

Jambura Journal of Sports Coaching

Vol. 1, No. 2, Juli 2019

p-ISSN: 2654-3435, e-ISSN: 2656-0436

ANALISIS KEMAMPUAN INTELIGENSI ATLET CABANG OLAHRAGA SEPAK TAKRAW PROVINSI GORONTALO

ANALYSIS OF INTELLIGENT ABILITY OF TAKRAW SPORT BRANCH ATLET OF GORONTALO PROVINCE

Asry SyamJurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olah Raga,
Universitas Negeri GorontaloKontak Penulis: asry.syam@ung.ac.id

ABSTRAK

Performa olahraga seorang atlet harus mempunyai kondisi jasmani, psikologi dan inteligensi yang baik sehingga ia dapat berlatih dan bertanding dengan optimal, dedikasi total, pantang menyerah, dan akan dapat mengikuti apa yang diberikan oleh pelatihnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan inteligensi atlet Pelatda PON ke-XIX cabang olahraga sepak takraw di Provinsi Gorontalo tahun 2016. Jenis penelitian adalah deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah atlet peltda PON ke-XIX cabang olahraga sepak takraw di Provinsi Gorontalo tahun 2016. Instrumen yang digunakan adalah angket. Analisis data menggunakan deskriptif presentase. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat inteligensi atlet Peltda PON ke-XIX cabang olahraga sepak takraw di Provinsi Gorontalo tahun 2016 yaitu berada pada kategori "cukup". Melalui penelitian ini membuktikan bahwa inteligensi tidak begitu berpengaruh dalam cabang olahraga sepak takraw. Akan tetapi atlet yang memiliki inteligensi yang kurang dan hanya mengandalkan fisik saja akan tersisihkan karena memiliki daya pemahaman dan juga analisa pada saat pertandingan yang buruk.

Kata kunci: inteligensi; atlet; sepak takraw

ABSTRAC

Sports performance of an athlete must have good physical, psychological and intelligence conditions so that he can train and compete optimally, total dedication, never give up, and will be able to follow what is given by his coach. This study aims to determine the intelligence capabilities of the XIX Pelatda PON athletes in sepak takraw sports in Gorontalo Province in 2016. The type of research is descriptive. The method used is a survey with data collection techniques using questionnaires. The population in this study was the XIX PON athletes in the sepak takraw sports in Gorontalo Province in 2016. The instruments used were questionnaires. Data analysis uses descriptive percentages. Based on the results of the analysis show that the average level of intelligence of the XIX Peltda PON athletes in sepak takraw sports in Gorontalo Province in 2016 is in the category of "sufficient". Through this research proves that intelligence is not very influential in sepak takraw sports. However, athletes who have less intelligence and only rely on the physical will be excluded because they have the power of understanding and analysis during a bad match.

Keywords: *intelligence; athlete; sepak takraw*

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan jaman yang kian modern, lebih-lebih setelah memasuki tahap yang penuh dengan persaingan tajam di dalam segala bidang, tidak terkecuali olahraga. Diantara sekian banyak olahraga ada salah satu cabang olahraga yang mulai berkembang di beberapa daerah di Indonesia, khususnya di Provinsi Gorontalo yakni cabang olahraga sepak takraw. Sepak Takraw merupakan salah satu cabang olahraga yang diharapkan bisa membentuk generasi muda Indonesia menjadi pribadi yang sehat, tangguh dan mandiri dalam menghadapi tantangan hidup di masa-masa yang akan datang. Sistem pembinaan sepak takraw dilakukan dengan suatu kompetisi atau kejuaraan di Indonesia.

Kompetisi sendiri merupakan suatu tolok ukur dari prestasi atlet sepak takraw dan muara terbentuknya atlet nasional. Atlet-atlet Sepak Takraw yang berprestasi dapat dibentuk di tingkat daerah maupun nasional, salah satunya dengan pembinaan prestasi yang terprogram melalui Pemusatan Latihan Daerah. Latihan ini difokuskan untuk menghadapi PON ke-XIX yang akan dilaksanakan di Bandung pada Bulan September Tahun 2016. Pembinaan ini dilaksanakan tiga bulan sebelum bertanding. Jadwal latihan yang ketat dipersiapkan bagi 13 atlet yang benar-benar atlet dari Provinsi Gorontalo itu sendiri Latihan intensif untuk meningkatkan performa atlet terus dilaksanakan untuk meraih prestasi maksimal, salah satu dari tujuh prinsip latihan yaitu prinsip aktif dan kesungguhan berlatih. Pencapaian prestasi Sepak Takraw ini memerlukan pelatihan dan pembinaan efektif dan efisien. Untuk meningkatkan prestasi atau performa olahraga, seorang atlet juga harus mempunyai kondisi jasmani dan psikologi yang baik sehingga ia dapat berlatih dan bertanding dengan semangat tinggi, dedikasi total, pantang menyerah, dan tidak mudah terganggu oleh masalah pribadi atlet.

Menurut Scroeter dan Bauersfeld (dalam Yuli, 2012) pencapaian prestasi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal terdiri dari sarana prasarana dan peralatan olahraga dan sistem kompetisi. Faktor internal terdiri dari keadaan psikologis atlet, pemahaman taktik atau strategi, keterampilan teknik, kemampuan fisik dan keadaan konstitusi tubuh. Faktorfaktor tersebut sangat berpengaruh terhadap prestasi seorang atlet, karena pada dasarnya seorang atlet yang akan bertanding mempunyai persiapan dengan sebaik-baiknya dai segi fisik maupun segi mental. Dari beberapa faktor tersebut faktor psikologi dapat berpengaruh langsung terhadap atlet, namun atlet juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar dirinya yang kemudian mempengaruhi kondisi psikologisnya. Diantara faktor psikologi yang mempengaruhi prestasi adalah tingkat inteligensi.

Menurut Suranto dalam Yuli, (2012) Inteligensi merupakan faktor penting yang sering menentukan kemenangan dalam pertandingan olahraga, khususnya dalam cabang-cabang tertentu seperti sepak takraw, bulu tangkis ataupun cabang beladiri. Artinya dalam cabang-cabang tersebut memerlukan kemampuan untuk berpikir secara cepat dan tepat, kemudian bertindak secara cepat untuk mengantisipasi lawannya. Oleh karena itu kondisi inteligensi atau kecerdasan ini dalam kaitannya dengan olahraga agar tetap bertambah dengan baik harus tetap memperoleh stimulus atau rangsangan untuk berfungsi, dengan cara atlet tersebut harus dibiasakan untuk menggunakan kemampuan inteletiknya. Merujuk pada pendapat Suranto seorang pemain yang terus menerus berlatih baik secara fisik maupun teknik, tetapi tidak memberikan kesempatan melatih proses berpikir akan berakibat kegiatan yang bersifat intelektual menjadi tidak berkembang.

Oleh karena itu inteligensi dalam pencapaian prestasi olahraga sangat berperan penting. Inteligensi yang tinggi juga berpengaruh besar terhadap pencapaian prestasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Edward dan Coleman, menunjukkan bahwa orang dengan inteligensi

tinggi akan memiliki prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki inteligensi sedang atau rendah.

Sepak Takraw

Sepak takraw merupakan cabang olahraga permainan asli dari Asia. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang berlawanan dan dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup serta bebas dari rintangan, yang dipisahkan oleh sebuah net. Adapun beberapa para Ahli mengemukakan pendapat bahwa.

Sepak takraw merupakan suatu permainan yang menggunakan bola (takraw) yang terbuat dari rotan. Dimainkan di atas lapangan yang berukuran 44 kaki (13,42 m) panjang, dan 20 kaki (6,1 m) lebar. Di tengah-tengah dibatasi oleh jaring seperti permainan bola voli. Permainan terdiri dari dua pihak yang berhadapan, masing-masing terdiri dari 3 (orang). Dalam permainan ini yang digunakan terutama kaki. Bola dimainkan dengan memantulkan lewat jaring. Tujuannya setiap pihak adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga dapat jatuh dilapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau bermain salah. Iyakrus (2012). Selanjutnya pendapat Jamalong dan Syam, (2014). Permainan sepak Takraw merupakan suatu permainan rakyat yang digemari sejak jaman dahulu sampai dengan sekarang. Darwis dan penghulu Basa sepak takraw adalah nama perpaduan antara bahasa Malaysian dan Thailand, kata “sepak” berasal dari bahasa Malaysia yang berarti menendang, sedangkan “takraw” berasal dari bahasa Thailand yang artinya bola.

Kemudian Jamalong (2015) mengemukakan bahwa, permainan sepak takraw termasuk keterampilan terbuka, hal ini berkaitan dengan kecepatan bola serta arah dari bola itu sendiri yang dimainkan tidak dapat diprediksi secara akurat. Bola yang datang tingkat kesulitannya sukar atau mudah tergantung dari lingkungan, yaitu servis, tipuan lawan, atau serangan lawan, umpan seregu merupakan kondisi lingkungan yang berubah-ubah. Dengan sifat terbuka, permainan sepak takraw memerlukan penguasaan teknik dasar yang tinggi. Untuk menunjang itu di perlukan kemampuan mengubah arah dan kecepatan secara mendadak, diperlukan kemampuan fisik yang baik seperti kecepatan, kelincahan, kelentukan dan power dari kaki.

Selanjutnya Jamalong dan Syam (2015) mengemukakan bahwa dalam era sekarang ini, sepak takraw semakin berkembang pesat. Hal ini dibuktikan dengan munculnya nomor baru yakni sepak takraw pantai. Kemudian Rinaldo dalam Winarno (2004). Permainan sepak takraw yang dimainkan di dalam ruangan, pada umumnya dapat dilakukan oleh perkumpulan yang berada dikota-kota besar, karena keterbatasan lapangan terbuka yang dapat dimanfaatkan untuk latihan. Permainan sepak takraw dalam ruangan ini juga dilaksanakan ketika berlangsung kejuaraan resmi. Dalam pesta olahraga multi event, seperti PON, Sea Games, dan Asia Games, sepak takraw sudah dipertandingkan

Keterampilan Sepak Takraw

Seorang atlet dalam melakukan aktivitas olahraga memerlukan tingkat kebugaran fisik yang tinggi, tanpa kebugaran fisik yang tinggi, maka mustahil atlet tersebut dapat melakukan gerakan-gerakan yang kompleks, sebagai komponen yang terkandung dalam setiap cabang olahraga. Secara garis besar kebugaran fisik, dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kebugaran yang berkaitan dengan keterampilan dan kesehatan, kebugaran yang berkaitan dengan keterampilan motorik, kombinasi dari kedua aspek tersebut.

Ketiga kebugaran fisik tersebut banyak diperlukan dalam permainan sepak takraw dan secara langsung memiliki peranan penting dalam menunjang peningkatan keterampilan seorang dalam

permainan sepak takraw. Penguasaan keterampilan sepak takraw diperlukan, agar permainan dapat berjalan dengan baik. Keterampilan yang dimaksud seperti : servis, *smash*, umpan dan block

Servis

Sebagaimana yang kita ketahui bersama bahwa servis merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak takraw yang mempunyai peran penting untuk keberhasilan dalam tim. Karena pungsi dari servis adalah awal dari suatu pertandingan dalam sebuah permainan sepak takraw. Seperti yang dijelaskan oleh para ahli di bawah ini.

Menurut Jamalong dan Syam (2014) bahwa servis merupakan sepakan awal yang dilakukan dengan melewati jaring dan masuk ke daerah lapangan lawan dan dibagi ke dalam 6 jenis yakni sepak semula gaya bebas (*free style service*), sepak mula kencang dan tajam (*spike service*), sepak mula tinggi (*job service*), sepak mula tipuan (*trick service*), sepak mula sudut (*corner/angle service*), sepak mula skrup (*screw service*).

Adapun Yusup dalam Jamalong (2015) mengemukakan pendapat dimana servis merupakan permainan dimulai dengan lambungan bola yang terbuat dari rotan atau fiber oleh apit kiri atau kanan yang diarahkan kepada tekong. Tekong harus siap melakukan sepak mula yang di arahkan kepada lawan melalui atas jaring menyentuh bibir net ataupun langsung menuju lapangan lawan. Selain itu Iyakrus (2012) berpendapat bahwa pemain yang melakukan servis disebut tekong. Berdiri dilingkaran tengah dan kedua pemain lainnya disebut apit kiri dan apit kanan beridiri disudut depan net dalam lingkaran. Jenis-jenis ada yang disebut dengan servis atas dan ada yang disebut dengan servis bawah.

Smash

Dalam pelaksanaan permainan sepak takraw *smash* merupakan serangan yang dilakukan dengan cara melalui kepala, *smash salto*, kedeng dan dengan cara melompat atau bagian tubuh lainnya yang tidak melanggar sesuai aturan yang diberlakukan. Hal ini dapat kita lihat seperti penjelasan di bawah ini.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Jamalong dan Syam (2014) bahwa *smash* merupakan upaya seorang pemain dalam melakukan serangan ke daerah lawan. *smash* yang baik akan baik akan berhasil dilakukan apabila hantaran bola dari pemain umpan berhasil dilakukan dengan baik pula. Adapun Darwi dalam Achmad (2015) mendefinisikan *smash* atau *rejam* (istilah Malaysia) adalah gerak kerja yang terpenting dan merupakan gerak terakhir dari gerak kerja serangan. Kegagalan melakukan *smash* ke lapangan pihak lawan akan memberi peluang kepada pihak lawan untuk menyerang balik atau bola mati, sebaliknya keberhasilan *smash* membuat poin atau angka buat regu penyerang.

Selanjutnya menurut Jamalong dan Syam (2015) *smash* merupakan upaya seorang pemain dalam melakukan serangan kedaerah lawan. *smash* yang baik akan berhasil dilakukan apabila hantaran bola dari pemain umpan berhasil dilakukan dengan baik pula. Kemudian Iyakrus (2012) memperjelas, agar dapat menghasilkan *smash* yang akurat dan tajam, awalan, tolakan, sikap posisi badan saat melayang di atas dan sikap badan saat mendarat sangat penting untuk diperhatikan pada saat berlatih. *Smash* dalam sepak takraw terdiri dari beberapa macam bentuk: *smash gulung (salto)*, *smash kedeng*, *smash gunting*, *smash lurus* dan *smash telapak kaki*.

Umpan

Permainan sepak takraw merupakan satu permainan yang membutuhkan kerjasama dalam satu tim, hal ini dilakukan guna untuk mendapatkan poin. Salah satu teknik yang membutuhkan kerjasama guna untuk menciptakan permainan yang baik adalah umpan.

Seperti dijelaskan oleh Jamalong dan Syam (2015) umpan merupakan teknik khusus dengan menggunakan semua teknik sepakan dalam permainan ini. Tujuannya adalah agar bola melambung dan menepati sasaran. Pelaksanaan teknik ini dilakukan seperti pada teknik-teknik dasar yang telah dijelaskan sebelumnya. Hanya saja dalam teknik mengumpan ini hal dasar yang sangat dibutuhkan adalah kelincahan seorang pemain untuk dapat penempatan posisi kaki tumpu pemain dari arah datangnya hasil bola bertahan dari serangan lawan.

Darwis dalam Jamalong (2015) mengemukakan bahwa mengumpan atau umpan ataupun hantaran adalah gerak kerja memindahkan bola dari seorang pemain kepada pemain lain supaya dapat diteruskan untuk gerak kerja berikutnya seperti mengumpan balik atau *smash*. Selanjutnya Jamalong dan Syam (2014) mendefinisikan bahwa mengumpan merupakan upaya pemain untuk menghantarkan bola ke daerah pemain yang berposisi *smash* untuk melakukan serangan ke daerah lawan. Dalam pelaksanaannya seorang pemain umpan dapat melakukan dengan cara sentuhan melalui sepak sila, kepala, paha maupun perkenaan lainnya sesuai dengan ketentuan dalam peraturan sepak takraw.

Block

Dalam permainan sepak takraw block merupakan salah satu teknik dasar yang penting, karena pada dasarnya fungsi block adalah untuk menghalangi *smash* atau pun serangan bola lawan yang akan melintasi net untuk mendapatkan poin pada tim tersebut. Hal ini dijelaskan oleh para ahli di bawah ini.

Seperti apa yang dikemukakan oleh Jamalong dan Syam (2014) membendung atau memblok merupakan bagian dari teknik bertahan yang bertujuan untuk menahan serangan lawan melalui *smash*. Membendung dapat dilakukan dengan cara membendung dengan bagian belakang pemain (punggung), bagian kepala atau dengan bagian sisi kaki pemain *blocker* (paha dan kaki). Selanjutnya yang dikemukakan oleh Jamalong (2015) membendung serangan lawan dapat dilakukan dengan cara membendung dengan kaki, membendung dengan punggung, membendung dengan bagian atas kepala.

Jamalong dan Syam (2015) mendefinisikan membendung atau memblok merupakan bagian dari teknik bertahan yang bertujuan untuk menahan serangan lawan melalui *smash*. Membendung dapat dilakukan dengan cara membendung dengan bagian belakang pemain (punggung), bagian kepala atau dengan bagian sisi kaki pemain *blocker* (paha dan kaki). Adapun menurut Iyakrus (2012), block atau menahan adalah salah satu dari beberapa cara gerak kerja bertahan. Block yang baik dapat menahan bola *smash* dan kembali ke lapangan lawan. Kegagalan block berarti *smash* lawan berhasil dan bola akan mati di lapangan pihak bertahan yang berarti poin atau angka untuk lawan atau perpindahan servis, dan juga sebaliknya. Block dapat dilakukan dengan: tungkai kaki dan Punggung badan.

Psikologi

Sebelum kita mengetahui apa itu inteligensi terlebih dahulu kita harus mengetahui hakikat psikologi, karena pada dasarnya psikologi merupakan hal penting dalam membina karakter atlet untuk menjadi seorang atlet yang profesional. Maka berikut di bawah ini merupakan pendapat beberapa para ahli tentang hakikat psikologi.

Psikologi adalah sebuah bidang ilmu pengetahuan dan ilmu terapan yang mempelajari perilaku dan fungsi mental manusia secara ilmiah. Para praktisi dalam ilmu psikologi disebut ilmu psikolog. Para psikolog berusaha mempelajari peran fungsi mental dalam perilaku individu maupun kelompok, (Lailatul dan Mohammad, (2014). Selanjutnya Bimo, (2010) mendefinisikan bahwa psikologi merupakan suatu ilmu yang meneliti serta mempelajari tentang perilaku atau aktivitas-aktivitas, dan perilaku serta aktivitas-aktivitas itu sebagai manifestasi hidup kejiwaan. Kemudian Husdarta, (2014) psikologi diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari semua aspek tingkah laku manusia (kognitif, psikomotor, dan afektif) ditinjau dari semua sudut dan menyajikan prinsip-prinsip elementer, esensial dan universal. Adapun Sarlito (2010) mendefinisikan bahwa psikologi berasal dari kata-kata Yunani: psyche yang berarti jiwa dan logos yang berarti ilmu. Jadi secara harfiah psikologi berarti ilmu jiwa. Namun arti “ilmu jiwa” masih kabur sekali.

Inteligensi

Bagi seorang atlet, inteligensi merupakan faktor penting dalam menentukan kemenangan dalam pertandingan. Pada umumnya sebelum bertanding pemain harus mengetahui siapa calon lawannya itu, baik dalam hal kelebihan maupun kekurangannya. Hal ini dimaksudkan agar atlet dapat menentukan pola ataupun strategi yang akan digunakan dalam bertanding nanti. Selain itu, atlet juga dituntut untuk menganalisis permainan lawan, yang kemudian diaplikasikan bagaimana seorang atlet dapat mengungkapkan pendapat saat berdiskusi.

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai inteligensi seperti apa yang dikemukakan Lailatul dan Mohammad (2014) inteligensi bukan merupakan kata asli yang berasal dari bahasa Indonesia. Kata Inteligensi adalah kata yang berasal dari bahasa Latin yaitu “*inteligentia*”. Sedangkan kata “*inteligentia*” itu sendiri berasal dari kata *inter* dan *lego*, *inter* yang berarti antara, sedangkan *lego* berarti memilih. Sehingga inteligensi pada mulanya mempunyai pengertian kemampuan untuk memilih suatu penalaran terhadap fakta atau kebenaran. Selanjutnya Jean Piaget (dalam Lailatul dan Mohammad, 2014) menyatakan bahwa inteligensi sama dengan kecerdasan, yaitu seluruh kemampuan berfikir dan bertindak secara adaptif, termasuk kemampuan mental yang kompleks seperti berfikir, mempertimbangkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi dan menyelesaikan persoalan-persoalan. Pendapat ini mempertegas bahwa inteligensi adalah seluruh kemungkinan koordinasi yang member struktur kepada tingkah laku suatu organisme sebagai adaptasi mental terhadap situasi baru.

Kemudian Wechsler dalam Lailatul dan Mohammad (2014) merumuskan inteligensi sebagai keseluruhan kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah serta kemampuan mengelola dan menguasai lingkungan secara efektif. Pendapat ini menunjukkan bahwa hal-hal yang mempengaruhi perkembangan intelek itu, antara lain:

Bertambahnya informasi yang disimpan (di dalam otak) seseorang sehingga ia mampu berfikir reflektif. Banyaknya pengalaman dan latihan-latihan untuk memecahkan suatu masalah, sehingga seseorang dapat berfikir proporsional. Adanya kebebasan berfikir menimbulkan keberanian seseorang dalam menyusun hipotesis-hipotesis yang radikal, kebebasan menjejaki masalah secara keseluruhan dan menunjang keberanian anak dalam memecahkan suatu masalah dan menarik kesimpulan yang baru dan benar.

Selanjutnya menurut Nini, et al., (2012) tingkat kecerdasan dapat dipahami dari perbedaan skor IQ, yang dihasilkan dari tes kecerdasan. Seseorang yang memiliki skor tes kecerdasan di atas 130 biasa disebut *gifted*. Kemudian Stanford-Biner (dalam Nini, et al., 2012) menggolongkan tingkat kecerdasan manusia, seperti pada Tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat kecerdasan manusia

Tingkat Kecerdasan (IQ)	Klasifikasi
140 – 169	Amat superior
120 – 139	Superior
110- 119	Rata - rata Tinggi
90 – 109	Rata - rata (average)
80 – 89	Rata - rata rendah
70 – 79	Batas lemah mental
20 – 69	Lemah mental

Menurut Stern dalam Djali (2013) inteligensi ialah daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan mempergunakan alat-alat berfikir menurut tujuannya. Disini terlihat bahwa Stern menitik beratkan pada soal penyesuaian diri atau (*adjustment*) terhadap masalah yang dihadapi. Dengan demikian, orang yang inteligensinya tinggi (orang cerdas) akan lebih cepat menyesuaikan diri dengan masalah baru yang dihadapi bila dibandingkan dengan orang yang tidak cerdas. Kemudian Super dan Cites dalam Djali (2013) Inteligensi ialah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan atau belajar dari pengalaman.

Selanjutnya Mainstream Science on Intelligence (MSI), 1994 dalam Sarlito (2010) mendefinisikan bahwa inteligensi adalah suatu kemampuan mental yang sangat umum yang antara lain melibatkan kemampuan akal, merencana, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami ide-ide yang kompleks, cepat belajar, dan belajar dari pengalaman. Inteligensi bukan hanya menyangkut kemampuan belajar dari buku, kemampuan akademik tertentu, atau pandai mengerjakan tes. Sebaliknya, inteligensi menggambarkan suatu kemampuan yang lebih mendalam dan meluas dalam memahami lingkungan kita “menangkap, mengerti”, atau “mereka-reka” apa yang terjadi dan apa yang dilakukan. Adapun Willem dalam Lailatul dan Muhammad (2014) menyatakan bahwa “inteligensi adalah suatu kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya, dan inteligensi tersebut sebagian besar tergantung dengan dasar dan turunan.”. Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan dan lingkungan tidaklah begitu berpengaruh kepada inteligensi seseorang. Adapun Binet dalam Djaali (2013), menggolongkan tingkat inteligensi sebagai berikut: Genius > 140, Gifted > 130, Superior > 120, Normal 90-110, Debil > 60-79, Imbesil > 40-55, Idiot > 30.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Inteligensi

Menurut Dalyono dalam Lailatul dan Mohamad (2014) faktor-faktor yang mempengaruhi inteligensi seseorang yaitu:

Pembawaan. Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri yang dibawah sejak lahir. Batas kesanggupan kita yakni dapat tidaknya memecahkan suatu soal, yang pada awalnya ditentukan oleh pembawaan kita. Orang itu ada yang pintar dan ada pula yang bodoh. Sekalipun menerima latihan dan pelajaran yang sama, perbedaan-perbedaan itu masih tetap ada.

Kematangan. Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Tiap organ (fisik maupun nonfisik) dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan

menjalankan fungsinya masing-masing. Anak tidak dapat memecahkan soal-soal tertentu karena soal-soal itu masih terlampau sukar baginya. Organ-organ tubuhnya dan fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang untuk mempertimbangkan soal itu dan kematangan erat hubungannya dengan umur.

Pembentukan. Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Kita dapat membedakan pembentukan sebagai yang disengaja seperti yang dilakukan di sekolah-sekolah dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

Minat dan pembawaan yang khas. Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorong bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia, terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motivasi*) dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu, apa minat seseorang yang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

Kebebasan. Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan beberapa masalah. Manusia mempunyai kebebasan memilih metode juga bebas dalam memilih masalah sesuatu dengan kebutuhannya. Dengan adanya kebebasan ini, berarti bahwa minat itu tidak selamanya menjadi syarat dalam pembentukan inteligensi.

Selanjutnya Thurstone dalam Bimo (2010) mengungkapkan bahwa dalam inteligensi adanya faktor-faktor primer yaitu sebagai berikut :

S (*spatial relation*), yaitu kemampuan untuk melihat atau mempersepsi gambar dengan dua atau tiga dimensi, menyangkut jarak (*spatial*).

P (*perceptual speed*), yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kecepatan dan ketepatan dalam memberikan *judging* mengenai persamaan dan perbedaan atau dalam respons terhadap apa yang dilihatnya secara detail.

V (*verbal comprehension*), yaitu kemampuan yang menyangkut pemahaman kosa kata (*vocabulary*), analogi secara verbal, dan sejenisnya.

W (*word fluency*), yaitu kemampuan yang menyangkut dengan kecepatan yang berkaitan dengan kata-kata, dengan anagram, dan sebagainya.

N (*number facility*), yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kecepatan dan ketetapan dalam berhitung (komputasi).

M (*associative memory*), yaitu kemampuan yang berkaitan dengan ingatan, khususnya yang berpasangan.

I (*induction*) yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan untuk memperoleh prinsip atau hukum.

Adapun Djaali (2013) mengungkapkan pendapat bahwa faktor yang mempengaruhi inteligensi antara lain sebagai berikut :

Faktor pembawaan, dimana faktor ini ditentukan oleh sifat yang dibawah sejak lahir. Batas kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam memecahkan masalah, antara lain ditentukan oleh faktor bawaan. Oleh karena itu, di dalam satu kelas dapat dijumpai anak yang bodoh, agak pintar, dan pintar sekali, meskipun mereka menerima pelajaran dan pelatihan yang sama.

Faktor minat dan pembawaan yang khas, dimana minat mengarahkan perbuatan pada satu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan atau motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar, sehingga apa yang diminati oleh manusia dapat memberikan dorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik

Faktor pembentukan, di mana pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Disini dapat dibedakan antara pembentukan sengaja dan pembentukan yang tidak sengaja, misalnya pengaruh alam disekitarnya.

Faktor kematangan, di mana tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Setiap organ manusia baik fisik maupun psikis, dapat dikatakan telah matang, jika ia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

Faktor kebebasan, yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Di samping kebebasan memilih metode, juga bebas memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhannya.

Selanjutnya Ahmadi dan Widodo dalam Yuli (2012) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi inteligensi meliputi faktor pembawaan (keturunan), kematangan (kondisi fisik), pembentukan (lingkungan) dan minat. Pembawaan merupakan kesanggupan yang tidak sama pada setiap orang dan dibawah sejak lahir. Kematangan berkaitan dengan munculnya kemampuan jiwa yang berkembang mencapai puncaknya. Pembentukan mencakup faktor luar yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Minat merupakan faktor penggerak dan dorongan terhadap inteligensi.

Adapun Sarlito (2010) menyebutkan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memberikan pengaruh terhadap inteligensi yaitu: Faktor lingkungan dan kebudayaan, Interaksi bawaan dan lingkungan: konvergensi, Pembentukan kepribadian.

Perlu adanya penelitian yang mengkhususkan untuk mengetahui tingkai inteligensi Atlet Pelatda Provinsi Gorontalo mengingat inteligensi merupakan hal yang diperlukan untuk pembentukan seorang atlet agar dapat mencapai keoptimalan prestasinya. Inteligensi yang berkembang dengan baik seharusnya akan memacu prestasi atlet agar dapat menganalisis dan juga memahami hal yang terjadi dipertandingan dengan instruksi maupun tanpa instruksi dari pelatih.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini di laksanakan di Provinsi Gorontalo tepatnya di PPLP dan KONI. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April-Mei dengan jadwal menyesuaikan sikejur program Peltada PON ke-XIX cabang olahraga sepak takraw.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam peneltian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat inteligensi atlet Pelatda PON ke-XIX cabang olahraga sepak takraw tahun 2016.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenal generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok individu atau objek yang lebih sedikit. Sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian disebut sampel. (Ali, 2009). Sampel pada penelitian adalah sampel populasi objektif atlet peltada PON ke-XIX cabang olahraga sepak takraw yang berjumlah 13 orang.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Suharsimi menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Selanjutnya Sudjana angket adalah cara mengumpulkan data dengan menggunakan daftar isian atau daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan dan disusun dengan sedemikian rupa sehingga calon responden tinggal mengisi atau menandai dengan mudah dan cepat, (Mario, 2013).

Kemudian Suharsimi dalam Mario (2013) mengungkapkan membagi angket menjadi dua jenis, yaitu angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (\checkmark) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam angket ini disediakan empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1. Dalam angket penelitian tersebut disajikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Menurut Sutrisno dalam (Mario, 2013) modifikasi terhadap skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang terkandung oleh skala lima tingkat, dengan alasan-alasan seperti yang dikemukakan di bawah ini:

Modifikasi skala likert meniadakan kategori jawaban yang ditengah berdasarkan tiga alasan: pertama kategori *Undeciden* itu mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memutuskan atau member jawaban (menurut konsep aslinya), bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Kategori jawaban yang ganda arti (*multi interpretable*) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen. Kedua, tersedianya jawaban yang ditengah itu menimbulkan kecenderungan jawaban ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Jika disediakan kategori jawaban itu akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijangar para responden.

HASIL PENELITIAN

Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang penyebab atlet yang mempunyai inteligensi rendah pada hasil belajar dan banyaknya atlet yang memperoleh prestasi tinggi pada cabang olahraga sepak takraw. Wawancara dilakukan kepada atlet dan pelatih guna untuk mendapatkan informasi. Infomasi yang diperoleh tentang masalah yang dihadapi atlet yang

meliputi masalah yang ada pada diri atlet, metode latihan yang digunakan oleh pelatih, keluarga, dan teman

PEMBAHASAN

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui inteligensi hasil belajar atlet dan tingkat prestasi atlet yang pernah diraih pada cabang olahraga sepak takraw dengan menggunakan rumus presentase. Dari perhitungan yang ada, dengan jumlah atlet Pelatda PON ke XV, cabang olahraga sepak takraw 12 orang. Yakni memberikan jumlah inteligensi pada hasil belajar yaitu 50 %, dari data yang sudah dihitung dengan menggunakan rumus presentase, dan jika hal ini diklasifikasikan pada tingkat kecerdasan manusia, maka sebagai orang yang “lemah mental”. Sedangkan pada tingkat prestasi atlet yakni memberikan jumlah 140 %, dan jika hal ini diklasifikasikan pada tingkat kecerdasan manusia, maka prestasi atlet Pelatda PON memiliki klasifikasi sebagai manusia yang “amat superior”.

Tentunya hal ini menjadi satu perbandingan, bahwa dimana tingkat inteligensi atlet pada hasil belajar tidak dapat mempengaruhi tingkat prestasi atlet pada cabang olahraga sepak takraw. Karena mengingat dan melihat tingkat prestasi yang sudah ada dimana memberikan penjelasan, bahwa tingkat prestasi atlet dipengaruhi oleh beberapa faktor, terlepas dari faktor inteligensi yakni: faktor internal dan faktor eksternal.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Inteligensi hasil belajar tidak bisa digunakan sebagai prediktor pencapaian prestasi atlet Pelatda PON ke XV cabang olahraga sepak takraw di Provinsi Gorontalo tahun 2016. Atlet dengan skor inteligensi tinggi, maupun rendah pada hasil belajar tidak mempengaruhi perolehan hasil prestasi baik emas, perak, maupun perunggu. Maka, tidak hanya inteligensi hasil belajar yang mempengaruhi prestasi atlet Pelatda PON ke XV cabang olahraga sepak takraw di Provinsi Gorontalo Tahun 2016, namun banyak faktor diluar inteligensi hasil belajar yang sangat berpengaruh terhadap prestasi atlet seperti kondisi fisik, keterampilan teknik, sistem kompetisi, dan masih banyak faktor yang lain sangat mempengaruhi prestasi atlet.

Saran

Seorang atlet yang memiliki inteligensi rendah maupun tinggi pada hasil belajar tidak berpengaruh secara positif ataupun negative terhadap hasil prestasi atlet tersebut. Sehingga seorang atlet harus dapat berlatih dengan keras untuk mempunyai keterampilan teknik yang baik, keadaan fisik yang prima, motivasi tinggi dan mampu mengembangkan aspek-aspek penunjang prestasi yang lain diluar aspek inteligensi dengan maksimal. Pelatih pun harus dapat memberikan latihan-latihan yang intensif, baik latihan-latihan mental maupun latihan fisik yang dapat mengakomodasi seluruh atlet, baik atlet yang memiliki inteligensi rendah, maupun tinggi pada hasil belajar serta pada atlet yang memiliki tingkat prestasi tinggi maupun rendah. Pelatih sebaiknya mempunyai program latihan mental yang harus dilakukan secara teratur, sistematis, intensitas yang semakin meningkat dan dilakukan berulang-ulang serta kerjasama antara pelatih fisik maupun psikolog agar seorang atlet memiliki kecakapan psikologis yang memadai sehingga prestasi tinggi bukanlah suatu impian.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. (2015). *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Ali., (2009). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Djali., (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Iyakrus., (2012) *Permainan Sepak Takraw*. Palembang: Unsri Press
- Jamalong, A., Syam, A. (2014). *Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- _____ (2015). *Sepak Takraw Pantai*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Lailatul. Mohammad., (2014). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Nini, D., Anang, L. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka
- Rinaldo. (2014). *Upaya meningkatkan keterampilan sepak kuda melalui penerapan variasi latihan berpasangan dalam sepaktakraw dikelas viii 7 smp negeri 4 kota Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Bengkulu
- Sarlito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Yuli. (2012). *Kontribusi IQ (Intelligent Quotient) dan EQ (Emotional Quotient) Terhadap Prestasi Atlet Pelatda Pencak Silat Pada Pon Ke-Xviii Tahun 2012*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No.36A Kentingan, Surakarta-57126