



Cerdas majemuk melalui olahraga woodball

Ismail Gani^{1*}, Ahmad Rithaudin¹, Willy Ihsan Rizkiyanto¹

¹ Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, Jln Colombo No 1 Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author. Email: ismailgani@uny.ac.id

Received: 9 Januari 2025; Revised: 10 Januari 2025; Accepted: 17 Maret 2025

Abstrak: Kecerdasan majemuk dapat dikembangkan melalui partisipasi berbagai peran dan aktivitas olahraga. Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi pengembangan kecerdasan majemuk melalui olahraga woodball. Metode yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka melalui berbagai literatur seperti jurnal, buku, website dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik bahasan. Kesimpulannya beberapa aspek kecerdasan majemuk dapat difasilitasi dan dikembangkan melalui permainan woodball, yaitu: 1) kecerdasan verbal melalui aktivitas komunikasi dengan teman atau lawan bertanding, 2) kecerdasan logis matematis dapat melalui pertimbangan target pukulan, penyusunan, penghitungan skor, dan analisis scoresheet, 3) kecerdasan kinestetik melalui koordinasi, kekuatan, kelentukan, dan ketepatan dalam permainan, 4) kecerdasan interpersonal melalui interaksi efektif, nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai kawan maupun lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, dan fair play dalam bermain, 5) kecerdasan visual spasial melalui menterjemahkan kondisi lingkungan, membuat keputusan yang tepat dan pemahaman layout lapangan woodball, 6) kecerdasan intrapersonal melalui evaluasi terhadap dirinya atas hasil latihan atau hasil pertandingan, introspeksi diri, dan tidak banyak menyalahkan orang lain, 7) kecerdasan naturalis dapat dikembangkan melalui pemahaman karakteristik alam, perawatan bermain dengan tidak mengotori atau merusak lingkungan. Dengan demikian, olahraga woodball dapat dijadikan alternatif aktivitas siswa untuk memfasilitasi kecerdasan mejemuk yang dimiliki dan memperkuat sisi kecerdasan majemuk yang tidak dominan.

Kata Kunci: kecerdasan majemuk, woodball

Abstract: Multiple intelligences can be developed through participation in various sports roles and activities. The purpose of this research is to explore the development of multiple intelligences through woodball. The method used is descriptive-qualitative with a literature study approach through various literature such as journals, books, websites and scientific articles that are relevant to the topic of discussion. In conclusion, several aspects of multiple intelligences can be facilitated and developed through woodball games, namely: 1) verbal intelligence through communication activities with friends or opponents, 2) logical mathematical intelligence can be through consideration of hitting targets, compiling, calculating scores, and analyzing scoresheets, 3) body-kinesthetic intelligence through coordination, strength, flexibility, and accuracy in games, 4) interpersonal intelligence through effective interaction, values of cooperation, honesty, respect for friends and foes, accepting defeat gracefully, and fair play in play, 5) spatial visual intelligence through interpreting environmental conditions, making the right decisions and understanding the layout of the woodball field, 6) intrapersonal intelligence through self-evaluation of training results or competition results, self-introspection, and not blaming other people much, 7) naturalist intelligence can be developed through understanding natural characteristics, care for playing without polluting or damaging the environment. Thus, woodball sports can be used as an alternative student activity to facilitate the multiple intelligences possessed and strengthen the side of multiple intelligences that is not dominant.

Keywords: multiple intelligences, woodball


How to Cite: Gani, I., Rithaudin, A., & Rizkiyanto, W. I. (2023). Cerdas majemuk melalui olahraga woodball. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1), 73-83. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.82308>



PENDAHULUAN

Howard Gardner menjelaskan teori terkait *multiple intelligences*, bahwa tidak ada satupun kegiatan manusia yang hanya menggunakan satu macam kecerdasan, melainkan seluruh kecerdasan yang dimilikinya (Nasution, 2018). Untuk mempersiapkan pribadi yang dapat menyelesaikan persoalan dalam kehidupan, seseorang perlu mengoptimalkan kecerdasan majemuk yang dimiliki. Salah satu teori

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

 <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.82308>



pokok Gardner menyimpulkan bahwa manusia mampu meningkatkan dan memperkuat kecerdasannya serta kecerdasan selain dapat berubah juga dapat diajarkan kepada orang lain. Kecerdasan sekarang dipandang sebagai fenomena yang selalu berubah, dan dapat dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, dan lingkungan (Korkut, 2008). Meskipun siswa memiliki keunggulan pada bakat intelektual tertentu, kecerdasan yang lain dapat dikembangkan dengan berpartisipasi dalam berbagai peran dan kegiatan, diantaranya adalah pendidikan olahraga (Martin & Morris, 2013)

Kecerdasan majemuk dapat dikembangkan melalui aktivitas olahraga. Selain mengembangkan kecerdasan kinestetik, olahraga juga dapat mengembangkan kecerdasan majemuk yang lain. Armstrong (2017) menyatakan bahwa “ketika seorang anak bermain sepak bola, ia membutuhkan kecerdasan kinestetik (berlari, menendang, dan menangkap), kecerdasan spasial (mengorientasikan dirinya ke lapangan permainan dan mengantisipasi lintasan bola yang melayang), dan kecerdasan linguistik dan interpersonal (untuk berhasil memperdebatkan suatu hal selama perselisihan dalam permainan)”. Kecerdasan intrapersonal dan interpersonal sebagai wujud nilai karakter dapat dikembangkan dalam kegiatan olahraga. Olahraga dapat menjadi sumber yang tepat untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, dengan penerapan langsung di lapangan (Hernández et al., 2019). Beberapa organisasi profesi olahraga berkomitmen untuk olahraga potensial harus membangun karakter jika itu benar diajarkan dan dimodelkan (Rizkiyanto, 2022). Pendidikan melalui aktivitas gerak untuk menghasilkan perubahan holistik, baik fisik, mental dan emosional, juga merupakan upaya menumbuhkan budi pekerti (karakter), pikiran (intellect) dan tumbuh kembang anak (Pitaloka et al., 2021)

Beberapa penelitian mengkaji tentang kecerdasan majemuk dalam beberapa olahraga diantaranya olahraga taekwondo (Johnson, 2016) dan olahraga tenis lapangan (Mitchell & Kernodle, 2004). Dari beberapa penelitian relevan, sedikit ditemukan penelitian yang membahas tentang kecerdasan majemuk pada permainan woodball. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kecerdasan majemuk yang dapat dikembangkan melalui permainan woodball.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi pustaka melalui berbagai literatur seperti jurnal, buku, website dan artikel ilmiah yang relevan dengan topik bahasan. Penulis memilih metode kualitatif sebagai metode untuk penelitian karena penelitian kualitatif dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya dan dapat dipercaya validitas dan reliabilitasnya. Validitas data menggunakan triangulasi data yaitu dengan cara memeriksa kebenaran data dengan menggunakan perbandingan antara data dari sumber data yang satu dengan sumber data yang lain, sehingga keabsahan dan kebenaran data akan diuji oleh sumber data yang berbeda (Suciati Rahayu & Adiman, 2021). Data diperoleh dengan cara mencari jurnal, e-book, artikel ilmiah, dan website, melalui penelusuran online dengan mencari kata kunci sesuai topik bahasan. Metode yang sama dilakukan dalam penelitian studi pustaka yang mengkaji tentang pendidikan multikultural di sekolah dasar (Nur Latifah et al., 2021), dan strategi pengembangan pendidikan jasmani (Mustafa & Angga, 2022). Dari hasil penelusuran, peneliti memilih beberapa sumber yang dianalisis, diringkas dan diklasifikasikan sehingga memunculkan ide dan gagasan baru yang masih berhubungan dengan topik pembahasan. Hal ini dilakukan guna mengetahui upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan dan memaksimalkan kecerdasan majemuk melalui olahraga woodball.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk dapat digambarkan sebagai multi potensi dan kemampuan untuk beradaptasi dalam beberapa kondisi dan masalah. Ada delapan profil kecerdasan yang ada pada setiap orang, namun setiap orang memiliki kekuatan masing-masing sebagai profil kecerdasan yang dominan. (Ardha et al., 2018). Gardner (2006) mengidentifikasi beberapa subtype kecerdasan yang harus dikembangkan oleh setiap individu normal sampai batas tertentu, meskipun individu tertentu akan berkembang jauh lebih banyak dari pada yang lain. Ini adalah kecerdasan yang berhubungan dengan objek, kecerdasan logis-matematis, spasial, dan kecerdasan kinestetik-jasmani. Bentuk kecerdasan bebas objek adalah linguistik dan musik. Akhirnya, dua jenis kecerdasan pribadi adalah interpersonal dan intrapersonal. Kecerdasan majemuk adalah kemampuan atau bakat yang dimiliki seseorang (peserta didik) yang meliputi verbal-

linguistik, logis-matematis, visual-spasial, ritmik musik, fisik-kinestetik, interpersonal, intrapersonal, kecerdasan naturalistic (Yaumi et al., 2018).

Woodball

Menurut *International Woodball Federation* (IWbF, 2014), woodball ditemukan di Taiwan sebagai kegiatan outdoor pada tahun 1990. Kegiatan ini secara resmi dinamai woodball pada tahun 1992 setelah aturan dan peralatannya disesuaikan menjadi olahraga reguler. IWF adalah organisasi yang menetapkan aturan dan peraturan dan mengadakan kompetisi regional serta kejuaraan woodball dengan anggota dari 43 negara. Karena woodball mencakup gender dan usia serta mudah dipelajari dan dimainkan, olahraga ini telah menyebar dengan cepat ke banyak negara seperti Korea, Jepang, Denmark, dan Kroasia (IWbF, 2014).

Woodball adalah olahraga permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim dengan cara memukul bola secara berangsur-angsur sampai meneroboskan bola ke gawang yang ada di setiap *fairway* (lintasan) dengan jumlah pukulan sedikit mungkin (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Permainan Woodball mempunyai karakteristik yang mirip dengan permainan golf, dimana sasaran dalam permainan ini adalah berusaha memasukkan bola ke dalam sasaran yang telah ditentukan dengan sedikit mungkin jumlah pukulan. Pemenang dalam permainan woodball ini adalah pemain dengan jumlah pukulan paling sedikit dibanding dengan pemain lainnya. Sementara itu, ada juga metode lain dalam penentuan kemenangannya, yaitu pemenang ditentukan dengan penghitungan jumlah kemenangan tiap *gate* sasaran untuk memasukkan bola dari total jumlah *gate* yang dipertandingkan (Saryono & Rithaudin, 2012). Keterampilan bermain Woodball mirip dengan yang dibutuhkan untuk bermain golf dan termasuk pukulan *tee* (ayunan penuh), chip tembakan dan putt. Pegangan, kuda-kuda dan posisi alamat dilakukan di golf juga berlaku di woodball (Chang & Lee, 2017)

Perbedaan yang signifikan terletak pada alat pemukul bola, target permainan, dan hanya satu bola yang digunakan tiap pemain selama permainan. Alat pemukul bola dalam woodball disebut *mallet* dan target permainan bukan berupa hole (lubang) melainkan *gate* (gawang). Peralatan yang dipergunakan dalam bermain woodball seperti *mallet*, bola, dan *gate* sebagian sebagian besar terbuat dari kayu (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Meskipun ada kesamaan antara woodball, golf dan kroket, seperti menggunakan keterampilan memukul atau metode untuk menentukan hasil akhir, olahraga target ini juga memiliki komponen yang khas. Perbedaan antara woodball dan golf (Chang & Lee, 2017) dijelaskana antara lain sebagai berikut; (1) untuk menyelesaikan sebuah hole di golf, bola mendarat di hole-cup, sedangkan di woodball, bola melewati gerbang untuk menyelesaikan lubang; (2) berbagai jenis tongkat golf digunakan dalam golf, tetapi pemain bola kayu hanya menggunakan satu tongkat selama seluruh permainan, palu; (3) lebih besar dan bola yang lebih berat yang menggelinding di tanah digunakan dalam woodball dibandingkan dengan bola golf, yang lebih ringan dan dipukul ke udara; dan (4) golf dimainkan hanya di lapangan rumput; Namun, orang bisa bermain woodball di halaman belakang, gym, taman atau pantai. Selain itu, perbedaan antara woodball dan croquet adalah bahwa (1) woodball didasarkan pada memainkan sejumlah lubang, tetapi helipad dimainkan di lapangan standar dengan panjang 100 kaki dan lebar 50 kaki, dan (2) pemenang dalam woodball adalah pemain yang mendapat pukulan terendah skor, sedangkan di kroket pemain yang mencetak angka tertinggi poin adalah pemenangnya. Dengan kata lain, pemenang dalam helipad adalah pemain pertama yang menyelesaikan permainan dengan sembilan bola melalui gawang (*hoop*). Terlepas dari perbedaan ini, woodball adalah yang ideal kegiatan untuk anak-anak kecil untuk melatih pukulan mereka, pendekatan dan menempatkan keterampilan karena komponen yang sama di antara tiga olahraga.

Peralatan yang digunakan dalam permainan woodball adalah tongkat pemukul/stik, bola dan *gates* semacam gawang kecil untuk sasaran (Saryono & Rithaudin, 2012). Peralatan Woodball membutuhkan peralatan minimal, tidak seperti golf, hanya tiga peralatan yang dibutuhkan untuk bermain woodball (Chang & Lee, 2017). Ketiga peralatan minimal tersebut meliputi; 1) Bola kayu adalah bola yang terbuat dari kayu, berukuran 9,5 cm Diameter \pm 0,2 cm dan berat 350 g \pm 60 g. 2) Malet atau pemukul adalah tongkat berbentuk T dan terdiri dari pegangan dan kepala berbentuk botol. Berat kotor *mallet* adalah sekitar 800 gram. 3) Gerbang *gate*, yang berfungsi sebagai penanda lewatnya bola kayu ntuk mendapatkan skor, gerbang dibentuk dengan memasang dua botol sebagai pilar dasarnya ke tanah. Untuk lebih jelasnya dapat dilibat pada gambar berikut.



Gambar 1. Peralatan Permainan Woodball

Kecerdasan Verbal-Linguistik dalam Woodball

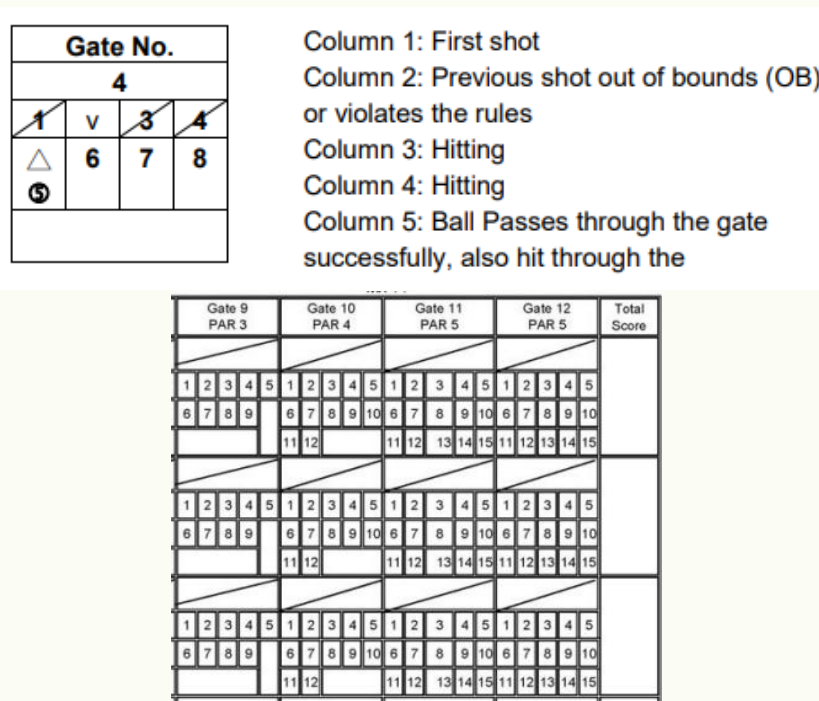
Permainan olahraga woodball merupakan permainan yang melibatkan beberapa orang. Dari segi permainan tunggal, dibutuhkan lawan bermain. Dari segi permainan beregu, dibutuhkan partner dalam bermain. Secara keseluruhan penyelenggaraan permainan, banyak yang terlibat dalam aktivitas tersebut diantaranya, pelatih, umpire, penonton, dsb. Kegiatan dengan melibatkan banyak orang ini dapat dijadikan sebagai kegiatan untuk melatih komunikasi seseorang. Komunikasi merupakan salah satu aktivitas untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistic. Kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan berpikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan secara efektif baik secara lisan maupun tulisan (Abdi et al., 2013). Bagaimana seseorang menyampaikan pesan dengan jelas kepada partner bermain, bagaimana berbicara yang baik lawan, bagaimana berdiskusi dengan regu bermain, bagaimana menyampaikan protes kepada umpire merupakan beberapa aktivitas komunikasi yang dapat dilatih melalui olahraga woodball. Melalui aktivitas bermain mendorong anak untuk belajar membangun komunikasi antara anak agar terjadi suatu bentuk aktivitas yang mengalir dan menyenangkan dalam permainan tersebut (Bandi, 2011).

Kecerdasan Logis-Matematis dalam Woodball

Permainan Woodball merupakan salah satu jenis dari permainan target, woodball merupakan sebuah permainan dimana seorang pemain berusaha untuk memasukkan bola ke dalam *gate* (sasaran) dengan cara memukul bola sesedikit mungkin (Saryono & Rithaudin, 2012). Seseorang akan memenangi permainan bila berhasil memasukkan bola ke dalam *gates* dengan jumlah pukulan lebih sedikit dibandingkan dengan pemain lainnya. Pemain berusaha untuk menyusun sebuah strategi agar dapat memenangkan permainan. Pemain berusaha berfikir dan mempertimbangkan tentang apa yang harus dilakukan sesuai dengan kondisi permainan, sebagai contoh; pukulan apa yang harus dilakukan dengan jarak 50 meter? apakah ingin sekali memukul langsung masuk *gate* dengan factor resiko bola keluar area? atau memukul dengan target pukulan pertama ke arah *gate* area, dan dilanjutkan pukulan kedua dengan resiko jumlah pukulan lebih banyak? Pertimbangan ini menuntut pemain untuk berfikir logis dengan menganalisis segala macam factor yang mempengaruhi permainan. Pemain woodball juga harus memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan, apakah langsung memukul bola ke arah *gate* dengan asumsi bola langsung masuk atau melakukan pukulan lagi untuk mengatur jarak dan sudut antar bola dan *gate* (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Dengan demikian, pemain dapat melakukan pukulan sedikit mungkin dari *tee off* (pukulan awal) hingga *gate-in* (bola melewati *gate*). Ketika posisi bola tidak memiliki sudut yang tepat untuk dipukul langsung ke arah *gate*, dibutuhkan pukulan tambahan untuk memosisikan bola dalam posisi yang ideal terlebih dahulu. Pemain mempertimbangkan kondisi medan jalur *fairway*, kondisi rumput, variasi jarak, aplikasi kekuatan, serta arah yang akurat (IWbF, 2016). Kecerdasan logis matematis sangat berperan dan dapat dikembangkan jika dilihat dari kegiatan tersebut.

Selain menggunakan simbol dan angka, seseorang dengan kecerdasan logis matematis yang baik sering belajar paling baik melalui aktivitas yang memancing pemikiran logis, seseorang yang kuat dalam kecerdasan matematis/logis menikmati pemecahan masalah, mengukur hasil, dan menentukan hubungan seperti sebab dan akibat (Mitchell & Kernodle, 2004). Menurut McKenzie (2002), logika matematik dianggap domain analitik karena mereka mempromosikan proses menganalisis dan memasukkan data ke dalam skema yang ada.

Dalam permainan woodball pemain ikut melakukan proses kalkulasi terhadap skor yang diperoleh melihat dari jumlah pukulan yang dilakukakan. Pemain dapat menghitung jumlah pukulan masing-masing *gate*, serta menjumlahkan jumlah pukulan keseluruhan *gate*. Perhitungan skor ini dibantu dengan score shet yang ada. Untuk menganalogikan angka dan kalkulasi dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 2. Score Shet Woodball

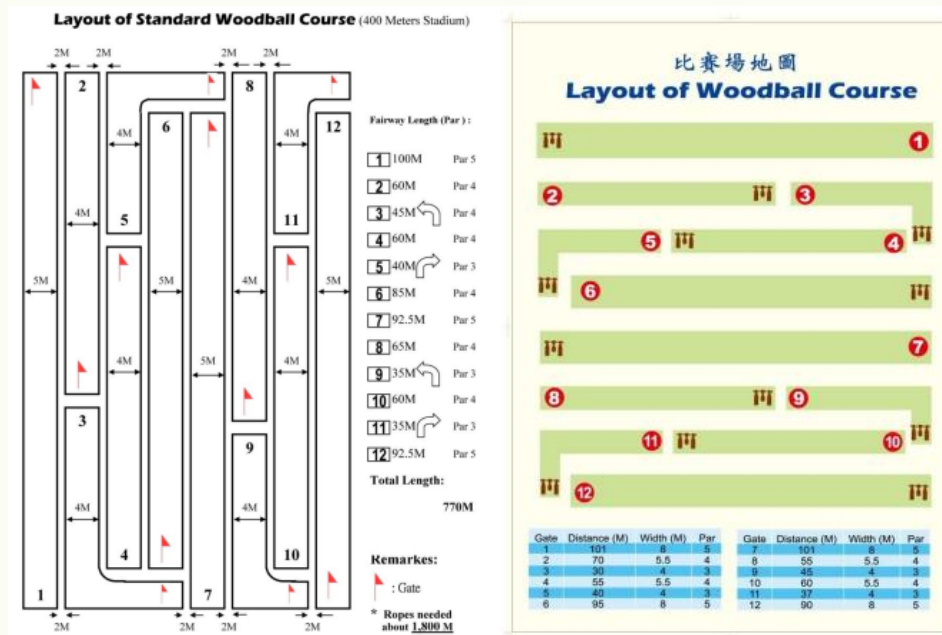
Penghitungan dan pengisian *score shet* merupakan suatu aktivitas yang dapat diidentifikasi sebagai suatu kegiatan untuk mengembangkan kecerdasan logis matematis. karakteristik kecerdasan logis-matematis terlihat jelas ketika seseorang diminta untuk memecahkan masalah, menyelesaikan perhitungan numerik, dan menganalisis pola dan hubungan logis (Gardner, 2006; Korkut, 2008). Banyak kegiatan dengan kecerdasan logis matematik dapat diekslore melalui data tersebut, semisal berapa rerata jumlah pukulan dalam setiap *gate*, pada *gate* ke berapa rerata pemain memukul dengan jumlah paling sedikit, dan sebagainya. Hal ini serupa dalam jurnal (Mitchell & Kernodle, 2004), yang mmenunjukkan bagaimana menggabungkan aktivitas matematika/logis saat mengajar atau bermain tenis. Aktivitas merangkum penguatan efek yang dihasilkan dengan memenangkan poin tambahan, menggambarkan bagaimana poin, permainan, set, tiebreak, dan probabilitas pertandingan berbeda.

Kecerdasan Visual-Spasial dalam Woodball

Kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan citra atau kecerdasan spasial didefinisikan sebagai kemampuan untuk secara akurat memvisualisasikan dunia visual-spasial dan mengubah persepsi visual-spasial dalam berbagai bentuk (Rettig, 2005). Beberapa aktivitas kecerdasan visual spasial dapat diidentifikasi dalam permainan woodball. Dalam permainan woodball terdapat keterampilan memukul ke arah target atau *gate* memiliki lingkungan dengan variasi jarak dan variasi rintangan. Dalam permainan woodball dibutuhkan keterampilan dalam melakukan kontrol pukulan pada jarak pendek, jarak menengah, jarak jauh, parking, dan gating (Dewi, 2015), sehingga sangat dibutuhkan kecerdasan visual-spasial untuk menterjemahkan kondisi lingkungan dengan baik, sehingga dapat membuat keputusan yang tepat. Senada dengan pendapat Armstrong (2017) menyatakan bahwa “ketika seorang anak bermain sepak bola, ia membutuhkan kecerdasan spasial untuk mengorientasikan dirinya ke lapangan permainan dan mengantisipasi lintasan bola yang melayang. Keterampilan memukul dan membidik dapat meningkatkan kemampuan motorik individu untuk melakukan olahraga sasaran, seperti

gate ball, bisbol dan kriket, yang membutuhkan pencarian visual dan akurat gerakan tangan (Magill, 2007).

Kecerdasan visual spasial juga dapat dikembangkan melalui aktivitas memahami peta atau lokasi permainan berlangsung. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan berpikir dengan gambar, gambar, bentuk, dan garis, mempersepsikan dan memahami objek tiga dimensi (Yalmanci & Gozum, 2013). Permainan woodball dilaksanakan dengan bergam variasi model area bermain, baik dari luas lapangan, jarak lintasan, arah dan tantangan yang ada, dan sebagainya. Variasi tersebut dapat digambarkan dalam sebuah layout oleh penyelenggara permainan. Untuk memahami seluruh Tata Letak rencana Permainan Woodball, papan nama yang tepat harus dipajang di tempat yang sesuai lokasi untuk tampilan yang nyaman (IWbF, 2016).



Gambar 3. Layout Lapangan Woodball

Kecerdasan Body-Kinestetik dalam Woodball

Pemain woodball juga harus memiliki beberapa keterampilan untuk dapat berprestasi. Keterampilan tersebut yaitu, keterampilan dalam melakukan kontrol pukulan pada jarak pendek, jarak menengah, jarak jauh, *parking*, dan *gating* (Dewi, 2015). Dari beberapa keterampilan tersebut dapat diidentifikasi berbagai aspek kebugaran jasmani yang terlibat...

Koordinasi

Pembelajaran woodball dapat meningkatkan komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan. Keterampilan memukul adalah sangat terkait dengan koordinasi tangan-mata dan kemampuan membidik (Parker & Steinberg, 1999; Vickers, 1996). Pukulan yang optimal selain diperlukan penguasaan teknik dasar yang baik, juga diperlukan kemampuan biomotor yang baik pula seperti koordinasi dan kelentukan. Dengan koordinasi dan kelentukan yang baik, pemain akan dapat melakukan serangkaian gerakan ayunan mulai dari gerak back swing, down swing, hingga follow through yang melibatkan rotasi pinggul dan bahu dengan baik (Dewi, 2015).

Kekuatan

Keterampilan pukulan jarak menengah membutuhkan gerak tubuh yang lebih banyak. Pukulan yang dilakukan membutuhkan ayunan mallet yang lebih panjang dan power yang lebih besar saat terjadi impact. Selain itu, kelentukan tubuh juga dibutuhkan dalam melakukan pukulan jarak menengah karena, untuk mencapai jarak 30 meter atau lebih dibutuhkan ayunan back swing yang lebih panjang, dengan ketinggian mallet tidak lebih dari dada pemain. Ayunan yang lebih panjang ini mengharuskan tubuh terutama bahu dan pinggul berotasi (Dewi & Sukadiyanto, 2015).

Ketepatan

Permainan woodball merupakan salah satu permainan target. Saat berlatih tiga jenis pukulan yang berbeda pukulan tee (ayunan penuh), pukulan chip, dan putting siswa dapat berkembang keterampilan mencolok mereka untuk dapat memainkan berbagai jenis olahraga target seperti hoki lapangan dan golf karena transfer pembelajaran dapat terjadi ketika dua tugas memiliki pola gerakan yang sama (Schmidt & Wrisberg, 2008). Permainan woodball membutuhkan pukulan-pukulan pendek untuk menghindari rintangan yang ada pada fairway dan melakukan pukulan parking. Pada dasarnya, keterampilan pukulan jarak dekat tidak memerlukan gerakan tubuh yang banyak, serta tidak membutuhkan ayunan mallet yang panjang dan power yang besar saat terjadi impact. Faktor dominan yang perlu diperhatikan adalah feeling yang baik. Felling dapat diartikan bagaimana peertimbangan seseorang untuk menempatkan bola sesuai dengan sasaran yang diharapkan dengan akurat. Bagaimana mengontrol panjang ayunan dan kecepatan ayunan untuk menghindari rintangan, sehingga bola berada pada daerah yang diinginkan tanpa mengalami out of bound.(Dewi & Sukadiyanto, 2015). Hal ini mengharuskan pemain memiliki keterampilan dalam mengatur kontrol dan ketepatan pukulan sehingga berada pada jarak yang diinginkan tanpa mengalami out of bound (bola keluar lintasan). (Dewi & Sukadiyanto, 2015). Belajar memukul ke arah target dengan akurat dalam permainan woodball dapat menjadi dasar untuk aktivitas fisik dan olahraga seumur hidup seperti: seperti tenis, bulu tangkis, dan golf.(Chang & Lee, 2017). Keterampilan memukul dan membidik dapat meningkatkan kemampuan motorik individu untuk melakukan olahraga sasaran, seperti *gate ball*, bisbol dan kriket, yang membutuhkan pencarian visual dan akurat gerakan tangan (Magill, 2007).

Kelentukan

Kelentukan tubuh diperlukan dalam keterampilan pukulan jarak menengah karena untuk mencapai jarak 30 meter atau lebih dibutuhkan ayunan back swing yang panjang, dengan ketinggian mallet tidak lebih dari dada pemain. Ayunan yang panjang ini mengharuskan tubuh terutama bahu dan pinggul berotasi karena, gerakan ayunan dalam permainan woodball menyerupai gerakan pendulum jam (Dewi, 2015).

Kecerdasan Interpersonal dalam Woodball

Permainan woodball dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan media lingkungan yang melibatkan beberapa orang dengan berbagai peran. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Abdi et al., 2013). Nilai nilai positif dapat diidentifikasi pada saat seseorang pemain melakukan interaksi dalam kegiatan permainan woodball. Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang mengajarkan banyak hal, mulai dari kejujuran dalam bermain, menghargai kawan maupun lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, memberi ucapan selamat kepada sang pemenang, bersikap fair play dalam bermain, dan masih banyak lagi hal positif yang sebenarnya (Aditya, 2015).

Kompetisi tunggal, ganda atau tim dapat dimainkan dalam permainan Woodball (Chang & Lee, 2017). Dalam permainan tim, sebuah tim harus terdiri dari: pemimpin, pelatih, manajer, kapten, dan anggota tim. Setiap tim dapat mendaftar dari 4 dan hingga 8 pemain, termasuk kapten untuk permainan (IWbF, 2014). Dalam kegiatan ini dapat dikembangkan sebuah nilai kerjasama untuk mencapai suatu tujuan bersama. Kerja sama dibutuhkan dalam hamper semua kegiatan olahraga beregu. Kerjasama dengan orang teman maupun dengan petugas pertandingan bahkan dengan lawan sebaiknya dilakukan. Olahraga mengajarkan bagaimana orang harus bekerja sama agar memenangkan pertandingan (Seodjatmiko, 2015).

Kecerdasan Intrapersonal dalam Woodball

Untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam permainan woodball, sangat diperlukan proses latihan yang konsisten. Kedisiplinan dengan rasa tanggung jawab menjadi hal penting untuk menjaga konsistensi dalam proses latihan tersebut. Sebagai contoh bertanggung jawab atas waktu latihan, bertanggung jawab atas alat yang digunakan, bertanggung jawab atas kepatuhan peraturan yang ada dengan segala konsekuensinya. Disiplin merupakan perilaku yang mencerminkan ketaatan, kepatuhan, dan ketertiban yang dilakukan dengan tanggung jawab. Sikap disiplin dalam proses latihan dapat ketaatan terhadap waktu latihan dan menaati tata tertib yang berlaku (Rantauwati, 2020). Perilaku melanggar aturan dan norma yang berlaku, tidak hadir tepat waktu merupakan beberapa indicator tindakan tidak disiplin (Rismayanthi, 2011). Bererapa contoh perilaku diatas di dalam sebuah permainan woodball

dapat digunakan sebagai sarana untuk mengidentifikasi dan juga mengembangkan kecerdasan majemuk seseorang. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan pikiran serta perasaan seseorang serta bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri (Abdi et al., 2013).

Kecerdasan intrapersonal juga dapat dilihat pada saat proses atau hasil dalam latihan dan bertanding. Pemain diharapkan melakukan evaluasi terhadap dirinya atas hasil latihan atau hasil pertandingan. Pemain yang baik akan melakukan introspeksi terhadap dirinya dan tidak banyak menyalahkan orang lain. Sebagai contoh sebuah refleksi pemain dalam aktivitas woodball:

Apa kekurangan diri saya dalam memukul sehingga bola tidak masuk ke dalam *gate*?

Apa kesalahan pada diri saya sehingga jumlah pukulan saya terlalu banyak dalam satu *gate* permainan?

Apa kesalahan yang masih banyak dilakukan dalam sebuah pertandingan yang saya lakukan sehingga saya tidak mendapat hasil maksimal?

Bagaimana saya memperbaiki hal tersebut di kemudian hari?

Kegiatan refleksi tersebut merupakan sebuah kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal. Kegiatan serupa dapat dijelaskan dalam jurnal (Mitchell & Kernodle, 2004), setelah memainkan pertandingan, pemain akan melengkapi deskripsi kinerja mereka dengan menggunakan hewan untuk menggambarkan kekuatan dan kelemahan mereka. Misalnya, "Saat mengeksekusi forehand saya, saya seperti kucing yang menerkam dan menyerang dengan tajam." Kecerdasan intrapersonal ini dicirikan sebagai introspektif karena mereka membutuhkan kegiatan reflektif mendalam, koneksi emotif dengan pengalaman dan keyakinan untuk memahami pembelajaran baru (McKenzie, 2005). Kecerdasan Intrapersonal Individu yang gaya belajarnya berorientasi pada intrapersonal dapat memusatkan perhatian dan memahami rangsangan internal dan menggunakan kecerdasan ini untuk introspeksi (Mitchell & Kernodle, 2004).

Kecerdasan Naturalistik dalam Woodball

Olahraga woodball dilaksanakan di alam terbuka. Woodball dapat dilaksanakan di lapangan terbuka dengan dominasi area rumput, dapat juga dilaksanakan di wilayah pantai dengan dominasi area pasir. Permainan woodball merupakan cabang olahraga modifikasi dari olahraga golf yang mempertimbangkan unsur-unsur efisiensi biaya dan mempertahankan lingkungan hidup (Soetrisno, 2011). Dari segi tempat bermain, olahraga ini dapat mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Pendidikan lingkungan merupakan bagian dari kecerdasan naturalis, lingkungan alam merupakan literatur yang penting untuk mengembangkan kemampuan anak (Kusriyanti & Sukoco, 2020). Pendidikan yang berwawasan lingkungan diperlukan untuk menanamkan pola perilaku sadar lingkungan dengan cara menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan alam. Secara sederhana orang yang menyukai alam dan lingkungannya merupakan orang yang *naturesmart* atau memiliki kecerdasan naturalis, Kusmayadi (Maria, 2014, p.40). Menurut Armstrong (2017) kecerdasan naturalis merupakan keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna, dari sebuah lingkungan individu. Hal ini juga mencakup kepekaan terhadap fenomena alam lainnya (misalnya, formasi-formasi awan, gunung, dll). Armstrong (2009) menyatakan bahwa cara untuk meningkatkan kecerdasan naturalis adalah dengan memberikan stimulus secara langsung dengan binatang, tumbuhan, sistem kehidupan atau bentuk-bentuk alam lain. Selain itu melatih pemahaman lingkungan bisa dilakukan dengan cara pembiasaan menyayangi dan merawat alam. Melalui permainan woodball, anak dapat dilatih merawat area bermain dengan tidak mengotori atau merusak lingkungan, misal tidak membuang sampah di area bermain, merawat rumput dengan cara menyiram, dsb. Alam terbuka sebagai wahana bermain woodball menjadi stimulus kepada anak untuk mengembangkan kepekaan terhadap karakteristik alam. Misalnya bagaimana karakteristik tanah, karakteristik rumput, karakteristik pasir, dsb.

SIMPULAN

Beberapa aspek kecerdasan majemuk dapat difasilitasi dan dikembangkan melalui permainan woodball, yaitu: 1) kecerdasan verbal melalui aktivitas komunikasi dengan teman atau lawan bertanding, 2) kecerdasan logis matematis dapat melalui pertimbangan target pukulan, penyusunan, penghitungan skor, dan analisis *scoresheet*, 3) kecerdasan kinestetik melalui koordinasi, kekuatan, kelentukan, dan ketepatan dalam dalam permainan, 4) kecerdasan interpersonal melalui interaksi efektif,

nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai kawan maupun lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, dan fair play dalam bermain, 5) kecerdasan visual spasial melalui menterjemahkan kondisi lingkungan, membuat keputusan yang tepat dan pemahaman layout lapangan woodball, 6) kecerdasan intrapersonal melalui evaluasi terhadap dirinya atas hasil latihan atau hasil pertandingan, introspeksi diri, dan tidak banyak menyalahkan orang lain, 7) kecerdasan naturalis dapat dikembangkan melalui pemahaman karakteristik alam, perawatan bermain dengan tidak mengotori atau merusak lingkungan. Dengan demikian, olahraga woodball dapat dijadikan alternatif aktivitas siswa untuk memfasilitasi kecerdasan mejemuk yang dimiliki dan memperkuat sisi kecerdasan majemuk yang tidak dominan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Departemen Pendidikan Olahraga dan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A., Laee, S., & Ahmadyan, H. (2013). The Effect of Teaching Strategy Based on Multiple Intelligences on Students' Academic Achievement in Science Course. *Universal Journal of Educational Research*, 1(4), 281–284. <https://doi.org/10.13189/ujer.2013.010401>
- Aditya, D. A. (2015). Survei Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa Di Sma Negeri Se-Kabupaten Wonosobo Tahun 2014/2015. *E-Jurnal Physical Education, Sport(Health and Recreation)*, 2251–2259.
- Ardha, M. A. Al, Yang, C. B., Adhe, K. R., Khory, F. D., Hartoto, S., & Putra, K. P. (2018). *Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia*. 212(Icei), 587–592. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.129>
- Armstrong, T. (2009). *Multiple intelligences in the classroom*. ASCD, Alexandria, VA.
- Armstrong, T., (2017). *Multiple Intelligences in the Classroom*, fourth ed. ASCD. Alexandria, VA
- Bandi, A. M. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan JAsmani Indonesia*, 8(1), 1–9.
- Chang, S. H., & Lee, J. (2017). Teaching Striking Skills in Elementary Physical Education Using Woodball. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(8), 21–27. <https://doi.org/10.1080/07303084.2017.1356767>
- Comeau, G., Lu, Y., Swirp, M., & Mielke, S. (2018). Measuring the musical skills of a prodigy: A case study. *Intelligence*, 66(October), 84–97. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2017.11.008>
- Dewi, P. C. P. (2015). Identifikasi Keterampilan Pukulan Olahraga Woodball. *Jurnal Pendidikan Dan Rekreasi*, 151, 10–17.
- Dewi, P. C. P., & Sukadiyanto, S. (2015). Pengembangan Tes Keterampilan Olahraga Woodball Untuk Pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 228–240. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6254>.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New Horizons*. New York: Basic Books.
- Ingram, A., Peake, W. O., Stewart, W., & Watson, W. (2017). Emotional Intelligence and Venture Performance. *Journal of Small Business Management*, 57(3), 780–800. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12333>
- International Woodball Federation. (2014). About woodball. Retrieved from <http://www.iwbf-woodball.org/en/1-1.php>
- International Woodball Federation (2016). Rules of Woodball & Beach Ball. Retrieved from <https://www.iwbf-woodball.org>
- Kusriyanti, & Sukoco, P. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65–77.

- Korkut, I. (2008). Implementing multiple intelligences theory in foreign language teaching. *Ekev Academic Review*, 12(35), 351–363
- Magill, R.A. (2007) *Motor learning and control concepts and applications*. McGraw-Hill, New York.
- McKenzie, W. (2002). *Multiple intelligences and instructional technology: A manual for every mind*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- McKenzie, W. (2005). *Multiple intelligences and instructional technology*. International Society for Technology in Education.
- Mitchell, M., & Kernodle, M. (2004). Using Multiple Intelligences to Teach Tennis. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 75(8), 27–32. <https://doi.org/10.1080/07303084.2004.10607286>
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 6(3), 413–424. <https://doi.org/10.28926/riset>
- Nur Latifah, Marini, A., & Maksun, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 42–51. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>
- Parker, M., & Steinberg, G. M. (1999). The benefits of assessing eye dominance in motor skill instruction. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 70(3), 20–21
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Rantauwati, H. S. (2020). Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Melalui Kubungortu Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 116–130. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30951>
- Rettig, M. (2005). Using the multiple intelligences to enhance instruction for young children and young children with disabilities. *Early Childhood Education Journal*, 32(4), 255–259. <https://doi.org/10.1007/s10643-004-0865-2>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi Pembentukan Karakter Dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–17.
- Rizkiyanto, W. I. (2022). *Peran Pembelajaran Cooperative Learning untuk Meningkatkan Aspek Afektif dalam Pembelajaran PJOK*. 07(02), 130–140.
- Saryono, & Rithaudin, A. (2012). Modifikasi stik dalam permainan woodball untuk pembelajaran target games. *Jurnal Health and Sport*, 5(1). <https://doi.org/10.5040/9781718209046.ch-006>
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2008). *Motor learning and performance: A situation based learning approach* (4th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Seodjatmiko, A. N. (2015). Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(2), 57–64.
- Suciati Rahayu, & Adiman. (2021). Penilaian Autentik Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 1(1), 52–66. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v1i1.136>
- Tai, Fang-Mei (2014). Exploring Multiple Intelligences. *The Journal of Human Resource and Adult Learning*; Beaverton Vol. 10: 11-21.
- Tracey, M. W., & Richey, R. C. (2007). ID model construction and validation: A multiple intelligences case. *Educational Technology Research and Development*, 55(4), 369–390. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9015-4>
- Vickers, J. N. (1996). Visual control when aiming at a far target. *Journal of Experimental Psychology*,

22, 342–354

- Yalmanci, S. G., & Gozum, A. İ. (2013). The Effects Of Multiple Intelligence Theory Based Teaching On Students' Achievement And Retention Of Knowledge (Example Of The Enzymes Subject). *International Journal on New Trends in Education and Their Implications (IJONTE)*, 4(4), 214.
- Yaumi, M., Sirate, S. F. S., & Patak, A. A. (2018). Investigating Multiple Intelligence-Based Instructions Approach on Performance Improvement of Indonesian Elementary Madrasah Teachers. *SAGE Open*, 8(4). <https://doi.org/10.1177/2158244018809216>