

HUBUNGAN KECERDASAN KINESTETIK DENGAN KETERAMPILAN SMASH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA TIM BOMBER VC

Rio Sahputra^{*1}, Salbani², dan Zulheri³
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan kinestetik lengan dengan keterampilan *smash* pemain Tim VC Bomber Kutacane. Metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Agustus 2022. Sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling* yaitu 12 pemain Tim VC Bomber Kutacane. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes. Instrumen yang digunakan yaitu tes pengukuran kecerdasan kinestetik dan keterampilan *smash*. Hasil analisis data diperoleh rata-rata nilai kecerdasan kinestetik sebesar 75 yang berada dalam kategori baik dan rata-rata nilai keterampilan *smash* sebesar 86 yang berada dalam kategori sangat baik. Analisis korelasi yang diperoleh sebesar 0,601 yang berarti hubungan yang kuat. Hasil uji korelasi *Product Moment* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $\alpha=0,05$ ($0,039 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik dengan keterampilan *smash* pada Tim Bomber VC Kutacane.

Kata kunci: Kecerdasan Kinestetik, Keterampilan *Smash*, Voli

Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between arm kinesthetic intelligence and smash skills of VC Bomber Kutacane team players. Quantitative descriptive method with a correlational approach. The time of this research was carried out in August 2022. The sample in this study used a total sampling of 12 players from the VC Bomber Kutacane Team. The technique of data collection is done by test. The instruments used are kinesthetic intelligence measurement tests and smash skills. The results of data analysis obtained an average kinesthetic intelligence score of 75 which was in the good category and the average smash skill value of 86 which was in the very good category. The correlation analysis obtained is 0.601, which means a strong relationship. The results of the Product Moment correlation test obtained the value of Sig. (2-tailed) is smaller than $\alpha=0.05$ ($0.039 < 0.05$). Thus, it can be concluded that there is a significant relationship between kinesthetic intelligence and smash skills on the VC Kutacane Bomber Team.

Keywords: Kinesthetic Intelligence, Smash Skills, Volleyball

* Email : tauhidrio2@gmail.com

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas gerak manusia yang berupaya mengarahkan pembentukan kepribadian, serta sportivitas yang tinggi, dan dikembangkan pada peningkatan kualitas dan prestasi (Yuliatin dan Noor, 2012: 8). Olahraga merupakan kebutuhan manusia yang merupakan unsur pokok dan sangat berpengaruh dalam pembentukan jiwa (rohani) dan jasmani (raga atau tubuh) yang kuat (Giriwijoyo, dkk., 2020: 43). Dengan demikian, setiap manusia yang sering melakukan kegiatan olahraga akan memiliki kesehatan rohani dan jasmani yang lebih baik dibanding manusia yang jarang atau tidak pernah melakukan kegiatan olahraga.

Tujuan manusia melakukan aktivitas olahraga diantaranya untuk rekreasi, pendidikan dan memperoleh kesegaran jasmani serta mencapai sasaran suatu prestasi tertentu (Sutanto, 2016: 72). Salah satu aktivitas tersebut terdapat pada olahraga bola voli yang diminati bukan hanya dari kalangan bawah saja, tetapi dari seluruh lapisan masyarakat dari perkotaan hingga ke pelosok desa. Permainan bola voli memiliki durasi yang cukup lama sehingga membutuhkan kondisi fisik yang bagus, dan juga di butuhkan teknik, taktik, mental.

Permainan bola voli merupakan permainan olahraga beregu, masing-masing regu terdiri dari enam orang dimana masing-masing regu dipisahkan oleh net sehingga tidak terjadi kontak badan antar pemain yang sedang bertanding (Mutohir, dkk., 2013: 5). Pemain bola voli harus memiliki teknik dasar yang baik meliputi: *service*, *passing*, *smash*, *block* (Mutohir, dkk., 2013: 13). Sama seperti pendapat lain yang menyatakan bahwa dalam permainan bola voli ada beberapa teknik dasar diantaranya: servis, *passing* atas, *passing* bawah, *smash* dan *block* (Berutelstahl, 2012: 9).

Smash adalah suatu keahlian yang esensial, cara yang termudah untuk memenangkan angka. Untuk dapat mengembangkan teknik dasar *smash*, maka dibutuhkan penguasaan teknik yang sempurna dan kemampuan fisik yang memadai. Selain itu seorang *smasher* bergerak seperti pada pelompat tinggi sehingga memberikan momentum kepada badan dan memungkinkan kepada *smasher* untuk menempatkan tapak kaki dengan kuat dilantai agar mendapat gaya maksimum untuk melompat (Berutelstahl, 2012: 24-25). Sehingga, untuk memukul bola voli dengan keras maka seorang *smasher* harus menggunakan gaya yang sebesar-besarnya dan melompat dengan tinggi mencapai sasaran lebih luas.

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan

untuk menciptakan dan mengubah sesuatu (Sholeh, dkk., 2016: 28). Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan tubuhnya untuk menyelesaikan masalah, mengekspresikan ide, emosi, dan memanipulasi objek (Michelaki, 2015:23). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggerakkan tubuh untuk mengeksplorasi ide serta manipulasi objek tertentu.

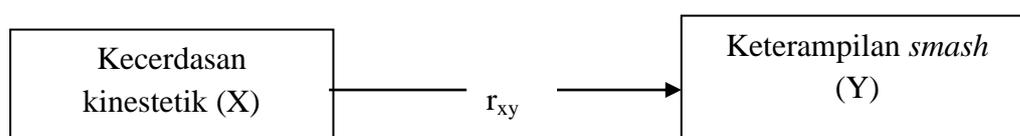
Tim Bomber VC Kutacane merupakan klub bola voli di Kota Kutacane yang melakukan aktivitas latihan setiap hari secara kontinyu. Sesuai dengan hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan pelatih Tim Bomber VC, bahwa tim tersebut belum pernah melakukan pengukuran tentang kecerdasan kinestetik untuk dihubungkan dengan keterampilan *smash*. Padahal *smash* ini sering digunakan sebagai senjata paling ampuh dalam mencetak skor atau nilai. Seorang pemain bola voli tanpa memiliki kemampuan *smash* yang baik, maka belum bisa dikatakan sebagai pemain yang baik.

Berdasarkan penjelasan masalah tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Hubungan Kecerdasan Kinestetik dengan Keterampilan *Smash* dalam Permainan Bola Voli Pada Tim Bomber VC Kutacane".

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk membuktikan hubungan antara kecerdasan kinestetik (X) dengan keterampilan *smash* (Y). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Arikunto (2005:27) yang menyatakan bahwa metode deskriptif studi korelasional dengan menggunakan data untuk mendeskripsikan studi korelasional terutama data untuk dalam bentuk keterampilan. Data yang lebih bermakna dan mudah dipahami sehingga diketahui hubungan kedua variabel.

Dalam metode ini peneliti berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya mengenai kecerdasan kinestetik dengan kemampuan *smash* bola voli di Tim Bomber VC Kutacane. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (kecerdasan kinestetik), dan variabel terikat (keterampilan *smash*). Adapun desain penelitian, dijelaskan pada gambar 3.1 berikut ini.



Sumber: Sugiyono (2017: 89)

Gambar 1. Kerangka berfikir

Keterangan:

X = Variabel bebas (kecerdasan kinestetik)

Y = Variabel terikat (keterampilan *smash*)

rx_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y.

Menurut Sugiyono (2017: 62), penentuan populasi penelitian merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan, guna mengambil kesimpulan yang tepat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain Tim Bomber VC Kutacane. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Arikunto (2017: 14) bahwa sampel adalah sebagian subjek, gejala atau subjek yang ada pada populasi. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *total sampling*, yaitu keseluruhan jumlah pemain dijadikan sampel. Berdasarkan pengertian tersebut, maka sampel yang diambil keseluruhan pemain tim Bomber VC yang berjumlah 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan di Lapangan Voli Tim Bomber VC Kutacane pada bulan Agustus 2022.

Pengumpulan data merupakan kegiatan penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan tes pengukuran. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes pengukuran kecerdasan kinestetik dan keterampilan *smash*. Teknik analisis data dilakukan dengan rumus korelasi *Product Moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data mentah hasil tes dan pengumpulan data yang telah dilakukan diatas diperoleh berupa data mentah dari masing-masing item tes yaitu 1) Tes kecerdasan kinestetik, dan 2) Tes keterampilan *smash* yang dilaksanakan pada tim bola voli Bomber VC Kutacane Tahun 2022. Selanjutnya agar mempermudah peneliti dalam menganalisa data yang diperoleh guna mencari jawaban dari hipotesis penelitian maka data mentah yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi. Berikut hasil pengukuran kecerdasan kinestetik dan keterampilan *smash*.

Tabel 1. Hasil Nilai Tes Kecerdasan Kinestetik Tim Bomber VC Kutacane

Komponen	No. Pemain											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Kecepatan	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3
	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2
Kekuatan	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
Kelenturan	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3

Komponen	No. Pemain											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Koordinasi	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3
Total	28	25	26	26	28	29	29	26	25	28	27	26
Nilai	78	69	72	72	78	81	81	72	69	78	75	72
Rata-Rata	75											

(Pengolahan Data, 2022)

Tabel 2. Hasil Nilas Tes Keterampilan *Smash* Tim Bomber VC Kutacane

Tahap	No. Pemain											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Persiapan	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3
Pelaksanaan	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3
	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4
	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3
	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
Gerak Lanjut	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4
	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4
	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3
Total	36	33	34	33	34	36	35	32	35	36	36	34
Nilai	90	83	85	83	85	90	88	80	88	90	90	85
Rata-Rata	86											

(Pengolahan Data, 2022)

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh deskripsi data tes pengukuran kecerdasan kinestetik yaitu nilai terendah 69 dan nilai tertinggi 80. Rata - rata nilai diperoleh 75 serta simpangan baku diperoleh 4,33. Selanjutnya pada Tabel 2, diperoleh deskripsi data tes pengukuran keterampilan *smash* yaitu nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 90. Rata - rata nilai diperoleh 86 serta simpangan baku diperoleh 3,40. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik berada dalam kategori baik, sedangkan keterampilan *smash* berada dalam kategori sangat baik.

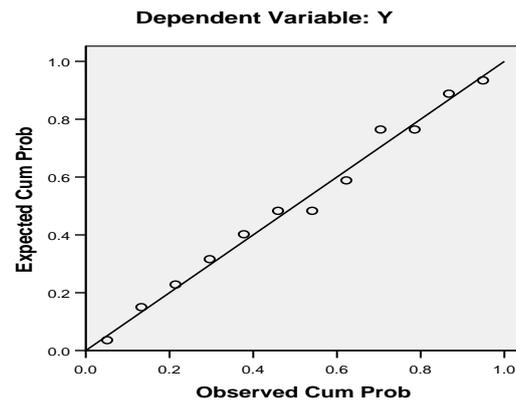
Selanjutnya untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan kinestetik dengan keterampilan *smash* diuji dengan uji korelasi *Product Moment*. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan SPSS. Sebelum dilakukan uji korelasi menggunakan *Product Moment*, maka diperlukan uji asumsi sebagai berikut.

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang dikumpulkan berdistribusi secara normal atau tidak, uji ini menggunakan plot. Hasil uji Normalitas dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas P-Plot

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui garis diagonal menunjukkan nilai normalitas yang diharapkan. Titik-titik berada atau dekat garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antar variabel X dengan variabel Y linier atau tidak. Berdasarkan uji linieritas maka diperoleh hasil masing-masing variabel sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Linieritas

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	45,855	1	45,855	5,657	,039(a)
	Residual	81,062	10	8,106		
	Total	126,917	11			

(Pengolahan SPSS, 2022)

Berdasarkan Tabel 3, dapat diperoleh nilai nilai sig. < 0,05. Dengan demikian, maka hubungan variabel bebas dengan terikat berbentuk linier.

Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan kecerdasan kinestetik (X) dengan keterampilan *smash* (Y) menggunakan rumus *Product Moment*. Berikut rangkuman hasil analisis korelasi antara kecerdasan kinestetik dengan keterampilan *smash*.

Tabel 4. Rangkuman Uji Korelasi dan Uji Signifikansi

Korelasi		Uji Signifikansi			Regresi		R2(%)
Interprestasi	Sig. t_{hitung}	Nilai Sig. 5%	Ket	A	B		
0,601	Kuat	0,039	0,05	Signifikansi	51,171	0,472	36

(Pengolahan SPSS, 2022)

Berdasarkan Tabel 4 tersebut, dapat dijelaskan bahwa besar hubungan yang diperoleh adalah r_{hitung} sebesar 0,601 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat hubungan positif sebesar 0,601 antara kecerdasan kinestetik dengan keterampilan *smash*. Interpretasi dari nilai r_{hitung} yaitu berada pada hubungan yang kuat, yang berarti bahwa semakin baik kecerdasan kinestetik maka keterampilan *smash* juga akan semakin baik. Selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi hubungan dengan menggunakan statistik uji-t, diperoleh nilai sig. t_{hitung} sebesar 0,039. Dengan demikian nilai sig. $t_{hitung} < sig. 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan kinestetik dengan keterampilan *smash* sebesar 0,601. Koefisien determinasi sebesar 0,361 hal ini berarti pengaruh kecerdasan kinestetik terhadap keterampilan *smash* sebesar 36% dan sisanya 64% ditentukan oleh faktor lain. Faktor-faktor lain tersebut dapat mempengaruhi baik berasal dari dalam diri pemain maupun dari luar diri pemain. Dari dalam misalnya motivasi, percaya diri, bakat dan lain-lain. Faktor dari luar diri pemain seperti orang tua, pelatih, teman dan sebagainya.

Analisis dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya didapatkan hasil $Y = 51,171 + 0,872 X$, artinya konstanta sebesar 51,171 menyatakan bahwa jika tidak ada variabel kecerdasan kinestetik, maka keterampilan *smash* pemain adalah 51,171. Koefisien regresi sebesar 0,872 menyatakan bahwa setiap penambahan satu satuan (satu skor) kecerdasan kinestetik maka akan meningkatkan keterampilan *smash* pemain sebesar 0,872.

Pembahasan

Pemain Tim Bomber VC Kutacane memperhatikan teknik gerakan dalam bermain voli. Hasil penelitian Bilir dan Sirin (2017: 106) menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara kecerdasan kinestetik dengan gerak yang dihasilkan dari permainan fisik. Menurut

Omid dan Seyfi (2018: 11) yaitu pemain yang memiliki kecerdasan kinestetik yang tinggi akan berhasil dengan cepat dalam menguasai keterampilan teknik *smash* dalam permainan bola voli. Menurut Koçak (2019: 147), dengan mengetahui kecerdasan kinestetik, pemain dapat menentukan tingkat keikutsertaan olahraga dan tingkat kesejahteraan mendukung sikap terhadap olahraga. Demikian pula, ketika sikap terhadap olahraga meningkat secara positif, kecerdasan kinestetik tubuh juga meningkat secara positif. Kondisi demikian menggambarkan bahwa komponen kondisi fisik yaitu ferakan tubuh seperti kecepatan, kekuatan, kelenturan, koordinasi yang memiliki keterkaitan ataupun hubungan terhadap keterampilan *smash* bola voli.

Keterkaitan atau hubungan yang terjadi antara variabel X yaitu kecerdasan kinestetik terhadap variabel Y yaitu keterampilan *smash* bola voli pada Tim Bomber VC Kutacane dapat terjadi disebabkan oleh pembinaan yang dilakukan baik pembinaan fisik maupun pembinaan teknik berjalan dengan baik. Tim Bomber VC Kutacane secara sistematis melakukan pembinaan sebanyak 3 sampai dengan 4 kali dalam satu minggu yang secara umum berdasarkan pengamatan latihan yang dilakukan 40 % merupakan pembinaan fisik dan sisanya 60 % latihan yang dilakukan mengarah kepada latihan teknik dan keterampilan serta mental. Menurut Fadl (2020: 217) diperlukan cara pelatihan modern dan yang dapat menentukan pelatihan yang memanfaatkan juga peralatan standar untuk menentukan variabel fisiologis pemain, selama dan setelah aktivitas fisik, serta analisis kinerja motorik para pemain. Dengan demikian, diperlukan pelatihan yang lebih efektif untuk mengeksplorasi kecerdasan kinestetik dalam bidang olahraga.

Selain daripada itu, peran guru atau pelatih dalam melakukan pembinaan yang baik dan maksimal juga menyebabkan antara variabel diatas memiliki hubungan yang signifikan. guru atau pelatih bola Voli Bomber VC Kutacane menyusun program latihan dengan melihat kepada kebutuhan latihan atlet. Hal tersebut dilakukan melalui proses evaluasi yang dilakukan seara sistematis dan terjadwal untuk melihat perkembangan serta peningkatan dari program latihan yang dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisa data yang dilakukan dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan kinestetik dengan keterampilan *smash* pemain VC Bomber Kutacane.

Saran

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

1. Bagi pelatih bola voli, hendaknya memperhatikan kinerja teknik *smash* bola voli pemain bola karena akan mempengaruhi kemampuan bermain bola voli pemain.
2. Bagi pemain bola voli agar menambah latihan-latihan lain yang mendukung dalam mengembangkan kinerja teknik *smash* bola voli pemain.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan instrumen penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Beutelstahl, D. (2017). *Belajar Bermain Bola Volley*, Bandung: Anggun Ikari.
- Bilir, F. P., & Sirin, Y. (2017). Analysis of Bridge Player Profiles According to Their Intelligence Areas. *Journal of Education and Learning*, 5(9), 100-108.
- Fadl, M. A. (2021). Preparation of a Measure of Kinetic Analysis using Artificial Intelligence Methods for Volleyball Coaches. *Elementary Education Online*, 19(3), 2172-2172.
- Giriwijoyo, S., dkk. (2020). *Kesehatan, Olahraga, dan Kinerja*. Bumi Medika.
- Koçak ÇV. (2019). The relationship between attitude towards sports and bodily-kinesthetic intelligence in university students of sport science. *Physical education of students*, 2019;23(3):147-154.
- Michelaki, E. (2016). "The Development of Bodily-Kinesthetic Intelligence through Creative Dance for Preschool Students" dalam *Journal of Educational and Social Research MCSER Publishing: Rome-Italy* Vol. 6 No. 3, 23-32.
- Mulyadi, D.Y.N & Pratiwi, E. (2020). *Pembelajaran Bola Voli*. Palembang: Bening media Publishing.
- Mutohir, dkk. (2013). *Permainan Bola Voli (Konsep, Teknik, Strategi Dan Modifikasi)*. Surabaya : Graha Pustaka Media Utama.
- Omid, H., & Seyfi, S. (2018). The Relationship between the Attitudes of Secondary School Student towards the School Subject Physical Education and Sports and Kinesthetic Intelligence. *Online Submission*, 4(5), 94-105.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sholeh, K., dkk., (2016). *Kecerdasan Majemuk Berorientasi pada Partisipasi Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana. (2017). *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, (2015). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Yuliatin, E., & Noor, M. (2012). *Bugar dengan olahraga*. Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero).