

**HUBUNGAN INTELLIGENCE QUOTIENT DENGAN TINGKAT  
KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA KELAS  
KHUSUS OLAHRAGA SMAN 1 SEYEGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Yanuar Admiral  
NIM. 17601241075

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

**HUBUNGAN INTELLIGENCE QUOTIEN DENGAN TINGKAT  
KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA KELAS  
KHUSUS OLAHRAGA SMAN 1 SEYEGAN**

Oleh :  
Yanuar Admiral  
NIM 17601241075

**ABSTRAK**

Berdasarkan hasil tes *Intellegence Quotien* siswa kelas X KKO SMAN 1 Seyegan cabang olahraga sepakbola terdapat hasil *Intellegence Quotien* yang berbeda – beda. Dari masalah tersebut, maka penelitian ini di lakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan *Intellegence Quotien* dengan keterampilan bermain sepakbola pada cabang olahraga atau pemain sepakbola kelas X KKO SMAN 1 Seyegan.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan terdapat satu variabel bebas (X) *Intellegence Quotien* dan satu variabel terikat (Y) keterampilan sepakbola. Penelitian ini dilakukan dengan subjek yang berjumlah 18 pemain sepakbola kelas X KKO SMAN 1 Seyegan. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes pengembangan david lee dari (Subagyo Irianto, 2010: 152-156), dan menggunakan hasil tes *Intellegence Quotien* yang di lakukan oleh sekolah. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi koefisien dan korelasi sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan antara *Intellegence Quotien* dengan keterampilan bermain sepakbola siswa Kelas X Kelas Khusus Olahraga SMAN 1 Seyegan dengan nilai 0,688. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan *Intellegence Quotien* dengan keterampilan bermain sepakbola yaitu signifikan.

**Kata Kunci : *Intellegence Quotien*, keterampilan sepakbola.**

**CORRELATION OF INTELLIGENCE QUOTIENT AND LEVEL OF  
FOOTBALL PLAYING SKILLS OF THE STUDENTS OF SPECIAL  
CLASS OF SPORTS AT SMA N 1 SEYEGAN**

**Abstract**

Based on the results of the Intelligence Quotient test for the tenth grade students Special Class for Sports at SMAN 1 Seyegan (Seyegan 1 High School) in football play, there are different results of it. From this problem, this research is conducted with the objective of figuring out the correlation between Intelligence Quotient and football playing skills of the tenth grade students Special Class for Sports of SMAN 1 Seyegan.

This research was a correlational study with one independent variable (X) Intelligence Quotient and one specific variable (Y) football skills. This research was conducted with 18 tenth grade students Special Class for Sports of SMAN 1 Seyegan. The instrument used the David Lee development test from (Subagyo Irianto, 2010: 152-156), and used the results of the Intelligence Quotient test conducted by the school. The data analysis technique used a simple correlation coefficient and correlation formula.

Based on the results of this study, it shows that there is a correlation between Intelligence Quotient and the football playing skills of the tenth grade students of Special Class for Sports at SMAN 1 Seyegan with a value of 0.688. So it can be concluded that there is a significant correlation between Intelligence Quotient and the football playing skills.

Keywords: Intelligence Quotient, football playing skills.

### **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yanuar Admiral  
NIM : 17601241075  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul Skripsi : Hubungan *Intelligence Quatien* Dengan  
Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Kelas  
Khusus Olahraga SMAN 1 Seyegan.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 9 Januari 2021  
Yang menyatakan



Yanuar Admiral  
NIM 17601241075

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi

**HUBUNGAN INTELLIGENCE QUOTIENT DENGAN TINGKAT  
KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA KELAS  
KHUSUS OLAHRAGA SMAN 1 SEYEGAN**

Disusun Oleh :

Yanuar Admiral  
NIM 17601241075

Telah memenuhi syarat dan disetujui Dosen Pembimbing untuk di laksanakan  
Ujian Akhir Skripsi yang bersangkutan.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan POR

Dr. JakaSunardi,M.Kes.AIFO  
NIP.196107311990011001

Yogyakarta,9 Januari 2021

Diketahui  
Dosen Pembimbing TAS

Dr. Komarudin,M.A  
NIP. 197409282003121002



## HALAMAN PENGESAHAN

### Skripsi

#### **HUBUNGAN INTELLIGENCE QUOTIENT DENGAN TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA SMAN 1 SEYEGAN**

Disusun Oleh:

Yanuar Admiral  
NIM 17601241075

Telah dipertahankan didepan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 21 Januari 2021

#### **TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Komarudin, S.Pd.,M.A.  
Ketua Pengaji/Pembimbing



1/2/2021

Dr. Yudanto, M.Pd.  
Sekertaris Pengaji



1/2/2021

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.,AIFO  
Pengaji 1



1/2/2021

Yogyakarta, 2 Februari 2021  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Plt. Dekan,



Dr. Yudik Prasetyo, S.Or.,M.Kes.  
NIP. 198208152005011002

## **MOTTO**

1. Yang terpenting jangan menyerah dan putus asa
2. Senyum bapak ibu adalah kebahagianku
3. Karena sesungguhnya sseudahh kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Q.S Al-Insyirah:5-6).
4. Jangan pernah takut untuk bermimpi dan bermimpilah setinggi langit karena jika kamu jatuh kamu akan jatuh di antar bintang-bintang

## **PERSEMBAHAN**

Seiring doa dan rasa syukur atas Allah SWT, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Tupar Musjati dan Ibu Winarsih yang tidak pernah lelah selalu mendukung, memberikan motivasi, memberikan semangat dan selalu mendoakan setiap langkah yang saya jalani setiap hari.
2. Kepada adek saya Mauly Restu Jati yang selalu memberikan semangat dan mendoakan saya.
3. Kepada keluarga semua dan teman–teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada saya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Hubungan *Intelligence Qoutien* Dengan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Kelas Khusus Olahraga SMAN 1 Seyegan” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Komarudin, M.A, selaku Pembimbing Skripsi dan Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Jaka Sunardi, M. Kes. AIFO Selaku Ketua Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan Selaku Ketua Penguji Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji Skripsi saya.
3. Dr. Yudanto, M.Pd selaku Sekertaris Penguji Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji Skripsi saya.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Skripsi.
5. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sangat bermanfaat.
6. Drs. Aris Sutardi, M.,Sc. Selaku Kepala Sekolah SMA NEGERI 1 Seyegan yang telah memberi ijin penelitian.
7. Teman-teman kelas saya PJKR B 2017, terima kasih kebersamaannya dan pengalaman yang berharga, maaf bila saya mempunyai banyak salah.
8. Teman-teman pemain di UKM Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta yang menjadi teman berlatihku selama ini. Terima kasih

- atas bantuan, dukungan, dan persahabatannya.
9. Seluruh sahabat-sahabat yang telah memberikan bantuan kepada saya selama menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
  10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2021



Penulis.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batas Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori dan Penelitian yang Relevan .....	8
1. Hakikat <i>Intelligence Quotient</i> .....	8
2. Faktor – faktor yang mempengaruhi Intelgensi.....	22
3. Tes Intelegensi.....	24
4. Tujuan Tes Intelegensi .....	27
5. Hakikat Sepakbola.....	27
6. Profil Kelas Khusus Olahraga SMAN 1 SEYEGAN.....	39
B. Penelitian yang Relevan.....	44
C. Kerangka Berpikir.....	47
D. Hipotesis Penelitian.....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
A. Desain Penelitian.....	51
B. Definisi Operasional Variabel penelitian .....	51

C. Subjek Penelitian.....	52
D. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	55
G. Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
<b>A. Hasil Penelitian.....</b>	<b>59</b>
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	59
2. Hasil Uji Persyaratan .....	60
3. Hasil Uji Hipotesis .....	62
<b>B. Pembahasan .....</b>	<b>63</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
A. Kesimpulan .....	65
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	65
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
D. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kategori Intelligence Qoutien .....	26
Tabel 2. Data Hasil Penelitian.....	59
Tabel 3. Deskriptif Statistik .....	60
Tabel 4. Uji Normality .....	61
Tabel 5. Hasil Uji Normality.....	61
Tabel 6. Data Persial Intelligence Qoutien Dan Keterampilan Sepakbola .....	62

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Krangka Berfikir .....	49
Gambar 2. Tes David Lee .....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Sk Bimbingan .....	69
Lampiran 2. Kartu Bimbingan .....	70
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	71
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian .....	72
Lampiran 5. Instrumen David Lee .....	73
Lampiran 6. Tabel Skor instrumen.....	73
Lampiran 7. R. Tabel .....	74
Lampiran 8. Uji Prasyarat Penelitian .....	75
Lampiran 9. Dokumentasi .....	78

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sepakbola merupakan olahraga yang sudah sangat populer di era jaman sekarang dimana olahraga ini benar-benar sudah sangat menjadi olahraga yang *favorit* di belahan dunia manapun. Di indonesia sendiri sepakbola sudah menjadi olahraga yang benar-benar di minati oleh masyarakat dari anak kecil hingga orang dewasa pun olahraga ini sangat di sukai. Tarigan (2001) mengatakan bahwa Sepakbola merupakan permainan beregu yang paling populer didunia dan bahkan telah menjadi permainan nasional bagi setiap negara di Eropa, Amerika Selatan, Asia, Afrika dan bahkan pada saat ini permainan itu digemari di Amerika Serikat.

Olahraga sepakbola ini merupakan olahraga tim atau beregu yang dimainkan 11 vs 11 pemain 11 yang ada di dalam lapangan dan ada 7 pemain cadangan yang berada di *bence* pemian dan tujuan dari permainan sepakbola yaitu mencetak goal sebanyak mungkin ke gawang lawan. Permainan ini di pimpin oleh wasit. Wasit dalam permainan sepakbola terdiri dari 4 orang. Dengan tugas pembagian tugas. 1 orang wasit sebagai wasit utama, 2 wasit sebagai asisten wasit 1 dan 2, dan 1 orang wasit sebagai wasit cadangan. Dilansir dari Encyclopaedia Britannica (2015), sepakbola merupakan jenis olahraga yang dilakukan atau dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu beranggotakan 11 orang yang membentuk tim kesebelasan. Kaki merupakan bagian tubuh digunakan pada sepak bola, sedangkan kaki dan lengan tidak diperbolehkan kecuali penjaga gawang untuk mencegah bola masuk ke gawang. Sepak bola memiliki dua tujuan utama,

yaitu memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan bertahan jangan sampai kemasukan bola. Tim yang memperoleh skor banyak akan menjadi pemenangnya. Faktor-faktor latihan terdiri dari fisik yang membahas beberapa unsur pentinga yang terkandung dalam latihan kondisi fisik, kemudian teknik yang membahas beberapa hal mengenai latihan teknik, selanjutnya yaitu taktik yang membahas tentang strategi dan siasat dalam permainan olahraga dan yang terakhir yaitu mental yang mengupas beberapa hal tentang aspek-aspek psikologi dalam kepelatihan serta beberapa bentuk latihan fisiologis (yudiana,2008:320). Tujuan latihan yaitu untuk meningkatkan kualitas yang mereka miliki dengan berlatih keras maka seorang atlet akan bisa mencapai prestasi yang mereka inginkan. Selain berlatih pemain sepakbola juga membutuhkan kecerdasan yang baik untuk memecahkan permasalahan atau situasi yang pemain alami pada saat pertandingan maupun latihan.

Kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya (Anita E. Woolfolk). Kecerdasan seseorang tentunya berbeda-beda ada yang memiliki kecerdasan yang tinggi ada pula yang yang memiliki kecerdasan yang rendah. Sedangkan menurut Menurut C. P. Chaplin, Kecerdasan adalah kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara tepat dan efektif dan Menurut Gregory, Kecerdasan adalah kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk yang bernilai dalam satu atau lebih bangunan budaya tertentu.

Sedangkan dalam permainan sepakbola tidak hanya aspek fisik, teknik, mental saja yang di butuhkan namun juga harus memperhatikan aspek taktik juga. Taktik yang di maksud yaitu cara berfikir bermain seorang pemain harus cerdas. Cerdas dalam arti pemain harus bisa menerapkan apa yang di *instuksikan* seorang pelatih dan mengembangkannya contohnya seperti pemain harus bisa cerdas dalam mengambil keputusan dalam bermain, cerdas dalam memecahkan berbagai masalah saat pertandingan maupun latihan, cerdas dalam melakukan keterampilan dasar seperti: passing, kontrol, dribbling, *heading*, shoting. Kecerdasan sangatlah penting dalam hal kehidupan manusia karena Menurut pendekatan psikometris, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda pada setiap individu. Kecerdasan dapat diperkirakan dan diklasifikasi berdasarkan tes *intelligence*. Tokoh pengukuran *intelligence* Alfred Binet mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*. Menurutnya, *intelligence* merupakan sesuatu yang fungsional sehingga tingkat perkembangan individu dapat diamati dan dinilai berdasarkan kriteria tertentu. Apakah seorang anak cukup *intelligence* atau tidak dapat dinilai berdasarkan pengamatan terhadap cara dan kemampuan anak melakukan tindakan dan kemampuan mengubah arah tindakan apabila diperlukan.

Dengan demikian kecerdasan *intelligence* tidak boleh di kesampingkan dengan keterampilan bermain sepakbola. Karena sepakbola juga tidak hanya tentang aspek fisik saja namun juga tentang aspek taktik keterampilan bermain

sepakbola. Dalam permainan sepakbola taktik keterampilan sangatlah penting di miliki seorang pemain sepakbola karena taktik keterampilan akan sangat membantu pemain dalam menjalakan permainan yang mereka lakukan contohnya mereka akan cepat mengambil keputusan pada saat mereka memegang bola. Bola akan di passing atau bola akan di dribbling sendiri. Pemain yang memiliki pengetahuan taktik keterampilan sepakbola yang baik maka mereka akan tau kapan bola di kasih kapan bola harus di bawa dan mereka juga paham atau cepat dalam menerima *instruksi* dari pelatih dan dapat mengembangkan permainan dengan baik. Pada kenyataannya pemain sepakbola profesional dapat di pasti memiliki taktik keterampilan bermain sepakbola dengan baik dan benar.

Berdasarkan *observasi* dan wawancara yang saya lakukan dengan pelatih SMAN 1 Seyegan menyatakan bahwa siswa sering melakukan kesalahan dasar dalam keterampilan sepakbola dan sering tidak dapat menjalankan *instruksi* pelatih dengan baik pada saat latihan maupun pertandingan. Hal ini dapat di lihat pada saat mereka berlatih maupun bertanding mereka masih sering melakukan kesalahan gerak dasar passing, dribbling bahkan kontrol dan mereka juga masih lambat dalam hal mengambil keputusan pada saat latihan maupun pertandingan. kemungkinan latihan yang di berikan pelatih hanya mengedepankan aspek fisik dan teknik saja dan menyampingkan aspek kecerdasan siswa.

Kemudian saya melakukan *observasi* dan wawancara kepada beberapa siswa mereka menyatakan bahwa pada saat latihan pelatih hanya memberikan materi latihan yang sama dan membuat siswa bosan untuk berlatih bahkan jika latihan yang monoton akan membuat siswa susah untuk berkembang maka dari

itu pelatih harus memberikan variasi latihan agar pemain tidak merasa bosan dan pemain bisa berkembang dengan maksimal. Pelatih sebaiknya tidak hanya memberikan materi latihan berupa fisik dan teknik saja karena jika pelatih hanya memberikan materi tentang fisik dan teknik saja maka pemain akan sulit bermain dengan cerdas karena pada era sekarang sepakbola harus dimainkan dengan kecerdasan. Kecerdasan dalam arti pemain dapat mengetahui bola harus di ompan atau bola harus di drbbling sendiri pemain harus sudah bisa berfikir secara otomatis saat mereka melakukan permainan maka dari itu peran pelatih akan sangat penting pada saat latihan pelatih harus bisa memberikan berbagai variasi latihan agar siswa atau pemain sepakbola tidak bosan saat berlatih dan pemain bisa berkembang permainannya dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui hubungan keterampilan sepakbola dengan kecerdasan *intelligence* dalam permainan sepakbola. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Hubungan *Intelligence Quotien* Dengan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMAN 1 Seyegan.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum diketahui hubungan antara *Intelligence Quotien* dengan keterampilan sepakbola di SMAN 1 Seyegan
2. Belum teridentifikasinya hasil tes *Intelligence Quotien* terhadap keterampilan bermain sepakbola di SMAN 1 Seyegan

3. Siswa sulit mengembangkan permainan yang di *instruksikan* oleh pelatih
4. Materi latihan yang monoton

#### **C. Batas Masalah**

Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan bermain sepak bola sangatlah beragam dan kompleks. Oleh karena itu perlu ada batasan masalah agar pembahasan dapat lebih fokus dan ruang lingkup penelitian menjadi lebih jelas. Dengan mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki penulis, masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya mencari hubungan antara *Intelligence Quotient* dengan keterampilan bermain sepakbola kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, peneliti merumuskan masalah, yaitu: Adakah Hubungan *Intelligence Quotient* dengan tingkat Keterampilan bermain sepak bola pada kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan.

#### **E. 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 Ada tidaknya hubungan antara *Intelligence Quotient* dengan Keterampilan bermain sepak bola pada kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di dapat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Mahasiswa
    1. Hasil Penelitian ini dapat memberikan data, sehingga mereka dapat mengetahui seberapa adanya hubungan antara *Intelligence Quotient* dengan keterampilan bermain sepakbola
    - b. Bagi Lembaga
      1. Bagi pelatih SMAN 1 Seyegan dapat memberikan informasi tentang adanya Hubungan antara tingkat *Intelligence Quotient* terhadap keterampilan bermain sepakbola sehingga dapat dijadikan dasar dalam perekrutan pemain
      2. Bagi pelatih dapat memberikan informasi langkah apa yang harus dilakukan dalam memberikan program latihan bagi siswa yang rendah *Intelligence Quotient*
      3. Bagi sekolah dan pelatih dapat menjadi dasar untuk menyeleksi jika memang seleksi pemain tidak dapat di dilakukan secara langsung (seperti saat di masa pandemi)

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori dan Penelitian yang Relevan**

##### **1. Hakikat *Intelligence Quotient***

*Intelligence Quotient* merupakan kecerdasan yang di bawa oleh anak sejak lahir. Walaupun demikian *Intelligence Quotient* bawaan sejak lahir bukan berarti *Intelligence Quotient* seorang anak tidak bisa berkembang. Ilmu pengetahuan yang diperolehnya dari berbagai jalur pendidikan akan membuat kecerdasan intelektual anak menjadi terasah. *Intelligence Quotient* sendiri juga dapat di artikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menalar, memecahkan masalah, belajar, memahami gagasan, berpikir, dan merencanakan sesuatu. Kecerdasan ini di gunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan logika. Para ahli berpendapat bahwa :

Masyarakat umum mengenal *intelligence* sebagai istilah yang menggambarkan kecerdasan, kepintaran, kemampuan berpikir seseorang atau kemampuan untuk memecahkan problem yang dihadapi. Gambaran seseorang yang memiliki *intelligence* tinggi biasanya merupakan cerminan siswa yang pintar atau siswa yang pandai dalam studinya (Hamzah B. Uno, 2008:59).

Dalam situasi yang sama, siswa dengan tingkat *intelligence* yang tinggi akan lebih berhasil dari pada siswa dengan *intelligence* sedang maupun rendah. Hal ini dikuatkan oleh publikasi yang mendapatkan hasil bahwa *intelligence* berkontribusi besar terhadap prestasibelajar (Slameto, 2003:56)

*intelligence* merupakan tingkah laku maupun cara seseorang memecahkan masalah dan memberi respon menghadapi kesulitan dengan berpikir cepat dalam

proses belajar. *intelligence* memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar siswa (Slameto, 2003:56).

Feldam mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan memahami dunia, berpikir secara rasional, dan menggunakan sumber-sumber secara efektif pada saat dihadapkan dengan tantangan. Dalam pengertian ini, kecerdasan terkait dengan kemampuan memahami lingkungan atau alam sekitar, kemampuan penalaran atau berpikir logis, dan sikap bertahan hidup dengan menggunakan sarana dan sumber-sumber yang ada (Hamzah B.Uno, 2008:59).

Saifuddin Azwar (2004:3-9) menjelaskan mengenai definisi *intelligence*, diantaranya adalah: Andrew Crider mengatakan bahwa *intelligence* itu bagaikan listrik gampang untuk diukur tapi hampir mustahil untuk didefinisikan.

Alferd Binet, seorang tokoh utama perintis pengukuran *intelligence* yang hidup antara tahun 1858-1911, bersama Theodore Simon mendefinisikan *intelligence* terdiri atas tiga komponen, yaitu 1) kemampuan untuk mengarahkan fikiran atau mengarahkan tindakan, 2) kemampuan untuk mengubah arah tidak bila tindakan tersebut telah dilaksanakan, dan 3) kemampuan untuk mengkritik diri sendiri.

H.H Goddard pada tahun 1946 mendefinisikan *intelligence* 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 *intelligence* Wechsler mendefinisikan *intelligence* 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 *intelligence* sebagai daya atau kemampuan untuk memahami.

Walters dan Gardner pada tahun 1986 mendefinisikan *intelligence* sebagai suatu kemampuan atau serangkaian kemampuan yang memungkinkan individu memecahkan masalah, atau produk sebagai konsekuensi 11 eksistensi suatu budaya tertentu. Kemudian Flynn (1987) mendefinisikan *intelligence* sebagai kemampuan untuk berfikir secara abstrak dan kesiapan untuk belajar dari pengalaman.

Kecerdasan setiap individu memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Kecerdasan itu sendiri akan memberikan dampak terhadap tiap tiap individu karena orang yang memiliki kecerdasan *intelligence* tinggi akan cenderung aktif dari pada anak yang memiliki tingkat kecerdasan rendah (Setiawan, A dan setiowati, A. 2015).

Siswa dengan *intelligence* tinggi akan memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki *intelligence* rendah. Siswa dengan *intelligence* tinggi akan lebih mudah untuk menangkap materi pelajaran dalam

proses belajarnya dibandingkan siswa dengan *Intelligence Quotien* rendah. Proses belajar yang baik akan mengarahkan siswa untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik, sehingga konsekuensi dari *Intelligence Quotien* yang tinggi adalah prestasi belajar yang tinggi. IQ singkatan dari *Intelligence Quotient*, adalah nilai yang diperoleh dari sebuah alat tes kecerdasan. Hasil tes ini memberikan indikasi mengenai taraf kecerdasan seseorang dan menggambarkan kecerdasan seseorang hampir keseluruhan. Tes dapat menyajikan fungsi-fungsi tertentu. Tes dapat memberikan data untuk membantu para siswa dalam meningkatkan pemahaman diri (*selfunderstanding*), penilaian diri (*selfevaluation*), dan penerimaan diri (*self-acceptance*). Juga hasil pengukuran psikologis dapat digunakan siswa untuk meningkatkan persepsi dirinya secara optimal dan mengembangkan eksplorasi dalam beberapa bidang tertentu. Di samping itu pengukuran psikologis berfungsi dalam memprediksi, memperkuat, dan meyakinkan para siswa. Dalam menyajikan fungsi-fungsi hasil pengukuran psikologi, tes psikologi dapat digunakan sebagai suatu alat prediksi, suatu bantuan diagnosis, suatu alat pemantau (*monitoring*), dan sebagai suatu instrumen evaluasi (D. Ketut Sukardi, 1997:5)

Tingkat kecerdasan seorang anak yang ditentukan secara metodik oleh *Intelligence Quotien* memegang peranan penting untuk suksesnya anak dalam belajar. Menurut penyelidikan, *Intelligence Quotien* atau daya tangkap seseorang dapat ditentukan seorang tersebut umur 3 tahun. Daya tangkap sangat dipengaruhi oleh garis keturunan genetik yang dibawanya dari keluarga ayah dan ibu disamping faktor gizi makan yang cukup. *Intelligence Quotien* atau daya tangkap ini dianggap takkan berubah sampai orang dewasa kecuali bila ada sebab

kemunduran fungsi otak seperti penuaan dan kecelakaan. *Intelligence Quotien* yang tinggi memudahkan seorang murid belajar dan memahami berbagai ilmu. Daya tangkap yang kurang merupakan penyebab kesulitan belajar pada seorang murid disamping faktor lain seperti gangguan fisik (demam, lemah, sakit) dan gangguan emosional. Awal untuk melihat *Intelligence Quotien* seorang anak adalah pada saat ia mulai berkata-kata. Ada hubungan langsung antara kemampuan bahasa si anak dengan *intelligence*-nya. Apabila seorang anak dengan *Intelligence Quotien* tinggi masuk sekolah, penguasaan bahasanya akan cepat dan banyak.

Dr. Howard Gardner menemukan sebuah teori tentang kecerdasan. Ia mengatakan bahwa manusia lebih rumit dari pada apa yang dijelaskan dari tes *Intelligence Quotien* atau tes apapun itu. Ia juga mengatakan bahwa orang yang berbeda memiliki kecerdasan yang berbeda. Pada tahun 1983 Howard Gardner dalam bukunya *The Theory of Multiple Intelligence*, mengusulkan tujuh macam komponen kecerdasan, yang disebutnya dengan *Multiple Intelligence (Intelektensi Ganda)*. Intelektensi ganda tersebut meliputi:

1. Kecerdasan Linguistic-Verbal

Kecerdasan ini berupa kemampuan untuk menyusun pikirannya dengan jelas juga mampu mengungkapkan pikiran dalam bentuk kata-kata seperti berbicara, menulis, dan membaca. Orang dengan kecerdasan verbal ini sangat cakap dalam berbahasa, menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, melakukan penafsiran, menyampaikan laporan dan berbagai aktivitas lain yang terkait dengan berbicara dan menulis. Kecerdasan ini sangat diperlukan pada profesi pengacara,

penulis, penyiar radio/television, editor, guru. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut: Mampu membaca, mengerti apa yang dibaca, Mampu mendengar dengan baik dan memberikan respons dalam suatu komunikasi verbal, Mampu menirukan suara, mempelajari bahasa asing, mampu membaca karya orang lain:

- a. Mampu menulis dan berbicara secara efektif.
  - b. Tertarik pada karya journalism, berdebat, pandai menyampaikan cerita atau melakukan perbaikan pada karya tulis.
  - c. Mampu belajar melalui pendengaran, bahan bacaan, tulisan dan melalui diskusi, ataupun debat.
  - d. Peka terhadap arti kata, urutan, ritme dan intonasi kata yang diucapkan.
  - e. Memiliki perbendaharaan kata yang luas, suka puisi, dan permainan kata
2. Kecerdasan Logika – Matematika

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berpikir logis dan ilmiah, adanya konsistensi dalam pemikiran.. Seseorang yang cerdas secara logika-matematika sering kali tertarik dengan pola dan bilangan/angka-angka. Mereka belajar dengan cepat operasi bilangan dan cepat memahami konsep waktu, menjelaskan konsep secara logis, atau menyimpulkan informasi secara matematik. Kecerdasan ini amat penting karena akan membantu mengembangkan keterampilan berpikir dan logika seseorang. Dia menjadi mudah berpikir logis karena dilatih disiplin mental yang keras dan belajar menemukan alur pikir yang benar atau tidak benar. Di samping itu juga kecerdasan ini dapat membantu menemukan cara kerja, pola, dan

hubungan, mengembangkan pemecahan masalah, mengklasifikasikan dan mengelompokkan, meningkatkan pengertian terhadap bilangan dan yang lebih penting lagi meningkatkan daya ingat. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal dan mengerti konsep jumlah, waktu dan prinsip sebab-akibat.
  - b. Mampu mengamati objek dan mengerti fungsi dari objek tersebut. Pandai dalam pemecahan masalah yang menuntut pemikiran logis.
  - c. Menikmati pekerjaan yang berhubungan dengan kalkulus, pemograman komputer dan metode riset.
  - d. Berpikir secara matematis dengan mengumpulkan bukti-bukti, membuat hipotesis, merumuskan dan membangun argumentasi kuat.
  - e. Tertarik dengan karir di bidang teknologi, mesin, teknik, akuntansi, dan hukum.
  - f. Menggunakan simbol-simbol abstrak untuk menjelaskan konsep dan objek yang konkret
3. Kecerdasan Spasial – Visual

Kecerdasan ini ditunjukkan oleh kemampuan seseorang untuk melihat secara rinci gambaran visual yang terdapat di sekitarnya. Seorang seniman dapat memiliki kemampuan persepsi yang besar. Bila mereka melihat sebuah lukisan mereka dapat melihat adanya perbedaan yang tampak di antara goresan-goresan kuas meskipun orang lain tidak mampu melihatnya. Dengan mengamati sebuah foto seorang fotografer dapat membuat analisis mengenai kelemahan atau kekuatan dari foto tersebut seperti arah datangnya cahaya, latar belakang, dan

sebagainya, bahkan mereka dapat memberi jalan keluar bagaimana seandainya foto itu ditingkatkan kualitasnya. Kecerdasan ini sangat dituntut pada profesi-profesi seperti fotografer, seniman, navigator, arsitek. Pada orang-orang ini dituntut untuk melihat secara tepat gambaran visual dan kemudian memberi arti terhadap gambaran tersebut. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Senang mencoret-coret, menggambar, melukis dan membuat patung.
- b. Senang belajar dengan grafik, peta, diagram, atau alat bantu visual lainnya.
- c. Kaya akan khayalan, imaginasi dan kreatif. Menyukai poster, gambar, film dan presentasi visual lainnya.
- d. Pandai main puzzle, mazes dan tugas-lugas lain yang berkaitan dengan manipulasi.
- e. Belajar dengan mengamati, melihat, mengenali wajah, objek, bentuk, dan warna. Menggunakan bantuan gambar untuk membantu proses mengingat.

#### 4. Kecerdasan ritmik – musik

Kecerdasan ritmik-musikal adalah kemampuan seseorang untuk menyimpan nada di dalam benaknya untuk mengingat irama dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Kecerdasan musical merupakan suatu alat yang potensial karena harmoni dapat merasuk ke dalam jiwa seseorang melalui tempat-tempat yang tersembunyi di dalam jiwa (Plato). Musik dapat membantu seseorang mengingat suatu gerakan tertentu perhatikan seseorang atau sekelompok orang yang sedang menari atau berolahraga senam ritmik mesti selalu disertai dengan alunan musik.

Banyak pakar berpendapat bahwa kecerdasan musik merupakan kecerdasan pertama yang harus dikembangkan dilihat dari sudut pandang biologi (saraf) kekuatan musik suara dan irama dapat menggeser pikiran member ilham meningkatkan ketakwaan, meningkatkan kebanggan nasional dan mengungkapkan kasih saying untuk orang lain.

Kecerdasan musical dapat member nilai positif bagi siswa karena: meningkatkan daya kemampuan mengingat, meningkatkan prestasi/kecerdasan, meningkatkan kreativitas dan imajinası.

Suatu studi yang dikutip oleh May Lim (2008) menunjukkan bahwa sekelompok siswa yang kepadanya diperdengarkan musik selama delapan bulan mengalami peningkatan dalam *Intelligence Quotient* spatial sebesar 46% sementara kelompok kontrol yang tidak diperdengarkan musik hanya meningkat 6%. Mungkin sering kita melihat ada siswa atau orang yang lebih suka belajar bila ada musik yang diperdengarkan (Gaya belajar auditory). Pada orang ini informasi akan lebih mudah tersimpan di dalam memorinya, karena mereka mampu mengoasiaskan irama musik dengan informasi pengetahuan yang mereka baca meskipun kadang-kadang mereka tidak menyadarinya. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Menyukai banyak jenis alat musik dan selalu tertarik untuk memainkan alat musik..
- b. Mudah mengingat lirik lagu dan peka terhadap suara-suara.
- c. Mengerti nuansa dan emosi yang terkandung dalam sebuah lagu.
- d. Senang mengumpulkan lagu, baik CD, kaset, atau lirik lagu.

- e. Mampu menciptakan komposisi musik.
- f. Senang improvisasi dan bermain dengan suara, menyukai dan mampu bernyanyi.
- g. Tertarik untuk terjun dan menekuni musik baik sebagai penyanyi atau pemusik.
- h. Mampu menganalisis / mengkritik suatu musik.

#### 5. Kecerdasan Kinestika

Kecerdasan ini ditunjukkan oleh kemampuan seseorang untuk membangun hubungan yang penting antara pikiran dengan tubuh, yang memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek atau menciptakan gerakan. Secara biologi ketika lahir semua bayi dalam keadaan tidak berdaya, kemudian berangsur-angsur berkembang dengan menunjukkan berbagai pola gerakan, tengkurap, berangkang, berdiri, berjalan, dan kemudian berlari bahkan pada usia remaja berkembang kemampuan berenang dan akrobatik.

Kecerdasan ini amat penting karena bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik, meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, membangun rasa percaya diri dan harga diri dan sudah barang tentu meningkatkan kesehatan. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan dalam menggunakan tubuh kita secara trampil untuk mengungkapkan ide, pemikiran, perasaan, dan mampu bekerja dengan baik dalam menangani objek.

- b. Memiliki kontrol pada gerakan keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak.
  - c. Menyukai pengalaman belajar yang nyata seperti field trip, role play, permainan yang menggunakan fisik.
  - d. Senang menari, olahraga dan mengerti hidup sehat. Suka menyentuh, memegang atau bermain dengan apa yang sedang dipelajari.
  - e. Suka belajar dengan terlibat secara langsung, ingatannya kuat terhadap apa yang dialami atau dilihat.
6. Kecerdasan Interpesonal

Kecerdasan ini berkait dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain, seseorang harus dapat memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan teman interaksinya, kemudian memberikan respon yang layak. Orang dengan kecerdasan Interpersonal memiliki kemampuan sedemikian sehingga terlihat amat mudah bergaul akan banyak teman dan disenangi oleh orang lain. Di dalam pergaulan mereka menunjukkan kehangatan rasa persahabatan yang tulus dan empati. Selain baik dalam membina hubungan dengan orang lain, orang dengan kecerdasan ini juga berusaha baik dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang berhubungan dengan perselitianan dengan orang lain.

Kecerdasan ini amat penting karena pada dasarnya kita tidak dapat hidup sendiri (*No man is an Island*). Orang yang memiliki jaringan sahabat yang luas tentu akan lebih mudah menjalani hidup ini. Seorang yang memiliki kecerdasan bermasyarakat akan mudah menyesuaikan diri, menjadi orang dewasa yang sadar

secara sosial, berhasil dalam pekerjaan. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Memiliki interaksi yang baik dengan orang lain dan pandai menjalin hubungan sosial.
  - b. Mampu merasakan perasaan, pikiran, tingkah laku, dan harapan orang lain.
  - c. Memiliki kemampuan untuk memahami orang lain dan berkomunikasi dengan efektif, baik secara verbal maupun non-verbal.
  - d. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kelompok yang berbeda, mampu menerima umpan balik yang disampaikan orang lain, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.
  - e. Mampu berempati dan mau mengerti orang lain, mau melihat sudut pandang orang lain.
  - f. Menciptakan dan mempertahankan sinergi
7. Kecerdasan Intrapersonal

Oliver Wendell Holmes berpendapat apa yang didepan dan apa yang ada di belakang kita adalah hal yang kecil dibandingkan dengan apa yang ada di dalam diri kita. Inilah kira-kira pandangan yang dianut oleh orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal ini. Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan yang menyangkut kemampuan seseorang untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri.

Orang-orang dengan kecerdasan ini selalu berpikir dan membuat penilaian tentang diri mereka sendiri, tentang gagasan, dan impiannya. Mereka juga mampu mengendalikan emosi mereka untuk membimbing dan memperkaya dan

memperluas wawasan kehidupan mereka sendiri. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal emosi diri sendiri dan orang lain, serta mampu menyalurkan pikiran dan perasaan.
- b. Termotivasi dalam mengejar tujuan hidup. Mampu bekerja mandiri, mengembangkan kemampuan belajar yang berkelanjutan dan mau meningkatkan diri.
- c. Mengembangkan konsep diri dengan baik.
- d. Tertarik sebagai konselor, pelatih, filsuf, psikolog atau di jalur *spiritual*.
- e. Tertarik pada arti hidup, tujuan hidup dan relevansinya dengan keadaaan saat ini.
- f. Mampu menyelami / mengerti kerumitan dan kondisi manusia.
- g. Kecerdasan Naturalisasi

Kemampuan untuk mengenali dan mengelompokkan serta menggambarkan berbagai macam keistimewaan yang ada di lingkungannya. Beberapa pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan naturalis ini adalah ahli biologi atau ahli konservasi lingkungan.

Menurut Wilson dalam Anxs (2007), kecerdasan naturalis adalah kemampuan mengenali berbagai jenis flora dan fauna serta kejadian alam misalnya asal-usul binatang, pertumbuhan tanaman, terjadinya hujan, manfaat air bagi kehidupan, tata surya, dan kejadian alam lainnya. Kecerdasan naturalis ini berkaitan dengan wilayah otak bagian kiri, yakni bagian yang peka terhadap pengenalan bentuk atau pola kemampuan membedakan dan mengklasifikasikan

sesuatu. Jika anak dengan mudah dapat menandai pola benda-benda alam dan mengingat benda-benda alam yang ada di sekitarnya maka anak dapat dikatakan memiliki kecerdasan naturalis tinggi. Lebih jelasnya kecerdasan ini memiliki ciri-ciri kemampuan sebagai berikut:

- a. Suka mengamati, mengenali, berinteraksi, dan peduli dengan objek alam, tanaman atau hewan.
- b. Antusias akan lingkungan alam dan lingkungan manusia.
- c. Mampu mengenali pola di antara spesies, senang berkarir di bidang biologi, ekologi, kimia, atau botani.
- d. Senang memelihara tanaman, hewan, suka menggunakan teleskop, komputer, binocular, mikroskop untuk mempelajari suatu organisme.
- e. Senang mempelajari siklus kehidupan flora dan fauna.
- f. Senang melakukan aktivitas outdoor, seperti: mendaki gunung, scuba diving (menyelam).
- g. Kecerdasan *Eksistensial* (kecerdasan makna)

Dalam buku terbarunya, ‘*Intelligence Reframed : Multiple Intelligence for The 21st Century*’ (1999), Howard Gardner, menambahkan dan menjelaskan 9 kecerdasan, yaitu:

Anak belajar sesuatu dengan melihat gambaran besar, mengapa kita di sini? untuk apa kita di sini? bagaimana posisiku dalam keluarga, sekolah dan kawan-kawan?. Kecerdasan ini selalu mencari koneksi-koneksi antar dunia dengan kebutuhan untuk belajar

## 2. Faktor – faktor yang mempengaruhi *intelligence*

Seseorang memiliki *intelligence* yang berbeda-beda perbedaan *intelligence* ini dapat dilihat dari tingkah laku dan perbuatannya. Adanya perbedaan ini tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

### a. Faktor Pembawaan

Faktor pembawaan merupakan faktor pertama yang berperan di dalam intelegensi. Faktor ini ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam memecahkan masalah, antara lain ditentukan oleh faktor bawaan. Oleh karena itu, di dalam satu kelas dapat dijumpai anak yang bodoh, agak pintar, dan pintar sekali meskipun mereka menerima pelajaran dan pelatihan yang sama. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa individu-individu yang berasal dari suatu keluarga atau bersanak saudara nilai dalam tes *intelligence* mereka berkorelasi tinggi (+ 0,50), orang yang kembar (+ 0,90) yang tidak bersanak saudara (+ 0,20), anak yang diadopsi korelasi dengan orang tua angkatnya (+ 0,10 –+ 0,20).

### b. Faktor minat dan pembawaan yang khas

Faktor minat ini mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Dalam diri manusia terdapat dorongan atau motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luas sehingga apa yang diminati oleh manusia dapat memberikan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

c. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelligence*. Di sini dapat dibedakan antara pembentukan sengaja seperti yang dilakukan di sekolah dan pembentukan yang tidak disengaja misalnya pengaruh alam disekitarnya.

d. Faktor kematangan

Di mana tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Setiap organ manusia baik fisik maupun psikis dapat dikatakan telah matang jika dia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Oleh karena itu, tidak mengherankan bila anak-anak belum mampu mengerjakan atau memecahkan soal-soal matematika di kelas empat SD, karena soal-soal itu masih terlampau sukar bagi anak. Organ tubuhnya dan fungsi jiwanya masih belum matang untuk menyelesaikan soal tersebut dan kematangan berhubungan erat dengan umur.

e. Faktor kebebasan

Faktor kebebasan artinya manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Di samping kebebasan memilih metode, juga bebas dalam memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhannya.

f. Stabilitas intelelegensi dan *Intelligence Quotient*

memilih metode, juga bebas dalam memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhannya. Stabilitas intelelegensi dan *Intelelegensi* bukanlah *Intelligence Quotient*. Intelelegensi merupakan suatu konsep umum tentang kemampuan individu, sedang *Intelligence Quotient* hanyalah hasil dari suatu tes intelelegensi itu

(yang notabene hanya mengukur sebagai kelompok dari intelegensi). Stabilitas inyelegensi tergantung perkembangan organik otak

### 3. Tes Intelegensi

Tes Intelegensi ialah suatu teknik atau alat yang digunakan untuk mengungkap taraf kemampuan dasar seseorang yaitu kemampuan dalam berfiki, bertindak dan menyesuaikan diri secara efektif. Orang yang berjasa menemukan tes inteligensi pertama kali ialah seorang dokter bangsa Prancis Alfred Binet dan pembantunya Simon Tesnya terkenal dengan nama tes Tes Binet-Simon Seri tes dari Binet Simon ini pertama kali diumumkan antara 1908-1911 yang diberi nama : “*Chelle Matrique de l”inteligence*” atau skala pengukur kecerdasan. Tes binetsimon terdiri dari sekumpulan pertanyaan-pertanyaan yang telah dikelompok kelompokkan menurut umur (untuk anak-anak umur 3-15 tahun) Pertanyaan-pertanyaan itu sengaja dibuat mengenai segala sesuatu yang tidak berhubungan dengan pelajaran di sekolah. Seperti mengulang kalimat dengan tes semacam inilah usia seseorang diukur atau ditentukan. Dari hasil tes itu ternyata tidak tentu bahwa usia kecerdasan itu sama dengan usia sebenarnya. Sehingga dengan demikian kita dapat melihat adanya perbedaan-perbedaan *Intelligence Quotien* pada tiap-tiap orang/anak.

Nilai tes *intelegensi* sering dihubungkan dengan unsur usia, sehingga menghasilkan IQ (satuan *intelegensi*) untuk mengetahui bagaimana kedudukan relative orang yang bersangkutan bila dibandingkan dengan sekelompok umur sebayanya ini dapat diungkapkan dengan tes.

Hasil tes ini dipergunakan untuk membandingkan peolehan prestasi belajar siswa dalam bidang studi dengan kemampuan mental umum mereka lebih khusus siswa-siswa yang mencapai prestasi belajar di bawah kemampuan yang diharapkan dari padanya dapat diidentifikasi. Pada gilirannya sekolah bekerja sama dengan keluarga dapat mencari sumber-sumber ketidak cocokan antara prestasi dan kemampuan mental tersebut.

Adapun model-model pengukuran intelegensi dapat berupa manifestasi-manifestasi berikut :

- a. Mengukur intelegensi dengan menggunakan bilangan-bilangan
- b. Mengukur efisiensi dalam penggunaan bahasa
- c. Mengukur kecepatan dalam pengamatan
- d. Mengukur pemahaman tentang hubungan-hubungan
- e. Mengukur dalam hal daya ingat
- f. Mengukur daya hayal

Secara umum model test *intelligence* memiliki dua sifat, yaitu :

- a. Test *intelligence* yang bersifat umum dengan memakai bahan-bahan berupakalimat, gambar dan angka yang di gabungkan menjadi satu bentuk utuh.
- b. Test *intelligence* yang bersifat khusus, misalnya khusus test kalimat, khusus test gambar dan khusus test angka.

Dewasa ini perkembangan tes itu demikian majunya sehingga sekarang terdapat beratus-ratus macam tes, baik yang berupa tes verbal maupun nonverbal. Juga dinegeri kita sudah mulai banyak dipergunakan tes dalam lapangan

pendidikan maupun dalam memilih jabatan-jabatan tertentu. Rumus kecerdasan umum atau *Intelligence Quotien* yang ditetapkan oleh para ilmuwan adalah:

$$\frac{\text{Usia Mental Anak}}{\text{Usia Sesungguhnya}} \times 100 = \text{IQ}$$

Contoh : Misalnya anak pada usia 3 tahun telah punya kecerdasan anak-anak yang rata-rata baru bisa berbicara seperti itu pada usia 4 tahun. Inilah yang disebut dengan Usia Mental. Berarti *Intelligence Quotien* si anak adalah  $4/3 \times 100 = 133$ . Penafsiran dari IQ adalah sebagai berikut ;

Tabel 1. Pengkategorian *Intelligence Quotien*

TINGKAT KECERDASAN	<i>Intelligence Quotien</i>
Genius	Diatas 140
Sangat Super	120-140
Super	110-120
Normal	90-110
Bodoh	80-90
Perbatasan	70-80
Moron / Dungu	50-70
Imbecile	25-50
Idiot	0-25

#### **4. Tujuan Tes Intelegensi**

Ada banyak tujuan tes intelegensi di antaranya sebagai berikut:

- a. Tes *intelligence* dapat digunakan menempatkan siswa pada jurusan tertentu.
- b. Untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki *intelligence* di atas normal.
- c. Tes *intelligence* dapat digunakan untuk mendiagnosa kesukaran pelajaran dan mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan setara.
- d. Tes *intelligence* dapat digunakan untuk memprediksi hasil siswa dimasa yang akan datang, dan juga sebagai media untuk mengawali proses konseling.
- e. Tes *intelligence* dapat digunakan siswa untuk mengenali dan memahami dirinya sendiri dengan lebih baik, serta mengetahui kemampuannya.
- f. Untuk mengukur kemampuan verbal, mencakup kemampuan yang berhubungan dengan simbol numerik dan simbol-simbol abstrak lainnya.
- g. Alat prediksi kinerja yang efektif dalam banyak bidang pekerjaan serta aktivitas-aktivitas lain dalam hidup sehari-hari.

Atas dasar penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa kecerdasan atau *intelligence* seseorang dapat diukur dan ditunjukkan berupa hasil tes IQ yang kemudian digunakan dalam berbagai fungsi untuk kepentingan tertentu

#### **5. Hakikat Sepakbola**

Pada hakikatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh 11vs11 yang berada di dalam lapangan dan 7 pemain sebagai pemain cadangan permainan ini menggunakan bola sepak dan dimainkan di atas lapangan rumput. Tujuan dari permainan sepakbola adalah untuk memasukkan

bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan.

Karakteristik utama yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan (kecuali penjaga gawang).

Menurut Muhamajir (2004: 22) Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Didalam permainan sepakbola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan.

Menurut Kemendikbud (2014:146) sepakbola adalah permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola kian-kemari untuk diperebutkan di antara pemain-pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukkan bola. Dari dua pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sepakbola adalah permainan antara 2 (dua) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 (sebelas) pemain dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan di area kotak penalti. Setiap regu/tim berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan.

Menurut Luxbacher (1998:2) bahwa sepakbola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan

sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas (11) pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badanya baik dengan kaki maupun tangan. Jenis permainan ini bertujuan untuk menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawanya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola (Abdul Rohim, 2008)

Sepakbola adalah permainan yang mengandalkan kerjasama dalam tim dalam kerjasama tersebut menunjukkan adanya sebuah kesepakatan dan kesadaran tanggung jawab antar pemain didalam sebuah tim untuk saling mendukung dengan tujuan memperoleh sebuah kemenangan. Kesebelas pemain dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda akan saling mendukung dan memberikan kontribusi dalam setiap pergerakan pemain lain dalam membangun sebuah serangan maupun mengukuhkan pertahanan timnya. Komarudin (2013) mengatakan bahwa Kerjasama antar pemain dalam permainan sepakbola sangat membutuhkan kekompakan dan saling mengimbangi satu sama lain. Setiap pemain harus mengeluarkan semua kemampuan yang dimiliki agar dapat menampilkan suatu performa yang baik dalam pertandingan. Inti dari permainan ini adalah berusaha menguasai bola dan memasukkan kedalam gawang lawan sebanyak mungkin dan berusaha agar tidak kemasukan bola. Sudjono (1985)

menyatakan bahwa apa yang dilakukan pemain secara perorangan harus bermanfaat bagi kesebelasannya. Kesebelasan tanpa koordinasi atau kerjasama yang baik, maka penampilan yang sempurna dari setiap pemainnya akan berarti kecil. Hal ini menunjukkan bahwa sebaik apapun keterampilan yang telah dimiliki oleh seorang pemain tetap juga harus membutuhkan dukungan dari rekan setim lainnya. Selaras dengan pendapat tersebut, Tarigan (2001) mengatakan bahwa dalam permainan sepakbola keterampilan yang dimiliki pemain tidak bisa dipisahkan dari satu kesatuan tim dan tidak pernah ia akan menggunakannya sendiri. Maka Dapat dipastikan permain sepakbola tidak bisa di mainkan sendiri walaupun pemain itu memiliki skill individu yang baik dan bagus merka juga memerlukan teman untuk membantunya untuk bermain karena sepakbola adalah olahraga tim.

Dalam Laws of the Game FIFA (2011) lapangan permainan sepakbola harus berbentuk persegi panjang dan ditandai dengan garis-garis. Garis-garis ini termasuk dalam daerah permainan yang dibatasinya. Dua garis batas yang panjang disebut garis samping. Dua garis yang pendek disebut garis gawang. Panjang garis samping lapangan mesti lebih besar dari garis gawang. Panjang garis samping lapangan 90-120 m (100-130 yard) dan garis lebar lapangan 45-90 m (50-100 yard). Ukuran standar lapangan internasional dari sebuah lapangan sepakbola yang layak digunakan adalah memiliki rentang ukuran dengan panjang antara 100-110 m dan lebar antara 64-75 m. Semua garis mesti mempunyai lebar yang sama dan tidak boleh lebih dari 12 cm (5 inci).

Setiap pertandingan dimulai dari titik tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi dua daerah simetris yang dikelilingi oleh lingkaran dengan radius 9,15 m (10 yard). Untuk tendangan sudut dari setiap sudut dibuat seperempat lingkaran dengan radius 1 m (1 yard) ke dalam lapangan permainan. Gawang terdiri dari dua tiang tegak lurus yang sama jaraknya dari tiang bendera sudut dan dihubungkan secara horizontal oleh sebuah mistar atau palang gawang. Tiang dan mistar gawang harus terbuat dari kayu, logam atau bahan lain yang disetujui. Bentuknya harus bujur sangkar, persegi panjang, atau bulat panjang dan mesti tidak berbahaya bagi keselamatan pemain. Lebar gawang adalah 7,32 m (8 yard) dan jarak bagian bawah mistar atau palang gawang ke tanah adalah 2,44 m (8 kaki). Daerah gawang memiliki ukuran 5,5 m (6 yard) ke depan dengan panjang 18,3 m (20 yard). Titik penalti berjarak 11 m (12 yard) yang diukur dari garis gawang.

Yudanto (2011) mengatakan bahwa untuk dapat bermain sepakbola bola dengan baik sangat perlu mempelajari teknik-teknik dasar bermain sepakbola. Teknik dasar sepak bola merupakan aspek penting dalam sepak bola di anggap penting karena dasar dalam sepakbola ya memang harus di kuasai oleh pemain itu jika teknik dasar saja tidak bisa menguasai lantas bagaimana pemain sepakbola akan bermain dengan baik dan maksimal. Soewarno KR, (2001) berpendapat bahwa pada dasarnya teknik dasar sepakbola dibagi menjadi dua, yaitu teknik dasar tanpa bola dan teknik dasar dengan bola. Teknik dasar tanpa bola meliputi: lari dan merubah arah, meloncat/melompat dan gerak tipu tanpa bola/gerak tipu badan. Selanjutnya untuk teknik dasar dengan bola meliputi: menendang bola,

menerima bola, menyundul bola, menggiring bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan ke dalam, dan teknik menjaga gawang. Teknik dasar dalam sepakbola meliputi :

a. Passing

Passing merupakan teknik dasar mengumpam atau mengoper bola dari satu pemain ke pemain lainnya dan tujuan utama dari passing yaitu mengalirkan bola agar tercipta peluang untuk mencetak gol serta agar pemain lawan tidak mudah merebut penguasaan bola karena bola terjauhkan dari lawan dengan passing, Komarudin, (2011). Adapun teknik mengumpan bola dapat dibagi menjadi tiga tahap sebagai berikut:

Tahap Awal

1. Berdiri siap dengan menghadap sasaran di belakang bola.
2. Kaki tumpuan berada di samping bola
3. Kaki tendang berada di samping belakang bola, (Sucipto dkk, 2000).

Tahap Inti

1. Kaki tumpu sedikit ditekuk.
2. Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke bola.
3. Perkenaan kaki pada bola tepat pada depan mata kaki.
4. Perkenaan bola pada bagian tengah-tengah bola, (Sucipto dkk, 2000).

Tahap Akir

1. Gerak lanjut kaki tendang diangkat menghadap sasaran.
2. Pandangan mengikuti arah jalannya bola
3. Kedua lengan terbuka di samping badan, (Sucipto dkk, 2000).

*b. Dribbling*

*Dribbling* merupakan teknik dasar keterampilan sebakbola dengan tujuan untuk menggiring bola menjauhi lawan atau juga bisa untuk melewati lawan. Koger (2007)mengemukakan bahwa dribbling adalah metode menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Dalam sebuah situasi seorang pemain harus mampu mengambil sebuah keputusan. Dribbling merupakan keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerakatau bersiap melakukan operan atau tembakan (Mielke 2007). Dribbling dapat dilakukan dengan cara :

Tahap Awal

1. Posisi tubuh tegak, Bola didekat kaki, Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik

Tahap Inti

1. Fokuskan perhatian kepada bola, dorong bola dengan permukaan instep atau outside, dorong bola kedepan beberapa kaki

Tahap Akhir

1. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik, bergerak mendekati bola, dorong bola kedepan
- c. Mengontrol

Mengontrol merupakan gerak dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola karena mengontrol merupakan aspek penting dalam permainan sepakbola tujuan mengontrol sendiri yaitu untuk menghentikan bola pada saat bola itu sampai di kita. (Sucipto dkk, 2000) mengatakan bahwa menghentikan

bola salah satu teknik dalam permainan sepakbola yang bertujuan untuk menerima bola (*control*) yang termasuk di dalamnya adalah untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk melakukan passing. Adapun teknik dalam menghentikan bola dapat dibagi menjadi tiga tahap sebagai berikut:

#### Tahap Awal

1. Posisi badan siap segaris dengan arah datangnya bola.
2. Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti sedikit kebelakang kaki tumpu, (Sucipto dkk, 2000)

#### Tahap Inti

1. Kaki penghenti diangkat dan dijulurkan ke depan dengan kaki bagian dalam menghadap ke arah datangnya bola.
2. Bola menyentuh kaki pada bagian dalam/ depan mata kaki.
3. Kaki penghenti mengikuti arah bola.
4. Kaki penghenti bersama bola berhenti di bawah badan (terkuasai), (Sucipto dkk, 2000).

#### Tahap Akhir

1. Pandangan mengikuti jalannya bola sampai bola berhenti.
2. Kedua lengan dibuka menjaga keseimbangan.
3. Bola tidak memantul jauh dari kaki, (Sucipto dkk, 2000).

#### d. *Shoting*

*Shoting* merupakan teknik dasar yang bertujuan untuk menendang bola sekencang-kencangnya ke arah gawang lawan shoting sendiri merupakan salah

satu teknik untuk menyerang lawan lewat tendangan. *Shoting* di bagi menjadi 4 bagian yaitu:

1. *Shoting* menggunakan kaki bagian dalam

Cara menendang bola dengan teknik ini biasa dilakukan untuk melakukan tembakan dengan jarak dekat. *Shooting* menggunakan kaki bagian dalam merupakan teknik yang paling sering digunakan untuk menembak dengan akurat dan terarah. Beberapa tips melakukan teknik *shooting* dengan cara ini yaitu

- a. Posisi bola berada di depan tubuh kita dan menghadap sasaran
- b. Letakkan kaki kanan / kiri untuk menumpu di samping bola dengan lutut sedikit ditekuk
- c. Tarik ke belakang kaki yang dijadikan untuk menendang lalu ayunkan ke depan
- d. Saat menendang tempatkan kaki di tengah bagian bola
- e. Biarkan kaki tetap mengayun ke depan untuk mengikuti arah bola

2. *Shoting* menggunakan kaki bagian luar

Dalam permainan sepakbola teknik menendang bola menggunakan kaki bagian luar sering dilakukan ketika melepaskan tendangan ke arah gawang dimana posisi pemain berada pada tempat yang berlawanan dengan posisi gawang lawan. Selain itu teknik *shooting* ini juga dapat dipakai untuk mengecoh penjaga gawang dari tim lawan. Inilah tips dalam melakukan tembakan menggunakan sisi kaki bagian luar, yaitu:

- a. Tempatkan tubuh kita di sebelah samping bola
- b. Letakan kaki untuk tumpuan sejajar atau sedikit ke belakang dengan bola

- c. Kaki kanan atau kiri yang digunakan untuk menendang terlebih dahulu di tarik kebelakang lalu diayun dengan lebih cepat ke samping agar bola melaju kencang
  - d. Ketika dilakukan tendangan, tempatkan kaki di bagian samping sisi kanan atau kiri bola
  - e. Setelah menendang biarkan kaki mengayun mengikuti arah bola ke samping.
3. *Shoting* menggunakan punggung kaki

Cara menendang bola menggunakan bagian punggung kaki sangat sering dipakai oleh pemain sepakbola dalam pertandingan karena teknik ini menghasilkan laju bola yang kencang dan terarah. Diperlukan latihan yang benar agar bisa menguasai teknik *shooting* ini dengan baik. Cara untuk melakukan tendangan bola dengan keras menggunakan punggung kaki ada beberapa tips, antara lain:

- a. Posisikan bola di depan tubuh kita
- b. Letakkan kaki untuk menumpu di samping bola dan hadapkan jari-jari ke arah gawang
- c. Kaki yang digunakan untuk menendang tarik ke belakang lalu ayunkan ke depan sekuat mungkin
- d. Saat melakukan tendangan tubuh sedikit dicondongkan ke depan
- e. Tendang bagian tengah bola dengan punggung kaki menghadap ke arah target
- f. Biarkan kaki tetap mengayun ke depan mengikuti bola setelah ditendang

#### 4. *Shoting* bagian ujung kaki

Teknik menembak bola dengan keras dapat dilakukan menggunakan bagian ujung kaki atau sepatu dan oleh sebagian orang biasa disebut dengan isitilah concong atau gajul. Cara melakukan *shooting* dengan teknik ini tidak terlalu sering digunakan oleh para pemain hanya dalam kondisi tertentu saja seperti saat terjepit dan tertekan oleh lawan serta juga bisa dilakukan saat berhadapan satu lawan satu dengan seorang kiper dari tim lawan.

Untuk melakukan teknik *shooting* menggunakan bagian ujung kaki dengan baik caranya hampir sama seperti ketika melakukan *shooting* bola menggunakan cara-cara yang lainnya, yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Tempatkan tubuh kita di belakang bola
- b. Kaki kanan / kiri untuk menumpu sedikit berada di belakang bola
- c. Kaki sebagai penendang tarik ke belakang lalu dorong ke depan
- d. Tendang bola tepat di bagian tengahnya menggunakan ujung kaki atau sepatu
- e. Tahan kaki untuk tidak bergerak ke depan mengikuti arah bola
- e. *Heading*

*Heading* merupakan teknik dasar yang di gunakan untuk menyundul bola. *heading* sendiri bisa di gunakan untuk bertahan bahkan juga untuk teknik menyerang dalam permainan sepakbola. Menurut Luxbacher, J.A, (2002) telah menyakana bahwa heading yang baik dan benar harus juga memperhatikan 3 tahapan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Persiapan
    - a. Luruskan bahu mengarah ke bola
    - b. Tekukkan lutut
    - c. Tahan badan dengan bantalan telapak kaki
    - d. Tarik tangan mengarah kebelakang
    - e. Fokuskan perhatian
  2. Pelaksanaan
    - a. Melompat ke atas
    - b. Melompat menggunakan kedua kaki
    - c. Angkat tangan ke atas
    - d. Melengkungkan badan
    - e. Tarik dagu ke dada
    - f. Leher tidak bergerak
    - g. Sentakkan badan
    - h. Kontak bola dengan kening
    - i. Mata harus terbuka dan mulut harus tertutup
  3. Follow Through
    - a. Gerakan kening pada saat akan menyundul bola
    - b. Lanjutkan gerakan dengan benar
    - c. Tangan harus direntangkan ke samping
    - d. Mendarat dengan kedua kaki.
- f. *Throw-in*

*Throw-in* atau lemparan kedalam merupakan teknik dasar yang bertujuan untuk memulai permainan pada saat bola keluar lapangan dan bola kembali di masukkan kedalam. Cara melakukan lemparan kedalam yaitu :

1. Bola di pegang dengan kedua tangan dan menuju ke arah depan
2. Lalu ayunkan bola mundur ke belakang dan lesatkan ke depan melewati atas kepala pemain tersebut
3. Condongkan badan ke arah belakang, lalu lutut tetap di luruskan agar tidak terjadi pelanggaran
4. Lalu lemparkan bola ke arah teman yang tepat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah merupakan permainan beregu atau kelompok yang di mainkan 11 vs 11 dan permainan ini memiliki tujuan yaitu mencetak goal sebanyak-banyaknya ke gawang lawang dan berusaha agar bola tidak masuk ke gawang kita. Permainan ini di mainkan dengan waktu 45x2 menit dan untuk dapat menjadi pemain sepakbola yang baik pemain harus bisa menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola.

## **6. Profil Kelas Khusus Olahraga SMAN 1 SEYEGAN**

Sekolah adalah konsep yang mempunyai makna ganda. Pertama sekolah berarti suatu bangunan atau lingkungan fisik dengan segala perlengkapannya yang merupakan tempat untuk menyelenggarakan pendidikan. Kedua sekolah berarti sebuah proses atau kegiatan belajar mengajar. Ketiga sekolah berarti sebuah organisasi sosial yang mempunyai struktur yang melibatkan sejumlah orang dengan tugas melakukan suatu fungsi untuk memenuhi kebutuhan (Agua Susworo

Dwi Marhendra, 2004). SMA merupakan Sekolah menengah akhir yang pada umumnya sekolah menengah akhir ini terdapat kelas IPA dan IPS. Sedangkan di SMAN 1 Seyegan terdapat sekolah khusus olahraga yang di dalam kelasnya terdapat peserta didik yang mempunyai bakat dalam bidang olahraga seperti : volly, sepakbola, bulu tangkis, atletik.

Kelas khusus olahraga sendiri di selenggarakan sebagai pembinaan untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didik dalam bidang olahraga. Komarudi dan Farhan risqi (2020) menyatakan bahwa di sekolah olahraga ini dibuka kelas khusus untuk olahraga cabang sepakbola dengan salah satu tujuan sebagai wadah untuk menyalurkan minat dan bakat anak-anak sekaligus untuk pembinaan anak usia dini cabang olahraga khususnya sepakbola dan memajukan perkembangan persepakbolaan di Indonesia. Daya tarik sepakbola secara umum sebenarnya bukan lantaran olahraga ini mudah dimainkan. Tetapi, karena sepakbola lebih banyak menuntut keterampilan pemain dibandingkan olahraga lain. Dengan keterampilan yang dimilikinya seorang pemain dituntut bermain bagus, mampu menghadapi tekanan-tekanan yang terjadi dalam pertandingan di atas lapangan yang berukuran panjang antara 90-120 m dan lebar 45-90 m, dengan waktu yang terbatas, belum lagi kelelahan fisik dan lawan tanding yang tangguh.

Menurut Woodworth dan Marquis Menurutnya bakat adalah sebuah prestasi yang mana dapat diramalkan serta diukur dengan melalui sebuah tes khusus. Oleh karena itu, bakat bisa dikategorikan sebagai sebuah kemampuan atau *ability*. *Ability* sendiri sebenarnya memiliki 3 arti, antara lain adalah:

- a. *Achievement* merupakan *actual ability* yang mana dapat diukur langsung dengan menggunakan alat ataupun tes tes tertentu.
- b. *Capacity* merupakan potensial ability yang mana hal tersebut dapat diukur dengan cara tidak langsung yaitu melalui kecakapan individu yang mana kecakapan ini dapat dikembangkan dengan perpaduan antara dasar dengan latihan yang intensif serta pengalaman.
- c. *Aptitude* merupakan kualitas yang mana hanya dapat diukur dengan tes tes yang emmang ditujukan untuk tujuan tersebut

Kelas Khusus Olahraga mempunyai manfaat bagi pemerintah daerah karena dengan di adakannya kelas khusus olahraga ini maka peserta didik yang memiliki bakat di bidang olahraga dapat tersalur dan terarah. Dengan adanya kelas khusus ini maka mereka dapat menjalankan 2 hal sekaligus yaitu bakat mereka akan terus terasah dan akademik mereka tetap bisa berjalan dengan semestinya.

Sedangkan keuntungan yang di dapat oleh pemerintah daerah yaitu mereka sudah tidak kebingungan lagi untuk mencari bibit–bibit unggul untuk mewakili daerahnya bertanding di tingkat daerah. Sedangkan untuk tim daerahnya juga dengan adanya kelas khusus olahraga ini juga akan mudah mendapatkan bibit – bibit unggul. Contoh saja di Kabupaten Sleman khususnya di SMAN 1 Seyegan mereka telah menyumbang banyak atlet potensial di berbagai umur khususnya di cabang olahraga sepakbola SMAN 1 Seyegan banyak melahirkan pemain di berbagai umur dari mulai umur 18 tahun sampai senior pun ada. Tidak hanya di lingkup sleman saja SMAN 1 Seyegan juga banyak melahirkan atlet–atlet sepakbola yang terpakai oleh tim DIY seperti prapon DIY misalnya, tidak hanya

di tingkat *club* saja mereka dapat berperan mereka juga dapat berperan dalam pertandingan di tingkat daerah misalnya porda, popda dan pada tahun ini di SMAN 1 Seyegan telah menyumbang 2 atlet sepakbola di timnas U-16 dan 1 pemain mengikuti pemuatan latihan di Inggris. Pada prinsipnya dengan adanya kelas khusus olahraga menjadi salah satu pembinaan sepakbola yang cukup berdampak positif di era jaman sekarang yang sudah menjadikan sepakbola sebagai wadah untuk menjadikan olahraga yang berprestasi. Nurhadi menjelaskan (2011) bahwa Pembinaan itu tidak hanya terbatas pada pemain dan kepangurusan PSSI Pusat, tetapi juga kualitas wasit-wasit yang akan datang sehingga persepakbolaan nasional di tanah air makin maju sejajar dengan negara-negara di kawasan Asia Persepakbolaan nasional akan menjadi kebanggaan kita kalau bisa sejajar dengan negara-negara tetanggadi ASIA. Maka dari itu pembinaan sepakbola memang harus di lakukan dari sekolah karena di dalam sekolah peserta didik akan terbentuk karakter saat mereka berada di lapangan. Langkah yang di lakukan oleh pemerintah kabupaten Sleman dirasa sudah benar karena mereka membuka sekolah yang berbasis olahraga untuk menyalurkan bakat yang dimiliki peserta didik bisa tersalur dan terarahkan.

Kelas khusus oalahraga di SMAN 1 Seyegan ini pertama kali di buka pada tahun 2013 pada waktu itu terdapat 5 cabang olahraga yaitu : sepakbola ,bola voli, atletik , angkat besi, bulutangkis . Hingga saat ini klas khusus olahraga terdapat 5 cabang olahrga yaitu: sepakbola, voli, renang, pencak silat, taekwondo. Yang menjadi unggulan dalam cabang olahraga di SMAN 1 Seyegan yaitu Cabang olahraga sepakbola dan olahraga Voli. Yang membuat olahraga ini menjadi

unggulan karena sepakbola memang memiliki daya tarik tersendiri sepakbola juga salah satu olahraga yang paling banyak even pada saat usia sekolah dan untuk bola voli menjadi salah satu olahraga yang unggulan karena voli juga banyak *evenya* pertandingannya.

Adapun pelatih Sepakbola di SMAN 1 Seyegan yaitu Lafran Pribadi beliau adalah pelatih kawakan di kalangan nasional. Agus susworo (2004) mengatakan bahwa Pelatih adalah orang yang mempunyai kemampuan dan keahlian tertentu serta bertanggung jawab dalam proses pembelajaran pada Sekolah Sepak Bola. Pelatih mempunyai tugas menyusun program latihan, melaksanakan pelatihan dan menghasilkan keluaran yang dapat dipertanggung jawabkan. Coach LP sapaan akrabnya yang memiliki karakter disiplin tinggi pada saat melatih dan beliau terkenal sebagai pelatih yang banyak melahirkan pemain nasional. Prestasi yang pernah bliau raih pada saat menukangi tim profesional yaitu beliau pernah membawa PSS Sleman juaran kompetisi Divisi Utama pada tahun 2010 dan Terakhir beliau melatih di tim liga 3 yaitu tim PERSIBA Bantul dan Coach LP mempunyai Lisensi pelatih C AFC.

Prestasi Sepakbola yang pernah SMAN 1 Seyegan bersama Coach Lafran Pribadi :

1. Juara 1 LPI (Liga Pelajar Indonesia ) tingkat Kab. Sleman 2014
2. Juara 1 LPI (Liga Pelajar Indonesia ) tingkat DIY tahun 2014
3. Juara 2 Mutu Cup tahun 2014
4. Juara 1 LPI (Liga Pelajar Indonesia) tingkat kab. Sleman tahun 2015
5. Juara 2 LPI (Liga Pelajar Indonesia) tingkat DIY tahun 2016

6. Juara 2 LPI (Liga Pelajar Indonesia) Tingkat DIY tahun 2017
7. Juara 2 Menpora DIY tahun 2017
8. Juara 1 Menpora DIY 2018
9. 6 Besar Nasional Menpora 2019

**B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa dari hasil penelitian yang hampir sama atau relevan dengan penelitian ini yang bisa digunakan sebagai referensi tambahan antara lain penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Penelitian oleh Fazari (2017) yang berjudul “Hubungan Kecerdasan Intelektual (IQ) dan Kecerdasan Emosional (EP) Deangan Keterampilan Bermain Dalam Cabang Olahraga Bulutangkis” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ) atlet UKM bulutangkis upi serta hubungan kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ) terhadap keterampilan bermain dalam cabang olahraga bulutangkis. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasional. Sampel penelitian yang digunakan yaitu 8 orang atlet bulutangkis dari Unit Kegiatan Mahasiswa bulutangkis di Universitas Pendidikan Indonesia yang diambil menggunakan teknik Purposive Sampling. Instrumen yang digunakan adalah Tes Kecerdasan (Intelegensi) yaitu APM (Advanced Progressive Matrics). Tes kecerdasan emosional menggunakan instrumen angket dan instrumen untuk keterampilan bermain menggunakan *Games Performance Assesment Instrumen* (GPAI). Uji hipotesis statistik dilakukan menggunakan perangkat

lunak *IBM SPSS Statistics version 21*. Hasil penelitian menunjukan gambaran hasil tes kecerdasan intelektual (IQ) atlet UKM bulutangkis UPI mayoritas di atas rata-rata, sedangkan gambaran hasil tes kecerdasan emosional (EQ) mayoritas sedang. Adapun hasil analisis statistik pearson korelasi pada kecerdasan *intelektual* (IQ) dan kecerdasan *emosional* (EQ) terhadap keterampilan bermain. Hasil analisis menunjukan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan *intelektual* (IQ) dengan keterampilan bermain dalam cabang olahraga bulutangkis  $p = 0,082 > 0,05$ , dan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan *emosional* (EQ) dengan keterampilan bermain dalam cabang olahraga bulutangkis  $p = 0,128 > 0,05$ .

2. Penelitian oleh Erwin Setiawan (2010) yang berjudul “Hubungan Antara IQ (*Intelligence Quotient* ) dengan Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Siswa LPSB Bhaladika Usia 12-15 tahun Kota Semarang Tahun 2009 “ Penelitian ini di lakukan untuk mengetahui tingkat kecerdasan terhadap Keterampilan teknik Dasar Sepakbola Siswa SLPB Bhaladika Usia 12-15 Tahun Kota Semarang Tahun 2009. Metode penelitian menggunakan survey test. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa LPSB Bhaladika usia 12-15 tahun yang berjumlah kurang lebih sebanyak 20 orang. Semua populasi dijadikan sampel. Metode pengolahan data menggunakan penghitungan-penghitungan statistik. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji persyaratan analisis yakni 1) uji normalitas menggunakan kolmogorov-Smirnov tes, 2) Uji Homogenitas menggunakan

Chi-Square dan 3) untuk uji linieritas garis regresi dengan melihat nilai F, 4) Uji keberartian model. Karena data yang ada tidak memenuhi uji persyaratan maka uji hipotesis dilanjutkan dengan Uji Korelasi Kendall. Data diolah dengan menggunakan sistem komputerisasi SPSS versi 10. Hasil penelitian, nilai koefisien korelasi untuk variabel IQ (X) terhadap variabel terikat (Y) yaitu keterampilan bermain sepakbola nilai koefisien korelasi diperoleh angka sebesar -0.021. Hal tersebut menunjukkan hubungan yang tidak cukup tinggi, dan apabila dilihat berdasarkan nilai signifikansi yaitu sebesar 0.465, maka  $0.465 > 0.05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan. Saran penelitian ialah : 1) Bagi para pengurus LPSB Bhaladika harap diketahui bahwa antara Intellegence Quotient dengan keterampilan bermain sepakbola tidak ada hubungan, bukan berarti Intellegence Quotient tidak penting bagi pemain sepakbola, sehingga dalam pemilihan atlet harap tetap dipertimbangkan pula faktor Intellegence Quotient. 2) Bagi para peneliti diharapkan mengembangkan penelitian ini, maksudnya memperbaiki kelemahan dari hasil penelitian ini misalnya dengan memperbaiki metode pengambilan populasi. 3) Secara kontinyu penulis belum melakukan pengamatan saat bermain, maka di anjurkan untuk peneliti yang lain untuk dapat meneliti dan menindak lanjut lebih dalam mengenai tingkat emosionalnya.

### C. Kerangka Berpikir

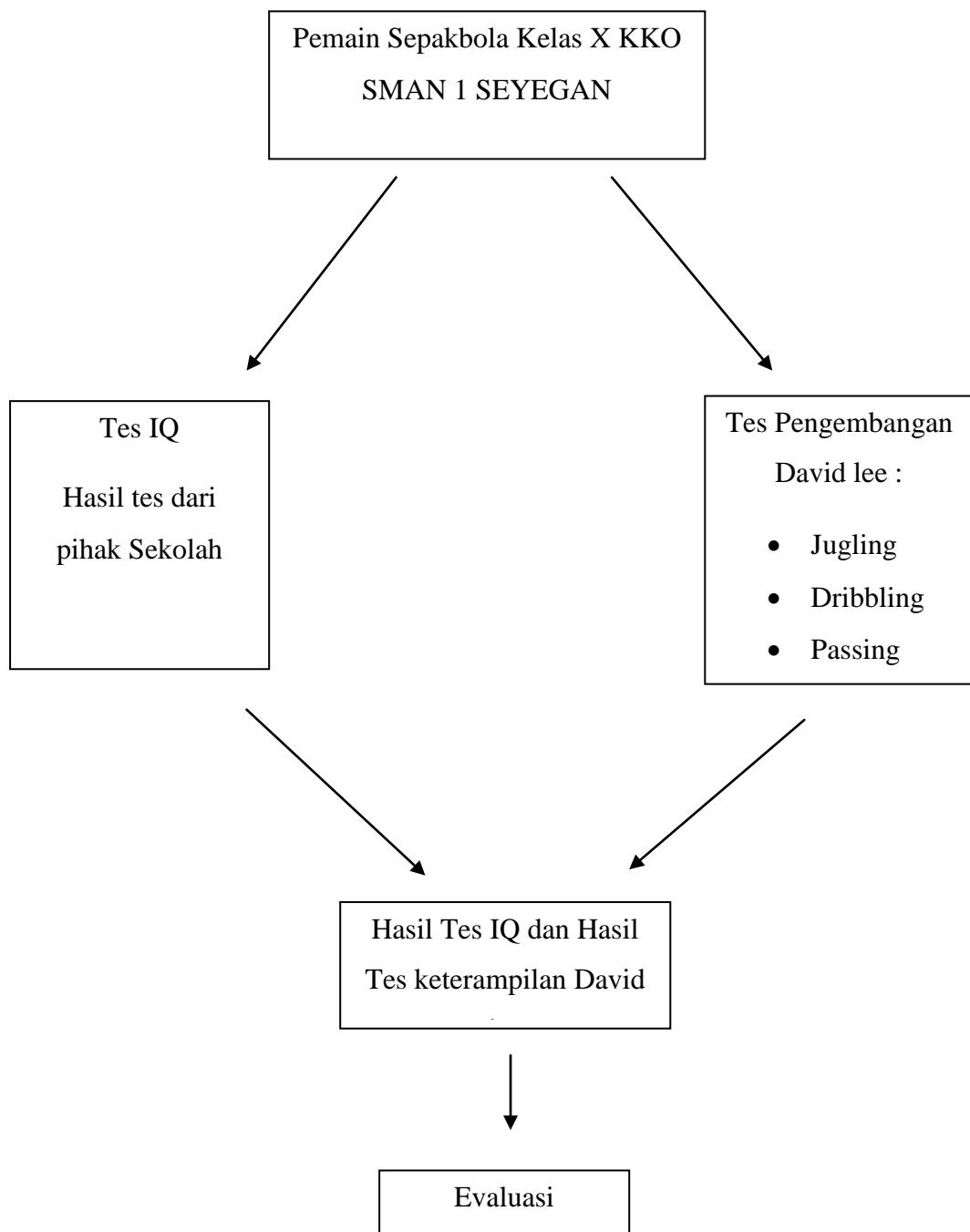
Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2011). Sedangkan menurut para ahli yang lain kerangka berpikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument bagi rumusan hipotesis akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan (Arikunto, 2001: 99). Pada bagian ini akan dijelaskan identifikasi Hubungan *Intelligence Quotient* dengan Keterampilan Bermain Sepakbola pada Kelas Khusus Olahraga di SMAN 1 Seyegan.

Untuk mengidentifikasi Hubungan *Intelligence Quotient* dengan Keterampilan Bermain Sepakbola Pada Kelas Khusus Olahraga Di SMAN 1 Seyegan maka di perlukan landasan teori yang meliputi hakikat *Intelegensi* Menurut William Stern, kemampuan *intelektual* adalah kesanggupan seseorang untuk menyesuaikan diri pada hal-hal baru dengan menggunakan alat-alat berpikir menurut tujuan yang ingin dicapai. Kemampuan *intelektual* juga merujuk pada kapabilitas seseorang untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara bermakna dan dapat berinteraksi secara efisien dengan lingkungannya. selanjutnya adalah pemain sepakbola Kelas X KKO SMAN 1 Seyegan sebagai subjek yang akan diteliti.

Apabila tingkat Intelegensi pemain sepakbola atau murid kelas X Kelas Khusus Olahraga di SMAN 1 Seyegan tinggi maka mereka akan dapat melakukan keterampilan bermain sepakbola dengan baik sedang apa bila mereka memiliki

tingkat intelegensi rendah maka mereka akan sulit melakukan keterampilan bermain sepakbola dengan baik. Oleh karena itu penelitian akan beralur dari pengumpulan informasi mengenai hubungan *Intelligence Quotien* pada pemain sepakbola Kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan dengan teknik pengumpulan data menggunakan sampel pemain sepakbola Kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan. Data yang diperoleh akan diambil menggunakan metode deskriptif kuantitatif, sehingga akan diketahui kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Berfikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan Kajian teori dan penelitian yang relevan dapat di tarik kesimpulan sementara atau hipotesis sebagai berikut :

- a. Ada hubungan antara *Intelektualitas* dengan keterampilan bermain sepakbola pada pemain sepakbola.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran ataupun kenyataan yang sesungguhnya dari keadaan suatu subyek yang diteliti tanpa ada suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Metode yang digunakan adalah korelasi penelitian korelasional yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kedua atau beberapa variabel (Suharsimi Arikunto,2002) dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes pengembangan david lee dan hasil tes IQ (Tes psikologi dinamika). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara *Intelligence Quotien* dengan keterampilan bermain sepak bola pada kelas khusus olahraga di SMAN 1 Seyegan.

#### **B. Definisi Operasional Variabel penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto, (2006) Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Setiap penelitian mempunyai objek yang dijadikan sasaran dalam penelitian. Agar tidak terjadi salah penafsiran pada penelitian ini berikut ini akan dikemukakan definisi operasional dalam penelitian.

1. *Intelligence Quotien* merupakan tingkat kecerdasan yang di miliki siswa kelas X Kelas Khusus Olahraga di SMAN 1 Seyegan mengukur tes

- menggunakan tes IQ yang di lakukan oleh Tim ASKO Indonesia (Pusat Penyelenggara Schoolastic Aptitude Test)
2. Keterampilan Bermain Sepakbola adalah kemampuan gerak dasar yang di miliki pemain sepakbola kelas X KKO SMAN 1 Seyegan. Keterampilan di tes menggunakan Tes David lee dengan keterampilan Jugling, Drible, Passing, dan Feiting. Dengan satuan waktu

### **C. Subjek Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:101) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2007:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain sepak bola siswa kelas X KKO SMAN 1 Seyegan yang berjumlah 18 pemain. Berdasarkan keterangan diatas bahwa populasi dibatasi sejumlah penduduk atau individu yang paling mempunyai kriteria yang sama maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Purposive sampling adapun yang memenuhi persyaratan karena memiliki kriteria yang sama sebagai berikut:

1. Pemain Sepak Bola SMAN 1 Seyegan
2. Pemain mengikuti Tes keterampilan David lee
3. Kelas X KKO SMAN 1 Seyegan.

#### **D. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Seyegan yang beralamatkan di Tegalgentan, Margoagung, Kec.Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55561.

##### **2. Deskripsi Waktu Penelitian**

Pengambilan data dilaksanakan selama 7 hari dan dilaksanakan pada tanggal 22 sampai 31 Desember 2020.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2007) instrumen penelitian adalah alat atau tes yang digunakan untuk mengumpulkan data guna mendukung dalam keberhasilan suatu penelitian. Tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006). Adapun instrumen yang digunakan sebagai berikut:

##### **1. Tes Intelegensi**

Tes Intelegensi di selenggarakan oleh sekolah jadi hasil dari tes IQ di dapat dari data tes yang dilakukan oleh pihak sekolah

##### **2. Tes Keterampilan**

Tes keterampilan Menggunakan Tes Pengembangan David Lee yang dikutip oleh Subagyo iriyanto (2011) Perlengkapan yang dibutuhkan yaitu : Bola ukuran 5 (9 buah), Meteran panjang (1 buah), Cones Besar (5 buah), Pancang

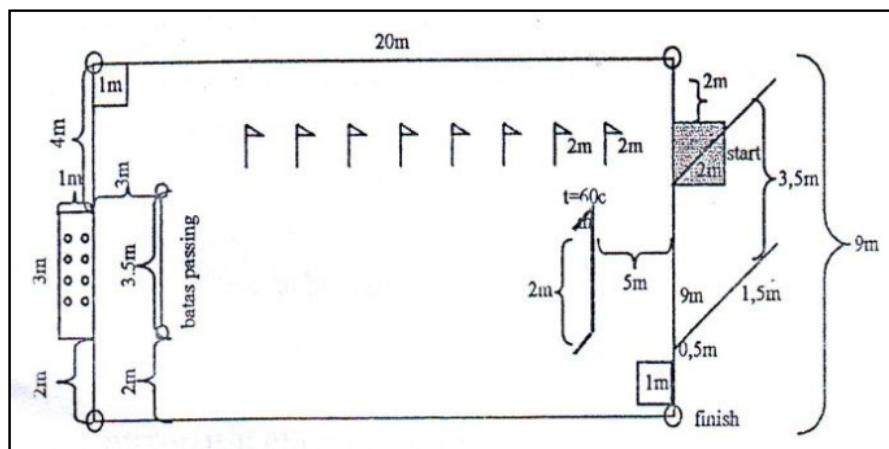
1,5m (10 buah), Pancang (2 buah), Stopwatch (1 buah), Pencatat Skor, Kapur gamping.

Adapun cara pelaksanaan tes:

- a) telah aba-aba “ya”, testi memulai tes dengan menimang-nimang bola di udara dengan kaki, minimal sebanyak 5 kali
- b) Kemudian bola digiring sebanyak 8 buah, dimulai dari sisi kanan
- c) Setelah melewati pancang yang terakhir (ke-8) bola dihentikan dikotak ke-2
- d) Testi mengambil bola dikotak berikutnya untuk melakukan passing rendah dengan diawali bola hidup/ bergerak pada batas yang telah ditentukan sebanyak 2x (dengan kaki kanan 1x, dan kiri 1x), bola harus masuk ke gawang yang telah ditentukan dan jika gagal diulangi dengan kaki yang sama dengan sisa bola berikutnya.
- e) Testi melakukan seperti “5” tapi dengan menggunakan passing atas dan diarahkan ke gawang yang telah ditentukan sebanyak 2x dengan kaki yang terbaik. Jika gagal diulangi dengan sisa bola berikutnya.
- f) Mengambil bola di kotak ke-2 untuk kemudian digiring dengan cepat menuju kotak finish (kotak ke-3), bola harus benar-benar berhenti di dalam kotak.
- g) Catatan:
  1. *Stopwatch* dihidupkan setelah perkenaan kaki dengan bola yang pertama kali
  2. Setiap kesalahan yang dilakukan oleh testi harus diulangi/ dimulai dari tempat terjadinya kesalahan, *stopwatch* tetap berjalan

3. Setiap testi diberi 2 kali kesempatan
4. Pelaksanaan tes kecakapan ini, diukur dengan waktu jadi harus dilakukan dengan cepat dan cermat
5. Skor: mencatat waktu pelaksanaan dari start hingga finish dalam satuan detik (dicatat hingga 2 bilangan di belakang koma).

Gambar 2. Area Tes Keterampilan Bermain Sepakbola (Subagyo Irianto, 2010: 152-156)



#### F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data untuk keperluan sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan hasil tes Pengembangan David lee dan menggunakan hasil tes IQ

#### G. Teknik Analisis Data

Untuk memperoleh suatu kesimpulan dan gambaran masalah yang diteliti, analisis data merupakan suatu langkah yang penting dalam penelitian. Data yang sudah terkumpul tidak berarti apa-apa apabila tidak diolah, karena itu perlu dianalisis data tersebut. Analisis tersebut tentang hubungan antara dua variabel yaitu variable bebas Intelelegensi (IQ) dan variabel terikat (Keterampilan Bermain SepakBola). Dalam penelitian ini dicari tingkat hubungan melalui uji korelasi

sederhana sebagai pembuktian kebenaran hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan linearitas data. Keputusan menerima atau menolak hipotesis pada taraf signifikansi 5 %, dan untuk menganalisis data digunakan bantuan komputer program SPSS 25.0 for Windows Evaluation Version.

### 1. Uji Prasyarat

Untuk mengetahui apakah distribusi data yang akan dianalisis sudah memenuhi syarat atau tidak perlu dilakukan uji prasyarat. Uji dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan linearitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah datanya berdistribusi normal dan linier atau tidaknya.

#### a. Uji normalitas

Sebaran data dimaksudkan untuk menguji apakah distribusi yang diobservasi tidak menyimpang secara signifikan dari frekuensi yang diharapkan. Uji normalitas variable dilakukan dengan menggunakan chi kuadrat. Penghitungan normalitas sampel adalah pengujian terhadap normal tidaknya data yang dianalisis. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan chi kuadrat seperti yang dijelaskan Suharsimi Arikunto (2010) dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{f_0 - f_h}{f_h} \right]$$

Keterangan:

$\chi^2$  = chi kuadrat.

$f_0$  = frekuensi yang diobservasi.

$f_h$  = frekuensi yang dihitung.

Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (signifik > 0,05), itu normal

dan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 (signifikansi < 0,05) dikatakan tidak normal (Jonathan Sarwono, 2010)

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan yang linier atau tidak dengan variabel terikatnya. Pengujian linearitas seperti yang dijelaskan Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2004) dengan rumus

$$F = \frac{\frac{X_1^2}{(k-2)}}{\frac{X_2^2}{(N-k)}}$$

Keterangan:

k = jumlah pengamatan skor X (variabel prediktor).  
N = Jumlah skor.

bahwa kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ )

2. Uji Hipotesisa.

a. Korelasi Sederhana

Teknik ini digunakan mencari hubungan antara dua variabel berupa data yang penggolongannya berjenjang. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) rumus korelasi sederhana menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi x dan y.

N : jumlah testi.

$\sum X$  : jumlah skor testi.

$\sum X^2$  : jumlah skor kuadrat.

$\sum Y$  : jumlah skor testi.

$\sum Y^2$  : jumlah skor kuadrat.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 sampai 31 Desember 2020, subjek penelitian yaitu siswa KKO di SMAN 1 Seyegan yang berjumlah 18 pemain. Hasil data penelitian setiap variabel dapat dilihat pada tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Penelitian

No	<i>Intelelegensi</i>	Keterampilan Bermain Sepakbola
1	106	34.15
2	105	39.44
3	108	40.00
4	107	46.35
5	109	33.15
6	108	38.20
7	106	37.85
8	108	37.55
9	108	32.90
10	110	39.00
11	109	37.35
12	105	36.85
13	107	43.65
14	106	36.45
15	109	41.00
16	109	37.75
17	105	34.93
18	105	40.75

Berdasarkan tabel 2. di atas hasil penelitian jika ditampilkan dalam bentuk deskriptif statsitik maka dapat dilihat pada tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Statistik

Statistik	<i>Intelegensi</i>	Keterampilan Bermain Sepakbola
Mean	107,22	38,67
Median	107,50	38,02
Variance	2,77	12,18
Std. Deviation	1,66	3,49
Minimum	105	32,90
Maximum	110	45,36
Range	5	13,45

## 2. Hasil Uji Persyaratan

Untuk menguji hipotesis memerlukan beberapa uji persyaratan yang harus dipenuhi agar hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Uji persyaratan ini meliputi:

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui apakah distribusi data yang telah diolah menyimpang atau tidak dari distribusi normal. Untuk mendapatkan data yang baik dan layak untuk dibuktikan di penelitian ini adalah data yang memiliki distribusi normal. Cara yang dipakai untuk mengetahui apakah normal atau tidaknya suatu sebaran data adalah, jika  $sig.> 0,05$  maka sebaran itu dikatakan normal dan jika  $sig < 0,05$  maka sebaran dikatakan tidak normal. Rangkuman dari hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 4. berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

## Tests of Normality

Tabel 4. Uji Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Intelligence</i>	.180	18	.128	.904	18	.066
<i>Quotien</i>						
Keterampilan	.110	18	.200*	.971	18	.819
Sepakbola						

\*. This is a lower bound of the true significance.

### a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil di atas dapat dilihat bahwa pada bagian Shapiro-Wilk, bahwa nilai signifikansi yaitu lebih besar dari 0,05. Jadi, data berdistribusi secara normal. Karena sampel dalam penelitian ini yang digunakan kurang dari 50 sampel, maka yang digunakan adalah Shapiro-Wilk.

### b. Uji Linearitas

Menentukan hasil uji linearitas dengan nilai F. Jika nilai  $Sig > 0,05$  maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dan jika nilai  $Sig < 0,05$ , maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig	Keterangan
X.Y	0,083	Linearitas

Cara mencari F tabel

$\text{Sig} = (\text{df deviation from linearity})$

Dari tabel 5. di atas dapat dilihat bahwa kedua nilai  $\text{Sig} > 0,05$ , maka kesimpulannya bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

Untuk data penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu dengan analisis korelasi. Agar dapat memperjelas hubungan variabel bebas dan variabel terikat, maka dilakukan analisis regresi berganda. Berikut hasilnya: Hubungan antara *Intelegrasi* dengan keterampilan bermain sepakbola pada pemain sepakbola adalah “Ada hubungan yang signifikan antara *Intelegrasi* dengan keterampilan bermain sepakbola pada pemain sepakbola KKO di SMAN 1 SEYEGA.

Tabel 6. Data secara Signifikan IQ (X) dengan Keterampilan Bermain Sepakbola (Y)

Hubungan	$R_{\text{hitung}}$	$R_{\text{tabel}}$	Keterangan
X.Y	0,688	0,468	Berpengaruh/Signifikan

Dengan hasil analisis di atas, terlihat bahwa variabel *Intelegrasi* bernilai positif dan signifikan terhadap ketepatan bermain sepakbola. Jadi, semakin tinggi *Intelegrasi* semakin baik keterampilan bermain sepakbola siswa. Hal ini terlihat dari nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Uji keberartian koefisien korelasi tersebut dilakukan dengan melakukan uji R, jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , atau  $R_{\text{hitung}} > R_{\text{tabel}}$  maka ada pengaruh yang signifikan antara varibel X terhadap variabel Y. Dan jika nilai  $\text{sig} > 0,05$ , atau  $R_{\text{hitung}} < R_{\text{tabel}}$  maka tidak ada pengaruh secara parsial atau signifikan antara varibel X terhadap variabel Y. maka  $R_{\text{tabel}} =$  sebesar 0,468. Hasil

data korelasi nya adalah  $R_{hitung}$  0,688  $>$   $R_{tabel}$  0,468, berarti koefisien korelasi tersebut berpengaruh secara signifikan. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga hipotesis “Ada hubungan yang signifikan antara *Intelligence Quotien* dengan keterampilan bermain sepakbola siswa KKO di SMAN 1 Seyegan” diterima.

## **B. Pembahasan**

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *Intelligence Quotien* dengan keterampilan bermain sepakbola kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut: Hubungan *Intelligence Quotien* dengan Keterampilan Bermain Sepak Bola Kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *Intelligence Quotien* dengan keterampilan bermain sepakbola kelas X KKO di SMAN 1 Seyegan, dengan nilai yaitu  $R_{hitung}$  0,688  $>$   $R_{tabel}$  0,468. Untuk mendapatkan hasil keterampilan bermain sepakbola dengan baik, maka daya dorong nilai *Intelligence Quotien* siswa harus di perhatikan dengan baik. Dapat terlihat jelas bahwa nilai *Intelegensi* mempunyai hubungan yang signifikan dalam keterampilan bermain sepak bola. Apabila seorang pemain sepakbola tidak memiliki *Intelegensi* yang tinggi, maka tidak akan mampu melakukan keterampilan bermain sepakbola dengan baik. Karena apabila nilai *Intelegensi* tinggi, maka akan memberikan pengaruh kepada hasil keterampilan bermain sepakbola yang baik. Pemain sepakbola yang memiliki nilai *Intelegensi* yang tinggi maka akan lebih cerdas pada saat menjalani latihan dan pertandingan. Nilai

*Intelektualitas* merupakan salah satu bagian yang penting dalam permainan sepakbola karena dengan *Intelektualitas* yang tinggi pemain dapat bermain dengan cerdas. Keuntungan dari pemain yang mempunyai nilai *Intelektualitas* tinggi adalah dia mampu bermain sepak bola dengan baik serta memanfaatkan fisik dan teknik bermain dengan maksimal. Untuk dapat bermain sepakbola dengan baik dan cerdas tidaklah mudah, pemain harus memiliki tingkat *Intelektualitas* yang tinggi serta kebugaran tubuh yang baik dan faktor pendukung seperti kekuatan dan daya tahan. Jika pemain mempunyai faktor pendukung tersebut, maka otomatis pemain akan memiliki kemampuan bermain sepakbola dengan baik

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil analisis data deskripsi pengujian hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan antara *Intelligence Quotient* dengan keterampilan bermain sepakbola siswa Kelas X Kelas Khusus Olahraga SMAN 1 Seyegan dengan nilai 0,688. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan *Intelligence Quotient* dengan keterampilan bermain sepakbola yaitu signifikan.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Dari hasil kesimpulan di atas, maka dalam penelitian ini memiliki implikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menjadi pemain sepak bola yang baik tidak hanya aspek fisik dan teknik dasar saja yang di asah namun juga perlu meningkatkan *Intelligence* pemain karena *Intelligence* memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan bermain sepakbola.
2. Dengan diketahui adanya hubungan antara *Intelligence* dengan Keterampilan Bermain Sepakbola di kelas X KKO SMAN 1 Seyegan, maka dapat digunakan pelatihan untuk meningkatkan performa pemain.
3. Ada beberapa faktor yang kurang dominan dalam mendukung keterampilan bermain sepakbola dan ini perlu di perhatikan. Serta dicari pemecahan masalahnya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dalam permainan sepakbola.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan sebaik mungkin namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada. Keterbatasan selama penelitian yaitu:

1. Kesadaran peneliti bahwa masih kurangnya pengetahuan, waktu dan fokus untuk penelitian.
2. Keterbatasan waktu penelitian dilakukan mendekati libur sekolah dan pengambilan data dilakukan secara bertahap dilakukan dengan bergantian.
3. Tidak tertutup kemungkinan siswa kurang maksimal dalam melakukan gerakan setiap tesnya.
4. Keterbatasan alat yang di gunakan untuk pengambilan data.

### **D. Saran**

Dari hasil kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis, yaitu:

1. Bagi pelatih di harapkan jangan menyampingkan nilai *Intelegrasi* siswa karena dengan *Intelegrasi* yang tinggi maka pemain sepakbola akan dapat bermain sepakbola dengan cerdas dan maksimal.
2. Dalam tugas akhir skripsi ini memang masih banyak kekurangan untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini agar menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. (2008). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Demak: Aneka Ilmu.
- Anita, E., Woolfolk. (1993). *Educational Psychology*. Jakarta: Allyn dan Bacon.
- Binet, Alfred., Simon, Th. (1916). *The Development of Intelligence in Children (The Binet-Simon Scale)*. (Terjemahan Elizabeth S. Kite). New Jersey, The Training School
- Chaplin, J.P. (1989). *Kamus Lengkap Psikologi*. (Terjemahan Dr. Kartono & Kartini). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Danny, Mielke. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar raya.
- Feist, Jess, & Gregory J. Feist. (2008). *Theories of Personality*. (Terjemahan Yudi Santoso). Edisi 6. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- FIFA. (2011). *Laws Of The Game FIFA*. Sleman: Pengcab Kabupaten Sleman.
- Gardner, Howard. (1983). *Frances of Mind : The Theory of Multiple Intelligence*. New York: Basic Book.
- Goddard, H.H. (1946). *Human efficiency and levels of intelligence*. Princeton. NJ: Princeton University Press
- Hadi, Sutrisno. (2001). *Metodologi Research*. Jilid III. Yogyakarta: Andi Offset
- Hidayat, Y. (2008). *Psikologi Olahraga*. Bandung: CV Bintang Warli Artika.
- Irianto., Subagyo. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan “David Lee” untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Joseph A, Luxbacher. (1998). *Sepakbola*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Komarudin. (2013). *Small-Sided Games Sebagai Sarana Untuk Mengembangkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Dalam Permainan Sepakbola*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9, 58-63.
- Komarudin., & Risqi, F. (2020). Tingkat Kepercayaan Diri, Kohesivitas, dan Kecerdasan Emosi Siswa Kelas Khusus Olahraga Cabang Olahraga Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16, 1-8.

- Marhaendro, A.A. (2004). Kriteria Pembelajaran Gerak Pada Sekolah Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1, 44-53.
- Muhajir. (2004:22). *Pembelajaran Sepak Bola Depdikbud*: Dirjendikti Proyek Pembinaan Tenaga.
- Robert., Koger. (2007). *Latihan Dasar Andal Sepakbola Remaja*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.
- Saifuddin., Azwar. (2004). *Psikologi Intelelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santoso., Nurhadi. (2011). Pengaruh Pendidikan Jasmani Dalam Ikut Mengembangkan Persepakbolaan Nasional. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8, 71-80.
- Setiawan, A., & Setiawati,A. (2015). Sumbangan Kecerdasan Intelligence Quotient Terhadap Keterampilan Motorik Pada Siswa Kelas SD. *Vol (4)*
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka.
- Soedjono. (1985). *Sepak Bola Taktik Dan Kerjasama*. Yogyakarta: PT. Penerbit Kedaulatan Rakyat.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Suharsinmi., Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Sepak Bola*. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, Hamzah B, & Kuadrat, Masri. (2008). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Akara.
- Yudanto. (2011). Model Pemanasan Dalam Bentuk Bermain Pada Pembelajaran Sepakbola Bagi Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8, 106-116.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Sk Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor: 109/POR/VIII/2020  
Lamp. : 1 bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

24 Agustus 2020

Yth. Dr. Komarudin, M.A.  
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : YANUAR ADMIRAL  
NIM : 17601241075  
Judul Skripsi : PENGARUH IQ (*INTELLIGENCE QUOTIE*) TERHADAP CARA BERMAIN *MIDFELDER* (*GELANDANG*) DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA MURID KKO (KELAS KHUSUS OLAHRAGA) DI SMA N 1 SEYEGAN

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 19610731 199001 1 001



## Lampiran 2. Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa **YANUAR ADMIRAL**

NIM **17601241 075**

Program Studi **PjKR**

Pembimbing **DR. KOMARUDIN S. Pd., M.A.**

No	Tanggal	Pembahasan	Tanda · Tangan
1.	24/8/2020	Uraian dilanjutkan	✓
2.	25/8/2020	Uraian dilanjutkan selesai pada BAB I	✓
3.	26/8/2020	BAB I	✓
4.	27/8/2020	BAB II	✓
5.	28/8/2020	BAB III	✓
6.	23/10/2020	Konsultasi Bab 3 Instrumen Penelitian	✓
7.	03/11/2020	Konsultasi Bab 4	✓
8.	24/11/2020	Konsultasi hasil pembahasan	✓
9.	04/01/2021	Konsul Bab 1, 2, 3, 4, 5 lengkap	✓
10.	07/01/2021	Revisi Bab 4 dan tata tulis	✓
11.	13/01/2021	Revisi tata tulis	✓
12.	14/01/2021	ACC Ujian	✓

Ketua Jurusan POR.

Dr. Jaka Sunardi, M.kes.  
NIP. 19610731 199001 1 001



### Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 450/UN34.16/PT.01.04/2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

21 Desember 2020

Yth. Kepala SMAN 1 SEYEGAN, Tegalgentan, Margoagung, Kec. Seyegan, Kabupaten Sleman,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55561

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Yanuar Admiral
NIM	:	17601241075
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	HUBUNGAN IQ (INTELLIGENCE QUOTIE) TERHADAP TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA MURID KKO (KELAS KHUSUS OLAHRAGA) DI SMAN 1 SEYEGAN
Waktu Penelitian	:	24 - 31 Desember 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA  
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. SLEMAN  
SMAN 1 SEYEGAN  
*സ്കൂള് ഓഫ് സൗഖ്യ ടോഫു സെയേഗൻ*

Alamat : Tegal Gentan, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta 55561  
Telepon (0274) 4364733 Faksimile (0274) 4364742  
Website : [www.sman1seyegan.sch.id](http://www.sman1seyegan.sch.id), Email : [sman1\\_seyegan@yahoo.co.id](mailto:sman1_seyegan@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421/0026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

- |                 |   |                          |
|-----------------|---|--------------------------|
| a. Nama         | : | Drs. Aris Sutardi, M.Sc. |
| b. NIP          | : | 19640128 199003 1 003    |
| c. Pangkat, Gol | : | Pembina, IV/a            |
| d. Jabatan      | : | Kepala Sekolah           |
| e. Unit Kerja   | : | SMA Negeri 1 Seyegan     |

dengan ini menerangkan bahwa:

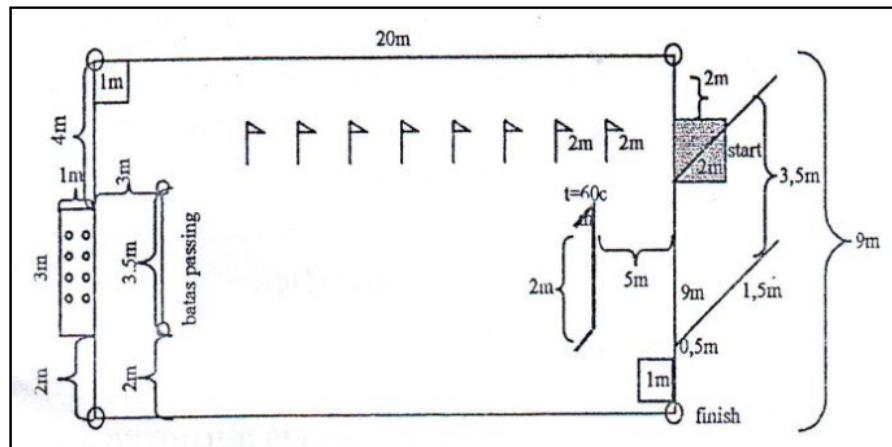
- |                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| a. Nama              | : | YANUAR ADMIRAL  |
| b. NIM               | : | 17601241075   |
| c. Prodi/Universitas | : | Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi S-1<br>Fakultas Ilmu Keolahragaan<br>Universitas Negeri Yogyakarta |

benar-benar melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Seyegan pada tanggal 22 s.d. 31 Desember 2020 dengan judul "HUBUNGAN IQ (INTELLEGENCE QUOTIE) TERHADAP TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN SEPAK BOLA MURID KKO (KELAS KHUSUS OLAHRAGA) DI SMAN 1 SEYEGAN".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran 5. Instrumen



## Lampiran 6.Tabel Skor Instrumen

No	Intelelegensi	Keterampilan Bermain Sepakbola
1	106	34.15
2	105	39.44
3	108	40.00
4	107	46.35
5	109	33.15
6	108	38.20
7	106	37.85
8	108	37.55
9	108	32.90
10	110	39.00
11	109	37.35
12	105	36.85
13	107	43.65
14	106	36.45
15	109	41.00
16	109	37.75
17	105	34.93
18	105	40.75

Lampiran 7. R Tabel

**Distribusi Nilai  $r_{tabel}$**

**PRODUCT MOMENT**

N (df)	The Level of Significance	
	5%	1%
3	0.997	0.999
4	0.950	0.990
5	0.878	0.959
6	0.811	0.917
7	0.754	0.874
8	0.707	0.834
9	0.666	0.798
10	0.632	0.765
11	0.602	0.735
12	0.576	0.708
13	0.553	0.684
14	0.532	0.661
15	0.514	0.641
16	0.497	0.623
17	0.482	0.606
18	0.468	0.590
19	0.456	0.575
20	0.444	0.561
21	0.433	0.549
22	0.432	0.537
23	0.413	0.526
24	0.404	0.515
25	0.396	0.505

### Lampiran 8. Uji Prasyarat Penelitian

		Descriptives	
		Statistic	Std. Error
Iq	Mean	107.22	.392
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	106.39
		Upper Bound	108.05
	5% Trimmed Mean	107.19	
	Median	107.50	
	Variance	2.771	
	Std. Deviation	1.665	
	Minimum	105	
	Maximum	110	
	Range	5	
	Interquartile Range	3	
Keterampilansepakbol a	Skewness	-.052	.536
	Kurtosis	-1.373	1.038
	Mean	38.6789	.82264
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	36.9433

	Upper Bound	40.4145	
5% Trimmed Mean		38.5738	
Median		38.0250	
Variance		12.181	
Std. Deviation		3.49015	
Minimum		32.90	
Maximum		46.35	
Range		13.45	
Interquartile Range		4.06	
Skewness		.389	.536
Kurtosis		.237	1.038

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Iq	.180	18	.128	.904	18	.066
Keterampilansepakbol	.110	18	.200 <sup>*</sup>	.971	18	.819
a						

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
keterampilansepakbola *	Between Groups	(Combined)	99.508	5	19.902	2.220	.120
iq		Linearity	3.136	1	3.136	.350	.565
		Deviation from Linearity	96.372	4	24.093	2.688	.083
	Within Groups		107.572	12	8.964		
	Total		207.080	17			

Uji hipotesis

		Correlations	
		Iq	Keterampilan Sepakbola
Iq	Pearson Correlation	1	.688
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	18	18
Keterampilan Sepakbola	Pearson Correlation	.688	1
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	18	18

## Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian

