

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih telah memberikan banyak kontribusi yang positif kepada setiap manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah melalui berbagai usaha telah menggalakkan kegiatan berbagai bidang untuk meningkatkan prestasi bangsa, baik di bidang seni, olahraga, keterampilan serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan prestasi yang telah disebutkan ialah meningkatkan prestasi di bidang olahraga.

Olahraga merupakan kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri atau dengan orang lain. Olahraga juga merupakan aktivitas seseorang yang dilakukan baik di lapangan terbuka (*out door*) maupun di lapangan tertutup (*in door*). Masing-masing olahraga mempunyai karakteristik tersendiri. Olahraga telah memberikan efek yang baik terhadap manusia modern. Kesibukan dan aktivitas yang padat terkadang membuat seseorang menjadi lupa akan kesehatan pada tubuhnya.

Tekanan dan juga masalah membuat stres tingkat tinggi yang mengakibatkan pada kondisi seseorang menjadi lemah dan mudah terserang penyakit. Oleh sebab itu perlunya olahraga untuk meningkatkan kondisi tubuh yang prima. Masyarakat yang sadar tentang pentingnya menjaga kesehatan tubuh sudah pasti mengaplikasikan olahraga di kehidupannya.

Olahraga tidak hanya untuk bermain saja tetapi olahraga juga mempunyai tujuan yang sama dengan pembangunan nasional yang tercantum dalam Undang-undang No. 3 Tahun 2005 Pasal 4 Tujuan Keolahragaan Nasional yaitu:

“Memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan Nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa”.

Berdasarkan penjelasan Undang-undang No. 3 Tahun 2005 Pasal 4 bahwa diantara tujuan keolahragaan Nasional juga dapat meningkatkan bidang prestasi dalam olahraga. Pemerintah mempunyai tugas menetapkan dan melaksanakan kebijakan serta standarisasi bidang keolahragaan secara nasional, sedangkan pemerintah daerah mempunyai tugas untuk melaksanakan kebijakan dan mengkoordinasikan pembinaan dan pengembangan keolahragaan serta melaksanakan standarisasi bidang keolahragaan di daerah. Salah satu olahraga yang digemari di Indonesia khususnya Pir Trans Sosa IV adalah Bola Voli. Bola Voli merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari semua lapisan masyarakat di Indonesia. Olahraga ini dapat dimainkan mulai dari tingkat anak-anak sampai orang dewasa, baik pria maupun wanita. Pada awal mulanya bermain bolavoli bertujuan sebagai rekreasi untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah lelah bekerja atau belajar. Selain tujuan-tujuan tersebut banyak orang berolahraga khususnya bermain Bola Voli untuk memelihara dan meningkatkan kesegaran jasmani atau kesehatan. Kemudian berkembang ke

arah tujuan yang lain, seperti tujuan prestasi yang tinggi untuk meningkatkan prestasi diri, mengharumkan nama daerah, bangsa dan negara.

Desa Pir Trans Sosa IV, Kecamatan Huta Raja Tinggi. Kabupaten Padang Lawas. Olahraga bola voli ini dikenal mulai dari kalangan atas hingga kalangan bawah dan tidak mengenal sarjana atau tamatan apapun yang ada di kalangan masyarakat, sehingga dengan olahraga ini dapat menyatukan persatuan dan tali persaudaraan antar individual. Bola Voli merupakan salah satu cabang olahraga yang diprioritaskan di Desa Pir Trans Sosa IV, maka untuk meningkatkan dan mencapai prestasi alangkah baiknya jika semenjak anak-anak telah mendapatkan pendidikan olahraga dan khususnya Bola Voli secara benar, teratur, dan terarah. Pada saat ini, permainan Bola Voli bukan hanya sekedar hiburan atau pengisi waktu luang saja, akan tetapi sudah dituntut untuk berprestasi setinggi-tingginya. Prestasi yang tinggi hanya dapat dicapai dengan latihan yang direncanakan dengan sistematis dan dilakukan secara terus menerus di bawah pengawasan dan bimbingan pelatih yang profesional.

Bola Voli merupakan permainan tim, oleh karena itu kerja sama tim merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap orang dalam timnya agar tercapainya kemenangan. Kemenangan dalam permainan Bola Voli hanya akan diraih dengan melalui kerjasama dari tim tersebut. Kemenangan tidak dapat diraih secara perseorangan dalam permainan tim, disamping itu setiap individu atau pemain harus memiliki kondisi fisik yang bagus, teknik dasar yang baik dan mental bertanding yang baik pula.

Trans Pir Sosa IV ini terdapat kegiatan Bola Voli, kegiatan bermain Bola Voli ini sudah diselenggarakan sejak lama di mulai sekitar tahun 2002. Salah satu sarana untuk melihat sampai sejauh mana pencapaian prestasi yang dimiliki oleh pemain adalah dengan ikut sertaanya seorang pemain dalam tim pada setiap kejuaraan yang diikutinya. Dengan demikian, pelatih atau pengurus dapat melakukan evaluasi terhadap prestasi yang telah dicapai.

Sejauh ini club Bola Voli Pir Trans Sosa IV baru sekali menjuarai turnamen tarkam se-Sosa yang diadakan di desa Pir Trans Sosa IV. Hal ini tentu saja tidak sesuai dengan yang diharapkan, karena dengan waktu yang cukup lama untuk ukuran latihan yang telah dilakukan, jadi sudah seharusnya memiliki prestasi yang patut dibanggakan. Namun ternyata, lebih banyak kegagalan dibandingkan dengan keberhasilannya, berdasarkan pengamatan serta data yang ada, kegagalan yang paling menonjol tersebut disebabkan karena ketidak mampuan para pemain dalam melakukan smash yang efektif dan efisien di karnakan kurangnya percaya diri saat bertanding.

Masalah yang tentu tidak akan datang begitu saja, banyak faktor-faktor yang menyebabkan hal itu terjadi. Secara umum ada dua faktor yang menyebabkan hal itu terjadi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara internal bisa disebabkan kepribadian, fisik, teknik, taktik dan intelegensi Sedangkan secara Eksternal bisa disebabkan karena kualifikasi pelatih, Sarana dan Prasarana, geografi, seperti kurangnya daya ledak otot lengan, kurangnya daya ledak otot tungkai, kurangnya koordinasi mata-tangan, tidak adanya program latihan yang mempengaruhi daya ledak kekuatan otot lengan

dan tungkai, kurang serius dalam melakukan latihan, dan karna belum pernah ada peneliti yang melakukan penelitian di tempat tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti berharap melalui penelitian ini dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pemain Pir Trans Sosa IV, terkait dengan rendahnya prestasi Bola Voli Pir Trans Sosa IV Hutaraja Tinggi Provinsi Sumatra Utara.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai: Kontribusi Percaya Diri terhadap Kemampuan *Smash* Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa Unit IV Hutaraja Tinggi Kabupaten Padang Lawas.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya dan mengingat keterbatasan tenaga, biaya, pengalaman dan waktu penelitian, maka masalah yang akan dibahas pada penelitian ini di batasi menjadi Kontribusi Percaya Diri sebagai variabel bebas dan Kemampuan *Smash* sebagai variabel terikat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan dari penelitian ini adalah sebagai: Apakah terdapat Kontribusi Percaya Diri terhadap Kemampuan *Smash* Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa Unit IV Hutaraja Tinggi Kabupaten Padang Lawas ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui Kontribusi Percaya Diri terhadap Kemampuan *Smash* Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa Unit IV Hutaraja Tinggi Kabupaten Padang Lawas.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini berguna untuk:

1. Teoritis
 - a. Bagi Pemain: sebagai penyemangat dan motivasi pemain untuk bisa lebih meningkatkan beban latihan dan teknik-teknik dalam permainan Bola Voli.
 - b. Bagi Pelatih: sebagai salah satu sumber referensi pelatih untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pemain
2. Praktis
 - a. Bagi Peneliti: sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Pasir Pengaraian dan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1).
 - b. Bagi Peneliti selanjutnya: Memperhatikan Faktor-Faktor lain yang bisa mempengaruhi Kemampuan *Smash* dalam Permainan Bola Voli.
 - c. Bagi *Club* Pir Trans Sosa IV: melihat potensi-potensi yang dimiliki pemain.

- d. Bagi KONI Kabupaten Padang Lawas: mengetahui potensi-potensi pemain yang ada di *club* khususnya Desa Pir Trans Sosa IV.
- e. Bagi Perpustakaan: sebagai tambahan referensi dibidang olahraga, sehingga bermanfaat bagi peneliti-peneliti berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Hakikat Bola Voli

Bola voli merupakan salah satu olahraga kelompok yang digemari oleh masyarakat luas, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Susanto (2019: 90) Permainan bola voli diciptakan William G. Morgan pada 9 Februari 1895. William adalah seorang instruktur pendidikan jasmani (*Director of Physical Education*) yang di YMCA, Holyoke, Massachusetts (Amerika Serikat). YMCA (*Young Men's Christian Association*) merupakan sebuah organisasi yang didedikasikan untuk mengajarkan ajaran-ajaran pokok umat Kristen kepada para pemuda. Pada awalnya, bola voli disebut dengan *Mintonette*. William menciptakan permainan *Mintonette* ini empat tahun setelah diciptakannya olahraga basket oleh James Naismith.

Olahraga permainan *Mintonette* sebenarnya merupakan sebuah permainan yang diciptakan dengan mengkombinasikan beberapa jenis permainan. Tepatnya, permainan *Mintonette* diciptakan dengan mengadopsi empat macam karakter olahraga menjadi satu, yaitu bola basket, *baseball*, tenis, dan terakhir adalah bola tangan (*handball*). William mengaku, pada mulanya permainan bola voli yang ia ciptakan dikhususkan untuk anggota YMCA yang sudah berusia tidak muda lagi, sehingga permainan inipun dibuat tidak seaktif permainan bola basket. Perubahan nama *Mintonette*

menjadi *volleyball* (bola voli) terjadi padatahun 1896, tepatnya pada saat demonstrasi pertandingan pertamanya di Indonesia YMCA *Training School*.

Nasution (2015: 188) Permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari baik laki-laki maupun wanita, tua maupun muda. Permainan bola voli sudah masuk pada ranah pendidikan dan klub-klub profesional. Juita (2013: 25) Permainan olahraga bola voli ini merupakan salah satu cabang olahraga beregu yang dipertandingkan mulai dari tingkat Kecamatan, Kabupaten/Kota dan Nasional, bahkan Internasional. Sedangkan Muhajir dalam Suarsana dan Baan (2013: 2) Permainan Bola Voli merupakan cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh enam orang setiap regu, permainan ini akan berjalan dengan baik apabila setiap pemain minimal telah menguasai teknik dasar bermain bola voli. Teknik dasar permainan bola voli selalu berkembang sesuai dengan perkembangan pengetahuan, teknologi dan ilmu-ilmu yang lain. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi: *passing*, *smash*, *servis*, umpan, bendungan.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari baik laki-laki maupun wanita, tua maupun muda. Bola voli ini merupakan salah satu cabang olahraga beregu, dalam satu regunya berjumlah enam orang pemain. Bola voli juga dipertandingkan mulai dari tingkat Kecamatan, Kabupaten/Kota dan Nasional, bahkan Internasional. Permainan ini akan berjalan dengan baik apabila setiap pemain minimal telah menguasai teknik dasar bermain bola voli. Teknik dasar permainan bola voli selalu

berkembang sesuai dengan perkembangan pengetahuan, teknologi dan ilmu-ilmu yang lain. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi: *passing*, *smash*, *servis*, umpan, bendungan. Agar semua teknik ini berjalan dengan baik dan benar, maka diperlukan kekuatan otot lengan, sebab olahraga bola voli adalah olah raga tangan baik dari pertahanannya, operannya, dan juga serangannya semua menggunakan tangan, semakin kuat lengan pemain, maka akan semakin bagus hasil permainannya.

2.1.2. Hakikat *Smash*

Putra (2019: 11) *Smash* bola voli pada hakekatnya merupakan suatu pukulan keras yang dilakukan dengan memanfaatkan keberadaan bola di udara di atas net yang diarahkan pada suatu sasaran tertentu di daerah lawan. Sulistiadinata dan Purbangkara (2020: 33) *Smash* adalah serangan yang dilakukan terhadap pihak lawan. Tindakan ini dilakukan ketika bola sedang melambung diatas net baik yang dihasilkan dari umpan atau *passing* teman sepermainan atau bola yang berasal dari arah lawan yang dimanfaatkan untuk melakukan pukulan keras. Dilihat dari pengertiannya, *smash* dapat di definisikan sebuah cara memainkan bola secara efektif dan efisien untuk mendapatkan hasil optimal, tapi tetap perpegang pada peraturan permainan yang telah ditetapkan. Suarsana dan Baan (2013: 3) *Smash* merupakan salah satu teknik dalam permainan bola Voli untuk memulai suatu *rally* permainan, melampaui net sebagai petanda permainan sudah semakin seru. Sedangkan Acmad (2016: 83) menyatakan *Spike* adalah suatu pukulan yang kuat dimana tangan kontak dengan bola secara penuh pada bagian atas, sehingga jalannya

bola terjatuh dengan kecepatan yang tinggi, apabila pukulan bola lebih tinggi berada di atas net, maka bola dapat dipukul ke bawah. Biasanya pukulan ini mematikan karena bola sulit diterima atau dikembalikan. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring untuk dimasukkan ke daerah lawan.

Dari beberapa pengertian di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa *Smash* sebenarnya merupakan keterampilan yang esensial sebagai cara mematikan bola ke daerah lawan. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa *smash* bolavoli adalah suatu keterampilan memukul bola sambil melompat secara keras dengan menggunakan telapak tangan dari atas menuju ke bawah (menukik). Untuk mendapatkan *smash* yang keras dan menukik tersebut, *smasher* harus melompat dan memukul bolavoli di atas ketinggian net.

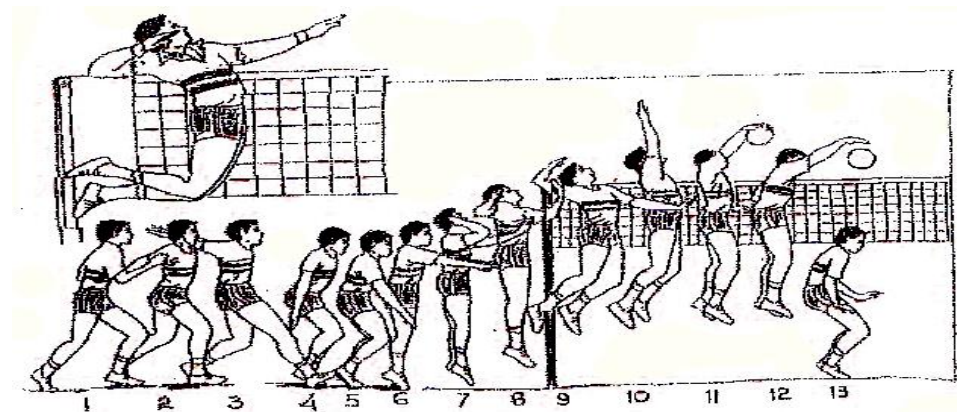
1. Rangkaian gerak dalam *Smash*

Smash merupakan suatu teknik yang mempunyai gerakan yang kompleks yakni dari: 1) langkah awal, 2) tolakan untuk melompat, 3) saat mendarat kembali setelah memukul bola. Proses gerakan *smash* secara keseluruhan dapat diuraikan sebagai berikut: dengan anggapan pemukul menggunakan tangan kanan dan *smash* dari empat posisi

- a. Sikap permulaan, berdiri serong lebih kurang 45 derajat dengan jarak 3 sampai 4 m dari net.
- b. Gerak pelaksanaan, dengan langkah biasa langkahkan kaki kiri ke depan dan diikuti dengan langkah kaki kanan yang panjang, lalu kaki kiri diletakkan di samping kaki kanan sambil menekuk lutut rendah.

Kedua lengan berada di belakang badan, segera melakukan tolakan sambil mengayunkan lengan ke depan atas, pada saat loncatan tertinggi, segera meraih dan memukul bola setinggi-tingginya di atas net

- c. Gerak lanjutan, menjaga keseimbangan badan agar tidak menyentuh dan menabrak net serta mendarat kembali dengan menumpu pada dua kaki sambil mengeper lalu kembali mengambil sikap normal.



Gambar 2.1. Gerakan Teknik *Smash*

Sumber: Putra (2019: 13).

Agar mendapatkan hasil *smash* yang baik, pemain harus mempunyai daya jangkau yang tinggi, loncatan yang tinggi, tangan yang kuat, daya ledak otot lengan yang baik dan tingkat percaya diri yang bagus yang diperlukan oleh setiap pemain agar bisa menempatkan bola yang dipukul sesuai dengan sasaran dan menghindari *block* dari regu lawan serta melakukan variasi dalam melakukan serangan.

Dalam teknik *smash* permainan bola voli ada beberapa teknik *smash* yang harus dikuasai oleh atlet, diantaranya *Smash* normal, *smash* semi, *smash* semi jalan, *smash* push, *smash* pull, *smash* pull jalan, *smash*

pull straight, smash cekis, smash langsung, smash dari belakang, smash silang dan smash lurus (Putra, 2019: 14).

Dalam penelitian ini *Smash* yang dimaksud adalah *Smash* normal.

1) *Smash* Normal (*open Smash*)

Proses *Smash* dimulai dari sikap permulaan, gerakan pelaksanaan dan gerakan lanjutan sama dengan proses pelaksanaan *smash* secara umum. Tetapi ada ciri-ciri khusus pada *smash* normal, yaitu:

- a) Lambungkan (umpan) bola cukup tinggi mencapai 3 m, ke atas dan jarak lintasan bola yang diumpangkan berkisar antara 20 sampai 50 cm dan net
- b) Titik bola yang diumpangkan berada di sekitar daerah tengah antara pengumpan dan *Smasher* yang diukur dari garis proyeksi *smasher* terhadap net
- c) Langkah awal mulai setelah lepas dari tangan-pengumpan dengan pandangan berkonsentrasi kepada jalannya bola
- d) Meraih dan memukul bola setinggi-tingginya di atas net.

2.1.3. Hakikat Percaya Diri

Percaya diri merupakan aspek yang sangat penting bagi seseorang untuk dapat mengembangkan potensinya. Jika seseorang memiliki bekal percaya diri yang baik, maka individu tersebut akan dapat mengembangkan potensinya dengan mantap. Namun jika seseorang memiliki percaya diri rendah, maka individu tersebut cenderung menutup diri, mudah frustrasi ketika menghadapi kesulitan, canggung dalam menghadapi orang, dan sulit

menerima realita dirinya. Orang yang memiliki percaya diri yang baik akan mempunyai toleransi dan menghormati semua orang. Percaya diri akan memberikan kita suatu keberanian untuk memiliki semangat. Percaya diri juga menunjukkan bahwa manusia mempunyai hak yang sama untuk meraih sukses. Mulya dan Lengkana (2020: 84) Percaya diri merupakan hal yang sangat penting yang seharusnya dimiliki oleh semua orang. Adanya rasa percaya diri seseorang akan mampu meraih segala keinginan dalam hidupnya. Angelis dalam Achmad (2016: 86) Mengemukakan bahwa “rasa percaya diri sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri yang mana percaya diri itu berawal dari tekad pada diri sendiri untuk melakukan segala sesuatu yang diinginkan dan dibutuhkan dalam hidup”. Rasa percaya diri lebih menekankan pada kepuasan yang dirasakan individu terhadap dirinya, dengan kata lain individu yang percaya diri adalah individu yang merasa puas pada dirinya sendiri (*Liendenfield*). Selanjutnya Kamnuron, Hidayat, dan Nuryadi (2020: 135) Kepercayaan diri merupakan kemampuan dalam diri seseorang mengenai keyakinan akan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

Apabila kepercayaan terhadap kemampuan seseorang untuk melaksanakan tugas dengan baik seperti yang diinginkan, akan dirasakan sepenuhnya bila seseorang memiliki percaya diri yang optimal. Kepercayaan terhadap kemampuan ini meliputi juga kesanggupan untuk mengontrol diri dan mengendalikan perilaku dalam upaya mencapai tujuan yang kita inginkan, jadi maksud keseluruhan proses *self confidence* tersebut merupakan

konsep *kognitif*. Menurut Vilandita dalam Putra (2019: 27) Bahwa terdapat beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai kepercayaan diri yang proporsional diantaranya:

(a) Percaya akan kompetensi kemampuan diri, hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan atau rasa hormat dari orang lain. (b) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima orang lain atau kelompok, (c) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri, (d) Punya pengendalian yang baik (tidak *moody* emosinya stabil) lebih memiliki internal *locus of control* memandang keberhasilan dan kegagalan tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak tergantung atau mengharapkan bantuan dari orang lain, (e) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi diluar dirinya, (f) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri. Sehingga jika harapan itu tidak terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif.

Berdasarkan uraian di atas, pada prinsipnya menjelaskan tentang pentingnya sikap percaya diri dimiliki oleh seorang pemain bolavoli. Hal tersebut disebabkan karena faktor yang saling mempengaruhi selain dari teknik dasar dan kondisi fisik sebagai pendukung performa seorang pemain dalam memperagakan teknik keterampilan bermain secara maksimal untuk tujuan memperoleh hasil kemenangan dalam satu pertandingan yaitu percaya diri.

1. Percaya Diri dalam Kemampuan *Smash*

Dalam olahraga, kepercayaan diri sudah pasti menjadi salah satu faktor penentu suksesnya seorang atlet. Masalah kurang atau hilangnya rasa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri akan mengakibatkan atlet tampil di bawah kemampuannya. Karena itu sesungguhnya atlet tidak perlu merasa ragu akan kemampuannya, sepanjang ia telah berlatih secara sungguh-sungguh dan memiliki pengalaman bertanding yang memadai.

Peran pelatih dalam menumbuhkan rasa percaya diri atletnya sangat besar. Syarat untuk membangun kepercayaan diri adalah sikap positif. Pelatih berkewajiban untuk memberitahukan pemain di mana letak kekuatan dan kelemahannya masing-masing.

Menurut Komarudin dalam Sulistiadinata dan Purbangkara (2020: 35) menyatakan bahwa kepercayaan diri berisi keyakinan yang terkait dengan kekuatan, kemampuan diri untuk melakukan dan meraih sukses, serta bertanggung jawab terhadap apa yang telah ditetapkan oleh dirinya. Penampilan terbaik adalah korelasi langsung antara kepercayaan diri yang tinggi dan keberhasilan performa olahraga. Jelaslah bahwa percaya pada diri sendiri merupakan modal utama untuk berprestasi. Kepercayaan diri berisi keyakinan yang terkait dengan kekuatan, kemampuan diri untuk melakukan dan meraih sukses, serta bertanggung jawab terhadap apa yang telah ditetapkan oleh dirinya. Esensi kepercayaan diri adalah kepercayaan diri bahwa pemain bisa menampilkan keberhasilan sesuai dengan perilaku yang diinginkan.

Menurut Aristiani (2016: 182) Mengatakan bahwa memiliki percaya diri yang tinggi dalam diri pemain dapat membantu mencapai prestasi yang lebih baik lagi. Dengan begitu akan terjadi proses perubahan dalam diri pemain bukan hanya pada hasil belajar tetapi juga pada perilaku dan sikap pemain, yaitu keberanian, keaktifan, dan aktualisasi diri pemain saat proses belajar mengajar". Rasa percaya diri adalah musuh dari rasa putus asa atau frustrasi, kebingungan, dan ketakutan. Dalam percaya diri

yang tinggi tercermin kemauan yang kuat, kemantapan dalam niat untuk berjuang terus dan tidak kenal menyerah meskipun menghadapi tantangan yang berat. Percaya diri akan menumbuhkan aman dan hal ini akan sampai pada perilaku pemain, yang tampak tenang, tidak bimbang ataupun ragu-ragu dan tidak mudah gugup dan tegas. Pemain yang tidak memiliki kepercayaan diri akan meragukan kemampuan yang dimiliki oleh dirinya, sehingga pemain menjadi tegang dan putus asa dalam menghadapi tugas-tugasnya. Keadaan ini akan merugikan pemain untuk menampilkan kemampuan terbaiknya dalam melakukan *smash*. Begitupun pemain yang memiliki kepercayaan diri berlebihan juga akan merugikan dirinya, karena pemain berpikir bahwa yang dia lakukan akan selalu berhasil sehingga mengakibatkan kurang produktif dan gagal mencapai tujuan, serta frustrasi karena apa yang pemain harapkan sering kali berbeda dengan kenyataan.

Tanpa memiliki penuh rasa percaya diri, atlet tidak akan dapat mencapai prestasi yang diinginkan, karena ada saling hubungan antara motif berprestasi dan percaya diri. Percaya diri adalah seseorang sanggup dan mampu untuk mencapai prestasi tertentu, apabila prestasinya sudah tinggi maka individu yang bersangkutan akan lebih percaya diri. Menurut Herli dalam Putra (2019: 29) Mengatakan bahwa “Jika rasa percaya diri seorang atlet telah tumbuh, maka atlet akan memberikan nilai (harga) pada gambaran diri yang telah dirasakan atlet tersebut”. Pemberian harga atas kemampuan dirinya diletakkan berdasarkan kepercayaan pada kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas

tertentu. Selanjutnya, nilai atau penghargaan diri ini akan meneguhkan gambaran tentang nilai-nilai fisik maupun rohani (mental) yang mengacu pada diri atlet itu sendiri. Hal inilah yang menyebabkan tumbuhnya konsep diri atlet tersebut dalam kapasitasnya saat melakukan *smash*. Untuk mencapai hasil akurasi *smash* yang maksimal aspek fisiologis, kondisi fisik dan psikologi sangat mempengaruhi.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka kepercayaan diri akan menggugah emosi positif, artinya ketika pemain berada dalam keadaan percaya diri, pemain akan merasa tenang walaupun berada dalam tekanan pada saat melakukan *smash*. Percaya diri seorang pemain adalah harapan yang realistis dari pemain mengenai kemampuannya untuk mencapai keberhasilan. Percaya diri dapat membuat seorang pemain mampu membebaskan diri dari tekanan-tekanan yang dihadapi dalam aktivitas olahraga.

Seorang pemain yang memiliki percaya diri yang optimal, akan tetap dapat menemukan dirinya sendiri meskipun ia sedang dalam tekanan. Pernyataan ini mengandung arti bahwa meskipun dalam keadaan kritis baik dalam hal keadaan fisik yang kurang harmonis (gemuk) maupun dalam menghadapi gejala yang rendah baik dari teman yang selalu membandingkan kemampuannya, seorang pemain yang memiliki percaya diri yang optimal akan mampu mengatasi semua permasalahan tersebut. Pemain tersebut akan tenang dan senantiasa berkonsentrasi tanpa merasa terganggu dengan keadaan yang demikian kritis.

Percaya diri seseorang bisa turun naik begitu juga atlet. Pada suatu ketika seorang atlet masuk ke lapangan arena pertandingan dengan wajah ceria, kepala tegak, dan langkah pasti. Sementara di lain waktu ia memasuki lapangan dengan muka yang agak pucat, langkah yang agak ragu, sering melihat ke arah penonton. Kedua situasi tersebut merupakan gambaran umum tentang perbedaan kondisi kepercayaan diri dari atlet yang akan bertanding.

Berdasarkan pengalaman sebelumnya dapat disimpulkan bahwa yang dimaksudkan rasa percaya diri dalam kemampuan *smash* yaitu perasaan pemain/atlet dalam meyakini diri akan kemampuan *smash* yang dimilikinya, dengan begitu atlet tidak akan merasa ragu dalam mengambil keputusan dalam melakukan *smash* ke arah lapangan lawan, dan rasa percaya diri seorang atlet tersebut bisa berubah turun dan naik yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: Bawaan, kesiapan, kondisi kesehatan, pengetahuan, pengalaman, kemampuan lawan, lingkungan, latihan dan kematangan.

Apabila percaya diri seorang pemain baik maka pemain akan merasa telah menguasai teknik dasar dalam bola voli salah satunya adalah keterampilan *smash*, dengan begitu dia akan mudah dalam melakukan *smash* tanpa ada rasa takut akan kegagalan. Hal ini didukung oleh pendapat Huda dalam Putra (2019: 31), “Penguasaan teknik dasar yang baik dan sempurna, pemain dapat melaksanakan taktik permainan dengan mudah karena pemain tersebut mempunyai kepercayaan pada diri sendiri”.

Dan apabila seorang pemain tidak memiliki percaya diri, maka pemain dalam melakukan *smash* tidak akan maksimal dan baik.

2. Manfaat Rasa Percaya Diri

Sulistiadinata dan Purbangkara (2020: 36) Kepercayaan diri itu adalah efek dari bagaimana kita merasa, meyakini, dan mengetahui. Orang yang punya kepercayaan diri rendah atau kehilangan kepercayaan diri memiliki perasaan negatif terhadap dirinya, memiliki keyakinan lemah terhadap kemampuan dirinya dan punya pengetahuan yang kurang akurat terhadap kapasitas yang dimilikinya. Menurut Bandura dalam Achmad (2016: 85) memberikan pengertian kepercayaan diri sebagai suatu perasaan yang berisi kekuatan, kemampuan, dan keterampilan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu yang dilandasi keyakinan untuk sukses. Sedangkan Menurut Zachary dalam Putra (2019: 4) Percaya diri dalam olahraga sangat penting untuk mengeluarkan kemampuan dan keterampilan demi kesuksesan dalam pertandingan, dan percaya diri juga sangat penting untuk membuat setiap keputusan dalam sebuah kompetisi.

Percaya diri membangkitkan emosi positif. Ketika seseorang merasa percaya diri. Orang tersebut lebih mungkin untuk tetap tenang dan santai dibawah tekanan. Keadaan pikiran dan tubuh memungkinkan untuk menjadi agresif dan tegas ketika hasil kompetisi terletak pada keseimbangan.

Percaya diri mempengaruhi tujuan. Orang yang percaya diri cenderung menetapkan tujuan yang menantang dan aktif menggapainya.

Keyakinan memungkinkan seseorang untuk meraih bintang-bintang dan menyadari potensi yang dimilikinya. Orang yang tidak percaya diri cenderung menetapkan tujuan mudah dan tidak pernah memaksakan diri.

Percaya diri mempengaruhi strategi permainan. Orang dalam olahraga biasanya merujuk “ bermain untuk menang ” atau sebaliknya. “bermain untuk tidak kalah”. atlet yang percaya diri cenderung bermain untuk menang: biasanya atlet tidak takut untuk mengambil resiko, sehingga dapat menguasai/mengontrol kompetisi untuk keuntungannya. Ketika atlet tidak percaya diri, mereka sering bermain untuk kalah pada keadaan tersebut, atlet mencoba untuk menghindari membuat kesalahan.

Percaya diri mempengaruhi momentum psikologis. Atlet dan pelatih merujuk pada pergeseran momentum sebagai penentu kritis menang dan kalah. Mampu menghasilkan momentum positif atau membalikkan momentum negatif adalah aset penting. Keyakinan tampaknya menjadi unsur yang sangat penting dalam proses ini. atlet yang percaya diri timbul dari dalam dirinya cenderung tidak pernah menyerah.

2.2. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan, maka dapat ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian oleh Ahmad Ardhani Putra (2019) dengan judul: “*Kontribusi Daya Ledak Otot Lengan Daya Ledak Otot Tungkai dan Percaya diri terhadap Kemampuan Smash Bolavoli Peserta didik Ekskul MTs Bahrul ‘Ulum Rambah Hilir Provinsi Riau*”. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan korelasional, bertujuan untuk mengetahui kontribusi

antara variabel bebas dengan variabel berdasarkan besarnya koefisien korelasi. Populasi penelitian ini berjumlah 40 orang, teknik pengambilan sampel menggunakan sampel secara acak. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes *Ball Medicine Put* mengukur daya ledak otot lengan, *Vertical Jump Test* mengukur daya ledak otot tungkai, Tes kuesioner mengukur diri, dan tes *smash* mengukur kemampuan *smash*. Data menunjukkan bahwa seluruh variabel pengubah memberikan kontribusi yang signifikan dan linier terhadap variabel ubahan (*Smash*), dimana: (1) Variabel daya ledak otot lengan berkontribusi sebesar 66,94% terhadap kemampuan *smash*. (2) Variabel daya ledak berkontribusi besar. 45,54% terhadap kemampuan *smash*. (3) Percaya diri berkontribusi sebesar 50,90% terhadap kemampuan *smash*. (4) Daya ledak otot lengan, daya ledak otot tungkai dan percaya diri secara bersama-sama berkontribusi sebesar 51,35% terhadap kemampuan *smash*.

2. Penelitian oleh Heru Sulistiadinata dan Tedi Purbangkara (2020) dengan judul "*Hubungan Kekuatan Otot Lengan, Koordinasi Mata Tangan, Dan Rasa Percayadiri Dengan Keterampilan Smash Pada Permainan Bola Voli*". Metode yang digunakan adalah metode korelasi yang menggunakan perhitungan *product moment*. Sample berjumlah 39 orang seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola voli. Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) kekuatan otot lengan dengan menggunakan *push-up*, (2) koordinasi mata tangan dengan menggunakan instrument wall past test, (3) rasa percaya diri dengan menggunakan instrument kuesioner, (4) keterampilan *smash* dengan menggunakan test hasil total dari proses gerakan. Hasil pengujian hipotesis pertama terdapat hubungan yang positif antara kekuatan otot lengan (X_1) dengan keterampilan *smash* (Y), kedua terdapat hubungan yang positif koordinasi matatangan (X_2) dengan keterampilan *smash* (Y), ketiga terdapat hubungan yang positif rasa percaya diri (X_3) dengan keterampilan *smash* (Y), keempat terdapat hubungan yang positif kekuatan otot lengan (X_1), rasa percaya diri (X_3), koordinasi mata-tangan (X_2), secara bersama-sama dengan keterampilan *smash* (Y). Jadi dapat disimpulkan bahwa kekuatan otot lengan, koordinasi mata tangan, dan rasa percaya diri memiliki hubungan yang signifikan dengan keterampilan *smash* bola voli.
3. Penelitian oleh Irfan Zinad Achmad (2016) dengan judul: "*Hubungan antara Power Tungkai, Koordinasi Mata-tangan, dan Rasa Percaya Diri dengan Hasil Keterampilan Open Spike Bola Voli*". Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasi yang menggunakan teknik perhitungan *Product Moment*. Sampel berjumlah 20 orang seluruh pemain/atlet bola voli putra Platda Kabupaten Karawang. Hasil pengujian hipotesis terdapat hubungan positif antara *Power Tungkai* (X_1) dengan Hasil Keterampilan *Open Spike* Bola Voli (Y), Hal tersebut berarti bahwa *Power Tungkai* memberi kontribusi sebesar 68% terhadap Hasil Keterampilan *Open Spike* Bola Voli. Terdapat hubungan positif antara Koordinasi Mata-tangan (X_2) dengan hasil keterampilan *open spike* bola voli (Y), Hal tersebut berarti bahwa koordinasi mata-tangan memberi

kontribusi sebesar 78% terhadap hasil keterampilan *open spike* bola voli. Terdapat hubungan positif antara Rasa Percaya Diri (X_3) dengan hasil keterampilan *open spike* bola voli (Y), Hal tersebut berarti bahwa rasa percaya diri memberi kontribusi sebesar 46% terhadap hasil keterampilan *open spike* bola voli. Terdapat hubungan positif antara *power* tungki (X_1), koordinasi mata-tangan (X_2), rasa percaya diri (X_3) dengan hasil keterampilan *open spike* bola voli (Y), Sehingga secara bersama-sama *power* tungkai, koordinasi mata-tangan dan rasa percaya diri memberi sumbangan sebesar 82% dengan hasil keterampilan *open spike* bola voli. Jadi dapat disimpulkan bahwa *power* tungkai, koordinasi mata-tangan, dan rasa percaya diri memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil keterampilan *open spike* bola voli.

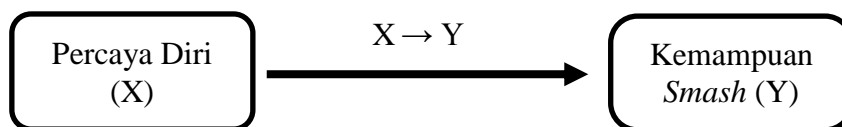
2.3. Kerangka Konseptual

2.3.1. Hubungan Percaya Diri terhadap Kemampuan *Smash* Bola Voli Pir Trans Sosa

Percaya diri merupakan kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan. Kepercayaan diri sangat penting bagi pemain, dimana pemain yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi memiliki sifat mandiri, bersemangat, yakin akan potensi yang dimilikinya, bersikap tenang dan tidak mudah gugup, pemberani dan mampu bangkit kembali dari kegagalan.

Percaya diri memiliki peran yang cukup penting, pemain yang yakin memiliki daya ledak otot tungkai dan daya ledak otot lengan yang baik maka kepercayaan dirinya akan meningkat dalam keberhasilan melakukan lompatan dan pukulan secara maksimal dan baik dalam melakukan *smash*. Tingginya tingkat percaya diri juga menentukan keberhasilan pemain dalam *smash* sehingga hasil latihan yang didapat optimal dan tujuan program latihan dapat tercapai khususnya dalam pelaksanaan *smash*. Dengan demikian, diduga percaya diri berkontribusi langsung terhadap kemampuan *smash*.

Berdasarkan pemikiran di atas dapat digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Konseptual

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah Percaya Diri memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Kemampuan *Smash* Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa IV Kecamatan Hutaraja Tinggi Kabupaten Padang Lawas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Zulbahri (2019: 99) Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket. Penelitian survey merupakan penelitian non hipotesis tetapi ditekankan pada pengumpulan data yang objektif dan memberikan kesimpulan berdasarkan kriteria penelitian. Penelitian ini menggunakan dua variabel. Variabel bebas adalah Percaya Diri sedangkan variabel terikat Kemampuan *Smash* Bola Voli.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan hari Jum'at, 24 Juni 2022 di Lapangan Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa Unit IV Hutaraja Tinggi pada pukul 16.00 Wib sampai dengan selesai.

3.3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sugiyono (2018: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini populasi Pemain Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa IV yang berjumlah 15 orang.

b. Sampel

Sugiyono (2018: 81) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *sampling* jenuh. *Sampling* Jenuh adalah teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian ini adalah pemain Bola Voli tim Rajawali Trans Pir Sosa Unit IV yang terdiri dari 15 orang diambil dari keseluruhan pemain.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah

diolah. Instrumen mencakup segala sesuatu yang digunakan sebagai alat dalam penelitian ini adalah:

3.4.1. Metode Angket (Kuesioner)

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur minat dan motivasi adalah angket yang telah di uji coba. Kuesioner (angket) merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Sedangkan menurut Sugiyono (2018: 49) “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yakni angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan yang tegas, teratur, kongkrit, lengkap dan responden menjawab hanya sesuai dengan alternatif jawaban yang tersedia.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket

Variabel	Pernyataan	
	(+)	(-)
Percaya Diri	1, 2, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 49, 50, 52, 53, 55, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 66, 68, 70, 73, 75	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 24, 26, 29, 30, 31, 34, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 51, 54, 56, 59, 64, 65, 67, 69, 71, 72, 74, 76, 77, 78, 79, 80

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bentuk angket berupa pernyataan yang isinya ingin mengungkap Percaya Diri pemain Bola Voli

Tim Rajawali Pir Trans Sosa IV terhadap Kemampuan *Smash* Bola Voli. Setelah angket dibuat dan diuji cobakan dan dari hasil pengujian validitas dan reliabilitas diperoleh hasil dari instrumen penelitian adalah sah, sehingga dapat digunakan untuk mengambil data.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis ini dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari daftar pernyataan instrumen satu angket yang telah diajukan dan diisi oleh pemain bola voli tim Rajawali Pir Trans Sosa IV selanjutnya dikategorikan menjadi lima kategori yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS). Instrumen diberikan sebelum perlakuan. Pengikut tes diminta untuk mengisi jawaban berdasarkan jawaban alternatif yang tersedia pada soal. Masing-masing alternative jawaban memiliki bobot yang berbeda, sesuai dengan jenis pernyataan, apakah positif atau negatif. Berikut adalah bobot masing-masing pernyataan:

Tabel 3.1 Bobot Jawaban

Sifat Pernyataan	Bobot Alternatif Jawaban				
	SS	S	RR	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Sumber: (Nurhasan dalam Putra, 2019: 48)

Penilaian lima kategori ini karena untuk lebih memudahkan melihat kecenderungan minat siswa. Adapun teknik perhitungan untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan rumus persentase dari Komarudin &

Prabowo (2020: 59). Adapun rumus mencari persentase tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)
F = Frekuensi jawaban
N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi* menurut Sudijono dalam Komarudin & Prabowo (2020: 60) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$X > (M + 1,5 \text{ SD})$	Sangat Positif
2	$(M + 0,5 \text{ SD}) < X < (M + 1,5 \text{ SD})$	Positif
3	$(M - 0,5 \text{ SD}) < X < (M + 0,5 \text{ SD})$	Sedang
4	$(M - 1,5 \text{ SD}) < X < (M - 0,5 \text{ SD})$	Negatif
5	$X < (M - 1,5 \text{ SD})$	Sangat Negatif

Keterangan:

X = Skor

M = Mean Hitung

SD = Standar Deviasi Hitung

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data dan uji hipotesis, yang digunakan adalah uji korelasi.

a. Uji Normalitas Data

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian dari populasi distribusi normal atau tidak, untuk menguji normalitas ini digunakan uji *lilliefors* dengan langkah:

1. Menghitung nilai rata-rata dan simpang bakunya.
2. Susunlah data dari yang terkecil sampai data yang terbesar pada tabel.
3. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus:

$$z = \frac{Xi - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

X_i : Data Mentah

\bar{X} : Rata-rata

s : Standar devisiiasi

4. Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z.
5. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama-sama dengan data tersebut.
6. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi.
7. Menentukan luas maksimum (L_{maks}) dari langkah f.
8. Menentukan luas tabel *liliefors* (L_{tabel}); $L_{tabel} = L_n (n-1)$
9. Kriteria kenormalan: jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal (Sundayana, 2018: 84).

b. Uji Hipotesis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis *product moment* bertujuan untuk melihat Hubungan Percaya Diri Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli Tim Rajawali Pir Trans Sosa. Adapun model analisis dari penelitian ini menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2018: 183)

Keterangan : r = Koefisien korelasi yang dicari
 x = Variabel bebas
 y = Variabel terikat