



**PENGARUH TINGKAT *IQ* TERHADAP KEMAMPUAN *JUGGLING*
DAN AKURASI TENDANGAN BOLA PADA PEMAIN USIA 11-12
TAHUN SSB APAC INTI KABUPATEN SEMARANG
TAHUN 2012**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarajana Pendidikan

oleh

Yudhi Iryanto

6301408175

PERPUSTAKAAN
UNNES

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

ABSTRAK

Yudhi Iryanto. 2012. Pengaruh Tingkat *IQ* Terhadap Kemampuan *Juggling* dan Akurasi Tendangan Bola Pada Pemain Usia 11 – 12 Tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang Tahun 2012. Skripsi Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNNES.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Apakah ada pengaruh tingkat *IQ* terhadap kemampuan *juggling* bola pada pemain usia 11-12 tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012? 2) Apakah ada pengaruh tingkat *IQ* terhadap akurasi tendangan bola pada pemain usia 11-12 tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012? Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh *IQ* terhadap kemampuan *juggling* bola pada pemain usia 11-12 tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012, 2) Untuk mengetahui pengaruh *IQ* terhadap akurasi tendangan bola pada pemain usia 11-12 tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua pemain SSB APAC INTI tahun 2012 dengan jumlah populasi adalah 650 anak, yang terdiri dari usia 11-12 tahun berjumlah 19 pemain. Sampel dalam penelitian ini adalah pemain SSB APAC INTI Pos Bergas yang berusia 11-12 tahun berjumlah 19 pemain. Teknik pengambilan sampel dengan cara *total sampling*, karena jika jumlah sampel kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Metode penelitian yang dipakai adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes dan pengukuran. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *IQ* (*Intelligence Quotient*). Sedangkan variabel terikatnya adalah *juggling* dan akurasi tendangan.

Hasil pengukuran data diuji menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas garis regresi. Hasil koefisien korelasi antara *IQ* dan *juggling* sebesar 0,236 dan nilai Sig 0,035 dengan $\alpha = 5\%$, dan antara *IQ* dan akurasi tendangan jarak jauh sebesar 0,339 dan nilai Sig 0,009 dengan $\alpha = 5\%$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *IQ* (*intelligence quotient*) terhadap *juggling* dan akurasi tendangan jarak jauh pada pemain SSB APAC INTI Pos Bergas Tahun 2012.

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini yaitu : ada pengaruh antara *IQ* terhadap *juggling* dan akurasi tendangan bola pada pemain usia 11-12 tahun SSB APAC INTI Tahun 2012. Mengacu dari hasil tersebut penulis dapat mengajukan saran yaitu : 1) Untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan anak dalam bermain sepakbola, maka disarankan kepada pihak pelatih, orang tua maupun yang terlibat di dalamnya agar jangan mempertimbangkan aspek tekniknya saja akan tetapi aspek *IQ* juga perlu dipertimbangkan di dalam memberi materi. 2) Untuk pemain, disarankan untuk lebih memahami dan meningkatkan lagi hal-hal yang berpengaruh dengan *IQ*. 3) Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan model dengan mempertimbangkan dua model kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual dengan kecerdasan emosional secara bersama-sama untuk mendapatkan faktor yang lebih dominan terhadap hasil *juggling* dan akurasi tendangan.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Kriswantoro, M.Pd.
NIP. 19610630198703 1 003

Drs. Sukirno, M.Pd.
NIP. 19510612 198103 1 004

Mengetahui

Ketua Jurusan PKLO

Drs. Hermawan, M.Pd.
NIP. 19590401198803 1 002

PENGESAHAN

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

Nama : Yudhi Iryanto

NIM : 6301408175

Judul : Pengaruh Tingkat *IQ* Terhadap Kemampuan *Juggling* dan Akurasi Tendangan Bola Pada Pemain Usia 11 – 12 Tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang Tahun 2012

Pada Hari : Rabu

Tanggal : 20 Februari 2013



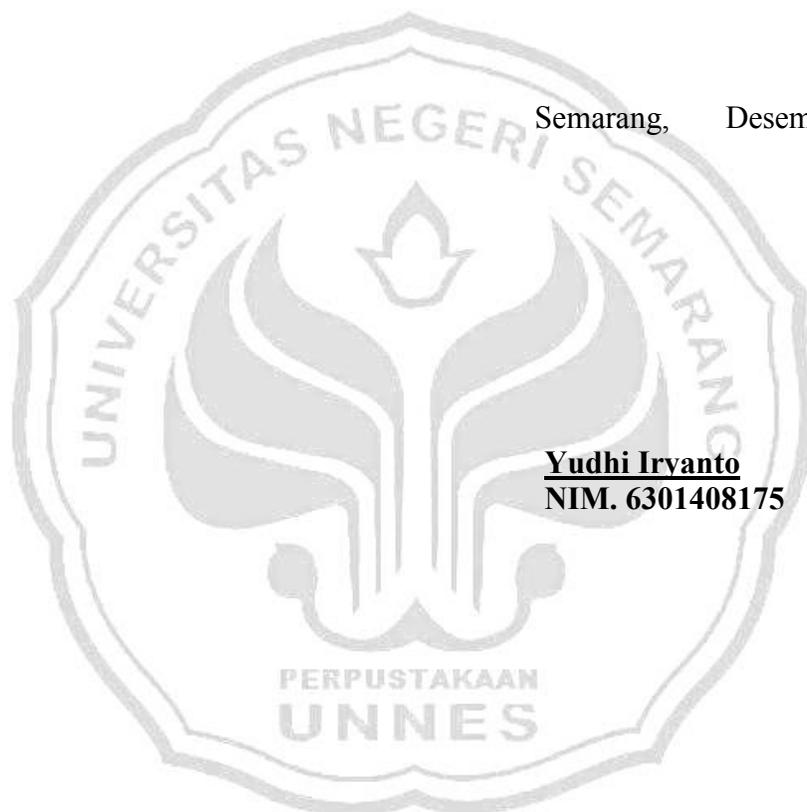
Panitia Ujian

Ketua	Sekretaris
Drs. Nasuka, M.Kes. NIP. 195909161 985111 001	Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd, M.Kes. NIP.19710909 199802 1 001
Dewan Penguji	
1. Drs. Wahadi, M.Pd. NIP. 19610114198601 1 001	(Ketua) _____
2. Drs. Kriswantoro, M.pd NIP. 19610630 198703 1 003	(Anggota) _____
3. Drs. Sukirno, M.Pd. NIP. 19510612 198103 1 004	(Anggota) _____

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

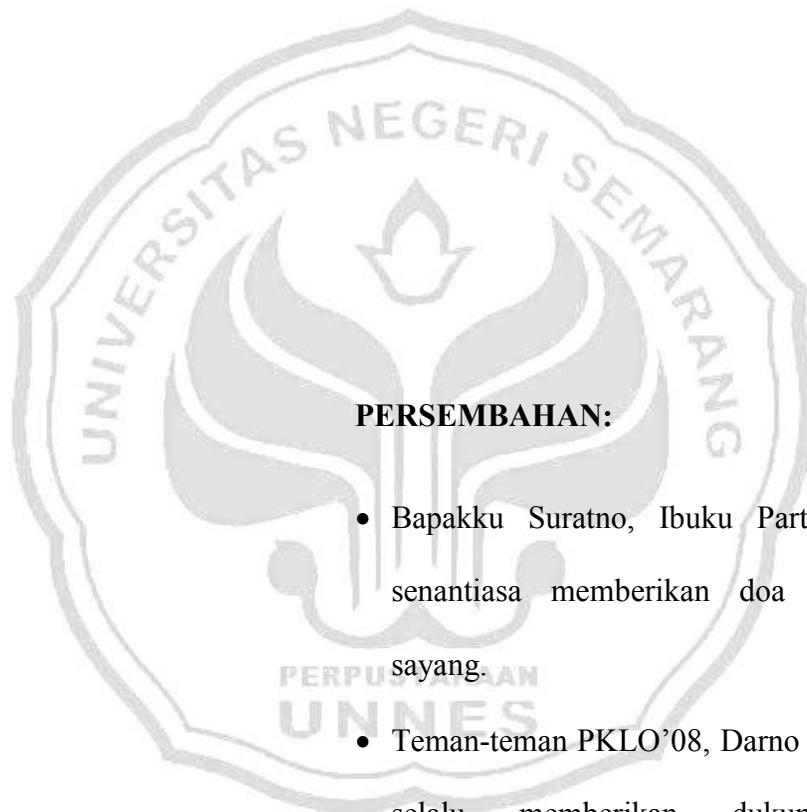
Semarang, Desember 2012



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Hanya kepada Engkaulah kami menyembah dan hanya kepada Engkaulah kami mohon pertolongan (Q.S. Al-Fatihah : ayat 5).



PERSEMBAHAN:

- Bapakku Suratno, Ibuku Partiyah, yang senantiasa memberikan doa dan kasih sayang.
- Teman-teman PKLO'08, Darno Cost, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
- Almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul : ”Pengaruh Tingkat *IQ* (*Intelligensi Quotient*) terhadap kemampuan *Juggling* dan akurasi tendangan,dalam permainan sepakbola pada pemain SSB APAC INTI Kabupaten Semarang Tahun 2012”.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan yang berharga. Oleh karena itu, kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam mengikuti studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada penulis selama mengikuti studi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga FIK yang telah mengizinkan penulis dalam menyusun skripsi.
4. Drs. Kriswantoro, M. Pd. Selaku dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk hingga terselesainya skripsi ini.
5. Drs.Sukirno M, Pd. Selaku dosen Pembimbing Pendamping kedua, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk hingga terselesainya skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen PKLO FIK yang telah memberikan bekal ilmu untuk penulis selama duduk di bangku kuliah selama ini.
7. Semua pemain SSB APAC INTI U-12 Pos Bergas tahun 2012 yang telah sudi meluangkan waktu dan tenaganya untuk menjadi sampel penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberi rahmat, hidayah dan pahala yang setimpal atas kebaikan yang mereka berikan selama ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi pembaca, amin.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Penegasan Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	
2.1 Tingkat <i>IQ</i>	10

2.2 Tinjauan Permainan Sepakbola	16
2.3 Teknik Bermain Sepakbola	17
2.4 Teknik Dasar <i>Juggling</i> (Menimang Bola)	21
2.5 Hakekat Menendang.	23
2.6 Teknik Dasar Menendang Bola (<i>Shooting</i>).....	24
2.7 PermainanSepakbola Ditinjau dari Jenis Keterampilan Gerak	29
2.8 PermainanSepakbolaSebagai Keterampilan Gerak Terbuka...	30
2.9 Faktor-faktor Penentu Penguasaan Keterampilan Sepakbola ...	31
2.10Kerangka Berfikir	34
2.11Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Populasi	37
3.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	38
3.3 Variabel Penelitian	38
3.4 Rancangan Penelitian	39
3.5 Metode Pengumpulan Data	39
3.6 Instrumen Penelelitian.	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	44
3.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penelitian	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	47
4.2 Pembahasan	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58



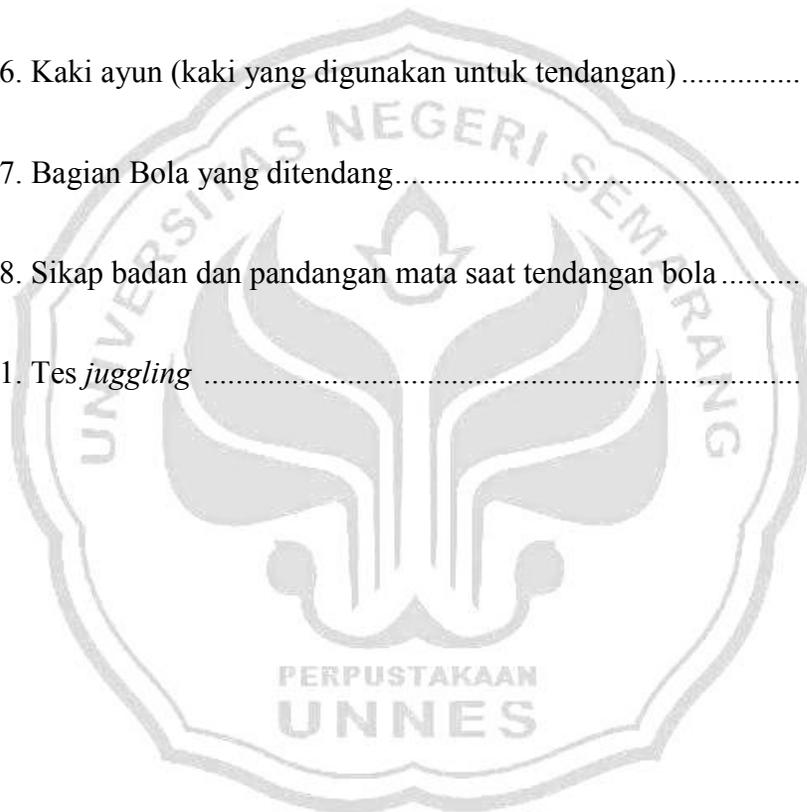
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skor Tes <i>Juggling</i>	43
Tabel 4.1. Deskripsi Data <i>IQ</i> , <i>Juggling</i> dan akurasi tendangan	47
Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian	48
Tabel 4.3. Hasil Uji Homogenitas Data	49
Tabel 4.4. Hasil Uji Linieritas Data.....	50
Tabel 4.5. Hasil analisis Regresi <i>IQ</i> dengan menggiring bola.....	50
Tabel 4.6. Hasil analisis Regresi <i>IQ</i> dengan akurasi tendangan	51



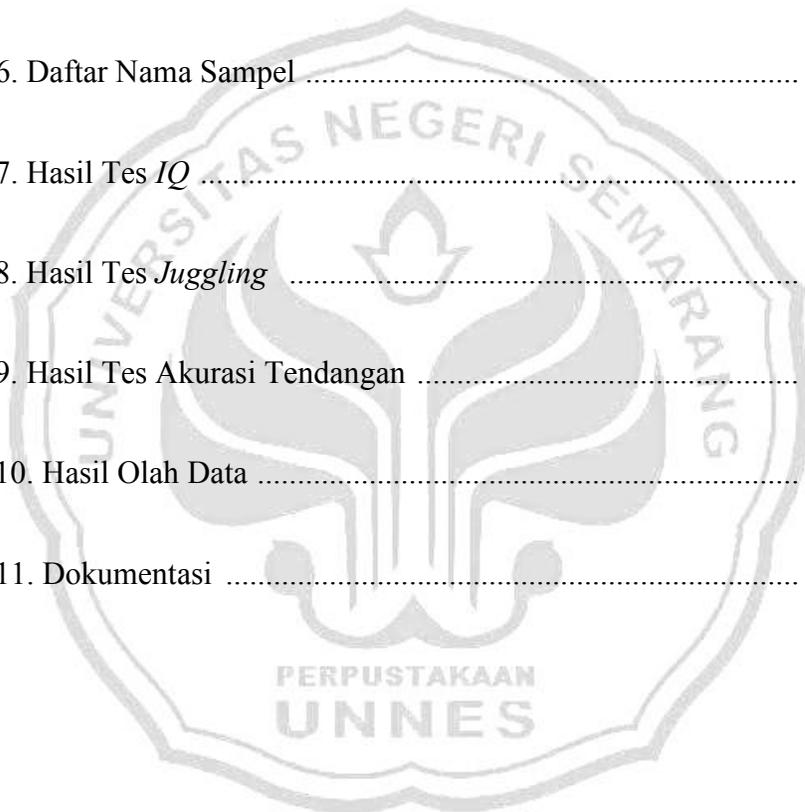
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Mengelindungi bola di atas telapak kaki.	22
Gambar 2.2 Mencukit bola ke atas dengan ujung kaki	22
Gambar 2.3. Mencukit bola ke atas dengan ujung kaki.	23
Gambar 2.4. Bagian Kaki Yang Digunakan Untuk Menendang.	25
Gambar 2.5. Kaki tumpu (kaki yang digunakan untuk tendangan).....	26
Gambar 2.6. Kaki ayun (kaki yang digunakan untuk tendangan).....	27
Gambar 2.7. Bagian Bola yang ditendang.....	27
Gambar 2.8. Sikap badan dan pandangan mata saat tendangan bola	28
Gambar 3.1. Tes <i>juggling</i>	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Usulan Penetapan Pembimbing	59
Lampiran 2. Penetapan Dosen Pembimbing	60
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	61
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian.....	62
Lampiran 5. Daftar Nama Petugas.	63
Lampiran 6. Daftar Nama Sampel	64
Lampiran 7. Hasil Tes <i>IQ</i>	65
Lampiran 8. Hasil Tes <i>Juggling</i>	66
Lampiran 9. Hasil Tes Akurasi Tendangan	67
Lampiran 10. Hasil Olah Data	68
Lampiran 11. Dokumentasi	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya menjadi penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan di daerah tendangan hukuman. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar (*out door*) atau di dalam (*in door*) (Sucipto, dkk., 2000:7).

Sepakbola adalah suatu cabang olahraga permainan yang populer dan sangat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, baik tua maupun muda, laki-laki maupun perempuan. Permainan sepakbola dilakukan di kota-kota besar maupun di pelosok desa. Seiring dengan minat masyarakat terhadap olahraga sepakbola yang begitu besar, lambat laun olahraga sepakbola berkembang dengan pesat. Akan tetapi minat masyarakat terhadap permainan sepakbola yang begitu besar, tidak diimbangi dengan perolehan prestasi yang diperoleh bangsa Indonesia di kancah persepakbolaan internasional. Seorang pemain sepakbola dapat mencapai kesuksesan apabila pemain tersebut memiliki empat faktor, yaitu; faktor genetik atau keturunan, faktor kedisiplinan, faktor latihan, dan faktor keberuntungan. (Timo Scheunemann, 2008:17). Prestasi yang tinggi hanya dapat dicapai dengan latihan yang telah direncanakan secara sistematis, dilakukan secara kontinyu, dan di bawah pengawasan serta bimbingan pelatih yang profesional.

Prestasi cabang olahraga sepakbola di Indonesia di anggap kurang begitu maju dibandingkan dengan prestasi olahraga cabang lainnya. Padahal antusias masyarakat Indonesia begitu besar terhadap cabang olahraga sepakbola. Tetapi bukan hanya minat dan antusias saja yang dapat mempengaruhi prestasi, melainkan ada banyak faktor yang harus diperhatikan dan perlu pembenahan di berbagai sektor, diantaranya, masalah sarana dan prasarana, kompetisi yang teratur dan berkesinambungan, kualitas pelatih, dan didukung oleh penelitian ilmiah dan ilmu pengetahuan. Faktor-faktor ini perlu ditangani secara sungguh-sungguh dan tentunya dibutuhkan dukungan dari semua pihak yang berkompetensi, khususnya Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI), sebagai induk organisasi sepakbola nasional. Pembinaan sepakbola usia dini juga menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi prestasi olahraga permainan sepak bola, karena pembinaan di usia dini akan melahirkan pemain-pemain profesional yang dibutuhkan dalam pencapaian prestasi yang maksimal.

Banyaknya lembaga pendidikan sepakbola (LPSB), dapat dijadikan sebagai lumbung bagi bangsa Indonesia untuk merekrut calon-calon atlet sepakbola yang berkualitas. Dari lembaga pendidikan sepakbola inilah para anak-anak LPSB dapat belajar berbagai teknik dasar permainan sepakbola. Faktor penting yang berpengaruh dan dibutuhkan dalam permainan sepakbola adalah teknik dasar permainan sepakbola. Penguasaan teknik dasar merupakan suatu persyaratan penting yang harus dimiliki oleh setiap pemain agar permainan dapat dilakukan dengan baik. Bahkan pemain tersohor asal belanda Johan Cryuff berkata,"bahwa pembentukan pemain sebagian besar terjadi sebelum anak berusia 14 tahun"(Timo Scheunenmann, 2008:23).

Teknik dasar sepakbola tersebut adalah teknik yang melandasi keterampilan bermain sepakbola pada saat pertandingan, meliputi teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Semua pemain sepakbola harus menguasai teknik dasar dan keterampilan bermain sepakbola karena orang akan menilai sampai dimana teknik dan keterampilan para pemain dalam menendang bola, memberikan bola, menyundul bola, menembakkan bola ke gawang lawan untuk membuat gol. Oleh karena itu, tanpa menguasai teknik-teknik dasar dan keterampilan bermain sepakbola dengan baik, untuk selanjutnya pemain tidak akan dapat melakukan prinsip-prinsip bermain, tidak dapat melakukan bermacam-macam sistem permainan atau pengembangan taktik modern dan tidak akan dapat pula membaca permainan (Sukatamsi, 1984:12).

Sucipto, dkk. (2000:17) menyatakan bahwa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*) dan penjaga gawang (*goal keeping*). Sedangkan menurut Mielke (2007:1), kemampuan dasar bermain sepak antara lain: menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), menyundul bola (*heading*), menimang bola (*juggling*), menghentikan bola (*trapping*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan dasar sepakbola adalah tingkat kemahiran yang dimiliki seseorang dalam bermain sepakbola. Teknik ini akan sangat bermanfaat apabila dapat dikuasai dengan benar. Teknik-teknik dasar sepakbola tersebut meliputi: *passing*, *shooting*, *dribbling*, *trapping*, *juggling*, *throw-in*, dan *heading*.

SSB APAC INTI Pos Bergas ini merupakan salah satu SSB yang ada di Kabupaten Semarang yang melatih anak-anak berbakat di bidang sepakbola agar menjadi pemain yang berkualitas. Tempat latihan dari SSB APAC INTI berada di beberapa tempat (pos latihan) yaitu di lapangan Congol, lapangan Bawen, lapangan Bergas, dan lapangan Pakitenlan.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melakukan PKL di SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar sepakbola dari siswa masih kurang baik khususnya teknik *juggling* dan akurasi tendangan yang sangat diperlukan dalam menunjang kualitas permainan siswa. Banyak dari siswa yang tidak cermat dalam mengontrol bola dan tidak akurat dalam melakukan umpan atau tendangan langsung ke gawang.

Penguasaan teknik dasar *juggling* dan akurasi tendangan dari SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Adapun menurut M. Sajoto (1995:3), penguasaan teknik dasar dalam sepakbola yang baik dapat dicapai dengan memperhatikan aspek-aspek diantaranya: (1) Aspek biologis, (2) Aspek psikologis, (3) Aspek lingkungan, dan (4) Aspek penunjang. Jadi diduga kecerdasan juga mempunyai peranan penting dalam sepakbola dimana kecerdasan atau *IQ* termasuk bagian dari aspek psikologis.

Menurut Syaifuddin Azwar (2006:3) mengatakan bahwa diantara ciri-ciri perilaku yang tidak langsung telah disepakati sebagai tanda telah dimilikinya inteligensi yang tinggi, antara lain adalah adanya kemampuan untuk memahami dan menyelesaikan problem mental dengan cepat, kemampuan mengingat, kreativitas yang tinggi, dan imajinasi yang berkembang. Sebaliknya, perilaku yang lamban,

tidak cepat mengerti, kurang mampu menyelesaikan problem mental yang sederhana, dan sebagainya, dianggap sebagai indikasi tidak dimilikinya intelegensi yang baik.

Memperhatikan kajian di atas, peneliti mempunyai anggapan bahwa kecerdasan atau intelegensi mempunyai hubungan yang erat dengan kemampuan teknik bermain sepakbola khususnya kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Tingkat *Intelligence Quotient* Terhadap Kemampuan *Juggling* dan Akurasi Tendangan, dalam Permainan Sepakbola pada Pemain SSB APAC INTIKabupaten Semarang Tahun 2012”**.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan IQ (intelligence quotient) terhadap *juggling* dan akurasi tendangan.

Permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Apakah ada pengaruh tingkat *IQ* terhadap kemampuan *juggling* dalam permainan sepakbola pada pemain Usia 11 – 12 Tahun SSB APAC INTIKabupaten Semarang tahun 2012?
- 1.2.2 Apakah ada pengaruh tingkat *IQ* terhadap akurasi tendangan bola pada pemain Usia 11 – 12 Tahun SSB APAC INTIKabupaten Semarang tahun 2012?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dikerjakan selalu mempunyai tujuan akhir untuk memperoleh gambaran yang jelas dan bermanfaat bagi yang menggunakannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1.3.1 Pengaruh tingkat *IQ* terhadap kemampuan *juggling* dalam permainan sepakbola pada pemain Usia 11 – 12 Tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012.

1.3.2 Pengaruh tingkat *IQ* terhadap akurasi tendangan bola pada pemain Usia 11 – 12 Tahun SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil yang didapat dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan dua kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi mahasiswa dalam bidang olahraga sepakbola khususnya mengenai hubungan tingkat *intelegensi* dengan kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan pada permainan sepakbola.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk memperoleh sejauh mana teori yang telah diajarkan dan dipelajari sesuai dengan prakteknya di lapangan.

1.4.2.2 Bagi Pemain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi pemain tentang hubungan tingkat intelegensi dengan kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan dalam permainan sepakbola.

1.4.2.3 Bagi Pelatih atau Pengajar Sepakbola

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai masukan dalam membuat program latihan guna mencapai hasil yang optimal.

1.4.2.4 Bagi Masyarakat Pecinta Sepakbola

Hasil penelitian ini dapat memotivasi masyarakat untuk dapat lebih berperan dalam olahraga khususnya pemain sepakbola.

1.5 Penegasan Istilah

Berkaitan dengan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, dan untuk menghindari terjadinya kesalahan-kesalahan penafsiran mengenai judul skripsi dan memperoleh gambaran yang jelas mengarah pada tujuan penelitian, istilah-istilah yang perlu ditegaskan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Pengaruh

Menurut W.J.S Poerwadarminta (1997:747), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Adapun yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah daya yang ada atau timbul akibat tingkat *IQ* pada kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan dalam permainan sepakbola.

1.5.2 Tingkat IQ

Tingkat *IQ* adalah nilai yang diperoleh dari sebuah tes *IQ* (*Intelligence Quotient*) yang ditunjukkan dalam skala. Tingkat *IQ* yang dimaksud dalam penelitian adalah tingkat *IQ* dari pemain SSB APAC INTI Pos Bergas yang telah melaksanakan tes *IQ* (*Intelligence Quotient*).

1.5.3 Kemampuan *Juggling*

Juggling merupakan aktivitas menendang-nendang bola ke atas atau menyundul bola berulang-ulang ke atas (<http://jugglingdunbol.blogspot.com>). Menendang bola adalah suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan kaki atau bagian kaki (A. Sarumpaet dkk, 1992:18).

1.5.4 Definisi Akurasi Tendangan

Menurut Tri Septa Agung Pamungkas (2009:40) akurasi adalah keakuratan, ketepatan, kejituan, dan kecermatan dalam menyongsong, menyundul, dan menendang bola ke gawang atau mengumpukan bola ke kawan sendiri. Tendangan berasal dari kata tendang yang artinya menyepak atau mendepak dengan kaki (Depdikbud, 1997 : 601). Pengertian akurasi tendangan dalam penelitian ini adalah memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lain sehingga masuk dalam sasaran dan yang diutamakan dalam penelitian ini adalah akurasi dan ketepatan.

1.5.5 Pemain SSB APAC INTI Usia 11-12 tahun.

Adapun jumlah siswa SSB APAC INTI Kabupaten Semarang berjumlah yaitu 650 siswa yang terdiri dari berbagai pos, yaitu SSB APAC INTI Pos Bawen, Pos Congol, Pos Pakintelan. Dalam penelitian ini yang diteliti yaitu Pos Bergas yang

berjumlah 200 siswa yang terdiri dari Usia 16-17 Tahun, 11-12 Tahun, 8-10 Tahun. Dalam penelitian ini yang diambil Usia 11-12 SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012 yang berjumlah 19 anak. Pemain Usia 11-12 tahun SSB APAC INTI Pos Bergas adalah anak-anak usia 11-12 tahun yang sedang belajar berbagai teknik dasar permainan sepakbola dan sedang diadakan program prestasi di sekolah sepakbola (SSB) APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang yang pusat latihannya ada di desa Bergas Kidul Kecamatan Bergas.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tingkat IQ

Masyarakat umum mengenal inteligensi sebagai istilah yang menggambarkan kecerdasan, kepintaran, ataupun kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pada umumnya, para ahli menerima pengertian akan inteligensi sebagaimana istilah tersebut digunakan oleh orang awam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:209) kecerdasan adalah 1) perihal cerdas; 2) perbuatan mencerdaskan; kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian, ketajaman pikiran).

Beberapa ahli psikologi beranggapan bahwa inteligensi merupakan status mental yang tidak memerlukan definisi, sedangkan perilaku lebih kongkrit batasan dan ciri-cirinya sehingga lebih berguna untuk dipelajari. Dengan melakukan identifikasi terhadap ciri-ciri dan indikator-indikator perilaku inteligen maka dengan sendirinya pula definisi inteligensi akan terkandung didalamnya.

2.1.1 Definisi Inteligensi

Sampai saat ini definisi atau pengertian pasti dari kata inteligensi belum dikemukakan karena banyaknya pengertian - pengertian yang dikemukakan oleh para ahli dan semua pengertian dari para ahli tersebut tidak bisa disalahkan. Dalam Saifuddin Azwar (2004:3-9) dijelaskan mengenai definisi inteligensi, diantaranya

adalah: Andrew Crider mengatakan bahwa inteligensi itu bagaikan listrik, gampang untuk diukur tapi hampir mustahil untuk didefinisikan.

Alferd Binet, seorang tokoh utama perintis pengukuran inteligensi yang hidup antara tahun 1857-1911, bersama Theodore Simon mendefinisikan inteligensi sebagai terdiri atas tiga komponen, yaitu 1) kemampuan untuk mengarahkan fikiran atau mengarahkan tindakan, 2) kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila tindakan tersebut telah dilaksanakan, dan 3) kemampuan untuk mengkritik diri sendiri.

Di tahun 1916 Lewis Madison Terman mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan seseorang untuk berfikir secara abstrak, sedangkan H.H. Goddard pada tahun 1946 mendefinisikan inteligensi sebagai tingkat kemampuan seseorang untuk menyelesaikan masalah-masalah yang langsung dihadapi dan untuk mengantisipasi masalah-masalah yang akan datang. David Wechsler (1958), pencipta skala-skala inteligensi Wechsler mendefinisikan inteligensi sebagai kumpulan atau totalitas kemampuan seseorang untuk bertindak dengan tujuan tertentu, berfikir secara rasional, serta menghadapi lingkungannya dengan efektif.

V.A.C. Henmon (1974), salah seorang diantara penyusun tes inteligensi kelompok Henmon-Nelson, mengatakan bahwa inteligensi terdiri atas dua macam faktor, yaitu 1) kemampuan untuk memperoleh pengetahuan, dan 2) pengetahuan yang telah diperoleh. Sesuai dengan Baldwin di tahun 1901 yang mengatakan bahwa inteligensi sebagai daya atau kemampuan untuk memahami.

Walters dan Gardner pada tahun 1986 mendefinisikan inteligensi sebagai suatu kemampuan atau serangkaian kemampuan-kemampuan yang memungkinkan individu memecahkan masalah, atau produk sebagai konsekuensi eksistensi suatu

budaya tertentu. Kemudian Flynn (1987) mendefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk berfikir secara abstrak dan kesiapan untuk belajar dari pengalaman. Kesimpulan yang diambil oleh Robert J. Sternberg dan kawan-kawannya (1990) bahwa inteligensi mencakup tiga faktor kemampuan utama, yaitu 1) kemampuan memecahkan masalah-masalah praktis yang berciri utama adanya kemampuan berfikir, 2) kemampuan verbal (lisan) yang berciri utama adanya kecakapan berbicara dengan jelas dan lancar, dan 3) kompetensi sosial yang berciri utama adanya kemampuan untuk menerima orang lain sebagaimana adanya.

2.2.1 Teori-teori Inteligensi

Menurut Saifuddin Azwar (2004:15) mengatakan bahwa menurut sudut pandang mengenai faktor-faktor yang menjadi elemen inteligensi, maka inteligensi dapat digolongkan dalam paling tidak 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.

1. Teori Inteligensi dengan Faktor Tunggal

Salah satu tokohnya adalah Alfred Binet, ahli psikologi ini mengemukakan dalam Saifuddin Azwar (2004:15) bahwa inteligensi bersifat monogenetik, yaitu berkembang dari satu faktor satuan atau faktor umum (g). Menurut Binet, inteligensi merupakan sisi tunggal dari karakteristik yang terus berkembang sejalan dengan proses kematangan seseorang.

2. Teori Inteligensi dengan Dua Faktor

Salah satu tokoh dalam teori ini adalah Charles E. Spearman dalam Saifuddin Azwar (2004:17-21) mengatakan bahwa inteligensi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor umum (faktor-g) dan faktor spesifik (faktor-s). Komponen kualitatif yang 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 proses edukasi relasi sebelumnya ke dalam situasi baru.

3. Teori Inteligensi dengan Faktor Ganda

Salah satu tokoh dalam teori ini adalah Howard Gardner dalam Saifuddin Azwar (2004:41-43) mengemukakan bahwa pandangan dari sisi psikometri dan kognitif saja terlalu sempit untuk menggambarkan konsep inteligensi. Pendekatan teori Gardner sangat berorientasi pada struktur intelegensi. 7 macam inteligensi telah berhasil diidentifikasi oleh Gardner adalah sebagai berikut:

- a. Inteligensi linguistik, yaitu inteligensi yang banyak terlibat dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengar.
- b. Inteligensi matematik-logis, yaitu inteligensi yang digunakan untuk memecahkan problem berbentuk logika simbolis dan matematika abstrak.
- c. Inteligensi spatial, yaitu inteligensi yang digunakan dalam mencari cara berpindah tempat dari tempat satu ke tempat yang lain, untuk mengatur isi koper agar memuat barang-barang dengan efisien, membayangkan langkah-langkah dalam permainan catur, dan semacamnya.

- d. Inteligensi musik, yaitu inteligensi yang berfungsi dalam menyusun lagu, menyanyi, memainkan alat musik, ataupun sekedar mendengarkan musik.
- e. Inteligensi kelincahan tubuh, yaitu inteligensi yang diperlukan dalam aktifitas-aktifitas atletik, menari, berjalan, dan sebagainya.
- f. Inteligensi interpersonal, yaitu inteligensi yang digunakan dalam berkomunikasi, saling memahami, dan berinteraksi dengan orang lain.
- g. Inteligensi intrapersonal, yaitu inteligensi yang sangat dibutuhkan dalam memahami diri sendiri. Merupakan kepekaan seseorang akan suasana hati dan kecakapannya sendiri.

2.3.1 Pengukuran Inteligensi

Salah satu cara yang sering digunakan untuk menyatakan tinggi-rendahnya tingkat inteligensi adalah menerjemahkan hasil tes inteligensi kedalam angka yang dapat menjadi petunjuk mengenai kedudukan tingkat kecerdasan seseorang bila dibandingkan secara relatif terhadap suatu norma. Secara tradisional, angka normatif dari hasil tes inteligensi dinyatakan dalam bentuk rasio (*quotient*) dan dinamai *intelligence quotient* (IQ) (Safuddin Azwar, 2004: 51).

Tes inteligensi atau *intelligence test* yaitu suatu tes yang digunakan untuk mengadakan estimasi atau perkiraan terhadap tingkat *IQ* seseorang dengan cara memberikan berbagai tugas kepada orang yang akan diukur intelegensinya (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Tes IQ (*Intelligence Quotient*) mengukur kecerdasan seseorang yang menyangkut kemampuan otak dalam menyimpan, mengingat kembali dan menggunakan sebagai pola intruksi untuk hasil yang optimal.

Tes ini telah lama digunakan dan telah distandarisasi. Hasil dari tes ini berupa angka yang menunjukkan tingkatan kecerdasan dan hasil tes ini sering digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam dunia pendidikan. Tes ini sering dijumpai dalam seleksi pendidikan maupun seleksi pekerjaan dan telah banyak penulis yang telah menulis tentang tes IQ ini.

2.4.1 Peranan Inteligensi dalam Olahraga

Kapasitas seseorang mempelajari keterampilan yang sifatnya baru dalam waktu yang cepat dengan kualitas yang baik sangat bergantung tingkat intelegensi seseorang tersebut. Menurut Kirkkendall, et.al. (1987) dalam Rusli Lutan (1998:199) inteligensi berkenaan langsung dengan penangkapan cepat lambatnya seseorang dalam menguasai suatu keterampilan baru secara cermat dalam suatu pembelajaran motorik. Inteligensi seseorang yang baik memungkinkannya untuk dapat menilai komponen-komponen yang perlu dilakukan guna menunjang keberhasilan di masa depan dalam hal keahlian kognitif dan dan motorik (Kirkkendall, et.al, 1987 dalam Rusli Lutan, 1998:199). Logikanya, jika seseorang tidak bisa memainkan satu permainan dengan baik maka anak tersebut secara umum belum mengembangkan kemampuan motoriknya.

Dapat diinterpretasikan juga bahwa jika seseorang dapat dengan mudah menguasai suatu gerakan dengan kualitas yang baik, maka orang itu dimungkinkan memiliki tingkat inteligensi yang baik dalam karena dapat mempelajari berbagai gerakan (keterampilan) dengan cepat. Hal ini tentu saja masih perlu banyak pembuktian-pembuktian, sejumlah bukti empirik masih dibutuhkan.

2.2 Tinjauan Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir semua dimainkan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan dan dalam perkembangan zaman sekarang sepakbola dapat dimainkan di lapangan luar (*out door*) dan juga di lapangan tertutup atau ruangan (*in door*) Engkos Kosasih (1994:5).

Dalam permainan sepakbola kemampuan dasar seseorang sangat penting. Seorang pemain sepakbola harus memiliki kemampuan dasar yang baik. Baik buruknya kemampuan dasar sepakbola seseorang dapat dilihat dari teknik-teknik dasar sepakbola yang dikuasai. Menurut Mielke (2007:1), kemampuan dasar bermain sepakbola harus dikuasai. Dasar-dasar bermain sepakbola antara lain: menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), menyundul bola (*heading*), menimang bola (*juggling*), menghentikan bola (*trapping*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

Berbeda dengan Mielke yang membagi dasar-dasar bermain sepakbola menjadi tujuh macam. Sucipto, dkk. (2000:7) menyatakan sepakbola mempunyai teknik-teknik dasar sepakbola, diantaranya: menendang (*kicking*), menggiring bola (*dribbling*), dan menyundul bola (*heading*). Selanjutnya, Engkos Kosasih (1985:216) menyatakan bahwa kemampuan dasar sepakbola yang perlu dilatihkan dan yang terpenting dalam permainan sepakbola antara lain: teknik menendang bola, teknik menghentikan (menyetop) dan mengontrol bola, teknik membawa atau menggiring bola, teknik gerakan tipu, teknik menyundul bola, dan teknik lemparan ke dalam.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan dasar sepakbola adalah tingkat kemahiran yang dimiliki seseorang dalam bermain sepakbola. Teknik ini akan sangat bermanfaat apabila dapat dikuasai dengan benar. Teknik-teknik dasar sepakbola tersebut meliputi: *passing*, *shooting*, *dribbling*, *trapping*, *juggling*, *throw-in*, dan *heading*

2.3 Teknik Bermain Sepakbola

Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu, secara efektif dan efisien. Teknik dalam permainan sepakbola dapat disrtikan sebagai cara memainkan bola sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang baik. Dalam mempertinggi kecakapan bermain sepakbola teknik dasar permainan sepakbola harus benar-benar dipelajari terlebih dahulu guna dapat mengembangkan prestasi permainan sepakbola. Adapun teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah:

2.3.1 Teknik Tanpa Bola

Teknik tanpa bola yaitu semua gerakan-gerakan tanpa tanpa bola yang meliputi: lari cepat mengubah arah, melompat atau meloncat, gerak tipu dengan badan dan gerakan khusus penjaga gawang. Teknik tanpa bola dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu: 1) lari merupakan hal yang sangat penting bagi seorang pemain sepak bola, yang merupakan cirri khas bagi pemain sepak bola lari dengan langkah-langkah pendek, hal ini agar jangan terlalu jauh dari poros tubuh, 2) melompat adalah suatu usaha mengambil bola yang lebih tinggi yan tidak mungkin

diambil dengan mempergunakan kaki, 3) merampas bola (*tackling*) adalah suatu usaha mengambil bola yang baru dikuasai oleh lawan, 4) *body chart* adalah usaha mendorong lawan dengan mempergunakan samping badan, dan 5) teknik penjaga gawang yaitu teknik penempatan posisi di bawah mistar gawang.

2.3.2 Teknik Dengan Bola

Teknik dengan bola yaitu semua gerakan –gerakan dengan bola. Terdiri dari:menendang bola, menerima bola, menggiring bola, menyundul bola, gerak tipu dengan bola dan merampas bola.

2.3.2.1 Menendang Bola

Menendang bola merupakan teknik bermain sepak bola yang dilakukan dengan menggunakan bola. Gerakan menendang bola merupakan dasar dari bermain bermain sepak bola yang paling banyak dilakukan dalam permainan sepak bola. Pengertian menendang bola merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan kaki. Menendang bola dapat dilakukan dengan keadaan bola diam, menggelinding, dan bola melayang di udara. Adapun menendang bola ada beberapa macam yaitu menendang dengan kaki bagian dalam, kura-kura bagian dalam, kura-kura bagian luar dan bagian punggung kaki (Sukatamsi, 1984:36).

2.3.2.2 Menyundul Bola (*heading*)

Yaitu salah satu teknik sepakbola yang mempunyai tujuan sama dengan menendang bola seperti:memasukan bola ke gawang, mengoper bola, maupun menendang bola. Teknik menyundul bola yang sangat menentukan adalah perkenaan

kepala dengan bola yaitu pada kening bagian depan. Hasil menyundul bola sangat tergantung kepada arah datangnya bola, perkenaan bola, tenaga yang digunakan dalam menyundul bola (Sukatamsi, 1984:38).

2.3.2.3 Menerima dan Menahan Bola

Menerima bola diartikan sebagai cara menangkap bola, menghentikan bola atau menguasai bola. Menerima bola dapat dilakukan dengan seluruh bagian badan dari kaki sampai dahi (kepala), kecuali dengan lengan dan tangan (Sukatamsi, 1984:124). Sedangkan yang dimaksud menahan bola adalah usaha menghentikan atau mengambil bola untuk selanjutnya dikuasai sepenuhnya. Adapun beberapa prinsip yang harus diketahui dalam menahan bola adalah : 1) bola harus didatangi atau memotong jalannya bola, 2) diambil dengan bagian tubuh lawan dilemahkan, 3) mengetahui situasi lawan berada, dan 4) Bola harus dikuasai setelah sentuhan pertama.

2.3.2.4 Menggiring Bola

Minggiring bola biasanya dilakukan pada saat yang menguntungkan saja yaitu pada saat bebas dari penjagaan lawan. Menggiring bola merupakan teknik atau cara dalam usaha memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah yang lain pada saat permainan sedang berlangsung (Sukatamsi, 1984:38). Adapun pelaksanaan menggiring bola dapat dibedakan beberapa cara menggiring bola yaitu : 1) menggiring bola dengan kaki bagian atas (punggung kaki), 2) menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian dalam, dan 3) menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar.

2.3.2.5 Merampas bola (*tackling*)

Merampas bola (*tackling*) ialah teknik merampas bola dari lawan yang sedang menguasai bola, untuk keberhasilan merampas bola juga dibutuhkan factor keberanian dan ketenangan pemain. Prinsip-prinsip merampas bola antara lain (1) menempatkan diri sedekat mungkin dengan pemain lawan yang sedang menguasai bola, (2) pandangan selalu pada bola, (3) perhatikan langkah kaki serta gerak tipu lawan, (4) perhatikan kapan atau ketepatan waktu dalam merampas bola, yaitu saat lawan kehilangan keseimbangan badan atau jauh dari bola, (5) penggunaan bagian kaki yang akan digunakan untuk merampas bola (Sukatamsi, 1984:40). Taktik merampas bola terdiri dari (1) merampas bola dengan memblock, dengan cara menggunakan kaki bagian dalam Dari depan, menggunakan sol sepatu dari depan-samping dan menggunakan kaki bagian dalam dari samping, (2) merampas bola mendorong bahu, (3) merampas bola dengan meluncur, (4) merampas bola dengan meluncur memblock.

2.3.2.6 Melempar bola (*throw in*)

Melempar bola ke dalam ini dilakukan apabila terjadi bola keluar dan yang tujuannya untuk menghidupkan kembali permainan. Lemparan ini dilakukan dengan kedua tangan sesuai aturan-aturan tertentu yaitu: pada saat melempar kedua kaki harus kontak dengan tanah, dilakukan dibelakang garis tepi lapangan, lewat atas kepala dan lemparan searah posisi badan (Sukatamsi, 1984:45).

Dari berbagai teknik dasar dalam permainan sepakbola tersebut, teknik *juggling* dan akurasi tendangan sangat penting untuk dikuasai oleh setiap pemain agar dapat mengontrol bola dan melakukan tendangan secara akurat untuk memberikan umpan atau mencetak gol.

2.4 Teknik Dasar *Juggling* (Menimang Bola)

Istilah *juggling* dalam sepak bola merujuk pada aktivitas menendang-nendang bola ke atas atau menyundul bola berulang-ulang ke atas. Yang paling pokok adalah bola harus dijaga sedemikian rupa sehingga jangan sampai jatuh menyentuh tanah. *Juggling* merupakan unjuk skill, menggambarkan betapa “lengket” dan lihainya si pelaku dalam menguasai atau memperlakukan bola sehingga orang yang menyaksikan akan berdecak kagum dan merasa terhibur (<http://juggling-dunbol.blogspot.com>)

Mielke (2007:9) menyatakan bahwa *juggling* merupakan cara yang sangat bagus untuk mengembangkan rekasi yang cepat, kontrol bola, dan meningkatkan konsentrasi yang diperlukan agar dapat berperan dengan baik di dalam permainan. Kemampuan melakukan *juggling* secara baik dan konsisten menunjukkan penguasaan bola yang baik. Pelaksanaan *juggling* menurut Mielke (2007:10-11) adalah untuk memulainya, lempar bola ke udara dan biarkan bola jatuh di atas punggung kaki. Mungkin pada awalnya akan lebih baik jika memfokuskan diri pada satu kaki saja, tetapi segera berganti dengan menggunakan kedua punggung kaki. Melempar bola untuk memulai *juggling* adalah cara memulai yang jauh lebih mudah. Setelah merasa nyaman dengan menjatuhkan bola, selanjutnya bisa mencoba menggelindingkan bola ke kaki (gambar 1).



Gambar 2.1 Mengelindingkan bola di atas telapak kaki.
(Sumber: <http://www.football.com>)

Selanjutnya telapak kakimu digerakkan ke belakang dengan sol sepatu berada di atas bola. Gerak *mundur* ini membuat bola menggelinding sehingga bisa menyelipkan kaki di bawah bola yang selanjutnya mencukit bola tersebut ke atas. Biarkan bola tersebut menggelinding ke bagian atas sepatumu karena akan lebih memudahkanmu mencukitkannya ke udara (gambar 2).



Gambar 2.2 Mencukit bola ke atas dengan ujung kaki.

(Sumber: <http://www.football.com>)

Pertahankan bola tetap di udara dengan melambungkan bola secara berulang-ulang menggunakan punggung kaki (gambar 3).



Gambar 2.3 Mencukit bola ke atas dengan ujung kaki.

(Sumber: <http://www.football.com>)

Sentuhan punggung kaki, yaitu kekuatan yang diberikan kepada bola, harus benar-benar tepat agar bola bisa melambung tetapi tidak terlalu keras agar tidak melambung terlalu tinggi. Gunakan bagian punggung sepatumu sebagai daerah persentuhan.

2.5 Hakekat Menendang

Teknik dasar bermain sepakbola menurut Sukatamsi (1984 : 33) adalah semua gerakan-gerakan tanpa bola dan gerakan-gerakan dengan bola yang diperlukan untuk bermain sepakbola, jadi teknik dasar sepakbola adalah merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang terlepas sama sekali dari permainan sepakbola yang profesional harus menguasai teknik dasar bermain sepakbola terlebih dahulu sebelum bermain dalam permainan sepakbola.

Menendang bola merupakan teknik dengan bola yang paling banyak dilakukan dalam permainan sepakbola. Maka teknik menendang bola merupakan dasar di dalam bermain sepakbola. Seorang pemain yang tidak menguasai teknik menendang bola dengan baik, tidak akan mungkin menjadi pemain yang baik. Kesebelasan yang baik adalah suatu kesebelasan yang semua pemainnya menguasai teknik menendang bola dengan baik, dengan cepat, cermat, dan tepat pada sasaran, sasaran teman maupun dalam membuat gol ke mulut gawang lawan. (Sukatamsi,1984:44).

2.6 Teknik Dasar Menendang Bola (*Shooting*)

Menendang bola (*shooting*) merupakan teknik dengan bola yang paling banyak dilakukan dalam permainan sepakbola. Maka teknik tendangan bola merupakan dasar didalam bermain sepakbola. Kesebelasan yang baik adalah suatu kesebelasan yang semua pemainnya dapat menguasai teknik tendangan dengan baik. Teknik tendangan bola harus dipunyai oleh setiap pemain, tendangan operan kepada teman yang bergerak akan mudah diterima dan tanpa didapatkan rintangan dari lawan, maupun tendangan tembakan dengan sasaran tempat luang mulut gawang tanpa didapat rintangan dari penjaga gawang.

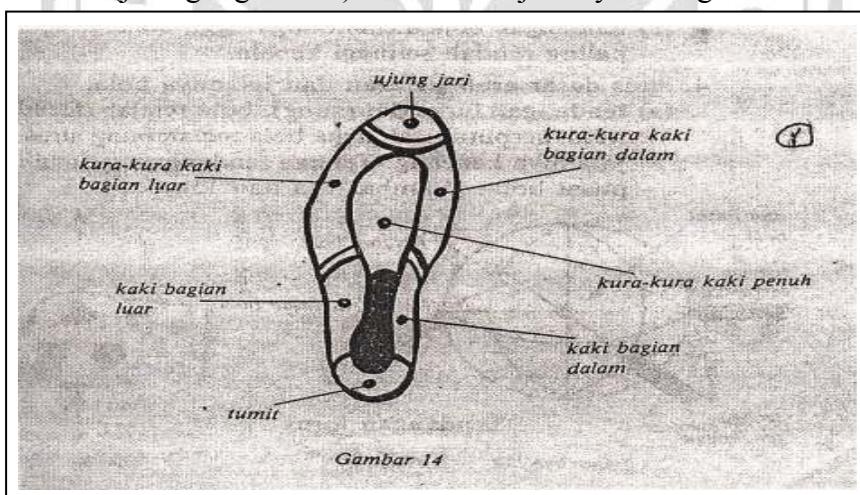
Cermat dalam tendangan bola kepada teman adalah dengan dipergunakan jalan yang sependek-pendeknya dan mudah diterima oleh teman. Cermat juga berarti kesanggupan dalam pengontrolan bola hanya dengan satu sentuhan dengan cepat dimainkan seperti yang dikehendaki (Sukatamsi, 1984:44-45). Tendangan bola merupakan suatu usaha pemindahan bola dari suatu tempat ke tempat lain dengan

penggunaan kaki atau bagian kaki dan dapat dilakukan dalam keadaan bola diam, digelindingkan maupun dilayangkan diudara (A.Sarumpaet, 1992:20).

2.6.1 Macam-Macam Teknik Menendang Bola

Menendang merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan, pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik akan dapat bermain secara efektif dan efisien. Berikut adalah macam-macam teknik menendang dalam permainan sepak bola : 1) Menendang dengan kaki bagian dalam. 2) Menendang dengan kaki bagian luar. 3) Menendang dengan punggung kaki bagian luar. 4) Menendang dengan punggung kaki bagian dalam (Sucipto, dkk, 2000:17-21).

Adapun atas dasar bagian mana dari kaki yang digunakan untuk menendang bola : 1) Dengan kaki bagian dalam. 2) Dengan kura-kura bagian luar. 3) Dengan kura-kura bagian penuh. 4) Dengan ujung kaki. 5) Dengan kura-kura bagian dalam. 6) Dengan tumit (jarang digunakan). Untuk lebih jelasnya lihat gambar :



Gambar 2.4Bagian Kaki Yang Digunakan Untuk Menendang

(Sukatamsi, 1984:47)

2.6.1.1 Kaki tumpu

Kaki tumpu adalah kaki yang digunakan sebagai tumpuan pada tanah saat persiapan tendangan dan merupakan letak titik berat badan. Posisi kaki tumpu atau dimana kaki tumpu diletakkan terhadap bola, akan menentukan arah lintasan bola dan tinggi rendahnya lambungan bola. Lutut kaki tumpu sedikit ditekuk dan pada waktu tendangan, lutut diluruskan. Gerakan dari lutut ditekuk kemudian diluruskan merupakan kekuatan dorongan ke depan.



Gambar 2.5 Letak kaki tumpu di samping bola.
Sumber: (<http://www.football.com>)

2.6.1.2 Kaki ayun

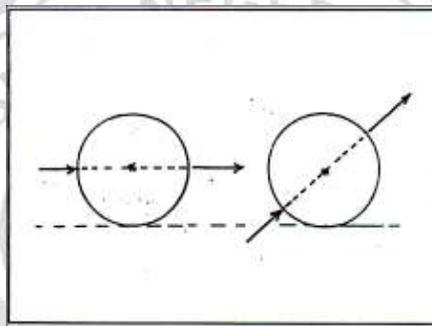
Kaki ayun adalah kaki yang dipergunakan untuk tendangan bola. Pergelangan kaki yang digunakan untuk tendangan bola pada saat tendangan bola dikuatkan atau di tegangkan tidak boleh bergerak. Tungkai kaki yang dipergunakan untuk tendangan diangkat ke belakang kemudian diayunkan ke depan sehingga bagian kaki yang digunakan untuk tendangan mengenai bola, kemudian diteruskan dengan gerak lanjutan ke depan, dan seterusnya bergerak lari untuk pencarian posisi.



Gambar 2.6 Kaki ayun (kaki yang digunakan untuk tendangan).
Sumber: (Remmy Muchtar, 1992:32)

2.6.1.3 Bagian bola yang ditendang

Bagian bola yang ditendang merupakan penentu arah dan jalannya bola serta tinggi rendahnya lambungan bola. Bagian di tengah-tengah bola, yaitu tepat pada titik pusat bola merupakan bagian bola yang ditendang.



Gambar 2.7. Bagian Bola yang ditendang.

Sumber: (Sukatamsi, 1984:53)

2.6.1.3 Kaki yang Menendang

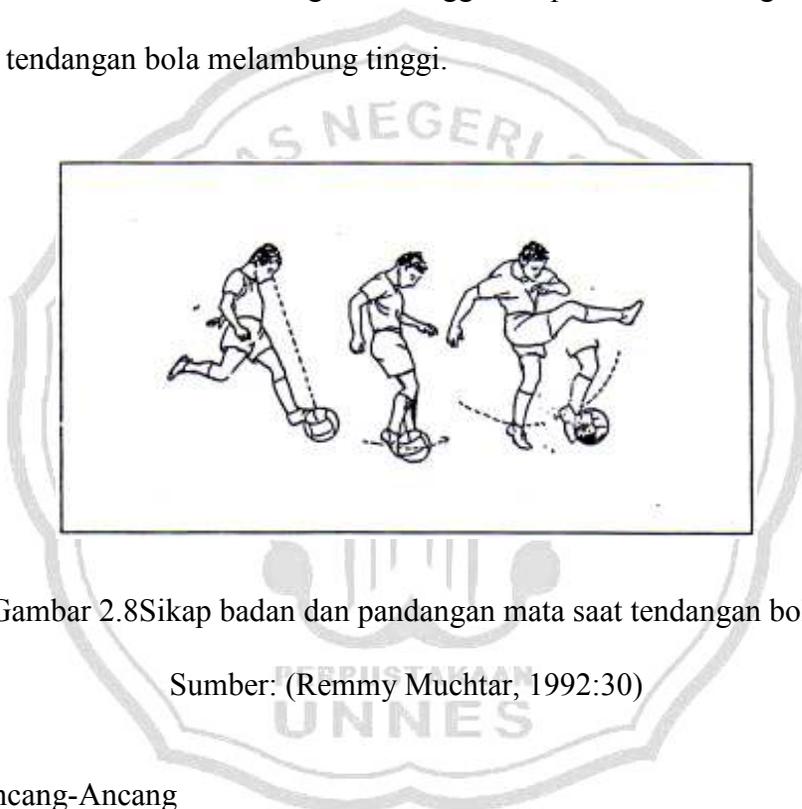
Kaki yang menendang bola diangkat ke belakang, kemudian diayunkan ke depan ke arah sasaran hingga kura-kura bagian dalam tepat mengenai tengah-tengah di bawah bola. Gerak kaki yang menendang dilanjutkan ke depan (gerak lanjutan ke depan).

2.6.1.4 Pandangan Mata

Pandangan mata waktu menendang bola melihat pada bola dan kemudian ke arah sasaran.

2.6.1.5 Sikap Badan

Sikap badan pada waktu tendangan bola sangat dipengaruhi oleh posisi kaki tumpu terhadap bola. Posisi kaki tumpu tepat disamping bola, maka pada saat tendangan bola, badan tepat diatas bola bergulir rendah atau lambungan sedang. Posisi kaki tumpu berada di samping belakang bola, maka pada waktu tendangan bola badan berada di atas belakang bola hingga sikap badan condong ke belakang, maka hasil tendangan bola melambung tinggi.



Gambar 2.8 Sikap badan dan pandangan mata saat tendangan bola

Sumber: (Remmy Muchtar, 1992:30)

2.6.1.6 Ancang-Ancang

Bola dalam keadaan berhenti, pemain berdiri 3-5 langkah di belakang samping bola, sehingga letak pemain membuat sudut 40° dengan garis lurus arah sasaran bola di belakang bola.

2.7 Permainan Sepakbola Ditinjau dari Jenis Keterampilan Gerak

Sejumlah aktivitas dalam permainan sepakbola adalah merupakan serangkaian kegiatan fisik yang melibatkan sejumlah otot besar pada batang tubuh serta anggota - anggota tubuh bagian atas dan bawah. Gerakan –gerakan yang dilakukan seperti: menendang bola, mengoper, menggiring, mengontrol, menyundul bola dan menangkap bola bagi penjaga gawang sangat membutuhkan pengorganisasian sejumlah otot-otot yang besar dari tubuh dan disertai pengerahan tenaga yang banyak. Keterampilan yang melibatkan kontraksi dan menggunakan otot-otot yang besar dari tubuh digolongkan pada jenis keterampilan gerak kasar. Seluruh tubuh biasanya turut digerakkan, hampir seluruh aktivitas olahraga termasuk keterampilan gerak kasar. Berdasarkan uraian diatas, maka sepakbola dikategorikan ke dalam dua jenis/kelompok keterampilan gerak kasar dan keterampilan gerak halus. Hampir semua aktivitas yang dilakukan pada sepakbola melibatkan gerakan seluruh tubuh dan ketepatan dalam melakukan teknik permainan (Singger, 1980:13).

Keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*) menurut beberapa sumber seperti Singger, Cratty, Magill dan Rusli Lutan, didasarkan pada: ukuran besar otot yang terlibat, jumlah tenaga yang dikerahkan, atau lebarnya ruang untuk melakukan gerakan (Rusli Lutan, 1987:97). Keterampilan gerak kasar tidak terlalu menekankan ketepatan (*precision*) dalam pelaksanaannya, serta tentunya merupakan kebalikan dari keterampilan gerak halus (*fine motor skill*).

Berhasilnya penampilan dalam melakukan keterampilan sepakbola tetap memerlukan koordinasi gerak yang tinggi, diperlukan aktivitas otot-otot yang berkaitan dengan kekuatan, keseimbangan, kecepatan maupun ketepatan. Khususnya

dijumpai pada beberapa gerakan yang ada dalam teknik bermain. Sehingga olahraga sepakbola merupakan perpaduan antara keterampilan gerak kasar dan keterampilan gerak halus. Pada olahraga sepakbola proporsi keterampilan gerak kasar dan keterampilan halus sama besarnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, semua gerakan atau aktivitas yang terjadi dalam olahraga sepakbola adalah gabungan antara keterampilan gerak kasar dan gerak halus.

2.8 Permainan Sepakbola Sebagai Keterampilan Gerak Terbuka

Permainan sepakbola, bola voli, bulutangkis, tenis dan lainnya, digolongkan pada jenis keterampilan terbuka, demikian juga dengan permainan sepakbola merupakan bentuk keterampilan gerak terbuka (*open skill*). Keterampilan gerak terbuka adalah suatu gerakan keterampilan yang dilakukan pada situasi dan lingkungan yang berubah-ubah, respons pelaku berdasarkan lingkungan yang berubah-ubah, faktor lingkungan sukar diprediksi. Keberhasilan dalam keterampilan gerak terbuka terlihat dan ditentukan oleh tingkat dimana pemain berhasil dalam menyesuaikan dengan perilakunya pada perubahan lingkungan.

Kenyataan dalam pelaksanaannya, setiap pemain sepakbola atau olahraga lainnya selalu dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti gerakan atau teknik bermain teman seregunya, aksi perlawanan lawan, pengaruh faktor penonton, tekanan pelatih dan bahkan kondisi lapangan yang dipergunakan dan kepiawaian wasit dalam memimpin pertandingan. Biasanya pemain yang bersangkutan akan tetap terpengaruh oleh beberapa faktor yang terdapat di lingkungan permainan itu sendiri, tergantung bagaimana pemain tersebut bisa mengatasi atau beradaptasi dengan lingkungan dimana pemain tersebut bermain.

Sesungguhnya suatu situasi itu dapat diramalkan walaupun lingkungannya merupakan faktor yang berubah-ubah atau tidak tetap, jika situasi tersebut telah dipelajari dan dilatih sebelumnya sehingga pemain akan terbiasa dengan kondisi yang berubah-ubah tersebut. Tingkat kecepatan dalam memberikan respon yang efektif masing-masing individu adalah berbeda, hal tersebut oleh potensi individual yang dimiliki.

Pengembangan penguasaan suatu keterampilan gerak seperti sepakbola, hendaknya selalu memperhatikan karakter kedua keterampilan gerak, yaitu keterampilan gerak terbuka dan keterampilan gerak tertutup karena hal tersebut adalah pendekatan terbaik dan lebih akurat dalam proses pembelajaran maupun proses pelatihan. Karena dalam mengajar dan melatih teknik-teknik tertentu dalam permainan sepakbola, terkadang diperlukan adanya penggabungan keduanya kedalam aktivitas gerak sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Magill, 2001:17).

2.9 Faktor-faktor Penentu Penguasaan Keterampilan Sepakbola

Pada hakikatnya seluruh tugas dalam kehidupan manusia sehari-hari senantiasa melibatkan berbagai kemampuan (*ability*) dan keterampilan (*skill*). Menurut beberapa ahli, kemampuan diartikan sebagai suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam keterampilan dan merupakan ciri individu yang mendasari serta mendukung terbentuknya keterampilan, sedangkan keterampilan mengacu secara spesifik pada tugas tertentu serta dicapai dengan adanya latihan serta pengalaman, juga dapat dipahami sebagai indikator dari tingkat kemahiran atau penguasaan suatu hal yang memerlukan gerak tubuh (Magill dalam Rusli Lutan, 1988:95).

Keterampilan merupakan indikator dari kualitas performen (*performens*) seseorang, jadi pada dasarnya baru dapat diperoleh apabila dilaksanakan melalui proses pembelajaran atau pelatihan. Tidaklah mengherankan jika setiap individu dalam masa hidupnya senantiasa berhubungan dengan pembelajaran dan pelatihan. Pada hakikatnya kegiatan tersebut dilakukan karena semata-mata diarahkan untuk menguasai berbagai keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi dan memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Gerakan keterampilan merupakan sesuatu yang kompleks, namun untuk memudahkan pengertiannya ada beberapa cara pendekatan untuk mengklasifikasikan gerakan keterampilan. Menurut Magill yang telah ditulis oleh Sugiyanto, mengemukakan empat macam pendekatan untuk mengklasifikasikan gerakan keterampilan. Tiap sistem klasifikasi didasarkan pada keadaan umum dari keterampilan gerak yang dihubungkan dengan aspek-aspek spesifik dari keterampilan. Empat sistem klasifikasi yang dikemukakan didasarkan pada; 1) kecermatan gerak; 2) perbedaan titik awal dan akhir gerakan; 3) stabilitas lingkungan; 4) kontrol umpan balik (Sugiyanto, 2000:37).

Lebih jauh dapat dikatakan bahwa keterampilan dipandang sebagai perbuatan atau tugas dan keterampilan juga memiliki derajat atau tingkatan tertentu, sehingga berbagai orang melatih diri atau mempelajari dengan mendalam tentang keterampilan dan sasarannya adalah mencapai penampilan yang terampil. Perolehan suatu keterampilan sangat dibutuhkan pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana keterampilan tertentu itu bisa dihasilkan atau diperoleh serta faktor-faktor apa saja yang berperan dalam mendorong keterampilan.

Penguasaan suatu keterampilan (motorik) merupakan sebuah proses pada seseorang yang mengembangkan seperangkat respon ke dalam suatu pola gerakan yang terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu dengan baik. Penguasaan keterampilan yang baik tentunya mengurangi atau menghindarkan pelaku dari kegagalan. Pada intinya bahwa suatu keterampilan tertentu itu baru dapat dikuasai atau diperoleh, apabila dipelajari atau dilatihkan dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut harus dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu yang memadai (Rusli Lutan, 1988:5).

Faktor-faktor yang menentukan keterampilan secara umum dibedakan menjadi tiga hal utama, yaitu: 1) Faktor proses belajar (*learning process*), 2) Faktor pribadi (*personal factors*), dan 3) Faktor situasional (*situational factors*) (Amung M; Yudha M.S, 2000:58).

Penguasaan keterampilan dasar sepakbola hasilnya juga sangat ditentukan oleh faktor-faktor penentu yang bersifat individual. Kemampuan individual dalam hal penguasaan gerak ini sangat dominan terhadap cepat lambatnya seseorang dalam menguasai suatu keterampilan sepakbola diantaranya meliputi faktor-faktor: karakteristik fisik, pengienderaan, kualitas persepsi dan kemampuan perseptual.

2.2 Kerangka Berpikir

2.2.1 Pengaruh Tingkat IQ (*Intelligence Quotient*) dengan Kemampuan *Juggling*

Keterampilan *juggling* dalam sepakbola merupakan aktivitas menendang-nendang bola ke atas dan menjaganya sedemikian rupa jangan sampai jatuh menyentuh tanah. *Juggling* merupakan unjuk skill yang menggambarkan betapa “lengket” dan lihai si pelaku dalam menguasai atau mempermainkan bola.

Peningkatan kemampuan *juggling* dalam permainan sepakbola dapat dilakukan melalui suatu kegiatan latihan yang terprogram dan terencana secara baik. Keberhasilan dari kegiatan latihan itu sendiri dipengaruhi oleh banyak faktor yang salahsatunya adalah tingkat *intelegensi* dari setiap pemain. Hal ini disebabkan setiap pemain memiliki tingkat *intelegensi* yang berbeda yang dibawa sejak lahir.

Saifuddin Azwar (2004:163), menyatakan bahwa orang yang mempunyai inteligensi yang tinggi diharapkan akan dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Kemudahan dalam belajar disebabkan oleh tingkat inteligensi yang tinggi yang terbentuk oleh ikatan-ikatan syaraf antara stimulus dan respon yang dapat penguatan. Inteligensi merupakan bekal potensial yang akan memudahkan dalam belajar dan pada gilirannya akan menghasilkan performansi yang optimal.

Berdasarkan urain tersebut diduga tingkat *intelegensi* berpengaruh terhadap kemampuan *juggling* dalam permainan sepakbola pada pemain U-12 SSB APAC INTI pos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012.

2.2.2 Pengaruh Tingkat IQ (*Intelligence Quotient*) dengan Akurasi Tendangan

Penguasaan teknik dasar tendangan merupakan hal yang sangat esensial dimiliki oleh setiap pemain sepakbola sebab sebagian besar permainan sepakbola dilakukan dengan cara menendang bola. Sucipto, dkk. (2000:17), menyatakan bahwa menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik akan dapat bermain secara efisien. Adapun tujuan menendang bola sendiri dalam permainan sepakbola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*) dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Pelaksanaan menendang bola untuk tujuan melakukan umpan maupun melakukan tembakan ke gawang sangat membutuhkan tingkat akurasi yang tinggi. Pada intinya bahwa suatu keterampilan tertentu itu baru dapat dikuasai atau diperoleh, apabila dipelajari atau dilatihkan dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut harus dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu yang memadai (Rusli Lutan, 1988:5).

Oleh karena itu setiap pemain dituntut berlatih melakukan tendangan yang akurat. Amung M dan Yudha M.S. (2000:58), menyatakan bahwa faktor-faktor yang menentukan keterampilan termasuk di dalamnya keterampilan akurasi tendangan dapat dibedakan menjadi tiga hal utama, yaitu : 1) Faktor proses belajar (*learning process*), 2) Faktor pribadi (*personal factors*), dan 3) Faktor situasional (*situational factors*).

Disadari atau tidak setiap pribadi pemain sepakbola memiliki karakteristik yang berbeda-beda termasuk tingkat kecerdasannya. Oleh karena itu tentunya hasil yang dicapai dalam proses belajar akurasi tendangan juga akan memberikan hasil yang berbeda. Oleh karena itu digunakan tingkat *intelegensi* berpengaruh terhadap kemampuan akurasi tendangan dalam permainan sepakbola pada pemain Usia 11-12 SSB APAC INTIPos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012.

2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. (Suharsimi, 2006:71).

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- 2.3.1 Adanya pengaruh tingkat *IQ* terhadap kemampuan *juggling* dalam permainan sepakbola pada pemain Usia 11-12 Tahun SSB APAC INTIPos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012.
- 2.3.2 Adanya pengaruh tingkat *IQ* terhadap akurasi tendangan dalam permainan sepakbola pada pemain Usia 11-12 TahunSSB APAC INTIPos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012.

BAB III

METODE PENELITIAN

Syarat mutlak dalam penelitian adalah metode penelitian. Baik buruknya penelitian atau berbobot tidaknya suatu penelitian tergantung pada metodologinya, maka diharapkan dalam metodologi harus tepat dan mengarah pada tujuan yang diharapkan. Dalam memilih metodologi yang digunakan, diperlukan ketelitian sehingga nantinya akan diperoleh hasil yang sesuai dengan hasil tujuan yang diharapkan.

Sebelum memulai dengan masalah penentuan objek penelitian, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh supaya tidak terjadi kesalahan dalam penelitian. Untuk mengurangi dan menghindari kesalahan yang mungkin terjadi, perlu diadakan pemisahan tentang langkah untuk menentukan objek penelitian. Adapun metode dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006: 130). Jadi yang dimaksud populasi diatas adalah seluruh individu yang akan dijadikan obyek penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain SSB APAC INTI Kabupaten Semarang, adapun jumlah populasi SSB APAC INTI Kabupaten Semarang berjumlah yaitu 650 siswa yang terdiri dari berbagai pos, yaitu SSB APAC INTI Pos Bawen, Pos Congol, Pos Pakintelan. Dalam penelitian

ini yang diteliti yaitu Pos Bergasyang berjumlah 200 siswa yang terdiri dari Usia 16-17 Tahun, 11-12 Tahun, 8-10 Tahun. Dalam penelitian ini yang diambil Usia 11-12 SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012 yang berjumlah 19 anak. Ada beberapa ciri yang sama dari populasi tersebut, yaitu :

1. Anggota atau pemain SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang yang mendapat pelatihan pada waktu tempat dan oleh orang atau pelatih yang sama.
2. Berjenis kelamin putra.
3. Rata-rata memiliki usia sama, yaitu 11-12 tahun.

3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006:131). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah pemain U-12 SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012 yang berjumlah 19 anak. Teknik pengambilan sampel dengan *total sampling*. Jadi penelitian ini adalah penelitian populasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2006:134) yang mengatakan bahwa apabila jumlah sampel kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:118). Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.3.1 Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

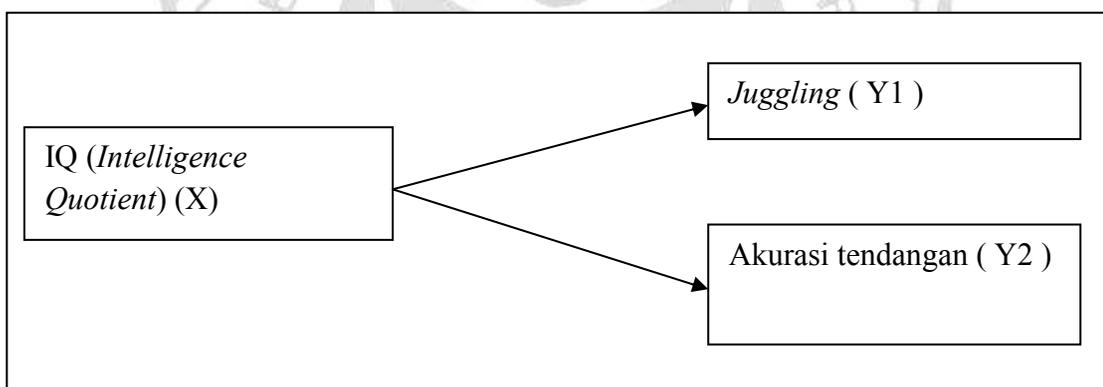
Variabel bebas merupakan objek amatan utama dari penelitian yang menyebabkan atau berhubungan dengan yang diteliti. Pada penelitian ini variabel bebasnya atau variabel X adalah tingkat IQ (*Intelligence Qoutient*).

3.3.2 Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah yang bergantung oleh variabel lain. Pada penelitian ini yang dijadikan variabel terikat adalah kemampuan *juggling* (Y_1) dan akurasi tendangan (Y_2).

3.4 Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey tes*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional atau *Corelational design*. Adapun desain yang dimaksud terlihat pada diagram berikut :



3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu faktor yang penting dalam suatu penelitian karena berhubungan langsung dengan data yang diperoleh. Untuk memperoleh data yang sesuai maka penelitian ini menggunakan metode survei

dengan teknik tes dan pengukuran yaitu tes IQ dan tes kemampuan teknik dasar permainan sepakbola yang terdiri dari tes menggiring bola, tes menyundul bola, tes menyepak dan menghentikan bola, dan tes tembakan ke sasaran. Metode penelitian yang digunakan untuk pengambilan data dengan sejumlah unit, kelompok, individu dan kemudian dilakukan pengujian dan pengukuran dalam jangka waktu yang bersamaan, sehingga data atau informasi yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pelaksanaan yang ditempuh dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian.

3.5.1 Tahap Persiapan Penelitian

Untuk mendapatkan populasi, peneliti mengajukan ijin penelitian kepada pihak SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang. Setelah memperoleh ijin dari SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang selanjutnya penulis mengurus surat ijin penelitian ke Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang nantinya digunakan sebagai rekomendasi dari pihak fakultas ke SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang. Langkah berikutnya adalah menghubungi pihak SSB APAC INTI Pos Bergas Kabupaten Semarang mengenai jumlah pemain yang akan dijadikan populasi penelitian. Setelah itu mendiskusikan waktu dan teknik penelitian, yang selanjutnya kesepakatan tersebut dikonfirmasi ke dosen Pembimbing dan pemain yang akan dijadikan populasi penelitian.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan, pemain dikumpulkan lalu dilakukan pendataan ulang, setelah itu melakukan pemanasan. Pada waktu penelitian dilaksanakan peserta tes harus berpakaian olahraga dan memakai sepatu sepakbola untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Untuk pelaksanaan penelitian menggunakan metode penelitian survei sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan pengukuran yaitu: 1) Tes IQ dilakukan oleh lembaga tes IQ dari Fakultas Ilmu Psikologi Universitas Negeri Semarang, 2) Tes kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan dalam permainan sepakbola dilakukan oleh peneliti.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya akan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:160). Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen yaitu: tes IQ dan tes kemampuan *juggling* dan tes akurasi tendangan dalam permainan sepakbola.

3.6.1 Tes IQ

Pengambilan data *inteligensi* dari sampel di dalam penelitian ini peneliti berkerjasama dengan ibu Liftiah, S.Psi., M.Si, dari jurusan psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

3.6.2 Tes *Juggling* (Menimang Bola)

Tujuan :

Menjaga bola agar tetap di udara selama mungkin dan tidak jatuh ke bawah.

Alat yang di gunakan adalah ; Bola dan stopwatch.

Petunjuk pelaksanaan :

1. Pemain berdiri dengan bola diletakkan diatas tanah.
2. Bola dicungkil dengan ujung jari kaki, diangkat ke atas untuk ditimang-timang.
3. Menimang-nimang bola boleh dengan kaki, paha, atau kepala.
4. Yang dihitung dari tes *juggling* ini yaitu lamanya testee melakukannya dan sampai akhirnya jatuh ketanah.

Prestasi ; jumlah pantulan bola.

Penilaiannya: lamanya waktu pemain dapat mempertahankan bola tetap di udara dan nilai maksimum 200.



Gambar 3.1 Tes *juggling*

(Sumber : Danny Mielke, 2003:16)

Tabel 3.1 Skor Tes *Juggling*

Waktu <i>Juggling</i> (detik)	Nilai yang diperoleh
0 sampai 5	50
6 sampai 10	100
11 sampai 20	120
21 sampai 30	140
31 sampai 40	160
41 sampai 50	180
51 sampai 60	200

(Sumber: Danny Mielke, 2003:17)

3.6.3 Tes Akurasi Tendangan

Instrumen yang digunakan untuk mengukur akurasi tendangan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes keterampilan menembak bola ke sasaran di dalam gawang milik Siem Plooyer. Adapun tesnya akan diuraikan sebagai berikut: gawang ukuran normal lebar 7,32 meter tinggi 2,44 meter, dibagi menjadi 6 bidang sasaran yang sama luasnya dengan batas tali, masing-masing bidang sasaran diberi nilai. Jarak antara garis batas menembakkan bola dengan gawang untuk kelompok umur :

8 – 10 tahun : 11 meter.

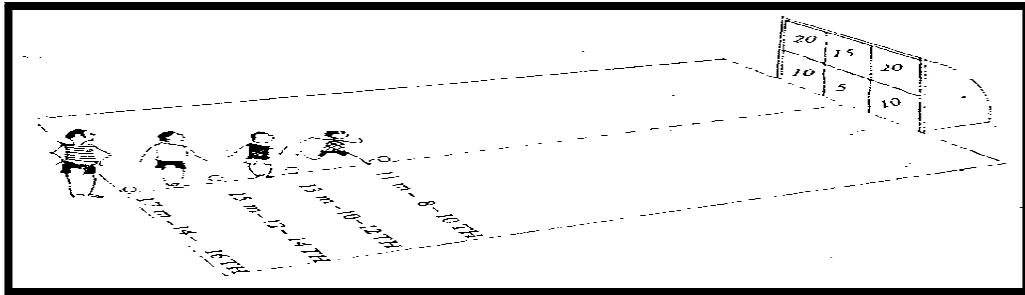
10 – 12 tahun : 13 meter.

12 – 14 tahun : 15 meter.

14 – 16 tahun : 17 meter.

Contoh Penilaian:

Seorang *Testee* mempunyai kesempatan menendang lima kali tembakan, dan skor itu diambil dari tembakannya yang masuk kedalam sasaran, misal yang masuk kesasaran dari lima kesempatan yaitu tiga kali dengan jumlah nilai 20,10,15 jadi, jumlah nilai keseluruhannya 45. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut:



Gambar 3.2. Diagram Lapangan Tes Menembak Bola ke Sasaran didalam gawang

Sumber : Drs. Sukatamsi (1984:277)

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian pengamatan terhadap suatu variabel yang diambil dari data ke data dan dicatat menurut urutan terjadinya serta disusun sebagai data statistik. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan teknik regresi dengan program bantu statistik SPSS *for windows release 16* Sebelum melakukan uji analisis dahulu dilakukan dengan sejumlah uji persyaratan untuk mengetahui kelayakan data meliputi:

3.6.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan dianalisis. Adapun uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria

uji jika signifikansi $> 0,05$ data dinyatakan normal, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ data dinyatakan tidak normal.

3.6.2 Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama dalam penelitian. Uji homogenitas varians dihitung dengan menggunakan uji *chi square*. Kriteria uji jika signifikansi $> 0,05$ data dinyatakan homogen, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ data dinyatakan tidak homogen.

3.6.3 Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk menguji apakah data yang diperoleh linier atau tidak. Jika data linier, dapat dilanjutkan pada uji parametrik dengan teknik regresi. Namun jika data tidak linier, digunakan uji regresi non linier. Uji linieritas menggunakan teknik analisis varians untuk regresi atau uji F dengan kriteria pengujian yaitu jika signifikansi $> 0,05$ data dinyatakan linier, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ data dinyatakan tidak linier.

3.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penelitian

Faktor-faktor yang mempengaruhi penelitian ini adalah:

3.7.1 Faktor kesungguhan

Faktor kesungguhan dalam pelaksanaan penelitian dari masing-masing sampel tidak sama, untuk itu penulis dalam pelaksanaan tes selalu mengawasi dan mengontrol setiap aktivitas yang dilakukan dengan melibatkan tim peneliti untuk mengarahkan kegiatan sampel pada tujuan yang akan dicapai.

3.7.2 Faktor penggunaan alat

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan alat-alat yang telah disediakan, dengan harapan dapat memperlancar jalannya penelitian. Sebelum sampel diberi perlakuan, terlebih dahulu penulis memberikan informasi dan contoh penggunaan alat-alat tersebut sehingga didalam pelaksanaan penelitian tidak terdapat kesalahan.

3.7.3 Faktor pemberian materi

Pemberian materi dalam pelaksanaan tes mempunyai peran yang besar dalam pencapaian hasil yang optimal. Usaha yang ditempuh agar penyampaian materi tes dapat diterima seluruh sampel dengan jelas. Sebelum pelaksanaan tes, secara klasikal diberikan petunjuk penggunaan alat tes dan contoh yang benar penggunaan masing-masing alat tes tersebut.

3.7.4 Faktor kemampuan sampel

Masing-masing sampel memiliki kemampuan dasar yang berbeda, baik dalam penerimaan materi secara lisan maupun kemampuan dalam penggunaan alat tes. Untuk itu penulis selain memberikan informasi secara klasikal, secara individu penulis berusaha memberikan koreksi agar tes yang digunakan benar-benar baik.

3.7.5 Faktor kegiatan sampel diluar penelitian.

Tujuan utama pelaksanaan penelitian ini adalah memperoleh data-data seakurat mungkin. Untuk menghindari adanya kegiatan sampel diluar penelitian yang bisa menghambat proses pengambilan data, penulis berusaha mengatasi dengan memilih waktu penelitian bersamaan dengan jadwal latihan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengukuran hubungan tingkat pengaruh tingkat *IQ* terhadap kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan dalam permainan sepakbola pada siswa SSB APAC INTI U-12 Pos Bergas Kabupaten Semarang tahun 2012.

Table 4.1
Hasil pengukuran X1,X2 dan Y

Variable	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Standar deviasi
IQ	71.000	116.000	9.85789	12.846598
JUGGLING	100.000	200.000	1.34737	31.157025
AKURASI	20.000	90.000	5.05263	18.551335

(Sumber: Data Penelitian 2012)

Tabel 4.1 menunjukkan hasil pengukuran IQ mempunyai rata-rata 9,8578 dengan hasil terendah 71, tertinggi 116 dan standar deviasi sebesar 12,846. Untuk hasil pengukuran *juggling* mempunyai rata-rata 1,34737 dengan hasil terendah 100, tertinggi 200 dan standar deviasi sebesar 31,157. Sedangkan untuk hasil pengukuran akurasi tendangan mempunyai rata-rata 5,0526 dengan hasil terendah 20, tertinggi 90 dan standar deviasi sebesar 18,551.

4.1.2 Uji Prasyarat Analisis

Agar memenuhi persyaratan analisis dalam menguji hipotesis penelitian, akan dilakukan beberapa langkah uji persyaratan, meliputi : uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji linieritas data.

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yaitu distribusi data yang mempunyai pola seperti distribusi normal (distribusi tersebut tidak melenceng ke kiri atau ke kanan). Pengujian kenormalan data penelitian ini menggunakan rumus *kolmogorov smirnov*. Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan rumus *kolmogorov smirnov* melalui perhitungan komputer program SPSS release 16 diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

Variable	kolmogorov	signifikasi	kriteria
IQ	802	541	Normal
JUGGLING	1.137	151	Normal
AKURASI	640	807	Normal

(Sumber: Data Penelitian, 2012)

Tabel 4.2 menunjukkan nilai Asymp Sig (2-tailed) untuk IQ, *juggling* dan akurasi tendangan adalah 0,541; 0,151; 0,807. Dengan demikian hasil pengujian tersebut menunjukkan adanya distribusi data yang normal dikarenakan nilai dari tingkat signifikansi ketiganya lebih besar dari 0,05

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dalam penelitian ini digunakan rumus *chi square* berdasarkan perhitungan dengan menggunakan komputer program SPSS release 16 diperoleh hasil seperti berikut :

Tabel 4.3

Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian

Variabel	Chi square	Signifikasi	Criteria
IQ	1.579	1.000	Homogen
JUGGLING	7.842	.165	Homogen
AKURASI	5.737	.766	Homogen

(Sumber: Data Penelitian, 2012)

Tabel 4.3 menunjukkan harga *chi square* variabel IQ (*Intelligence Quotient*) (X), *juggling*(Y1) dan hasil akurasi tendangan (Y2) masing-masing memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa data-data penelitian ini homogen.

3. Uji Linieritas Data

Uji linieritas data merupakan uji untuk mengetahui linier tidaknya data variabel bebas dan variabel terikat. Untuk menguji kelinieran dalam penelitian ini digunakan uji F dan berdasarkan perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Uji Linieritas Data

Variabel	F hitung	signifikasi	Criteria
X1-Y	5.243	.035	Linear
X2-Y	8.735	.009	Linear

(Sumber: Data Penelitian, 2012)

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa harga dari F hitung 5.243 dan 8.735 dan nilai signifikasi sebesar 0.035 dan 0.009 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel kecerdasan *IQ* dengan variabel *juggling* dan akurasi tendangan membentuk model linier atau signifikan.

4.1.1 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis penelitian yang mengkaji hubungan tingkat *Intelegensi Quatiant* terhadap kemampuan *juggling* dan akurasi tendangan dilakukan dengan analisis hubungan menggunakan teknik regresi. Perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 16*. Adapun hasil perhitungan analisis data tersaji pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 4.5
Hasil analisis Regresi IQ dengan *juggling*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.486 ^a	.236	.191	28.028285

a. Predictors: (Constant), IQ

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4118.743	1	4118.743	5.243	.035 ^a
	Residual	13354.941	17	785.585		
	Total	17473.684	18			

a. Predictors: (Constant), IQ

b. Dependent Variable: JUGGLING

(Sumber: Data Penelitian, 2012)

Berdasarkan hasil analisis diatas diperoleh F hitung $5,243 > F$ tabel $4,451$ dengan signifikan $\alpha=5\%$ dengan hasil R Square $0,236$. Sehingga tidak ada hubungan yang signifikan tingkat *intelegensi quotient* terhadap kemampuan akurasi tendangan, “**Ditolak**”. Berarti ada hubungan sebesar $23,6\%$.

Tabel 4.6

Hasil analisis Regresi IQ dengan akurasi tendangan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.583 ^a	.339	.301	15.514956

a. Predictors: (Constant), IQ

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2102.601	1	2102.601	8.735	.009 ^a
	Residual	4092.136	17	240.714		
	Total	6194.737	18			

a. Predictors: (Constant), IQ

b. Dependent Variable: AKURASI

(Sumber: Data Penelitian, 2012)

Berdasarkan hasil analisis diatas diperoleh F hitung $8,735 > F$ tabel 4,451 dengan signifikan $\alpha=5\%$ dengan hasil R Square 0,339. Sehingga tidak ada hubungan yang signifikan tingkat *intelegensi quotient* terhadap kemampuan akurasi tendangan, “**Ditolak**”. Berarti ada hubungan sebesar 39,9%.

4.2 Pembahasan

Saifuddin Azwar (2004:163), menyatakan bahwa orang yang mempunyai inteligensi yang tinggi diharapkan akan dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Kemudahan dalam belajar disebabkan oleh tingkat inteligensi yang tinggi yang terbentuk oleh ikatan-ikatan syaraf antara stimulus dan respon yang dapat penguatan. Inteligensi merupakan bekal potensial yang akan memudahkan dalam belajar dan pada gilirannya akan menghasilkan performansi yang optimal. Dalam melakukan *juggling* seorang pemain membutuhkan kecermatan dan kosentrasi yang tinggi agar bola tersebut masih dalam penguasaannya.

Penguasaan teknik menendang bola dalam sepakbola sangat mutlak dikuasai oleh setiap pemain agar dapat bermain secara baik. Sukatamsi (1984:44) menyatakan bahwa seorang pemain yang tidak bisa menguasai teknik menendang dengan baik, tidak akan mungkin menjadi pemain yang baik. Kesebelasan yang baik adalah suatu kesebelasan yang semua pemainnya menguasai teknik menendang bola dengan baik, dengan cepat, cermat, dan tepat pada sasaran, sasaran teman maupun dalam membuat gol ke mulut gawang lawan. Dan untuk dapat menguasai teknik menendang bola dengan baik tentunya dilakukan dengan berbagai kegiatan yang terprogram dan terencana serta membutuhkan waktu yang cukup lama. Akan tetapi

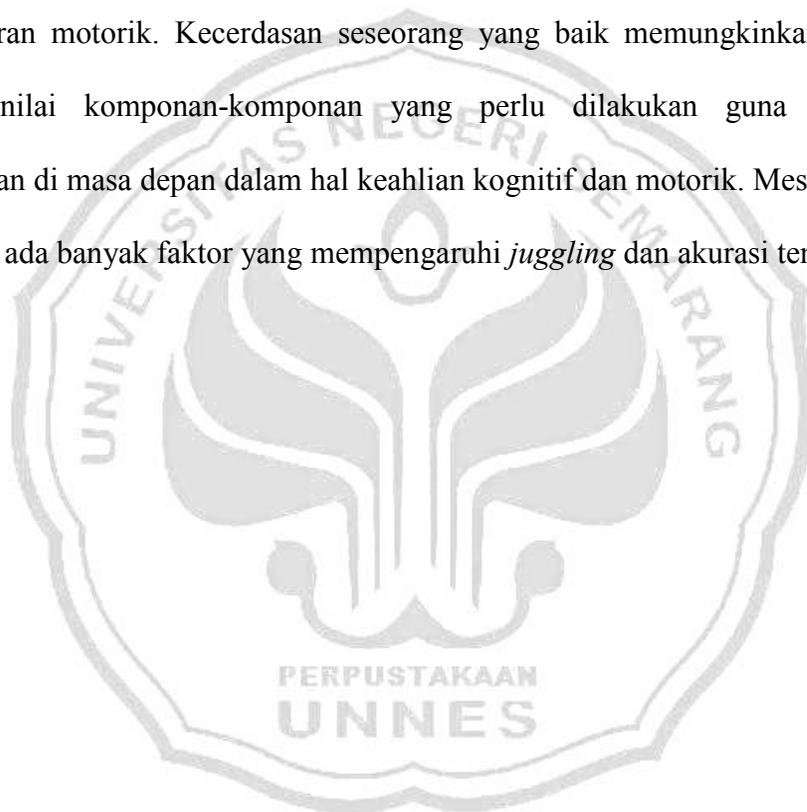
usaha tersebut akan sia-sia apabila tidak dibarengi dengan mental atau kecerdasan *IQ* yang bagus. Sebagus apapun teknik menendang yang dimiliki pemain apabila kecerdasan *IQ*-nya atau mentalnya jelek pemain tersebut tidak akan bisa mengeluarkan teknik yang dimilikinya.

Bentuk pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh yang positif, dimana semakin tinggi tingkat kecerdasan *IQ* pemain maka akan tinggi pula juggling dan akurasi tendang yang dimilikinya dan sebaliknya semakin rendah tingkat kecerdasan *IQ* pemain maka semakin rendah pula juggling dan akurasi tendangan yang dimilikinya. Adanya hubungan tingkat kecerdasan *IQ* terhadap hasil *juggling* dan akurasi tendangan sangat beralasan sebab seseorang yang memiliki tingkat kecerdasan *IQ* yang tinggi akan memiliki kemampuan memahami emosi yang baik pada dirinya, mengendalikan emosinya untuk tetap stabil, memotivasi diri untuk lebih baik lagi, mengetahui emosi temannya, serta menjalin hubungan dengan orang lain secara bagus. Sedangkan untuk mendapatkan akurasi yang tinggi pemain tersebut harus dalam keadaan fokus, tenang, bisa mengendalikan emosinya secara tepat.

Hal tersebut dibuktikan melalui penelitian ini, dimana hasil koefisien korelasi antara *IQ* dan *juggling* sebesar 0,236 dan nilai Sig 0,035 dengan $\alpha = 5\%$, dan antara *IQ* dan akurasi tendangan sebesar 0,339 dan nilai Sig 0,009 dengan $\alpha = 5\%$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *IQ* (*intelligence quotient*) terhadap *juggling* dan akurasi tendangan pada pemain SSB APAC INTI U-12 Pos Bergas tahun 2012.

Adanya hubungan antara IQ (*intelligence quotient*) terhadap *juggling* dan akurasi tendangan ini sangat beralasan sebab seseorang yang memiliki kecerdasan yang tinggi akan memiliki kemampuan untuk memahami dan menyelesaikan problem mental dengan cepat, kemampuan mengingat, kreativitas yang tinggi, dan imajinasi yang berkembang. Sebaliknya seseorang yang memiliki tingkat kecerdasan rendah cenderung perilakunya lamban, tidak cepat mengerti, kurang mampu menyelesaikan masalah mental yang sederhana, dan semacamnya.

Selain itu kecerdasan berkenaan langsung dengan penangkapan cepat lambatnya seseorang dalam menguasai suatu ketrampilan baru secara cermat dalam pembelajaran motorik. Kecerdasan seseorang yang baik memungkinkannya untuk dapat menilai komponen-komponan yang perlu dilakukan guna menunjang keberhasilan di masa depan dalam hal keahlian kognitif dan motorik. Meskipun disisi lain masih ada banyak faktor yang mempengaruhi *juggling* dan akurasi tendangan.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh tingkat *IQ* terhadap kemampuan *juggling dan* akurasi tendangan dalam permainan sepak bola pada pemain Usia 11-12 SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012 dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Bahwa *IQ* memberikan pengaruh terhadap kemampuan *Juggling* pada pemain Usia 11-12 SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012.
- 5.1.2 Bahwa *IQ* memberikan pengaruh terhadap kemampuan akurasi tendangan pada pemain Usia 11-12 SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012.
- 5.1.3 Bahwa *IQ* memberikan pengaruh terhadap kemampuan *Juggling dan* akurasi tendangan pada pemain Usia 11-12 SSB APAC INTI Kabupaten Semarang tahun 2012.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

- 5.2.1 Untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan anak dalam bermain sepakbola, maka disarankan kepada pihak pelatih, orang tua maupun yang terlibat di dalamnya agar jangan mempertimbangkan aspek tekniknya

saja akan tetapi aspek IQ (*intelligence quotient*) juga perlu dipertimbangkan di dalam memberi materi.

- 5.2.2 Untuk pemain, disarankan untuk lebih memahami dan meningkatkan lagi hal-hal yang berpengaruh dengan IQ (*intelligence quotient*).
- 5.2.3 Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan model dengan mempertimbangkan dua model kecerdasan yaitu kecerdasan *IQ* dengan kecerdasan *EQ* secara bersama-sama untuk mendapatkan faktor yang lebih dominan terhadap hasil *juggling* dan akurasi tendangan.



DAFTAR PUSKATA

- A. Sarumpaet, dkk. 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta : Depdikbud, Dirjendiknas
- Carter, Philip. 2010. Tes IQ dan Tes bakat. Jakarta: PT. Indeks.
- Kirkendall D.R, et.al. 1987. *Practical Measuement For Evaluation In PhysicalEducatos 2nd ed*. Champaign : Human Kinetics Publishers,Inc.
- Luxbacher A., Joseph. 1999. *Sepak Bola*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- M. Sajoto, 1995. *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Semarang : Dahara Prize.
- Nurhasan, 2001. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani Prinsip-prinsip dan Penerapannya*. Jakarta : Depdiknas.
- Remmy Muchtar, 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta:Depdikbud.
- Rusli Lutan. 1998. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Toeri dan Metode*. Jakarta : Depdikbud, Dirjendikti Proyek Pengembangan LPTK.
- Saifuddin Azwar. 2004. *Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sucipto, dkk., 2000. *Sepak Bola*. Jakarta : Depdikbud.Dirjendikti.
- Suharmisi Arikunto., 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Suharno. H.P, 1985. *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta : Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga.
- Sukatamsi, 1984. *Bermain Sepak Bola*. Solo : Tiga Serangkai.
- Sutrisno Hadi, 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- W.J.S. Poerwadarminto. 1997. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005. Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, 2006. Jakarta: Sinar Grafika.

LAMPIRAN



Lampiran 1


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN ILMU KEPELATIHAN OLAH RAGA
 Gedung 1, Kampus Sekeloa, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024 70774085
 Laman: <http://ik.umnes.ac.id> | www.umnes.ac.id

Nomor: **126/PA 3.1.30/20/2012**
 Lampir: _____
 Hal: **Usulan Pembimbing**

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Universitas Negeri Semarang

Menindaklanjuti Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/D/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pada 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan:

1	Nama	Drs. Krowanoro, M.Pd
	NIP	196105101987031003
	Pangkat/Golongan	III/c - Perata
	Jabatan Akademik	Lektor
	Sebagai Pembimbing I	
2	Nama	Drs. Sukirno, M.Pd
	NIP	195106121981031004
	Pangkat/Golongan	III/c - Perata
	Jabatan Akademik	Lektor
	Sebagai Pembimbing II	

Dalam penyusunan skripsi Tugas Akhir oleh mahasiswa:

✓	Nama	YUDIS IRYANTO
	NIM	6301408175
	Prodi	Pendidikan Keperawatan Olahraga
	Topik	Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Untuk itu, mohon diterbitkan surat peringatannya.

Semarang, 21 Maret 2012

 Krowanoro, M.Pd
 NIP. 195004011988031002





Lampiran 2



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
Nomor : *24/PIK-2012*

**Tentang
PENETAPAN ODEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012**

Mendiang : Untuk meningkatkan mutu mahasiswa Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan dan Raga Pendidikan Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan dan Raga Pendidikan Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. SK Rektor UNNES No. 154/D/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 152/D/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. 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)

Mempertalikan : Undang-undang Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan dan Raga Pendidikan Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES Tanggal 21 Maret 2012

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk dan mengugaskan kepada:

1. Nama	: Drs. Kriwastoro, M.Pd.
NP	: 199106301987031003
Pangkat/Golongan	: IIIc - Penata
Jabatan Akademik	: Lektor
Sebagai Pembimbing I	

2. Nama	: Drs. Sukemi, M.Pd.
NP	: 195106121981031004
Pangkat/Golongan	: IIIc - Penata
Jabatan Akademik	: Lektor
Sebagai Pembimbing II	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: YUDHI IRYANTO
NIM	: 6301438175
Jurusan/Prodi	: Ilmu Keolahragaan dan Raga Pendidikan Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES
Topik	: Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.


Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
UNNES
Semarang, 26-3-2012
Drs. H. Ferry Prasno, M.Si
199110191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Penitipal



Lampiran 3

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp/Fak (024) 8508007 Laman: http://www.fik.unnes.ac.id Email : fik_unnes@telkom.net
---	---

Nomor	: 4570/U/N37.1.6/PL/2012	Semarang, 20 Juli 2012
Lampiran	: -	
Hal	: <i>Ijin Penelitian</i>	

Yth: Pimpinan PT APAC INTI CORPORA Kab. Semarang
di- Bawen

Dengan hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : YUDHI JRYANTO
 NIM : 6301408175
 Prodi : S1/ Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
 Judul : "PENGARUH TINGKAT INTELEGENSI QUOTIENT TERHADAP KEMAMPUAN JUGGLING DAN AKURASI TENDANGAN DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA PEMAIN U 12 SSB APAC INTI KABUPATEN SEMARANG TAHUN 2012 "

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



(Signature)
Drs. Tri Rustiadi, M. Kes.
 NIP :19641023 199002 1 001

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan PKLO FIK UNNES
3. Kepala

No. Dokumen FM-05-AKD-24

Lampiran 4



PT. APAC INTI CORPORA

F.XII.1.3.06.04

SURAT KETERANGAN
163 / AIC - HRD / XI / 2012

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

NAMA	: Yudhi Iryanto
NIS / NIM	: 6301408175
FAK / JUR / PROGDI	: S1/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
SEKOLAH / PT	: Universitas Negeri Semarang

Telah selesai melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Tingkat Intelegensi Quotient Terhadap Kemampuan Juggling dan Akurasi Tendangan Dalam Permainan Sepak Bola pada Pemsin U-12 SSB APA C INTI Kabupaten Semarang Tahun 2012" tanggal 12 Oktober 2012.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bawen, 9 November 2012

Harap kami



Ernani Karunawati
 Manager HRD

HEAD OFFICE :
 GRAHA BIP 10th Floor, Jl. Jend. Gatot Subroto Kav 23, Jakarta 12230, Indonesia
 Telp: (62-21) 6238988 (Kantor) Fax: (62-21) 6396330, 6200912 Website: http://www.apacinti.com E-mail: info@apacinti.com

Lampiran 5

DAFTAR NAMA PETUGAS PEMBANTU PENELITIAN

NO	NAMA	TUGAS	KETERANGAN
1	Asmuni	Pengawas	Pelatih SSB APAC INTI
2	Liftiah,S.Psi.,M.Si	Peneliti IQ	Dosen Psikologi FIP UNNES
3	Moh.Iqbal M,S.Psi.,M.Si	Peneliti IQ	Mahasiswa PKLO FIK UNNES
4	Yudhi Iryanto	Peneliti	Mahasiswa PKLO FIK UNNES
5	Yusuf Ardiansyah	Pencatat Semua Hasil Instrument	Mahasiswa PKLO FIK UNNES
6	Ghulam Mukhoyar	Pencatat Semua Hasil Instrument	Mahasiswa PKLO FIK UNNES

Lampiran 6

DAFTAR NAMA SAMPEL

NO	NAMA	USIA (Umur)
1.	Giovani Agus Arifin	12,2
2.	Shofi Ansori	12,2
3.	Dafa Purnandhika	11,1
4.	Satya Widhi Laksana	12,8
5.	Ahmad Shahda Salsabila	12,9
6.	Fiki Septiaji	11,1
7.	Arka Hanif	11,2
8.	Kukuh Cahyo P	12,6
9.	Aqsha SP	12,1
10.	M Syafi AP	12,4
11.	Bagas Enggal K	12,0
12.	Luky Ade F	12,9
13.	Zhiko Eksiawan	11,4
14.	S.H Alfaras	11,11
15.	M.Bagus Risky	12,6
16.	Alip Hablian Bilhakim	11,6
17.	Novan Lutfi	12,4
18.	Arya D P	12,7
19.	Apit Ali	11,3
20.		

Lampiran 7



**HASIL TES INTELEGENSI
SSB APACINTI BERGAS SEMARANG
(JUM'AT, 13 OKTOBER 2012)**

NO	NAMA	TGL. LAHIR	Umur	IQ	KETERANGAN	
1	A. Syahda, A. S	20 - 01 - 2000	12,9	103	Average	Rata-rata
2	Syafiq Husein N. Farras	13 - 11 - 2000	11,11	104	Average	Rata-rata
3	Yiko Eksiawan	04 - 06 - 2001	11,4	105	Average	Rata-rata
4	Aqsha Saniskara Prawira	20 - 09 - 2000	12,1	102	Average	Rata-rata
5	Alib Harlian Bil Hakim	18 - 04 - 2001	11,6	93	Average	Rata-rata
6	Shofy Anshori	06 - 08 - 2000	12,2	115	High Average	Cukup cerdas
7	Fiki Septi Aji	20 - 09 - 2001	11,1	87	Low Average	Agak kurang cerdas
8	Satya Wiji Laksana	16 - 02 - 2000	12,8	109	Average	Rata-rata
9	Luky Ade Firmanta	05 - 01 - 2000	12,9	97	Average	Rata-rata
10	Muhammad Syafii Al-ayyubi	15 - 06 - 2000	12,4	86	Low Average	Agak kurang cerdas
11	Arya Dwi Prasetyo	30 - 03 - 2000	12,7	89	Low Average	Agak kurang cerdas
12	Muhammad Bagus Rizki	14 - 04 - 2000	12,6	111	High Average	Cukup cerdas
13	Arka Hanif Windiarto	22 - 08 - 2001	11,2	103	Average	Rata-rata
14	Bagas Inggal Kurniawan	11 - 10 - 2000	12,0	71	Borderline	Kurang cerdas
15	Nova Lutfi A.	09 - 06 - 2000	12,4	77	Borderline	Kurang cerdas
16	Dava Purnandhika	01 - 09 - 2001	11,1	116	High Average	Cukup cerdas
17	Abid Ali	17 - 07 - 2001	11,3	87	Low Average	Agak kurang cerdas
18	Kukuh CP	02 - 04 - 2000	12,6	106	Average	Rata-rata
19	Giovani AA	13 - 08 - 2000	12,2	112	High Average	Cukup cerdas
20	Elang Julian Gita	09 - 04 - 2000	12,6	-	-	-

Semarang, 24 Oktober 2012

Psikolog,



Ertiah, S. Psi., M. Si

Lampiran 8

HASIL TES *JUGGLING*
SISWA SSB APAC INTI U-12 KABUPATEN SEMARANG
TAHUN 2012

NO	NAMA	WAKTU	KET
1.	Giovani Agus Arifin	12"	120
2.	Shofi Ansori	6"	100
3.	Rafa Purnandhika	17"	120
4.	Satya Widhi Laksana	23"	140
5.	Ahmad Shahda Salsabila	47"	180
6.	Fiki Septiaji	11"	120
7.	Arka Hanif	18"	120
8.	Kukuh Cahyo P	33"	160
9.	Aqsha SP	24"	140
10.	M Syafi AP	6"	100
11.	Bagas Enggal K	11"	120
12.	Luky Ade F	17"	120
13.	Zhiko Eksiawan	12"	120
14.	S.H Alfaras	2'01"	200
15.	M.Bagus Risky	8"	100
16.	Alip Hablian Bilhakim	45"	180
17.	Novan Lutfi	53"	200
18.	Arya D P	15"	120
19.	Apit Ali	10"	100
20.			

Lampiran 9

**HASIL TES AKURASI TENDANGAN SISWA SSB APAC INTI U-12
KABUPATEN SEMARANG 2012**

NO	NAMA	TENDANGAN					TOTAL	KET
		1	2	3	4	5		
1.	Giovani Agus Arifin	10	0	5	20	20	55	
2.	Shofi Ansori	20	10	20	20	20	90	
3.	Rafa Purnandhika	20	15	10	10	5	60	
4.	Satya Widhi Laksana	10	0	10	0	0	20	
5.	Ahmad Shahda Salsabila	20	20	10	20	10	80	
6.	Fiki Septiaji	0	10	20	10	0	40	
7.	Arka Hanif	20	15	20	0	20	75	
8.	Kukuh Cahyo P	5	10	20	0	20	55	
9.	Aqsha SP	0	0	20	10	20	50	
10.	M Syafi AP	0	20	5	10	0	35	
11.	Bagas Enggal K	10	0	5	5	0	20	
12.	Luky Ade F	0	20	0	10	20	50	
13.	Zhiko Eksiawan	5	5	20	20	10	60	
14.	S.H Alfaras	10	20	0	10	20	60	
15.	M.Bagus Risky	15	20	0	0	15	50	
16.	Alip Hablian Bilhakim	0	20	0	0	20	40	
17.	Novan Lutfi	10	0	20	20	0	50	
18.	Arya D P	5	0	15	20	0	40	
19.	Apit Ali	0	15	10	5	0	30	
20.								

Lampiran 10

1. Uji deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
IQ	19	9.85789E1	12.846598	71.000	116.000
JUGGLING	19	1.34737E2	31.157025	100.000	200.000
AKURASI	19	5.05263E1	18.551335	20.000	90.000

2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		IQ	JUGGLING	AKURASI
N		19	19	19
Normal Parameters ^a	Mean	9.85789E1	134.73684	50.52632
	Std. Deviation	1.284660E1	31.157025	1.855134E1
Most Extreme Differences	Absolute	.184	.261	.147
	Positive	.088	.261	.147
	Negative	-.184	-.137	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.802	1.137	.640
Asymp. Sig. (2-tailed)		.541	.151	.807

a. Test distribution is Normal.

3. Uji Homogenitas

Test Statistics

	IQ	JUGGLING	AKURASI
Chi-Square	1.579 ^a	7.842 ^b	5.737 ^c
Df	16	5	9
Asymp. Sig.	1.000	.165	.766

4. Uji Linieritas

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4118.743	1	4118.743	5.243	.035 ^a
	Residual	13354.941	17	785.585		
	Total	17473.684	18			

a. Predictors: (Constant), IQ

b. Dependent Variable: JUGGLING

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2102.601	1	2102.601	8.735	.009 ^a
	Residual	4092.136	17	240.714		
	Total	6194.737	18			

a. Predictors: (Constant), IQ

b. Dependent Variable: AKURASI

5. Uji regresi IQ terhadap juggling

[DataSet0]

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	IQ ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: JUGGLING

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.486 ^a	.236	.191	28.028285

a. Predictors: (Constant), IQ

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4118.743	1	4118.743	5.243	.035 ^a
	Residual	13354.941	17	785.585		
	Total	17473.684	18			

a. Predictors: (Constant), IQ

b. Dependent Variable: JUGGLING

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.661	51.100		.365	.719
	IQ	1.177	.514	.486	2.290	.035

a. Dependent Variable: JUGGLING

6. Uji regresi IQ terhadap akurasi tendangan

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	IQ ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: AKURASI

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.583 ^a	.339	.301	15.514956

a. Predictors: (Constant), IQ

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2102.601	1	2102.601	8.735	.009 ^a
	Residual	4092.136	17	240.714		
	Total	6194.737	18			

a. Predictors: (Constant), IQ

b. Dependent Variable: AKURASI



DOKUMENTASI



Sampel diberi pengarahan sebelum melakukan tes IQ



Sampel Mengerjakan Tes IQ



Tes akurasi tendangan



Sampel diberi pengarahan sebelum melakukan Tes Akurasi tendangan



Sampel melakukan tes akurasi tendangan



Sampel melakukan tes *Juggling*



Instrumen Penelitian



Pelatih, siswa SSB APAC INTI U-12, dan peneliti