



**HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL DAN
KONSENTRASI TERHADAP HASIL PERMAINAN BILIAR
BOLA 9 PADA PEMAIN PEMULA
DI KLUB BILIAR KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan Dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
Untuk Mencapai Gelar Sarjana *Sains* Pada
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

**Oki Surahman
6211411045**

**JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Oki Surahman, 2015. *Hubungan Tingkat Kecerdasan Emosional dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Bola 9 Pada Pemain Pemula Di Klub Biliar Kudus*. Skripsi Jurusan Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes.

Kata Kunci : Tingkat Kecerdasan Emosional, Konsentrasi, Hasil Permainan Biliar.

Tujuan penelitian untuk mengetahui: 1) Kecerdasan emosional terhadap hasil permainan biliar, 2) Konsentrasi terhadap hasil permainan biliar, 3) Kecerdasan emosional dan konsentrasi dengan hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

Metode penelitian ini menggunakan *survey* dengan teknik tes dan pengukuran. Populasi dalam penelitian ini 20 pemain pemula biliar. Teknik penarikansampel menggunakan *total sampling*. Variabel bebas: 1) Kecerdasan emosi, 2) Konsentrasi, variabel terikat: hasil permainan biliar. Teknik pengambilan data: 1) Tes Kecerdasan emosi, 2) Tes Konsentrasi, 3) Hasil permainan biliar. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi dengan program SPSS versi 15.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan: 1) ada hubungan kecerdasan emosi terhadap hasil permainan biliar bola 9 sebesar 63,3%. 2) ada hubungan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 sebesar 62%. 3) ada hubungan kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 sebesar 69,7%.

Simpulan yang dapat diambil adalah bahwasanya tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi mempunyai pengaruh besar tentang hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus. Saran pada penelitian ini Bagi para pelatih biliar kudus juga memperhatikan tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi dan para pemain biliar hendaknya selalu mempertingkatkan keseriusannya.

PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul "HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL DAN KONSENTRASI TERHADAP HASIL PERMAINAN BILIAR BOLA 9 PADA PEMAIN PEMULA DI KLUB BILIAR KUDUS" telah disetujui untuk diajukan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

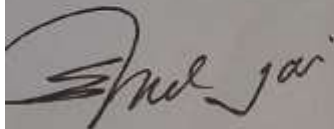
Hari :

Tanggal :

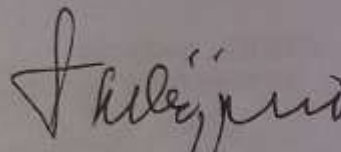
Mengesahkan,

Ketua Jurusan IKOR

Dosen Pembimbing



Drs. Said Junaidi, M. Kes
NIP. 196907151994031001



Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes
NIP. 195512291988101001

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Oki Surahman 6211411045 Ilmu Keolahragaan "Hubungan Tingkat Kecerdasan Emosi dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar Bola 9 Pada Pemain Pemula Di Klub Biliar Kudus" telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari....., tanggal.....2015

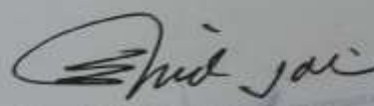
Panitia Ujian

Ketua



Dr. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 195910191985031001

Sekretaris



Drs. Said Junaidi, M. Kes
NIP. 196907151994031001

Dewan penguji

1. Prof. Dr. Sugiharto, M.S
NIP. 195711231985031001

(Ketua)



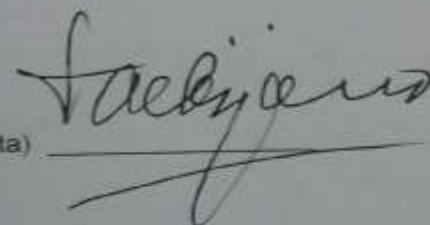
2. Dr. Siti Baitul Mukarromah, M.si.Med
NIP. 198112242003122001

(Anggota)



3. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M. Kes
NIP. 19551229188101001

(Anggota)



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Oki Surahman

Nim : 6211411045

Jurusan/Prodi : Ilmu keolahragaan

Fakultas : Ilmu keolahragaan

Judul skripsi : Hubungan Tingkat Kecerdasan dan konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar Bola 9 Pada Pemain Pemula di Klub Biliar Kudus

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, Juli 2015

Menyatakan,



Oki Surahman
6211411045

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

1. Belajarlah dari masa lalu, hiduplah pada masa sekarang dan punya harapan untuk masa depan. yang terpenting adalah tidak berhenti bertanya. (Albert Einstein)
2. Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)

Persembahan :

Skripsi ini saya, persembahkan kepada :
Ayahku tercinta Sunarto, Ibuku tercinta Sri Rahayu Sungatmini, kakakku tercinta U'ung Noviana, serta sahabatku dan teman-teman kontrakan serta rekan-rekan seperjuangan IKOR Tahun ajaran 2011, Dan Almameter FIK UNNES.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Ilmu keolahragaan FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Ilmu keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu sebagai dasar dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ketua Klub Biliar Kudus Kabupaten Kudus yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Pelatih dan pemain Klub Biliar Kudus yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian.

8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis dan penulis doakan semoga amal dan bantuan saudara mendapat berkah yang melimpah dari Allah S.W.T.

Akhir kata, penulis berharap semoga hasil penulisan skripsi ini dapat memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi pembinaan dan peningkatan prestasi olahraga biliar khususnya untuk di masa yang akan datang.

Semarang, juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	
2.1 Olahraga Biliar.....	8
2.1.1 Empat Pukulan Dasar Dalam Bermain Biliar.....	9
2.1.2 Jenis Permainan Biliar.....	11
2.1.2.1 Permainan Biliar Bola 9.....	11
2.1.2.2 Permainan Biliar Bola 8.....	15
2.1.2.3 Permainan Biliar <i>Snooker</i>	17
2.1.3 Peralatan Yang Dibutuhkan Dalam Permainan Biliar.....	18
2.1.3.1 Stik Biliar	19
2.1.3.2 <i>Cue Ball</i> Biliar.....	20
2.1.3.3 Meja Biliar.....	20
2.1.4 Kecerdasan Majemuk.....	22
2.1.5 Kecerdasan Emosional.....	23
2.1.5.1 Manfaat Kecerdasan Emosional.....	25
2.1.6 Konsentrasi.....	26
2.1.7 Kerangka Berfikir.....	27
2.2 Hipotesis.....	28
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	29
3.2 Variabel Penelitian.....	31
3.3 Populasi Penelitian	31
3.4 Sampel Penelitian.....	32
3.5 Metode Pengumpulan Data	32

3.6 Instrumen Penelitian.....	32
3.6.1 Metode Analisis Instrumen	34
3.6.1.1 Validitas.....	34
3.6.1.2 Reabilitas.....	35
3.7 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penelitian.....	35
3.8 Prosedur Penelitian.....	37
3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	37
3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	37
3.9 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Deskriptif Penelitian.....	40
4.1.2 Uji Prasyarat Analisis Regresi.....	41
4.1.2.1 Uji Normalitas Data.....	41
4.1.2.2 Uji Homogenitas Data.....	42
4.1.2.3 Uji Linieritas Garis Regresi	42
4.1.3 Uji Hipotesis.....	43
4.1.3.1 Hubungan Kecerdasan emosional terhadap hasil permainan biliard.....	43
4.1.3.2 Hubungan Konsentrasi terhadap Hasil Permainan Biliar.....	44
4.1.3.3 Hubungan Kecerdasan emosional dan Konsentrasi terhadap hasil permainan biliard.....	46
4.2 Pembahasan.....	47
4.2.1 Hubungan Kecerdasan Emosional dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar bola 9.....	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Analisis Deskriptif	40
2. Hasil Uji Normalitas	41
3. Hasil Uji Homogenitas Varians Data	42
4. Uji Linieritas data.....	43
5. Koefisien Determinasi Kecerdasan Emosional dengan Hasil Permainan Biliar.....	43
6. Analisis Varians Kecerdasan Emosional dengan Hasil Permainan Biliar.....	44
7. Koefisien Determinasi Konsentrasi dengan Hasil Permainan Biliar.....	45
8. Analisis Varians Konsentrasi dengan Hasil Permainan Biliar.....	45
9. Koefisien Determinasi Variabel Kecerdasan Emosional dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar.....	46
10. Analisis Varians Kecerdasan Emosional dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Susunan Bola 9	12
2. Susunan Bola 8	17
3. Susunan Bola <i>Snooker</i>	18
4. Stik Biliar.....	19
5. <i>Cue Ball</i>	20
6. Meja Biliar	21
7. Desain Penelitian.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Usulan Pembimbing	53
2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	54
3. Surat Ijin Penelitian	55
4. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	56
5. Surat Kehadiran Pembimbing	57
6. Sampel Penelitian Biliar Bola 9 di KBC	58
7. Kuisisioner Kecerdasan Emosi	61
8. Tes Konsentrasi	66
9. Dokumentasi Penelitian	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan biliar di Indonesia pertama kali justru dipopulerkan oleh masyarakat bukan dari golongan tertentu. Kebanyakan masyarakat Indonesia punya banyak waktu senggang karena tidak punya pekerjaan yang tetap. Maka biliar sering dikonotasikan secara negatif. Masyarakat mengetahui bila biliar merupakan permainan untuk kalangan atas di Eropa, maka masyarakat mulai tertarik memainkannya. Apalagi setelah ada beberapa pejabat dari dinas olahraga yang memperkenalkan cara bermain biliar melalui berbagai macam kompetisi atau kejuaraan. Permainan biliar makin berkembang, bahkan sudah punya organisasi resmi yang diakui oleh KONI yaitu POBSI (Persatuan Olahraga Biliar Indonesia) yang didirikan pada tanggal 9 Oktober 1953.

POBSI adalah organisasi resmi yang menaungi semua kegiatan biliar Indonesia. Dengan ketua umum PB POBSI Bpk Wempi Wetipo, MH dan ketua harian PB POBSI Bpk A. Hafil Fuddin, SH, SIP, MH dinyatakan olahraga biliar Indonesia telah mendapat pengesahan sebagai media resmi POBSI sesuai dengan SK No. 011/SKEP/PB POBSI/XI/2014 tentang pembentukan media resmi POBSI.

Biliar merupakan permainan ketangkasan memasukkan bola ke dalam kantong di sudut meja biliar dimana meja biliar tersebut memiliki model yang sudah dimodifikasi dengan bentuk ukuran yang telah ditentukan yaitu 3,7m x 1,8m, dengan cara menyodok bola induk dengan stik kepada bola yang

dimasukkan itu. Bola induk berwarna putih, bola biliar bernomor 1 sampai 15 (Marchamah, 2009:1).

Permainan biliar mempunyai beberapa versi. Penentu jenis versi permainan biliar adalah jumlah bola yang digunakan dalam bermain. Adapun jenis-jenis versi permainan biliar menurut Daniswara (2011:18) yaitu sebagai berikut: 1) permainan delapan bola /8 ball, 2) permainan sembilan bola / 9 ball, 3) permainan bola pembunuh. Permainan biliar yang paling populer saat ini adalah permainan biliar bola 9 yang sering dilombakan dalam turnamen-turnamen biliar baik internasional maupun lokal.

Teknik-teknik dasar dalam permainan biliar menurut Daniswara (2011:24-25) terbagi menjadi empat macam teknik dasar yaitu: 1) *Stop shot*, 2) *Draw shot*, 3) *Follow shot*, 4) *Spin shot*. Keempat pukulan tadi merupakan dasar dalam permainan biliar. Kemampuan yang mendukung serta memungkinkan pemain untuk bisa memenangkan atau memainkan permainan biliar adalah memiliki kemampuan menyodok yang baik. Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor Internal dan faktor External.

a. Faktor Internal

Faktor-faktor internal yang berpengaruh dalam pembentukan kinerja individu adalah sebagai berikut: a) kecerdasan emosional, b) konsentrasi, c) ukuran dan bentuk fisik, d) usia, e) kepribadian, f) motivasi, g) kemampuan alat indra, h) kemampuan motorik, i) kematangan emosional.

b Faktor External

Faktor-faktor external yang berpengaruh dalam kinerja seseorang adalah sebagai berikut: a) lingkungan pekerjaan, b) alat yang digunakan, c) orang lain dan rekan kerja, d) suhu dan cahaya, e) cuaca dan suara.

Pemain yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam ketrampilan teknik dasar permainan biliar, sehingga mereka dapat memainkan bola dari berbagai sudut dan posisi dengan konsentrasi dan kecerdasan yang baik. Selain penguasaan teknik dan faktor fisik yang mendukung, permainan biliar membutuhkan kemampuan berpikir dari otak untuk menentukan strategi memenangkan permainan. Dalam permainan biliar, perkembangan kecerdasan yang simultan dengan perkembangan non fisik seperti Kecerdasan Emosional, yang antara lain kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati ikut berperan dalam menentukan keberhasilan.

Kecerdasan adalah kemampuan mengarah pikiran, tindakan, mengubah arah tindakan jika tindakan telah dilakukan dan kemampuan mengkritik diri sendiri Binet dkk dalam buku Efendi (2005:81). Kecerdasan bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan seseorang, karena ada faktor lain yang mempengaruhi. Efendi (2005:171) kecerdasan emosional (*EQ*) adalah kemampuan mengenali perasaan diri kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan pada hubungan orang lain. Khusus pada orang-orang yang murni hanya memiliki akademis tinggi, mereka cenderung memiliki rasa gelisah yang tidak beralasan, terlalu rewel dan cenderung sulit mengekspresikan kesalahan dan kemarahannya secara tepat bahkan bisa berlebihan.

Efendi (2005:136) menyatakan bahwa *spektrum* kecerdasan tersebut mencakup tujuh jenis kecerdasan yaitu: 1) kecerdasan *verbal*, 2) kecerdasan *visual*, 3) kecerdasan logis-matematis, 4) kecerdasan musikal, 5) kecerdasan kinestetik, 6) kecerdasan intrapribadi, 7) kecerdasan interpribadi. Kecerdasan ini

merupakan untuk memecahkan masalah secara logis dan akademis. Pada pertengahan tahun 1990-an, para ahli menemukan bentuk kecerdasan lain yang menentukan keberhasilan seseorang, yaitu *EQ (Emotional Quotient)* yakni kemampuan berempati, bela rasa, dan memahami diri dan perasaan orang lain, serta motivasi diri untuk maju. (*Emotional Quotient*) *EQ* merupakan persyaratan dasar untuk menggunakan (*Intelligence Quotient*) *IQ*. Dengan demikian, (*Intelligence Quotient*) *IQ* bukan satu-satunya kecerdasan yang menentukan keberhasilan seseorang sebagaimana selama ini diyakini oleh kebanyakan orang.

Pemain biliar tidak cukup hanya mempunyai kecerdasan saja, tetapi juga harus diimbangi dengan konsentrasi yang baik. Mylsidayu (2014:112) konsentrasi adalah kemampuan individu untuk memfokus pada satu stimulus dalam masa tertentu. Ada pemain yang kemampuannya *intelligence* tinggi tetapi memperoleh prestasi yang relatif rendah, namun ada pemain yang walaupun kemampuan *intelligence* relatif rendah, dapat meraih prestasi belajar yang relatif tinggi.

Olahraga biliar aspek latihan yang harus diperhatikan meliputi latihan fisik, taktik, teknik dan mental yang baik agar dapat meningkatkan prestasi. Sedangkan pada lingkup mental salah satunya juga membutuhkan kecerdasan emosional dan konsentrasi. Sudah menjadi rumus, bahwa seseorang yang sulit mengendalikan emosinya, tidak akan bisa berfikir dengan cara bijak, berapa pun tingginya (*Intelligence Quotient*) *IQ* dan *CQ (Creatif Quotient)*, dalam suatu pertandingan kedua inteligensi itu sangat diperlukan. *IQ* tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa partisipasi penghayatan emosional oleh pemain terhadap

jalannya suatu pertandingan, Namun biasanya kedua *intelligence* itu saling melengkapi.

Emosi dan konsentrasi memegang peran penting dalam hidup manusia. Semua gejala emosi seperti: rasa takut, marah, cemas, stress, penuh berharap, rasa senang dapat mempengaruhi perubahan-perubahan kondisi fisik seseorang. Perasaan emosi dapat memberi pengaruh-pengaruh fisiologi seperti: ketegangan otot, denyut jantung, peredaran darah, pernafasan, berfungsinya kelenjar hormon tertentu. Gejala psikis akan mempengaruhi penampilan para pemain biliar. Dalam hubungan ini pengaruh gangguan emosional dan konsentrasi perlu diperhatikan, karena gangguan emosional dapat mempengaruhi keseimbangan psikis secara keseluruhan, begitu juga konsentrasi hal yang sangat mutlak dibutuhkan terutama untuk cabang olahraga yang menuntut konsentrasi tinggi yaitu biliar, panahan, tembak, catur. Olahraga ini membutuhkan ketepatan, ketelitian, konsistensi, dan keajegan disetiap tindakan.

Klub Biliar Kudus merupakan salah satu klub biliar yang terdapat di kota kudus yang mengalami penurunan prestasi. Penurunan prestasi tersebut diakibatkan karena penurunan performa/kemampuan pemain dalam klub biliar kudus itu sendiri. Penurunan kemampuan tersebut dominan pada cara mengontrol emosi dan konsentrasi yang kurang. Hal ini mengakibatkan pemain tidak bisa mengeluarkan kemampuan secara maksimal.

Latar belakang permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Tingkat Kecerdasan Emosional Dan Konsentrasi Terhadap Hasil Permainan Biliar Bola 9 Pada Pemain Pemula Di Klub Biliar Kudus”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Pemain kesulitan dalam memasukkan bola.
- 1.2.2 Pemain hanya mengandalkan kekuatannya untuk menyodok bola.
- 1.2.3 Pemain banyak yang terburu-buru sehingga dalam ketenangan konsentrasinya kurang baik.
- 1.2.4 Pemain belum bisa memperlihatkan kecerdasan emosional saat melakukan penelitian.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan dalam penelitian ini hanya membahas tentang hubungan tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Adakah hubungan tingkat kecerdasan emosional terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus?
- 1.4.2 Adakah hubungan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus?
- 1.4.3 Adakah hubungan tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Mengetahui hubungan kecerdasan emosional terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

1.5.2 Mengetahui hubungan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

1.5.3 Mengetahui hubungan kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi klub biliar kudus sekitarnya dan pembaca.

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat antara lain sebagai berikut.

1.6.1 Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain yang berminat mengadakan penelitian tentang tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

1.6.2 Bagi atlet sebagai tambahan untuk menambahkan kualitas permainan dan pengetahuan dalam berlatih.

1.6.3 Mengetahui seberapa besar tingkat kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9 pada pemain pemula di klub biliar kudus.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

2.1 Olahraga Biliar

Olahraga merupakan suatu aktivitas jasmani dan rohani yang apabila dilakukan secara benar dapat memberikan dampak positif bagi pelakunya. Berolahraga akan meningkatkan ketahanan fisik, memperlancar peredaran darah, untuk menunjang pembinaan mental, sosial, prestasi, serta bisa meningkatkan emosional dan konsentrasi. Olahraga dimasukkan sebagai materi pembelajaran wajib di berbagai tingkatan sekolah. Sembiring (2008:48) olahraga merupakan bagian dari proses dan pencapaian tujuan membangun nasional sehingga peranan olahraga dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara ditetapkan pada kedudukan yang jelas dalam sistem hukum nasional. Seperti di Indonesia olahraga sebagai tujuan pembangunan nasional.

Biliar merupakan permainan ketangkasan memasukkan bola ke dalam kantong di sudut meja biliar, dengan cara menusuk bola dengan stik kepada bola yang dimasukkan itu. Radhitya (2011:11) Biliar adalah sejenis permainan yang dilakukan dengan cara menyodok atau memukul bola di tempat yang bentuknya meja yang modelnya dimodifikasi dengan bentuk ukuran yang telah ditentukan. Marchamah (2009:1) biliar merupakan suatu permainan ketangkasan memasukkan bola yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Bola induk berwarna putih, bola biliar bernomor 1 sampai 15. Pemain yang berhasil memasukkan poin terbanyak akan keluar sebagai pemenang.

Karakteristik Biliar mempunyai ciri khas tersendiri: 1) Pandangan positif biliar merupakan olahraga yang membuat hati senang dan menghilangkan

kejenuhan jika dilihat secara psikologis menurut Marchamah (2009:6). 2) Pandangan negatif biliar masih sering dibuat sebagai ajang permainan yang berbau dengan uang (taruhan).

Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Permainan ini terbagi dari berbagai jenis antara lain *Carom, English Billiard dan Pool*. Permainan ini dapat dimainkan secara perorangan akan tetapi banyak permainan biliar dimainkan secara tim. Sampai saat ini tahun 2015, yang sangat berkembang di Indonesia adalah jenis pool dan itupun masih terbagi dalam nomor bola 15, bola 8, dan bola 9. Dahulu di Indonesia, biliar identik dengan olahraga yang selalu dimainkan oleh para lelaki saja. Namun saat ini banyak wanita yang mulai menggemari olahraga biliar.

2.1.1 Empat Pukulan Dasar Dalam Bermain Biliar

Empat cara menyodok bola dalam permainan biliar merupakan pukulan yang paling dasar yang harus anda ketahui jika berkeinginan untuk menjadi orang yang bisa bermain biliar dengan benar. Isitilah yang digunakan untuk menyebutkan teknik-teknik tersebut sangat bervariasi dan berbeda-beda (Daniswara 2011:24).

1) *Stop shoot*.

Pukulan ini membuat bola putih berhenti ditempat apabila dipukul secara sejajar dengan bola sasaran. Apabila tidak sejajar bola putih akan bergerak normal (tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat). Pukulan ini juga merupakan pukulan yang paling mudah karena titik pukul pada bola ada pada tengah-tengah bola putih.

2) *Draw shoot.*

Pukulan ini akan membuat bola putih mundur apabila dipukul sejajar dengan bola sasaran. Apabila tidak dipukul sejajar bola putih akan memiliki sudut pantul yang lebih lebar dan berjalan lambat. Pukulan ini dapat dilakukan dengan memukul bola putih sedikit dibawah titik tengah dari bola. Pukulan ini jangan dilakukan terlalu dibawah titik tengah. Karena jika dipukul dengan tenaga berlebihan bola putih justru akan naik keatas.

3) *Follow shoot.*

Pukulan ini akan membuat bola putih bergerak maju apabila dipukul sejajar dengan bola sasaran. Apabila tidak sejajar bola putih akan memiliki sudut pantul yang lebih sempit dan bergerak lebih cepat. Pukulan ini dapat dilakukan dengan memukul bola putih sedikit keatas titik tengah.

4) *Spin shoot.*

Pukulan ini akan membuat bola putih bergerak pada sudut yang tidak semestinya setelah mengenai bola sasaran ataupun ban. Pukulan ini dapat dilakukan dengan memukul bola putih sedikit di sebelah kiri atau kanan dari titik tengah.

Uraian diatas merupakan empat teknik dasar dalam bermain biliar. Keempat pukulan tersebut dapat dikombinasikan agar bola putih dapat berhenti pada sudut yang tepat pada bola berikutnya. Perlu diperhatikan dalam menyodok bola dengan teknik *draw shoot* adalah jenis tips. Tips yang keras cenderung membuat bola putih mundur dengan jarak yang lebih pendek dibanding dengan tips yang lembut apabila dipukul dengan tenaga yang sama. Menyodok/memukul *spin shoot* dengan kombinasi dengan *draw shoot/follow shoot* bola tidak akan lurus dengan sudut yang kita lihat sebelum menyodok/memukul bola karena

menyodok/memukul bola putih pada bagian sebelah kanan, maka bola tersebut akan bergerak sedikit ke sebelah kiri, inilah yang dinamakan dengan *defleksi*. Menyodok/memukul dengan menggunakan *spin shoot*, pastikan mengetahui *defleksi* dari stik.

2.1.2 Jenis Permainan Biliar

Permainan biliar mempunyai peraturan tersendiri, demikian juga dengan jenis permainan biliar. Jenis dan peraturan permainan biliar dapat diterapkan dalam setiap kali bermain yang harus disepakati oleh kedua belah pihak terutama dalam suatu pertandingan.

Jenis dan peraturan penentu dalam bermain biliar. Penentu jenis versinya adalah jumlah bola yang digunakan dalam bermain biliar.

2.1.2.1 Permainan bola 9.

Pemmainan biliar biasanya yang sering dimainkan adalah bola 9. Permainan bola 9 sendiri terdapat peraturan yang kadang-kadang berbeda di setiap daerah. Hal ini dikarenakan kebiasaan bermain dari pemain tiap-tiap daerah yang berbeda, ada yang menginginkan permainan bola 9 menjadi lebih rumit, atau ada yang merubah aturannya menjadi lebih mudah dalam bermain. Bola yang digunakan adalah bola biliar yang bernomor 1 sampai dengan 9 ditambah bola berwarna putih yang digunakan sebagai *cue ball*. Bola 9 umumnya memakai meja dengan ukuran 7,8,9 kaki sedangkan untuk professional biasanya memakai 9 kaki (Marchamah, 2009:17).

Peraturan permainan bola 9 yang sering digunakan untuk pertandingan skala internasional. Adapun ketentuannya menurut Marchamah, (2009:19-20) sebagai berikut:

1. Bola yang digunakan.

Bola yang digunakan adalah bola biliard yang bernomor 1 sampai 9 ditambah bola berwarna putih yang digunakan sebagai *cue ball*.

2. Susunan bola pada saat *break*.

Bola bernomor 1 sampai dengan 9 disusun berbentuk wajik (*diamond*). Posisi bola bernomor 1 di bagian atas wajik, sedangkan bola bernomor 9 diletakkan di tengah-tengah susunan bola. dan bola lainnya ditempatkan secara acak.



Gambar 2.1 Susunan Bola 9
(sumber :Marchamah, 2009:19)

3. Tujuan Permainan.

Pemain diharapkan untuk memasukkan bola secara berturut-turut dari angka 1 sampai dengan 9.

4. Cara permainan.

Memasukkan bola dapat dilakukan secara langsung yaitu dengan memukul bola bernomor paling kecil yang ada diatas meja, atau dengan mengkombinasikan bola sasaran dengan bola lain yang sekiranya dapat masuk kedalam kantung meja.

5. Pelanggaran.

Seorang pemain biliar dengan 9 bola ini dinyatakan melakukan pelanggaran apabila:

- a. Bola dipukul bukan merupakan bola paling kecil yang ada dimeja.
- b. Bola putih atau bola yang bernomor melompat atau keluar dari meja.
- c. Bola putih masuk ke dalam kantung meja.
- d. Bagian tubuh maupun pakaian pemain menyentuh bola yang ada di dalam meja permainan.
- e. Bola putih tidak menyentuh bola sasaran saat dipukul.
- f. Saat bola sasaran dipukul, tidak ada bola yang menyentuh ban (*cushion*).
- g. Menaruh/meninggalkan stik di atas meja saat permainan dimulai.

6. Ketentuan setelah pelanggaran.

- a. Pemain berikutnya memiliki kesempatan untuk meletakkan bola putih dimana saja di dalam meja permainan (*free ball*).
- b. Apabila bola nomor keluar dari meja, maupun masuk ke dalam lubang karena pelanggaran, maka bola tersebut tidak dikembalikan diatas meja pada titik *foot spot*.

- c. Bola bernomor 9 dikembalikan keatas meja pada titik foot spot apabila keluar dari meja, maupun masuk kedalam lubang karena pelanggaran. Apabila ada bola lain yang berada pada titik *foot spot*, maka bola nomor 9 ditempatkan pada *long string* terdekat dengan titik *foot spot*.

7. *Push out*.

Setelah lawan melakukan *break* dan ternyata tidak ada bola nomor masuk dan bola putih terhalang oleh bola lain sehingga bola sasaran tidak terlihat (tidak bisa dipukul secara biasa) maka dapat melakukan *push out*.

8. Ketentuan *push out*.

- a. *Push out* hanya dilakukan 1 kali dalam permainan yaitu setelah lawan melakukan *break*.
- b. Sebelum melakukan *push out*, pemain harus memberitahukan kepada lawan atau wasit, apabila pemain tidak memberitahukan kepada lawan maupun wasit, maka pukulan yang dilakukan dianggap pelanggaran.
- c. Melakukan *push out*, pemain bebas memukul bola putih ke arah mana saja dan tidak dianggap *foul*.
- d. Setelah *push out* dilakukan pemain lawan dapat memilih untuk menerima dan melakukan pukulan atau menyerahkan kembalikan kepada pemain yang melakukan *push out* untuk melakukan selanjutnya.

9. Pelanggaran 3x berturut-turut.

Pemain biliar melakukan pelanggaran 3x berturut-turut dalam satu *game*, maka dinyatakan kalah pada *game* tersebut wasit harus memberikan peringatan kepada pemain yang telah melakukan pelanggaran 2x berturut (jika lupa maka lawan berhak mengingatkan wasit).

10. Pemenang.

Untuk menentukan pemain yang menang, maka pemain tersebut harus memiliki ketentuan sebagai berikut:

- a. Memasukkan bola nomor 9 kedalam lubang meja yang sah..

2.1.2.2 Permainan bola 8.

Permainan biliar bola 8 ini, hanya mengatur pertandingan yang menggunakan 8 bola. Bola-bola Biliar dibagi 2 yaitu *Bola Solid* (1-7) dan *Bola Stripes* (9-15). Bola 8 adalah bola yang terakhir dimasukkan. Ukuran meja yang biasa digunakan adalah memakai meja 7,8,9 kaki sedangkan untuk professional memakai 9 kaki. Adapun ketentuan permainan bola 8 adalah sebagai berikut:

1. Permainan biliar kategori ini dimainkan secara *doubles* yaitu 2 orang melawan 2 orang atau bisa juga 1 lawan 1.
2. Bola-bola biliar dibagi menjadi 2 yaitu bola *solid* (1-7) dan bola *stripes* (9-15). Bola 8 adalah bola terakhir dimasukkan.
3. Setelah break dilakukan oleh salah satu pemain, jika ada bola yang masuk maka tim yang melakukan *break* boleh menembak bola lagi jika tidak ada yang masuk, maka tim lawan gantian yang memainkannya.
4. Pemain yang menembak setelah *break*, bisa memilih bola *solid/stripes*, dengan cara memasukkan bola *solid/stripes*. Misalnya jika lawan memasukkan bola 1 maka untuk selanjutnya yang bola harus dimasukkan 2-7. Jika lawan memasukkan bola 10 maka bola selanjutnya yang harus dimasukkan bola 9-15.
5. Apabila bola 8 masuk pada saat *break*, pemain dapat memilih antar mengulang kembali *break* (bola ditata ulang), atau menaruh bola 8 pada *foot spot* dan melanjutkan permainan.

6. Pelanggaran

- a. Bola yang dipukul bukan merupakan bola miliknya.
- b. Memukul bola 8 padahal bola belum habis.
- c. Saat bola sasaran dipukul, tidak ada bola yang menyentuh ban (*cushion*).
- d. Bola putih masuk lubang.
- e. Bola putih atau bola berwarna keluar dari meja permainan.
- f. Bagian tubuh maupun pakaian pemain menyentuh bola yang ada di dalam meja.

7. Setelah terjadi pelanggaran, maka tim lawan berhak mendapatkan *free ball*.

8. Apabila pemain secara tidak sengaja memasukkan bola yang bukan miliknya (bola lawan), maka pada saat itu juga ganti giliran (posisi bola putih tidak berubah atau melanjutkannya).

9. Pemain yang tidak sengaja memasukkan bola 8 sebelum bola-bolanya habis dianggap kalah.

10. Setelah memasukkan seluruh bola, maka bola harus dimasukkan ke salah satu dari 6 lubang yang ditentukan. Pemain yang akan menembak bola 8, harus memilih salah satu lubang. Jika bola 8 masuk ke lubang yang salah, maka pemain itu dianggap kalah.

11. Sebuah tim dinyatakan menang apabila:

- a. Memasukkan bola 8 pada lubang yang ditunjukkan setelah bolanya habis.
- b. Tim lawan memasukkan bola 8 padahal bolanya belum habis.
- c. Tim lawan memasukkan bola 8 ke lubang yang salah.
- d. Tim lawan melakukan *foul* pada saat memasukkan bola 8 contohnya ketika menembak bola 8 masuk dan bola putih juga ikut masuk, maka tim lawan dinyatakan menang.

e. Tim lawan menembak dan mengakibatkan keluarnya bola 8 atau bola putih.

12. Susunan bola 8



Gambar 2.2 Susunan Bola 8
(sumber : Marchamah, 2009:2)

2.1.2.3 Permainan bola (*snooker*)

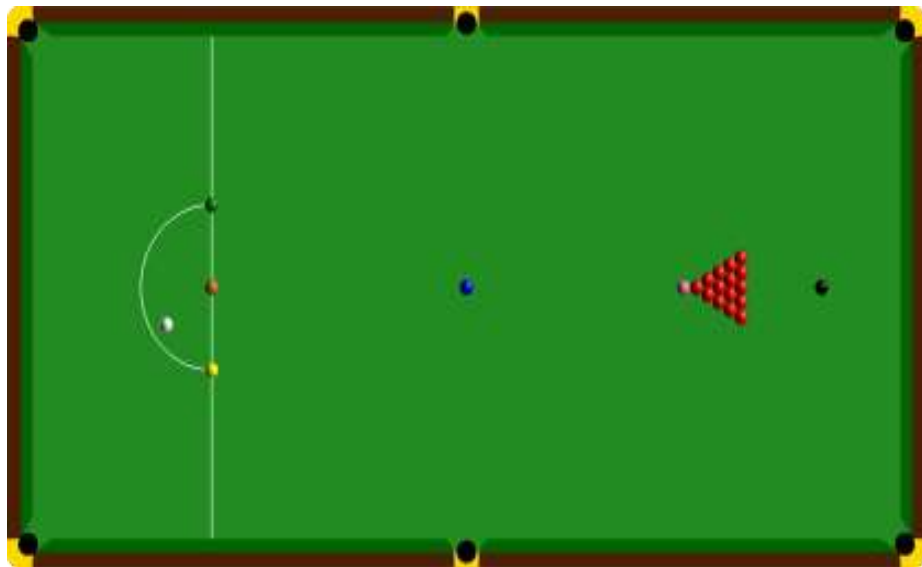
Snooker adalah olahraga seperti biliard yang biasanya dimainkan di atas meja ditutupi dengan kain hijau, dengan kantong terletak di masing-masing dari empat sudut dan dua lagi berada di tengah masing sisi panjang. Ukuran meja *snooker* lebih besar dari meja biliard yang maksimal 9 kaki. Meja *snooker* memakai ukuran 12 kaki yaitu sekitar 3.7 meter x 1.8meter. berikut adalah peraturan permainan bola 15 (*snooker*) yang sering digunakan untuk pertandingan skala turnamen:

1. Cara memainkan bola *snooker*.

Snooker dimainkan menggunakan *cue ball* dan 22 bola *snooker*. *Cue ball* berwarna putih, 15 bola merah masing – masing senilai satu poin, dan enam bola

aneka warna: kuning (2 poin), hijau (3 poin), coklat (4 poin), biru (5 poin), pink (6 poin) dan hitam (7 poin). Pemain atau sebuah tim memenangkan permainan *snooker* bila mencentak poin lebih banyak dari lawannya dengan cara memasukan bola warna merah dan bola berwarna lainnya dengan menggunakan *cue ball*. Pemain menerima tambahan poin jika lawan melakukan pelanggaran saat bola yang bernomor yang dituju.

2. Susunan bola *snooker*.



Gambar 2.3 Susunan Bola *Snooker*
(gambar:Marchamah, 2009:12)

Jenis-jenis permainan biliar yang akan teliti pada permainan bola 9 dikarenakan untuk permainan bola 9 adalah permainan yang membutuhkan kecerdasan emosional dan konsentrasi sangat tinggi disamping itu pun juga permainan bola 9 sangat simple dan tidak terlalu banyak bolanya dan efisiensi waktu.

2.1.3 Peralatan Yang Dibutuhkan Dalam Permainan biliar.

Bermain biliar, kita pasti butuh akan peralatan dan aksesories. Peralatan Biliar berupa: Stik biliar atau *Cue ball*, Meja Biliar, *Cue Bola Biliar*, Sedangkan

aksesoris bisa berupa sarung tangan dan lain-lain. Untuk berhasil sukses bermain biliar sangat diperlukan kecerdasan dan konsentrasi yang tersendiri dalam memandang peralatan-peralatan itu. Ada 3 (tiga) macam peralatan yang merupakan peralatan utama antara lain:

2.1.3.1 Stik Biliar.

Marchamah (2009:10) para master atau atlet biliar mengatakan bahwa stik biliar itu ibaratnya seorang pacar harus berusaha menemukan stik biliar yang betul-betul cocok baik itu dari segi ukuran berat, panjang stik, diameter genggamannya, keseimbangan dan juga jenis material stik yang dipakai. Stik pilihan kita belum tentu cocok buat pemain lainnya, salah memilih stik bisa berakibat kurang maksimalnya dalam bermain biliar.

- 1) Massa : Massa suatu stik biliar dihitungnya dengan menggunakan hitungan Oz, hitungannya ada yang 19, 20, dan 21 Oz, jadi kita tinggal menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan kita. (1 Oz = 28.35 gram).



Gambar 2.4 stik biliar
(sumber: Radhitya Daniswara, 2011:20)

2) Ukuran : ukuran stik biliar bervariasi dengan rata-rata panjangnya sekitar 58-60 inchi (147cm -152cm).

2.1.3.2 *Cue ball* biliar.

Cue Ball Biliar berwarna putih polos biasa juga disebut sebagai bola gaco memiliki berbagai ragam jenis dan mempunyai berat berbeda. Pemahaman para pemain terhadap *cue ball* ini, semakin sering *cue ball* Biliar ini di mainkan maka *cue ball* Biliar akan semakin kotor, efeknya akan menjadi sulit dikendalikan jalannya *cue ball*.

Cue ball ini bisa di lihat dalam 25 titik berlainan berdasarkan arah *cue ball* dan elevasi *cue ball* terhadap meja, dimana pukulan pada titik yang spesifik akan menghasilkan jalannya *cue ball* yang spesifik pula. 25 titik itu di asosiasikan ke dalam arah jarum jam pendek dan panjang serta satu titik lagi sebagai titik sentral.



Gambar 2.5 *cue ball*
(sumber: Daniswara, 2011:22)

2.1.3.3 Meja biliar.

Meja Biliar berfungsi sebagai medan permainan biliar yang memiliki karakteristik spesifik dan sangat bergantung pada jenis material yang dipakai,

teknik pemasangan, dan kelembaban udara dalam ruangan permainan. Di pinggiran meja biliar ada beberapa titik yang dinamakan *Diamond*. Kegunaan *Diamond* ini sebagai alat bantu jalannya bola berdasarkan sudut-sudut yang akan di hasilkan setelah menyentuh *rail* atau bantalan meja biliar. Dengan menghubungkan titik-titik tersebut, akan menghasilkan 32 bidang permainan dan pemahaman mantap terhadap titik ini akan memantapkan permainan biliar kita. Secara umum, katagori ukuran meja biliar memiliki bentuk persegi panjang dimana mempunyai ukuran yang panjangnya dua kali lipat dari ukuran lebar meja biliar. Ukuran meja biliar biasanya disebutkan dalam satuan kaki atau *foot* yang dimulai dari ukuran 7 kaki, 8 kaki dan 9 kaki. (1 kaki = 30.48 cm). Meja ukuran 9 kaki lazimnya di khususkan untuk permainan yang serius atau *Pro*, sedangkan meja biliar di tempat kediaman biasanya memakai meja biliar ukuran 7 kaki karena memiliki tempat yang ruangnya tidak begitu besar atau karena alasan efektifitas maupun kenyamanan Selain itu, banyak juga yang memakai meja biliar dengan ukuran 8 kaki bila mereka memiliki ruangan yang cukup besar, jadi pemilihan ukuran meja berdasarkan situasi ruangan dan juga *budget* yang dimilikinya.



Gambar2.6 meja biliar
(sumber: Daniswara, 2011:23)

Ukuran meja biliar memiliki panjang sesuai tipe ukuran meja dengan lebar setengah dari tipe ukuran meja. Misalnya untuk meja dengan ukuran 9 kaki memiliki panjang sekitar 270 cm dan lebar 135 cm.

2.1.4 Kecerdasan Majemuk

Efendi (2005:140) dalam diri manusia terdapat spektrum kecerdasan yang luas. spektrum kecerdasan tersebut mencakup tujuh jenis kecerdasan majemuk yaitu sebagai berikut:

1. Kecerdasan Verbal/*Linguistik*

kecerdasan linguistik adalah suatu kepekaan akan makna dan urutan kata, serta kemampuan membuat beragam penggunaan bahasa atau bisa disebut juga mengekspresikan konsep-konsep secara fasih (Efendi, 2005:141) contohnya: jurnalis dan penulis.

2. Kecerdasan visual/*Spasial*

Kecerdasan visual ini merupakan kemampuan memberi gambar-gambar dan imagi-imagi, serta kemampuan dalam menginformasikan dunia visual yang spesial. pusat kecerdasan spesial adalah kemampuan memberi persepsi dunia visual dengan akurat.

contohnya: berfikir tiga dimensi, menciptakan dunia visual.

3. Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan dalam memahami hubungan-hubungan humanikal. kecerdasan ini termasuk yang paling mudah distandarisasikan dan diukur.

contoh: orang yang seperti Albert Einstein.

4. Kecerdasan Musikal

Musik adalah penggugah perasaan mendalam yang paling cepat. kecerdasan musikal adalah suatu kecerdasan yang berhubungan dengan musik. misalkan kapan saja kita pasti mendengar musik.

contohnya: Ada suara jerit hati seperti disayat-sayat, ada suara gemuruh debur ombak di samudra.

5. Kecerdasan Kinestetik/Tubuh

kecerdasan tubuh merupakan kemampuan memahami, mencintai dan memelihara tubuh, dan membuatnya berfungsi seefisien mungkin untuk diri sendiri. dengan kata lain kecerdasan tubuh adalah kecerdasan atletik mengontrol tubuh dengan cara sangat cermat (Efendi, 2005:152)

6. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal adalah kecerdasan yang bergerak ke dalam akses kehidupan perasaan diri sendiri. kecerdasan ini sering disebut juga kecerdasan kebijaksanaan.

contohnya: penulis novel menurut perasaan yang menggambarkan kekayaan pengalaman batinnya sendiri dalam menasehati anggota masyarakatnya.

7. Kecerdasan Interpersonal

kecerdasan interpersonal adalah suatu kecerdasan yang bergerak ke luar, bergerak kepada individu-individu yang lain.

contohnya: membaca suasana hati, temperamen, motivasi.

2.1.5 Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosional menurut (Goleman, 2007:7) asal kata emosi adalah *mover*, kata kerja bahasa latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”, ditambah awalan “e” untuk memberi arti “bergerak menjauh”. Menyiratkan

bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi, bahwasannya emosi memancing tindakan dan emosi akar dorongan untuk bertindak dalam menyelesaikan suatu masalah dengan seketika.

Daniel Goleman (*dalam wikimedia foundation.org*) yang menyatakan Goleman berfokus pada kecerdasan emosi sebagai beragam kompetensi dan ketrampilan yang mengarah kepemimpinan kerja. Goleman mencantumkan empat model utama kecerdasan emosi adalah sebagai berikut:

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

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah suatu bentuk kecerdasan di dalam diri, yang terlebih dahulu bisa memahami arti dari: mengenali emosi, memahami emosi, menganut emosi, dan menggunakan emosi, Maka kesempurnaan kecerdasan emosi dapat kita peroleh dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari atau pun dalam hubungannya berlatih dan bermain olahraga biliar. Karena di dalam berlatih dan bermain biliar emosi kita bisa muncul kapan saja, sehingga apabila kita mempunyai suatu kecerdasan

emosi yang baik, kita bisa menggunakan emosi itu sendiri untuk hal yang positif, benar dan bermanfaat.

Kecerdasan emosional (*EQ*) adalah kecerdasan yang sangat diperlukan untuk berprestasi. Goleman (2007:15) mengatakan kita tidak boleh melupakan peran motivasi positif dalam mencapai prestasi. Motivasi positif itu berupa kumpulan perasaan antusiasme, gairah, dan keyakinan diri. Kesimpulan ini ditunjukkan oleh hasil berbagai studi terhadap para atlet olimpiade, musikus kelas dunia, dan para gransmaster biliar menunjukkan adanya ciri yang serupa pada mereka. Ciri yang serupa itu berupa kemampuan memotivasi diri untuk tak henti-hentinya berlatih secara rutin.

Pengendalian emosi sangat menentukan percapain prestasi dalam olahraga. Berolahraga cukup banyak rangsangan-rangsangan yang dapat memacu perkembangan emosi. Syarat mutlak tergeraknya emosi adalah adanya rangsangan. Rangsangan-rangsangan dapat menimbulkan emosi apabila rangsangan-rangsangan dapat menggerakkan dorongan individu. Berapa jauh efek rangsangan-rangsangan tersebut terhadap emosi sangat bergantung pada sifat dan tempramen serta keadaan individu itu sendiri, olahraga juga bergantung pada keteraturan dan kekuatan rangsangan yang memacu emosi tersebut. Pengertian dan pengalaman terhadap situasi sesaat ikut menentukan pula.

2.1.5.1 Manfaat kecerdasan emosional

Pengendalian emosi sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui emosi yang terkendali maka bentrokan antar satu dengan yang lain sangat jarang terjadi. Jika seseorang itu dapat mengenal, mengendaikan emosinya, dan dapat menyalurkan emosi itu kearah yang benar dan bermanfaat, maka akan berhasil dalam mengatur emosinya. Dengan menggunakan aspek-

aspek kecerdasan emosional dengan baik, otomatis akan timbul sikap individu seperti yang diharapkan.

Perkembangan kecerdasan emosional ini berhubungan erat dengan perkembangan kepribadian dan kematangan. Kepribadian yang matang dapat menghadapi dan menyelesaikan berbagai pekerjaan atau masalah, dan berupa pun tanggung jawab yang besar tidak menjadikan fisik yang terganggu. Orang yang cakap secara emosional adalah mereka yang dapat mengatuhai perasaan mereka sendiri dengan baik, mampu membaca perasaan orang lain dengan efektif, mereka ini memiliki keuntungan dalam setiap bidang kehidupan.

Keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional merupakan aspek yang sangat dibutuhkan dalam semua bidang meningkatkan prestasi, baik di dalam karir, politik, belajar, dan olahraga khususnya biliar, selain itu masih banyak manfaat dari kecerdasan emosional dalam penerapan kehidupan sehari-hari, selain di lingkungan keluarga, sekolah dan bermasyarakat. Oleh karena itu, Kecerdasan emosilah yang memotivasi kita untuk mencari manfaat, potensi dan mengubahnya dari apa yang kita pikirkan menjadi apa yang kita lakukan dan berusaha menemukan kembali kerangka apa yang dibutuhkan manusia untuk meraih sukses dalam hidupnya.

2.1.6 Konsentrasi

MyIsidayu (2014:111) konsentrasi adalah kemampuan untuk memusatkan perhatian pada tugas dengan tidak terganggu dan terpengaruhi oleh stimulus yang bersifat *eksternal* dan *internal*. Konsentrasi sangat dibutuhkan dalam olahraga. Untuk mencapai hasil maksimal dalam olahraga harus mampu berkonsentrasi yang tinggi. Proses konsentrasi diawali dengan perhatian. perhatian merupakan hal yang terpenting dalam konsentrasi seorang atlet

dimana seorang atlet memperhatikan konsentrasi saat menyodok/memukul bola biliar.

Stimulus pengganggu konsentrasi ada dua yaitu sebagai berikut:

1. Stimulus eksternal yaitu stimulus yang berasal dari luar tubuh yang dapat mengganggu konsentrasi tersebut. Misalkan sorakan penonton, alunan musik yang keras, kata-kata yang tidak pantas dari penonton.
2. Stimulus Internal yaitu seperti perasaan terganggu pada tubuh dan perasaan lain yang mengganggu fisik dan psikis. Misalkan terlalu cemas, faktor makanan yang mengganggu saat bertanding.

Cara meningkatkan konsentrasi sebagai berikut:

1. Latihan dengan menghadirkan gangguan.
2. Menggunakan prinsip.
3. Menggunakan pemikiran.
4. Menyusun latihan rutin.
5. Rencana pengembangan kompetisi.
6. Berlatih mengendalikan mata.
7. Tetap fokus.

2.1.7 Kerangka Berfikir

Melihat permasalahan yang ada di lapangan dengan banyaknya pemain yang kesulitan untuk mencapai hasil yang baik dikarenakan kurang adanya kecerdasan emosional dan konsentrasi. Kebanyakan dari pemain hanya mengandalkan kekuatan saja, tanpa melihat bola selanjutnya yang akan dituju. Akibatnya pemain sia-sia untuk memasukkan bola dan tidak melihat bola selanjutnya dimana.

Kecerdasan emosional dan konsentrasi digunakan saat bermain biliard untuk memperoleh kemenangan dengan cara memasukkan bola secara urut ke dalam lubang meja biliard secara sah. Tidak mudah pemain pemula melakukan secara berurutan untuk memenangkan permainan biliard.

Kecerdasan emosional dan konsentrasi merupakan faktor yang mempengaruhi terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula.

2.2 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti. Menurut Nasution (2000), hipotesis ialah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan mengenai apa saja yang sedang diamati dalam usaha untuk memahaminya.

Permasalahan dan landasan teori di atas, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

- 1). Ada hubungan Kecerdasan emosional yang signifikan terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula.
- 2). Ada hubungan Konsentrasi yang signifikan terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula.
- 3). Ada hubungan Kecerdasan emosional dan Konsentrasi yang signifikan terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula.

BAB III

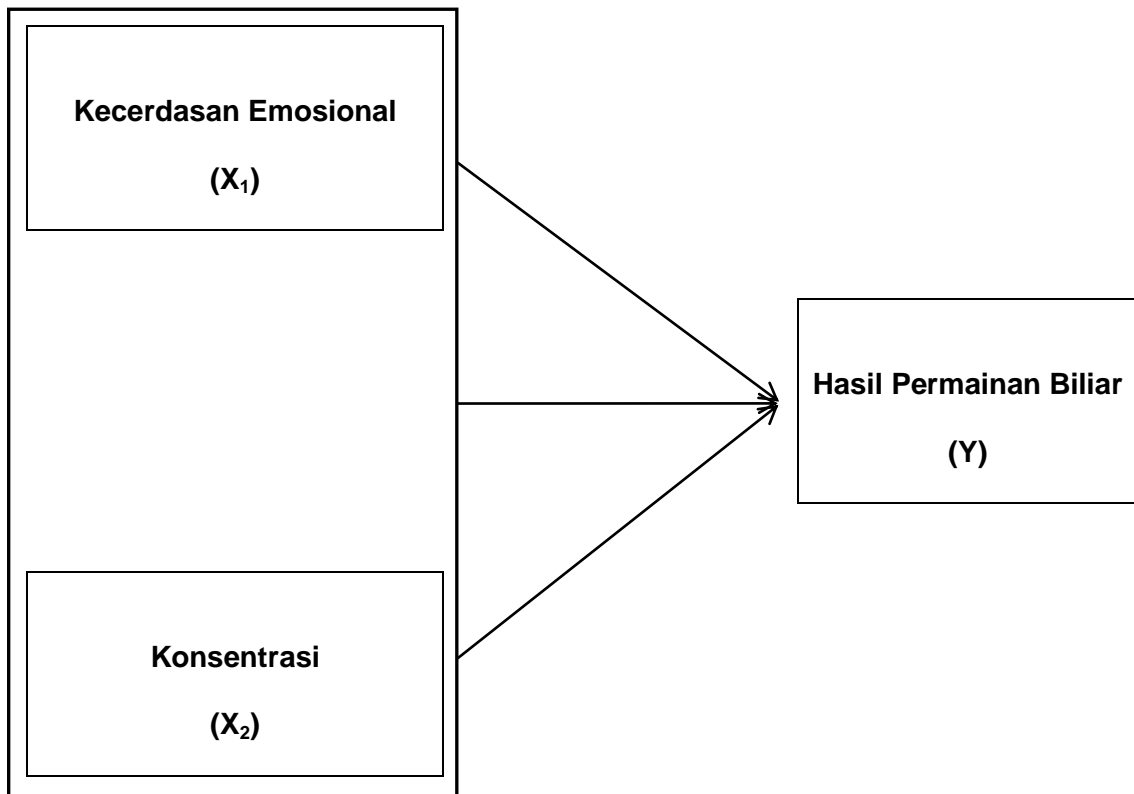
METODE PENELITIAN

Penelitian ilmiah yang digunakan sebagai metodologi penelitian harus tepat dan mengarah pada tujuan penelitian, sehingga penelitian memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode penelitian adalah syarat mutlak dalam suatu penelitian, berbobot tidaknya mata penelitian tergantung pada pertanggungjawaban metode penelitian, maka diharapkan dalam penggunaan metode penelitian harus dapat tepat dan mengarah pada tujuan penelitian. Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *survey test* dan pengukuran, *survey* pada umumnya merupakan cara untuk pengumpulan data dan sejumlah unit atau individu dalam waktu yang bersamaan. *Survey* dalam teknik tes dan pengukuran yang diutamakan dalam penelitian ini adalah pengukuran kecerdasan emosional, konsentrasi, dan hasil permainan biliar.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *survey test* dengan desain yang digunakan adalah korelasional (*Correlasional Desain*). Desain penelitian yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian.
 Sumber : Desain Penelitian, (Sugiyono, 2009:232)

Keterangan :

X₁ : Kecerdasan Emosional.

X₂ : Konsentrasi.

Y : Hasil permainan biliar.

RX₁Y : Sumbangan Kecerdasan emosional terhadap hasil permainan biliar bola 9.

RX₂Y : Sumbangan Konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9.

RX_{1,2}Y : Sumbangan Kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliar bola 9.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang mengandung pengertian ukuran, ciri, sifat, yang dimiliki oleh satuan penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu. Sugiyono (2013:61) Variabel penelitian merupakan suatu atribut, sifat atau nilai dari orang yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas (X) merupakan objek pengamatan utama dari penelitian yang menyebabkan hubungan dengan yang diteliti. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah tingkat kecerdasan emosional (X_1) dan konsentrasi (X_2). Variabel terikat (Y) adalah yang bergantung oleh variabel lain. Pada penelitian ini yang dijadikan variabel terikat adalah hasil permainan biliard (Y).

3.3 Populasi Penelitian

Sugiyono (2013:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi disini adalah pemain pemula pada klub biliard Kudus yang semua berjumlah 20 orang.

Adapun sifat yang sama dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) Populasi mempunyai jenis yang sama yaitu laki-laki, 2) Populasi semuanya adalah pemain pemula biliard pada klub biliard Kudus yang sering latihan, 3) Usia populasi antara 16 - 30 tahun dan tergolong usia remaja sampai usia tua. Dengan demikian populasi yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat sebagai populasi.

3.4 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2002:109). Sampel dalam penelitian ini adalah pemain pemula di klub biliar kudus yang berjumlah 20 orang.

Penelitian ini karena jumlah hanya 20 orang maka semua populasi diambil sebagai sampel, sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi (Suharsimi Arikunto, 2002:112). Dengan dasar ini maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Salah satu tugas penting dalam penelitian ini adalah menganalisa data yang diperoleh. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket atau kuisisioner. Tes adalah percobaan atau pengujian sesuatu untuk mengetahui mutu, nilai, kekuatan, strategi, dan sebagainya (Poerwodarminto, W.J.S. 2002:1058). Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono 2013:199). Tes kuisisioner ini dilakukan pada semua pemain biliar yang diteliti.

3.6 Instrumen Penelitian

Notoatmodjo, (2010:54) Instrumen merupakan alat ukur atau alat pengumpulan data pada pretest biasanya digunakan lagi pada post test. Instrumen penelitian mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam penelitian. suatu alat ukur dapat dinyatakan sebagai alat ukur yang baik dan mampu memberikan informasi yang jelas dan akurat apabila telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri yaitu kriteria valid dan reliabel (Sugiyono, 2012:352).

Instrumen tes dalam penelitian ini ada 3 macam yaitu :

1) Tes Kecerdasan Emosi

Tes yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosi ini mengadopsi dari Indra Darmawan. Secara rinci hasil uji coba instrumen seperti dalam lampiran.

2) Tes konsentrasi

Tes ini untuk mengetahui konsentrasi pada pemain yaitu dengan menggunakan *tes grid concentration exercise* (Mansur, 2010: 30). Alat yang perlu dipersiapkan adalah angket *grid concentration exercise*, stopwatch dan ATK. Cara pelaksanaan tes ini adalah pemain diberi angket konsentrasi, setelah itu disuruh mengurutkan angka 00-99 yang diatur secara acak dalam waktu 1 menit. Penilaian skor yang di dapat yaitu dari hasil mengurutkan angka tersebut. Bila pemain nilainya rendah maka tingkat konsentrasinya rendah dan apabila nilainya tinggi maka tingkat konsentrasi pemain tersebut tinggi.

3) Hasil permainan biliar.

Tes dalam permainan biliar bola 9 ada 2 macam yaitu: 1) tes bola bebas, 2) tes *score point*. Penelitian ini cocok menggunakan tes yang bola bebas dikarenakan bola bebas ini dimainkan untuk pemain pemula agar bisa mengetahui kecerdasan emosional dan konsentrasinya saat bermain. Adapun cara untuk melakukan tes permainan biliar bola 9 yaitu:

1. Tes bola bebas

Tes bola bebas ini dikategorikan yang mudah, dimana saat pemain melakukan spot pemain boleh menyodok bola 1-8 dengan cara bebas tidak urut dan untuk bola 9 dimasukkan saat terakhir. Untuk penilaian tes ini hanya bola yang masuk saja yang dihitung, Tes ini dilakukan selama 10 game.

2. Tes *score point*

Pemain melakukan tes bola 9 dengan cara urut tidak seperti yang tes bola bebas. Dan model penilainnya tes ini untuk 9 sodokan akan mendapatkan point 10 jika semuanya langsung masuk. Tes ini dilakukan pada atlet-atlet biliar yang sudah menjadi *master* biliar.

3.6.1 Metode Analisis Instrumen

Alat ukur berupa angket dapat dinyatakan sebagai alat ukur yang baik dan mampu memberikan informasi yang jelas dan akurat telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri yaitu kriteria valid dan reliabel. Oleh karena itu agar kesimpulan tidak keliru dan tidak memberikan gambaran yang jauh berbeda dari keadaan yang sebenarnya diperlukan uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian.

3.6.1.1 Validitas

Sugiyono, (2010:348) validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkapkan dengan benar gejala atau sebagai gejala yang hendak diukur, artinya tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf kesalahan 5%. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir angket tersebut valid (Sugiyono, 2010:348).

3.6.1.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil relatif sama (Sugiyono, 2010:349).

3.7 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penelitian

Penelitian ini untuk menghindari adanya kemungkinan-kemungkinan kesalahan selama penelitian, maka peneliti akan mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dan usaha-usaha untuk menghindarinya adapun faktor-faktor yang mempengaruhi adalah:

1. Faktor kesungguhan hati

Faktor kesungguhan hati dalam melaksanakan penelitian dari masing-masing sampel tidak sama, untuk itu penulis dalam pelaksanaan pertandingan menyaksikan dengan seksama kejadian-kejadian apa saja yang terjadi dari awal sampai akhir penelitian.

2. Faktor kemampuan sampel

Sampel memiliki kemampuan dasar yang berbeda-beda, baik dalam penerimaan materi secara lisan maupun tertulis. Untuk itu penulis selain memberikan informasi secara klasikal, secara individu penulis berusaha memberikan koreksi agar hasil tes yang digunakan benar-benar baik.

3. Faktor kegiatan sampel diluar penelitian

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

4. Kesehatan.

Faktor kesehatan para sampel sangat berpengaruh terhadap hasil tes dan pelaksanaan penelitian misalnya kurang istirahat. Sebelum pelaksanaan penelitian, penulis juga memotivasi pemain tentang pelaksanaan penelitian.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana. Sarana adalah segala jenis peralatan, perlengkapan kerja, dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama atau pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 999) dijelaskan, "sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan." Sarana atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi peserta didik dengan sungguh-sungguh dan akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai. Alat-alat olahraga biasanya tidak dapat bertahan dalam waktu yang lama, alat akan rusak apabila sering dipakai dalam kegiatan pembelajaran/latihan. Agar alat dapat bertahan lama harus dirawat dengan baik.

Prasarana merupakan sesuatu yang bersifat permanen. Prasarana yang baik dan memadai maka proses pembelajaran dan latihan akan dapat berjalan dengan baik. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 893) bahwa, "prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha, pembangunan proyek, dan lain sebagainya." Sarana

prasarana juga dapat disebut sebagai fasilitas, fasilitas olahraga merupakan meja biliar atau bangunan yang disertai dengan perlengkapan olahraga.

3.8 Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tahap persiapan penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian.

3.8.1 Tahap Persiapan Penelitian

Peneliti mengajukan ijin penelitian kepada ketua Klub Biliar Kudus. Setelah memperoleh ijin selanjutnya penulis mengurus surat ijin penelitian ke Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang nantinya digunakan sebagai rekomendasi dari pihak Ketua Klub Biliar Kudus. Langkah berikutnya adalah menghubungi ketua Klub Biliar Kudus mengenai jumlah yang akan dijadikan populasi penelitian. Setelah itu mendiskusikan waktu dan teknik penelitian, kesepakatan tersebut dikonfirmasi ke dosen pembimbing dan sampel yang selanjutnya akan dijadikan populasi penelitian.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian, dari daftar nama sampel sudah ada di tangan peneliti. Pada saat temu teknik peneliti diberi kesempatan untuk mengumpulkan masing-masing sampel memberi penjelasan tentang prosedur pengisian angket. Setelah dirasa cukup jelas peneliti membagikan angket tersebut kepada sampel dan tes angket tersebut.

3.9 Teknik Analisis Data

Bentuk data dalam penelitian ini adalah bentuk angka yaitu hasil tes Kecerdasan Emosional, Konsentrasi dan hasil permainan biliar. Secara teknik cara pengukurannya dilakukan kepada semua teste. Sebelum dilakukan perhitungan statistik deskriptif terlebih dahulu dilakukan transformasi data

diubah ke dalam skor T, atau dilihat berapa banyak hasil permainan biliarnya kemudian dilakukan perhitungan-perhitungan statistik deskriptif dan dilakukan uji normalitas menggunakan statistik parametrik dengan *kolmogorov-smirnov* tes, dan uji linieritas garis regresi. Melakukan pengukuran konsentrasi dengan cara mencari kunci-kunci yang relevan. Pengolahan data menggunakan komputerisasi dengan system (SPSS) versi 15

Berikut tes pengukuran kecerdasan emosional:

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

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 signifikan $> 0,05$ data dinyatakan homogen, sebaliknya jika signifikan $< 0,05$ data dinyatakan tidak homogen.

3. Uji Linieritas Garis Regresi

Uji linieritas Garis Regresi dimaksud untuk menguji apakah data yang diperoleh linier ataukah tidak. jika data linier, maka dilanjutkan pada uji parametrik dengan teknik regresi. Namun jika tidak linier, digunakan uji regresi non linier. Uji linieritas menggunakan teknik analisis varians untuk regresi atau uji-F dengan kriteria pengujianya itu jika signifikan $< 0,05$ data dinyatakan linier, sebaliknya jika signifikan $> 0,05$ data dinyatakan tidak linier.

4. Uji Keberartian Model Garis Regresi

Uji keberartian model garis regresi untuk menguji apakah data yang diperoleh dapat digunakan sebagai peramal kriterium ataukah tidak. Jika data berarti, maka dapat digunakan sebagai peramal, jika tidak berarti sebagai konsekuensinya tidak dapat digunakan sebagai peramal kriterium. Adapun uji keberartian model regresi menggunakan uji t dengan kriteria pengujian yaitu jika signifikan $< 0,05$ model regresi dinyatakan berarti, sebaliknya jika signifikan $> 0,05$ model regresi dinyatakan tidak berarti.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil analisis data penelitian diatas, maka dapat diambil keputusan bahwa:

- 1) Terdapat hubungan yang signifikan kecerdasan emosional terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula di klub biliard kudus.
- 2) Terdapat hubungan yang signifikan konsentrasi terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain biliard bola 9 di klub biliard kudus.
- 3) Terdapat hubungan yang signifikan kecerdasan emosional dan konsentrasi terhadap hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula di klub biliard kudus.

5.2 Saran

Simpulan penelitian ini, maka penulis memberikan saran, antara lain:

1. Bagi pelatih, harus memberikan latihan dan tes kecerdasan emosional dan konsentrasi untuk meningkatkan hasil permainan biliard bola 9 pada pemain pemula di klub biliard kudus.
2. Bagi sampel harus meningkatkan latihan dengan melakukan tes kecerdasan emosional dan konsentrasi sehingga semakin meningkatkan permainan biliarnya.
3. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Efendi. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Amrank Beranchuk. 2012. *Pengertian dan Sejarah Olahraga (understanding and history of the sport)*. Makasar, Artikel *Pengertian dan sejarah olahraga*. Diunduh:<http://beranchunk-amrank.com/2012/pengertian-dan-sejarah-olahraga.html>. Tanggal 27 maret 2015.
- Apta Mylsidayu. 2014. *Psikologi Olahraga*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daniel Goleman. 2007. *Working with Emotional Intelligence “Kecerdasan Emosional untuk mencapai prestasi”*. Jakarta: Pustaka Umum.
- Keputusan Dekan FIK UNNES. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: FIK UNNES.
- Marchamah. 2009. *Olahraga Biliar*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Mayer. et. all. 2011. *Journal of physical Education and Sport Management*. Vol. 2. <https://scholar.google.co.id>. Diakses tanggal 22 Mei 2015. Jam 11.35 WIB
- Poerwodarmito, W.J.S. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Radhitya Daniswara. 2011. *Jago Bermain Biliar*. Sleman: Second Hope.
- Soekidjo Notoatmodjo. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedure Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3. 2005. *Sistem Keolahragaan Nasional*. Pasal 1 Ayat 1.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN

Gedung F1 Lt. 3, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024 8508068

Laman: <http://www.ikor.unnes.ac.id>, surel: prodiikorfikunnes@yahoo.com

Nomor : 739 /PP3 . 23/2015
Lamp. :
Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

Nama : Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes.
NIP : 195512291988101001
Pangkat/Golongan : IV/C
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Dosen Pembimbing

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa

Nama : OKI SURAHMAN
NIM : 6211411045
Program Studi : Ilmu Keolahragaan, S1
Topik : Pengaruh Tingkat Kecerdasan dan Konsentrasi Terhadap Hasil Score Biliard Pada Pemain Pemula Di Kudus Biliard Club

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.



Semarang, 28 Januari 2015
Ketua Jurusan

Drs. Said Junaldi, M. Kes.
NIP. 196907151994031001

Lampiran
2



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 148/FIK/2015**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan Tanggal 28 Januari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Drs. Hadi Setyo Sublyono, M.Kes.

NIP : 195512291988101001

Pangkat/Golongan : IV/C

Jabatan Akademik : Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : OKI SURAHMAN

NIM : 6211411045

Jurusan/Prodi : Ilmu Keolahragaan/Ilmu Keolahragaan

Topik : Pengaruh Tingkat Kecerdasan dan Konsentrasi Terhadap

Hasil Score Biliard Pada Pemain Pemula Di Kudus Biliard

Club

KEDUA :

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik

2. Ketua Jurusan

3. Pelinggail

DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 28 Januari 2015

DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.

NIP. 195910191985031001



6211411045

FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 2841 / UN 37.1.6 / LT / 2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Ketua Klub Bilyard Kudus
 di Kudus

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : OKI SURAHMAN
 NIM : 6211411045
 Program Studi : Ilmu Keolahragaan, S1
 Topik : Pengaruh Tingkat Kecerdasan dan Konsentrasi Terhadap Hasil Score Biliard Pada Pemain Pemula Di Kudus Biliard Club

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 21 April 2015

Diklat
 Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 196910191985031001

Lampiran 4



KBC
CLUB BILIAR KUDUS

Sekretariat: Taman Bojana lantai 2 Kota Kudus Tlp 085622701963 Kudus

Kudus, 28 Mei 2015

Kepada

Nomer : 28/KBC/V/2015
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian
An. Oki Surahman

Yth. : Dekan IKOR Unnes Semarang
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Menindak lanjut Surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaaan Universitas Negeri Semarang Nomer : 3841/UN37/1.6/LT/2015 perihal ijin penelitian saudara tersebut di bawah ini :

Nama : Oki Surahman
NIM : 6211411045
Jur/Prodi : IKOR/S1 FIK UNNES
Judul : HUBUNGAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL (EQ) DAN KONSENTRASI TERHADAP HASIL PERMAINAN BILIAR BOLA 9 PADA PEMAIN PEMULA DI CLUB BILIAR KUDUS


Bersama ini kami sampaikan dengan hormat bahwa saudara tersebut di atas benar-benar melaksanakan penelitian di Klub Biliar Kudus Kabupaten Kudus yang dimulai pada tanggal 2 Mei s/d 28 Mei 2015

Demikian untuk menjadikan maklum dan guna seperlunya.

Club Biliar Kudus
Ketua

Samuel

Lampiran 5



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Kampus sekaran gunungpati Semarang 50229 telp. (024) 85080070
Fax.024 – 85080070 email : fx.unnes.smg.@telkom.net

Semarang, 9 Mei 2015


Kepada
Yth Drs. Hadi Setyo Subiyono, M.Kes
Selaku Pembimbing Utama
Di Tempat

Dengan Hormat,

Dengan ini saya mengharapkan kehadiran pada kegiatan penelitian yang akan saya laksanakan pada tanggal:

Hari/tanggal : Minggu, 10 Mei 2015
Waktu : 14.00 WIB
Tempat : Klub Biliar Kudus (Taman bojana lantai 2)
Kegiatan : Penelitian Skripsi

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Hormat saya

Oki Surghman
NIM 6211411045

Lampiran 6**Sampel Penelitian Biliar Bola 9 di KBC**

No	Nama	Alamat	Umur
1	Roni kusuma Wijaya	Kudus	24
2	Margo	Kudus	28
3	Bilal maulana	Kudus	17
4	Adiptia	Kudus	17
5	Bagas	Kudus	15
6	Juan	Kudus	17
7	Ayik	Kudus	17
8	Fahmi	Kudus	23
9	Dias	Kudus	24
10	M.huda	Kudus	21
11	Angga	Kudus	15
12	Hang	Kudus	25
13	Yoga	Kudus	23
14	Bayu	Kudus	23
15	Toni	Kudus	20
16	Bowo	Kudus	24
17	Andi	Kudus	23
18	Budi	Kudus	19
19	Candra	Kudus	19
20	Robi	Kudus	21

HASIL PENELITIAN TES KECERDASAN, KONSENTRASI DAN BILIAR

NO	NAMA	USIA	TES KECERDASAN	TES KONSENTRASI	TES BILIAR
1	R-1	24	41	10	39
2	R-2	28	60	12	48
3	R-3	17	36	9	21
4	R-4	17	30	8	18
5	R-5	15	32	8	28
6	R-6	17	29	7	21
7	R-7	17	39	9	28
8	R-8	23	36	9	22
9	R-9	24	57	11	40
10	R-10	21	45	8	25
11	R-11	15	52	10	26
12	R-12	25	50	11	37
13	R-13	23	65	12	50
14	R-14	23	45	10	29
15	R-15	20	59	11	35
16	R-16	24	55	10	39
17	R-17	23	49	9	24
18	R-18	19	53	9	47
19	R-19	19	39	6	18
20	R-20	21	42	8	24

Keterangan:

R : Responden

TABEL KONVERSI DATA PENELITIAN KE SKOR T

No	Kode Resp	HASIL PENELITIAN			T SKOR		
		TES KECERDASAN	TES KONSENTRASI	TES BILIARD	TES KECERDASAN	TES KONSENTRASI	TES BILIARD
1	R-01	41	10	39	45,55	54,07	57,91
2	R-02	60	12	48	63,54	66,58	66,76
3	R-03	36	9	21	40,81	47,81	40,22
4	R-04	30	8	18	35,13	41,55	37,27
5	R-05	32	8	28	37,02	41,55	47,10
6	R-06	29	7	21	34,18	35,30	40,22
7	R-07	39	9	28	43,65	47,81	47,10
8	R-08	36	9	22	40,81	47,81	41,20
9	R-09	57	11	40	60,70	60,32	58,89
10	R-10	45	8	25	49,34	41,55	44,15
11	R-11	52	10	26	55,97	54,07	45,13
12	R-12	50	11	37	54,07	60,32	55,95
13	R-13	65	12	50	68,28	66,58	68,72
14	R-14	45	10	29	49,34	54,07	48,08
15	R-15	59	11	35	62,60	60,32	53,98
16	R-16	55	10	39	58,81	54,07	57,91
17	R-17	49	9	24	53,13	47,81	43,17
18	R-18	53	9	47	56,91	47,81	65,77
19	R-19	39	6	18	43,65	29,04	37,27
20	R-20	42	8	24	46,50	41,55	43,17
	Σ	914,00	187,00	619,00			
	Mean	45,70	9,35	30,95			
	SD	10,56	1,60	10,17			

Lampiran 7

Kuisisioner Kecerdasan Emosional

Konsep kecerdasan emosi pertama kali diperkenalkan oleh Goleman (1995). Kemampuan individu dalam mengelola emosinya akan membantu kesuksesan di masa datang. Terdapat 5 aspek utama dalam kecerdasan emosional yaitu:

- a. Kesadaran diri (*self-awareness*) yaitu kemampuan individu untuk menyadari dan memahami keseluruhan proses yang terjadi di dalam dirinya, perasaannya, pikirannya, dan latar belakang tindakannya.
- b. Kemampuan mengelola emosi (*managing emotions*) yaitu kemampuan individu untuk mengelola dan menyeimbangkan emosi-emosi yang dialaminya baik yang berupa emosi positif maupun emosi negatif.
- c. Optimisme (*motivating oneself*) yaitu kemampuan individu untuk memotivasi diri ketika berada dalam keadaan putus asa, dapat berpikir positif, dan menumbuhkan optimisme dalam hidupnya.
- d. Empati (*empathy*) yaitu kemampuan individu untuk memahami perasaan, pikiran, dan tindakan orang lain berdasarkan sudut pandang orang tersebut.
- e. Keterampilan sosial (*social skill*) yaitu kemampuan individu untuk membangun hubungan secara efektif dengan orang lain, mampu mempertahankan hubungan sosial tersebut dan mampu menangani konflik-konflik interpersonal secara efektif.

Contoh tes Emotional Quotient (Kecerdasan Emosional)

Tester (orang yang diteliti) diminta menjawab pernyataan-pernyataan berikut dengan memberi tanda (4) pada kolom yang telah disediakan. Isilah

pernyataan sesuai dengan kenyataan yang ada pada diri sendiri. Kejujuran *tester* (pemain yang diteliti) sangat dibutuhkan dalam tes ini.

No	Pertanyaan-Pertanyaan	Sering	Jarang	Kadang	Tidak pernah
1	Saya mampu menghubungkan tanda dari gejala fisiologis yang berbeda dengan suasana emosi yang berbeda pula				
2	Saya mampu mengelola emosi saya meski dalam keadaan penuh tekanan				
3	Saya mampu memacu semangat belajar saya meski dalam pribadi saya sedang penuh masalah				
4	Saya mampu memahami akibat dari perilaku saya sendiri terhadap orang lain				
5	Saya mampu menenangkan diri saya sendiri dengan baik ketika dalam keadaan emosi-emosi negatif (misal marah, benci, kecewa, dll)				
6*	Saya tidak mampu memahami gejolak emosi saya sendiri				
7*	Kadang saya bingung dengan perubahan perasaan yang terjadi dalam diri saya				
8*	Saya sulit memahami orang Lain				
9*	Ketika saya sedih, saya tidak bisa berbuat apa-apa				
10*	Ketakutan membuat saya ragu-ragu di dalam mengambil keputusan				
11	Walaupun hambatan menghadang saya, tetapi saya selalu memacu semangat saya untuk berhasil				
12	Saya selalu memotivasi diri sendiri untuk mencapai hasil yang terbaik				
13	Saya berusaha tenang dalam menghadapi Kesulitan				

14	Saya berusaha meyakinkan diri saya untuk menang ketika berada dalam kesulitan				
15	Saya mudah memaafkan kesalahan orang lain				
16*	Saya cenderung dendam terhadap orang yang telah menyakiti hati saya				
17*	Saya mudah marah – bahkan pada hal-hal yang sebenarnya tidak terlalu pribadi				
18*	Saya sering pesimis dalam menghadapi kesulitan				
19*	Saya takut sekali akan kegagalan				
20*	Saya sering diliputi perasaan benci yang berlarut-larut				
21	Saya mudah melepaskan diri dari perasaan kecewa, sedih, atau marah yang berlarut-larut				
22	Saya bisa merasakan kalau teman saya mengalami kesedihan				
23	Saya tahu bagaimana caranya menolong seorang teman yang sedang mengalami permasalahan				
24	Saya bisa menamakan emosi-emosi yang muncul dalam diri saya secara akurat				
25	Saya mampu mengekspresikan emosi-emosi yang saya rasakan				
26*	Saya sering memendam kesedihan, kekecewaan, atau kemarahan di dalam diri saya				
27	Saya mampu menyadari ketegangan-ketegangan fisik (dada sesak, jantung yang berdebar) yang menyertai emosi-emosi yang saya alami				
28	Saya mampu memaharni perasaan orang lain dari perspektif orang tersebut				
29	Saya mampu menghayati				

	kesedihan yang dirasakan oleh orang lain				
30	Dalam menghadapi kesulitan saya selalu optimis				

Kriteria penskoran

Untuk nomor item tanpa tanda bintang (*)

Jawaban Sering = 3

Jawaban Kadang = 2

Jawaban Jarang = 1

Jawaban Tidak Pernah = 0

Untuk nomor item dengan tanda bintang (*)

Jawaban Sering = 0

Jawaban Kadang = 1

Jawaban Jarang = 2

Jawaban Tidak Pernah = 3

Tester (pemain yang diteliti) jumlahkan seluruh skor yang diperoleh, tester dapat melihat berada di manakah posisi tester dengan kriteria sebagai berikut:

Kategori tinggi (skor 90-56)

Tester termasuk orang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi. Artinya *Tester* mampu menyadari emosi-emosi dengan tepat, mampu menamakannya dan mampu memahami perubahan emosi sekecil apapun. Jika marah maka tester mengerti hal apa yang membuat marah. *Tester* (orang yang diteliti) tahu pasti apa yang menjadi penyebab timbulnya emosi tester. *Tester* juga memiliki sikap optimis, tidak mudah putus asa, sabar, tabah, dan tangguh. *Tester* juga termasuk orang yang bisa berempati terhadap orang lain. *Tester* mampu menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang lain dan mengembangkannya lebih mendalam.

Kategori sedang (skor 55-36)

Tester (pemain yang diteliti) masih tidak memahami emosinya (*tester*) diri sendiri. Masih terjebak oleh emosi-emosi sehingga kurang mampu bekerja dengan efektif. Terkadang *tester* dapat mengendalikan emosi namun kadang juga lepas kendali ketika menghadapi persoalan. *Tester* (pemain yang diteliti) juga belum mampu memotivasi diri sendiri dengan baik. *Tester* (pemain yang

diteliti) masih kurang bisa membina hubungan sosial dengan orang lain. *Tester* (Pemain yang diteliti) juga kurang mampu berempati kepada orang lain.

Kategori rendah (skor 35-0)

Tester belum memahami diri sendiri dengan baik. Emosi *tester* mudah sekali dipengaruhi faktor eksternal Sehingga emosi yang muncul lebih mengendalikan diri sendiri. Akibatnya mudah menderita stres, depresi, dan mudah putus asa ketika menghadapi persoalan. *Tester* sering kali melihat bahwa hidup sudah tidak dapat menjadi lebih baik lagi. Secara umum diri sendiri tidak memahami suasana emosi dalam diri sendiri.

Referensi

Kiat Jitu Taklukkan Psikotes Oleh Indra Darmawan SE, Msi

Lampiran 8

Tes konsentrasi

Tes ini untuk mengetahui konsentrasi pada pemain yaitu dengan menggunakan *tes grid concentration exercise* (Mansur, 2010: 30). Alat yang perlu dipersiapkan adalah angket *grid concentration exercise*, stopwatch dan ATK. Cara pelaksanaan tes ini adalah pemain diberi angket konsentrasi, setelah itu disuruh mengurutkan angka 00-99 yang diatur secara acak dalam waktu 1 menit. Penilaian skor yang di dapat yaitu dari hasil mengurutkan angka tersebut. Bila pemain nilainya rendah maka tingkat konsentrasinya rendah dan apabila nilainya tinggi maka tingkat konsentrasi pemain tersebut tinggi.

GAMBARAN

Instrumen konsentrasi grid concentration exercise

84	27	51	78	59	52	13	85	61	55
28	60	92	04	97	90	31	57	29	33
32	96	65	39	80	77	49	86	18	70
76	87	71	95	98	81	01	46	88	00
48	82	89	47	35	17	10	42	62	34
44	67	93	11	07	43	72	94	69	56
53	79	05	22	54	74	58	14	91	02
06	68	99	75	26	15	41	66	20	40
50	09	64	08	38	30	36	45	83	24
03	73	21	23	16	37	25	19	12	63

(Mansur, 2010: 30)

Norma tes konsentrasi grid concentration exercise

Nilai	Kategori
0-12.03	Kurang Sekali
12.04 – 16.22	Kurang
16.23 – 16.31	Cukup
18.32 – 20.4	Baik
>20.4	Baik Sekali

(Mansur, 2010: 30)

Tujuan konsentrasi antara lain :

- a. Tertuju pada suatu objek atau benda pada saat itu
- b. Perhatian tetap pada objek tertentu dan tidak ada perhatian pada objek lain.
- c. Menenangkan dan memperkuat mental.

**FORM PENILAIAN TES KOORDINASI MATA PEMAIN BILIAR PEMULA DI
KUDUS**

No.	Nama	Umur	Waktu	Tes Konsentrasi		Kategori
				Hasil Tes Awal	Hasil Tes Akhir	
1.			1 Menit			
2.			1 Menit			
3.			1 Menit			
4.			1 Menit			
5.			1 Menit			
6.			1 Menit			
7.			1 Menit			
8.			1 Menit			
9.			1 Menit			
10.			1 Menit			
11.			1 Menit			
12.			1 Menit			
13.			1 Menit			
14.			1 Menit			
15.			1 Menit			
16.			1 Menit			
17.			1 Menit			
18.			1 Menit			
19.			1 Menit			
20.			1 Menit			

Norma tes konsentrasi *grid concentration exercise*

Nilai	Kategori
0 - 12.03	Kurang Sekali
12.04 - 16.22	Kurang
16.24 - 16.31	Cukup
18.32 -20.4	Baik
> 20.4	Baik Sekali

LEMBAR GAMBAR TEST GRID CONCENTRATION EXERCISE

NAMA :

UMUR :

PETUNJUK

Hubungkan angka-angka tersebut secara berurutan atau tersusun dari 00 sampai dengan 99 dengan cara (√) pada kotak angka yang telah tersedia secara horizontal maupun vertikal dalam waktu satu menit. Perhatikan aba-aba dari tim penilai untuk memulai.

84	27	51	78	59	52	13	85	61	55
28	60	92	04	97	90	31	57	29	33
32	96	65	39	80	77	49	86	18	70
76	87	71	95	98	81	01	46	88	00
48	82	89	47	35	17	10	42	62	34
44	67	93	11	07	43	72	94	69	56
53	79	05	22	54	74	58	14	91	02
06	68	99	75	26	15	41	66	20	40
50	09	64	08	38	30	36	45	83	24
03	73	21	23	16	37	25	19	12	63

Lampiran 9

Dokumentasi



Instruksi dan memberikan materi



Cara membidik bola kurang tepat



Bagaimana cara menyodok bola yang benar



Konsultasi dengan dosen pembimbing