

**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN
KINESTETIK TERHADAP KEMAMPUAN SMASH PEMAIN
BOLA VOLI DI CLUB YUSO SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

**Oleh:
NYOMAN AGUS ARSANE
20602241048**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN
KINESTETIK TERHADAP KEMAMPUAN SMASH PEMAIN
BOLA VOLI DI KLUB YUSO SLEMAN**

Tugas Akhir Skripsi

**NYOMAN AGUS ARSANE
20602241048**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 26-02-2024.....

Koordinator Program Studi



Dr. Fauzi, M.Si.
NIP 196312281990021002

Dosen Pembimbing,



Dr. Fauzi, M.Si.
NIP 196312281990021002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyoman Agus Arsane
NIM : 20602241048
Departemen : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan *Smash* Atlet Bola Voli di Klub Yuso Sleman

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Februari 2024

NYOMAN AGUS ARSANE
20602241048

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN
KINESTETIK TERHADAP KEMAMPUAN SMASH PEMAIN
BOLA VOLI DI KLUB YUSO SLEMAN

Tugas Akhir Skripsi

NYOMAN AGUS ARSANE
20602241048

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 4 Maret 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Fauzi, M.Si. Ketua Tim Penguji		7-3-2024
Dr. Heru Prasetyo, M.pd Sekretaris Tim Penguji		7-03-2024
Dr. Christina Fajar Sriwahyuniati, M.Or Penguji Utama		7.03-2024

Yogyakarta, 07.03.2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nurulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 194706202008121002

MOTTO

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat Anda gunakan untuk mengubah dunia.” – Nelson Mandela

“Jangan pernah menyerah pada mimpimu, impian dapat menjadi kenyataan jika Anda mempercayainya dengan sepenuh hati.” – Walt Disney

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu. Orang Tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, dan tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terima kasih selalu berjuang dan selalu berdoa untuk anakmu ini.
2. Kepada, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi hingga kakakmu sampai di tahap ini.
3. Sahabat-sahabatku yang siap sedia memberikan bantuan, semangat, dukungan dan perjuangan yang kita lewati bersama sampai detik ini.

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN KINESTETIK TERHADAP KEMAMPUAN SMASH PEMAIN BOLA VOLI DI KLUB YUSO SLEMAN

Oleh:
NYOMAN AGUS ARSANE
20602241048

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman. (2) Untuk mengetahui hubungan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman. (3) Untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan korelasional. Populasi penelitian adalah atlet bola voli di Yuso Sleman dari usia 16 tahun ke atas yang berjumlah 243 pemain. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Kriterianya yaitu (1) tidak dalam keadaan sakit, (2) berusia minimal 16 tahun, (3) pernah mengikuti pertandingan, (4) masih aktif berlatih. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 40 atlet putra dan putri, dengan rincian 20 atlet putra dan 20 atlet putri. Instrumen motivasi berprestasi dan kepercayaan diri terhadap kecemasan menghadapi pertandingan menggunakan angket. Analisis data menggunakan regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan $r_{hitung} 0,656 > r_{tabel} 0,304$ dan sumbangan sebesar 28,67%. (2) Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan $r_{hitung} 0,680 > r_{tabel} 0,304$ dan sumbangan sebesar 32,53%. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan $F_{hitung} 29,132 > F_{tabel} (df 2;37) 3,25$ dan sumbangan sebesar 61,20%.

Kata kunci: kecerdasan emosional, kecerdasan kinestetik, kemampuan *smash*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN EMOTIONAL INTELLIGENCE AND
KINESTHETIC INTELLIGENCE TO THE SMASH ABILITY OF PLAYERS
VOLLEYBALL PLAYERS AT THE YUSO SLEMAN CLUB**

By:
NYOMAN AGUS ARSANE
20602241048

ABSTRACT

This study aims (1) to determine the relationship between emotional intelligence and kinesthetic intelligence on the smash ability of volleyball athletes at Club Yuso Sleman. (2) To determine the relationship between kinesthetic intelligence on the smash ability of volleyball athletes at Club Yuso Sleman. (3) To determine the relationship between emotional intelligence and kinesthetic intelligence on the smash ability of volleyball athletes at Club Yuso Sleman.

This research is descriptive quantitative with correlation. The study population was volleyball athletes at Yuso Sleman from the age of 16 years and over, totaling 243 players. The sampling technique used purposive sampling. The criteria are (1) not in a state of illness, (2) at least 16 years old, (3) have participated in matches, (4) still actively practicing. Based on these criteria, there were 40 male and female athletes, with details of 20 male athletes and 20 female athletes. Achievement motivation and self-confidence instruments against anxiety facing the match using a questionnaire. Data analysis using multiple regression.

The results showed that (1) There is a significant relationship between emotional intelligence on the smash ability of volleyball athletes at Club Yuso Sleman, with $r_{count} 0.656 > r_{tabel} 0.304$ and a contribution of 28.67%. (2) There is a significant relationship between kinesthetic intelligence on the smash ability of volleyball athletes at Club Yuso Sleman, with a r_{count} of $0.680 > r_{tabel} 0.304$ and a contribution of 32.53%. (3) There is a significant relationship between emotional intelligence and kinesthetic intelligence on the smash ability of volleyball athletes at Club Yuso Sleman, with $F_{count} 29.132 > F_{table} (df 2; 37) 3.25$ and a contribution of 61.20%.

Keywords: *emotional intelligence, kinesthetic intelligence, smash ability*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan *Smash* Atlet Bola Voli di Klub Yuso Sleman“ ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Fauzi, M.Si., selaku Ketua Departemen Pendidikan Kepelatihan Olahraga dan selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

4. Pengurus, pelatih, dan Atlet Bola Voli di Maguwoharjo Volley Ball Club yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Teman teman PKO FIKK angkatan 2020 selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
6. Teman teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta,.....Februari 2024
Penulis,

Nyoman Agus Arsane
20602241048

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	12
1. Hakikat Kecerdasan	12
2. Hakikat Kecerdasan Emosi	15
3. Hakikat Kecerdasan Kinestetik	23

4. Hakikat Bola Voli	28
5. Teknik <i>Smash</i> Bola Voli	38
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir	51
D. Hipotesis Penelitian.....	53
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Populasi dan Sampel Penelitian	56
D. Definisi Operasional Variabel.....	57
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
F. Validitas dan Reliabilitas	64
G. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	70
1. Karakteristik Atlet.....	70
2. Hasil Analisis Deskriptif	72
3. Hasil Uji Prasyarat	76
4. Hasil Uji Regresi Linear Berganda	78
5. Hasil Uji Hipotesis	79
6. Hasil Koefisien Determinasi	81
B. Pembahasan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	93
B. Implikasi	93
C. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pelaksanaan Teknik <i>Smash</i>	42
Gambar 2. Teknik <i>Smash Open</i>	44
Gambar 3. Teknik <i>Smash Semi</i>	45
Gambar 4. Teknik <i>Smash Quick</i>	46
Gambar 5. Kerangka Berpikir	53
Gambar 6. Desain Penelitian.....	55
Gambar 7. Tes <i>Vertical Linear Space</i>	61
Gambar 8. Sasaran Tes Ketepatan Teknik <i>Smash</i>	61
Gambar 9. Diagram Batang Kecerdasan Emosional.....	71
Gambar 10. Diagram Batang Kecerdasan Kinestetik	72
Gambar 11. Diagram Batang Kemampuan <i>Smash</i>	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Skor Pernyataan Kuesioner	59
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional	59
Tabel 3. Norma Penilaian.....	66
Tabel 4. Karakteristik Atlet berdasarkan Jenis Kelamin.....	70
Tabel 5. Karakteristik Atlet berdasarkan Usia	71
Tabel 6. Karakteristik Atlet berdasarkan Lama Latihan	71
Tabel 7. Deskriptif Statistik Kecerdasan Emosional Putra dan Putri.....	72
Tabel 8. Norma Penilaian Kecerdasan Emosional Putra dan Putri.....	72
Tabel 9. Deskriptif Statistik Kecerdasan Kinestetik Putra dan Putri	73
Tabel 10. Norma Penilaian Kecerdasan Kinestetik Putra dan Putri.....	74
Tabel 11. Deskriptif Statistik Kemampuan <i>Smash</i> Putra dan Putri.....	75
Tabel 12. Norma Penilaian Kemampuan <i>Smash</i> Putra dan Putri.....	75
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 14. Hasil Uji Linieritas	77
Tabel 15. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	78
Tabel 16. Hasil Analisis Uji Korelasi.....	79
Tabel 17. Hasil Analisis Uji F (Simultan).....	80
Tabel 18. Hasil Analisis Koefisien Determinasi	81
Tabel 19. Hasil Analisis Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Klub.....	105
Lampiran 3. Instrumen Kecerdasan Emosional.....	106
Lampiran 4. Data Kecerdasan Emosional	110
Lampiran 5. Data Penelitian Kecerdasan Kinestetik	114
Lampiran 6. Data Penelitian Kemampuan <i>Smash</i>	116
Lampiran 7. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kecerdasan Emosional ...	118
Lampiran 8. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kecerdasan Kinestetik.....	119
Lampiran 9. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kemampuan <i>Smash</i>	120
Lampiran 10. Menghitung Norma	121
Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Normalitas	123
Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Linieritas.....	124
Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Hipotesis	125
Lampiran 14. Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif	127
Lampiran 15. Biodat Atlet	128
Lampiran 16. Tabel r	129
Lampiran 17. Tabel F	130
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan wahana yang efektif dan strategis dalam menciptakan masyarakat yang sportif dan mandiri. Olahraga sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Salah satu olahraga yang banyak diminati di Indonesia adalah bola voli. Di Indonesia permainan bola voli berkembang secara intensif dan terprogram melalui jalur pendidikan formal maupun non formal. Bentuk usaha tersebut berujung pada cita-cita negara Indonesia yang maju di bidang olahraganya. Bola voli tumbuh dan berkembang sebagai olahraga rekreasi dan juga olahraga kompetitif (Simamora, 2019, p. 2).

Permainan bola voli adalah permainan tim yang beranggotakan 6 orang permainan dengan tujuan permainan mematikan bola di daerah lawan, serta salah satu permainan yang menjadi permainan yang memasyarakat di Indonesia (Destriana, dkk., 2021, p. 115). Permainan bola voli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, atlet harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bola voli dengan baik (Sahabuddin & Hakim, 2021, p. 32). Apriyanto, et al., (2020, p. 15) menyatakan teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola voli, yaitu terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*.

Salah satu teknik yang sangat penting dalam bola voli yaitu teknik *smash*. *Smash* merupakan salah satu teknik yang sering digunakan oleh

pemain bola voli untuk melakukan serangan terhadap lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan suatu pertandingan. *Smash* adalah pukulan utama dalam penyerangan guna mencapai kemenangan. *Smash* merupakan suatu pukulan yang kuat dimana tangan melakukan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas bola (Supriyanto & Martiani, 2019, p. 74). Pendapat Hermanzoni (2020, p. 654) bahwa *smash* adalah salah satu seni dalam olahraga bola voli, senjata untuk menyerang dalam bola voli, pukulan kuat di mana ada kontak dari tangan ke bola secara penuh dari atas, sehingga bola curam dalam kecepatan tinggi.

Teknik *smash* membutuhkan *skill* yang bagus dan juga akurasi yang tepat di mana seorang pemain bola voli harus mampu dengan cepat menentukan arah bola agar tidak terkena blok, agar tidak masuk di daerah sendiri (tidak melewati net), dan agar masuk di daerah lapangan lawan. Teknik ini membutuhkan intelektual dan juga pengalaman dari seorang atlet atau pemain tersebut. Pentingnya ketepatan menempatkan bola saat *smash* dapat mempengaruhi nilai/*point* dalam pertandingan bola voli. Salah satu faktor yang mempengaruhi baik tidaknya *smash* seseorang yaitu kondisi psikologis.

Kondisi psikologis atlet dewasa ini menjadi faktor yang tidak kalah penting untuk diperhatikan. Bahkan kondisi psikis yang optimal dapat meningkatkan dan menentukan prestasi atlet. Perlakuan kondisi fisik biasanya dilakukan dengan latihan penguatan otot, daya tahan tubuh, kebugaran, kecepatan, dan lain sebagainya. Menjadi seorang atlet bola voli

diperlukan kerja keras dari awal sampai akhir, seperti persiapan saat latihan yang keras, mempersiapkan kondisi fisik dan tubuh, maupun persiapan secara mental. Pola hidup seorang atlet juga harus diperhatikan, seperti waktu latihan, waktu makan, dan waktu istirahat diatur dengan baik. Diharapkan dengan penerapan hal seperti itu atlet dapat fokus dan mencapai target sesuai yang diinginkan. Pendapat Irawan & Limanto (2021, p. 18) bahwa prestasi olahraga tidak hanya tergantung pada keterampilan teknis olahraga dan kesehatan fisik yang dimiliki oleh atlet yang bersangkutan, tetapi juga tergantung pada keadaan-keadaan psikologis dan kesehatan mentalnya.

Psikologis seorang atlet yang perlu diperhatikan salah satunya adalah kecerdasan emosional (EQ). Gejala emosi pada atlet harus menjadi perhatian, karena akan mempengaruhi kondisi fisik atlet sehingga dalam proses bertanding menjadi tidak maksimal (Schneider et al., 2016, p. 309). Kecerdasan emosi dapat dikatakan sebagai kemampuan diri sendiri untuk mengenali, memotivasi, mengelola emosi dalam hubungannya dengan orang lain. Kecerdasan emosi merupakan sejumlah gambaran tentang *skill* yang berhubungan dengan kecakapan menilai emosi pada diri sendiri dan orang lain, mampu mengelola rasa dalam hal memotivasi diri, membuat rencana, serta meraih tujuan hidup (Maitranti, 2021, p. 291).

Kecerdasan emosional merujuk pada kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain (Ahmad, dkk., 2018, p. 16). Kecerdasan

emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, emosi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Individu yang mampu memahami emosi individu lain, dapat bersikap dan mengambil keputusan dengan tepat tanpa menimbulkan dampak yang merugikan kedua belah pihak. Emosi dapat timbul setiap kali individu mendapatkan rangsangan yang dapat mempengaruhi kondisi jiwa dan menimbulkan gejala dari dalam. Emosi yang dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan dalam berbagai bidang karena pada waktu emosi muncul, individu memiliki energi lebih dan mampu mempengaruhi individu lain. Segala sesuatu yang dihasilkan emosi tersebut bila dimanfaatkan dengan benar dapat diterapkan sebagai sumber energi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, mempengaruhi orang lain dan menciptakan hal-hal baru.

Pengaruh emosi yang muncul pada atlet dapat mengubah perilaku yang dapat mengganggu koordinasi gerak halus dan gerak yang kompleks, sehingga menghambat kinerja di lapangan. Meningkatnya stres dalam pertandingan dapat menyebabkan atlet bereaksi secara negatif baik dalam hal fisik maupun psikis, sehingga kemampuan olahraganya menurun dan menghambat pencapaian prestasinya (Komarudin & Rizqi, 2020, p. 2). Kecerdasan merupakan kemampuan untuk berpikir dengan cara-cara baru menjadi orisinal, dan bila perlu, berani tampil beda, untuk itu kecerdasan emosional diperlukan dalam suatu pertandingan bola voli.

Kecerdasan emosi diperlukan agar seseorang atlet dalam menghadapi suatu masalah yang dapat menimbulkan tekanan, dapat mengendalikan emosi. Kecerdasan emosi akan membuat perbedaan dalam memberikan tanggapan terhadap konflik, ketidakpastian serta kecemasan. Kecerdasan emosional diperlukan untuk mengatasi masalah di dalam kehidupan dan optimis dalam menghadapi atau menyelesaikan masalah. Masalah yang dialami atlet saat akan menghadapi pertandingan salah satunya kecemasan, seseorang atlet yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi mempunyai kemampuan untuk menerima kelebihan dan kekurangan, mampu mengekspresikan perasaan dengan tepat, mampu memahami diri sendiri, serta mampu mengelola emosi dalam menghadapi suatu pertandingan (Komarudin & Rizqi, 2020, p. 2).

Kondisi psikis atau mental akan mempengaruhi *performance* atlet saat bertanding. Jika sebelum bertanding atlet kurang memiliki kesiapan mental menghadapi lawan yang berat, akan timbul keraguan yang besar dan rasa tidak percaya diri. Hal ini disebabkan oleh gejala emosi seperti: rasa takut, cemas, marah, dan kekhawatiran. Gejala emosi atlet yang muncul dengan kadar yang tinggi sangat mengganggu dan merugikan penampilan atlet untuk mencapai prestasi terbaiknya. Pada dasarnya, semua emosi adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh emosi. Emosi memancing tindakan dan emosi akar dorongan untuk bertindak dalam menyelesaikan suatu masalah dengan seketika (Goleman, 2017, p. 7).

Perkembangan fisik digolongkan ke dalam kecerdasan kinestetik karena berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki atlet dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan dan mengubah sesuatu (Azis & Musyayadah, 2019, p. 152). Sugiyanto (1984, p. 10) berpendapat bahwa persepsi kinestetik adalah salah satu kemampuan perseptual yang berkenaan dengan belajar gerak. Lebih lanjut bahwa persepsi kinestetik adalah kecakapan merasakan posisi dan gerak tubuh serta sendi-sendinya selama aksi muskular. Indera persepsi kinestetik berada di dalam otot-otot, tendon-tendon, dan persendian-persendian, yang secara bersama-sama membantu memberikan informasi yang dibutuhkan berkenaan dengan posisi gerak tubuh. Keterkaitan kemampuan olahraga dengan kecerdasan kinestetik ini sangat erat, sehingga saling memberi keuntungan. Di sini sesuai dengan kemampuan seorang atlet yang harus bisa menggabungkan kemampuan fisik dan pikiran untuk bisa mengarahkan bola menuju target yang dikehendaki.

Penelitian ini dilakukan pada atlet bola voli usia 17-19 tahun, dimana usia tersebut masuk dalam masa remaja akhir. Pada masa remaja, banyak terjadi perubahan baik biologis psikologis maupun sosial, tetapi umumnya proses pematangan fisik terjadi lebih cepat dari proses pematangan kejiwaan (psikososial). Kelompok usia remaja digambarkan dalam keadaan yang tidak menentu, tidak stabil, dan emosi yang meledak-ledak. Meningginya emosi

karena adanya tuntutan sosial terhadap peran baru selayaknya orang dewasa (Dwimawati & Anisa, 2018, p. 80).

Berdasarkan hasil observasi di Yuso Sleman pada bulan Oktober 2023 peneliti mendapatkan informasi bahwa atlet mempunyai kecerdasan emosi yang berbeda-beda. Pemain pada saat bertanding, tidak mampu mengontrol emosi dengan baik terlihat pengendalian diri atau emosi sangat tidak terkontrol yang membuat permainan atlet menjadi jauh dari harapan pelatih dan tim. Pemain pada saat dalam melakukan pukulan *smash* yang keras, tetapi dengan emosi yang tidak terkontrol, sehingga bola keluar lapangan. Terlebih ketika ada penonton yang memprovokasi, pemain menjadi emosi dan bermain tidak dalam performa yang baik.

Hasil observasi dan wawancara dengan pelatih, saat melakukan *smash open* belum dapat menempatkan bola hasil *smash* sesuai perintah pelatih. Pelatih juga mengatakan bahwa di saat melakukan *smash open* pemain masih ingin menunjukkan kerasnya pantulan bola *smash*, sehingga pukulan menjadi tajam. Kejadian tersebut berdampak negatif karena di saat bermain dan bertanding pemain melakukan *smash open* menjadi mudah terkena *block* oleh lawan. Teknik pukulan *smash* masih tidak sesuai, misalnya siku masih sering ditekuk, pukulan *smash* tidak pada titik tertinggi, perkenaan bola tidak tepat, dan loncatan *smash* masih sering salah.

Pengaruh emosi dalam olahraga dapat mengubah perilaku seseorang, mengganggu koordinasi gerak yang halus dan gerak yang kompleks, serta menghambat kinerja di lapangan. Meningkatnya stres dalam pertandingan

dapat menyebabkan atlet bereaksi secara negatif baik secara fisik maupun psikis, sehingga kemampuan olahraganya menurun. Atlet tersebut dapat menjadi tegang dan diikuti dengan denyut nadi yang meningkat, berkeringat dingin, cemas akan hasil pertandingan dan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi. Keadaan ini sering kali membuat para atlet tidak dapat menampilkan kemampuan terbaiknya. Berdasarkan pemaparan hasil observasi tersebut, penelitian ini bermaksud untuk membuktikan lebih dalam mengenai “**Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan *Smash* Atlet Bola Voli di Klub Yuso Sleman**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Atlet bola voli Yuso Sleman mempunyai kecerdasan emosi dan kecerdasan kinestetik yang berbeda-beda.
2. Pemain pada saat bertanding tidak mampu mengontrol emosi dengan baik.
3. Pemain kurang mampu mengendalikan diri atau emosi sangat tidak terkontrol, sehingga membuat permainan atlet menjadi jauh dari harapan pelatih dan tim.
4. Pemain melakukan pukulan *smash* dengan keras, namun dengan emosi yang tidak terkontrol, sehingga bola keluar lapangan.
5. Ketika ada penonton yang memprovokasi, pemain menjadi emosi dan bermain tidak dalam performa yang baik.

6. Hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di klub Yuso Sleman belum diketahui secara pasti.

C. Batasan Masalah

Melihat berbagai masalah yang muncul dan disesuaikan dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu:

1. Apakah ada hubungan kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman?
2. Apakah ada hubungan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman?
3. Apakah ada hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

2. Untuk mengetahui hubungan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.
3. Untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penulis berharap penelitian ini mampu menjadi salah satu bahan bacaan atau referensi untuk menunjukkan bukti-bukti secara ilmiah tentang hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.
 - b. Dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli.
2. Secara Praktis
 - a. Peneliti, dapat mengetahui kebenaran hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

- b. Pelatih dan atlet, dapat mengetahui pentingnya hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kecerdasan

Kecerdasan atau biasa disebut dengan inteligensi, berasal dari kata Latin, *intelligere* yang berarti menghubungkan atau menyatukan satu sama lain (*to organize, to relate, to bind together*). Gardner memaparkan tiga kriteria yang termasuk ke dalam sebuah kecerdasan. Pertama, bentuk afasia otak yang dapat mempengaruhi kecerdasan apabila terdapat satu bagian otak yang rusak (menunjukkan multiplisitas). Kedua, cara kecerdasan berkontribusi pada evolusi umat manusia. Ketiga, sejauh mana budaya telah mengidentifikasi contoh-contoh dari kecerdasan otak tersebut (Blumenfeld-Jones, 2019, p. 60).

Kecerdasan (*Intelegences*) merupakan kekuatan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu. Masyarakat umum mengenal inteligensi sebagai istilah yang menggambarkan kecerdasan, kepintaran ataupun kemampuan untuk memecahkan problem yang dihadapi. Kecerdasan bukanlah benda yang dapat dilihat atau dihitung, kecerdasan adalah potensi bias dianggap potensi pada level sel yang dapat atau tidak dapat diaktifkan, tergantung pada nilai dari suatu kebudayaan tertentu, kesempatan yang tersedia dalam kebudayaan itu, dan keputusan yang dibuat oleh pribadi atau keluarga, guru sekolah, dan yang lain (Azizah, dkk., 2020, p. 71).

Hernawati (2023, p. 65) menyatakan bahwa inteligensi merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir dan dianggap sebagai kemampuan tertinggi dari jiwa makhluk hidup yang hanya dimiliki manusia, yang dengan kemampuan inteligensi ini memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Pengertian lain tentang inteligensi beberapa ilmuwan dan psikolog menjelaskan bahwa inteligensi ialah suatu kemampuan umum yang merupakan suatu kesatuan. Kecerdasan terdiri dari tiga komponen, yaitu (1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan (2) kemampuan untuk mengubah arah tindakan apabila tindakan itu telah diselesaikan, dan (3) kemampuan untuk mengkritik diri sendiri atau *autocriticism*.

Menurut teori *Multiple Intelligence* dari Gardner, manusia memiliki banyak sekali kecerdasan. Astuti (2018, p. 37) menjelaskan bahwa ada sepuluh dimensi kecerdasan yang dimiliki manusia, yaitu:

- a. *Linguistic intelligence*, kemampuan manusia dalam berbahasa, terkait dengan sensitivitas terhadap makna dan penggunaan bahasa yang bervariasi.
- b. *Logical-mathematical intelligence*, yaitu kemampuan untuk mengerjakan logika yang panjang, mengenali pola, dan susunan realistik.
- c. *Musical intelligence*, sensitivitas dalam pola musik, melodi, dan nada.

- d. *Spatial intelligence*, kemampuan untuk merasakan dunia visual secara akurat.
- e. *Bodily-kinesthetic intelligence*, kemampuan menggunakan tubuh dengan baik dan meng-*handle* objek.
- f. *Interpersonal intelligence*, kemampuan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain.
- g. *Intrapersonal intelligence*, kemampuan untuk mengakses kehidupan pribadi.
- h. *Naturalis intelligence*, kemampuan untuk mengategorikan spesies baik flora maupun fauna di lingkungan sekitar.
- i. *Spiritual intelligence*, kemampuan mengaktualisasi sesuatu yang bersifat tentang nilai-nilai akidah-keimanan, keyakinan akan kebesaran Tuhan.
- j. *Existensial intelligense*, kemampuan pada berbagai masalah pokok dalam kehidupan, aspek eksistensial manusia, dan pengalaman manusia dalam kehidupan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki manusia yang dibawa sejak lahir namun dapat dikembangkan yang mana kemampuan tersebut dapat mempengaruhi tujuan, sikap, dan tingkah laku seseorang dalam menjalani kehidupan.

2. Hakikat Kecerdasan Emosi

a. Pengertian Emosi

Kata emosi berasal dari bahasa latin, yaitu “*emovere*”, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis (Lubis, 2018, p. 237).

Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena emosi dapat merupakan motivator perilaku dalam arti meningkatkan, tapi juga dapat mengganggu perilaku intensional manusia. Emosi terbagi atas: *desire* (hasrat), *hate* (benci), *sorrow* (sedih/duka), *wonder* (heran), *love* (cinta) dan *joy* (kegembiraan). tiga macam emosi, yaitu: *fear* (ketakutan), *rage* (kemarahan), *love* (cinta) (Septyani, dkk., 2021, p. 6).

Goleman (2017, p. 413) mengemukakan beberapa macam emosi yang tidak berbeda jauh dengan kedua tokoh di atas, yaitu:

- 1) Amarah: beringas, mengamuk, benci, jengkel, kesal hati
- 2) Kesedihan: pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihi diri, putus asa
- 3) Rasa takut: cemas, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri
- 4) Kenikmatan: bahagia, gembira, riang, puas, riang, senang, terhibur, bangga
- 5) Cinta: penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kemesraan, kasih
- 6) Terkejut: terkesiap, terkejut.
- 7) Jengkel: hina, jijik, muak, mual, tidak suka malu, malu hati, kesal.

Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa semua emosi menurut Goleman pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak. Jadi berbagai macam emosi itu mendorong individu untuk memberikan respon atau bertingkah laku terhadap stimulus yang ada. Dalam *The Nicomachea Ethics* pembahasan Aristoteles secara filsafat tentang kebajikan, karakter dan hidup yang benar, tantangannya adalah menguasai kehidupan emosional kita dengan kecerdasan. Nafsu, apabila dilatih dengan baik akan memiliki kebijaksanaan; nafsu membimbing pemikiran, nilai, dan kelangsungan hidup. Nafsu dapat dengan mudah menjadi tak terkendalikan, dan hal itu seringkali terjadi. Menurut Aristoteles,

masalahnya bukanlah mengenai emosionalitas, melainkan mengenai keselarasan antara emosi dan cara mengekspresikan (Goleman, 2017, p. 16).

Munte & Samosir (2019, p. 165) menyatakan bahwa orang cenderung menganut gaya-gaya khas dalam menangani dan mengatasi emosi, yaitu: sadar diri, tenggelam dalam permasalahan, dan pasrah. Dengan melihat keadaan itu, maka penting bagi setiap individu memiliki kecerdasan emosional agar menjadikan hidup lebih bermakna dan tidak menjadikan hidup yang dijalani menjadi sia-sia. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu perasaan (afek) yang mendorong individu untuk merespon atau bertindak laku terhadap stimulus, baik yang berasal dari dalam maupun dari luar dirinya.

b. Pengertian Kecerdasan Emosional

Istilah “kecerdasan emosional” pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan (Anggraini, dkk., 2022, p. 2). Kecerdasan emosional atau yang sering disebut “*Emotional Quotient (EQ)*” yaitu himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan sosial yang melibatkan kemampuan pada orang

lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan (Fitriya, 2018, p. 2).

Kecerdasan emosional sangat dipengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dapat berubah-ubah setiap saat. Untuk itu peranan lingkungan terutama orang tua pada masa kanak-kanak sangat mempengaruhi dalam pembentukan kecerdasan emosional. Keterampilan EQ bukanlah lawan keterampilan IQ atau keterampilan kognitif, namun keduanya berinteraksi secara dinamis, baik pada tingkatan konseptual maupun di dunia nyata. Selain itu, EQ tidak begitu dipengaruhi oleh faktor keturunan (Afriyani, dkk., 2022, p. 2).

Sebuah model pelopor lain tentang kecerdasan emosional diajukan oleh Bar-On pada tahun 1992 seorang ahli psikologi Israel, yang mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai serangkaian kemampuan pribadi, emosi dan sosial yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan (Goleman, 2017, p. 180). Gardner (dalam Hartika & Mariana, 2019, p. 57) menyatakan bahwa bukan hanya satu jenis kecerdasan yang monolitik yang penting untuk meraih sukses dalam kehidupan, melainkan ada spektrum kecerdasan yang lebar dengan tujuh varietas utama yaitu linguistik, matematika/logika, spasial, kinestetik, musik, interpersonal dan intrapersonal. Kecerdasan ini dinamakan oleh Gardner sebagai

kecerdasan pribadi yang oleh Daniel Goleman disebut sebagai kecerdasan emosional.

Kecerdasan pribadi terdiri atas kecerdasan antar pribadi yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi, bagaimana bekerja, bagaimana bekerja bahu membahu dengan kecerdasan. Kecerdasan intra pribadi adalah kemampuan yang korelatif, tetapi terarah ke dalam diri. Kemampuan tersebut adalah kemampuan membentuk suatu model diri sendiri yang teliti dan mengacu pada diri serta kemampuan untuk menggunakan modal tadi sebagai alat untuk menempuh kehidupan secara efektif (Goleman, 2017, p. 152).

Dalam rumusan lain, Gardner menyatakan bahwa inti kecerdasan antar pribadi itu mencakup kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi dan hasrat orang lain. Dalam kecerdasan antar pribadi yang merupakan kunci menuju pengetahuan diri, ia mencantumkan “akses menuju perasaan-perasaan diri seseorang dan kemampuan untuk membedakan perasaan-perasaan tersebut serta memanfaatkannya untuk menuntun tingkah laku (Goleman, 2017, p. 153).

Berdasarkan kecerdasan yang dinyatakan oleh Gardner, Goleman (2017, p. 155) memilih kecerdasan interpersonal untuk dijadikan sebagai dasar untuk mengungkap kecerdasan emosional

pada diri individu. Menurutnya kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk membina hubungan (kerjasama) dengan orang lain. Goleman (2017, p. 168) menyatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk membina hubungan (kerjasama) dengan orang lain.

c. Faktor Kecerdasan Emosional

Goleman (2017, p. 58-59) menempatkan kecerdasan pribadi Gardner dalam definisi dasar tentang kecerdasan emosional yang dicetuskannya dan memperluas kemampuan tersebut menjadi lima kemampuan utama, yaitu:

1) Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita (Goleman, 2017, p. 77-78). Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

2) Memotivasi Diri Sendiri

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis, dan keyakinan diri.

3) Mengenali Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Goleman (2017, p. 57) menyatakan bahwa kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli,

menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain, sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

Orang-orang yang mampu membaca perasaan dan isyarat non verbal lebih mampu menyesuaikan diri secara emosional, lebih populer, lebih mudah bergaul, dan lebih peka. Anak-anak yang tidak mampu membaca atau mengungkapkan emosi dengan baik akan terus menerus merasa frustrasi. Seseorang yang mampu membaca emosi orang lain juga memiliki kesadaran diri yang tinggi. Semakin mampu terbuka pada emosinya sendiri, mampu mengenal dan mengakui emosinya sendiri, maka orang tersebut mempunyai kemampuan untuk membaca perasaan orang lain (Goleman, 2017, p. 136).

4) Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2017, p. 159). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga

memahami keinginan serta kemauan orang lain. Orang-orang yang hebat dalam keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. Orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain. Orang-orang ini populer dalam lingkungannya dan menjadi teman yang menyenangkan karena kemampuannya berkomunikasi. Ramah tamah, baik hati, hormat dan disukai orang lain dapat dijadikan petunjuk positif bagaimana siswa mampu membina hubungan dengan orang lain. Sejauhmana kepribadian siswa berkembang dilihat dari banyaknya hubungan interpersonal yang dilakukannya (Goleman, 2017, p. 59).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen utama dan prinsip-prinsip dasar dari kecerdasan emosional sebagai faktor untuk mengembangkan instrumen kecerdasan emosional. Faktor-faktor tersebut di antaranya mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan.

3. Hakikat Kecerdasan Kinestetik

Kinestetik atau lebih sering dinyatakan sebagai perasaan otot ataupun perasaan motorik, lebih populer lagi dengan indera keenam (*the sixth sense*), karena dikenal sebagai indera tambahan dari lima indera yang dikenal saat ini. Sedangkan untuk menggambarkan perasaan otot, tendo, dan persendian, termasuk di dalamnya kesadaran jumlah tegangan

serabut otot, berupa peregangan dan kontraksi kerap kali digunakan terminologi sensasi somatik. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu, atau menggunakan beberapa macam produk, dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan fisik (Annisa, 2021, p. 410).

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan, serta kapasitas proprioseptif, taktil, dan *haptic*. Dalam kecerdasan kinestetik dibutuhkan keahlian dalam menggunakan seluruh tubuh seseorang untuk mengekspresikan ide dan perasaan (misalnya, sebagai aktor, pantomim, atlet, atau penari) menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mengubah sesuatu (misalnya, sebagai pengrajin, pematung, mekanik, atau ahli bedah) (Rosita, 2020, p. 89).

Sari & Oktariana (2022, p. 2) menyatakan bahwa media utama yang sangat penting dalam menstimulasi kemampuan gerak atau kinestetik anak adalah tubuh. Melalui tubuh (fisik) yang baik anak dapat untuk mengekspresikan ide dan perasaan (dalam berpantomim, menari, berolahraga) menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (membuat kerajinan, membuat patung, menjahit) sesuai dengan apa yang ada dalam pikirannya. Cerdas kinestetik berarti belajar serta berpikir dalam memahami perintah otak.

Kecerdasan kinestetik yaitu kecakapan dalam menggunakan seluruh tubuhnya untuk dapat mengekspresikan ide atau gagasannya, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Dipandang dari segi proses terbentuknya, kinestetik merupakan penginformasian sensoris gerak dari lingkungan menuju otak dan diteruskan ke jaringan otot, tendon dan sendi untuk berkontraksi dalam waktu yang sangat singkat. Dalam konteks ini, seorang pemain yang terampil biasanya mengetahui suatu gerakan yang tepat (Munajah & Supena, 2021, p. 12).

Kecerdasan kinestetik juga disebut kecerdasan olah tubuh karena dapat membangkitkan kemampuan seseorang untuk mengolah tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan-gerakan yang tercipta. Kecerdasan kinestetik mencakup keterampilan dalam melakukan koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan (Suhaimi, 2017, p. 72). Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk (Mayar & Putri, 2021, p. 3).

Kecerdasan kinestetik membutuhkan koordinasi antara pikiran dengan tubuh, hal tersebut memungkinkan tubuh untuk menciptakan gerakan dan memanipulasi objek. Kecerdasan fisik merupakan kemampuan menggunakan pikiran dan tubuh secara bersamaan untuk

memperoleh tujuan yang diinginkan. Ini serupa dengan keterampilan yang pada umumnya dirujuk sebagai keterampilan psikomotor, yang menggabungkan interpretasi mental dengan tanggapan fisik. Dengan demikian kecerdasan kinestetik dapat merangsang kemampuan seseorang untuk mengolah tubuh guna mengekspresikan ide dan emosi melalui gerakan yang tercipta (Nirwana & Naba, 2021, p. 139).

Amaliah, dkk., (2022, 77) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh manusia dalam mengolah berbagai gerakan fisik motoriknya baik itu motorik kasar dan motorik halus. Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik akan paham dalam melakukan gerak tubuhnya. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan atau keterampilan bergerak pada objek fisik yang halus dalam mengolah tubuh agar mampu bergerak. Seorang guru dapat melatih peserta didik dalam memaksimalkan kecerdasan kinestetik melalui latihan senam, menari juga olahraga permainan. Aktivitas lain yang dapat digunakan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik adalah menari, bermain peran, latihan fisik, dan berbagai olahraga.

Kecerdasan kinestetik dapat menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun yang dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik bahkan sempurna (Sapri, dkk., 2021, p. 4). Pendapat Arisanti & Ningrum (2018, p. 2) bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan

menyelesaikan masalah atau produk mode menggunakan seluruh badan seseorang, atau sebagian badan. Kecerdasan kinestetik ini menyoroti kemampuan untuk menggunakan seluruh badan (bagian dari badan) dalam membedakan berbagai cara, baik untuk ekspresi gerak (tarian, akting) maupun aktivitas bertujuan (atletik). Anak dengan kecerdasan kinestetik yang menonjol akan mudah mengungkapkan diri dengan gerak tubuh, misalnya tarian atau ekspresi tubuh. Mereka juga dengan mudah melakukan gerak tubuh dalam olahraga dengan berbagai variasi.

Penelitian yang dilakukan Anwar (2019) dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak hubungan antara koordinasi mata tangan dengan ketepatan hasil *shooting* olahraga Petanque. Instrumen tes yang akan digunakan dalam mengukur kemampuan kinestetik adalah *Vertical Linear Space Test*. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan kinestetik dalam posisi tertentu sepanjang garis *vertical*. Tingkat usia yang dapat diukur dari rentang usia 10 tahun sampai perguruan tinggi, baik untuk laki-laki dan perempuan dengan tingkat reliabilitas 0.98 dan validitas *face validity*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan mengolah tubuh untuk merealisasikan ide yang difikiran melalui gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik mencerminkan kemampuan seseorang dalam menggunakan dan mengolah tubuh untuk merealisasikan ide melalui gerakan fisik. Hal ini menunjukkan

pentingnya pengembangan aspek fisik dan sensoris dalam pemahaman dan ekspresi diri.

4. Hakikat Bola Voli

a. Pengertian Bola Voli

Olahraga bola voli, ditemukan pada tahun 1895 di YMCA di Holyoke, Massachusetts telah menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia. Bola voli yaitu suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring atau net. Bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir kemampuan dan perasaan. Di samping itu, kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya (Syamsuryadin, dkk., 2021, p. 193).

Pendapat Destriana, dkk., (2021, p. 115) bahwa permainan bola voli adalah permainan tim yang beranggotakan 6 orang permainan dengan tujuan permainan mematikan bola di daerah lawan, serta salah satu permainan yang menjadi permainan yang memasyarakat di Indonesia. Permainan bola voli termasuk salah satu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari enam orang. Dalam praktiknya kedua regu harus melewatkan

bola di atas net serta menjatuhkannya pada daerah pertahanan lawan guna meraih kemenangan.

Permainan bola voli adalah olahraga yang berbentuk bolak-balik di udara di atas jaring. Jaring dengan maksud untuk menjatuhkan bola ke dalam plot bidang berlawanan untuk mencari kemenangan. Dalam permainan bola voli bisa digunakan bagian tubuh dan permainan bola voli bisa dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari enam pemain. Bola voli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang dipisahkan oleh sebuah net, permainan menggunakan tangan dengan cara dipantulkan. Tujuan permainan bola voli yakni melewati bola dari atas net agar dapat jatuh menyentuh dasar (lantai) wilayah lapangan lawan serta untuk mencegah bola yang sama dari lawan. Setiap tim dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola di luar perkenaan blok. Memantulkan bola merupakan salah satu karakteristik permainan bola voli yang dilakukan maksimal tiga kali, setelah itu bola harus segera diseberangkan ke wilayah lawan. Seluruh permainan melibatkan keterampilan dalam mengolah bola dengan kedua tangan (Wijaya & Kartika, 2021, p. 42).

Pendapat Haq & Hermanzoni (2019, p. 294) bahwa permainan bola voli termasuk salah satu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari enam orang. Dalam praktiknya kedua regu harus melewati bola di atas net serta

menjatuhkannya pada daerah pertahanan lawan guna meraih kemenangan. Bola voli adalah salah satu olahraga kompetitif dan rekreasi yang paling sukses dan populer di dunia. Pendapat Saputra & Aziz (2020, p. 32) bahwa permainan bola voli adalah olahraga yang berbentuk bolak-balik di udara di atas jaring. Jaring dengan maksud untuk menjatuhkan bola ke dalam plot bidang berlawanan untuk mencari kemenangan. Dalam permainan bola voli bisa digunakan bagian tubuh dan permainan bola voli bisa dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari enam pemain.

Pendapat Dearing (2019, p. vi) bahwa untuk bola voli wanita, jarak jaringnya adalah 2,24 meter tinggi; untuk bola voli putra, netnya adalah 2,43 meter tinggi. Lapangan berbentuk persegi empat dengan ukuran 9 x 18 meter dan dengan ketinggian net 2,24 m untuk putri dan 2,43 m untuk putra. Jaring harus digantung erat untuk menghindari kendur dan untuk memungkinkan bola didorong ke gawang untuk memantul dengan bersih, bukan jatuh langsung ke lantai. Pada pertandingan bola voli ketinggian net pria adalah 2,43 meter dan untuk perempuan adalah 2,24 meter.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bola voli adalah permainan yang terdiri atas dua regu yang beranggotakan enam pemain, dengan diawali memukul bola untuk dilewatkan di atas net agar mendapatkan angka, namun tiap regu dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola.

Permainan dilakukan di atas lapangan berbentuk persegi empat dengan ukuran 9 x 18 meter dan dengan ketinggian net 2,24 m untuk putri dan 2,43 m untuk putra yang memisahkan kedua bidang lapangan.

b. Teknik Dasar Bola Voli

Bermain bola voli dengan baik, diperlukan penguasaan teknik dasar. Teknik adalah prosedur yang dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema gerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna. Permainan bola voli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, pemain harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bola voli dengan baik (Sahabuddin & Hakim, 2020, p. 32).

Hal senada, dikemukakan Irwanto & Nuriawan (2021, p. 2) bahwa permainan bola voli terdapat beberapa teknik dasar dalam bermain antara lain; servis, *passing*, *smash* dan *blocking*. Apriyanto, et al., (2020, p. 15) menyatakan teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola voli, yaitu terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*. Teknik dasar dalam permainan bola voli yang perlu dikuasai adalah servis, *passing*, *smash*, dan *block*. Permainan bola voli terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain bola voli agar dapat bermain dengan baik dan benar. Teknik dasar tersebut yaitu: (1) servis, (2) pas atau *passing*,

(3) *set-up* atau umpan, (4) *smash* dan (5) *blocking* (Salim et al., 2020, p. 323). Masing-masing teknik dijelaskan sebagai berikut:

1) Teknik Servis

Teknik servis adalah sentuhan pertama dengan bola yang dilakukan oleh pemain. Pada mulanya servis hanya dianggap sebagai pukulan permulaan yang bertujuan untuk memulai permainan, tetapi pada perkembangannya servis berkembang menjadi sebuah teknik untuk melakukan serangan pertama untuk mendapatkan poin (Tawakal, 2020, p. 24). Servis yang baik akan sangat berpengaruh pada jalannya pertandingan. Pentingnya fungsi servis, maka pelatih dalam membentuk sebuah tim pasti akan berusaha melatih atletnya untuk dapat menguasai teknik servis dengan baik. Tujuannya adalah untuk mendapatkan poin dari serangan pertama.

Mulyadi & Pratiwi (2020, p. 10) menjelaskan bahwa servis adalah pukulan bola yang dilakukan di daerah sebelah kanan belakang dari garis belakang lapangan permainan (daerah servis) melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permukaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Pukulan servis dapat berupa serangan bila bola dipukul dengan keras dan terarah atau (*jump service*). Servis yang keras juga dapat berbentuk serangan yang pertama dalam permainan bola voli.

Ada beberapa jenis servis dalam permainan bola voli antara lain; servis tangan bawah (*underhand service*), servis tangan samping (*side hand service*), servis atas kepala (*over head service*), servis mengambang (*floating service*), servis *topspin*, *jumping floating service*, dan servis lompat *spin* (*jumping topspin service*) (Chan & Indrayeni, 2018, p. 186).

2) Teknik *Passing*

Pendapat Irwanto & Nuriawan (2021, p. 3) bahwa *passing* merupakan sebuah teknik yang bisa digunakan dalam berbagai variasi baik untuk menerima bola dari servis, bola serangan atau untuk mengumpan. Berdasarkan definisi di atas dapat diketahui bahwa teknik *passing* khususnya *forearm passing* (*passing* bawah) sangat berperan dalam proses penyusunan dan keberhasilan serangan. Karena penyusunan serangan dimulai dari penerimaan bola pertama dari servis baik menggunakan *passing* bawah ataupun *passing* atas tergantung dari arah datangnya bola.

Passing merupakan usaha atau upaya seseorang pemain dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan, yang tujuannya adalah untuk memperoleh bola kepada teman secepatnya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Dalam perkembangannya permainan bola voli membutuhkan *passing*

yang akurat dan terampil agar didapatkan suatu kerjasama yang bagus untuk memenangkan suatu pertandingan (Mulyadi & Pratiwi, 2020, p. 14).

Teknik *passing* dalam permainan bola voli terbagi menjadi dua yaitu *passing* bawah dan *passing* atas. *Passing* dalam permainan bola voli adalah usaha ataupun upaya seseorang pemain bola voli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mengoperkan bola yang dimainkannya itu kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri (Hidayat, dkk., 2018, p. 5).

Peneliti membahas dua pembagian *passing* pada bola voli yaitu *passing* bawah dan *passing* atas.

a) *Passing* Bawah

Mulyadi & Pratiwi (2020, p. 14) menjelaskan *passing* bawah bola voli merupakan suatu gerakan untuk mengoper atau mengumpan bola dengan menggunakan teknik tertentu kepada teman atau tim. Teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli merupakan teknik yang sangat penting dan wajib dikuasai oleh para pemain bola voli. Beberapa fungsi utama *passing* bawah adalah untuk menerima bola pertama dari lawan, untuk mengumpan bola kepada teman satu tim, serta untuk menahan serangan/*smash* dari tim lawan.

b) *Passing* Atas

Mulyadi & Pratiwi (2018, p. 14) *passing* atas merupakan salah satu teknik dasar yang sangat penting untuk dikuasai para pemain bola voli. Menguasai *passing* atas yang baik, khususnya bagi seorang tosser (*setter*) sangat menentukan keberhasilan regu untuk memperoleh kemenangan dalam pertandingan bola voli. *Passing* atas yang dilakukan dengan baik bisa memanjakan *spiker/smasher* (orang yang melakukan pukulan *smash*) untuk melakukan pukulan *smash* dengan tajam, keras, dan mematikan.

3) Teknik *Set-Up* atau Umpan

Umpan adalah sebuah teknik yang bertujuan memberikan bola kepada teman agar bisa dilakukan serangan dengan teknik *smash*. Umpan dalam permainan bola voli *modern* sangat identik dengan tugas seorang *tosser*. Perbedaan utama seorang *tosser* adalah atlet yang memiliki kelebihan dalam melakukan umpan dengan teknik *passing* atas dengan akurasi tinggi, sehingga memudahkan teman untuk melakukan pukulan (Junaidi & Muharram, 2021, p. 37).

4) Teknik *Smash*

Serangan dalam permainan bola voli disebut *smash*. Khalaf Jary & Daikh (2022, p. 102) bahwa teknik *smash* adalah

salah satu cara mendapatkan poin melalui pukulan keras dan akurat. *Smash* merupakan salah satu teknik paling populer dalam olahraga bola voli. Sebagian besar atlet voli berlatih keras untuk menguasai teknik *smash* agar mampu menyumbang poin dalam tim. Teknik *smash* secara umum merupakan sebuah teknik memukul bola dengan keras dan terarah yang bertujuan untuk mendapatkan poin (Hidayat, et al., 2022, p. 76).

Mulyadi & Pratiwi (2020, p. 19) menyatakan *smash* (*spike*) merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha membuat kemenangan. Untuk mencapai keberhasilan dalam permainan bola voli yang gemilang dalam melakukan *smash* ini diperlukan raihan yang tinggi atau kemampuan meloncat yang tinggi, serta power otot lengan yang baik. Teknik *smash* diantaranya: *open spike*, *quick spike*, dan *semi spike*. Proses gerakan keseluruhan dalam *smash* dapat diuraikan sebagai berikut; dengan anggapan bahwa pemukul menggunakan tangan kanan dan *smash* dari daerah posisi tumpu.

5) Teknik *Blocking*

Pendapat Lugina, dkk., (2020, p. 3) bahwa teknik *blocking* (bendungan) adalah gerakan membendung serangan lawan pada lapisan pertama pertahanan tim bola voli. Teknik *block* adalah tindakan melompat dan menempatkan tangan di atas dan melewati net untuk menjaga bola di tim lawan sisi

lapangan. Teknik *block* merupakan teknik yang sulit dan memiliki tingkat keberhasilan rendah karena banyak faktor yang mempengaruhi. *Block* mempunyai keberhasilan yang sangat kecil karena bola *smash* yang akan di-*block* arahnya dikendalikan oleh lawan (lawan selalu berusaha menghindari *block*). Jadi teknik *block* merupakan teknik individu yang membutuhkan koordinasi dan *timing* yang bagus dalam membaca arah serangan *smash* lawan (Destriana, dkk., 2021, p. 32).

Mulyadi & Pratiwi (2020, p. 19) menjelaskan bahwa ada dua macam *blocking* atau membendung bola yaitu *blocking* tunggal dan *blocking* ganda. Teknik dengan membendung bola yang dilakukan hanya oleh seorang pemain saja dinamakan teknik bendungan tunggal. Sedangkan membendung bola dilakukan oleh dua orang pemain bahkan lebih dinamakan bendungan ganda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik dasar bola voli merupakan suatu gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam permainan untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Menguasai teknik dasar permainan bola voli merupakan faktor fundamental agar mampu bermain bola voli dengan baik. Menguasai

teknik dasar bola voli akan menunjang penampilan dan dapat menentukan menang atau kalahnya suatu tim.

5. Teknik *Smash* Bola Voli

a. Pengertian Teknik *Smash* Bola Voli

Teknik dasar yang paling dominan digunakan untuk meraih pundi-pundi *point* pada saat permainan bola voli adalah teknik dasar *smash*. Seperti yang diungkapkan Millán-Sánchez et al., (2017, p. 252) bahwa *smash* merupakan salah satu teknik yang paling pasti untuk memperoleh poin. Ditambahkan Budiman dkk., (2020, p. 483) bahwa dalam bola voli putra, serangan adalah penentu faktor pertandingan dan sangat menentukan kesuksesan kemenangan tim. Pada saat melakukan serangan salah satu teknik serangan yang paling dominan dalam menghasilkan poin dalam permainan bola voli adalah *smash*.

Tawakal (2020, p. 29) menyatakan bahwa teknik *smash* berfungsi sebagai teknik serangan untuk lawan, walaupun sebenarnya dalam permainan bola voli modern yang berkembang pada saat ini bentuk serangan untuk mendapatkan *point* dapat juga dilakukan dengan *service*, namun bentuk serangan yang paling dominan digunakan dalam permainan bola voli adalah *smash* yang mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan *smash* dengan baik

perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan. Serangan pada pertandingan bola voli dengan tempo cepat dapat meningkatkan peluang keberhasilan dalam melakukan serangan tersebut.

Spike merupakan suatu keahlian yang esensial, cara yang termudah untuk memenangkan angka. Seorang pemain yang pandai melakukan *spike*, atau dengan istilah asing disebut “*smasher*”, harus memiliki kegesitan dan pandai melompat serta mempunyai kemampuan memukul bola sekeras mungkin. Supriyanto & Martiani (2019, p. 75) menjelaskan bahwa *smash* adalah memukul bola dengan keras dari atas ke bawah dan membidik bidang lawan. *Smash* adalah yang paling umum bentuk serangan yang digunakan dalam upaya untuk mencetak poin.

Smash adalah salah satu seni di bola voli, senjata untuk menyerang di bola voli, pukulan kuat di mana ada kontak dari tangan ke bola secara penuh dari atas, sehingga bola curam dalam kecepatan tinggi. *Smash* adalah pukulan yang biasanya mematikan karena bola sulit dikembalikan dan bagaimana memainkan bola secara efisien dan efektif di dalam aturan permainan untuk mencapai hasil yang optimal (Perdana, dkk., 2023, p. 48). Qudsi, dkk., (2021, p. 48) menyatakan bahwa *smash* adalah gerakan yang kompleks, karena dimulai dengan langkah pertama, tolakan untuk melompat, memukul bola saat melayang di udara dan mendarat kembali setelah memukul

bola. Saat melakukan *smash* diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan meloncat yang tinggi. *Smash* dalam bola voli merupakan produk power dari kemampuan seseorang saat melakukan loncatan dan pukulan.

Smash adalah teknik paling sulit dan memiliki gerakan yang kompleks, sehingga teknik *smash* harus dilatihkan pada atlet sejak dini karena pada usia dini merupakan tahap yang rentan dengan kesalahan gerak. Proses melakukan *smash* dapat dibagi dalam empat tahap, yaitu saat mengambil awalan, saat melakukan tolakan, saat melakukan pukulan, dan saat melakukan pendaratan. Perbedaan terletak pada perkenaan bola dan ketinggian bola, teknik dilakukan dengan pemain yang akan melakukan *spiker* lebih dahulu bergerak sebelum bola sampai pada *set-uper*. *Set-uper* memberikan bola tidak lebih dari dua meter di atas net (Gumay, dkk., 2022, p. 65).

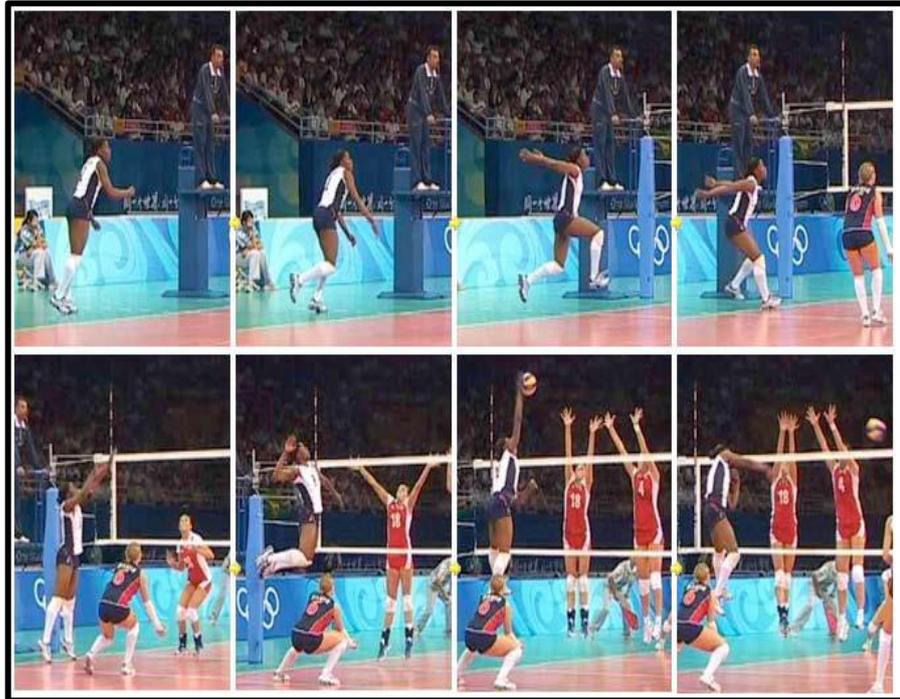
Pada saat melakukan serangan salah satu teknik serangan yang paling dominan dalam menghasilkan poin dalam permainan bola voli adalah *smash*. Berdasarkan jenis umpan yang diberikan, *smash* dibedakan menjadi lima, antara lain: *open smash*, *semi smash*, *quick smash*, *back attack smash*, dan *smash* langsung (Pratama, dkk., 2020, p. 487). Teknik serangan menggunakan teknik *open spike* memiliki tingkat efektivitas sebesar 15,9%, hasil tersebut menunjukkan serangan menggunakan *open spike* memiliki tingkat efektivitas yang paling tinggi, hal tersebut juga dikemukakan bahwa

serangan menggunakan teknik *open spike* sering menentukan hasil pertandingan, terutama pada liga profesional.

Menghasilkan pukulan yang mematikan permainan lawan, pemain harus memukul ketika bola berada pada ketinggian maksimum untuk menghindari blok oleh lawan. Dalam praktiknya ada teknik *smash* yang harus diutamakan dan *smash* adalah senjata ampuh untuk memenangkan setiap *rally* dan menghasilkan angka. Tetapi tentunya *smash* dilakukan dengan baik dan sempurna, kuat, tajam dan terarah (Vai et al., 2018, p. 63).

Kemampuan *smash* tidak hanya bagaimana cara memukul bola dengan kuat, gerak badan juga harus masuk di mana bola diarahkan. Kemampuan untuk membaca titik lemah lawan serta ruang kosong pada lawan untuk mengarahkan bola yang dibawa perlu latihan yang intens (Islam, et al., 2019, p. 135). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *smash* adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang bertujuan mematikan permainan lawan sehingga dapat menghasilkan *point*. Secara keseluruhan, pelaksanaan teknik *smash* dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1. Pelaksanaan Teknik *Smash*



(Sumber: FIVB, 2016)

b. Macam-macam Teknik *Smash*

Permainan bola voli mempunyai beberapa teknik *smash*. Beutelstahl (2015, p. 25) menyatakan bahwa ada empat jenis *smash*, yaitu, p. frontal *smash* atau *smash* depan, frontal *smash* dengan *twist* atau *smash* depan dengan memutar, *smash* dari pergelangan tangan, *dump* atau *smash* tipuan. Pendapat lain, menurut Pranatahadi (2009, p. 2), membagi teknik *smash* menjadi 7 macam, yaitu:

- 1) Teknik *smash open*.
- 2) Teknik *smash* semi (tegak, *push*).
- 3) Teknik *smash pull* (tegak, potong, belakang, *straight*).
- 4) Teknik *smash* engkling (*running smash*).
- 5) Teknik *smash double pump*.

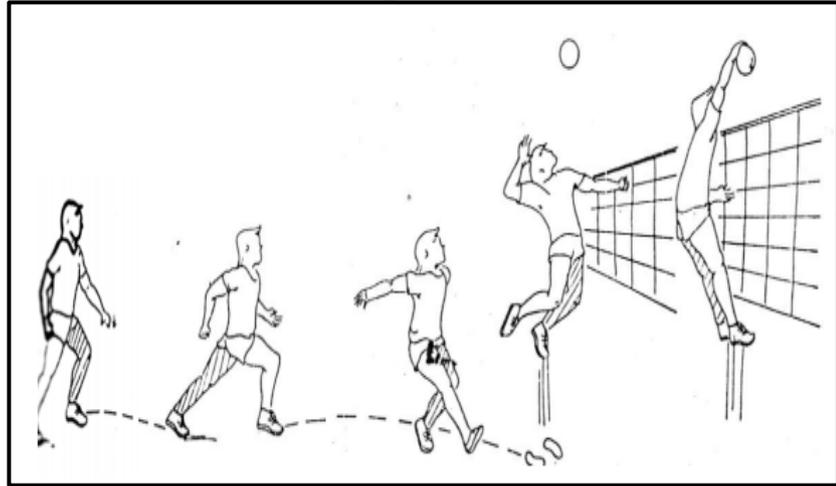
- 6) Teknik *smash zig-zag*.
- 7) Teknik *smash* dari belakang.

Macam-macam teknik *smash* dalam permainan bola voli, dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Teknik Gerak *Smash* Umpan Tinggi (*Open*)

Smash umpan tinggi (*open*), dengan ketinggian umpan lebih dari dua meter, merupakan dasar dari latihan *smash*. Jika pemain dapat melakukan *smash* dengan bola umpan tinggi akan mudah dikembangkan ke umpan-umpan yang lain (Pranatahadi, 2009, p. 12). Menurut Winarno, dkk., (2013, p. 120) “*Open Smash* dilakukan dengan melakukan pukulan dengan melambungkan bola cukup tinggi yaitu lebih dari 3 meter dan bolanya dalam keadaan tenang”. Usahakan bola selama menempuh lintasannya berjarak 20-30 cm dari net. Jarak bola jatuh berada di sekitar daerah yang letaknya sejauh setengah jarak dari yang diukur di tempat *set-uper* berdiri sampai kepada titik proyeksi ditempat permulaan *spiker* mengambil awalan. Seorang pemain untuk dapat melakukan *smash* normal harus memperhatikan proses pelaksanaan *smash*. Proses melakukan *smash* dapat dibagi dalam empat tahap, p. saat mengambil awalan, saat melakukan tolakan, saat melakukan pukulan, dan saat melakukan pendaratan.

Gambar 2. Teknik *Smash Open*

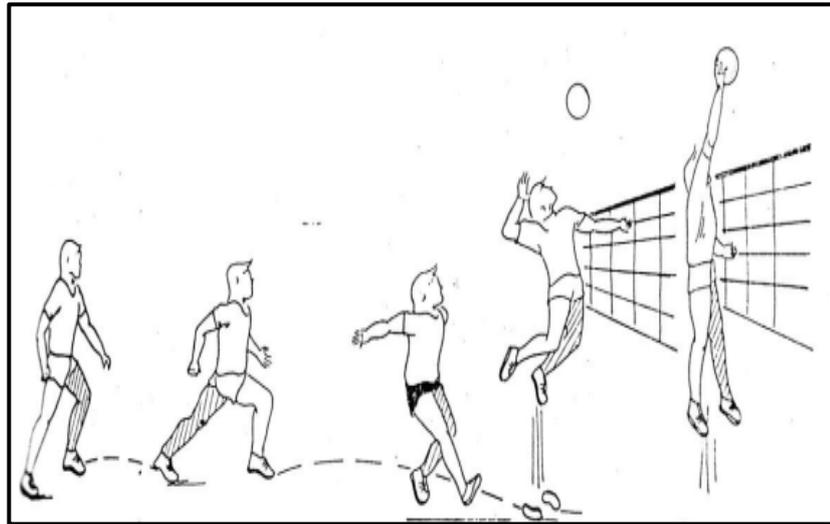


(Sumber: Winarno, dkk, 2013, p. 120)

2) Teknik Gerak *Smash* Bola Semi

Smash semi ketinggian umpannya hanya sekitar satu sampai dua meter di atas bibir net. Teknik gerak mulai dari awalan, meloncat, melayang memukul bola, dan mendarat hampir sama dengan teknik dasar umpan bola tinggi (Pranatahadi, 2009, p. 19). Menurut Winarno, dkk., (2013, p. 123) teknik ini dilakukan seperti pada saat melakukan *spike* normal. Perbedaan terletak pada perkenaan bola dan ketinggian bola, teknik dilakukan dengan pemain yang akan melakukan *spiker* lebih dahulu bergerak sebelum bola sampai pada *set-uper*. *Set-uper* memberikan bola tidak lebih dari 2 meter di atas net. Pengambilan sikap persiapan, sikap menolak (tumpuan), sikap perkenaan bola, dan sikap pendaratan sama dengan *smash open*. Perbedaannya terletak pada saat pengambilan awalan oleh *smasher* dan penyajian bola dari pengumpan.

Gambar 3. Teknik *Smash Semi*



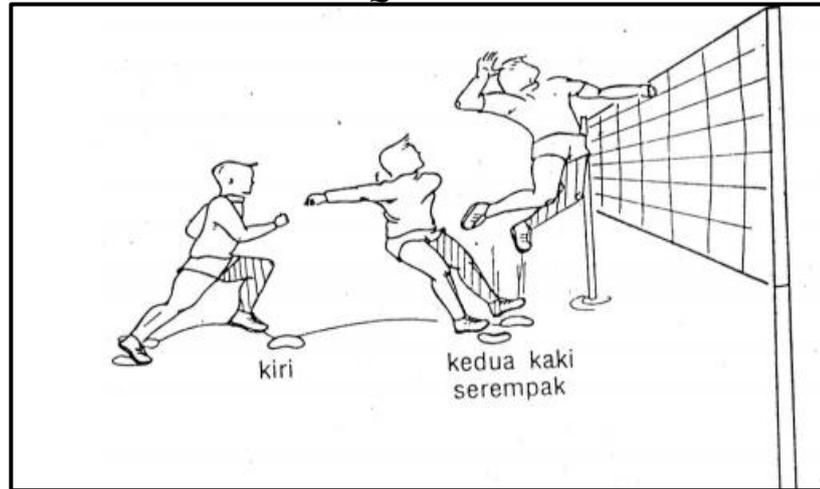
(Sumber: Winarno, dkk, 2013, p. 120)

3) Teknik Gerak *Smash Pull (Quick)*

Winarno, dkk., (2013, p. 117) menyatakan teknik *quick smash* digunakan untuk mengembangkan permainan cepat dalam melakukan variasi-variasi serangan ke daerah lawan. Teknik *quick smash* digunakan untuk bermain cepat dan untuk variasi-variasi serangan. Bila regu telah menguasai teknik *quick smash* ini dapat menerapkan di dalam pertandingan seni gerak dan mutu permainan kelihatan lebih enak untuk dilihat. Apabila teknik *quick smash* telah dikuasai oleh suatu regu dan diterapkan dalam suatu pertandingan, maka gerakan gerakan yang dilakukan dalam permainan lebih variatif dan menarik serta permainan bisa dikategorikan permainan tingkat tinggi. Zahálka et al., (2017, p. 263) menyatakan *quick smash* digunakan untuk melakukan serangan cepat agar tidak gampang diblok lawan.

Inilah sebabnya mengapa *quick smash* begitu penting untuk serangan yang efisien.

Gambar 4. Teknik *Smash Quick*



(Sumber: Winarno, dkk., 2013, p. 117)

4) Teknik Gerak *Smash* Pemain Belakang (*Back Attack*)

Smash dari jauh net atau dari belakang garis serang, kuncinya ada di langkah akhir menjelang loncat. Langkah akhir tidak perlu panjang karena loncatan justru harus melayang ke depan. Dengan loncat melayang ke depan maka hasil pukulan akan bertambah kencang karena ada tambahan gerak (Pranatahadi, 2009, p. 22). Bujang, et al., (2018, p. 42) menyatakan bahwa *smash back attack* adalah variasi teknik *smash* dari baris belakang. *Smash* dilakukan oleh salah satu pemain yang berada di posisi 1, 5, 6 di belakang garis penyerangan. *Smash* bisa disebut serangan balik jika bek melompat sebelum garis serang (3 meter) dan menyerang / memukul bola sempurna melewati net.

5) Teknik Gerak *Smash* Jingkat/*Engkling*/*Running Smash*

Macam *smash* jingkat di antaranya, p. *semi*, *pull*, dan dua kaki jingkat (*doubel runing*). Tumpuan loncat pada teknik *smash* jingkat tidak menggunakan dua kaki, maka awalan, meloncat, melayang memukul bola, dan mendarat ada perbedaan dengan teknik *smash* yang lain (Pranatahadi, 2009, p. 24).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan Tresnadiani & Wardani (2020) berjudul “Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa Berdasarkan Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Permainan”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kecerdasan emosional siswa SMA yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga permainan berdasarkan jenis olahraga dan jenis kelamin. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik survei pada 168 siswa SMA yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ditemukan perbedaan tingkat kecerdasan emosional siswa yang signifikan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga perorangan dan beregu, akan tetapi berdasarkan jenis kelamin ditemukan perbedaan tingkat kecerdasan emosional yang signifikan pada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga permainan di

daerah Majalengka. Simpulan, tingkat kecerdasan emosional siswa yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga permainan termasuk kedalam kategori sedang dan tidak terdapat perbedaan pada siswa berdasarkan jenis olahraga. Sedangkan berdasarkan jenis kelamin terdapat perbedaan tingkat kecerdasan emosional dengan siswa puteri memiliki kemampuan yang lebih tinggi daripada siswa putera.

2. Penelitian yang dilakukan Azim (2019) berjudul “Tinjauan Kecerdasan Emosi Atlet Cricket”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan , yaitu tingkat kecerdasan emosi atlet cricket Sumatera Barat yang di lihat dan tinjau dari kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Jenis penelitian ini digolongkan pada penelitian deskriptif, dengan jumlah populasi seluruh atlet cricket sumatera barat dengan jumlah 20 orang atlet .teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling* dengan sampel sebanyak 20 orang atlet, sedangkan analisis data menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan dan mengungkapkan bahwa kecerdasan emosi atlet cricket Sumatera barat dilihat dari kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial yaitu berada pada persentase 75% berada pada keadaan cukup kemudian berdasarkan hasil dari penelitian bahwa atlet cricket Sumatera Barat belum memiliki kecerdasan emosi yang baik.
3. Penelitian yang dilakukan Sutisyana, dkk., (2023) berjudul “Kecerdasan emosional atlet futsal putri di klub Abhiseva Kota Bengkulu”. Tujuan

penulisan dalam artikel ini untuk menganalisis tingkat kecerdasan emosional atlet futsal putri di klub Abhiseva Kota Bengkulu. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan nilai standar deviasi ideal dan nilai rerata ideal. Hasil penelitian menggambarkan bahwa tingkat kecerdasan emosional atlet terdiri dari tiga kategori. Sebanyak 3 atlet berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai interval >68-80, 10 atlet berada pada kategori tinggi dengan nilai interval >56-68, dan 3 atlet berada pada kategori sedang dengan nilai interval >44- 56, serta tidak ada atlet yang memiliki tingkat kecerdasan emosional pada kategori rendah maupun sangat rendah. Merujuk pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa atlet putri di klub Abhiseva Kota Bengkulu memiliki tingkat kecerdasan emosional dengan kategori tinggi.

4. Penelitian yang dilakukan Ayu & Haryono (2019) berjudul “Hubungan Kemampuan Kinestetik dan Kelincahan dengan Hasil *Groundstroke Forehand* Tennis”. Tujuan Penelitian untuk: menguji hubungan kemampuan kinestetik dan kelincahan dengan hasil *Groundstroke Forehand* Tennis. Metode penelitian menggunakan survei dengan teknik tes. Populasi penelitian pemain Klub Widyatama Pelti Kabupaten Tegal 2019 berjumlah 16 pemain dan sampel sejumlah 16 pemain dengan teknik *purposive sampling*. Variabel penelitian meliputi kemampuan kinestetik dan kelincahan. Variabel terikat adalah pukulan *Groundstroke Forehand*. Instrumen penelitian menggunakan: 1) tes kemampuan

kinestetik, 2) tes kelincuhan dan 3) tes *groundstroke forehand*. Analisis data menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian : 1) Ada hubungan kemampuan kinestetik terhadap *Groundstroke Forehand* dengan koefisien korelasi 0,624, 2) ada hubungan kelincuhan terhadap hasil *Groundstroke Forehand* dengan koefisien korelasi 0,734, 3) Ada hubungan kemampuan kinestetik dan kelincuhan terhadap hasil *groundstroke forehand* tenis dengan koefisien korelasi 0,283. Simpulan penelitian bahwa: ada hubungan antara kemampuan kinestetik dan kelincuhan dengan hasil *Groundstroke Forehand* Tenis.

5. Penelitian yang dilakukan Irwansyah (2020) berjudul “Korelasi Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan Dasar Melakukan *Shooting* dalam Permainan Sepak Bola pada Tim Tungkob United FC Kabupaten Aceh Besar”. Tujuan penelitian untuk melihat kontribusi kecerdasan kinestetik, kemampuan dasar melakukan *shooting* bola ke arah gawang dalam permainan sepakbola. Populasi dalam penelitian ini adalah semua atlet Sepakbola Tungkob United FC yang berjumlah 20 orang. Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif yaitu mencari sumbangan antar variabel, adapun instrumen menggunakan *checklis* untuk melihat variabel yang diteliti, sementara teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus kontribusi, dari Hasil penelitian yang telah dikumpulkan, maka dapat disimpulkan bahwa, kecerdasan kinestetik memiliki kontribusi dengan kemampuan dasar *shooting* bola ke arah gawang pada permainan sepakbola.

C. Kerangka Berpikir

Teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola voli, yaitu terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*. Salah satu teknik yang sangat penting dalam bola voli yaitu teknik *smash*. *Smash* merupakan salah satu teknik yang sering digunakan oleh pemain bola voli untuk melakukan serangan terhadap lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan suatu pertandingan. *Smash* adalah pukulan utama dalam penyerangan guna mencapai kemenangan. *Smash* merupakan suatu pukulan yang kuat dimana tangan melakukan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas bola.

Teknik ini membutuhkan *skill* yang bagus dan juga akurasi yang tepat di mana seorang pemain bola voli harus mampu dengan cepat menentukan arah bola agar tidak terkena blok, agar tidak masuk di daerah sendiri (tidak melewati net), dan agar masuk di daerah lapangan lawan. Teknik ini membutuhkan intelektual dan juga pengalaman dari seorang atlet atau pemain tersebut. Pentingnya ketepatan menempatkan bola saat *smash* dapat mempengaruhi nilai/*point* dalam pertandingan bola voli. Salah satu faktor yang mempengaruhi baik tidaknya *smash* seseorang yaitu kondisi psikologis.

Aspek psikologis yang menunjang prestasi atlet, yaitu kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, emosi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Individu yang mampu memahami emosi individu lain, dapat bersikap dan mengambil keputusan

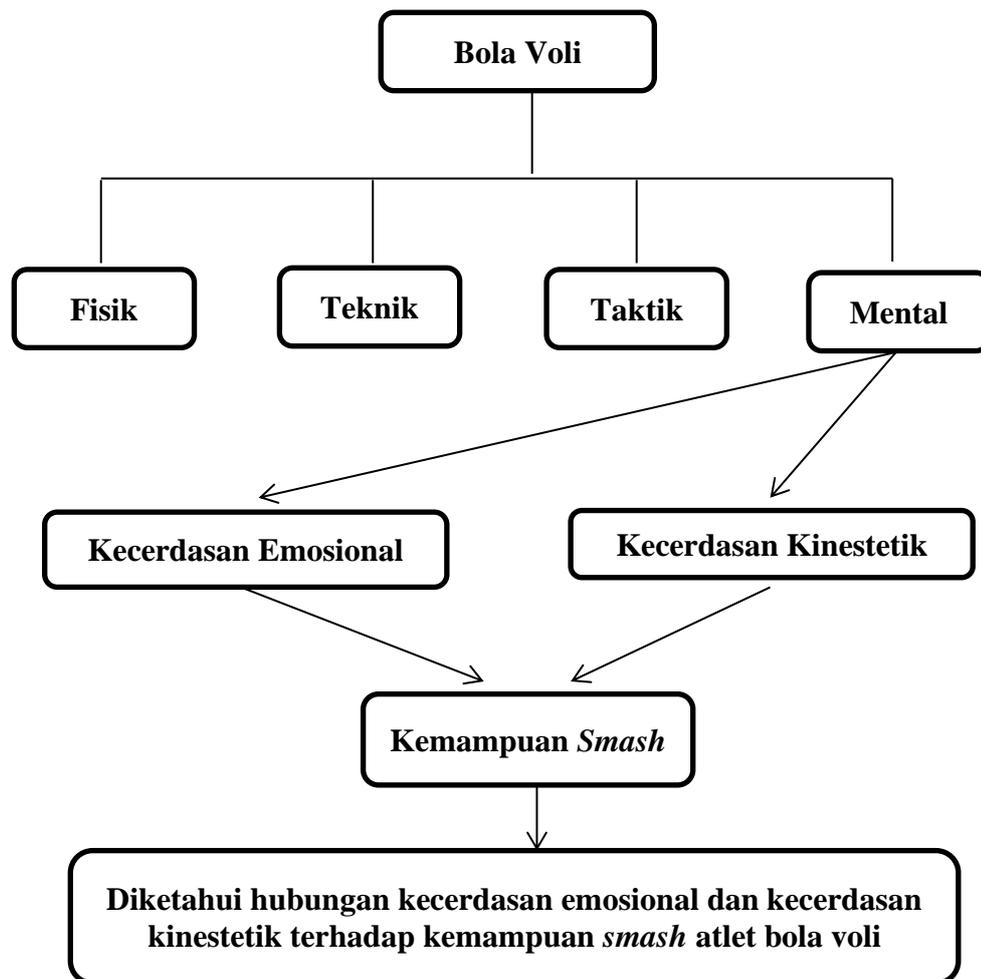
dengan tepat tanpa menimbulkan dampak yang merugikan kedua belah pihak. Emosi dapat timbul setiap kali individu mendapatkan rangsangan yang dapat mempengaruhi kondisi jiwa dan menimbulkan gejala dari dalam. Emosi yang dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan dalam berbagai bidang karena pada waktu emosi muncul, individu memiliki energi lebih dan mampu mempengaruhi individu lain.

Gejolak emosi atlet yang muncul dengan kadar yang tinggi sangat mengganggu dan merugikan penampilan atlet untuk mencapai prestasi terbaiknya. Pada dasarnya, semua emosi adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh emosi. Emosi memancing tindakan dan emosi akar dorongan untuk bertindak dalam menyelesaikan suatu masalah dengan seketika. Pengaruh emosi dalam olahraga dapat mengubah perilaku seseorang, mengganggu koordinasi gerak yang halus dan gerak yang kompleks, serta menghambat kinerja di lapangan.

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik yaitu kecerdasan seseorang untuk mampu atau terampil dalam menggerakkan gerak tubuhnya. Kecerdasan kinestetik yaitu kecakapan dalam menggunakan seluruh tubuhnya untuk dapat mengekspresikan ide atau gagasannya, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan kinestetik juga disebut kecerdasan olah tubuh karena dapat membangkitkan kemampuan seseorang untuk mengolah tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan-gerakan yang tercipta.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman. Bagan kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 5. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu:

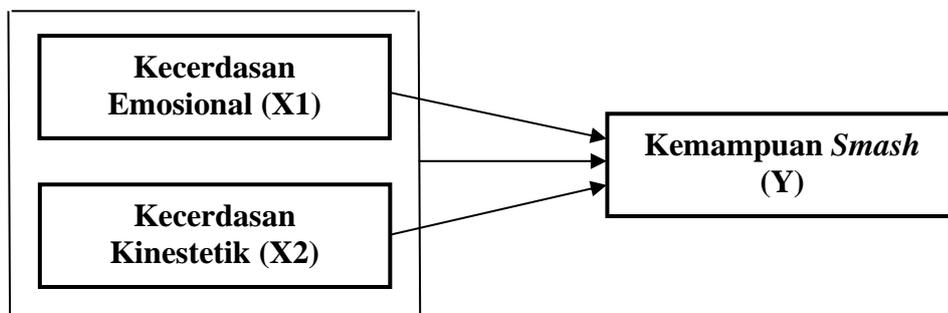
1. Ada hubungan yang signifikan kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.
2. Ada hubungan yang signifikan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.
3. Ada hubungan yang signifikan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yaitu deskriptif kuantitatif dengan korelasional. Arikunto (2019, p. 87) menyatakan penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada atau tidak hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan tersebut, serta berarti atau tidak hubungan itu. Selanjutnya data-data angka yang telah diperoleh tersebut kemudian diolah menggunakan analisis statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Lebih mudah memahami, maka desain penelitian dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.

Gambar 6. Desain Penelitian



B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di Yuso Sleman yang beralamat di Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024-Februari 2024.

C. Populasi Penelitian

1. Populasi

Secara *universal* populasi ialah totalitas objek riset yang berbentuk barang, hewan, tanaman, indikasi klinis, indikasi instan, nilai hasil uji, manusia, informan, kejadian yang terjalin serta area yang digunakan selaku sumber informasi primer serta mempunyai ciri tertentu dalam sesuatu riset (Ibrahim, dkk., 2018, p. 105). Hardani, dkk., (2020, p. 361) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian adalah atlet bola voli di Yuso Sleman dari usia 16 tahun ke atas yang berjumlah 243 pemain.

2. Sampel

Pendapat Arikunto (2019, p. 81) bahwa sampel adalah bagian populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili karakteristik populasi. Sampel merupakan sebagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mampu mewakili seluruh populasi (Nurdin & Hartati, 2019, p. 104). Teknik *sampling* dilakukan dengan *purposive sampling*. Kriterianya yaitu (1) tidak dalam keadaan sakit, (2) berusia minimal 16 tahun, (3) pernah mengikuti pertandingan, (4) masih aktif berlatih. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi

berjumlah 40 atlet putra dan putri, dengan rincian 20 atlet putra dan 20 atlet putri.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik (variabel bebas) dan kemampuan *smash* (variabel terikat). Secara operasional variabel tersebut didefinisikan yaitu:

1. Kecerdasan emosional adalah suatu kemampuan mengendalikan perasaan dan emosi, baik pada diri sendiri maupun pada orang lain yang terlihat dari kecenderungan atlet bola voli di Yuso Sleman dalam bertindak, yang diukur menggunakan angket.
2. Kecerdasan kinestetik yaitu kecakapan dalam menggunakan seluruh tubuhnya untuk dapat mengekspresikan ide atau gagasannya, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan kinestetik juga disebut kecerdasan olah tubuh karena dapat membangkitkan kemampuan seseorang untuk mengolah tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan-gerakan yang tercipta. Kecerdasan kinestetik diukur menggunakan *Vertical Linear Space Test*.
3. Kemampuan *smash* adalah salah satu teknik dalam bola voli dan merupakan senjata untuk menyerang di bola voli, pukulan kuat di mana ada kontak dari tangan ke bola secara penuh dari atas, sehingga bola curam dalam kecepatan tinggi yang diukur menggunakan tes kemampuan *smash*.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati (Sugiyono, 2019, p. 102). Adapun instrumen penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Instrumen Kecerdasan Emosional

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional berupa angket tertutup. Arikunto (2019, p. 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Pernyataan-pernyataan yang disusun terdiri dari dua komponen item, yaitu *favourable* (pernyataan positif) dan *unfavourable* (pernyataan negatif). Penskoran digunakan dengan menggunakan modifikasi skala Likert. Menurut Hadi (1991, p. 19), modifikasi skala Likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang terkandung oleh skala lima tingkat, modifikasi skala Likert meniadakan kategori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu:

- a. Kategori tersebut memiliki arti ganda, biasanya diartikan belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban, dapat diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu.
- b. Tersediannya jawaban di tengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah.

- c. Maksud kategori SSS-TS-STS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju.

Skor pernyataan kuesioner dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Pernyataan Kuesioner

Alternatif Pilihan	Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Variabel kecerdasan emosional diadopsi dalam penelitian Yuda (2023). Validitas instrumen yang dianalisis menggunakan *total item correlation* sebesar 0,963 dan reliabilitas instrumen menggunakan rumus "*Alpha Cronbach's*" sebesar 0,982. Kisi-kisi instrumen pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional

Variabel	Faktor	Indikator	Sub Indikator	Nomor	
				+	-
Kecerdasan Emosional	Mengenali Emosi Diri Sendiri	Mengenal dan merasakan emosi sendiri	Mengetahui permasalahan yang membuat marah	1	
			Tidak tahu ketika saya sedang cemas		2
		Memahami sebab perasaan yang timbul	Merasa sedih melihat tim kalah	3	
			Mudah marah ketika sedang lelah		4
		Mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan	Sadar bahwa perasaan malu untuk bertanya dapat mengganggu	5	
			Merasa canggung bila di depan harus memimpin		6
	Mengelola Emosi	Bersikap toleran terhadap frustrasi	Memaklumi ketika keinginan tidak terpenuhi	7	8

Variabel	Faktor	Indikator	Sub Indikator	Nomor	
				+	-
			Tidak suka berlarut-larut dalam masalah		
		Mampu mengungkapkan amarah dengan tepat	Memikirkan apa yang akan dilakukan	9	
			Tidak dapat mengekspresikan diri		10
		Mampu mengendalikan perilaku agresif yang dapat merusak diri dan orang lain	Ketika marah memilih diam	11	12
			Sering membuat masalah		
		Memiliki perasaan positif dengan diri sendiri dan lingkungan	Selalu memupuk kepercayaan diri	13	14
			Tidak percaya dengan kemampuan		
		Memiliki kemampuan untuk mengatasi stres	Tetap tenang menghadapi permasalahan	15	
			Tidak senang berkumpul bersama teman		16
		Dapat mengurangi perasaan cemas dan kesepian dalam pergaulan	Mudah bergaul dengan teman	17	
			Senang mengikuti latihan	18	
			Banyak dipengaruhi perasaan takut gagal		19
	Memotivasi Diri Sendiri	Mampu mengendalikan diri	Menyadari kekurangan	20	21
				Susah bangkit ketika gagal	
		Bersikap optimis dalam menghadapi masalah	Menampilkan permainan terbaik	22	
				Kurang percaya diri dengan cita-cita	
		Mampu memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan	Menyelesaikan tugas secepatnya	24	
				Tidak akan pergi berlatih sebelum pekerjaan rumah terselesaikan	25
			Senang menunda-nunda pekerjaan		26
	Mengenali Emosi Orang Lain	Mampu menerima sudut pandang orang lain	Mampu menerima pendapat orang lain	27	
				Tidak bisa menerima kritik	
		Memiliki sifat empati atau kepekaan terhadap orang lain	Merasa iba ketika melihat ada teman yang cedera	29	
				Kurang bisa mengetahui perasaan orang lain	

Variabel	Faktor	Indikator	Sub Indikator	Nomor	
				+	-
		Mampu mendengarkan orang lain	Mau mendengarkan keluh kesah	31	
			Menghormati teman yang sedang memimpin	32	
			Tidak senang ketika ada teman berkeluh kesah		33
	Membina Hubungan	Memahami pentingnya membina hubungan dengan orang lain	Selalu menyapa pelatih ketika bertemu	34	
			Tidak pernah berjabat tangan ketika berjumpa		35
		Mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain	Ketika bersalah, akan meminta maaf	36	
			Tidak mampu memberikan solusi terhadap permasalahan		37
		Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	Mudah bergaul dengan teman	38	39
			Sungkan memulai pembicaraan		
		Memiliki sifat bersahabat atau mudah bergaul dengan sesama	cepat beradaptasi dengan latihan	40	
			Pribadi yang kurang menyenangkan		41
		Memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain	Antusias mengikuti kegiatan sosial	42	
			Tidak suka mendukung teman		43
		Dapat hidup selaras dengan kelompok	Memberikan gagasan untuk kemajuan tim	44	
			Tidak mampu bekerjasama dengan tim		45
		Bersikap senang berbagi dan bekerjasama	Menyelesaikan pekerjaan secara berkelompok	46	47
			Suka berbagi dengan teman		
		Bersikap dewasa dan toleran	Tidak akan bertanya sebelum pelatih mempersilahkan	48, 49	50
			Berusaha menghibur teman yang terkena musibah	49	
			Tidak senang berbicara dengan orang yang baru dikenal		50
Jumlah				50	

2. Instrumen Kecerdasan Kinestetik

Instrumen tes yang akan digunakan dalam mengukur kecerdasan kinestetik adalah *Vertical Linear Space*. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan kinestetik dalam posisi tertentu sepanjang garis *vertical*. Tingkat usia yang dapat diukur dari rentang usia 10 tahun sampai perguruan tinggi. Baik untuk laki-laki dan perempuan dengan tingkat reliabilitas 0.98 dan menggunakan *face validity* (Akbar & Nurhayati, 2019, p. 3). Prosedur pelaksanaan tes sebagai berikut:

a. Petunjuk Pelaksanaan:

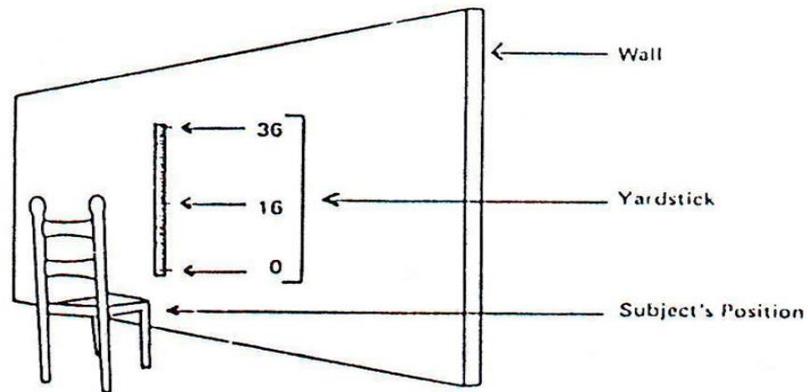
- 1) Kayu penggaris horizontal dipasang pada tembok. Testee coba duduk menghadap penggaris horizontal tersebut. Tinggi penggaris kira-kira setinggi rata-rata mata testee yang telah duduk.
- 2) Testee diperintahkan untuk melihat atau mengamati tanda yang telah ditetapkan dan merasakan posisinya dengan cara menunjuk pada angka 16. Setelah menunjuk kembali pada angka posisi semula.
- 3) Setelah testee merasa siap, mata testee ditutup dan diperintahkan unyuk menunjuk angka 16.

b. Penilaian

Masing-masing testee melakukan 3 kali, testee diberi kesempatan untuk mengamati sasaran terlebih dahulu sebelum mata ditutup kembali, kemudian simpangan jaraknya dicatat. Masing-masing

simpangan yang mendekati $\frac{1}{4}$ inch dari sasaran diukur kemudian dicatat skornya, dan diambil 2 skor terbaik dibagi 2.

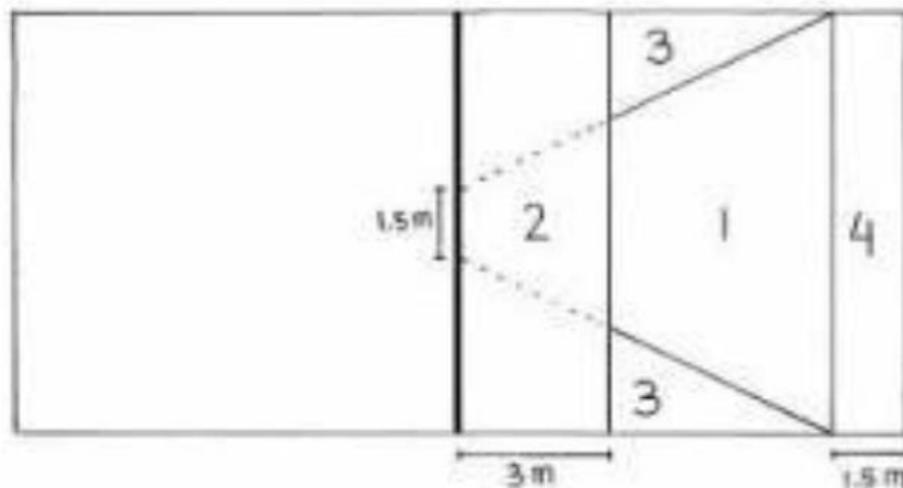
Gambar 7. Tes *Vertical Linear Space*



3. Instrumen Kemampuan *Smash*

Instrumen yang digunakan untuk kemampuan *smash* adalah *Battery Test*. Validitasnya dalam penelitian Fauzi (2011) dengan 6 *experts judgement* diperoleh nilai validitas 0.635 dan nilai reliabilitas 0.756, dan reliabilitas dengan *test retest* diperoleh indeks 0,756. Instrumen kemampuan *smash* sebagai berikut:

Gambar 8. Sasaran Tes Ketepatan Teknik *Smash*



(Sumber: Fauzi, 2011)

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas sudah menjadi bagian penting yang harus dilewati untuk mendapatkan skala yang valid. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen” (Arikunto, 2019, p. 96). Instrumen emosional diukur menggunakan validitas isi. Validitas isi merupakan bagian dari validitas internal. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement* (penilaian ahli). Validitas isi atau *content validity* memastikan bahwa pengukuran memasukkan sekumpulan item yang memadai dan mewakili, yang mengungkap konsep yang diteliti.

Pengujian validitas isi (*content validity*) dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi angket dengan tujuan penelitian dan dilakukan oleh ahli. Validitas setiap butir dianalisis menggunakan validitas Aiken’s. Formula Aiken’s V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Validitas tes kecerdasan kinestetik menggunakan *face validity*. Validitas tampang/muka (*face validity*) merupakan validitas isi yang paling dasar dan sangat minimum.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2019, p. 86). Kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel jika memiliki *Coefisient Alpha Cronbach* $\geq 0,7$ (Ghozali, 2018, p. 69).

Variabel kecerdasan emosional reliabilitas instrumen menggunakan rumus "*Alpha Cronbach's*" sebesar 0,982. Instrumen tes kecerdasan kinestetik adalah *Vertical Linear Space* baik untuk laki-laki dan perempuan mempunyai tingkat reliabilitas 0.98. Instrumen yang digunakan untuk kemampuan *smash* mempunyai nilai reliabilitas 0.756, dan reliabilitas dengan *test retest* diperoleh indeks 0,756.

G. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Nurdin & Hartati (2019: 204) menyatakan bahwa analisis data secara deskriptif adalah teknik analisis yang digunakan dalam menganalisis data dengan membuat gambaran data-data yang terkumpul tanpa membuat generalisasi dari hasil penelitian tersebut. Beberapa yang termasuk di dalam teknik analisis data secara deskriptif misalnya menyajikan data ke dalam bentuk: grafik, tabel, presentasi, frekuensi, diagram, dan lain-lain. Azwar (2019, p. 43) menyatakan bahwa untuk

menentukan kriteria skor dengan menggunakan norma penilaian pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Norma Penilaian

No	Interval	Kriteria
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Baik
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

2. Statistik Inferensial

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti diketahui bahwa uji t dan uji F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Kalau asumsi ini dilanggar, maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil (Ghozali, 2018, p. 40). Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika $p\text{-value} \leq 0,05$, berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal
- b) Jika $p\text{-value} \geq 0,05$, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal (Ghozali, 2018, p. 42).

2) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini mempunyai hubungan yang linear jika kenaikan skor variabel independen diikuti kenaikan skor variabel dependen (Ghozali, 2018, p. 47). Uji linearitas dengan menggunakan uji Anova (uji F). Perhitungan ini akan dibantu dengan SPSS versi 23. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

- a) Jika $p\text{-value} \geq 0,05$, maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah linear.
- b) Jika $p\text{-value} \leq 0,05$, maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah tidak linear.

b. Uji Hipotesis

1) Persamaan Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda merupakan analisis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (independen) yang jumlahnya lebih dari satu terhadap satu variabel terikat (dependen). Model analisis regresi linear berganda digunakan untuk menjelaskan hubungan dan seberapa besar pengaruh variabel-variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) (Ghozali, 2018, p. 67). Guna menguji pengaruh beberapa variabel bebas dengan variabel terikat dapat digunakan model matematika sebagai berikut (Sugiyono, 2019, p. 303)

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

- Y = Variabel *response* (*dependent*)
X₁ dan X₂ = Variabel *predictor* (*independent*)
a = konstanta
b₁ dan b₂ = koefisien regresi
e = residu

2) Uji F (Simultan)

Uji statistik F dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan semua variabel bebas dimasukkan dalam model yang memiliki pengaruh secara bersama terhadap variabel terikat (Ghozali, 2018, p. 72). Dua kriteria pengambilan keputusan Uji-F adalah:

- a) Apabila *p-value* < 0,05, maka secara simultan variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- b) Apabila *p-value* > 0,05, maka secara simultan variabel independen tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

3) Uji t (Parsial)

Uji statistik t dilakukan untuk dapat mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen pada variabel dependen (Ghozali, 2018, p. 77). Pada saat uji statistik t, nilai t hitung akan dibandingkan dengan nilai pada t tabel. Adapun kriteria dari uji statistik t (Ghozali, 2018, p. 78):

- 1) Jika $p\text{-value} < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- 2) Jika $p\text{-value} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Pengujian koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur persentase sumbangan variabel independen yang diteliti terhadap naik turunnya variabel terikat. Koefisien determinasi berkisar antara nol sampai dengan satu ($0 \leq R^2 \leq 1$) yang berarti bahwa bila $R^2 = 0$ berarti menunjukkan tidak adanya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, dan bila R^2 mendekati 1 menunjukkan bahwa semakin kuatnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat dilihat pada kolom *Adjusted R Square* pada tabel *Model Summary* hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS (Ghozali, 2018, p. 58).

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang digunakan merupakan data hasil pengukuran kepada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berjumlah 40 atlet. Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 1-5 Februari 2024 yang dilakukan di Klub Yuso Sleman. Hasil analisis dijelaskan sebagai berikut:

1. Karakteristik Atlet

Hasil karakteristik atlet bola voli di Klub Yuso Sleman dijelaskan sebagai berikut.

a. Jenis Kelamin

Data atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut:

Tabel 4. Karakteristik Atlet berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-Laki	20	50,00%
2	Perempuan	20	50,00%
Jumlah		40	100%

(Sumber: Lampiran 15 Halaman 128)

Berdasarkan Tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berdasarkan jenis kelamin Laki-laki sebanyak 20 atlet (50,00%) dan Perempuan sebanyak 20 atlet (50,00%). Hasil distribusi jenis kelamin subjek penelitian menunjukkan Laki-laki dan Perempuan jumlah yang seimbang.

b. Usia

Data atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berdasarkan usia sebagai berikut:

Tabel 5. Karakteristik Atlet berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Persentase
1	18 Tahun	9	22,50%
2	17 Tahun	18	45,00%
3	16 Tahun	13	32,50%
Jumlah		40	100%

(Sumber: Lampiran 15 Halaman 128)

Berdasarkan Tabel 5 di atas, menunjukkan bahwa atlet bola voli di Klub Yuso Sleman paling banyak berada pada usia 17 tahun dengan besaran persentase 45,00%.

c. Lama Latihan

Data atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berdasarkan lama latihan sebagai berikut:

Tabel 6. Karakteristik Atlet berdasarkan Lama Latihan

No	Lama Latihan	Frekuensi	Persentase
1	6 ≤ Tahun	5	12,50%
2	4-5 Tahun	18	45,00%
3	≤ 3 Tahun	17	42,50%
Jumlah		40	100

(Sumber: Lampiran 15 Halaman 128)

Berdasarkan Tabel 6 di atas, menunjukkan bahwa atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berdasarkan 'Lamanya Latihan' paling banyak 4-5 Tahun dengan besaran persentase 45,00%.

2. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif motivasi berprestasi, kecerdasan kinestetik, dan kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman dijelaskan sebagai berikut.

a. Kecerdasan Emosional (X_1)

Deskriptif statistik data kecerdasan emosional atlet bola voli di Klub Yuso Sleman selengkapnya pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Deskriptif Statistik Kecerdasan Emosional Putra dan Putri

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	126,48
<i>Median</i>	123,50
<i>Mode</i>	125,00
<i>Std. Deviation</i>	15,09
<i>Minimum</i>	97,00
<i>Maximum</i>	173,00

(Sumber: Lampiran 7 Halaman 118)

Norma Penilaian kecerdasan emosional atlet bola voli di Klub Yuso Sleman disajikan pada Tabel 8 berikut.

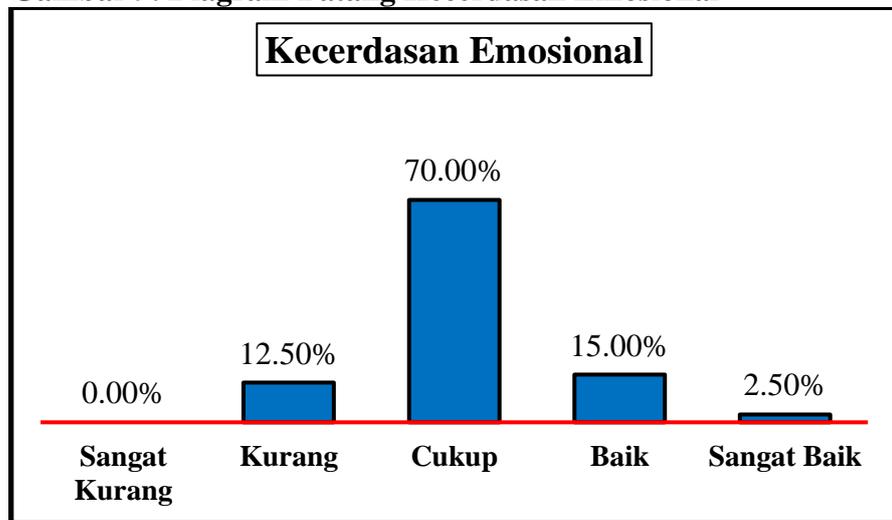
Tabel 8. Norma Penilaian Kecerdasan Emosional Putra dan Putri

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	$170 < X$	Sangat Baik	1	2,50%
2	$141 < X \leq 170$	Baik	6	15,00%
3	$111 < X \leq 140$	Cukup	28	70,00%
4	$81 < X \leq 110$	Kurang	5	12,50%
5	$X \leq 80$	Sangat Kurang	0	0,00%
Jumlah			40	100%

(Sumber: Lampiran 4 Halaman 110-113)

Berdasarkan Norma Penilaian pada Tabel 8 tersebut di atas, kecerdasan emosional atlet bola voli di Klub Yuso Sleman dapat disajikan pada Gambar 9 sebagai berikut.

Gambar 9. Diagram Batang Kecerdasan Emosional



Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 9 di atas menunjukkan bahwa kecerdasan emosional atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 atlet), “kurang” sebesar 12,50% (5 atlet), “cukup” sebesar 70,00% (28 atlet), “baik” sebesar 15,00% (6 atlet), dan “sangat baik” sebesar 2,50% (1 atlet).

b. Kecerdasan Kinestetik (X_2)

Deskriptif statistik data kecerdasan kinestetik atlet bola voli di Klub Yuso Sleman selengkapnya pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Deskriptif Statistik Kecerdasan Kinestetik Putra dan Putri

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	16,08
<i>Median</i>	16,05
<i>Mode</i>	16,75
<i>Std. Deviation</i>	0,56
<i>Minimum</i>	14,65
<i>Maximum</i>	17,10

(Sumber: Lampiran 8 Halaman 119)

Norma Penilaian kecerdasan kinestetik atlet bola voli di Klub Yuso Sleman disajikan pada Tabel 10 berikut.

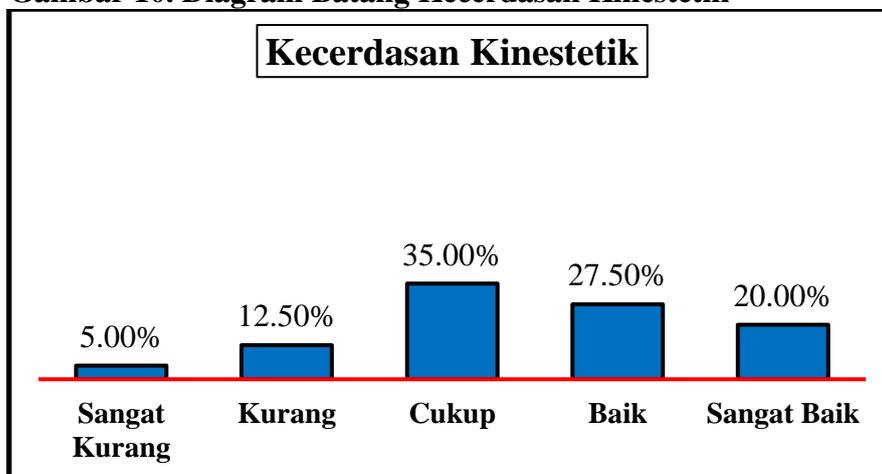
Tabel 10. Norma Penilaian Kecerdasan Kinestetik Putra dan Putri

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	$16,62 < X$	Sangat Baik	8	20,00%
2	$16,13 < X \leq 16,62$	Baik	11	27,50%
3	$15,64 < X \leq 16,13$	Cukup	14	35,00%
4	$15,15 < X \leq 15,64$	Kurang	5	12,50%
5	$X \leq 15,15$	Sangat Kurang	2	5,00%
Jumlah			40	100%

(Sumber: Lampiran 5 Halaman 114-117)

Berdasarkan Norma Penilaian pada Tabel 10 tersebut di atas, kecerdasan kinestetik atlet bola voli di Klub Yuso Sleman dapat disajikan pada Gambar 10 sebagai berikut.

Gambar 10. Diagram Batang Kecerdasan Kinestetik



Berdasarkan Tabel 10 dan Gambar 10 di atas menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,00% (2 atlet), “kurang” sebesar 12,50% (5 atlet), “cukup” sebesar 35,00% (14

atlet), “baik” sebesar 27,50% (21 atlet), dan “sangat baik” sebesar 20,00% (8 atlet).

c. Kemampuan *Smash* (Y)

Deskriptif statistik data kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman selengkapnya disajikan pada Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Deskriptif Statistik Kemampuan *Smash* Putra dan Putri

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	30,53
<i>Median</i>	30,00
<i>Mode</i>	29,00
<i>Std. Deviation</i>	2,21
<i>Minimum</i>	25,00
<i>Maximum</i>	35,00

(Sumber: Lampiran 9 Halaman 120)

Berdasarkan Norma Penilaian pada Tabel 11 tersebut di atas kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman disajikan pada Tabel 12 berikut.

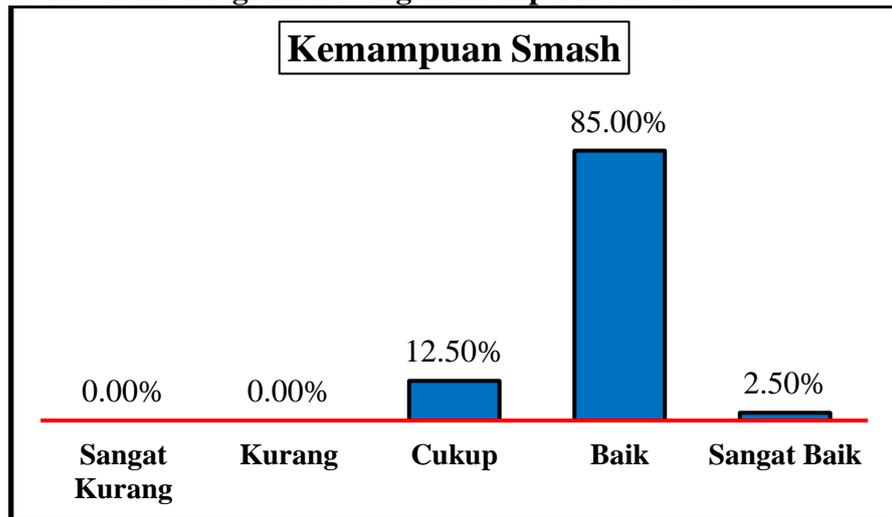
Tabel 12. Norma Penilaian Kemampuan *Smash* Putra dan Putri

No	Interval	Kategori	F	Persentase
1	$34 < X$	Sangat Baik	1	2,50%
2	$28 < X \leq 34$	Baik	34	85,00%
3	$22 < X \leq 28$	Cukup	5	12,50%
4	$16 < X \leq 22$	Kurang	0	0,00%
5	$X \leq 16$	Sangat Kurang	0	0,00%
Jumlah			40	100%

(Sumber: Lampiran 6 Halaman 116-117)

Berdasarkan Norma Penilaian pada Tabel 12 tersebut di atas, kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman dapat disajikan pada Gambar 11 sebagai berikut.

Gambar 11. Diagram Batang Kemampuan *Smash*



Berdasarkan Tabel 12 dan Gambar 11 di atas menunjukkan bahwa kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 atlet), “kurang” sebesar 0,00% (0 atlet), “cukup” sebesar 12,50% (5 atlet), “baik” sebesar 85,00% (34 atlet), dan “sangat baik” sebesar 2,50% (1 atlet).

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yaitu dengan melihat nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* variabel residual apabila nilainya berada di atas 0,05, maka dapat dikatakan data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dilakukan dengan program *software*

SPSS *version 20.0 for windows* dengan *p-value* 5% atau 0,05. Rangkuman hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas

Variabel	<i>p-value</i>	sig	Keterangan
Kecerdasan emosional (X_1)	0,233	0,05	Normal
Kecerdasan kinestetik (X_2)	0,815	0,05	Normal
Kemampuan <i>smash</i> (Y)	0,227	0,05	Normal

(Sumber: Lampiran 11 Halaman 123)

Berdasarkan analisis menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada Tabel 13 menunjukkan data kecerdasan emosional (*p-value* $0,233 > 0,05$), kecerdasan kinestetik (*p-value* $0,815 > 0,05$), dan kemampuan *smash* (*p-value* $0,227 > 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Linieritas

Pengujian linieritas dilakukan melalui uji F. Hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dinyatakan linier apabila *p-value* $> 0,05$. Hasil uji linieritas dapat dilihat dalam Tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Linieritas

Variabel	<i>p-value</i>	sig	Keterangan
Kecerdasan emosional (X_1)* Kemampuan <i>smash</i> (Y)	0,115	0,05	Linear
Kecerdasan kinestetik (X_1)* Kemampuan <i>smash</i> (Y)	0,370	0,05	Linear

(Sumber: Lampiran 12 Halaman 124)

Berdasarkan Tabel 16, menunjukkan bahwa hubungan kecerdasan emosional (X_1) terhadap kemampuan *smash* (Y) (*p-value*

0,115 > 0,05) dan hubungan kecerdasan kinestetik (X₂) terhadap kemampuan *smash* (Y) (*p-value* 0,370 > 0,05). Jadi, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikatnya dinyatakan linear. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran halaman.

4. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi adalah teknik statistika yang berguna untuk memeriksa dan memodelkan hubungan diantara variabel-variabel. Hasil analisis linear berganda hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman disajikan pada Tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>
(Constant)	7,911	6,611	
Kecerdasan emosional (X ₁)	0,064	0,017	0,436
Kecerdasan kinestetik (X ₂)	1,889	0,455	0,479

(Sumber: Lampiran 13 Halaman 125)

Berdasarkan Tabel 15, maka dapat ditentukan persamaan regresi linier berganda yang dihasilkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

$$\text{Kemampuan } \textit{smash} \text{ (Y)} = 7,911 + 0,064 \text{ Kecerdasan emosional (X}_1\text{)} + 1,889 \text{ Kecerdasan kinestetik (X}_2\text{)}$$

Hasil persamaan linear berganda menunjukkan bahwa konstanta sebesar 7,911, yang berarti jika variabel kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik dianggap nol, maka variabel kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman hanya sebesar 7,911.

5. Hasil Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan teknik analisis uji r, uji F, dan uji determinasi. Hasil uji hipotesis dipaparkan sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Uji Korelasi (Parsial)

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel bebas yaitu kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman. Hasil analisis uji r disajikan pada Tabel 16 berikut.

Tabel 16. Hasil Analisis Uji Korelasi

Variabel	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel}	<i>sig</i>
Kecerdasan emosional (X ₁)	0,656	0,304	0,000
Kecerdasan kinestetik (X ₂)	0,680	0,304	0,000

(Sumber: Lampiran 13 Halaman 126)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 16, juga dapat ditentukan untuk menjawab hipotesis parsial dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Variabel kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* didapatkan nilai $r_{hitung} 0,656 > r_{tabel} 0,304$, $p\text{-value } 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya H_1 yang berbunyi “Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman” **diterima**. Koefisien korelasi bernilai positif, artinya jika kecerdasan emosional semakin baik, maka kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman akan semakin baik.

2) Variabel kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan smash didapatkan nilai $r_{hitung} 0,680 > r_{tabel} 0,304$, $p-value 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya H_1 yang berbunyi “Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman” **diterima**. Koefisien korelasi bernilai positif, artinya jika yang signifikan semakin baik, maka kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman akan semakin baik.

b. Hasil Uji F (Simultan)

Uji F (Simultan) bertujuan untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman. Analisis menggunakan uji ANOVA. Kaidah analisis apabila $p-value < 0,05$, maka hipotesis alternatif diterima dan sebaliknya. Hasil analisis dijelaskan pada Tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Analisis Uji F (Simultan)

<i>ANOVA^b</i>					
<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig,</i>
Regression	116,190	2	58,095	29,132	0,000 ^a
Residual	73,785	37	1,994		
Total	189,975	39			

(Sumber: Lampiran 13 Halaman 126)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 17, didapatkan nilai $F_{hitung} 29,132 > F_{tabel} (df 2;37) 3,25$ serta $p-value 0,000 < 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis yang

berbunyi “Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman”, **diterima**. Dapat disimpulkan bahwa model regresi yang dipilih layak untuk menguji data dan model regresi dapat digunakan untuk memprediksi bahwa kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik bersama-sama berhubungan terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman .

6. Hasil Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi (R^2) pada intinya digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi variabel dependen. Hasil analisis Koefisien Determinasi (R^2) kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman disajikan pada Tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Analisis Koefisien Determinasi

<i>Model Summary</i>			
<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
0,782 ^a	0,612	0,591	1,41216

(Sumber: Lampiran 13 Halaman 125)

Berdasarkan Koefisien Determinasi (R^2) pada Tabel 18, diketahui bahwa nilai koefisien determinasi *R Square* sebesar 0,612. Hal ini berarti sumbangan variabel kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman sebesar

61,20%, sedangkan sisanya sebesar 38,80% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini.

Sumbangan efektif (SE) dan sumbangan relatif (SR) kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman disajikan pada Tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Analisis Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif

Variabel	SE	SR
Kecerdasan emosional (X_1)	28,67%	46,85%
Kecerdasan kinestetik (X_2)	32,53%	53,15%
Jumlah	61,20%	100,00%

(Sumber: Lampiran 14 Halaman 127)

Berdasarkan Tabel 19, sumbangan efektif (SE) dan sumbangan relatif (SR), menunjukkan bahwa variabel kecerdasan kinestetik memberikan sumbangan paling besar terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, yaitu sebesar 32,53%, sedangkan sumbangan efektif (SE) variabel kecerdasan emosional hanya sebesar 28,67%.

B. Pembahasan

1. Hubungan Kecerdasan Emosional terhadap Kemampuan *Smash*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan sumbangan sebesar 16,67%. Koefisien korelasi bernilai positif, artinya jika kecerdasan emosional semakin baik, maka kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman akan semakin baik. Hasil penelitian didukung dari penelitian terdahulu yang dilakukan Lesmana & Sin

(2019) dalam penelitiannya membuktikan bahwa terdapat hubungan antara emosional terhadap kemampuan *passing* atas bola voli sebesar $r_{hitung} (0,453) > r_{tabel} (0,254)$. Penelitian yang dilakukan Syukri, dkk., (2020) menunjukkan bahwa emosional memberikan hubungan yang signifikan terhadap keterampilan bermain atlet bolavoli Delta Harapan Kota Sawahlunto.

Azim (2019, p. 2) menyatakan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, emosi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Individu yang mampu memahami emosi individu lain, dapat bersikap dan mengambil keputusan dengan tepat tanpa menimbulkan dampak yang merugikan kedua belah pihak. Emosi dapat timbul setiap kali individu mendapatkan rangsangan yang dapat mempengaruhi kondisi jiwa dan menimbulkan gejala dari dalam. Emosi yang dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan dalam berbagai bidang karena pada waktu emosi muncul, individu memiliki energi lebih dan mampu mempengaruhi individu lain. Segala sesuatu yang dihasilkan emosi tersebut jika dimanfaatkan dengan benar dapat diterapkan sebagai sumber energi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, mempengaruhi orang lain dan menciptakan hal-hal baru.

Putro (2020, p. 64) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek yang terkandung dalam kecerdasan emosi berupa;

- 1) Kesadaran diri, kondisi yang dirasakan seseorang untuk digunakan dalam mengambil keputusan serta mempunyai tolak ukur realistis pada kemampuan dan rasa percaya diri. Kesadaran diri dapat membantu untuk mengelola diri sendiri dan hubungannya antar emosi personal dengan pikiran sendiri.
- 2) Pengaturan diri, pengendalian emosi dapat dilakukan dengan mengalihkan suasana hati melalui kegiatan positif. Proses pengaturan diri sendiri merupakan kemampuan untuk mengikuti pemikiran sendiri dengan berusaha mewujudkan keinginan yang telah ditentukan sebelumnya.
- 3) Motivasi, kunci motivasi yaitu dapat memanfaatkan emosi untuk mendukung kesuksesan hidup individu. Motivasi harus digunakan untuk menuntun kesasaran yang dituju, mengambil inisiatif diri, dapat bertindak efektif, serta memandang kegagalan sebagai bentuk tantangan baru.
- 4) Empati, kondisi dimana seseorang mampu untuk memahami perspektif orang lain serta mampu menjalin kepercayaan serta keselarasan dengan lingkungan sekitar.
- 5) Kemampuan sosial, kondisi dimana mampu mengendalikan emosi dengan sebaik-baiknya ketika berinteraksi dengan orang lain, lebih kreatif dalam membaca dan memahami situasi serta mampu berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan khusus untuk dapat mempengaruhi, mendidik, memimpin, serta bekerja sama.

Rinanda & Haryanta (2017, p. 2) menyatakan bahwa emosional adalah setiap kegiatan atau pengolahan pikiran, perasaan, nafsu setiap setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. Hal ini menunjukkan bahwa emosional dalam bentuk:

- 1) Kesadaran diri, mengetahui apa yang dirasakan suatu saat dan menggunakannya untuk mengambil keputusan diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.
- 2) Pengaturan diri, menangani emosi, sehingga berdampak positif terhadap pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati dan sanggup menunda kenikmatan sebelum tercapainya suatu sasaran, dan mampu pulih kembali dari tekanan emosi.
- 3) Motivasi menggunakan hasrat yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntun menuju sasaran, membantu mengambil inisiatif dan bertindak sangat efektif, dan untuk bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi.

Atlet diharapkan dapat berbuat dan bertindak sebaik-baiknya yang berarti kemampuan pribadinya dapat berfungsi dengan baik dalam suatu tingkat integritas tertentu menunjukkan kematangan emosional serta dapat menguasai diri. Kecerdasan emosional dapat dikonsepsikan sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan bernalar dengan benar. Artinya atlet mampu mengendalikan diri dalam melaksanakan teknik *smash*, agar dapat menghasilkan pukulan *smash* yang baik dan terarah, sehingga atlet dengan tenang mengarahkan pukulan *smash* ke sasaran yang dituju dan dapat menghasilkan poin. Atlet dapat memacu diri untuk terus melakukan latihan dalam membentuk teknik *smash* yang baik, dan mampu bertahan atau cepat pulih ketika menghadapi kegagalan dan frustrasi dalam melakukan teknik *smash* bola voli.

2. Hubungan Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan *Smash*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan sumbangan sebesar 22,23%. Koefisien korelasi bernilai positif, artinya jika kecerdasan kinestetik semakin baik, maka kemampuan *smash* pada atlet bola voli di Klub Yuso Sleman akan semakin baik. Hasil penelitian didukung dari penelitian terdahulu yang dilakukan Artha & Suparman (2019) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan *smash* bola voli antara atlet yang memiliki bakat kinestetik tinggi dengan atlet yang memiliki bakat kinestetik rendah. Atlet dengan kecerdasan kinestetik

tinggi mempunyai kemampuan *smash* yang lebih baik daripada atlet dengan kecerdasan kinestetik rendah.

Penelitian yang dilakukan Irwansyah (2020) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik memiliki kontribusi dengan kemampuan dasar *shooting* bola kearah gawang pada permainan sepakbola. Penelitian yang dilakukan Suryadi, dkk., (2022) menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara persepsi kinestetik dengan keberhasilan *smash* dalam permainan bola voli. Penelitian yang dilakukan Adnin, dkk., (2022) menunjukkan adanya hubungan persepsi kinestetik dengan keterampilan *smash* pada atlet bola voli klub Sparta.

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan dan mengubah sesuatu. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan tubuhnya untuk menyelesaikan masalah, mengekspresikan ide, emosi, dan memanipulasi objek (Azis & Musyadah, 2019, p. 75). Selanjutnya menurut Fadlillah (2023, p. 351) bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan tubuhnya untuk menyelesaikan masalah, mengekspresikan ide, emosi, dan memanipulasi objek. Kecerdasan kinestetik memungkinkan terjadinya hubungan antara pikiran dan tubuh yang diperlukan agar berhasil dalam berbagai aktivitas.

Kinestetik merupakan fungsi yang berhubungan dengan informasi kinestetik, yaitu informasi yang diperoleh dari gerakan-gerakan otot dan persendian sebagai umpan balik terhadap mekanisme perseptual yang harus dirasakan, dibandingkan dan diidentifikasi melalui cara yang sama dengan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan bagian-bagian tubuhnya dengan otak yang berjalan secara sinergis dan baik akan dapat mempermudah seseorang mencapai tujuan dalam melakukan sesuatu termasuk dalam melakukan kemampuan *smash* dalam permainan bola voli. Atlet yang memiliki persepsi kinestetik yang baik cenderung suka bergerak dan suka meniru gerak atau tingkah laku yang menarik perhatiannya, senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak. Selain itu memiliki koordinasi tubuh yang baik, gerakan-gerakan yang seimbang, luwes dan cekatan.

Gerakan yang terkontrol dengan cermat merupakan pendukung gerakan yang efisien. Kontrol tubuh meliputi tiga macam, yaitu: kontrol keseimbangan, kontrol ketepatan waktu berbuat (*timing*), kontrol muskuler. Kontrol keseimbangan tubuh berkenaan dengan kemampuan menyesuaikan gravitasi bumi baik ketika sedang bergerak atau diam. Kemampuan mengontrol keseimbangan tubuh yang baik, tampak ketika melakukan suatu tugas gerak tidak mudah terjatuh atau tergoyahkan. Kontrol ketepatan berbuat (*timing*) berkaitan dengan pengaturan irama gerakan, sehingga sesuai dengan urutan, lamanya gerak atau kecepatan

yang diperlukan. Kontrol muskuler berkenaan dengan pengendalian kontraksi otot dan relaksasi otot, sehingga sekelompok otot yang diperlukan untuk tugas gerak yang berkontraksi dan pada sisi lain ada otot yang relaksasi. Dari ketiga fungsi kontrol baik kontrol keseimbangan, *timing* dan kontrol muskuler bila dapat bekerja dengan koordinasi yang baik akan menjadikan gerak yang dilakukan menjadi otomatis dan efisien. Gerakan yang efisien berarti dalam pelaksanaan tugas gerak yang dilakukan dapat memperoleh nilai yang tinggi, arah yang tepat dan dengan menggunakan tenaga sekecil mungkin (Sugiyanto, 2018, p. 61).

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik diantaranya, menonjol dalam kemampuan olahraga, cenderung suka bergerak, tidak bisa diam, suka meniru gerak, memiliki koordinasi tubuh yang baik, cepat dan tangkas dalam menguasai tugas-tugas dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Berdasarkan uraian-uraian di atas atlet yang memiliki persepsi kinestetik yang tinggi akan lebih mudah dalam menguasai keterampilan gerak, dikarenakan atlet seperti ini memiliki rasa ketertarikan yang kuat terhadap rangsangan dari luar dirinya, atlet yang memiliki persepsi kinestetik yang tinggi ingin senantiasa mencoba menirukan setiap gerakan-gerakan yang sedang diajarkan, atlet ini lebih aktif dibandingkan dengan teman-temannya, dan tidak merasa malu dan takut gagal ketika mencoba mempraktekkannya di hadapan teman-temannya.

3. Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan *Smash*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman dengan sumbangan sebesar 61,20%. Salah satu teknik yang sangat penting dalam bola voli yaitu teknik *smash*. *Smash* merupakan salah satu teknik yang sering digunakan oleh pemain bola voli untuk melakukan serangan terhadap lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan suatu pertandingan. *Smash* adalah pukulan utama dalam penyerangan guna mencapai kemenangan. *Smash* merupakan suatu pukulan yang kuat dimana tangan melakukan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas bola.

Teknik *smash* membutuhkan *skill* yang bagus dan juga akurasi yang tepat di mana seorang pemain bola voli harus mampu dengan cepat menentukan arah bola agar tidak terkena blok, agar tidak masuk di daerah sendiri (tidak melewati net), dan agar masuk di daerah lapangan lawan. Teknik ini membutuhkan intelektual dan juga pengalaman dari seorang atlet atau pemain tersebut. Pentingnya ketepatan menempatkan bola saat *smash* dapat mempengaruhi nilai/*point* dalam pertandingan bola voli. Salah satu faktor yang mempengaruhi baik tidaknya *smash* seseorang yaitu kondisi psikologis (Widiyono, dkk., 2023, p. 98).

Aspek psikologis yang menunjang prestasi atlet, yaitu kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi menjadi suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk dapat menggunakan perasaannya secara optimal guna mengenali diri sendiri dan lingkungan sekitar. Kecerdasan mengelola emosi membuat atlet mampu untuk mengenali perasaannya, sehingga dapat mengatur diri sendirinya saat bertanding yang akan menimbulkan lahirnya strategi untuk mengalahkan lawan untuk meraih kemenangan dalam sebuah pertandingan. Kontrol emosi adalah menjaga suasana hati menyangkut keterampilan menghindari stress ketika dihadapkan pada persoalan yang berat suasana batin, kemampuan dalam berkonsentrasi dan berpikir jernih sangat mempengaruhi prestasi seorang atlet dalam suatu kejuaraan. Seorang atlet akan dapat bertanding dengan baik apabila suasana batin dan pikirannya baik (Arifin, 2017, p. 2).

Kecerdasan kinestetik berkenaan dengan kemampuan seseorang untuk menyadari posisi dan gerak yang telah dilakukan. Pemain yang memiliki kualitas kecerdasan kinestetik yang kurang baik ada kecenderungan sulit untuk mengontrol posisi dan gerak yang telah dilakukan. Sebaliknya pemain yang memiliki kualitas persepsi kinestetik yang baik tentu akan mampu mengontrol posisi dan gerak yang telah dilakukan, sehingga jika gerakan itu benar dan tepat sasaran ada kecenderungan mengulangi posisi atau gerak yang sama dengan kontrol gerakan yang cermat. Gerakan yang terkontrol dengan cermat merupakan pendukung gerakan yang efisien (Adnin, dkk., 2022, p. 4). Kecerdasan

kinestetik mempunyai peran dan bahkan memberikan kontribusi yang besar dalam olahraga. Dalam olahraga bola voli, kontribusi yang dirasakan oleh para pemain adalah dengan latihan-latihan kontinyu yang telah dijalankan para pemain. Pemain yang bertugas melakukan *smash* akan dapat melaksanakan dengan baik, dengan cara menempatkan posisi yang sebaik mungkin dan dapat menggerakkan anggota badannya dengan selaras dengan perasaan gerak di dalam menempatkan posisi tubuhnya.

Atlet yang memiliki persepsi kinestetik yang tinggi akan berhasil dengan cepat dalam menguasai keterampilan *smash* dalam bermain voli, karena dalam teknik *smash* bola voli dibutuhkan ketepatan koordinasi tubuh yang baik dan gerakan-gerakan yang seimbang. Pemain yang memiliki kualitas persepsi kinestetik yang kurang baik cenderung sulit untuk mengontrol posisi dan gerak yang telah dilakukan. Pemain yang memiliki persepsi kinestetik yang baik mampu mengontrol posisi dan gerak yang telah dilakukan dan semakin baik pula hasil keberhasilan *smash* dalam permainan bola voli.

C. Keterbatasan Penelitian

Secara keseluruhan, peneliti sangat menyadari bahwa penelitian masih memiliki banyak kelemahan terutama dalam pelaksanaannya. Penelitian dilakukan sebaik mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian yaitu:

1. Pengumpulan data dalam penelitian hanya didasarkan pada hasil kuesioner, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian kuesioner.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran kuesioner kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
3. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi tes, yaitu faktor psikologis dan fisiologis.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan $r_{hitung} 0,656 > r_{tabel} 0,304$ dan sumbangan sebesar 28,67%.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan $r_{hitung} 0,680 > r_{tabel} 0,304$ dan sumbangan sebesar 32,53%.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman, dengan $F_{hitung} 29,132 > F_{tabel (df 2;37)} 3,25$ dan sumbangan sebesar 61,20%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan telah disimpulkan menunjukkan bukti ilmiah bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli di Klub Yuso Sleman. Penelitian ini akan berimplikasi yaitu: setiap atlet dan pelatih selalu ingin menghasilkan yang terbaik untuk membawa nama baik dalam stiap pertandingan, dan untuk

menghasilkan yang terbaik tidak lepas dari kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Saran kepada Atlet

Mental juang yang tangguh tidak lahir secara instan, perlu waktu yang lama untuk membentuk mental yang kuat. Hendaknya seorang atlet melatih kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik untuk bisa bertanding dengan maksimal untuk meraih prestasi tertinggi. Kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik atlet karena hal tersebut akan dapat mempengaruhi kemampuan *smash*.

2. Saran kepada Pelatih

a. Pada penelitian ini ditemukan bahwa ada hubungan signifikan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli. Selanjutnya agar dipertimbangkan kepada para pengurus serta pelatih khususnya bola voli manapun dalam meningkatkan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik pada atlet.

b. Pelatih diharapkan mengetahui dan memperhatikan lebih dalam lagi tentang kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik pada atlet, sehingga dapat membantu atlet untuk mengatasi masalah-masalah yang terkait tentang kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik

pada atlet yang berdasarkan penelitian ini mempengaruhi kemampuan *smash* yang dialami atlet.

- c. Disarankan bagi pelatih agar mengembangkan dan mengoptimalkan kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik dan yang berperan dalam keberhasilan atlet lembaga maupun di lingkungan sekitarnya, maka disarankan kepada pihak lembaga terutama pelatih dalam menyampaikan materi serta melibatkan kecerdasan majemuk para atlet dalam proses pelatihan.
 - d. Bagi para pelatih, dapat menyusun program latihan dan mampu memperhatikan karakteristik atlet, sehingga proses latihan dapat berjalan sesuai dengan harapan dan mencapai hasil yang maksimal.
3. Saran kepada Peneliti Selanjutnya
- a. Peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang kemampuan *smash*, disarankan agar melibatkan variabel lain yang relevan dengan penelitian ini agar hasil penelitian ini dapat dikembangkan untuk memperkaya khasanah disiplin ilmu keolahragaan, khususnya bola voli.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan pengawasan lebih ketat pada saat pengambilan data agar hasilnya lebih objektif.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan uji triangulasi misalnya melakukan wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, Y., Setyagrha, E., & Rahman, A. (2022). Hubungan persepsi kinestetik dengan keterampilan smash pada atlet bola volly Klub Sparta. *Jurnal Ilara*, 13(2).
- Afriyani, S. P. S., Hartinah, S., & Mumpuni, S. D. (2022, October). tingkat kecerdasan emosi dalam pembeajaran jarak jauh. In *Proceeding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling (SEMNASBK)* (pp. 45-51).
- Ahmad, M. Y., Tambak, S., & Hasanah, U. (2018). Pengaruh kecerdasan emosional terhadap penyesuaian diri mahasiswa Thailand. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 15(2), 16-30.
- Akbar, A. K., & Nurhayati, A. (2019). Analisis persepsi kinestetik terhadap kemampuan memanah atlet panahan Kota Palopo. *Prosiding*, 4(1).
- Amaliah, O., Hayati, T., & Nursihah, A. (2022). Hubungan antara aktivitas dalam bermain estafet bola dengan kecerdasan kinestetik anak. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 070-081.
- Anggraini, T. P., Abbas, N., Oroh, F. A., & Pauweni, K. A. (2022). Pengaruh kecerdasan emosional dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 1-9.
- Annisa, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran natural messy play sebagai optimalisasi kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 410-419.
- Anwar, M. K. (2019). *Hubungan koordinasi mata tangan kinestetik dan power otot lengan dengan ketepatan hasil shooting olahraga petanque*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Semarang, Universitas Negeri Semarang.
- Apriyanto, T., Asmaw, M., & Hanif, S. (2020). The effect of scoring skill and opponent errors on the team wins of the Final Four Proliga Volleyball Team Participants 2019. *KnE Social Sciences*, 398-415.
- Arifin, R. (2017). Peran mental dalam prestasi olahraga. *Peran mental dalam prestasi olahraga*, 1.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti, P. D., & Ningrum, M. A. (2018). Hubungan outdoor learning dengan kecerdasan kinestetik anak usia dini. *PAUD Teratai*, 7.

- Artha, I. K. A., & Suparman, M. (2019). Perbedaan latihan dan bakat kinestetik terhadap kemampuan smash bola voli. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 65-74.
- Astuti, J. (2018). Rahasia multiple intelligence pada anak. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(2), 37-61.
- Ayu, R. S., & Haryono, S. (2019). Hubungan kemampuan kinestetik dan kelincahan dengan hasil groundstroke forehand tenis. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 4(2), 75-82.
- Azim, M. (2019). Overview of emotional intelligence of cricket athlete. *Jurnal Performa Olahraga*, 4(01), 1-5.
- Azis, D. K., & Musyayadah, U. (2019). Implementasi kecerdasan kinestetik pada kegiatan ekstrakurikuler bola voli. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 152-164.
- Azizah, A. B., Damayanti, D., & Agustin, R. A. (2020). Pengaruh intelegensi terhadap keberhasilan peserta didik. *PANDAWA*, 2(1), 70-76.
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Beutelstahl, D. (2015). *Belajar bermain bola voli*. Bandung: Pionir Jaya.
- Blumenfeld-Jones, D. (2009). Bodily-kinesthetic intelligence and dance education: Critique, revision, and potentials for the democratic ideal. *The Journal of Aesthetic Education*, 43(1), 59-76.
- Budiman, A., Sugito, S., Slamet, J., Allsabab, M., & Firdaus, M. (2020). Analisis serangan bolavoli (Studi pada tim putra di Proliga 2019 final four seri Kediri). *Sportif*, 6(2), 483-498.
- Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). Meningkatkan kemampuan passing bawah dalam permainan bola voli melalui pendekatan Tgfu pada siswi kelas Viii Smp Negeri 11 Muaro Jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 186-197.
- Destriana, D., Destriani, D., & Yusfi, H. (2021). Pembelajaran smash permainan bola voli: Ujicoba skala kecil. *Jurnal MensSana*, 6(2), 126-132.
- Dwimawati, E., & Anisa, N. (2018). Faktor-faktor yang berhubungan dengan pengetahuan kesehatan reproduksi remaja di SMK YAK 1 Bogor Kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor Provinsi Jawa Barat tahun 2018. *Promotor*, 1(2), 80-86.

- Fadlillah, M. (2023). Analisis teori kecerdasan majemuk dan implementasinya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(1), 350-357.
- Fitriya, A. (2018). Optimalisasi perkembangan Kecerdasan Emosional (EQ) Anak Usia Dini. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 14(1), 1-15.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. (2017). *Emotional intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gumay, R., Satinem, Y., & Sovensi, E. (2022). Analisis teknik smash bola voli pada Klub Sehase Kota Lubuklinggau. *e-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 2(2), 65-72.
- Haq, A., & Hermanzoni, H. (2019). Analisis tingkat kemampuan teknik dasar atlet bolavoli putra Klub Ikatan Pemuda Tanjung Betung Kabupaten Pasaman. *Jurnal JPDO*, 2(1), 294-299.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Hartika, N., & Mariana, F. (2019). Pengaruh keaktifan belajar & kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 2(1), 57-71.
- Hermanzoni, H. (2020). Pengaruh kekuatan otot lengan dan daya ledak otot tungkai terhadap kemampuan smash bolavoli. *Jurnal Patriot*, 2(2), 654-668.
- Hernawati, E. (2023). Karakteristik berpikir cerdas: Suatu kajian psikologi pendidikan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 65-71.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharudin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian*. Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Irawan, Y. F., & Limanto, D. (2021). Pengaruh kecerdasan emosi dan kesiapan diri terhadap pertandingan pada pemain Walet Muda Futsal Academy Kebumen Tahun 2020. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 1(01), 18-26.

- Irwansyah, D. (2020). Korelasi kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan dasar melakukan shooting dalam permainan sepak bola pada Tim Tungkob United Fc Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Olahraga Rekreasi Samudra*, 3(2), 27-33.
- Irwanto, E., & Nuriawan, R. (2021, November). Passing, pengumpan dan serangan pada permainan bolavoli. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 4, No. 1).
- Junaidi, S., & Muharram, N. A. (2021). Pendekatan metode bermain III-I untuk meningkatkan kemampuan mengumpan pemain bolavoli pada tim putri Puslatkot Kota Kediri 2021. *Sport Science*, 21(2), 126-135.
- Khalaf Jary, S., & Daikh, Y. A. B. (2022). An Analytical Study Of Some Bio Kinematics Properties In The Flight Phase And Hitting The Ball And Temporal Field Of Movement When Performing The Smash Skill For Center (3) & (4) In Volleyball. *Journal of Positive School Psychology*, 3128-3134.
- Komarudin, K., & Risqi, F. (2020). Tingkat kepercayaan diri, kohesivitas, dan kecerdasan emosi siswa Kelas Khusus Olahraga cabang olahraga sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 1-8.
- Lesmana, I. P. M., & Sin, T. H. (2019). Hubungan emosional dan koordinasi mata-tangan terhadap kemampuan passing atas bolavoli. *Jurnal Patriot*, 1(2), 810-819.
- Lubis, S. (2018). Hubungan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 237-258.
- Maitrianti, C. (2021). Hubungan antara kecerdasan intrapersonal dengan kecerdasan emosional. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 291-305.
- Mayar, F., & Putri, Y. D. (2021). Kegiatan senam otak (brain gym) dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah III Alang Sungkai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9560-9563.
- Millán-Sánchez, A., Morante Rábago, J. C., & Ureña Espa, A. (2017). Differences in the success of the attack between outside and opposite hitters in high level men's volleyball. *Journal of Human Sport and Exercise*, 12(2): 251-256.

- Mulyadi, D. Y. N., & Pratiwi, E. (2020). *Pembelajaran bola voli*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Munajah, R., & Supena, A. (2021). Strategi guru dalam mengoptimalkan kecerdasan majemuk di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 15.
- Munte, B., & Samosir, D. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan motivasi belajar siswa (Kasus SMP Swasta HKBP Pematangsiantar). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(3), 165-178.
- Nirwana, N., & Naba, A. H. (2021). Implementasi tari kreasi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 3(2), 139-149.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia.
- Perdana, R. O., Madri, M., Deswandi, D., & Astuti, Y. (2023). Analisis elemen kondisi fisik dan kemampuan passing bawah, smash atlet bolavoli Club Porpen Kota Padang. *Jurnal JPDO*, 6(5), 48-55.
- Pranatahadi. (2009). *Teknik dasar dalam permainan bola voli*. Yogyakarta: Pengprop PBVSI DIY.
- Pratama, B. A., Sugito, Junaid, S., Allsabab, M. H. S., & Firdaus, M. (2020). Analisis serangan bola voli (Studi pada tim putra di Proliga 2019 final four seri Kediri). *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(2), 483-498.
- Putro, D. E. (2020). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecemasan atlet bolavoli STKIP PGRI Pacitan pada Turnamen Irasco Cup 2020. *JSH: Journal of Sport and Health*, 1(2), 64-69.
- Qudsi, D. H., Syahara, S., Irawadi, H., & Setiawan, Y. (2021). Contribution of leg muscle explosive power and waist flexibility to the accuracy of volleyball smashes. *Jurnal Patriot*, 3(1), 48-62.
- Rinanda, F. Z., & Haryanta, H. (2017). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan agresivitas pada atlet futsal. *Jurnal Psikologi UGM*, 3(1), 272811.
- Rosita, R. (2020). Peningkatan kecerdasan body kinesthetic melalui kegiatan tari kreatif (Penelitian Tindakan di Kelompok B TK/RA Daaruttuqo, Cipondoh). *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(2), 89-102.

- Sahabuddin, S., & Hakim, H. (2021). Kontribusi kekuatan otot lengan, daya tahan otot tungkai, dan koordinasi mata tangan terhadap kemampuan passing bawah bolavoli. *Journal Coaching Education Sports*, 2(2), 235-250.
- Sapri, S., Nasution, F., & Sihati, S. (2021). Kecerdasan kinestetik dan perkembangan motorik kasar anak di RA Karya Panca Budi. *Jurnal Raudhah*, 9(1).
- Saputra, N., & Aziz, I. (2020). Tinjauan tingkat kondisi fisik pemain bolavoli putra Sma 2 Pariaman. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 46-55.
- Sari, F., & Oktariana, R. (2022). Pengaruh kegiatan senam modern terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(2).
- Schneider, H., Moser, K., Butz, A., & Alt, F. (2016, May). Understanding the mechanics of persuasive system design: a mixed-method theory-driven analysis of freeletics. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 309-320).
- Septyani, S., Fauzi, Z., & Haryadi, R. (2021). Pengembangan media permainan kartu Uno untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SMA. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(1), 6-14.
- Simamora, R. K. (2019). Peningkatan pembelajaran hasil belajar passing bawah dengan menggunakan media pada SMAN Kelas X IPS 1 Toapaya, Kab. Bintan, Prov. Kepulauan Riau. *Jurnal Locomotor*, 2(1).
- Sugiyanto. (1984). *Pengaruh penggunaan videokaset, kualitas model gerakan, kelompok umur, jenis kelamin, dan persepsi kinestetik terhadap prestasi belajar gerak keolahragaan pelajar sekolah dasar: suatu eksperimen di Koatamadya Surakarta*. Disertasi, tidak diterbitkan. Jakarta, Fakultas Pasca Sarjana IKIP Jakarta.
- Sugiyanto. (2018). *Proses perseptual*. Bandung: Dewa Pustaka.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaimi, I. (2017). Memberdayakan kecerdasan kinestetik anak untuk budaya literasi bahasa. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(1), 72-90.
- Supriyanto, S., & Martiani, M. (2019). Kontribusi kekuatan otot lengan terhadap keterampilan smash dalam permainan bola voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 74-80.

- Suryadi, L. E., Mahfuz, M., Tamim, M. H., Afrian, H., Daniyantara, D., Dinata, K., & Hariadi, H. (2022). Kontribusi persepsi kinestetik terhadap keberhasilan smash dalam permainan bola voli. *Jurnal Porkes*, 5(1), 314-323.
- Sutisyana, A., Nopiyanto, Y. E., Insanisty, B., Nurhidayani, N., Ibrahim, I., & Kardi, I. S. (2023). Kecerdasan emosional atlet futsal putri di klub Abhiseva Kota Bengkulu. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(2), 338-348.
- Syamsuryadin, S., Fauzi, F., Hartanto, A., Yachsie, B. T. P. W. B., & Arianto, A. C. (2021). Analisis teknik dasar open smash pada atlet bola voli Kabupaten Sleman. *Jurnal MensSana*, 6(2), 193-200.
- Syukri, R., Hermanzoni, H., Shin, T. H., & Setiawan, Y. (2020). Hubungan motivasi berprestasi dan emosional terhadap keterampilan bermain bolavoli. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1157-1171.
- Tawakal, I. (2020). *Buku jago bola voli*. Ilmu Cemerlang Group.
- Tresnadiani, D., & Wardani, F. K. (2020). Perbedaan tingkat kecerdasan emosional siswa berdasarkan kegiatan ekstrakurikuler olahraga permainan. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 232-243.
- Vai, A., Ramadi, R., & Johanes, B. (2018, November). The relationship between power of arm muscles and shoulder to the power of leg muscles and the flexibility of wrist with the smash result on the pendor volleyball team University of Riau. In *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences* (pp. 62-69).
- Widiyono, I., Yusuf, Y., Arizal, F. N., Widodo, P., & Irawan, Y. F. (2023). Tingkat akurasi smash bola voli SMK Ma'arif 1 Kebumen. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(1), 98-106.
- Wijaya, A., & Kartika, S. E. (2021). Studi literatur latihan vertical jump terhadap teknik block pada permainan bola voli. *Sportif: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 6(2), 42-51.
- Winarno, M. E., Tomi, A., Sugiono, I., & Shandy, D. (2013). *Teknik dasar bermain voli*. Malang: UNM Press.
- Yuda, H. K. (2023). *Hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecemasan pada pemain di Sekolah Sepakbola Kecamatan Weleri*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-pencetakan>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/742/UN34.16/PT.01.04/2024 29 Januari 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. YUSO SLEMAN
Jl. nologaten No1 Rw 2 ambarukmo caturtunggal kecamatan depok, kab. sleman, daerah istimewa yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Nyoman Agus Arsane
NIM	: 20602241048
Program Studi	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN KINESTETIK TERHADAP KEMAMPUAN SMASH PEMAIN BOLA VOLI DI CLUB YUSO SLEMAN
Waktu Penelitian	: 31 Januari - 15 Februari 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Klub

	PERSATUAN BOLA VOLI YUWANA SARANA OLAH RAGA (PBV. YUSO SLEMAN)
	Alamat : Jln. Laksda Adi Sucipto No. 64 (Dc dr H Sutaryo, DSAK) (0274) 516048 Jln. Solo Timur Alpa (Sakaruf, S Pd Des. Fauzi Idris, M.Si) Hp 0818461880 Perum Wiromulyo Indah No.11 Wirosaban (Drs. Mansur, M.S) (0274) 381256/08122702567
<u>SURAT KETERANGAN</u> No: 29/PBV. YUSO SLEMAN/II/2024	
Yang bertandatangan di bawah ini:	
Nama	: Riky Dwihandaka, M.Or.
Jabatan	: Sekretaris
Selaku pengurus klub bola voli YUSO Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:	
Nama	: NYOMAN AGUS ARSANE
NIM	: 20602241048
Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga - S1	
Benar-benar telah melaksanakan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi di klub bola voli YUSO Sleman pada tanggal 1-5 Februari 2024, dengan judul "HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN KINESTETIK TERHADAP KEMAMPUAN SMASH PEMAIN BOLA VOLI DI CLUB YUSO SLEMAN".	
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Sleman, 29 Februari 2024 Sekretaris	
 Riky Dwihandaka, M.Or.	

Lampiran 3. Instrumen Kecerdasan Emosional

1. Identitas Responden

Nama :

Usia :

Lama Latihan :

2. Pengantar

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul “**Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Kinestetik terhadap Kemampuan Smash Atlet Bola Voli di Klub Yuso Sleman**” yang akan digunakan sebagai penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada saudara untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan saudara.

3. Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban dari setiap pernyataan yang sesuai dengan anda, dengan member *chek list* (V) pada kolom yang tersedia.

Pilih salah satu yang sesuai dengan anda, yaitu:

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Negara Indonesia adalah merah putih.	√			

Keterangan:

- SS Sangat Setuju
- S Setuju
- TS Tidak Setuju
- STS Sangat Tidak Setuju

4. Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Mengenali Emosi Diri Sendiri					
1	Saya mengetahui permasalahan yang membuat saya marah				
2	Saya tidak tahu ketika saya sedang cemas				
3	Saya merasa sedih melihat tim saya kalah				
4	Saya mudah marah ketika saya sedang lelah				
5	Saya sadar bahwa perasaan malu untuk bertanya dapat mengganggu kesulitan dalam berlatih				
6	Saya merasa canggung bila di depan harus memimpin latihan teman-teman satu tim				
Mengelola Emosi					
7	Saya akan memaklumi ketika keinginan saya tidak terpenuhi				
8	Saya tidak suka dalam berlarut-larut dalam masalah				
9	Saya akan memikirkan apa yang akan saya lakukan sebelum bertindak				
10	Saya tidak dapat mengekspresikan diri saya saat latihan				
11	Ketika marah saya memilih diam daripada melampiaskannya				
12	Saya sering membuat masalah di tempat latihan				
13	Saya selalu memupuk kepercayaan diri untuk menjadi sukses				
14	Saya tidak percaya dengan kemampuan yang saya miliki				
15	Saya tetap tenang menghadapi permasalahan yang sulit				
16	Saya tidak senang berkumpul bersama teman-teman dalam berlatih				
17	Saya mudah bergaul dengan teman yang tidak satu tim dengan saya				
18	Saya senang mengikuti latihan bola voli karena mendapat banyak teman				
19	Saya lebih banyak dipengaruhi perasaan takut gagal daripada harapan untuk sukses				
Memotivasi Diri Sendiri					
20	Saya menyadari kekurangan saya dan berusaha mengimbangnya dengan latihan di klub				
21	Saya susah bangkit ketika saya gagal				
22	Saya selalu berusaha menampilkan permainan terbaik di antara teman satu klub				
23	Saya kurang percaya diri dengan cita-cita saya				

24	Saya selalu menyelesaikan tugas dari pelatih secepatnya setelah tugas tersebut diberikan				
25	Saya tidak akan pergi berlatih bola voli sebelum pekerjaan rumah terselesaikan				
26	Saya senang menunda-nunda pekerjaan				
Mengenali Emosi Orang Lain					
27	Saya mampu menerima pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pemikiran saya				
28	Saya tidak bisa menerima kritik yang diberikan kepada saya				
29	Saya merasa iba ketika melihat ada teman yang cedera				
30	Saya kurang bisa mengetahui bagaimana perasaan orang lain terhadap saya				
31	Saya bersedia mendengarkan keluh kesah dari orang lain				
32	Saya menghormati teman yang sedang memimpin latihan				
33	Saya tidak senang ketika ada teman berkeluh kesah kepada saya				
Membina Hubungan					
34	Saya selalu menyapa pelatih ketika bertemu dengan mereka				
35	Saya tidak pernah berjabat tangan ketika berjumpa dengan teman saya				
36	Ketika bersalah, saya akan meminta maaf				
37	Saya tidak mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi antara saya dengan teman saya				
38	Saya mudah bergaul dengan teman yang bukan satu tim dengan saya				
39	Saya sungkan memulai pembicaraan dengan orang yang baru saya kenal				
40	Pada awal latihan, saya dapat cepat beradaptasi dengan latihan				
41	Saya adalah pribadi yang kurang menyenangkan dan tidak mempunyai banyak teman				
42	Saya antusias mengikuti kegiatan sosial				
43	Saya tidak suka mendukung teman saya yang menjadi pemain inti di tim				
44	Saya mampu memberikan gagasan untuk kemajuan tim				
45	Saya tidak mampu bekerjasama dengan tim untuk mencapai tujuan bersama				
46	Saya lebih suka menyelesaikan pekerjaan secara				

	berkelompok				
47	Ketika memiliki uang saku lebih, saya tidak akan berbagi dengan teman				
48	Saya tidak akan bertanya sebelum pelatih mempersilahkan				
49	Saya akan berusaha menghibur teman yang terkena musibah				
50	Saya tidak senang berbicara dengan orang yang baru saya kenal				

Lampiran 4. Data Kecerdasan Emosional

DATA KECERDASAN EMOSIONAL

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Gading	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	
2	Bayu	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	
3	Diva	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	
4	Saka	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	
5	Rafi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
6	Hima	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
7	Adi	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	
8	Akmal	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
9	Sarif	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	
10	Rio	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
11	Yoga	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
12	Galuh	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
13	Febri	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
14	Rido	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
15	Adam	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
16	Galih	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
17	Abian	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2
18	Yahya	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3
19	Pasak	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2
20	Abdul	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
21	Tasya	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2
22	Nachela	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
23	Denia	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2
24	Andiya	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3

25	Haifa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3		
26	Afwa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2		
27	Areta	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3		
28	Anastasya	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	3	4	
29	Amanda	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	
30	Zuamita	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3
31	Izza	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4
32	RR Angela	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	
33	Keisya	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3	4	
34	Zia	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	3	4	
35	Reva	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	
36	Cantya	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
37	Felicia	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
38	Revitalia	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	
39	Qatharatu	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	Lilian	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Lanjutan Lampiran Data Kecerdasan Emosional

LANJUTAN DATA DATA KECERDASAN EMOSIONAL

No	Nama	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Σ	Kategori
1	Gading	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	144	Sangat Baik
2	Bayu	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	108	Baik
3	Diva	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	115	Baik
4	Saka	3	2	2	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	4	2	2	131	Sangat Baik
5	Rafi	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	133	Sangat Baik
6	Hima	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	138	Sangat Baik
7	Adi	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	131	Sangat Baik
8	Akmal	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	97	Baik
9	Sarif	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	122	Sangat Baik
10	Rio	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	117	Baik
11	Yoga	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	113	Baik
12	Galuh	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	173	Sangat Baik
13	Febri	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	121	Sangat Baik
14	Rido	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	142	Sangat Baik
15	Adam	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	152	Sangat Baik
16	Galih	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	119	Baik
17	Abian	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	110	Baik
18	Yahya	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	113	Baik
19	Pasak	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	128	Sangat Baik
20	Abdul	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	122	Sangat Baik
21	Tasya	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	121	Sangat Baik
22	Nachela	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	108	Baik
23	Denia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	119	Baik
24	Andiya	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	123	Sangat Baik

25	Haifa	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	125	Sangat Baik
26	Afwa	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	116	Baik	
27	Areta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	134	Sangat Baik	
28	Anastasya	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	113	Baik	
29	Amanda	4	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	125	Sangat Baik	
30	Zuamita	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	142	Sangat Baik	
31	Izza	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	124	Sangat Baik	
32	RR Angela	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	159	Sangat Baik
33	Keisya	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	122	Sangat Baik	
34	Zia	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	125	Sangat Baik	
35	Reva	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	2	123	Sangat Baik	
36	Cantya	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	151	Sangat Baik	
37	Felicia	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	125	Sangat Baik	
38	Revitalia	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	129	Sangat Baik	
39	Qatharatu	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	1	1	110	Baik	
40	Lilian	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	136	Sangat Baik	

Lampiran 5. Data Penelitian Kecerdasan Kinestetik

DATA KECERDASAN KINESTETIK

No	Nama	L/P	1	2	Σ	Rata-rata	Kategori
1	Gading	L	16.50	16.80	33.30	16.65	Sangat Baik
2	Bayu	L	15.30	15.40	30.70	15.35	Kurang
3	Diva	L	15.70	15.50	31.20	15.60	Kurang
4	Saka	L	16.70	16.80	33.50	16.75	Sangat Baik
5	Rafi	L	16.40	16.80	33.20	16.60	Baik
6	Hima	L	17.40	16.80	34.20	17.10	Sangat Baik
7	Adi	L	16.20	17.00	33.20	16.60	Baik
8	Akmal	L	14.80	14.50	29.30	14.65	Sangat Kurang
9	Sarif	L	15.30	15.40	30.70	15.35	Kurang
10	Rio	L	15.50	15.20	30.70	15.35	Kurang
11	Yoga	L	16.10	16.20	32.30	16.15	Baik
12	Galuh	L	16.70	16.30	33.00	16.50	Baik
13	Febri	L	15.80	16.00	31.80	15.90	Cukup
14	Rido	L	15.80	16.00	31.80	15.90	Cukup
15	Adam	L	16.00	15.30	31.30	15.65	Cukup
16	Galih	L	15.90	15.90	31.80	15.90	Cukup
17	Abian	L	15.90	15.60	31.50	15.75	Cukup
18	Yahya	L	16.50	17.00	33.50	16.75	Sangat Baik
19	Pasak	L	15.90	16.70	32.60	16.30	Baik
20	Abdul	L	14.30	15.50	29.80	14.90	Sangat Kurang
21	Tasya	P	16.50	17.00	33.50	16.75	Sangat Baik
22	Nachela	P	15.50	16.50	32.00	16.00	Cukup
23	Denia	P	17.00	16.50	33.50	16.75	Sangat Baik
24	Andiya	P	15.00	16.50	31.50	15.75	Cukup

No	Nama	L/P	1	2	Σ	Rata-rata	Kategori
25	Haifa	P	16.50	16.50	33.00	16.50	Baik
26	Afwa	P	16.30	15.70	32.00	16.00	Cukup
27	Areta	P	15.90	15.90	31.80	15.90	Cukup
28	Anastasya	P	15.50	15.80	31.30	15.65	Cukup
29	Amanda	P	16.50	15.60	32.10	16.05	Cukup
30	Zuamita	P	16.00	17.20	33.20	16.60	Baik
31	Izza	P	16.10	16.30	32.40	16.20	Baik
32	RR Angela	P	16.00	16.50	32.50	16.25	Baik
33	Keisya	P	15.20	15.50	30.70	15.35	Kurang
34	Zia	P	15.50	16.00	31.50	15.75	Cukup
35	Reva	P	16.20	15.90	32.10	16.05	Cukup
36	Cantya	P	16.50	16.90	33.40	16.70	Sangat Baik
37	Felicia	P	16.50	17.00	33.50	16.75	Sangat Baik
38	Revitalia	P	16.30	16.40	32.70	16.35	Baik
39	Qatharatu	P	15.40	15.90	31.30	15.65	Cukup
40	Lilian	P	16.20	16.50	32.70	16.35	Baik

Lampiran 6. Data Penelitian Kemampuan *Smash*

DATA KEMAMPUAN SMASH

No	Nama	L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ	Kategori
1	Gading	L	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	34	Baik
2	Bayu	L	4	4	3	1	3	3	4	1	3	2	28	Cukup
3	Diva	L	3	3	4	3	4	4	1	3	3	3	31	Baik
4	Saka	L	4	4	4	4	4	4	4	1	3	2	34	Baik
5	Rafi	L	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	33	Baik
6	Hima	L	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	34	Baik
7	Adi	L	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	Baik
8	Akmal	L	3	4	3	1	3	3	3	1	1	3	25	Cukup
9	Sarif	L	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	29	Baik
10	Rio	L	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	29	Baik
11	Yoga	L	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	30	Baik
12	Galuh	L	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	34	Baik
13	Febri	L	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	30	Baik
14	Rido	L	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34	Baik
15	Adam	L	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	33	Baik
16	Galih	L	3	4	4	2	3	2	3	3	3	4	31	Baik
17	Abian	L	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	Cukup
18	Yahya	L	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	31	Baik
19	Pasak	L	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33	Baik
20	Abdul	L	3	3	1	3	1	4	4	2	4	2	27	Cukup
21	Tasya	P	3	3	4	3	4	3	3	1	4	3	31	Baik
22	Nachela	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
23	Denia	P	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	Baik
24	Andiya	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik

No	Nama	L/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ	Kategori
25	Haifa	P	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	Baik
26	Afwa	P	2	4	3	3	3	3	4	4	2	3	31	Baik
27	Areta	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Baik
28	Anastasya	P	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	Baik
29	Amanda	P	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	Baik
30	Zuamita	P	4	2	4	4	4	3	3	3	2	2	31	Baik
31	Izza	P	4	4	4	4	3	3	1	1	2	3	29	Baik
32	RR Angela	P	4	3	3	4	2	3	4	2	2	2	29	Baik
33	Keisya	P	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	29	Baik
34	Zia	P	4	3	4	4	2	3	3	3	2	2	30	Baik
35	Reva	P	4	3	3	4	1	3	2	3	3	3	29	Baik
36	Cantya	P	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	35	Sangat Baik
37	Felicia	P	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	Baik
38	Revitalia	P	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	Baik
39	Qatharatu	P	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28	Cukup
40	Lilian	P	3	4	4	3	3	4	2	2	3	3	31	Baik

Lampiran 7. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kecerdasan Emosional

		Kecerdasan Emosional (X1)
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		126,48
Median		123,50
Mode		125,00
Std. Deviation		15,09
Minimum		97,00
Maximum		173,00
Sum		5059,00

Kecerdasan Emosional (X1)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	97	1	2,5	2,5	2,5
	108	2	5,0	5,0	7,5
	110	2	5,0	5,0	12,5
	113	3	7,5	7,5	20,0
	115	1	2,5	2,5	22,5
	116	1	2,5	2,5	25,0
	117	1	2,5	2,5	27,5
	119	2	5,0	5,0	32,5
	121	2	5,0	5,0	37,5
	122	3	7,5	7,5	45,0
	123	2	5,0	5,0	50,0
	124	1	2,5	2,5	52,5
	125	4	10,0	10,0	62,5
	128	1	2,5	2,5	65,0
	129	1	2,5	2,5	67,5
	131	2	5,0	5,0	72,5
	133	1	2,5	2,5	75,0
	134	1	2,5	2,5	77,5
	136	1	2,5	2,5	80,0
	138	1	2,5	2,5	82,5
142	2	5,0	5,0	87,5	
144	1	2,5	2,5	90,0	
151	1	2,5	2,5	92,5	
152	1	2,5	2,5	95,0	
159	1	2,5	2,5	97,5	
173	1	2,5	2,5	100,0	
Total		40	100,0	100,0	

Lampiran 8. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kecerdasan Kinestetik

		Kecerdasan Kinestetik (X2)
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		16,08
Median		16,05
Mode		16,75
Std. Deviation		0,56
Minimum		14,65
Maximum		17,10
Sum		643,05

Kecerdasan Kinestetik (X2)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14,65	1	2,5	2,5	2,5
	14,9	1	2,5	2,5	5,0
	15,35	4	10,0	10,0	15,0
	15,6	1	2,5	2,5	17,5
	15,65	3	7,5	7,5	25,0
	15,75	3	7,5	7,5	32,5
	15,9	4	10,0	10,0	42,5
	16	2	5,0	5,0	47,5
	16,05	2	5,0	5,0	52,5
	16,15	1	2,5	2,5	55,0
	16,2	1	2,5	2,5	57,5
	16,25	1	2,5	2,5	60,0
	16,3	1	2,5	2,5	62,5
	16,35	2	5,0	5,0	67,5
	16,5	2	5,0	5,0	72,5
	16,6	3	7,5	7,5	80,0
	16,65	1	2,5	2,5	82,5
	16,7	1	2,5	2,5	85,0
	16,75	5	12,5	12,5	97,5
17,1	1	2,5	2,5	100,0	
Total		40	100,0	100,0	

Lampiran 9. Hasil Analisis Deskriptif Statistik Kemampuan *Smash*

		Kemampuan Smash (Y)
N	Valid	40
	Missing	0
Mean		30,53
Median		30,00
Mode		29,00
Std, Deviation		2,21
Minimum		25,00
Maximum		35,00
Sum		1221,00

Kemampuan Smash (Y)					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	2,5	2,5	2,5
	27	1	2,5	2,5	5,0
	28	3	7,5	7,5	12,5
	29	10	25,0	25,0	37,5
	30	6	15,0	15,0	52,5
	31	9	22,5	22,5	75,0
	32	1	2,5	2,5	77,5
	33	3	7,5	7,5	85,0
	34	5	12,5	12,5	97,5
	35	1	2,5	2,5	100,0
	Total		40	100,0	100,0

Lampiran 10. Menghitung Norma

		Kecerdasan Emosional (X1)	Kecerdasan Kinestetik (X2)	Kemampuan Smash (Y)
N	Valid	40	40	40
	Missing	0	0	0
Mean		126,48	16,08	30,53
Median		123,50	16,05	30,00
Mode		125,00	16,75	29,00
Std. Deviation		15,09	0,56	2,21
Minimum		97,00	14,65	25,00
Maximum		173,00	17,10	35,00
Sum		5059,00	643,05	1221,00

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Baik
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = rata-rata

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

$Sbi = \frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

Kecerdasan Emosional (X1)

Skor maks ideal = $50 \times 4 = 200$

Skor min ideal = $50 \times 1 = 50$

$Mi = \frac{1}{2} (200 + 50) = 125$

$Sbi = \frac{1}{6} (200 - 50) = 25$

Sangat Baik : $Mi + 1,8 Sbi < X$
 : $125 + (1,8 \times 25) < X$
 : **$170 < X$**

Baik : $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$
 : $125 + (0,6 \times 25) < X \leq 125 + (1,8 \times 25)$
 : **$141 < X \leq 170$**

Cukup : $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$
 : $125 - (0,6 \times 25) < X \leq 125 + (0,6 \times 25)$
 : **$111 < X \leq 140$**

Kurang : $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$
 : $125 - (1,8 \times 25) < X \leq 125 - (0,6 \times 25)$

Lanjutan Lampiran Menghitung Norma

	: $81 < X \leq 110$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 75 - (1,8 \times 25)$: $X \leq 80$
Kecerdasan Kinestetik (X2)	
Skor maks ideal	= 17,10
Skor min ideal	= 14,65
Mi	= $\frac{1}{2} (17,10 + 14,65) = 15,88$
Sbi	= $\frac{1}{6} (17,10 - 14,65) = 0,41$
Sangat Baik	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $15,88 + (1,8 \times 0,41) < X$: $16,62 < X$
Baik	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $15,88 + (0,6 \times 0,41) < X \leq 15,88 + (1,8 \times 0,41)$: $16,13 < X \leq 16,62$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $15,88 - (0,6 \times 0,41) < X \leq 15,88 + (0,6 \times 0,41)$: $15,64 < X \leq 16,13$
Kurang	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $15,88 - (1,8 \times 0,41) < X \leq 15,88 - (0,6 \times 0,41)$: $15,15 < X \leq 15,64$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 15,88 - (1,8 \times 0,41)$: $X \leq 15,15$
Kemampuan Smash (X1)	
Skor maks ideal	= $10 \times 4 = 40$
Skor min ideal	= $10 \times 1 = 10$
Mi	= $\frac{1}{2} (40 + 10) = 25$
Sbi	= $\frac{1}{6} (40 - 10) = 5$
Sangat Baik	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $25 + (1,8 \times 5) < X$: $34 < X$
Baik	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $25 + (0,6 \times 5) < X \leq 25 + (1,8 \times 5)$: $28 < X \leq 34$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $25 - (0,6 \times 5) < X \leq 25 + (0,6 \times 5)$: $22 < X \leq 28$
Kurang	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $25 - (1,8 \times 5) < X \leq 25 - (0,6 \times 5)$: $16 < X \leq 22$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 25 - (1,8 \times 5)$: $X \leq 16$

Lampiran 11. Hasil Analisis Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecerdasan Emosional (X1)	Kecerdasan Kinestetik (X2)	Kemampuan Smash (Y)
N		40	40	40
Normal Parameters ^a	Mean	126,4750	16,0762	30,5250
	Std. Deviation	15,08776	,55987	2,20707
Most Extreme Differences	Absolute	,164	,100	,165
	Positive	,164	,089	,165
	Negative	-,085	-,100	-,120
Kolmogorov-Smirnov Z		1,037	,635	1,042
Asymp. Sig. (2-tailed)		,233	,815	,227
a. Test distribution is Normal,				

Lampiran 12. Hasil Analisis Uji Linieritas

Kemampuan Smash (Y) * Kecerdasan Emosional (X1)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig,
Kemampuan Smash (Y) * Kecerdasan Emosional (X1)	Between Groups	(Combined)	173,058	25	6,922	5,729	,001
		Linearity	81,769	1	81,769	67,671	,000
		Deviation from Linearity	91,289	24	3,804	3,148	,115
	Within Groups		16,917	14	1,208		
	Total		189,975	39			

Kemampuan Smash (Y) * Kecerdasan Kinestetik (X2)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig,
Kemampuan Smash (Y) * Kecerdasan Kinestetik (X2)	Between Groups	(Combined)	140,008	19	7,369	2,950	,010
		Linearity	87,729	1	87,729	35,115	,000
		Deviation from Linearity	52,279	18	2,904	1,163	,370
	Within Groups		49,967	20	2,498		
	Total		189,975	39			

Lampiran 13. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Correlations

		Kecerdasan Emosional (X1)	Kecerdasan Kinestetik (X2)	Kemampuan Smash (Y)
Kecerdasan Emosional (X1)	Pearson Correlation	1	,460**	,656**
	Sig, (2-tailed)		,003	,000
	Sum of Squares and Cross-products	8877,975	151,401	852,025
	Covariance	227,640	3,882	21,847
	N	40	40	40
Kecerdasan Kinestetik (X2)	Pearson Correlation	,460**	1	,680**
	Sig, (2-tailed)	,003		,000
	Sum of Squares and Cross-products	151,401	12,225	32,749
	Covariance	3,882	,313	,840
	N	40	40	40
Kemampuan Smash (Y)	Pearson Correlation	,656**	,680**	1
	Sig, (2-tailed)	,000	,000	
	Sum of Squares and Cross-products	852,025	32,749	189,975
	Covariance	21,847	,840	4,871
	N	40	40	40

** , Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed),

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kecerdasan Kinestetik (X2), Kecerdasan Emosional (X1) ^a		, Enter

a, All requested variables entered,

b, Dependent Variable: Kemampuan Smash (Y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,782 ^a	,612	,591	1,41216

a, Predictors: (Constant), Kecerdasan Kinestetik (X2), Kecerdasan Emosional (X1)

Lanjutan Lampiran Hasil Analisis Uji Hipotesis

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	116,190	2	58,095	29,132	,000 ^a
	Residual	73,785	37	1,994		
	Total	189,975	39			

a, Predictors: (Constant), Kecerdasan Kinestetik (X2), Kecerdasan Emosional (X1)

b, Dependent Variable: Kemampuan Smash (Y)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,911	6,611		1,197	,239
	Kecerdasan Emosional (X1)	,064	,017	,436	3,778	,001
	Kecerdasan Kinestetik (X2)	1,889	,455	,479	4,155	,000

a, Dependent Variable: Kemampuan Smash (Y)

Lampiran 14. Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif

Variabel	<i>b</i>	<i>cross product</i>	<i>Regression</i>	<i>R²</i>
Kecerdasan Emosional (X1)	,064	852,025	116,190	61,20
Kecerdasan Kinestetik (X2)	1,889	32,749	116,190	61,20

HITUNGAN MENCARI SUMBANGAN EFEKTIF

$$SE_{X_i} = \left| \frac{b_{X_i} \cdot \text{cross product} \cdot R^2}{\text{Regression}} \right|$$

HITUNGAN MENCARI SUMBANGAN RELATIF

$$SR_{X_i} = \frac{SE}{R^2} \times 100\%$$

Variabel	SE (%)	SR (%)
Kecerdasan Emosional (X1)	28,67	46,85
Kecerdasan Kinestetik (X2)	32,53	53,15
Jumlah	61,20	100

Lampiran 15. Biodat Atlet

BIODATA ATLET BOLA VOLI DI KLUB YUSO SLEMAN

No	Nama	L/P	Usia	Lama Latihan
1	Gading	L	17 Tahun	5 Tahun
2	Bayu	L	17 Tahun	3 Tahun
3	Diva	L	17 Tahun	4 Tahun
4	Saka	L	16 Tahun	4 Tahun
5	Rafi	L	18 Tahun	3 Tahun
6	Hima	L	17 Tahun	5 Tahun
7	Adi	L	18 Tahun	3 Tahun
8	Akmal	L	17 Tahun	6 Tahun
9	Sarif	L	18 Tahun	6 Tahun
10	Rio	L	18 Tahun	3 Tahun
11	Yoga	L	18 Tahun	6 Tahun
12	Galuh	L	17 Tahun	4 Tahun
13	Febri	L	18 Tahun	4 Tahun
14	Rido	L	16 Tahun	5 Tahun
15	Adam	L	18 Tahun	5 Tahun
16	Galih	L	17 Tahun	4 Tahun
17	Abian	L	18 Tahun	5 Tahun
18	Yahya	L	16 Tahun	5 Tahun
19	Pasak	L	17 Tahun	4 Tahun
20	Abdul	L	18 Tahun	4 Tahun
21	Tasya	P	16 Tahun	5 Tahun
22	Nachela	P	17 Tahun	3 Tahun
23	Denia	P	17 Tahun	3 Tahun
24	Andiya	P	16 Tahun	3 Tahun
25	Haifa	P	16 Tahun	3 Tahun
26	Afwa	P	17 Tahun	3 Tahun
27	Areta	P	16 Tahun	3 Tahun
28	Anastasya	P	17 Tahun	6 Tahun
29	Amanda	P	17 Tahun	3 Tahun
30	Zuamita	P	16 Tahun	5 Tahun
31	Izza	P	17 Tahun	6 Tahun
32	RR Angela	P	16 Tahun	5 Tahun
33	Keisya	P	17 Tahun	3 Tahun
34	Zia	P	16 Tahun	3 Tahun
35	Reva	P	17 Tahun	4 Tahun
36	Cantya	P	17 Tahun	4 Tahun
37	Felicia	P	16 Tahun	3 Tahun
38	Revitalia	P	17 Tahun	3 Tahun
39	Qatharatu	P	16 Tahun	3 Tahun
40	Lilian	P	16 Tahun	3 Tahun

Lampiran 16. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 17. Tabel F

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian



Tes Kemampuan Smash



Mengisi Angket Kecerdasan Emosional



Tes Kecerdasan Kinestetik



Peneliti Menjelaskan Kepada Atlet