**ARTIKEL**

**ANALISIS PENGARUH KEMAMPUAN INTELEGENSI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN SMASH PADA**

**PERMAINAN BOLA VOLI SISWA SMA NEGERI**

**DI KOTA MAKASSAR**

**MOHAMMAD DIKA RASWADI**



**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**ANALISIS PENGARUH KEMAMPUAN INTELEGENSI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN SMASH PADA**

**PERMAINAN BOLA VOLI SISWA SMA NEGERI**

**DI KOTA MAKASSAR**

***oleh: Mohammad Dika Raswadi***

***e-mail: mohammad.dika@yahoo.com***

**ABSTRAK**

MOHAMMAD DIKA RASWADI. 2016. *Analisis Pengaruh Kemampuan Intelegensi dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Smash Pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar* (Dibimbing oleh Syahruddin dan Hasmyati).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemampuan intelegensi dan motivasi belajar terhadap keterampilan smash pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Expost Facto.* Kemampuan intelegensi pada penelitian ini difokuskan pada kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ). Subjek dalam penelitian ini adalah SMA Negeri di Kota Makassar yang mempunyai klub pembinaan bola voli. Data yang dikumpulkan terdiri dari data hasil tes kemampuan kecerdasan intelektual, angket kecerdasan emosional, angket motivasi belajar dan hasil tes keterampilan *smash*. Hasil tes yang diperoleh dari penelitian ini selanjutnya dianalisis. Analisis data yang digunakan dalam penelitan ini adalah teknik statistik deskriptif, uji kualitas data, uji asumsi klasik dan uji model.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Kecerdasan intelektual (X1) berpengaruh signifikan positif terhadap motivasi belajar (X3) siswa SMA Negeri di Kota Makassar; 2) Kecerdasan emosional (X2) berpengaruh signifikan positif terhadap motivasi belajar (X3) siswa SMA Negeri di Kota Makassar ; 3) Kecerdasan intelektual (X1) berpengaruh signifikan positif terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar; 4) Kecerdasan emosional (X2) tidak berpengaruh signifikan positif terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar; 5) Motivasi belajar (X3) berpengaruh signifikan positif terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar; 6) Kecerdasan intelektual (X1) melalui motivasi belajar (X3) berpengaruh signifikan positif terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di kota Makassar; dan 7) Kecerdasan emosional (X2) melalui motivasi belajar (X3) berpengaruh terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di kota Makassar.

***Kata Kunci****: Pengaruh, Kemampuan Intelegensi, Motivasi Belajar, Keterampilan Smash, Bola Voli*

**Pendahuluan**

Bagi bangsa Indonesia, olahraga bola voli merupakan olahraga semua lapisan masyarakat. Olahraga ini dapat dimainkan oleh kaula muda para remaja maupun orang dewasa, pria ataupun wanita. Permainan bola voli ini disamping dapat dimainkan oleh berbagai kalangan juga merupakan olahraga pendidikan, rekreasi dan prestasi. Demikian juga tempat pelaksaannya yang dapat dilakukan di lapangan terbuka maupun lapangan tertutup. Olahraga bola voli selain bermetamorvosa menjadi olahraga yang dapat menyentuh semua kalangan masyarakat juga telah mengalami perkembangan dari model atau metode permainan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Nugraha (2010: 21) yang menjelaskan bahwa:

Olahraga bola voli adalah cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu berlawanan. masing masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain.

Dengan melihat perkembangan permainan bola voli  di Indonesia yang begitu pesat, pemerintah sebagai salah satu lembaga pengontrol peningkatan mutu olahraga nasional berkewajiban mengintervensi melalui lembaga-lembaga yang berkompoten untuk memilih dan mendukung perkembangan permainan bola voli  sebagai olahraga pendidikan berbasis prestasi, yaitu dengan cara menyediakan sarana dan prasaran yang maksimal sebagai komponen pendukung agar mempermudah untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bibit-bibit potensial untuk berprestasi melalui kegiatan ekstra kulikuler di sekolah-sekolah. Apabila olahraga dijadikan sebagai alat pendidikan berbasis prestasi yang bukan hanya semata-mata mempunyai peran penting terhadap pencapain tujuan pendidikan secara keseluruhan, tetapi juga untuk memperoleh prestasi dari tiap cabang olahraga. Oleh sebab itulah cabang olahraga permainan bola voli diintegrasikan ke dalam pendidikan atau dengan istilah pendidikan jasmani dan olahraga sehingga dijadikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang wajib diajarkan dan dipelajari di sekolah menengah atas.

Tidak ada bahasan yang lebih menarik dalam permainan bola voli melebihi spike/*smash*. Dalam suatu pertandingan, penonton akan memberikan apresiasi yang luar biasa jika kedua regu menampilkan pukulan-pukulan dengan kecepatan tinggi dan sudut elevasi tajam. Kemudian bagi regu yang bertanding, dalam suatu kondisi sebuah tim bisa bangkit dari ketertinggalan hanya karena teman dalam regunya dapat menjatuhkan bola dengan satu spike yang eksplosif. Atau sebaliknya, suasana sebuah tim menjadi kacau ketika lawan berhasil sekali dua kali menjatuhkan spike tajam ke daerahnya. Tidak dipungkiri, daya tarik dalam permainan bolavoli adalah penampilan spike yang sempurna dari para pemain. Baik-buruknya penilaian terhadap seorang pemain seringkali dipandang dari seberapa bagus pemain tersebut dalam produktivitas spike, sehingga tidak banyak ada seseorang yang memuji penampilan hebat dari seorang *libero, set-upper,* maupun *service receiver* pemain lain.

Berbicara mengenai kemampuan dan keterampilan tiap individu dalam suatu cabang olahraga prestasi hal tertsebut tidak dapat terlepas dari beberapa factor salah satunya yaitu, kemampuanan *intelligence* (kecerdasan), yaitu kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ) serta motivasi.

Keseimbangan antara IQ dan EQ merupakan kunci keberhasilan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah untuk mengembangkan *skill* atau keterampilan yang dimiliki. Menurut Goleman (2002: 512) yang diterjemahkan oleh T Hermaya menyatakan bahwa:

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan intelegensi (*to manage our emotional life with intellegence*). Menjaga keselarasan emosi dan mengungkapkannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Lebih lanjut lagi Goleman (2000: 44) menjelaskan bahwa:

Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan fakor kekuatan-kekuatan yang lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotien* (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerjasama.

Syah (2003: 151) mendefinisikan motivasi sebagai berikut:

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme, baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini motivasi berarti pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah.

Lebih lanjut lagi, Mc.Donald (Djamarah, 2008: 148) menjelaskan bahwa:

*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.* Motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dari definisi para ahli mengenai motivasi dapat di simpulkan bahwa Motivasi adalah keinginan yang timbul secara psikologis dari dalam diri seorang individu untuk melakukan sesuatu, keinginan tersebut timbul karena adanya dorongan dari lingkungan sosial, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulan sehari-hari. Selain itu IQ dan EQ melalu motivasi dapat mempengaruhi suatu keterampilan seorang individu.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis bahwa, dalam proses permainan bola voli seorang *smasher* untuk melakukan *spike* dengan keadaan alur bola dan proses permainan yang cepat, harus memiliki *skill* individu yang tinggi. Selain itu, atlit tersebut juga dituntut memiliki IQ dan EQ di atas rata-rata karena dengan keadaan alur bola dan proses permainan yang cepat, seorang *smasher* untuk melakukan *spike* harus menentukan keputusan yang cepat dan tepat untuk menetukan penempatan bola dan kecepatan bola berdasarkan jenis pukulan yang akan dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Pengaruh Kemampuan Inteligensi melalui Motivasi terhadap Keterampilan *Smash* pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar”.

**Kajian Pustaka**

1. **Permainan Bola Voli**

Permainan bola voli masuk ke benua Asia pertama kali pada tahun 1900 melalui India, diperkenalkan oleh seorang ahli pendidikan jasmani dari YMCA yang bernama De Grey. Pada tahun yang sama Robertson dan Gially memperkenalkan permainan bola voli didaratan Cina. Ditimur jauh mengenal permainan bola voli pada tahun 1910 dari seorang yang bernama Elwod E. Brwon.

Bola voli dengan sistem sembilan orang ini mulai dipertandingkan di Olimpiade Timur Jauh yang diselenggrakan pada tahun 1913 di Manila Filipina. Pada tahun 1951, Jepang dan Filipina merupakan negara Asia pertama secara resmi menjadi anggota IVBF. Kedua negara inilah yang menjadi pelopor negara-negara Asia Timur menjadi anggota IVBF.

Pada tahun 1955, setahun setalah terbentuknya *Asian Voliball Federation* (Persatuan Bola voli Asia) memberanikan diri menyelanggarakan kejuaran bola voli yang di ikuti beberapa negara Asia yang diadakan di Tokyo. India merebut juara I untuk sistem enam orang sedangkan Jepang merebut juara I untuk sistem sembilan orang (Irsyada, 2000: 9).

Permainan bola voli mulai masuk ke Indonesia tahun 1928, terutama pada saat penjajahan Belanda. Guru-guru pendidikan jasmani didatangkan dari negara Belanda untuk mengembangkan olahraga pada umumnya dan bola voli pada khususnya. Disamping guru-guru pendidikan jasmani, tentara Belanda banyak andilnya dalam pengembangan permainan bola voli di Indonesia, terutama dengan bermain di asrama-asrama, dilapangan terbuka, dan mengadakan pertandingan antar kompeni-kompeni Belanda. Di Polandia juga menyelenggarakan kejuaraan atau turnamen yang pertama kali tahun 1947, dan turnamen ini diikuti oleh berbagai negara, maka pada tahun 1948 didirikan I.V.B.F (International Volleyball Federation) yang beranggotakan 15 negara.

Bola voli adalah cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang setiap grup hanya terdiri dari dua orang pemain (Nugraha, 2010: 21).

Syarat utama agar dapat bermain bola voli adalah menguasai teknik dasar bermain bola voli. Agar permainan bola voli berjalan atau berlangsung dengan baik, lancar dan teratur, maka para pemain dituntut harus menguasai unsur-unsur dasar permainan, yaitu teknik dasar bermain bola voli Teknik dasar bola voli pada dasarnya merupakan suatu upaya seorang pemain untuk memainkan bola berdasarkan peraturan dalam permainan bola voli. Teknik dasar bola voli merupakan suatu gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam permainan bola voli. Teknik dalam permainan bola voli merupakan aktivitas jasmani yang menyangkut cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal.

Apabila suatu tim ingin memenangkan pertandingan pada permainan bola voli maka penguasaan keterampilan *smash* merupakan sesuatu yang wajib dimiliki seoarang atlit. *Smash* merupakan keahlian yang esensial, cara yang termudah untuk memperoleh point di dalam suatu pertandingan bola voli.

Pemain yang pandai melakukan *smash* atau dengan istilah *smasher* atau *spike* harus memiliki kelincahan, daya ledak, timing yang tepat dan mempunyai kemampuan memukul bola yang sempurna. Pemain bola voli  akan dapat melakukan berbagai variasi *smash* apabila pemain tersebut menguasai teknik dasar *smash* secara baik dan benar. Menurut Beutelstahl (2012: 25) ada empat jenis *smash*, yaitu:

1. *Frontal smash* atau *smash* depan
2. *Frontal smash* dengan *twist* atau *smash* depan dengan memutar
3. *Smash* dari pergelangan tangan
4. *Dump* atau *smash* tipuan

Yunus (1992: 108 - 112) membedakan *smash* menurut macam umpannya yaitu, *Smash* normal (*open smash*), *Smash semi, Smash* semi jalan, *Smash push, Smash pull* (Quick), *Smash pull* jalan, *Smash pull straight, Smash cekis (drive smash), Smash* langsung dan *Smash* dari belakang

Secara umum, sekuensi gerakan pada saat melakukan *smash* terdiri atas tiga tahapan. Yaitu (Beutelstahl, 2012):

1. Tahapan berlari untuk menghampiri (*fase* *run up)*
2. Tahapan melompat (*fase take off)*
3. Tahapan memukul (*fase hit)*
4. Pendaratan
5. **Kemampuan Inteligensi**

*Intelligensi* berasal dari kata Latin *intelligere* yang berarti menghubungkan atau menyatukan satu sama lain. Pengertian *intelligensi* ini memberikan bermacam-macam arti bagi para ahli. Menurut panitia istilah pedagogic yang dimaksud dengan *intelligensi* ialah daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan mempergunakan alat-alat berpikir menurut tujuannya (Ahmadi, 2009: 89).

*Intelligensi* (kecerdasan) ialah istilah umum yang digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan, seperti kemampuan menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, menggunakan bahasa dan belajar. S.C. Utami Munandar (Sobur, 2003: 157) menjelaskan bahwa, secara umum *intelligensi* dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk berpikir abstrak
2. Kemampuan untuk menangkap hubungan-hubungan dan untuk belajar
3. Kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi baru.

Jadi, kemampuan inteligensi adalah sifat pikiran sebagai kapasitas seseorang untuk menalar, memahami gagasan, menganalisa masalah dan memecahkan masalah secara komunikatif.

*Intelligensi* dalam penelitian ini berfokus pada *Intelligensi Quotient* (kecerdasan intelektual) dan *Emotional Intelligensi* (kecerdasan emosional). *Intelligensi Quotient* (IQ) merupakan istilah dari pengelompokan ksecerdasan manusia yang pertama kali diperkenalkan oleh Alferd Binet, ahli prikologi dari Prancis pada awal abad ke-20. Kemudian Lewis Ternman dari Universitas Stanford berusaha membakukan test IQ yang dikembangkan oleh Binet dengan mengembangkan norma populasi, sehingga tes IQ tersebut dikenal sebagai tes Stanford-Binet.

Inti kecerdasan intelektual ialah aktifitas otak. Menurut Agus (<http://4gus3.blogspot.com/2009/05/pengertian-atau-definisi-dari-iq-eq-dan.html>), tingkat kecerdasan seorang anak yang ditentukan secara metodik oleh *Intellegentia Quotient* (IQ) memegang peranan penting untuk suksesnya anak dalam belajar. Menurut penyelidikan, IQ atau daya tangkap seseorang mulai dapat ditentukan sekitar umur 3 tahun. Daya tangkap sangat dipengaruhi oleh garis keturunan (genetic) yang dibawanya dari keluarga ayah dan ibu di samping faktor gizi makanan yang cukup.

Banyak faktor yang mempengaruh tumbuh kembangnya IQ ini. Karena manusia merupakan makhluk hidup yang tumbuh dan berkembang. Faktor-faktor tersebu tadalah:

1. Bawaan, dibawa sejak lahir
2. Minat, adanya dorongan individu untukmengarahkan pada tujuan
3. Kematangan, karena IQ berhubungan dengan kematangan organ-organ dalam tubuh manusia, maka  juga mempengaruhi pembentukan dan perkembangan IQ
4. Lingkungan, mempengaruhi proses perkembangan dan pertumbuhan IQ. Misal lingkungan keluarga, pendidikan, budaya, dll.
5. Kebebasan, mempengaruhi individu untuk memilih secara bebas metode mana yang dipilihnya dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya tanpa tekanan (<http://kesehatan.kompasiana.com/kejiwaan/2012/01/15/kecerdasan-kognitif-iq-atau-kecerdasan-emosional-eqmanakah-yang-lebih-penting-427602.html>.

Berdasarkan penjelasan mengenai kecerdasan intelektual (IQ) di atas, maka yang dimaksud dengan kecerdasan intelektual (IQ) dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif secara umum yang dimiliki oleh individu agar mampu bertindak secara terarah dan berpikir secara bermakna, sehingga dapat memecahkan masalah secara positif.

Sedangkan, kecerdasan emosional petama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog bernama Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire Amerika untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan. Kualitas-kualitas ini antara lain, Empati (kepedulian), mengungkapkan dan memahami perasaa, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan, dan sikap hormat (Uno, 2005: 68 - 69).

Kecerdasan emosional bekerja secara sinergi dengan keterampilan kognitif, orang-orang yang berprestasi tinggi memiliki kedua-duanya. Makin kompleks pekerjaan, makin penting kecerdasan emosi. Emosi yang lepas kendali akan membuat orang pandai menjadi bodoh, tanpa kecerdasan emosional, orang tidak akan mampu mennggunakan kemampuan kognitif mereka sesuai dengan potensi yang maksimum (Uno, 2005: 69).

Salovey (Uno, 2005: 73 - 74) memperluas kecerdasan emosional menjadi lima wilayah utama, yaitu sebagai berikut:

1. Menganali emosi diri..
2. Mengelola emosi
3. Memotivasi diri sendiri
4. Mengenali emosi orang lain
5. Membina hubungan.

Jadi, yang dimasksud kecerdasan emosional dalam penelitian ini adalah kemampuan individu untuk menggunakan emosi secara efektif dalam mengelola diri sendiri dan berpengaruh terhadap hubungan dengan orang lain.

Cooper dan Sawaf menegaskan bahwa kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual saling menyempurnakan dan saling melengkapi. Emosi menyulut kreativitas, kolaborasi, inisiatif dan transformasi. Sedangkan penalaran logis yang berhubungan dengan intelektual berfungsi mengatasi dorongan yang keliru dan menyelaraskan tujuan dengan proses, dan teknologi dengan sentuhan manusiawi (Uno, 2005: 70).

1. **Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Dengan demikian, seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya, baik yang dating dari dalam maupun dari luar. Motivasi mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi siswa. Pentingnya motivasi bagi siswa yaitu: (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar siswa, proses dan hasil akhir, (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, (3) mengarahkan kegiatan belajar siswa, (4) membesarkan semangat belajar siswa dan (5) menyadarkan adanya perjalanan belajar.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar berhubungan dengan kebutuhan untuk belajar. Menurut Uno (2013: 9) motivasi belajar adalah:

Suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Selanjutnya, Iskandar (2012: 181) juga menjelaskan mengenai definisi dari motivasi belajar. Yaitu:

Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar dengan tujuan menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi belajar ini timbul karena adanya keinginan untuk bias mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta menggambarkan minat belajar siswa, sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi belajar untuk mencapai prestasi.

Selanjutnya, jenis-jenis motivasi belajar menurut Djamarah (2012: 35) dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik.

1. Motivasi belajar intrinsic

Motivasi belajar intrinsik adalah dorongan dari dalam diri. Bila seseorang telah memiliki motivasi belajar intrinsik, maka ia secara sadar akan melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi belajar dari luar dirinya. Perlu ditegaskan bahwa, siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik cenderung menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, mempunyai keahlian di bidang tertentu.

1. Motivasi belajar ekstrinsik

Motivasi belajar ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar ini bukan berarti motivasi belajar yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi belajar ekstrinsik ini diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar. Guru harus bias membangkitkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan motivasi belajar ekstrinsik ini dengan berbagai macam cara atau metode.

**Metode Penelitian**

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Expost Facto.* Penelitian ini berusaha mengidentifikasi, mengungkap, dan mendeskripsikan pengaruh kemampuan intelegensi dan motivasi terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola *voli* siswa SMA Negeri di Kota Makassar. Kemampuan intelegensi pada penelitian ini difokuskan pada kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ).

1. **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri di Kota Makassar dan sampel dalam penelitian ini adalah SMA Negeri di Kota Makassar yang mempunyai klub pembinaan bola voli.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

Jika ditinjau dari hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, maka macam–macam variabel dalam penilitian ini dapat di bedakan menjadi:

1. Variabel Independen (variabel bebas) dalam penelitian yaitu kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ).
2. Variabel Dependen (variabel terikat) dalam penelitian adalah keterampilan *smash* pada permainan bola *voli*.
3. Variabel Intervening (variable perantara) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar.

**X1**

**X2**

**X3**

***Desain Penelitian***

Keterangan:

X1 : Kecerdasan intelektual (IQ)

X2 : Kecerdasan emosional (EQ)

X3 : Motivasi belajar

Y : Ketempilan *smash* pada permainan bola voli

1. **Definisi Operasional Variabel**

Untuk membatasi dan memperjelas definisi variable yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional variable.

1. Kecerdasan intelektual (IQ) adalah kemampuan kognitif secara umum yang dimiliki oleh individu agar mampu bertindak secara terarah dan berpikir secara bermakna sehingga dapat memecahkan masalah secara positif.
2. Kecerdasan emosional (EQ) adalah kemampuan individu untuk menggunakan emosi secara efektif dalam mengelolah diri sendiri dan mempengaruhi hubungan dengan orang lain.
3. Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa untuk bertindak dan melakukan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik serta keinginan untuk belajar lebih giat untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
4. Keterampilan *smash* adalah kepiawaian untuk melakukan seluruh gerakan *smash* seperti open *smash*.
5. **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Tes Kecerdasan Intelektual

Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat kecerdasan intelektual subjek dalam penelitian ini yaitu tes baku yang diperoleh dari lembaga psikologi.

1. Tes Kecerdasan Emosional

Untuk mengukur kecerdasan emosional (EQ) dalam penelitian ini, instrument yang digunakan berbentuk angket. Indikator yang diamati adalah mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan (keterampilan sosial). Angket tersebut terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skala penilaian berdasarkan skala likert (Maksum, 2012: 153):

1. Tes Motivasi Belajar

Dalam penelitian ini, untuk mengukur motivasi belajar siswa digunakan angket motivasi yang disusun berdasarkan jenis-jenis motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi belajar intrinsic dan ekstrinsik. Angket motivasi belajar ini terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Ragu-ragu (R), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan skala penilaian berdasarkan skala likert.

1. Tes Keterampilan *Smash*

Keterampilan *smash* yang akan diamati dalam penelitian ini adalah Open *smash*. Dari keterampilan *smash* tersebut, yang dinilai adalah proses dan produk. Dari segi proses ada 4 kunci utama penilaian yaitu pada tahap awalan, tumpuan, melayang dan mendarat. Sedangkan untuk penilaian dari segi produk dilihat berdasarkan posisi dalam melakukan *smash* dan posisi jatuhnya bola. Sehingga, hasil akhir yang menunjukkan nilai keterampilan *smash* siswa diperoleh dengan cara menjumlahkan nilai yang diperoleh dari proses dan produk.

1. **Kriteria Pengklasifikasian Skor Variabel-Variabel Penelitian**

Pemberian skor berkaitan dengan penskalaan, yang mana penskalaan merupakan proses penentuan letak kategori respon pada suatu kontinum psikologis. Selain itu proses penskalaan memusatkan perhatian pada karakteristik angka-angka yang merupakan nilai skala. Skor pada skala psikologi yang ditentukan melalui prosesdur penskalaan yang akan menghasilkan angka-angka pada level pengukuran.

$skor terendah \leq X<μ-1,5\left(σ\right)$ kategori sangat rendah

$μ-1,5\left(σ\right)\leq X<μ-0,5\left(σ\right)$ kategori rendah

$μ-0,5\left(σ\right)\leq X<μ+0,5\left(σ\right)$ kategori sedang

$μ+0,5\left(σ\right)\leq X<μ+1,5\left(σ\right)$ kategori tinggi

$μ+1,5\left(σ\right)\leq X<skor tertinggi$ kategori sangat tinggi

Dimana, $μ=skor terendah ×3$

$σ=\frac{skor tertinggi-skor terendah}{6}$

Variabel-variabel (kecerdasan emosional, motivasi belajar dan keterampilan *smash*) dikategorikan berdasarkan criteria pengklasifikasian tersebut. Sedangkan untuk variabel kecerdasan intelektual dikategorikan berdasarkan skala Wechsler.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitan ini adalah teknik statistik deskriptif, uji kualitas data, uji asumsi klasik dan uji model.

1. *Analisis Deskriptif*

Statistik deskriptif diperlukan untuk mendeskripsikan data berupa nilai rata-rata, modus, median, frekuensi dan standar deviasi untuk data kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, motivasi belajar dan keterampilan *smash* dengan menggunakan bantuan perangkat statistik SPSS.

1. *Uji Kualitas Data*

Uji kualitas data yaitu untuk menguji instrument yang dievalusi melalui uji reliabilitas dan validitas yang bertujuan untuk mengetahui konsistensi dan akurasi data yang dikumpulkan. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk menguji kestabilan dan konsistensi instrument pengukurn konsep. Selain itu, pengujian reliabilitas dilakukan untuk membantu menetapkan kesesuaian pengukuran. Pengujian reliabilitas setiap variabel dilakukan dengan teknik *Cronbach alpha*. Suatu instrument dikatakan reliable jika nilai *Cronbach alpha* lebih besar dari 0,5. Uji validitas dilakukan dengan melihat nilai koefisien *item-total correlation.* Jika koefisien *item-total correlation* lebih besar dari 0,30 maka item-item pernyataan yang terdapat pada masing-masing variabel tersebut dinyatakan valid.

1. *Uji Asumsi Klasik*
2. Uji normalitas

Setelah data diuji dengan reliabilitas dan validitas, maka data tersebut selanjutnya diuji normalitasnya. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Swirnov.* Pedoman suatu data dikatakan berdistribusi normal jika nilai *p-value* dengan uji *Kolmogorov-Swirnov* lebih besar dari 0,05.

1. Uji linearitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui linear tidaknya sebaran data. Jika harga F tidak signifikan atau lebih besar dari 0,05 maka hubungan antar variabel dinyatakan linear.

1. *Uji Model*

Untuk dapat menganalisis seberapa besar suatu variabel penyebab mempengaruhi variabel akibat, maka analisis data yang digunakan adalah analisis jalur (*path analysis*). Diagram jalur merupakan sebuah struktur yang lengkap dari hubungan kausal antar variabel, yang terdiri dari hubungan substruktur yang menyerupai struktur regresi. Hasil besaran diagram jalur menunjukkan besarnya pengaruh masing-masing variabel terhadap variabel endogen yang disebut koefisien jalur.

$$ε\_{2}$$

$$γ\_{21}$$

**X1**

**X2**

**X3**

$$β\_{21}$$

$$γ\_{12}$$

$$γ\_{22}$$

$$ε\_{1}$$

$$γ\_{11}$$

Berdasarkan model pengukuran dan structural dalam gambar di atas, maka besarnya pengaruh hubungan masing-masing variable bebas terhadap variable terikat dapat dilihat dalam bentuk fungsi sebagai berikut:

$X\_{3}=f (X\_{1}, X\_{2})$ ……………………... (1)

$Y=f(X\_{1}, X\_{2}, X\_{3})$ …………………… (2)

Adapun model structural dalam penelitian ini adalah:

$X\_{3}=γ\_{11}X\_{1}+γ\_{12}X\_{2}+ε\_{1}$ …………. (3)

$Y=γ\_{21}X\_{1}+γ\_{22}X\_{2}+β\_{21}Y\_{1}+ε\_{2}$ …. (4)

**Hasil Penelitian**

1. **Analisis Deskriptif**

Berdasarkan hasil analisis deskriptip diperoleh informasi bahwa:

1. Dari 40 data mengenai kecerdasan intelektual (IQ) yang ada, diketahui bahwa nilai IQ terendah dari subjek adalah 85 dan nilai IQ tertinggi adalah 115 dengan rata-rata 100,23, standar deviasi 9,014 dan variansi 81,256. Selain itu dapat pula diketahui bahwa dari hasil tes IQ untuk 40 orang subjek, terdapat 5 orang siswa pada kategori rata-rata bawah*,* 29 orang siswa pada kategori rata-ratadan 6 orang pada kategori rata-rata atas*.* Sehingga, berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kecerdasan intelektual subjek dalam penelitian ini berada pada kategori rata-rata/ normal (*average*).
2. Berdasarkan data statistik deskriptif untuk kecerdasan emosional,diketahui bahwa nilai mean dari data tersebut adalah 184,48 dengan standar deviasi dan variansi adalah 25.873 dan 669.435. Selain itu dapat pula dilihat bahwa dari 40 orang subjek, terdapat 2 orang siswa yang berada pada kategori kecerdasan emosional rendah, 4 orang siswa yang berada pada kategori kecerdasan emosional sedang*,* 12 orang siswa pada kategori tinggi dan 22 orang pada kategori sangat tinggi*.* Sehingga berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek dalam penelitian ini memiliki kecerdasan emosional yang sangat tinggi.
3. Dari 40 subjek yang ada, dapat diketahui bahwa siswa yang berada pada kategori motivasi belajar sedang sebanyak 6 orang, kategori tinggi sebanyak 11 orang dan yang berada pada kategori motivasi belajar sangat tinggi sebanyak 23 orang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh mean dari data tersebut sebesar 111,70 dengan variansi 269,6549 dan standar deviasi sebesar 16,418. Berdasarkan data tersebut diperoleh bahwa frekuensi terbesar berada pada kategori sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi.
4. Berdasarkan data statistik deskriptif untuk keterampilan *smash*, diketahui bahwa nilai mean dari data tersebut adalah 8,438 dengan standar deviasi dan variansi adalah 1.3128 dan 1.723. Selain itu dapat pula dilihat bahwa dari 40 orang subjek, terdapat 1 orang siswa yang berada pada kategori rendah, 17 orang siswa yang berada pada kategori sedang*,* 10 orang siswa pada kategori kemampuan *smash* yang tinggi dan 12 orang pada kategori sangat tinggi*.* Sehingga disimpulkan bahwa subjek dalam penelitian ini memiliki keterampilan *smash* yang sedang.
5. **Uji Kualitas Data**

Uji kualitas data yang dilakujkan terdiri atas uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan uji tersebut diperoleh bahwa: a) untuk instrument kecerdasan emosional, dari 50 item yang ada dinyatakan bahwa terdapat 47 item yang dianggap valid dengan reliabilitas 0,946; b) untuk instrument motivasi belajar yang terdiri atas 30 item terdapat 27 item yang valid dengan reliabilitas 0,954; dan 3) untuk instrument keterampilan *smash,* dinyatakan valid (*vace validity*) dengan reliabilitas 0,966.

1. **Uji Asumsi Klasik**

Berdasarkan uji asumsi klasik yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS, dimana uji tersebut terdiri atas uji linearitas dan uji normalitas, diperoleh bahwa data dari keempat variable dalam penelitian dianggap linear dan berdistribusi normal.

1. **Uji Model**

Setelah dilakukan beberapa tahap pengujian model dengan memperhatikan tingkat signifikasi setiap variabel, maka diperoleh dua model yang dianggap signifikan, kedua model yang dimaksud adalah model substruktur 1 dan substruktur 2 setelah dilakukan trimming (keluarkan X2). Jika kedua model tersebut digabungkan maka diperoleh struktur seperti pada gambar berikut:

**X1**

**X2**

**X3**

**Y**

$γ\_{21}$=0,495

$β\_{21}$=0,057

$γ\_{12}$= 0,924

$ε\_{1}=$ 0,3728

$γ\_{11}$= 0,027

$ε\_{2}$=0,8724

1. **Uji Hipotesis**

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hipotesis 1 diterima, dengan kata lain Kecerdasan Intelektual (X1) berpengaruh terhadap motivasi belajar (X3) siswa SMA Negeri di Kota Makassar
2. Hipotesis 2 diterima, dengan kata lain Kecerdasan Emosional (X2) berpengaruh terhadap motivasi belajar (X3) siswa SMA Negeri di Kota Makassar
3. Hipotesis 3 diterima, dengan kata lain Kecerdasan Intelektual (X1) berpengaruh terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar
4. Hipotesis 4 ditolak, dengan kata lain Kecerdasan Emosional (X2) tidak berpengaruh secara langsung terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar
5. Hipotesis 5 diterima, dengan kata lain Motivasi belajar (X3) berpengaruh terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar.
6. Hipotesis 6 diterima, dengan kata lain Kecerdasan Intelektual (X1) melalui motivasi belajar (X3) berpengaruh terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar
7. Hipotesis 7 diterima, dengan kata lain Kecerdasan Emosional (X2) melalui motivasi belajar (X3) berpengaruh terhadap keterampilan *smash* (Y) pada permainan bola voli siswa SMA Negeri di Kota Makassar.

**Pembahasan**

1. **Kecerdasan Intelektual Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Berdasarkan hasil analisis statistik dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hipotesis diterima dan dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intelektual berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Hal tersebut berarti bahwa, tinggi atau rendahnya tingkat kecerdasan intelektual siswa, akan berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Dengan kata lain, semakin tinggi kecerdasan inteketual siswa maka semakin baik pula motivasi belajarnya.berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa besarnya pengaruh antara kecerdasan intelektual terhadap motivasi belajar adalah (0,027)2 = 0.000729

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh Walters dan Gardner yang menjelaskan bahwa kecerdasan intelektual adalah suatu kesanggupan untuk belajar atau kemampuan untuk melaksanakan pekerjaan dengan cepat, mudah dan tepat (memadai). Sedangkan konsep motivasi dijelaskan oleh Hull (1943) yaitu sebagai dorongan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan agar tetap hidup. Dorongan inilah yang menggerakkan dan mengarahkan perhatian, perasaan dan perilaku atau kegiatan seseorang. Dorongan ini bisa terwujud menjadi suatu karya nyata jika dikendalikan oleh tingkat intelektual yang tinggi. Kecerdasan intelektual merupakan faktor pendukung untuk memunculkan motivasi belajar yang baik. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang baik dan didukung oleh kecerdasan intelektual yang tinggi, akan mampu menghasilkan atau mewujudkan hasil karya yang memuaskan.

1. **Kecerdasan Emosional Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Dari hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa kecerdasan emosional berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut berarti bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional seseorang, maka semakin tinggi pula motivasi belajanya. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh bahwa kecerdasan emosional berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar (0,924)2 = 85,38%. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Irwanto (1993) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul Karena adanya keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dalam diri seseorang. Keinginan atau kebutuhan-kebutuhan itu dapat terpenuhi jika seseorang mampu mengendalikan diri, mampu menjalin hubungan dengan orang lain, serta mampu memilah-milah dalam menerima informasi untuk membimbing pikiran dan tindakan. Semua hal tersebut merupakan bagian dari kecerdasan emosional. Menurut Salovey dan Mayer, kecerdasan emosional yang biasa disingkat EQ adalah himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan orang lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan. Selain itu, hasil penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini adalah Wahyuningsih (2004) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional berpengaruh signifikan dan positif terhadap motivasi belajar.

1. **Kecerdasan Intelektual Berpengaruh Terhadap Keterampilan *Smash* Pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh bahwa kecerdasan intelektual berpengaruh terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli karena nilai koefisien $β$ > 0.05 yang berarti bernilai positif dan (*p*) = 0,002 (*p* < 0,05) yang berarti signifikan. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecerdasan intelektual siswa maka semakin terampil pula dalam melakukan *smash* pada permainan bola voli. Setelah dilakukan proses analisis data, diperoleh bahwa besarnya pengaruh kecerdasan intelektual terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli adalah (0,495)2 = 24,50%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wibowo (2011) yang menyatakan bahwa kecerdasan intelektual memberikan pengaruh yang positif dan sifnifikan terhadap keterampilan *smash*.

1. **Kecerdasan Emosional Berpengaruh Terhadap Keterampilan *Smash* Pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Dari hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa kecerdasan emosional tidak berpengaruh langsung terhadap keterampilan *smash*. Hal ini mengindikasikan bahwa, siswa yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi tidak menjamin akan terampil dalam melakukan *smash* pada permainan bola voli, begitupun sebaliknya.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh nilai koefisien $β$ yaitu 0,310 dengan signifikansi (*p*) = 0,426 (*p > 0,05*) yang berarti tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional tidak berpengaruh terhadap keterampilan *smash*. Dengan demikian hipotesis 4 ditolak. Peneliti beranggapan bahwa hipotesis 4 ditolak karena dalam penelitian ini yang menjadi subjek utama adalah siswa dengan rentan usia 15 -18 tahun dan dikategorikan dalam usia remaja. Pada usia tersebut, tingkat kematangan mental seseorang masih labil dan masih sangat minim dalam mengontrol emosi dengan baik.

Dari hasil penelitian ini dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan sehari-hari dan lingkungan sosial lainnya. Sedangkan faktor internal yaitu gen, usia pertumbuhan dan perkembangan serta usia mental.

1. **Motivasi Belajar Berpengaruh Terhadap Keterampilan *Smash* Pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Berdasarkan hasil analisis statistik dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hipotesis kelima diterima dan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli. Hal ini berarti bahwa, tinggi atau rendahnya motivasi belajar siswa akan berpengaruh terhadap keterampilan *smash*nya. Dengan kata lain, semakin tinggi motivasi belajar siswa maka akan semakin terampil pula dalam melakukan gerakan *smash* dalam permainan bola voli. Dari hasil pengujian hipotesis 5 diperoleh bahwa besarnya pengaruh antara motivasi belajar dengan keterampilan *smash* adalah (0,057)2 = 0.003249 Selain itu, hasil penelitian lain yang sejalan dengan hasil penelitian ini diantaranya adalah Listiyanto (2013) yang menyatakan bahwa motivasi mempunyai pengaruh terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang dijelaskan oleh Adrie Dedi Bachtiar (2010) bahwa adanya motivasi belajar pada anak akan memberikan dorongan kepada anak tersebut untuk melakukan gerak, dan apabila gerak tersebut semakin dilatih maka akan memberikan hasil yang optimal, khususnya dalam keterampilan bermain voli.

1. **Kecerdasan Intelektual Melalui Motivasi Belajar Berpengaruh Terhadap Keterampilan *Smash* Pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, ditemukan bahwa hipotesis keenam diterima. Hal ini berarti bahwa, tinggi atau rendahnya kecerdasan intelektual melalui motivasi belajar siswa akan berpengaruh terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli. Dengan kata lain, semakin tinggi kecerdasan intelektual sesorang siswa dan ditunjang oleh motivasi belajar yang baik, maka semakin terampil pula siswa tersebut dalam melakukan gerakan *smash* dalam permainan bola voli.

Hasil penelitian tersebut di perkuat dari hasil penelitian Josh West Brown (2014:84) mendefenisikan bahwa:

Kecerdasan Intelektual memiliki kontribusi 48% sebagai salah satu faktor yang mepengaruhi perkembangan motorik seorang atlit. *Intelligence Quotient* (IQ) juga memiliki peranan sangat penting dalam pengembangan gerak-gerak kekhususan pada diri manusia.

Lebih lanjut lagi I.P. Adi Wibowo, Bhisma Murti dan Putu Suriyasa (*http://jurnal.pasca.uns.ac.id)* di dalam jurnal kedokteran keluarga mendeskripsikan bahwa:

Prestasi belajar juga dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan seseorang atau yang biasa disebut dengan *Intelligence Quotient* (IQ). Inteligensi adalah ke-mampuan untuk bertindak secara ter-arah, berpikir secara rasional, dan meng-hadapi lingkungannya secara efektif. secara garis besar dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah suatu ke-mampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional (Mackintosh, 1998).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intelektual melalui motivasi belajar berpengaruh terhadap keterampilan *smash* pada permainan bola voli.

1. **Kecerdasan Emosional Melalui Motivasi Belajar Berpengaruh Terhadap Keterampilan *Smash* Pada Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri di Kota Makassar**

Berdasarkan hasil analisis statistik dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hipotesis ketujuh diterima dan dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional melalui motivasi belajar berpengaruh terhadap keterampilan smash pada permainan bola voli. Hal ini berarti bahwa, tinggi atau rendahnya kecerdasan emosional melalui motivasi belajar akan berpengaruh terhadap keterampilan smash pada permainan bola voli. Dengan kata lain semakin tinggi kecerdasan emosional seorang siswa dan ditunjang oleh motivasi belajar yang baik maka semakin terampil pula siswa tersebut dalam melakukan gerakan smash pada permainan bola voli.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah. 2013. *Hubungan IQ dan EQ.* <https://bayumuktiabdullah.wordpress.com/2013/01/21/hubungan-iq-dan-eq/>. Diakses tanggal 28 Januari 2015

Agus. 2009. *Pengertian IQ, EQ dan SQ.* <http://4gus3.blogspot.com/2009/05/pengertian-atau-definisi-dari-iq-eq-dan.html>. Diakses tanggal 12 Desember 2014

Ahmadi, H. Abu. 2009. *Psikologi Umum.* PT Rineka Cipta : Jakarta

Azwar, Saifuddin.1996. *Pengantar Psikologi Inteligensi.* Pustaka Pelajar: Yogyakarta

Anonim. 2010. *Hubungan antara SQ, EQ dan IQ.* <http://ilmupsikologi.wordpress.com/2010/02/18/hubungan-antar-sq-eq-dan-iq/>. Diakses tanggal 20 Desember 2014

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosesdur Penelitian Suatu Pendekatan Penelitian.* Rineka Cipta: Jakarta

Beutelstahl, Dieter. 2012. *Belajar Bermain Bola Volley*. Cv Pionir jaya: Bandung

Gregory, Robert J. 2013. *Tes Psikologi (Sejarah, Prinsip dan Aplikasi.* Erlangga : Jakarta

Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian.* PT Grasindo: Jakarta

Goleman, Daniel.1995. *Emotional Intelligensi*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta

Irsyada, Mahfud. (2000). *Bola Voli.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menegah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III. Universitas Negeri Makassar: Makassar

102

Maksum, Ali. 2012. *Metode Penelitian dalam Olahraga.* Unesa University Press: Surabaya

Munasifah. 2008.  *Bermain Bola Voli*. CV Aneka Ilmu: Semarang

Nugraha, Adrian R. (2010). *Mengenal Aneka Cabang Olahraga.* PT Cahaya Pustaka Raga: Bekasi

Prasetyo, B & Jannah, L.M. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif.* PT Rajagrafindo Persada: Jakarta

Santrock, John W. 2004. *Psikologi Pendidikan.* Kencana: Jakarta

Sarwono, Sarlito W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum.* PT Rajagrafindo Persada: Jakarta

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. CV Pustaka Setia: Bandung

Sujarwo, Suhadi. (2009). *Vooly Ball for All (Bola Voli untuk Semua).* Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta

Tiro, Arif. 2000. *Analisis Korelasi dan Regresi.* Andira Publisher: Makassar

 . 2008. *Dasar-Dasar Statistika.* Andira Publisher: Makassar

Uno, Hamzah B. 2005. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran.* PT Bumi Aksara: Jakarta