



**HUBUNGAN INTELIGENSI DAN KECERDASAN
EMOSI (*EQ*) DENGAN TINGKAT PENGUASAAN
KETERAMPILAN BERMAIN TENIS PADA PEMAIN
KLUB MUTIARA TIRTA SEMARANG TAHUN 2009**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Taufik Hidayat
6301405540

**PERPUSTAKAAN
PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2009**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Agustus 2009

Semarang, 28 Agustus 2009

Pembimbing I

Pembimbing II

Sri Haryono, S.Pd, M.Or
NIP. 19691113.199802.1.001

Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd.M.Kes
NIP. 19710909.199802.1.001

Mengetahui
Ketua Jurusan PKLO

Drs. Nasuka, M.Kes
NIP. 19590916.198511.1.001

PERPUSTAKAAN
UNNES

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Selasa
Tanggal : 8 September 2009
Tempat : Laboratorium PKLO Ruang 1

Panitia Ujian :

Ketua Panitia :

Sekretaris

Drs. Uen Hartiwan, M.Pd
NIP. 19530411.198303.1.001

Drs. Nasuka, M.Kes
NIP. 19590916.198511.1.001

Dewan Penguji :

1. Drs. Supriyadi, M.Pd
NIP. 19470301.197301.1.001

2. Sri Haryono, S.Pd.M.Or
NIP. 19691113.199802.1.001

3. Kumbul Slamet Budiyo, S.Pd.M.Kes
NIP. 19710909.199802.1.001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Hiduplah seolah kau akan mati besok. Belajarlah seolah kau akan hidup selamanya. (Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku dedikasikan kepada;

Kedua orangtua saya, Bapak saya Wiroso (Alm) dan Ibu tercinta saya Purnaningsih, S.Pd. Adik kandung saya Syamsir Alam Hidayat dan kekasih saya Febriana Wijayanti. Almamater saya FIK UNNES, Sahabat dan teman - teman saya se'angkatan , se'perjuangan, se'permainan dan se'gila - gilaan yang berjumpa sejak '2005 – 2009'.

Tetap berjuang bersama selamanya!!!

PERPUSTAKAAN
UNNES

SARI

Taufik Hidayat (2009), "Hubungan Inteligensi dan Kecerdasan Emosi (*EI*) dengan Tingkat Penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009"

Permasalahan penelitian ini adalah : 1) Apakah ada hubungan Inteligensi dengan tingkat keterampilan bermain tenis? 2) Apakah ada hubungan Kecerdasa emosi dengan tingkat keterampilan bermain tenis? 3) Apakah ada hubungan Inteligensi dan EQ dengan tingkat keterampilan bermain tenis? Tujuan penelitian untuk mengetahui: 1) Hubungan Inteligensi dengan tingkat keterampilan bermain tenis. 2) Hubungan *EQ* dengan tingkat keterampilan bermain tenis. 4) Hubungan Inteligensi dan EQ dengan tingkat terampilan bermain tenis.

Metode penelitian menggunakan *survey test*. Populasi penelitian adalah semua pemain kelas(A) yang berlatih pada klub tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009, berjumlah 14 pemain. Semua populasi jadi penelitian ini penelitian populasi. Metode pengolahan data menggunakan penghitungan statistik, yang sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis yaitu; 1) uji normalitas menggunakan *kolmogorov-Smirnov* tes, 2) Uji Homogenitas menggunakan *Chi-Square* dan 3) untuk uji linieritas garis regresi dengan melihat nilai F, 4) Uji keberartian model. Uji sumbangan dengan uji regresi sederhana dan regresi ganda. Karena ada data yang tidak signifikan maka uji hipotesis menggunakan Uji Korelasi kendall's tau_b. Pengolahan data dengan komputerisasi dengan sistem SPSS versi 10.

Hasil penelitian adalah: 1) Responden Inteligensi rata-rata sebanyak 9 responden (64,30%) > responden di atas rata-rata 4 responden (28,60%) dan responden superior 1 responden (7,10%) jadi tingkat inteligensi responden termasuk kategori rata-rata.2) Responden EQ rata-rata sebanyak 8 responden (57,10%) > responden di atas rata-rata 6 responden (42,90%) dan responden perlu perbaikan dan superior tidak ada responden (0,00%) jadi tingkat EQ responden termasuk kategori rata-rata.3) Responden penguasaan keterampilan kategori sedang 11 responden (78,60%) > responden tingkat penguasaan kategori baik 3 responden (21,40%) dan yang termasuk kategori baik sekali, kurang dan kurang sekali tidak ada (0,00%). berarti tidak ada hubungan yang signifikan dari kedua variabel, secara bersama-sama dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

Saran berdasarkan penelitian adalah : 1) Kepada para pemain klub tenis Mutiara Tirta Semarang agar melakukan latihan tenis dengan lebih baik dan termotivasi lagi. 2) Bagi pelatih klub Mutiara Tirta Semarang disarankan dapat memberikan metode latihan yang tepat untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar. 3) Para pelatih dan pemain klub Mutiara Tirta Semarang perlu diketahui bukan berarti bahwa faktor psikologis tidak penting dalam penerapan permainan tenis. 4) Kepada para peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis dengan perbaikan-perbaikan pada kelemahan penelitian ini .

KATA PENGANTAR

Pantaslah kiranya apabila pada kesempatan ini penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar pula bahwa usaha dan perjuangan penulis yang maksimal bukanlah merupakan perjuangan penulis sendiri, karena tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak mustahil skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu pada kesempatan ini pula penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi berbagai fasilitas dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis melaksanakan studi di FIK UNNES.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan petunjuk, arahan, saran serta bimbingan dalam perkuliahan hingga selesainya skripsi ini dan telah memberikan ijin kepada penulis untuk menggunakan Klub Sepakbola puiteri Galanita UNNES sebagai sampel penelitian.
4. Sri Haryono, S.Pd.M.Or. dan Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd.M.Kes. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan dorongan dan bimbingan, petunjuk dan saran hingga skripsi ini dapat tersusun.
5. Dosen Universitas Negeri Semarang, khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan yang banyak menyumbang saran dan memberikan sejumlah pengetahuan hingga menambah luas wawasan penulis.
6. Pegurus Klub Tenis Mutiara Tirta Semarang yang banyak membantu penelitian ini dengan mengijinkan para pemainnya menjadi sampel penelitian ini.
7. Para pemain klub Mutiara Tirta Semarang, yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini.

8. Teman-temanku yang telah membantu dalam pengambilan data dan menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih semuanya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semarang, Juni 2009

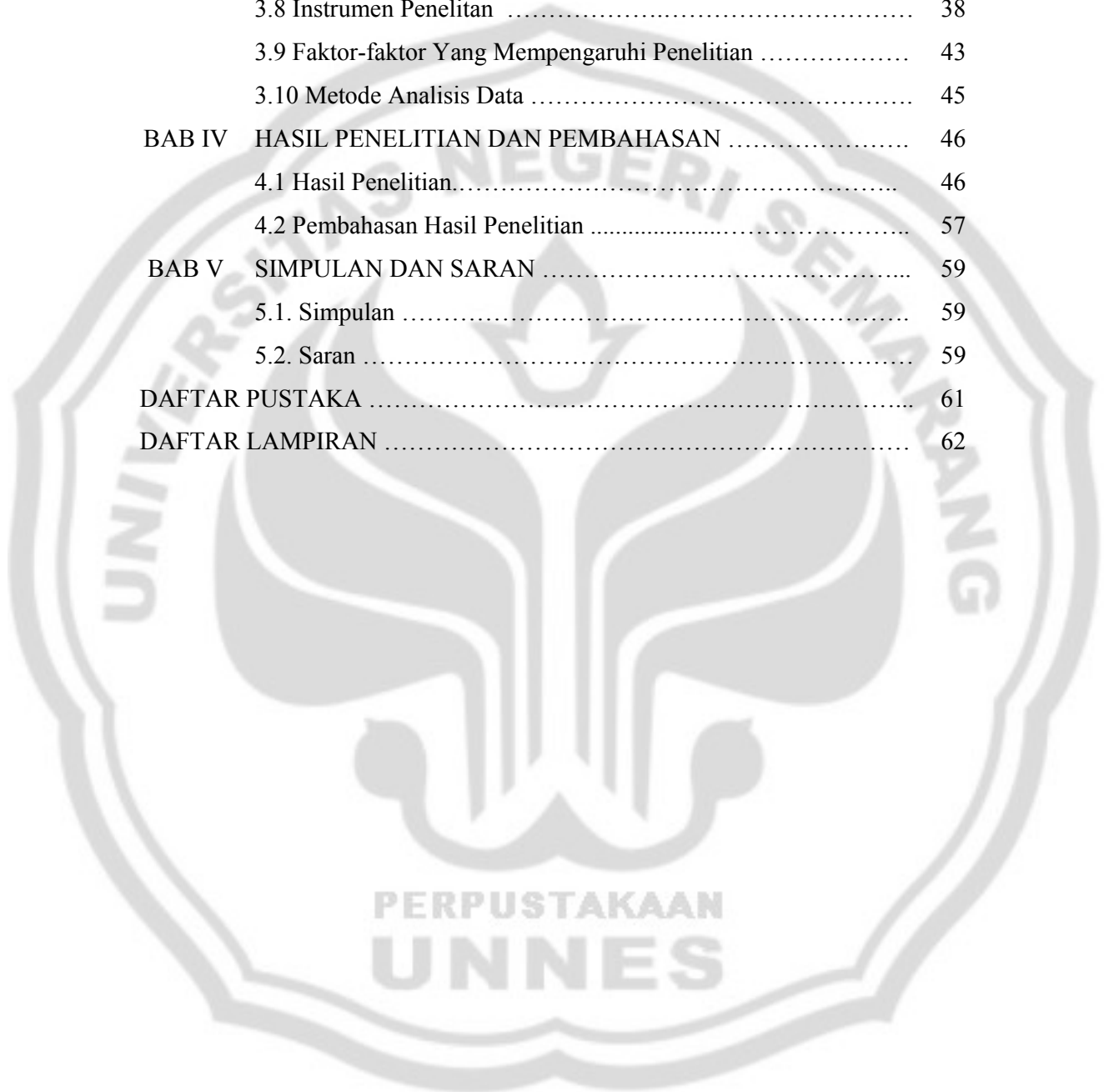
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SARI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Alasan Pemilihan Judul	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Penegasan Istilah	6
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Olahraga Tenis.....	10
2.1.2 Inteligensi	21
2.1.3 Kecerdasan Emosi (<i>EI</i>)	28
2.1.4 Kerangka Berfikir.....	32
2.2 Hipotesis	34
BAB III METODELOGI PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Populasi Penelitian	36
3.3 Variabel Penelitian	36
3.4 Rancangan Penelitian	37

3.6 Teknik Pengambilan Data	37
3.7 Prosedur Penelitian	38
3.8 Instrumen Penelitian	38
3.9 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penelitian	43
3.10 Metode Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1. Simpulan	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR LAMPIRAN	62



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Distribusi frekuensi responden inteligensi	46
2.	Distribusi frekuensi responden EQ	47
3.	Distribusi frekuensi responden tingkat penguasaan bermain tenis	49
4.	Distribusi frekuensi responden penempatan servis	50
5.	Distribusi frekuensi responden kecepatan servis.....	51
6.	Distribusi frekuensi responden forehand drve	52
7.	Distribusi frekuensi responden backhand drive	54
8.	Hubungan antara inteligensi dengan tingkat penguasaan keterampilan tenis	55
9.	Hubungan antara EQ dengan tingkat penguasaan keterampilan tenis	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	<i>Flat serve</i> gerak ayunan	16
2	<i>Slice service</i> dari sikap bersiap sampai kepada gerak lanjut	17
3	<i>Twist service</i> atau <i>American Twist</i> dari sikap bersiap sampai gerak lanjut	18
4	Dasar pukulan <i>forehand drive</i> dari posisi siap sampai gerak lanjut	20
5	Urutan melakukan pukulan <i>backhand drive</i>	21
6	Ilustrasi Model teori Charles E Spearman	24
7	Daerah sasaran tes penempatan dan kecepatan <i>serve</i>	41
8	Daerah sasaran tes <i>forehand drive dan backhand drive</i>	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan judul

Dalam kehidupan moderen, manusia tidak dapat dipisahkan dengan olahraga, baik sebagai area adu prestasi maupun sebagai kebutuhan untuk menjaga tubuh agar tetap sehat. Tennis merupakan salah satu jenis olahraga yang populer dan banyak digemari masyarakat dunia, khususnya masyarakat Indonesia. Perkembangan ini disebabkan karena tennis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dapat dimainkan oleh semua orang, dari anak-anak, dewasa, sampai orang tua. Mereka berlatih dan belajar dengan berbagai macam dan tujuan, ada yang bertujuan untuk kesehatan, rekreasi, pergaulan dengan orang lain, dan tidak sedikit pula dari mereka yang bertujuan untuk mencapai prestasi. Banyak faktor untuk mengembangkan permainan tennis yang baik, salah satunya yaitu dengan latihan penguasaan teknik dasar tennis.

Terdapat berbagai macam jenis pukulan di dalam penguasaan teknik dasar tennis, salah satunya adalah Menurut Yudoprasetyo jilid1, pukulan-pukulan dalam permainan tennis digolongkan dalam tiga golongan, yakni *ground stroke*, *volley* dan *overhead stroke*. Yang tergolong dalam *groundstroke* adalah *drive*, *lob*, *drop shot*, dan *half-volley* (1981:43). Robert Scharff menyatakan bahwa kegembiraan bermain tennis tergantung langsung dari pada usaha anda untuk mempelajari keempat jenis pukulan dasar yaitu: *serve*, *forehand drive (ground stroke)*, *backhand drive (ground stroke)* dan *volley* (1981:24).

Selain itu tidak hanya cukup dengan latihan penguasaan teknik dasar saja secara terus menerus, memang dalam penguasaan keterampilan tenis faktor fisik dan teknik sangat mendukung tetapi untuk dapat memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan faktor lain yang tidak kalah penting yaitu; otak kita untuk kemampuan berfikir dan hati kita untuk memacu perasaan emosi dalam diri. Dalam ketrampilan bermain tenis, perkembangan fisik harus simultan dengan perkembangan non fisik seperti perkembangan psikologi yaitu, Intelligensi dan kecerdasan emosi (*EQ*).

Hariwijaya mengatakan, telah lama diakui oleh para psikolog, intelligensi merupakan salah satu modal besar untuk meraih kesuksesan (2005:v). Intelegensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa intelegensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh sebab itu, intelligensi tidak dapat di amati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berfikir rasional. (Hariwijaya, 2005:vi). Di dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kecerdasan seseorang, dilakukanlah tes intelegensi.

Menurut Hariwijaya, saat ini Tes Intelligensi digunakan untuk banyak kegunaan dalam studi dan perusahaan. Para anggota baru yang akan masuk ke angkatan bersenjata hampir di semua negara maju dan berkembang akan menggunakan tes intelligensi sebagai pintu masuk. Para psikolog percaya bahwa intligensi menentukan 90% keberhasilan hidup. Jika seseorang memiliki IQ yang

tinggi, ditambah dengan EQ yang tinggi pula, orang tersebut akan lebih mampu menguasai keadaan, dan merebut setiap peluang yang ada tanpa membuat masalah yang baru.(2005:vi).

Salovey dan Mayer mendefinisikan kecerdasan emosi (*EQ*) sebagai sebuah bentuk kecerdasan yang melibatkan kemampuan memonitor perasaan dan emosi diri sendiri atau orang lain, untuk membedakan diantara mereka dan menggunakan informasi ini untuk menuntun pikiran dan tindakan seseorang. (dalam Mark Davis, 2008;6-7).

Handono Murti mengatakan, banyaknya problem yang melingkupi kompetisi dunia olahraga, seharusnya membuat setiap atlet sadar, bahwa mereka juga memasuki sebuah arena yang penuh dengan trik dan intrik. Sehingga selain teknik, kecerdasan dan keberanian harus dimiliki dan menjadi salah satu modal utama pemain. Sebab untuk menjadi pemenang seorang pemain tenis haruslah menjadi seorang petarung yang baik. Untuk menjadi petarung dibutuhkan rasa percaya diri yang tinggi, keberanian, konsentrasi yang baik, serta “sikap positif” lain. Misalnya; kemampuan mengurangi kesalahan sebanyak mungkin, cepat melupakan kesalahan yang terjadi, tidak gampang menyerah dan cuek. Seorang yang penakut, pemalu, tidak percaya diri, sebaiknya jangan memasuki area ini. (2002;63).

Ketika seorang petenis mempunyai suatu kecerdasan dan kemampuan untuk mengontrol emosinya disaat melakukan kesalahan adalah sangat penting. Handono Murti “Petenis yang baik, apabila melakukan kesalahan dengan cepat akan melakukan analisa terhadap kesalahannya dan kemudian melupakan

kesalahan tersebut. Untuk mengurangi kekesalan akibat kesalahan itu caranya dapat dengan mengatakan “*gue kasih deh, enggak apa-apa Cuma satu poin kok*”. (2002:80)”. Semuanya itu terangkum karena adanya perpaduan antara kecerdasan dan emosi yang muncul pada diri kita saat sedang berlatih maupun bertanding, disinilah suatu kecerdasan dan emosi sangat berpengaruh kuat.

Berdasarkan kajian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut “Hubungan inteligensi dan kecerdasan emosi (*EQ*) dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009”. Dengan alasan yang mendasar pemilihan judul tersebut, adalah sebagai berikut :

- 1.1.1. Apakah dengan memiliki Inteligensi dan kecerdasan emosi (*EQ*) seorang pemain tenis akan dapat menguasai tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis dengan baik.
- 1.1.2. Pemain tenis Mutiara Tirta belum pernah dilakukan tes Inteligensi dan tes kecerdasan emosi (*EQ*).
- 1.1.3. Sepengetahuan penulis, di lingkungan FIK, Universitas Negeri Semarang, judul ini belum pernah diteliti khususnya pada olahraga tenis.

1.2 Permasalahan

Dalam penguasaan permainan tenis, tidak hanya faktor teknik saja yang di tonjolkan meskipun itu dasar utamanya, akan tetapi faktor psikologis pemain juga bisa berpengaruh besar terhadap hasil bermain tenis. Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 Apakah ada hubungannya Inteligensi dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009?
- 1.2.2 Apakah ada hubungannya kecerdasan emosi (*EQ*) dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009?
- 1.2.3 Apakah ada hubungannya Inteligensi dan kecerdasan emosi (*EQ*) dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Untuk mengetahui Inteligensi dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.
- 1.3.2 Ada tidaknya hubungan kecerdasan emosi (*EQ*) dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.
- 1.3.3 Ada tidaknya hubungan Inteligensi, kecerdasan emosi (*EQ*) dan dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

1.4 Penegasan Istilah

Sesuai dengan judul dalam penelitian ini, agar permasalahan yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula, serta untuk menghindari terjadinya salah penafsiran, maka perlu adanya penegasan istilah. Adapun penegasan istilah yang ada dari judul penelitian ini meliputi :

1.4.1 Hubungan

Bersambung atau berangkaian (yang satu dengan yang lain, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007:408). Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan adanya suatu hubungan antara inteligensi dan kecerdasan emosi dengan tingkat keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

1.4.2 Inteligensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kecerdasan itu sendiri berarti kesempurnaan perkembangan akal budi dan ketajaman pikiran. (2007:209). Dalam penelitian ini inteligensi seseorang dapat di ketahui dengan cara melakukan suatu tes inteligensi oleh ahli psikologi.

1.4.3 kecerdasan emosi (EQ)

kecerdasan emosi Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecerdasan yang berkenaan dengan hati dan kepedulian antar sesama manusia, makhluk lain dan alam sekitar (2007:209). Jadi kecerdasan emosi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenali perasaan diri, kemampuan memotivasi diri, dan mengelola emosi diri dengan baik untuk dapat di

kembangkan dalam penguasaan tingkat keterampilan bermain tenis, dengan cara melakukan suatu tes kecerdasan emosional oleh ahli psikologi.

1.4.4 Penguasaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:604), penguasaan adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian). Dalam penelitian ini penguasaan yang di maksud yaitu penguasaan terhadap tingkat keterampilan bermain tenis suatu individu dari pemain tenis klub Mutiara Tirta Semarang tahun 2009.

1.4.5 Keterampilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:1180) bahwa pengertian keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Menurut Suhendro, setiap cabang olahraga memerlukan keterampilan yang khusus, jadi untuk mengetahui tingkat keterampilan seseorang atlet harus dilakukan tes keterampilan sesuai dengan cabang olahraga yang ditekuni (2002:224). Dalam penelitian ini adalah keterampilan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009 yang meliputi servis, kecepatan servis, penempatan *forehand drive* dan penempatan *backhand drive*.

1.4.6 Klub Tenis Mutiara Tirta Semarang

“Mutiara Tirta” tenis klub Semarang berdiri tanggal 1 juli 1995. pendiri dan pelatih klub oleh Bapak Djuma’at Hadiyanto dengan di bantu tiga orang asisten. Klub Mutiara Tirta ini terbilang muda usia di bandingkan dengan klub ternama di kota Semarang khususnya

Jatidiri adalah sebagai tempat berlatih klub mutiara sekarang ini. Dengan fasilitas yang sangat mendukung dengan empat lapangan, suasana ramah di komplek gelora olahraga kota Semarang. sekitar 40 anak didik yang belajar di klub ini. Kelas dibagi menjadi tiga kelas yaitu kelas(A) 14 anak usia antara 14-17 tahun, latihan 5x pagi dan sore, kelas(B) 15 anak usia antara 11-12, latihan sore 6x/minggu, kelas(C) 11 anak usia antara 8-10 tahun, di bagi lagi menjadi dua (C.1) dan (C.2), latihan sore 4x/minggu.

Klub Tenis Mutiara Tirta memberikan hasil yang membanggakan bagi JawaTengah khususnya kota Semarang, berkat kerja keras, semangat belajar dan berlatih selama ini, membina kerjasama antar sesama dan dukungan dari orang tua atlet, dengan 11 anak didiknya mampu ber bicara pada *event-event* yunior tingkat Nasional bahkan bisa meloloskan 3 anak didik masuk 8 besar peringkat nasional PNP (Peringkat Nasional Pelti) yaitu; Eko Septian, Erlangga, Danang Mandegani. dan satu diantaranya lolos tiga besar, dipilih menjadi TeamNas Davis Cup Yunior untuk Asia Oceania di Australia aitu Eko Septian. Tidak cukup sampai disitu saja, klub ini mendapat penghargaan dai Bapak Gubernur Jawa Tengah sebagai Klub Tenis Terbaik di JawaTengah tahun 2005. Hingga sekarang masih banyak prestasi yang bisa dipersembahkan untuk mengharumkan nama klub, kota, provinsi, dan tanah air kita Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat bermanfaat dan berguna bagi klub tenis Mutiara Tirta Semarang dan pembaca. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk pelatih agar lebih mengenal lagi seberapa besar inteligensi, kecerdasan emosi (*EQ*) dan tingkat keterampilan bermain tenis kelompok pemain kelas(A), dan juga diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi, sehingga dapat membantu agar lebih termotivasi lagi dalam latihan, sesuai dengan yang diharapkan dalam belajar dan bermain tenis anggota Klub Tenis Mutiara Tirta Semarang.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Olahraga Tenis

Tenis adalah olahraga jaring (net) dan raket yang dimainkan oleh dua pemain (*single* = tunggal) satu dengan lain berhadapan, atau empat orang pemain (*double* = ganda) yang bermain dua lawan dua. Untuk ukuran lapangan di seluruh dunia tetap sama besarnya dan dinyatakan dengan cara yang sama. Permainan tunggal atau *single*, lapangan berukuran panjang 78 kaki, lebar 27 kaki dan di tengah dipisahkan oleh sebuah jaring (net) yang dibagian tengahnya setinggi 3 kaki dan pada bagian dekat tiang setinggi 3 kaki 6 inci. Lapangan bermain untuk *double* atau ganda, diperluas dengan 4 kaki 6 inci kiri kanan, sehingga seluruhnya menjadi 36 kaki. Namun hal itu tidak mempengaruhi ruang main atau tidak berpengaruh pada bidang *service*. Menurut jenis lapangan, ada lapangan di mana bola melambung keras dan cepat dan ada pula di mana lambungannya lunak. Urutannya menurut jenis bahan adalah seperti ; 1. rumput, 2. beton, 3. aspal, 4. tanah keras, dan 5. pasir. (Scharff, 1981:6).

Olahraga tenis memiliki latar belakang dan tradisi yang mengajarkan sikap perilaku yang positif dan juga nilai sopan santun serta menjunjung tinggi aturan-aturan yang berlaku dalam permainan tenis. Olahraga tenis juga membutuhkan latihan dan kesabaran serta sebagian juga membutuhkan petunjuk-petunjuk profesional untuk mencapai kesuksesan. Keberhasilan seorang pemain tenis sebagian ditentukan oleh diri sendiri, karena kemampuan dalam mengikuti proses

latihan dengan didasari niat, semangat, dan sabar akan membawa perubahan pada peningkatan kemampuan. Setiap pemain tenis pasti ingin memiliki prestasi optimal dan menjadi petenis yang profesional. Menurut Handono Murti, Profesionalisme adalah sebuah sikap, dimana dalam tindakan dilakukan dengan cepat, tepat, dan efisien (2002:75). Namun untuk mendapatkannya, seorang pemain tenis harus menguasai teknik dasar, kesiapan fisik yang prima, disiplin dalam tindakan, berfikir positif, rasa percaya diri tinggi, mampu mengatasi masalah dan mengurangi kesalahan tidak perlu serta didukung oleh mental bertanding yang kuat yang dapat diperoleh dari pengalaman bertanding.

2.1.1.1. Keterampilan Bermain Tenis.

Handono Murti di dalam bukunya yang berjudul Tenis Sebagai Prestasi dan Profesi terdapat di dalamnya keterampilan bermain tenis yang meliputi; *groundstroke* (teknik memukul bola terdiri dari *forehand*, *backhand*, *approachshot*, *volley*, *serve*, *return*, *dropshot* dan *lob*), *footwork*, mental, taktik dan strategi, penampilan dalam pertandingan dan permainan. (2002:x). Apabila teknik dasar sudah dapat dikuasai, maka pemain akan dapat bermain secara optimal. Menurut Yudoprasetyo jilid1, pukulan-pukulan dalam permainan tenis digolongkan dalam tiga jenis, yaitu *groundstroke*, *volley*, dan *overhead stroke* (1981:43), sedangkan menurut Scharff (1981:24) dikatakan bahwa empat jenis pukulan dasar yaitu : *service*, *forehand drive*, *backhand drive* dan *volley*. Menurut Hewitt didalam tes tenis dari Hewitt (1966) yaitu untuk mengevaluasi kemampuan *forehand*, *backhand* dan *service* dalam permainan tenis.(dalam Mulyono, 2001:66).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes keterampilan bermain tenis dari Hewitt yang terdiri dari penempatan *service*, kecepatan *service*, penempatan *forehand drive* dan penempatan *backhand drive*.

2.1.1.2. Pukulan Dasar Bermain Tenis

Berbagai macam teknik dasar beserta pengertiannya telah diuraikan di atas, Teknik pukulan dasar bermain tenis menurut Hewitt tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Penempatan *Service*

Service adalah pukulan untuk memulai permainan (Scharff, 1981:60). *service* merupakan satu-satunya pukulan yang tidak akan dipengaruhi lawan atau lawan tidak dapat melakukan hal-hal yang dapat mengganggu pelaksanaan *service*. Tujuan dari *service* sebenarnya adalah untuk mencegah lawan melakukan serangan dan membuat lawan bertahan, sebab itu bola harus ditempatkan di tempat yang tidak bisa diduga oleh lawan.

Cara memegang raket atau genggamannya untuk melaksanakan *service* disebut *service grip*. Menurut Scharff genggamannya ini adalah soal selera masing-masing. Namun kebanyakan ahli, lebih menyukai *continental grip*. Tetapi seorang pemula lebih baik menggunakan genggamannya seperti *forehand* (1981:60). Dasar pukulan *service* menurut Scharff ketiga jenis pukulan servis itu pada dasarnya sama, perbedaannya terletak pada saat dan sesudah bola membentur raket. marilah kita berbagi prosedur dalam tiga bagian pokok; sikap berdiri, lambungan bola, ayunan atau penyampaian bola. (1981:60-61).

a) Sikap Berdiri

Sikap berdiri yang benar untuk *service*, ialah menempatkan kaki kiri dengan sudut 45° dengan *base line*, sedang kaki kanan kira-kira sejajar dengan garis tersebut Scharff (1981:61). Berat badan harus berada diantara ke dua kaki, untuk melengkapi posisi bagi pukulan *service* raket harus dipegang di depan ke arah net, dengan tinggi lengan dan bahu sejajar dada dan tangan kiri harus memegang bola dan mengimbangi raket.

b) Lambungan Bola

Untuk melakukan servis, anda hanya melambungkan bola ke udara. Lambungan itu harus pada tempat yang sama dan ketinggian yang sama pula dan ini membutuhkan latihan (Scharff,1981:62). Bola dilepaskan dengan membukakan kedua jari dan ibu jari, untuk kontrol yang baik lambungkanlah bola dengan ketiga jari, jangan dengan telapak tangan, dan tangan harus mengikut setelah bola lepas. Gerak ke atas dari kedua lengan harus cukup untuk melemparkan bola sedikit di atas mata kanan, cukup tinggi untuk dicapai dengan lengan yang terentang dan cukup untuk memukul bola pada saat ia mulai jatuh. Untuk mencapai ketinggian itu peganglah raket itu lurus diatas bahu, sedang lengan sedikit ditekuk. (Scharff,1981:63).

c) Ayunan

Sementara bola terbang keatas dan setelah raket diputar ke belakang, pergelangan dan siku diayunkan ke atas sehingga lurus di atas kepala membentuk garis lurus dengan raket. Untuk mendapatkan posisi lengan dan raket yang betul pada saat pukulan, palingkanlah kepala ke lengan anda, capailah bola dengan

berjingkat. Alihkan berat badan ke kaki depan, dan pakailah otot-otot bahu dan punggung untuk melakukan pukulan. Sewaktu raket menyentuh bola, rengutkanlah pergelangan ke muka, seakan-akan anda merasa melempar raket kearah net dan lapangan servis lawan, yang menjadi tujuan sasaran anda. (Scharff,1981:64).

Kaki memainkan peranan penting sekali dalam ayunan, kaki memelihara keseimbangan. Ayunan *serve* harus merupakan gerak yang panjang, bebas dan tidak terputus-putus. Raket, bola, dan badan harus merupakan gerak yang bersamaan, sehingga tidak terhenti-henti. Kekuatan *service* datang dari badan, lengan di pergelangan, *service* merupakan satu-satunya pukulan tenis yang mempergunakan sentakan pergelangan tangan. (Scharff,1981:65).

2. Kecepatan *Service*

Kecepatan laju bola pada saat *service* merupakan salah satu faktor yang penting dalam melakukan pukulan *service*, dengan laju bola yang cepat maka kemungkinan untuk mendapatkan *service ace* semakin besar. Pada umumnya orang berpendapat bahwa *service* harus sekeras mungkin agar lawan tidak dapat mengembalikannya sehingga dengan sekaligus dapat memperoleh angka.

Menurut Yudoprasetyo jilid2, petenis dapat melaksanakan *Service* keras dan sekaligus menguasai bola untuk mengarahkannya, dan menempatkannya dalam ruang servis lawan sesuai dengan kehendak petenis karena petenis memperhatikan hal-hal sebagai berikut : memelihara keseimbangan badan, menuangkan bobot badan (disebut massa) dalam ayunan raket, mengayunkan raket dengan gerak yang wajar, dan menempatkan bola yang akan dipukul pada

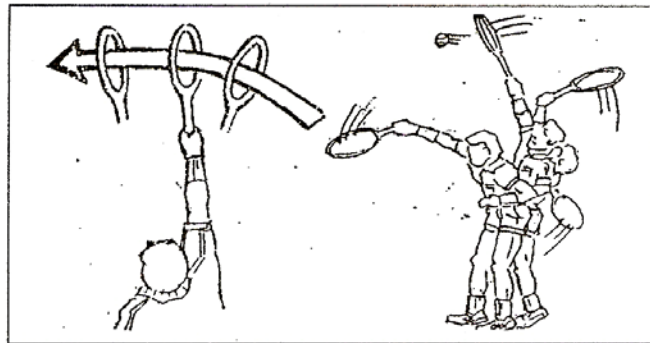
ketinggian yang tepat, di jalan yang akan dilalui raket, agar bola dapat ditubruk raket yang diayunkan, dengan mantap. (1981:77).

Terdapat berbagai macam jenis servis yang kita kenal, yakni pendapat Yudoprasetyo jilid2 menyebutkan bahwa, usaha untuk tidak memberi peluang pada penerima *service* melakukan serangan di antaranya adalah melakukan jenis *service* lain yaitu *flat service*, *slice service*, *top spin service*, dan *kick service* yang juga disebut *American twist service*. (1981:103).

Untuk lebih jelasnya tentang macam-macam *service* dalam permainan tenis adalah sebagai berikut :

a) *Kick service*

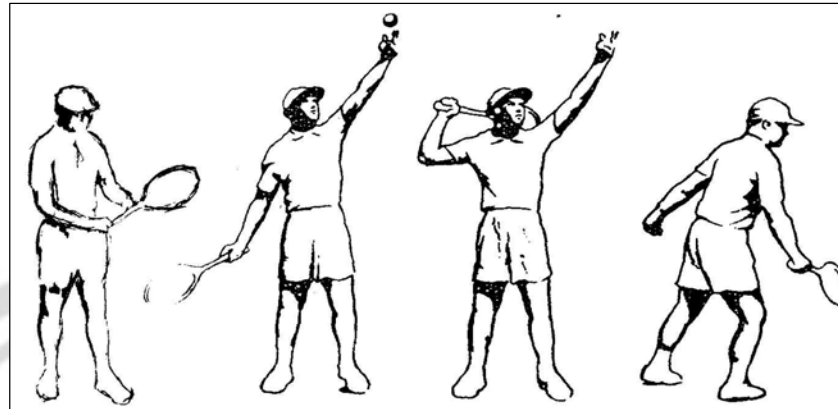
pemain-pemain top dunia, seperti Mark Philipoussis atau Pete Sampras adalah pemain yang memiliki *Kick service* yang sangat bagus. Bahkan servis mereka ini dijadikan salah satu senjata utama. Dengan servis mereka mampu membuat banyak *ace*. *Kick service* adalah *service* yang paling keras, karena dalam pelaksanaannya dilakukan dengan permukaan raket yang *flat* atau total menghadap ke depan. Maka *service* ini dapat dilakukan dengan *power* yang maksimal, artinya besarnya tenaga pukul seimbang dengan kecepatan bola yang dihasilkan. Jenis pukulan ini dikatakan *jackpot*, karena persentasinya sangat kecil untuk masuk, tetapi bagi petenis-petenis yang sudah terlatih maka *kick service* bukan suatu masalah. (Handono Murti, 2002:41).



Gambar : 1
Gerakan Ayunan *Flat serve*
(Soediharso,1989:63)

b) *Slice service*

Menurut Handono Murti mengatakan bahwa pada jenis *slice service* bola dipukul dari sebelah kanan belakang bola. Posisi permukaan raket sedikit miring, perkenaan terjadi di belakang sebelah kanan bola. Tenaga pukul *slice service* selain didapat dari ayunan tangan, putaran bahu, dan transfer *power* dari kaki belakang ke depan, didapat juga dari penggunaan pergelangan tangan. (2002:41). Pendapat lain Scharff, Dalam cara “*slice*” (gaya memotong dengan parang) raket menyentuh bola pada bagian kanan sebelah atas bola dan bola itu dipukul dengan putaran raket dari kanan ke kiri (1981:65).

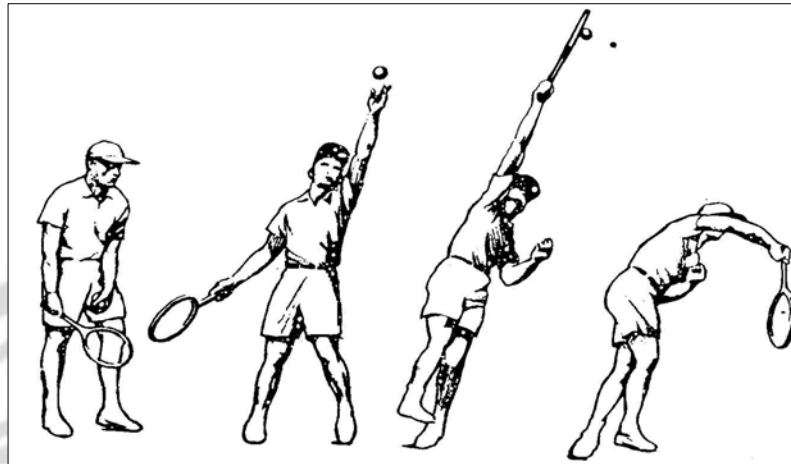


Gambar : 2
Slice service dari sikap bersiap sampai kepada gerak lanjut
 (Scharff,1981:66)

c) *Twist service* atau *American Twist*

Twist service atau *American Twist*, adalah jenis *service* yang dilakukan dengan pekeanaan bola dipukul dari bagian belakang atas bola dengan posisi raket 60° horisontal ke atas. Posisi tubuh ditarik ke belakang (seperti gerakan kayang), tenaga selain didapat dari ayunan tangan juga didapat dari tenaga pantulan pinggang dan tekukan lutut.

Menurut Scarff (1981:68) mengatakan bahwa dibandingkan dengan jenis *service* lain, *American Twist* banyak bedanya. Pertama genggamannya raket sama dengan *backhand*. Kedua lambungan bola sedikit ke belakang ke sisi kiri, sehingga pukulan atau benturan terjadi tepat di atas kepala. Ketiga kepala raket mesti jauh kebawah dijatuhkan, bola harus dipukul keras dengan sentakan pergelangan yang kuat. Gerak lanjutnya membawa kepala raket turun ke sisi kanan badan.



Gambar : 3
Twist service atau *American Twist* dari sikap bersiap sampai gerak lanjut
 (Scharff,1981:67)

d) *Forehand drive*

Pukulan *forehand drive* adalah pukulan yang paling sering digunakan dan paling mudah dipelajari dalam permainan tenis. Pada kenyataannya *forehand drive* sering digunakan seorang pemain untuk mendesak lawan untuk mendapatkan poin. Ada beberapa *grip* atau pegangan dalam *forehand drive* yaitu *eastern grip*, *western grip*, dan *continental grip*. Dari ke empat jenis pukulan, tiga perempat dari biji kemenangan akan anda capai dengan *forehand* (Scharff, 1981:24).

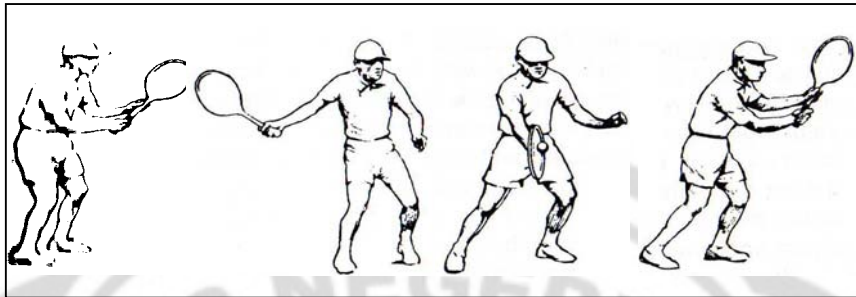
Hal paling utama untuk dapat memukul *forehand drive* dengan baik adalah kita sudah harus menunggu bola jatuh, sehingga mempermudah kita untuk melakukan pukulan. (Handono murti, 2002;20). Setelah kita pada posisi siap pukul yaitu menghadaplah ke net dengan dua kaki mengangkang santai dan dengan berat badan sama berat pada kedua belah kaki. Ayunkan leher raket di

tangan kiri dan arahkanlah kepalanya ke net, mata harus tertuju pada bola, badan santai dan lutut sedikit ditekuk dan punggung sebelah atas lurus sementara sementara agak membungkuk. Tiap selesai memukul sikap anda harus kembali ke posisi siaga dari posisi ini bebas untuk berputar dan bergerak kesemua penjuru (Scharff, 1981 : 29)

Backswing yang baik, panjang tarikan ke belakang sebaiknya tidak melebihi posisi 180 derajat dari posisi siap atau 90 derajat dari posisi pukulan *open stand*. Banyak orang berfikir *backswing* yang panjang dapat menimbulkan tenaga yang besar, tetapi jangan salah, akibat *backswing* yang panjang tersebut kita sering terlambat dalam memukul. (Handono murti, 2002;21)

Selanjutnya adalah ayunan ke depan, Lakukan gerakan ini bersamaan dengan pemutaran bahu, pinggang, dan tranfer tenaga dari kaki belakang ke depan sambil mengontrol permukaan raket. Pandangan mata tertuju kepada bola, lakukan perkenaan di depan kaki kiri pada posisi jangkauan yang ideal, sewaktu raket mengayun ke depan menemui bola, kepala raket harus berada pada ketinggian bola dan rata datar pada saat benturan.

Pada *follow through* ada dua macam versi yang dipakai. Yang satu, pemain menyelesaikan gerakan lurus dengan catatan pandangan raket tidak lebih rendah dari bahu. Sedangkan yang lain, pemain menyelesaikan gerakannya dengan posisi siku ditekuk, seperti orang sedang menyikut wajah seseorang. (Handono murti, 2002;22)



Gambar : 4
 Dasar pukulan *forehand drive* dari posisi siap sampai gerak lanjut
 (Scharff, 1981:30)

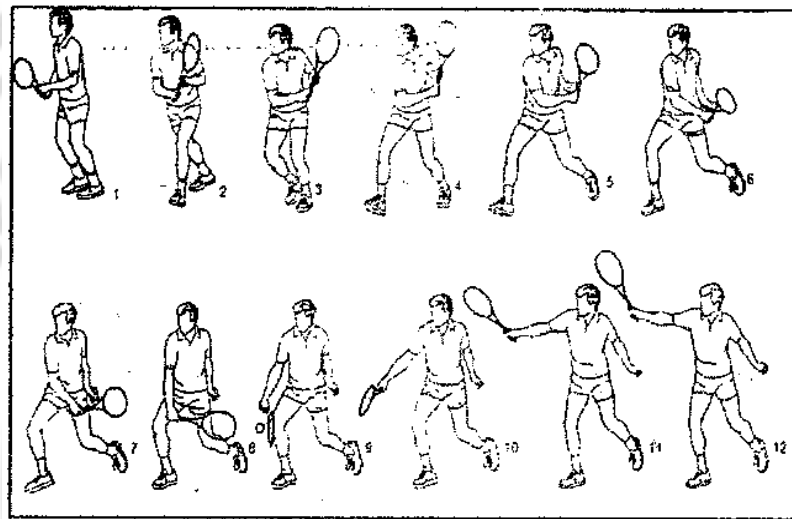
e) *Backhand Drive*

Bagi petenis pemula penguasaan pukulan *backhand drive* juga tidak kalah penting selain pukulan *forehand drive*. Pada awalnya pukulan *backhand* terlihat lebih susah dari pukulan *forehand*, tetapi sesungguhnya *backhand* adalah pukulan sederhana. *Backhand drive* adalah jenis pukulan (*drive*) yang dilakukan terhadap bola yang berada di samping kiri pemain, kalau pemain menggunakan tangan kanan.

Menurut Yudoprasetyo jilid1 (1981:74) cara memegang raket untuk *backhand* harus tepat. Cara memegang raket guna melaksanakan *backhand*, disebut *backhand grip*. Untuk memperoleh *backhand grip*, raket yang dipegang dengan *eastern grip* (untuk *forehand*), diputar sedikit ke kiri. Kemudian ibu jari harus diluruskan untuk lebih baik memperkuat keadaan pergelangan tangan.

Menurut Scharff, Ayunan *backhand* sesuai dengan *forehand* terdiri dari lima unsur : sikap, ayunan ke belakang, ayunan ke depan, saat sentuhan bola, dan kelanjutannya (1981:47). Untuk melakukan *backhand drive*, definisi Handono Murti, setelah posisi siap dilanjutkan dengan *back swing* sebatas pinggang atau

lebih sedikit, jangan melebihi bahu. Lakukan ayunan ke depan, tidak terlalu datar, tetapi sedikit condong ke atas. Lakukan perkenaan di depan badan dengan posisi permukaan raket sedikit ditutup, dan akhiri dengan gerakan *follow through* di atas bahu (2002:26)



Gambar : 5
Urutan melakukan pukulan *backhand drive*
(Barron's, 2000:84)

2.1.2. Intelligensi

Intelligensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berfikir secara rasional. Oleh sebab itu, intelligensi tidak dapat di amati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berfikir rasional. Devinisi Hariwijaya, Telah lama diakui oleh psikolog, Intelligensi merupakan salah satu modal besar untuk meraih kesuksesan. Sedangkan Tes Intelligeni bermaksud mengetahui tingkat kecerdasan seseorang. Kecerdasan sangat penting bagi manusia, sebab langsung

berkaitan dengan ketepatan pemahaman akan tugas, kewajiban, hak, wewenang, dan pengambilan keputusan. (2005:v-vi)

Walters dan Gardner tahun 1986 dalam Azwar, mendefinisikan *intelligensi* sebagai suatu kemampuan atau serangkaian kemampuan-kemampuan yang memungkinkan individu memecahkan masalah, atau produk sebagai konsekuensi eksistensi suatu budaya tertentu. Kemudian, Flynn (1987 dalam Baron,1996) mendefinisikan intelligensi sebagai kemampuan untuk berfikir secara abstrak dan kesiapan untuk belajar dari pengalaman. (2006:7)

Menurut Alfred Binet dan Theodore Simon (dalam Azwar, 2006:5) mendefinisikan *inteligensi* sebagai terdiri atas tiga komponen, yaitu (a) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau mengarahkan tindakan, (b) kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila tindakan tersebut telah dilaksanakan, dan (c) kemampuan untuk mengkritik diri sendiri atau melakukan *autocriticism*.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *inteligensi* atau kecerdasan adalah daya yang dimiliki oleh seorang untuk menemukan, menerima, menyimpan, memisah-misah dan mengolah isyarat-isyarat dari sekitarnya, serta menjadikan semua itu sebagai pola instruksi untuk hasil optimal, merujuk pada sejumlah kemampuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah-masalah praktis yang berinci utama adanya kemampuan berfikir logis, kemampuan verbal yang berinci adanya kecakapan berbicara dengan jelas dan berfikir abstrak untuk kesiapan belajar dari pengalaman. Intelligensi sangat bermanfaat bagi seseorang untuk dapat memperoleh hasil yang optimal terutama untuk dirinya sendiri. Setiap

orang mempunyai tingkat inteligensi yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam mengingat sebuah informasi, menggabungkan informasi-informasi baru dengan yang sudah ada, kemampuan menyederhanakan, meringkas, dan mencerna informasi yang panjang sehingga lebih efisien dalam penggunaan informasi tersebut, serta menguasai informasi yang diterima untuk menemukan pemecahan suatu masalah. Secara singkat inteligensi adalah proses penggunaan informasi demi keuntungan perorang atau suatu sistem.

2.1.2.1. Teori-teori Inteligensi

Dilihat dari sudut pandang mengenai faktor-faktor yang menjadi elemen inteligensi, inteligensi digolongkan menjadi tiga golongan. Penggolongan pertama adalah teori-teori yang berorientasi pada faktor tunggal, yang kedua adalah teori-teori yang berorientasi pada dua faktor dan yang ketiga adalah teori yang berorientasi pada faktor ganda.

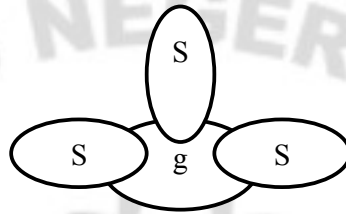
2.1.2.1.1. Teori Inteligensi dengan faktor tunggal

Salah satu tokohnya adalah Alfred Binet, ahli psikologi ini mengemukakan bahwa inteligensi bersifat monogenetik, menurut Binet inteligensi merupakan sisi tunggal dari karakteristik yang terus berkembang sejalan dengan proses kematangan seseorang. Faktor ini disebutnya sebagai *general factor* (faktor “g”)

2.1.2.1.2. Teori inteligensi dengan dua faktor

Tokoh dalam teori ini adalah Charles E. Spearman, menurutnya inteligensi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu *general factor* (faktor “g”) dan *specific factor* (faktor “s”). Komponen penting yang terkandung dalam inteligensi yaitu *education of relation* (edukasi relasi) dan *education of correlates* (education

korelasi). Edukasi relasi adalah kemampuan untuk menemukan suatu hubungan dasar yang berlaku diantara dua hal. Edukasi korelasi adalah kemampuan untuk menerapkan hubungan dasar yang telah ditemukan dalam edukasi relasi sebelumnya ke dalam situasi baru.



Gambar :6
Ilustrasi Model Teori Charles E. Spearman
(Saifuddin Azwar, 2006 : 18)

2.1.2.1.3. Teori inteligensi dengan faktor ganda

Tokoh dalam teori ini adalah Howard Gardner, ia mengemukakan bahwa inteligensi tidak bisa hanya dilihat dari sisi psikometri dan kognisi saja. Inteligensi dalam manusia terdiri dari 9 macam yaitu :

1). Inteligensi linguistik

Inteligensi linguistik adalah inteligensi yang banyak terlihat dalam membaca, menulis, berbicara, bercerita, kiasan, pemikiran abstrak humor berfikir simbolik, mendengar dan lain sebagainya.

2). Inteligensi matematik-logis

Inteligensi matematik-logis adalah inteligensi yang digunakan untuk memecahkan problem berbentuk logika simbolis dan matematika abstrak.

3). Inteligensi Spatial

Inteligensi ini berhubungan dengan seni-seni visual seperti melukis, menggambar, memahat serta bidang-bidang navigasi, membuat peta dan arsitektur. Inteligensi ini meliputi kemampuan membayangkan objek-objek dari sudut pandang yang berbeda.

4). Inteligensi musik

Inteligensi musik adalah kemampuan yang digunakan untuk mendengarkan musik, memainkan alat musik, mengenali pola irama, menyusun lagu, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan musik.

5). Inteligensi kelincihan tubuh

Inteligensi kelincihan gerak tubuh adalah kemampuan yang digunakan dalam aktifitas-aktifitas atletik, menari, berjalan, dan segala sesuatu yang menggunakan tubuhnya.

6). Inteligensi interpersonal

Inteligensi interpersonal adalah kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi, saling memahami, menyikapi seseorang dan berinteraksi dengan orang lain.

7). Inteligensi intrapersonal

Inteligensi intrapersonal adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasar pengenalan diri sendiri.

8). Inteligensi lingkungan (*naturalist intelligence*)

Inteligensi lingkungan adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam, menggunakan kemampuan itu secara produktif.

9). Inteligensi eksistensial

Inteligensi eksistensial adalah inteligensi yang menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia.

2.1.2.2. *Tes Inteligensi*

Dewasa ini, untuk mengetahui peluang sukses seseorang dalam ilmu psikologi dikenal berbagai alat ukur. Alat ukur tersebut diantaranya adalah Tes Inteligensi (*IQ*), Tes Emosional (*EI*), Tes spiritual (*SQ*), Tes potensi Akademik, Tes Bakat Skolastik (*TBS*), dan Tes kemampuan Umum. Semakin tinggi semangat orang untuk meraih sukses, semakin tinggi pula kebutuhan akan modal intelektual, emosional, psikologis, minat dan bakat. Segala kemampuan tersebut bisa merupakan bakat terpendam dalam diri yang belum tergalai, maupun bakat yang dimunculkan dengan berbagai latihan. (Hariwijaya (2005:v).

2.1.2.3. *Alat ukur Inteligensi*

Ada beberapa macam bentuk dari tes inteligensi, (1). Tes Inteligensi individual atau perorangan, misalnya; Tes Inteligensi (Skala Binet-Simon) dari Alfred Binet tahun 1857-1911 diperbaharui menjadi Stanford-Binet tahun 1986, dan WAIS (Wechsler Adult Intelligence Scale) dari David Wechsler tahun 1955.

(2). Tes Inteligensi klasikal yaitu secara kelompok atau grup, misalnya; SPM (The

Standard Progressive Matrix) dirancang oleh J.C.Raven dan diterbitkan terakhir oleh H.K.Lewis & Co.Ltd. London tahun 1960. Menurut Raven sendiri menyebut skala ini sebagai tes kejelasan pengamatan dan kejelasan berfikir. (Azwar, 2006:119). Di dalam penelitian ini yang dipakai adalah tes inteligensi klasikal atau grup yaitu SPM (The Standard Progressive Matrix), karena lebih mudah digunakan atau diterapkan dalam berbagai penelitian, tes ini merupakan salah satu contoh bentuk skala inteligensi yang dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok. Berikut adalah norma tes inteligensi SPM (Standard Progressive Matrix):

Norma Tes Inteligensi SPM (Standard Progressive Matrix)

Kriteria	Persentil	Angka Kasar
Superior	99	59 – 60
	95	56 – 58
	90	53 – 55
	85	52
Di atas Rata-rata	80	51
	75	50
	70	49
	65	48
	60	47
Rata – rata	55	46
	50	44 – 45
	45	43
	40	42
	35	40 – 41
	30	37 – 39
Perlu Perbaikan	25	35 – 36
	20	33 – 34
	15	28 – 31
	10	21 – 27
	5	12 – 20
	1	2 – 11

(Unit Pengembangan Alat Tes Psikodiagnostika, PKLO UGM Yogyakarta 1984)

2.1.3. Kecerdasan Emosi (EQ)

Kecerdasan emosi (EQ) menurut Goleman (2007:7) asal kata *emosi* adalah *movere*, kata kerja Bahasa Latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”, di tambah awalan “e-” untuk memberi arti “bergerak menjauh”, menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi, bahwasanya emosi memancing tindakan dan emosi akar dorongan untuk bertindak dalam menyelesaikan suatu masalah dengan seketika.

Daniel Goleman (dalam Wikimedia Foundation.org) yang menyatakan Goleman berfokus pada Kecerdasan emosi sebagai beragam kompetensi dan keterampilan yang mengarahkan kepemimpinan kinerja. Goleman mencantumkan empat model utama Kecerdasan emosi:

- 1) Kesadaran diri - kemampuan untuk membaca emosi seseorang dan mengenali dampak suatu menggunakan insting untuk menuntun keputusan.
- 2) Swakelola - melibatkan mengendalikan emosi seseorang satu dari impuls dan beradaptasi dengan perubahan keadaan.
- 3) Kesadaran sosial - kemampuan untuk merasakan, memahami, dan bereaksi terhadap orang lain emosi saat *comprehending* jaringan sosial.
- 4) Hubungan manajemen - kemampuan untuk inspirasi, pengaruh, dan mengembangkan orang lain saat mengelola konflik.

Menurut Salovey dan Mayer (Mark Davis, 2008:7) yang mengemukakan bahwa ada empat aspek dasar kecerdasan emosi : (1)mengenali emosi, (2)memahami emosi, (3)mengatur emosi dan (4)menggunakan emosi.

- 1) Mengenali emosi

Keterampilan paling mendasar yang disumbangkan kecerdasan dalam emosi adalah kemampuan mengenali keadaan emosional dengan akurat. Jika ketidakmampuan mengenali emosi, atau membedakan dengan benar satu emosi dengan yang lain, membuat semua keterampilan lain tidak berguna. (Mark Davis, 2008:15)

2) Memahami emosi

Kata memahami emosi disini yaitu kemampuan pemahaman emosi diri sendiri dan orang lain, terlebih dahulu pemahaman penyebab dari emosi, akibat dari emosi, dan pemahaman cara kerja dari emosi itu sendiri dalam kehidupan, maka akan dapat melihat gambaran keseluruhan lebih jelas dari pada yang tidak. Keuntungan salah satunya adalah dapat mengantisipasi perilaku oranglain dengan lebih baik, bahkan yang paling sepele dapat mempengaruhi reaksi emosi orang disekitar.

3) Mengatur emosi

Keterampilan ketiga ini yang berperan penting terhadap kecerdasan emosi 'kemampuan mengatur dan mengendalikan emosi' melebihi keterampilan pasif. Kemampuan mengendalikan emosi membuat anda memiliki fleksibilitas yang besar dalam emosi dan kehidupan sosial, sebagai hasilnya kemampuan mengendalikan emosi dengan sukses akan menyebabkan anda langsung kepada sejumlah hasil yang sangat penting dan bermanfaat. Beberapa dari hasilini muncul dari kemampuan anda mengendalikan emosi, yang lainnya muncul dari kemampuan anda mengendalikan emosi orang lain.

4) Menggunakan emosi

Kemampuan ini mirip dengan keterampilan mengendalikan emosi. Menggunakan emosi, seperti mengatur emosi, adalah bentuk EI yang lebih aktif dari pada hanya sekedar mengenali dan memahami emosi bisa disebut juga sebagai pengembangan alami terhadap pengaturan emosi. Bahkan untuk mengatur emosipun benar-benar menggunakan emosi.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah suatu bentuk kecerdasan didalam diri, yang terlebih dahulu bisa memahami arti dari ; mengenali emosi, memahami emosi, mengatur emosi dan menggunakan emosi. Maka kesempurnaan kecerdasan emosi dapat kita peroleh dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam hubungannya berlatih - bermain tenis. Karena di dalam berlatih - bermain tenis emosi kita bisa muncul kapan saja, sehingga apabila kita mempunyai suatu kecerdasan emosi yang baik, kita bisa mengatur, menggunakan emosi itu sendiri untuk hal yang positif, benar dan bermanfaat.

2.1.3.1. Manfaat Kecerdasan Emosional (EQ)

Pengendalian emosi sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui emosi yang terkendali maka bentrokan antara satu dengan yang lain sangat jarang terjadi. Jika seseorang itu dapat mengenal, mengendalikan emosinya dan dapat menyalurkan emosi itu kearah yang benar dan bermanfaat, maka akan cerdas dalam emosinya. Dengan menggunakan aspek-aspek kecerdasan emosionalnya dengan baik, otomatis akan timbul sikap individu yang diharapkan tersebut.

Perkembangan kecerdasan emosional ini berhubungan erat dengan perkembangan kepribadian dan kematangan. Dengan kepribadian yang matang dapat menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan atau pekerjaan, dan betapapun beban dan tanggung jawabnya besar tidak menjadikan fisik menjadi terganggu. Goleman (2002:48) menyatakan : Orang yang cakap secara emosional, adalah mereka yang dapat mengetahui dan menangani perasaan mereka sendiri dengan baik, mampu membaca dan menghadapi perasaan orang lain dengan efektif, mereka ini memiliki keuntungan dalam setiap bidang kehidupan.

Jadi dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional merupakan aspek yang sangat dibutuhkan dalam semua bidang peningkatan prestasi, baik didalam karir, politik, belajar dan olahraga khususnya tenis, selain itu masih banyak manfaat dari kecerdasan emosional dalam penerapan kehidupan sehari-hari kita, selain dilingkungan keluarga, sekolah dan bermasyarakat. Selain itu kecerdasan emosionalah yang memotivasi kita untuk mencari manfaat, potensi dan mengubahnya dari apa yang kita pikirkan menjadi apa yang kita lakukan.

2.1.3.2. Alat Ukur Tes Kecerdasan Emosi (EQ)

Ada beberapa macam bentuk dari tes Kecerdasan Emosi (*EQ*) yang sudah diakui dari berbagai ilmuwan psikologi, yaitu MSCEIT (Mayer Salovey Caruso Emotional Intelligent Test) dari Mayer Salovey dan Caruso, ECI (Emotional Competence Inventory) dari Goleman, EQI (Emotional Quotient Inventory) dari Bar On (Modifikasi). Di dalam penelitian ini yang dipakai adalah tes kecerdasan emosi (*EQ*) dari Bar On (Modifikasi) yaitu EQI (Emotional Quotient Inventory),

karena lebih mudah digunakan atau diterapkan dalam berbagai penelitian tetapi lebih realibel dari pada tes kecerdasan emosi yang lain. Berikut adalah Norma Tes Kecerdasan Emosi, Bar On :

Norma Tes Kecerdasan Emosi (EQ), Bar On

Kriteria	EQ
Superior	293 – 320
Di Atas Rata-rata	213 – 292
Rata-rata	106 – 212
Bawah Rata-rata	27 – 105
Perlu Perbaikan	≤ 27

(Saifuddin Azwar, 2003 *Penyusunan Skala Psikologi*)

2.1.4. Kerangka Berfikir

2.1.4.1. Hubungan Inteligensi dengan Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain

Tenis.

Inteligensi atau sering disebut dengan kecerdasan berfikir, dimana dapat berpengaruh juga didalam proses suatu pembelajaran dan tahap-tahap belajar gerak yang menggunakan kecerdasan, dimulai dari tingkat kecerdasan siswa dalam menerima, mempelajari dan memahami materi materi pelajaran yang diberikan pengajar atau pelatih. Semakin cerdas siswa maka semakin mudah pula siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan. Karena tenis adalah olahraga permainan, selain dari individu yang sudah mempunyai

kemampuan bakat, tenis juga bisa dipelajari dan dilatih. Dari proses inilah Kecerdasan ini bisa dihubungkan untuk belajar bermain tenis.

2.1.4.2. Hubungan kecerdasan emosi (EQ) dengan Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain Tenis.

Menjadi seorang petarung didalam dunia olahraga, banyak problem yang melingkupi kompetisi dunia olahraga seharusnya membuat setiap atlet sadar, bahwa mereka juga memasuki sebuah arena yang penuh dengan trik dan intrik. Sehingga kecerdasan dan keberanian harus dimiliki dan menjadi salah satu modal utama pemain. Sebab untuk menjadi pemenang, Menurut Handono Murti, seorang petenis haruslah menjadi seorang petarung yang baik. Untuk menjadi petarung dibutuhkan rasa percaya diri, keberanian, konsentrasi yang baik, serta “sikap positif” lain. Misalnya; kemampuan mengurangi kesalahan sebanyak mungkin, cepat melupakan kesalahan yang terjadi, tidak gampang menyerah dan cuek seseorang penakut, pemalu, tidak percaya diri; sebaiknya jangan memasuki area ini. (2002:63).

2.1.4.3. Hubungan Intelligensi dan Kecerdasan Emosi (EQ) dengan Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain Tenis.

Dalam permainan tenis tidak hanya cukup dengan latihan penguasaan teknik dasar saja secara terus menerus, memang dalam penguasaan ketrampilan tenis faktor fisik dan teknik sangat mendukung tetapi untuk dapat memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan faktor lain yang tidak kalah penting antara lain : otak kita untuk kemampuan berfikir dan hati kita untuk memacu perasaan emosi dalam diri. Dalam ketrampilan bermain tenis, perkembangan fisik harus simultan

dengan perkembangan non fisik seperti perkembangan psikologi yaitu, Inteligensi dan Kecerdasan Emosi (*EQ*).

2.2. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kebenarannya (Sutrisno Hadi, 2004:210). Suharsimi Arikunto (2006:71) mengatakan bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan uraian dalam kerangka berfikir tentang adanya hubungan Inteligensi dan Kecerdasan Emosi (*EI*) dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009 kelompok kelas(A). Maka sebagai hipotesis yang masih akan diuji kebenarannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.2.1.1. Ada hubungan Inteligensi dengan dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009

2.2.1.2. Ada hubungan Kecerdasan Emosi (*EQ*) dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009

2.2.1.3. Ada hubungan Inteligensi dan Kecerdasan Emosi (*EQ*) dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian, ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam penelitian seperti metode observasi, angket, interview, tes, maupun metode yang lainnya yang sangat membutuhkan ketelitian dalam memilih metode yang bersangkutan, sehingga akan memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan metode penelitian dalam suatu penelitian harus tepat dan mengarah pada suatu penelitian, serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Terhadap itu dimaksudkan adalah untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dari suatu penelitian memberikan arah yang tepat, guna tercapainya tujuan penelitian.

Pada bab ini akan menggunakan beberapa komponen yang berkaitan dengan metodologi penelitian, yaitu metode penelitian, populasi, sampel penelitian, variabel penelitian, rancangan penelitian, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Untuk memperoleh data dan gambaran tentang Hubungan Inteligensi dan Kecerdasan Emosi (*EQ*) dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis Pada Pemain Klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei tes.

3.2. Populasi Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:130), populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian populasi, adalah semua kelompok pemain kelas(A) yang berlatih pada klub tenis Mutiara Tirta Semarang tahun 2009, yang berjumlah 14 pemain. Populasi yang digunakan memiliki sifat-sifat sebagai berikut : 1) Populasi adalah para atlet senior yang masih aktif belajar tenis. 2) populasi terdiri atas usia antar 14-17 tahun. 3) Populasi mendapat pelatihan tenis yang sama. 4) Populasi mendapatkan materi pelatihan tenis dari pelatih yang sama.

3.3. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:118), variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu obyek penelitian, sedangkan variabel penelitian adalah gejala yang bervariasi yang menjadi obyek. Variabel yang digunakan adalah:

3.3.1 Variabel bebas (X) terdiri atas :

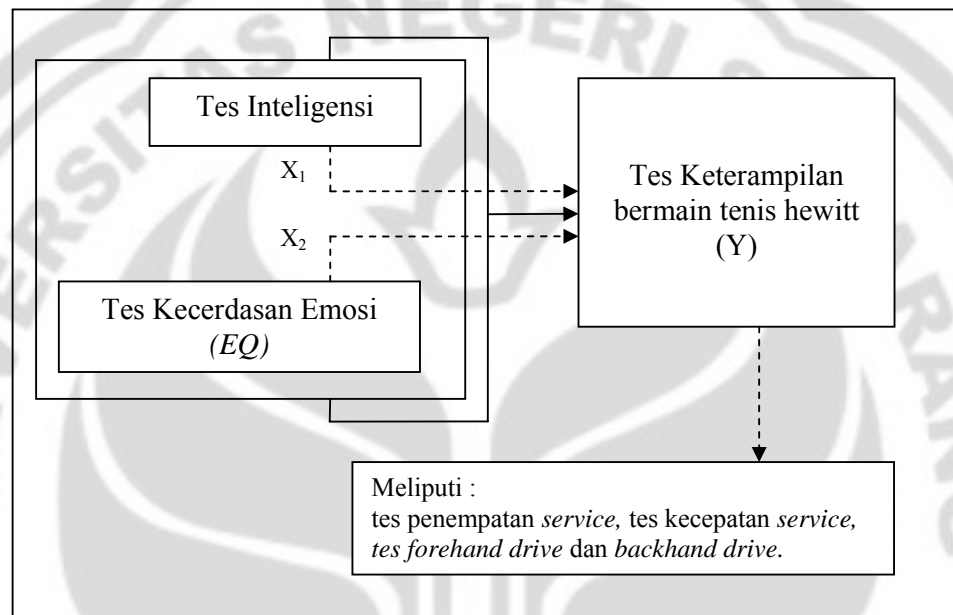
3.3.1.1 Variabel bebas 1 atau X_1 : Inteligensi

3.3.1.2 Variabel bebas 2 atau X_2 : Kecerdasan Emosi (*EQ*)

3.3.2 Variabel Terikat atau Y : Keterampilan bermain tenis

3.4. Rancangan penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain korelasional atau *correlational Design*. Adapun desain yang dimaksud terlihat pada diagram berikut :



3.5. Teknik Pengambilan Data

Suharsimi Arikunto (2006:129) menjelaskan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Pengumpulan data dimaksudkan untuk mencatat peristiwa atau karakteristik dari sebagian atau seluruh populasi. Cara yang dilakukan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan pengukuran Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah : tes Inteligensi, tes Kecerdasan Emosi (*EQ*), tes penguasaan keterampilan bermain tenis dari Hewitt yang terdiri dari tes penempatan *serve*, tes kecepatan *serve*, tes *forehand drive*, dan tes *backhand drive*.

3.6. Prosedur Penelitian

3.6.1 Tahap Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Untuk mendapatkan populasi, peneliti mengajukan ijin penelitian ke klub tenis Mutiara Tirta Semarang. Setelah memperoleh izin dari pihak klub tenis Mutiara Tirta Semarang, selanjutnya peneliti mengurus surat ijin penelitian ke Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang nantinya digunakan sebagai rekomendasi dari pihak fakultas ke pihak klub tenis Mutiara Tirta Semarang.

Langkah berikutnya adalah menghubungi pihak klub tenis Mutiara Tirta Semarang mengenai jumlah pemain yang diambil sebagai *sample* penelitian. Dimana penelitian tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 28 mei 2009.

3.6.2. Tahap Penyelesaian Penelitian

Setelah data dikumpulkan maka data tersebut dianalisis dengan system Komputerisasi SPSS versi 10.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Instrumen penelitian mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam penelitian.

3.7.1. Tes IQ (*Intelligence Quotient*).

Oleh ahli dibidang *psikologi instrument tes* Inteligensi dari *Unnes*.

3.7.2. Tes EI (*Emotional Intelligence*).

Oleh ahli dibidang *psikologi instrument tes* kecerdasan emosi (*EQ*) dari *Unnes*.

3.7.3. Tes Penguasaan Keterampilan Bermain Tenis Menurut Hewitt

Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan penempatan *serve*, kecepatan *serve*, *forehand drive*, dan *backhand drive*. Alat dan perlengkapan tes ini yaitu; lapangan tenis, raket tenis, bola tenis super baru sebanyak 16 buah, meteran dan lakban untuk mengukur dan membuat garis batas skor sasaran, keranjang bola 1 buah, Tali, Alat tulis dan *form* pencatat hasil penelitian. Petugas dalam penelitian yaitu; 1 orang pengumpan bola, 1 orang pengawas hasil tes, 1 orang pencatat hasil, 1 orang pemberi bola, dan 2 orang pengambil bola. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan instrumen tes sebagai berikut :

3.7.3.1. Tes *serve*

Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dalam melakukan pukulan *serve*. Terdiri dari tes penempatan *serve* dan tes kecepatan *serve*, tes dan pengambilan nilai bisa dilakukan secara bersamaan pada tes ini.

1. Tes penempatan *service*

Dengan koefisiensi validitas 0,67 dan koefisiensi reliabilitas dengan 0,75. Tujuan dari tes *serve* ini adalah untuk mengukur kemampuan penempatan *serve* pada permainan tenis. Adapun pelaksanaan tes tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Sebelum melakukan tes *serve*, semua anak disarankan untuk melakukan pemanasan selama 10 menit.
- b) Setelah pemanasan anak bersiap-siap untuk melakukan tes, dimulai dengan berdiri di belakang garis *baseline* sebelah kanan untuk melakukan 10 kali *serve*.

- c) Setiap anak mendapat kesempatan mencoba 2 kali pukulan *serve* sebelum melakukan tes.
- d) Bola harus masuk di atas net dan di bawah tali yang direntangkan di atasnya setinggi 7 kaki (2,13 m) dari tanah.
- e) Bola yang mengenai net dan jatuh di daerah *serve* maka harus diulang.
- f) Bola yang mengenai puncak tali maka *serve* tidak diulang dan diberi nilai nol.
- g) Penilaian tes ini ialah setiap bola yang dipukul masuk diantara net dan tali yang direntangkan di atas net diberi nilai atas dasar dari nilai target dimana bola tersebut jatuh.
- h) Jumlah nilai diperoleh dari 10 kali *serve* dari belakang garis *baseline* sebelah kanan dan 10 kali dari sebelah kiri.

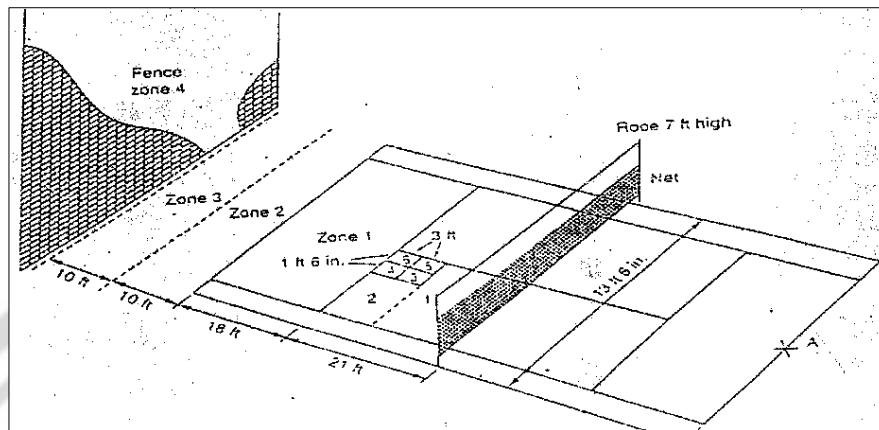
2. Tes kecepatan *service*

Dengan koefisiensi validitas 0,62 dan koefisiensi reliabilitas dengan 0,78.

Tujuan dari tes kecepatan *serve* pada penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan kecepatan *serve* pada permainan tenis. Tes kecepatan *serve* ini dihitung berdasar jarak lemparan bola pada lambungan yang kedua setelah melakukan *serve* pada lapangan *serve* yang sesuai.

Pelaksanaannya anak melakukan 10 kali pukulan *serve*, nilai diambil dari jarak bola yang dilemparkan pada zona nilai yang di tunjukkan pada gambar. Bola yang jatuh pada zona 1, 2, 3, atau 4 diberi nilai 1, 2, 3, atau 4 secara berturut-turut.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar daerah dan zona penilaian tes *serve* dibawah ini:



Gambar : 7

Daerah sasaran tes penempatan *serve* dan tes kecepatan *serve*
(N.Strand & Wilson, 1993:89)

3.7.3.2. Tes *forehand drive*

Dengan koefisiensi validitas 0,72 dan koefisiensi reliabilitas dengan 0,94.

Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur kemampuan dalam melakukan pukulan *forehand drive*. Sebelum tes dimulai diadakan persiapan terlebih dahulu dengan membuat garis batas untuk penempatan *forehand drive* dan *backhand drive*, menyiapkan petugas dan formulir tes serta menyiapkan peralatan lainnya. Langkah-langkah untuk melakukan tes *forehand drive* adalah sebagai berikut :

- a) Anak dipanggil satu persatu menurut nomor tes yang telah disusun.
- b) Anak yang telah dipanggil memasuki lapangan untuk melakukan tes *forehand drive*.
- c) Setelah pengawas dan pencatat skor telah siap maka anak melakukan tes penempatan *forehand drive* sebanyak 10 kali pukulan dan 2 kali percobaan sebelum 10 kali pukulan *forehand drive* dimulai.

- d) Anak bergerak pada posisi yang benar untuk melakukan pukulan *forehand drive*.
- e) Bola yang dipukul harus melewati net dan dibawah tali ke dalam lapangan untuk memperoleh angka sebanyak mungkin.
- f) Anak memilih 10 bola untuk dikembalikan dengan *forehand drive*.
- g) Bola yang dipukul di atas tali dan masuk ke daerah penilaian maka nilainya setengah dari nilai umum.
- h) Semua bola yang menyentuh tali diulang.
- i) Nilai diambil dari jumlah nilai yang diperoleh pada 10 kali pukulan *forehand drive*.

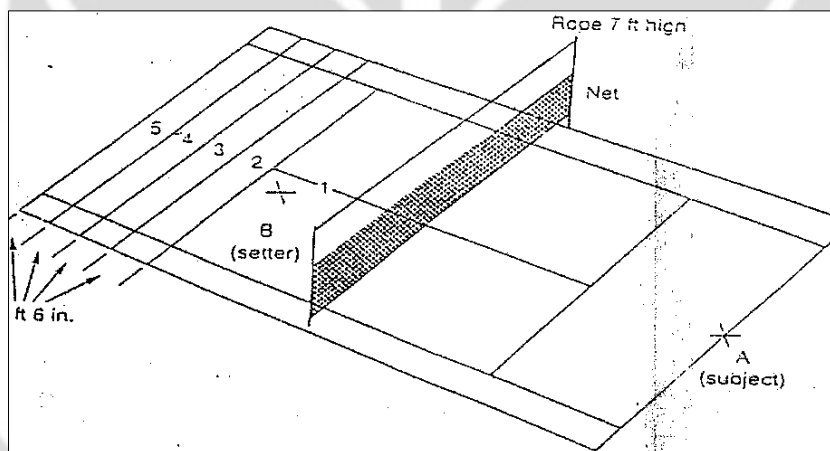
3.7.3.3. Tes *backhand drive*

Dengan koefisiensi validitas 0,84 dan koefisiensi reliabilitas dengan 0,89. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dalam melakukan pukulan *backhand drive*. Persiapan dan langkah-langkah pelaksanaan *backhand drive* sebenarnya tidak jauh beda dengan persiapan dan langkah-langkah pelaksanaan tes *forehand drive*, perbedaan hanya terletak pada jenis pukulannya. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tes *backhand drive* adalah sebagai berikut :

- a) Anak dipanggil satu persatu menurut nomor tes yang telah disusun.
- b) Anak yang telah dipanggil memasuki lapangan untuk melakukan tes *backhand drive*.
- c) Setelah pengawas dan pencatat skor telah siap maka anak melakukan tes penempatan *backhand drive* sebanyak 10 kali pukulan dan 2 kali percobaan sebelum 10 kali pukulan *backhand drive* dimulai.

- d) Anak bergerak pada posisi yang benar untuk melakukan pukulan *backhand drive*.
- e) Bola yang dipukul harus melewati net dan dibawah tali ke dalam lapangan untuk memperoleh angka sebanyak mungkin.
- f) Anak memilih 10 bola untuk dikembalikan dengan *backhand drive*.
- g) Bola yang dipukul di atas tali dan masuk ke daerah penilaian maka nilainya setengah dari nilai umum.
- h) Semua bola yang menyentuh tali diulang.
- i) Nilai diambil dari jumlah nilai yang diperoleh pada 10 kali pukulan *backhand drive*.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar : 8
Daerah sasaran tes *forehand drive* dan tes *backhand drive*
(N.Strand & Wilson,1993:89)

Setelah dilaksanakannya tes keterampilan bermain tenis dari hewitt, untuk mengukur kemampuan penempatan *serve*, kecepatan *serve*, *forehand drive*,

dan *backhand drive*. Kemudian hasil dari tes tersebut di terapkan dengan norma tes dari hewitt. Berikut adalah norma tes dari hewitt :

Norma Skala Penilaian Tes Hewitt

Kelas	Penempatan <i>Service</i>	Kecepatan <i>Service</i>	Penempatan <i>forehand drive</i>	Penempatan <i>backhand drive</i>
Tenis Lanjutan (36 kasus – 5 S.D)				
E	11 – 14	8 – 9	24 – 25	22 – 26
D	15 – 19	11 – 13	26 – 29	27 – 30
C	20 – 30	14 – 21	30 – 39	31 – 37
B	31 – 37	22 – 25	40 – 44	38 – 42
A	38 – 44	26 – 30	45 – 48	43 – 46

(Sumber : Hewitt 1996, p.139)

Keterangan : A (baik sekali), B (baik), C (sedang), D (kurang), E (kurang sekali)

3.8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penelitian

Agar tujuan penelitian dapat dicapai, maka diupayakan untuk memperkecil kendala atau hambatan yang dapat mempengaruhi penelitian. Faktor yang mempengaruhi penelitian dicari jalan keluarnya, sehingga pengaruhnya dapat dihilangkan atau diminimalisasi, faktor-faktor tersebut adalah :

3.8.1. Faktor kesungguhan hati

Kesungguhan hati dari tiap-tiap sampel tidaklah sama, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil penelitian. Untuk menghindarinya peneliti berusaha memberi motivasi kepada sampel agar melaksanakan tes dengan sungguh-sungguh supaya hasil yang didapat maksimal.

3.8.2. Faktor Cuaca

Penelitian ini dilakukan di lapangan terbuka, maka faktor cuaca terutama hujan dapat mengganggu jalannya kegiatan penelitian. Apabila hal ini terjadi,

maka penelitian dapat dilanjutkan atau diganti dengan hari lain untuk menyelesaikannya.

3.8.3. Faktor Peralatan Testi

Peralatan merupakan sarana pendukung utama dalam setiap cabang olahraga. Peneliti menyiapkan perlengkapan tulis yang lengkap dan standar untuk tes Inteligensi dan Kecerdasan Emosi (*EQ*). Raket yang digunakan sampel saat tes adalah raket yang biasa digunakan saat latihan sebelum diadakan penelitian sehingga teste sudah terbiasa menggunakannya. Bola yang digunakan untuk tes ketrampilan berjumlah 16 buah bola baru sehingga sudah cukup untuk kelancaran kegiatan penelitian.

3.8.4. Faktor pemberi materi

Faktor ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai hasil yang baik. Sehingga di dalam menerangkan kepada tiap individu harus tegas, jelas, dan benar sesuai dengan teori agar mudah dimengerti dan mudah dipraktekkan.

3.9. Metode Analisis Data

Bentuk data dalam penelitian ini adalah bentuk angka yaitu data hasil tes inteligensi, Tes kecerdasan emosi *EQ*, dan keterampilan bermain tenis. Secara teknik cara pengukurannya ada tiga macam yang dilakukan terhadap semua teste. Sebelum dilakukan penghitungan statistik deskriptif terlebih dahulu dilakukan transformasi data diubah kedalam skor *t*, atau dilihat berapa skor angkanya baru kemudian dilakukan penghitungan-penghitungan statistik deskriptif dan juga

dilakukan uji persyaratan yakni uji normalitas menggunakan statistik parametrik dengan *Kolmogorov-Smirnov* tes, dan uji homogenitas dengan *Chi-Square* dan untuk uji linieritas dan keberartian model dengan uji F. pengolahan data menggunakan komputerisasi dengan sistem (SPSS) versi 10 (Syahri Alhusin, 2003:182).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini yang dilakukan dengan *Survey test*, variabel dalam penelitian ini ada dua : 1) variabel Bebas (X) terdiri dari tiga yaitu variabel bebas (X_1) ialah *IQ (Intelligence Quotient)*, variabel bebas (X_2) ialah *EI (Emotional Intelligence)*, dan 3) keterampilan teknik (X_3) dengan variabel Tergantung (Y) ialah keterampilan bermain tenis. Adapun hasil perhitungan statistik deskriptif dapat dilihat seperti pada tabel berikut :

4.1.1 Tingkat Intelegensi

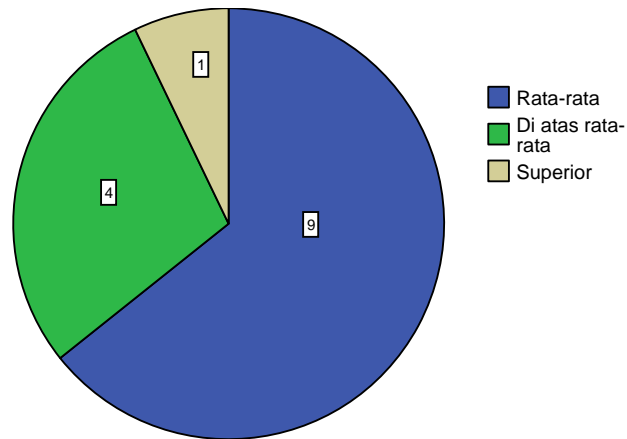
Hasil penelitian tentang tingkat intelegensi responden dapat dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu perlu perbaikan, rata-rata, di atas rata-rata dan superior yang dirangkum dalam tabel 4.1. berikut ini.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Intelegensi

<i>Tingkat Intelegensi</i>	<i>Distribusi frekuensi</i>	
	Jumlah	%
Superior	1	7,10
Di atas rata-rata	4	28,60
Rata-rata	9	64,30
Perlu Perbaikan	0	0,00
Total	14	100,00

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa responden yang tingkat intelegensi rata-rata sebanyak 9 responden (64,30%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan tingkat intelegensi di atas rata-rata sebanyak 4 responden (28,60%) dan

responden dengan tingkat intelegensi superior sebanyak 1 responden (7,10%). Jadi rata-rata tingkat intelegensi responden termasuk dalam kategori rata-rata.. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Grafik 1. Responden Berdasarkan Tingkat Intelegensi

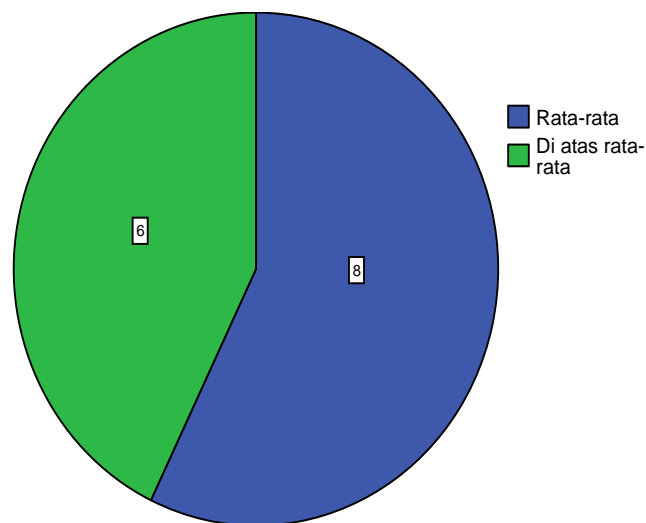
4.1.2 Tingkat Kecerdasan Emosi (EQ)

Hasil penelitian tentang tingkat kecerdasan emosi (EQ) responden dapat dikategorikan menjadi 4 yaitu perlu perbaikan, rata-rata, di atas rata-rata dan superior dirangkum dalam tabel 4.2. berikut ini.

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tingkat Kecerdasan Emosi (EQ)

Tingkat Kecerdasan Emosi (EQ)	Distribusi frekuensi	
	Jumlah	%
Superior	0	0,00
Di atas rata-rata	6	42,90
Rata-rata	8	57,10
Perlu Perbaikan	0	0,00
Total	14	100,00

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa responden yang tingkat kecerdasan emosi yang termasuk dalam kategori rata-rata sebanyak 8 responden (57,10%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan tingkat kecerdasan emosi (EQ) di atas rata-rata sebanyak 6 responden (42,90%), sedangkan yang termasuk dalam kategori perlu perbaikan dan superior tidak diada (0,00%). Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat kecerdasan emosi (EQ) responden rata-rata termasuk dalam kategori rata-rata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini



Gambar 4.2. Responden berdasarkan Tingkat Kecerdasan Emosi (EQ)

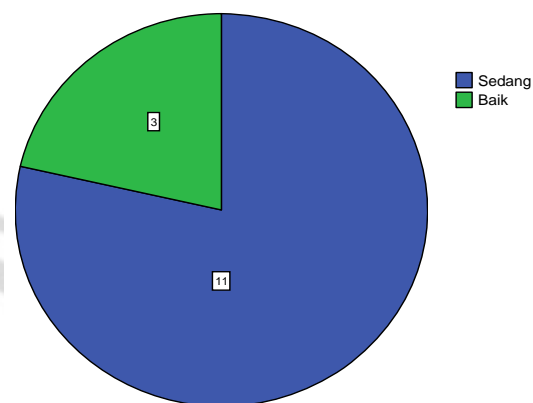
4.1.3 Tingkat Penguasaan Keterampilan

Hasil penelitian tentang tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis dikategorikan menjadi 5 yaitu Baik sekali (A), baik (B), Sedang (C), Kurang (D) dan Kurang sekali (E) yang dapat dirangkum dalam tabel 4.3. berikut ini.

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain Tenis

Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain Tenis		Distribusi frekuensi	
		Jumlah	%
Baik Sekali	(A)	0	0,00
Baik	(B)	3	21,40
Sedang	(C)	11	78,60
Kurang	(D)	0	0,00
Kurang Sekali	(E)	0	0,00
Total		14	100,00

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa responden yang dengan tingkat penguasaan keterampilan yang termasuk dalam kategori sedang sebanyak 11 responden (78,60%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan tingkat penguasaan baik sebanyak 3 responden (21,40%), sednagkan yang termasuk dalam tingkat penguasaan keterampilan baik sekali, kurang maupun kurang sekali tidak ada (0,00%). Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat penguasaan keterampilan rata-rata termasuk dalam kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini



Gambar 4.3. Responden berdasarkan Tingkat Penguasaan Keterampilan Bermain
Tenis

Sedangkan secara terperinci tingkat penguasaan keterampilan yang terdiri dari penempatan service, kecepatan service, penempatan forehand drive dan penempatan backhand drive dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

4.1.2.1 Penempatan Service

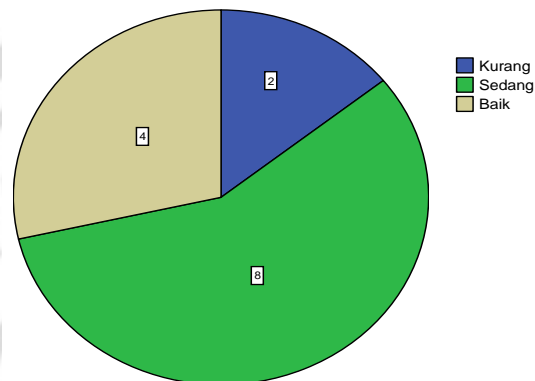
Hasil penelitian tentang tingkat penempatan *service* pada penguasaan keterampilan bermain tenis dikategorikan menjadi 5 yaitu Baik sekali (A), baik (B), Sedang (C), Kurang (D) dan Kurang sekali (E) yang dapat dirangkum dalam tabel 4.4. berikut ini.

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Penempatan Service

Penempatan Service	Distribusi frekuensi	
	Jumlah	%
Baik Sekali (A)	0	0,00
Baik (B)	4	28,60
Sedang (C)	8	57,10
Kurang (D)	2	14,30
Kurang Sekali (E)	0	0,00
Total	14	100,00

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden yang dengan tingkat penempatan service yang termasuk dalam kategori sedang sebanyak 8 responden (57,10%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan penempatan service yang baik sebanyak 4 responden (28,60%), penempatan service kategori kurang sebanyak 2 responden (14,30%), sedangkan yang termasuk dalam penempatan service baik sekali dan kurang sekali tidak ada (0,00%). Jadi dapat disimpulkan

bahwa penempatan service rata-rata termasuk dalam kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini



Gambar 4.4. Responden berdasarkan Penempatan *Service*

4.1.2.2 Kecepatan *Service*

Hasil penelitian tentang tingkat kecepatan *service* pada penguasaan keterampilan bermain tenis dikategorikan menjadi 5 yaitu Baik sekali (A), baik (B), Sedang (C), Kurang (D) dan Kurang sekali (E) yang dapat dirangkum dalam tabel 4.5. berikut ini.

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Kecepatan *Service*

Penempatan <i>Service</i>	Distribusi frekuensi	
	Jumlah	%
Baik Sekali (A)	0	0,00
Baik (B)	0	0,00
Sedang (C)	0	0,00
Kurang (D)	3	21,40
Kurang Sekali (E)	11	78,60
Total	14	100,00

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa responden yang dengan tingkat kecepatan *service* yang termasuk dalam kategori kurang sekali sebanyak 11 responden (78,60%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan kecepatan *service* yang kurang sebanyak 3 responden (21,40%). Sedangkan yang termasuk dalam kecepatan *service* baik sekali, baik dan sedang tidak ada (0,00%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecepatan *service* rata-rata termasuk dalam kategori kurang sekali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini



Gambar 4.5. Responden berdasarkan Kecepatan *Service*

4.1.2.1 *Forehand Drive*

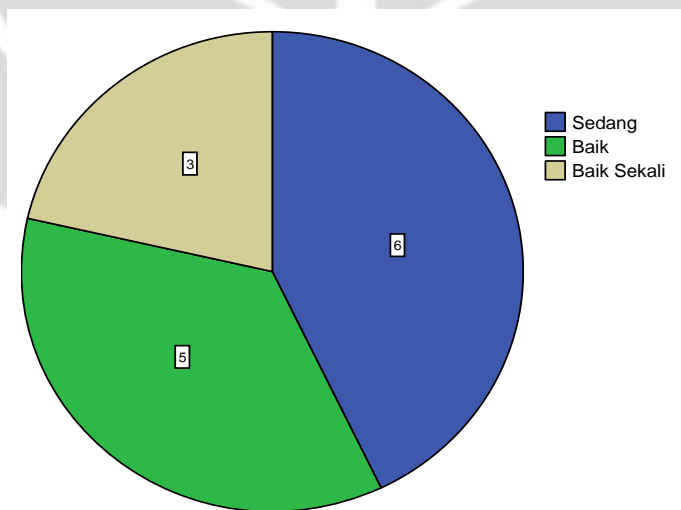
Hasil penelitian tentang *Forehand Drive* pada penguasaan keterampilan bermain tenis dikategorikan menjadi 5 yaitu Baik sekali (A), baik (B), Sedang (C), Kurang (D) dan Kurang sekali (E) yang dapat dirangkum dalam tabel 4.6. berikut ini.

Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan *Forehand Drive*

Forehand Drive	Distribusi frekuensi	
	Jumlah	%
Baik Sekali (A)	3	21,40
Baik (B)	5	35,70

Sedang	(C)	6	42,90
Kurang	(D)	0	0,00
Kurang Sekali	(E)	0	0,00
Total		14	100,00

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa responden yang dengan tingkat *forehand drive* yang termasuk dalam kategori sedang sebanyak 6 responden (42,90%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan *forehand drive* yang baik sebanyak 6 responden (35,70%), dan kategori baik sekali sebanyak 3 responden (21,40%), sedangkan yang termasuk dalam *forehand drive* yang kurang dan kurang sekali tidak ada (0,00%). Jadi dapat disimpulkan bahwa *forehand derive* rata-rata termasuk dalam kategori sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini



Gambar 4.3. Responden berdasarkan Forehand Drive

4.1.2.1 Backhand Drive

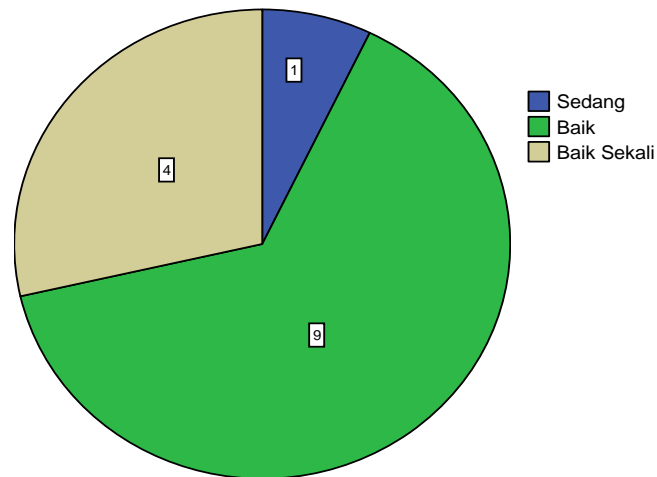
Hasil penelitian tentang *Backhand Drive* pada penguasaan keterampilan bermain tenis dikategorikan menjadi 5 yaitu Baik sekali (A), baik (B), Sedang

(C), Kurang (D) dan Kurang sekali (E) yang dapat dirangkum dalam tabel 4.7. berikut ini.

Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan *Backhand Drive*

Penempatan <i>Service</i>	Distribusi frekuensi	
	Jumlah	%
Baik Sekali (A)	4	28,60
Baik (B)	9	64,30
Sedang (C)	1	7,10
Kurang (D)	0	0,00
Kurang Sekali (E)	0	0,00
Total	14	100,00

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa responden yang dengan *backhand drive* yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 9 responden (64,30%) lebih besar dibandingkan dengan responden dengan *backhand drive* yang baik sekali sebanyak 4 responden (28,60%), dan kategori sedang sebanyak 1 responden (7,10%). Sedangkan yang termasuk *backhand drive* yang kurang dan kurang sekali tidak ada (0,00%). Jadi dapat disimpulkan bahwa *backhand drive* rata-rata termasuk dalam kategori baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini



Gambar 4.3. Responden berdasarkan *Backhand Drive*

4.1.2 Uji Hipotesis

4.1.2.1 Hubungan Antara tingkat Intelegensi dengan penguasaan keterampilan bermain tenis.

Tabulasi silang antara hubungan Antara tingkat Intelegensi dengan penguasaan keterampilan bermain tenis adalah sebagai berikut;

Tabel 4.8. Hubungan antara tingkat Intelegensi dengan penguasaan keterampilan bermain tenis

Tingkat Intelegensi	Penguasaan Keterampilan bermain tenis				Total		Chi Square	p value
	Sedang	(%)	Baik	(%)	Jumlah	(%)		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rata-rata	8	72,7	1	33,3	9	64,3	2,781	0,249
Di atas rata-rata	2	18,2	2	66,7	4	28,6		
Superior	1	9,1	0	0,0	1	7,1		
Jumlah	24	100	18	100	14	100		

Sumber : Data penelitian, 2009

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa responden tingkat intelegensi termasuk rata-rata dengan penguasaan keterampilan bermain tenis sedang sebanyak 8 responden lebih besar dibandingkan dengan tingkat penguasaan keterampilan

bermain tenis yang baik sebanyak 1 responden. Responden dengan tingkat intelegensi di atas rata-rata dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis yang sedang sebanyak 2 responden sama dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis yang baik sebanyak 2 responden. Sedangkan pada responden dengan tingkat intelegensi kategori superior dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis yang kategori sedang sebanyak 1 responden.

Uji *Chi square* yang dilakukan terhadap hubungan antara tingkat Intelegensi dengan penguasaan keterampilan bermain tenis, didapatkan *Chi square* sebesar 2,781 dengan *p value* sebesar 0,249. Nilai *p value* lebih besar dari 0,05 ($0,249 > 0,05$), sehingga H_a ditolak dan H_o diterima. Hal ini berarti bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara hubungan Antara tingkat Intelegensi dengan penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

4.1.2.2 Hubungan Antara tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) dengan penguasaan keterampilan bermain tenis.

Tabulasi silang antara hubungan antara tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) dengan penguasaan keterampilan bermain tenis adalah sebagai berikut;

Tabel 4.9. Hubungan antara tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) dengan penguasaan keterampilan bermain tenis

Kecerdasan Emosi (EQ)	Penguasaan Keterampilan bermain tenis				Total		<i>Chi Square</i>	<i>p value</i>
	Sedang	(%)	Baik	(%)	Jumlah	(%)		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rata-rata	5	45,5	3	100	8	57,10	2,864	0,091
Di atas rata-rata	6	54,5	0	0,00	6	42,90		

Jumlah	11	100	3	100	14	100		
--------	----	-----	---	-----	----	-----	--	--

Sumber : Data penelitian, 2009

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa responden tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) termasuk rata-rata dengan penguasaan keterampilan bermain tenis sedang sebanyak 5 responden lebih besar dibandingkan dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis yang baik sebanyak 3 responden. Responden dengan tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) di atas rata-rata dengan tingkat penguasaan keterampilan bermain tenis yang sedang sebanyak 6 responden.

Uji *Chi square* yang dilakukan terhadap hubungan antara tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) dengan penguasaan keterampilan bermain tenis, didapatkan *Chi square* sebesar 2,864 dengan *p value* sebesar 0,091. Nilai *p value* lebih besar dari 0,05 ($0,091 > 0,05$), sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara hubungan antara tingkat Kecerdasan Emosi (EQ) dengan penguasaan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

4.2 Pembahasan

Uji *chi square* yang digunakan untuk uji hipotesis menunjukkan bahwa ketiga variable bebas tidak ada hubungan yang signifikan terhadap variable terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah *IQ (Intelligence Quotient)*, *EI (Emotional Intelligence)* dan Keterampilan teknik Dasar Tenis.

Secara teori ketiganya ada hubungan dengan keterampilan bermain tenis, sebab karakteristik permainan tenis membutuhkan ketiga variable tersebut.

Karakter permainan tenis membutuhkan kecerdasan sebab kalau pemain tidak cerdas, pemain tidak akan bisa mengambil keputusan dengan cepat, tepat, kemana bola akan diarahkan, bagaimana menghadapi lawannya pada saat menghadapi situasi bermain dalam pertandingan, dan teknik apa yang akan digunakannya. Demikian pula apabila pemain tidak bisa mengontrol emosi, pemain tidak akan bisa menguasai dirinya dalam bermain dan ini sangat berbahaya bagi pemain. Demikian pula apabila pemain tidak bisa menguasai teknik dasar tenis, maka pemain tidak akan bisa bermain. Dengan demikian jelas bahwa ketiga variabel ialah *IQ (Intelligence Quotient)*, *EI (Emotional Intelligence)* dan keterampilan teknik dasar tenis ada hubungannya dengan keterampilan bermain, bahkan signifikansi hubungannya tinggi.

Tetapi kenyataan di lapangan dalam penelitian, hasilnya ternyata tidak ada hubungan yang signifikan. Mengapa? Jawabanya harus dicari di luar ketiga variable tersebut. Kemungkinan terbesar sebabnya ada pada unsur kesungguhan sample melaksanakan tes.

Dalam pelaksanaan tes, sampel tidak punya ikatan apa-apa dengan penelitian ini. Apabila sampel melakukan tes dengan tidak sungguh-sungguh juga tidak ada sanksi apa-apa jadi sampel kurang termotivasi untuk melakukan tes dalam penelitian ini. Penelitian ini juga tidak akan menjadikan individu setiap sampel menjadi lebih baik permainannya atau hal-hal lain yang menguntungkan sampel. Oleh karena itu sampel bisa saja berbuat semaunya dan melaksanakan tes tidak sungguh-sungguh.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

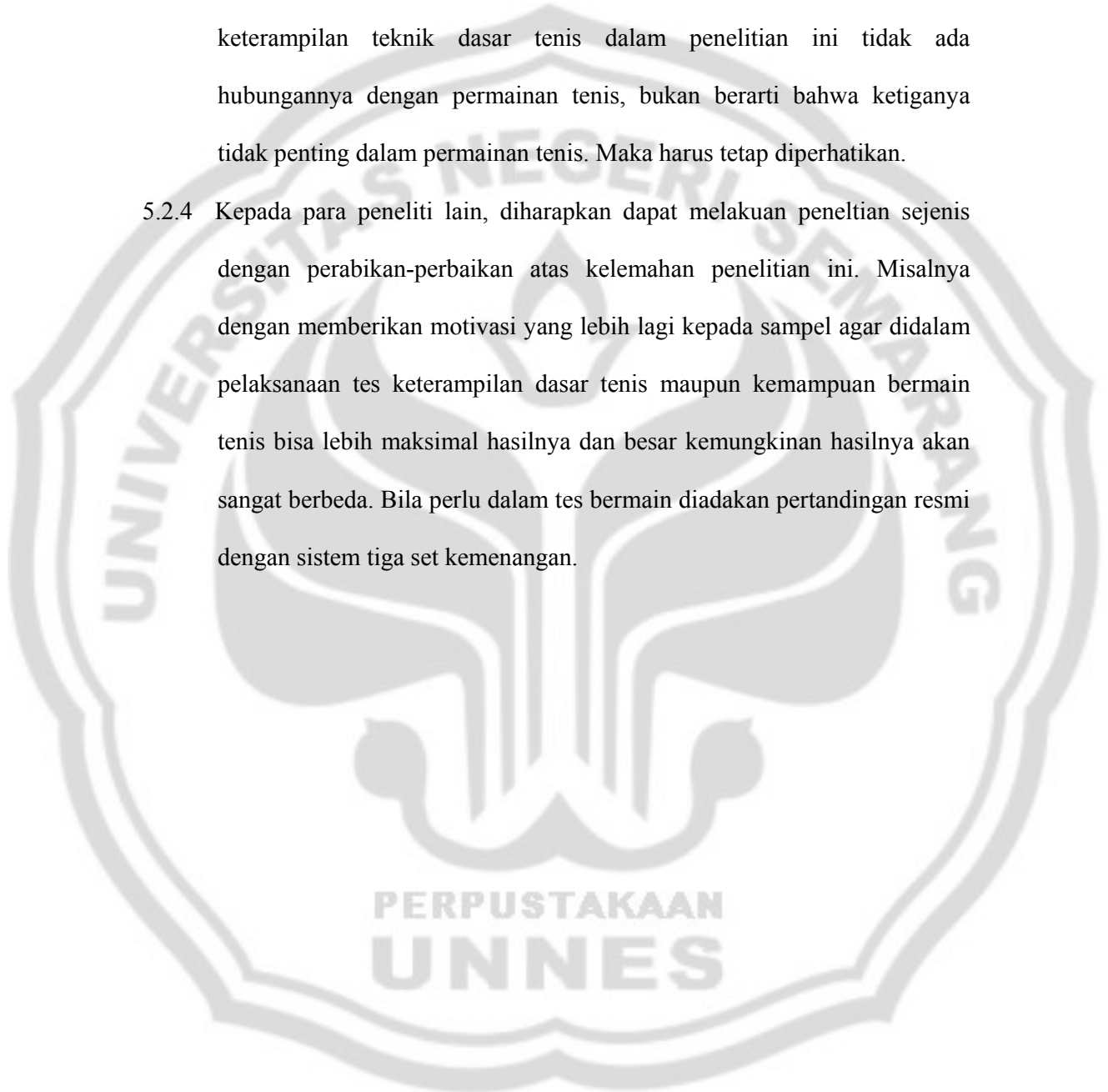
- 5.1.1 Tidak ada hubungan *IQ (Intelligence Quotient)* dengan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.
- 5.1.2 Tidak ada hubungan *EI (Emotional Intelligence)* dengan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.
- 5.1.3 Tidak ada hubungan penguasaan keterampilan teknik dasar tenis dengan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.
- 5.1.4 Karena ketiga variabel tidak ada hubungan, maka secara bersama-sama juga tidak ada hubungan dengan keterampilan bermain tenis pada pemain klub Mutiara Tirta Semarang Tahun 2009.

5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah :

- 5.2.1 Kepada para pemain klub Mutiara Tirta Semarang dalam melaksanakan latihan bermain tenis dengan lebih baik dan termotivasi lagi.
- 5.2.2 Bagi pelatih klub Mutiara Tirta Semarang disarankan dapat memberikan metode latihan yang tepat untuk penguasaan keterampilan teknik dasar dan permainan tenis dengan baik.

- 5.2.3 Para pelatih dan pemain klub Mutiara Tirta Semarang harap diketahui walaupun *IQ (Intelligence Quotient)*, *EI (Emotional Intelligence)* dan keterampilan teknik dasar tenis dalam penelitian ini tidak ada hubungannya dengan permainan tenis, bukan berarti bahwa ketiganya tidak penting dalam permainan tenis. Maka harus tetap diperhatikan.
- 5.2.4 Kepada para peneliti lain, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis dengan perbaikan-perbaikan atas kelemahan penelitian ini. Misalnya dengan memberikan motivasi yang lebih lagi kepada sampel agar didalam pelaksanaan tes keterampilan dasar tenis maupun kemampuan bermain tenis bisa lebih maksimal hasilnya dan besar kemungkinan hasilnya akan sangat berbeda. Bila perlu dalam tes bermain diadakan pertandingan resmi dengan sistem tiga set kemenangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Barron's. 2000. *Tennis Course Techniques and Tactics Vol. 1*. Hongkong : Barron's Education Series, Inc. (90)
- Brown, Jim. 1996. *Tennis tingkat Pemula*. Jakarta: PT Radja Grapinda Persada.
- Depdikbud. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta.
- Drs.Saifuddin, Azwar. 2006. *Pengantar Psikologi Intelligensi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Goleman, D. 2007. *emotional intelligence (mengapa EI lebih penting dari pada IQ)*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Handono, Murti, 2002. *Tennis Sebagai Prestasi dan Profesi*. Jakarta : Tyas Biratno Pallal. PT. Rineka Cipta.
- Hariwijaya, M. 2005 *Tes IQ Anda*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Lardner, Rex. 1996. *Teknik Dasar Tennis Strategi dan Taktik yang Akurat*. Bandung ; Pionir Jaya.
- Mark Davis. 2008. *Tes EQ Anda*. PT.Mitra Media
- Mulyono Biyakto Atmojo. 2001. *Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Surakarta : Ilmu Keolahragaan Universitas Sebelas Maret.
- N. Stand, Bradford and Wilson, Rolayne. 1993. *Assessing Sport Skill*. Human Kinetics Publishers.
- Scharff Robert. 1981. *Bimbingan Main Tennis*. Jakarta; Mutiara.
- Singgih Santoso. 2005. *Menguasai Statistik di cara Informasi Dengan SPSS 12*. Jakarta ; PT Elex Media Komputindo.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Sukardi, Ph.D. 2003. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta; PT.Bumi Aksara.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Wikimedia foundation.org. 17 Agustus 2009, Jam 22.45 WIB.
- Yudoprasetyo, B. 1981. *Belajar Tennis Jilid 1*. Jakarta; Bhatara Karya Aksara.

-----, 1981. *Belajar Tenis Jilid II*. Jakarta; Bhatara Karya Aksara.





LAMPIRAN

Lampiran 1

**DATA HASIL PENGUKURAN TES *IQ*, TES *EI*, KETERAMPILAN
TEKNIK DASAR TENIS DAN KETERAMPILAN BERMAIN
TENIS PEMAIN MUTIARA TIRTA SEMARANG
TAHUN 2009**

No.	N a m a	Teknik	IQ	EI	Skor Hasil Bermain
1	OC - 1	125	45	234	8
2	OC - 2	122	38	216	2
3	OC - 3	121	43	207	4
4	OC - 4	121	37	264	6
5	OC - 5	117	50	192	3
6	OC - 6	115	49	227	7
7	OC - 7	114	52	183	7
8	OC - 8	113	45	210	3
9	OC - 9	109	48	256	6
10	OC - 10	108	38	241	4
11	OC - 11	103	35	184	6
12	OC - 12	99	44	169	4
13	OC - 13	97	50	201	7
14	OC - 14	97	44	177	3
	Mean	111,50	44,14	211,50	6,57
	Std.Dev	9,57	5,42	29,68	1,74

Lampiran 2

**DATA HASIL PENGUKURAN TES IQ, TES EI, KETERAMPILAN
TEKNIK DASAR TENIS DAN KETERAMPILAN BERMAIN
TENIS PEMAIN MUTIARA TIRTA SEMARANG
TAHUN 2009**

Transformasi Ke Skor T

No.	N a m a	IQ	EI	Skor Bermain
1	OC - 1	51,58	57,58	58,20
2	OC - 2	38,66	51,52	29,49
3	OC - 3	47,89	48,48	52,46
4	OC - 4	36,82	67,69	58,20
5	OC - 5	60,81	43,43	40,98
6	OC - 6	58,96	55,22	58,20
7	OC - 7	64,50	40,40	58,20
8	OC - 8	51,58	49,49	40,98
9	OC - 9	57,12	64,99	58,20
10	OC - 10	38,66	59,94	46,72
11	OC - 11	33,13	40,73	58,20
12	OC - 12	49,74	35,68	46,72
13	OC - 13	60,81	46,46	58,20
14	OC - 14	49,74	38,38	35,23

Lampiran 3



Lampiran 4



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
Fax. 024-8508007, E-mail : fik - unnes-smg. @ Telkom.net

Nomor : 70 / PKLO/III/2008 06 Maret 2008
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : **Usul Penetapan Pembimbing**

Yth. Dekan FIK
Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES) Nomor 73/1995 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan :

1. Nama : Sri Haryono, S.Pd., M.Or.
NIP : 132205930
Pangkat/Golongan : Penata III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Mata Kuliah : Ilmu Coaching Khusus Tenis Lapangan
Sebagai Pembimbing Utama
2. Nama : Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd., M.Kes.
NIP : 132205932
Pangka/Golongan : Penata Muda III/a
Jabatan : Asisten Ahli
Mata Kuliah : Atletik
Sebagai Pembimbing Pendamping

dalam penyusunan skripsi oleh mahasiswa
 Nama : TAUFIK HIDAYAT
 NIM : 63014055540
 Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

TEMA :
"PENGEMBANGAN TEKNIK-TEKNIK DASAR OLAHRAGA TENIS LAPANGAN."

Untuk itu mohon diterbitkan surat penetapannya.



Lampiran 5



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
Fax. 024-8508007, E-mail : fik - unnes-smg. @ Telkom.net

K E P U T U S A N
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 06 / FIK / 2008

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2006/2007

- MENIMBANG** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa FIK membuat Skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-dosen FIK UNNES untuk menjadi pembimbing.
- MENINGGAT** : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78) ;
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. SK. Rector UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi
5. SK Rektor UNNES No. 125/P/2003 tanggal 17 Oktober 2003 tentang pengangkatan Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES.
- MEMPERHATIKAN** : Usul Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan (PKLO) tanggal, 06 Maret 2008.

M E M U T U S K A N

- MENETAPKAN** :
Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Sri Haryono, S.Pd., M.Or.
NIP : 132205930
Pangkat/Golongan : Penata III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Mata Kuliah : Ilmu Coaching Khusus Tenis Lapangan
Sebagai Pembimbing Utama
2. Nama : Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd., M.Kes.
NIP : 132205932
Pangkat/Golongan : Penata Muda III/a
Jabatan : Asisten Ahli
Mata Kuliah : Atletik
Sebagai Pembimbing Pendamping

dalam penyusunan skripsi oleh mahasiswa
Nama : TAUFIK HIDAYAT
NIM : 6301405540
Program Studi : Pendidikan Keolahragaan

- Kedua** : Pelaksanaan Tugas mulai tanggal penetapan Surat Keputusan ini sampai dengan berakhirnya semester Genap tahun Akademik 2007/2008.
- Ketiga** : Membuat laporan kepada Dekan, apabila tugas telah selesai
- Keempat** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan sebagai berikut :
- a. Apabila mahasiswa belum dapat menyelesaikan skripsinya dalam satu semester SK ini harap diperbaharui untuk semester yang akan datang dengan Dosen pembimbing tetap sama dengan SK yang diterbitkan ini.
 - b. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini akan diadakan pembetulan seperlunya.



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 10 Maret 2008

Pembantu Dekan Bidang Akademik

UNNES
Drs. M. Nasution, M.Kes.
NIP. 131876219

Tembusan:

1. Yth. Pembantu Rektor Bid. Akademik
2. Yth. Dekan FIK
3. Yth. Ketua Jurusan PKLO
4. Yth. Dosen Pembimbing dan Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 6



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
Fax. 8508007 Email : FIK – UNNES SMG. @. Com

Nomor : 676 / H37.1.6/PL / 2009 19 Mei 2009
Lampiran :-
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian Pendidikan**

Yth. Ketua Klub Mutiara Jatidiri Semarang
di
Kota Semarang.

Dengan hormat,
Dalam rangka penyelesaian Studi mahasiswa kami untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata 1, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES memohonkan ijin Saudara :

Nama : TAUFIK HIDAYAT
NIM : 6301405540
Prodi/Semester : PKLO / VIII

Untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“ HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN TENIS DI KLUB MUTIARA JATIDIRI SEMARANG TAHUN 2009 “. di klub Mutiara Jatidiri Semarang.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.



Dekan,
Pembantu Dekan Bidang Akademik

Drs/M. Nasution, M.Kes.
NIP 131876219

Tembusan :

1. Pembantu Rektor Dekan Bid. Akademik UNNES
2. Dekan FIK UNNES
3. Ketua Jurusan PKLO
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 7

"MUTIARA TIRTA " TENIS CLUB SEMARANG

Sekretariat : Jl. Stonen Timur No. 54 Semarang Hp. 088802407693

Semarang, 29 Agustus 2009

No : 04/MTC/VIII/09

Lamp :

Hal : **Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan

UNNES Semarang

Di Kota Semarang

Dengan hormat,

Terkait dengan permohonan ijin penelitian pendidikan atas nama saudara;

Nama : TAUFIK HIDAYAT

NIM : 6301405540

Prodi / Semester : PKLO/VIII

Kami selaku pengelola klub pada prinsipnya menerima dan berterima kasih atas kepercayaannya dan mahasiswa tersebut di atas yang telah melaksanakan tugas penelitian tanggal 28 Mei 2009, hari Kamis dengan baik dan serius, dengan mengambil judul : **"HUBUNGAN INTELIGENSI DAN KECERDASAN EMOSI (EQ) DENGAN TINGKAT PENGUASAAN KETERAMPILAN BERMAIN TENIS"**

Demikian surat balasan dari kami dan tak lupa kami ucapkan banyak terima kasih.

Semarang, 29 Agustus 2009

Pelatih Kepala

Ketua



* Djumalat Hadiyanto

Lampiran 8



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
 Fax. 024-8508007, E-mail: fik – unnes-smg. @ Telkom.net

KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Nomor : 519 / FIK / 2009

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN PENGUJI SKRIPSI
 DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

- Menimbang** : Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan studi para mahasiswa FIK UNNES Program Strata I dalam penyusunan dan pertanggung jawaban SKRIPSI perlu mengangkat pengujian SKRIPSI.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78);
 2. Peraturan Pemerintah No. 60/1999 tentang Pendidikan Tinggi;
 3. SK Rektor UNNES No.162/0/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
 4. SK Rektor UNNES No. 164/0/ 2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi Mahasiswa Strata Satu (S1) Universitas Negeri Semarang;
 5. SK Rektor UNNES No. 125/P/2003 tanggal 17 Oktober 2003 tentang pengangkatan Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan**
PERTAMA : Menunjuk dan mengangkat Saudara - saudara tersebut dibawah ini sebagai pengujian SKRIPSI :


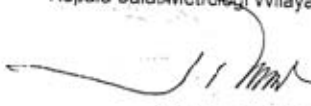
Ketua Panitia : Drs. Uen Hartiwan, M.Pd.
Sekretaris : Drs. Nasuka, M.Kes.
Pengujian
Ketua : Drs. Supriyadi, M.Pd.
Anggota : 1. Sri Haryono, S.Pd, M.Or.
 2. Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd, M.Kes.

Untuk melaksanakan Ujian SKRIPSI kepada Mahasiswa :
N a m a : TAUFIK HIDAYAT
N I M : 5301405540
Jurusan : Pendidikan Keperawatan Olahraga

- KEDUA** : Pelaksanaan tugas berlaku saat Keputusan ini ditetapkan sampai selesai pelaksanaan Ujian SKRIPSI.

- KETIGA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan pembetulan seperfunya.

Lampiran 9

	PEMERINTAH PROPINSI JAWA TENGAH DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN BALAI METROLOGI WILAYAH SEMARANG LABORATORIUM KALIBASI	
	Jl. Imam Bonjol No. 110 Telp. (024) 3544946 Fax. (024) 3564411 Semarang - 50139	
SERTIFIKAT KALIBRASI <i>Calibration Certificate</i>		
Nomor : 510.64 / 1678 / 2009		
NAMA ALAT <i>Measuring instrument:</i>	: Roll Meter	No. Order : OSRM-61 April 2009
Merek / Buatan <i>Trade Mark / Manufactured by</i>	: Freemans / -	
Model / Tipe <i>Model / Type</i>	: - / -	
Nomor Seri <i>Serial Number</i>	: OS.RM.61.015	
Kapasitas / Daya Baca <i>Capacity / Readability</i>	: 50 m / 1 mm	
PEMAKAI <i>User</i>	FIK UNNES	
Alamat <i>Address:</i>	Jl. Sekaran Gung Pati Semarang	
METODE, STANDAR DAN KETERTELUSSURAN <i>Method, Standard and Traceability</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Metode : Perbandingan langsung - Standar : Komparator Panjang Ban Ukur 20 m - Ketertelusuran : Hasil Kalibrasi yang dilaporkan tertelusur ke Satuan Pengukuran SI melalui Direktorat Metrologi Bandung 	
HASIL KALIBRASI: <i>Calibration Result</i>	: TERLAMPIR	
Semarang, 30 April 2009 Kepala Balai Metrologi Wilayah Semarang,		
 Saeful Falah, S.E. Pembina NIP. 070003442		
Halaman 1 dari 2		
Dilarang menggandakan sebagian si sertifikat ini tanpa seijin dari Balai Metrologi Wilayah Semarang		

Lampiran Sertifikat No. 510.64/1678/ 2009

DATA KALIBRASI*Calibration data*

- Tanggal diterima : April 2009
 - Tanggal dikalibrasi : April 2009
 - Dikalibrasi oleh : 1. Wiseno
 2. Danny Ibrahim, ST
 - Lokasi : Laboratorium Dimensi Balai Metrologi Wilayah Semarang
 - Kondisi ruangan : Suhu : (31 - 31) °C
 Kelembaban : (55 - 65) %

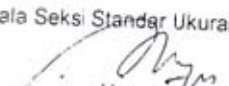
HASIL KALIBRASI*Calibration Result*

Interval (m)	Panjang pada suhu 28 °C (mm)
0 - 5	4996,86
0 - 10	9994,43
0 - 15	14993,78
0 - 20	19994,17
0 - 25	24998,69
0 - 30	29996,47
0 - 35	34995,83
0 - 40	39996,34
0 - 45	44993,44
0 - 50	50012,66
Ketidakpastian = ± 0,78 mm (k = 2)	

EVALUASI*Evaluation*

- Hasil kalibrasi dihitung pada suhu dasar 28 °C
- Koreksi apalah nilai yang harus ditambahkan secara aljabar pada hasil pengukuran
- Sesuai SK Dirjend 'DN Departemen Perindag Nomor: 29/JPDN/KP/XII/98 alat ukur ini termasuk alat ukur Metrologi Legal yang pengujiannya paling tidak dilakukan 1 tahun sekali.

Kepala Seksi Standar Ukuran dan Kalibrasi,


Haryono, ST
 Penata Tk. I
 NIP. 090010728

Halaman 2 dari 2

Dilarang menggandakan sebagian isi sertifikat ini tanpa seijin dari Balai Metrologi Wilayah Semarang



Lampiran 10

DAFTAR NAMA TESTE

NO	NAMA	USIA
1	Eko Septian	17 th
2	Erlangga	17 th
3	Bangun Hartanto	17 th
4	M Ikhmul	17 th
5	Reza Aditya	16 th
6	Prima Yanuar	15 th
7	Andang Prayoga	15 th
8	Deda S	14 th
9	Krisna	14 th
10	Fajar Surya	15 th
11	Rizky Nuzul	16 th
12	Bagas Pratama	16 th
13	Septian K	15 th
14	Danang Mandegani	14 th

Lampiran 12

HASIL SPM (Standatd Progressive Matrix) DAN BAR-ON EQ-i

No	Nama	Inteligensi (SPM)		EQ	
		RS	Kriteria	RS	Kriteria
1	Bagas Pratama	43	rata-rata	216	Di atas rata-rata
2	Bangun Hartanto	43	rata-rata	207	rata-rata
3	Deda S	49	Di atas rata-rata	227	Di atas rata-rata
4	Eko Septian	45	rata-rata	234	Di atas rata-rata
5	Krisna T	50	Di atas rata-rata	201	rata-rata
6	Erlangga	39	rata-rata	264	Di atas rata-rata
7	Fajar Surya	45	rata-rata	210	rata-rata
8	Septian K	44	rata-rata	169	rata-rata
9	M Ikmul	48	Di atas rata-rata	256	Di atas rata-rata
10	Dadang Mandegani	38	rata-rata	184	rata-rata
11	Andang	44	rata-rata	177	rata-rata
12	Prima Yanuar	52	Superior	183	rata-rata
13	Rezha	50	Di atas rata-rata	192	rata-rata
14	Ricky Nuzul	41	rata-rata	241	Di atas rata-rata

PERPUSTAKAAN
UNNES

Semarang, 30 Juni 2009
Pemeriksa,

Catatan :
Angka hanya untuk pembandingan.

Dra. E.R.Rustiana, MSi

Lampiran 13

DOKUMENTASI ENELITIAN



**Gambar 1 Peserta *Teste*
Klub Mutiara Tirta Semarang**



**Gambar 2 : Lapangan Tes *forehand drive* dan *backhand drive*
Lapangan Tennis Out'Door Jatidiri Semarang**



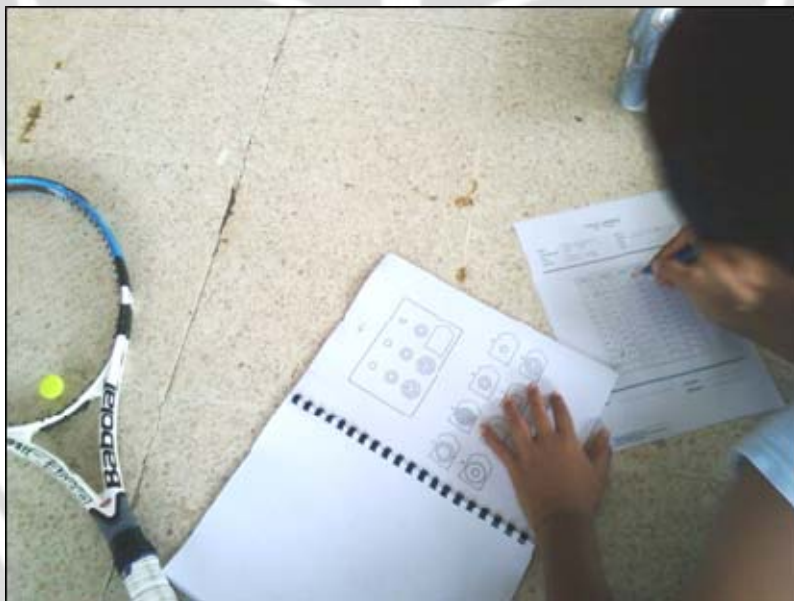
Gambar 3 : Lapangan tes *service*



Gambar 4 : Pada saat meleksanakan tes *service*



Gambar 5 : Pada saat meleksanakan tes *forehand dan backhand drive*



Gambar 6 : Pada saat meleksanakan tes Inteligensi



Gambar 7 : Pada saat melaksanakan tes *EQ*



Gambar 8 : Alat ukur meteran