

**HUBUNGAN *JUGGLING* DAN *HEADING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Ahmad Ibrahim
17602244010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

HUBUNGAN *JUGGLING* DAN *HEADING* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN

Oleh :

Ahmad Ibrahim
17602244010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *juggling* dan *Heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.

Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SSB Baturetno Bantul yang berjumlah 30 siswa. Sampel yang diambil dari hasil total sampling berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan bermain sepakbola dari David Lee Test pengembangan Subagyo Irianto. Analisis data menggunakan uji regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara *Juggling* dan *heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan nilai r hitung sebesar 0.563 untuk *juggling* dan 0,595 untuk *Heading* dengan nilai F hitung sebesar 4.814 lebih besar dari nilai F tabel 3.34 dengan distribusi nilai F 4:28 dan taraf signifikansi 5%. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *juggling* dan *heading* dengan keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.

Kata Kunci: *siswa usia 14-15 tahun SSB Baturetno, keterampilan bermain sepakbola*

CORRELATION OF JUGGLING AND HEADING ON THE FOOTBALL PLAYING SKILLS OF THE STUDENTS OF SSB BATURETNO AGED 14-16 YEARS OLD

By :

Ahmad Ibrahim
17602244010

ABSTRACT

This research aims to determine the correlation between juggling and heading towards the football playing skills of the students of SSB Baturetno (Baturetno Football School) aged 14-16 years old.

The method used a survey with the data collection techniques used tests and measurements. The research population was all students of SSB Baturetno, Bantul, with the total of 30 students. The sample taken from the total sampling was for about 30 students. The instrument used a football skill test from David Lee Test while for the development was based on Subagyo Irianto. The data analysis used the regression test.

The results show that there is a correlation between juggling and heading towards the football playing skills of the students of SSB Baturetno aged 14-16 years old. The results indicate that the calculated r value is at 0.563 for juggling and 0.595 for Heading with a calculated F value at 4.814 greater than the F table value at 3.34 with an F distribution of 4:28 and a significance level of 5%. then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant correlation between juggling and heading towards the football playing skills of the students of SSB Baturetno aged 14-16 years old.

Keywords: students of SSB Baturetno aged 14-16 years old, football playing skills

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Ibrahim
NIM : 17602244010
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul Skripsi : Hubungan *Juggling* dan *Heading* Terhadap
Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa SSB Baturetno Usia
14-16 Tahun

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

Yogyakarta, 30 Agustus 2021

Yang Menyatakan



Ahmad Ibrahim
17602244010

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi

**HUBUNGAN *JUGGLING* DAN *HEADING* TERHADAP KETERAMPILAN
BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN**

Disusun Oleh :

Ahmad Ibrahim
NIM 17602244010

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



Yogyakarta, September 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PKO

A blue ink signature of Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S
196004071986012001

Diketahui
Dosen Pembimbing TAS

A blue ink signature of Dr. Fauzi, M.Si.

Dr. Fauzi, M.Si
NIP. 196312281990021002

HALAMAN PENGESAHAN
Skripsi

**HUBUNGAN JUGGLING DAN HEADING TERHADAP KETERAMPILAN
BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN**

Disusun Oleh:

Ahmad Ibrahim
NIM 17602244010

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 24/09/2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji Dr.Fauzi, M.Si.		08/10/2021
Sekretaris Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.		10/10/2021
Anggota Drs.Subagyo Irianto, M.Pd		12-10-2021

Yogyakarta, 29 oktober : 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Nawan Sundawan Suherman, M. Ed.
NIP : 196407071988121001

MOTTO

- ❖ Sesibuk apapun aktivitas yang kita lakukan, jangan menomorduakan tuhan.
- ❖ jika kamu memiliki bakat tetapi kamu tidak pernah mengasahnya, maka kamu tidak akan memenangkan apapun dalam hidupmu.
- ❖ Percayalah, faktor utama kesuksesan seseorang adalah selalu dekat dengan tuhan dan berbakti kepada kedua orang tua.
- ❖ Tidak perlu sempurna untuk menginspirasi orang lain. Biarkan orang lain terinspirasi oleh bagaimana kamu menangani ketidaksempurnaanmu.
- ❖ Jika kamu memiliki impian, jangan menyerah untuk menggapainya karena ketika kamu menyerah semua telah berakhir.
- ❖ Jangan menyamakan monyet pandai berenang seperti lumba-lumba dan jangan menyamakan lumba-lumba pandai memanjat seperti monyet, begitu pula dengan kepintaran seseorang yang tidak bisa di samakan satu dengan yang lainnya, semua sudah ahli dalam bidangnya sendiri-sendiri.
- ❖ Bersyukurlah walau kamu bukan orang kaya, berjuanglah walau kamu bukan tentara, belajarlh walau kamu bukan mahasiswa.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas nikmat serta karunia yang selalu tercurahkan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini. Karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Jumali dan Ibu Ratmini yang selalu mendukung saya dengan penuh kasih sayang serta pengorbanan yang tak terhingga kepada saya.
2. Adik saya Muhammad Ulil Albab, Muhammad Fatiqul Khoir dan Amaliya Nur Aini yang saya sayangi yang selalu memberikan semangat dan doa terbaik untuk saya.
3. Sahabat saya Eska Masyitoh, Farrasdhia Naufal, Steven, dan Vionita isrofiatul yang selalu mendukung, mendoakan saya selama proses pembuatan skripsi saya.
4. Dinda Rafika Stevani Airlangga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada saya.
5. Semua teman-teman FIK terutama PKO 2017, pengurus SSB Baturetno terimakasih telah mendukung dan memberikan doa terbaik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan Karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Hubungan *Juggling* dan *Heading* terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola pada Siswa SSB Baturetno usia 14-16 Tahun” dapat disusun sesuai harapan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Drs. Fauzi, M.Si selaku Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini saya ucapkan terimakasih.
2. Kepada ketua penguji, Sekretaris, dan penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini saya ucapkan terimakasih.
3. Kepada Ibu Dr. Endang Rini Sukanti, M.S. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kepada Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan penelitian.

5. Kepada Drs. Rumpis Agus Sudarko MS. yang telah membimbing saya dalam menjalankan pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta selama 4 tahun ini saya ucapkan terimakasih.
6. Seluruh dosen dan staf jurusan PKO yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
7. Kepada Jaka Suyana selaku Direktur dari SSB Baturetno yang telah memberi izin dan bantun dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Pelatih, pengurus dan atlet SSB Baturetno Bantul yang telah memberikan ijin dan telah membantu selama proses penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 Agustus 2021

Penulis,



Ahmad Ibrahim
NIM 17602244020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Sepakbola	9
2. Hakikat Teknik Dasar	11
3. Hakikat Juggling.....	13

4. Hakikat Heading	15
5. Keterampilan Sepakbola	16
6. Karakteristik Anak usia 14-16 Tahun	18
7. Kondisi SSB Baturetno	19
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir	24
D. Pertanyaan Penelitian.....	25
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian	28
B. Definisi Operasional Variabel	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	30
D. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data	30
1. Instrument Penelitian	30
2. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	38
1. Uji Prasyarat.....	38
2. Uji Hipotesis.....	40
BAB IV	42
HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Hasil analisis data	48
C. Pembahasan.....	53
BAB V.....	57
KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi Penelitian	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	57

D. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Penilaian	34
Tabel 2. Data Penelitian	40
Tabel 3. Deskriptif Statistik.....	41
Tabel 4. Data Hasil Penelitian Keterampilan <i>Juggling</i>	41
Tabel 5. Data Hasil Penelitian Keterampilan <i>heading</i>	43
Tabel 6. Data Hasil Penelitian Keterampilan Sepakbola	44
Tabel 7. Uji Normalitas	46
Tabel 8. Uji Linieritas	46
Tabel 9. Uji Hipotesis Keterampilan <i>Juggling</i> terhadap Keterampilan Sepakbola	47
Tabel 10. Uji Hipotesis Keterampilan <i>Heading</i> terhadap Keterampilan Sepakbola ..	48
Tabel 11. Uji Hipotesis Keterampilan <i>Juggling</i> dan <i>Heading</i> terhadap Keterampilan Sepakbola	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Instrumen <i>Heading</i>	29
Gambar 2. Instrumen Keterampilan Sepakbola	31
Gambar 3. Diagram Hasil Keterampilan <i>Juggling</i>	42
Gambar 4. Diagram Hasil Keterampilan <i>Heading</i>	43
Gambar 5. Diagram Hasil Keterampilan Sepakbola.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	58
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari SSB Baturetno Bantul	59
Lampiran 3. Deskripsi Data Penelitian	61
Lampiran 4. Descriptive	66
Lampiran 5. Uji Normalitas.....	67
Lampiran 5. Lampiran Uji Linieritas	68
Lampiran 6. Lampiran Uji Korelasi.....	69
Lampiran 7. Uji Hipotesis	70
Lampiran 8. Uji Regresi	71
Lampiran 9. Lampiran table r pada α 5%	72
Lampiran 10. Lampiran distribusi table f.....	74
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola ialah beberapa macam cabang keolahragaan yang terpopuler di bumi ini dan secara khusus di negara Indonesia, yang mana sepak bola dibawa oleh Belanda sejak tahun 1920 (Sucipto, dkk. 2000: 3). Perubahan dalam dunia sepak bola Indonesia diawali dengan lahirnya Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI). Pendirian PSSI makin mendapatkan respon baik dari penduduk Indonesia dan menjadikan pionir dalam pendirian sekolahan persepakbolaan di tingkatan daerah ataupun nasional, disamping itu bermunculan sekolahan persepakbolaan yang dapat membuat pengembangan atas apa yang diinginkan, penguasaan, serta keahlian yang dipunyai dari setiap atlet.

Sepak bola ialah cara bermain dengan berkelompok, setiap tim tercakup atas kesebelasan pemainnya, dan ada yang satu pemain yang menjadi kiper. Hampir keseluruhan permainan ini dilakukan dengan mempergunakan kekuatan kaki, terkecuali kiper bisa memakai tangan ketika berada di area penalti. Didalam perubahannya cara mainnya ini bisa dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun dalam ruangan yang tertutup (*indoor*). Dengan tujuannya dari sepak bola ini ialah bola yang diperebutkan dapat dimasukkan sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah lawan memasukkan bola ke gawang sendiri. Agar bisa melakukan permainan secara baik mesti memperbanyak pelatihan dengan terencana, dengan tahapan-tahapan, serta secara terus menerus. Pengembangan pelatihan untuk tubuh

dengan fisik ataupun mental ialah subyek yang menetapkan prestasinya yang lebih cepat. Sehingga, makin konsisten para pemain untuk berlatih yang akan membuat makin baik juga dalam hal tingkatan kemampuan dalam permainan sepakbola.

Para ahli sepak bola bersepakat bahwasannya faktor terpenting serta yang mempunyai pengaruh untuk diperlukan didalam pertandingan sepak bola adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai pemain-pemainnya. Menguasai keterampilan dasar menjadi persyaratan yang seharusnya dipunyai masing-masing pemainnya supaya pertandingan yang dilakukan bisa bermain dengan baik. Agar dapat menjadi pesepakbola yang handal, mesti terlebih dahulu memahami keterampilan mendasar permainan sepak bola. Sucipto dkk. (2000: 17) mengemukakan terdapat teknik-teknik yang mendasar yang harus dipunyai pesepakbola, yaitu penghentian (*stopping*), penjaga gawang (*goalkeeping*), tendangan (*kicking*), sundulan (*heading*), melakukan giringan bola (*dribbling*), melempar ke dalam (*throwin*), serta perebutan (*tackling*).

Beberapa keterampilan yang mesti dapat dilakukan penguasaan dalam bermain sepakbola dan untuk mengolah bola dengan baik ialah *juggling*. Danny Mielke (dikutip Nurriva Ardian Tanjung, 2012: 30) mengemukakan *juggling* ialah melakukan penimangan bola berarti menggunakan seluruh bagian badan terkecuali tangan untuk menahan bola di udara untuk waktu yang selama-lamanya. Mempraktekkan *Juggling* ialah metode yang tepat agar pengembangan respon cepat dapat menjadi lebih baik lagi, mengontrol bola, serta peningkatan pemfokusan.

Adapun melakukan penyundulan ataupun lebih banyak diketahui sebagai praktek *heading* ialah memukul bola dengan kepala, secara tepat yakni memakai

kening ataupun dahi secara akurat. *Heading* bisa dipraktekkan yang terdapat dua caranya untuk penyundulan bola, mulai dari tanpa loncat/berdiri serta penyundulan bolanya dilakukan lewat peloncatan. “Tujuannya *heading* didalam bermain sepak bola ialah agar dapat mengoper, melakukan cetak gol, maupun bertahan dengan menghalau taktik lawan ketika melakukan penyerangan/pembuangan bola sejauh-jauhnya” (Sucipto, 2000: 32).

Menurut Herwin (2004:42), menyatakan tindakan heading melibatkan semua anggota badan dalam keadaan membungkuk, bola mengenai dahi, leher dikencangkan, kepala agak sedikit ke samping ataupun ke depan, mata yang membuka, serta tangan tetap stabil di samping tubuh.

Jika dilihat menurut kegunaan *heading* serta *juggling* berdasarkan proses dilakukannya, teknik-teknik yang dipraktekkan ketika menerapkan *juggling* terdapat kemiripan dengan keterampilan ketika pemain melakukan pengontrolan bola dari arah menendang yang jauh jaraknya. Kemiripannya ialah ada kesamaan dari sisi berupaya untuk bisa melakukan pengaturan ritme sepakbola ketika bolanya sedang melayang diudara. *Heading* adalah tehnik mendasar yang begitu diperlukan didalam bermain serta menjadi teknik yang multifungsi dalam permainan sepakbola, dikarenakan *heading* ialah beberapa metode untuk dapat membikin gol, mengganggu bola, pengontrolan, serta pengoperan bola saat proses bermain sepakbola sedang berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas *juggling* dan heading mempunyai manfaat banyak terhadap keterampilan bermain sepakbola. Kurang baik kemampuan *juggling* dan

heading pada usia muda menjadi pengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola. Dengan dibuktikannya dari pengkaji dimana terdapat kajian yang dilaksanakan oleh Boy Fajar Eko Cahyono yang berjudul “Tingkat Keterampilan Dasar Sepakbola Sekolah Sepakbola (SSB) PSDM Usia 10-12 Tahun Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar Tahun 2019” berdasarkan informasi serta datanya yang telah diolah hasil dari penelitian teknik mendasar *heading*, yang termasuk didalam kalsifikasi sedang dan presentase 54,55 dan pendekatan yang dipergunakan kuantitatif pada SSB PSDM tersaji pada bentuk deskriptif.

Teknik permainan sepak bola sangat diperlukan untuk siswa-siswa SSB, sebab pesepakbola mesti dapat menampilkan keterampilan permainan sepak bola dengan benar serta dapat mempraktekkan hal itu didalam pertandingan, diawali dengan keterampilan yang simpel hingga keterampilan saat permainan yang lebih lengkap. Sesuai teknik tersebut, pemain-pemain bisa melakukan permainan dengan baik serta bisa menghalau tekanan dalam permainan.

Berdasarkan observasi dilapangan peneliti dapat menentukan penelitian yang ingin dilaksanakan pada SSB Baturetno, peneliti menganalisis dari skripsi yang sudah ada, masih jarang nya peneliti lain yang meneliti keterampilan *juggling* dan *heading* seorang atlet, selain itu peneliti sangat paham akan pentingnya *juggling* terhadap kemampuan mengolah bola di lapangan, *heading* adalah salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola, peneliti telah melakukan analisis terhadap striker Real Madrid Karim Benzema dari pertandingan yang ia lakoni di liga Champions, dari 6 goal yang dia cetak, Benzema hanya mampu mencetak 1 goal melalui sundulan,

artinya hanya 5-10% presentase mencetak goal melalui sundulan dan inilah yang menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian “Hubungan *Junggling* dan *Heading* terhadap Keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.

Agar dapat memahami tingkatan teknik yang dipunyai oleh siswa-siswa SSB, diperlukan tes teknik permainannya. Teknik tes dipergunakan agar dapat diketahui sampai mana tingkatan teknik siswa-siswa SSB didalam permainan bola. Terdapat berbagai macam alat yang dipergunakan sebagai pengukuran keahlian seorang pesepakbola didalam permainan bola yang telah ada, yakni: *David Lee Test*, *Bobby Carlton test*, *Batteray test*, serta *Mc Donald Soccer Test*. Uji teknik permainan mesti dengan evaluasi atau nilai yang menjadi acuannya, dimana dapat dipergunakan agar dapat diketahui tingkatan teknik dalam permainan sepakbola untuk siswa-siswa SSB. Kajian ini memakai Subagyo Test pengembangan dari David Lee Test, dikarenakan didalam uji itu terlebih mengutamakan untuk tes-tes *ball techniques* dibandingkan *basic movement* serta *running speed*. Sedangkan keterampilan teknik yang menjadi pokok pengujian mencakup pengontrolan (*controlling*), penendangan (*passing*), cara mengubah alur bolanya (*keeping*), serta penggiringan (*dribbling*). Pengkaji menentukan dengan memakai uji ini dikarenakan alat ujinya mempunyai efektivitas jika dilihat dari testor serta peralatan yang dipakai.

Yang membedakan kajian diatas terhadap kajian yang diterapkan ialah kajian ini mensurvei keterampilan dasar sepakbola, jika penelitian yang saya lakukan lebih spesifik karena mensurvei hubungan *junggling* dan *heading* terhadap keterampilan

bermain sepakbola, memakai satu variabel dependen serta dua variabel independen. Metode yang dipergunakan ialah survei dan teknik kuantitatif. Dengan tujuannya agar diketahui hubungan *juggling* dan *heading* terhadap teknik permainan bola pada siswa-siswa SSB Baturetno berumur 14-16 tahun.

Subjek yang dipergunakan didalam kajian ini ialah seluruh siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun yang memenuhi syarat untuk melakukan tes dan yang memenuhi syarat untuk melaksanakan tes berjumlah 30. Alasan peneliti menggunakan subjek pada usia 14-16 tahun adalah pada usia 14-16 sudah banyak yang mengikuti kompetisi dan ada beberapa pemain yang sudah bertujuan untuk ke tingkat permainan nasional, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan sampel pada usia tersebut.

Sesuai penjelasan yang disampaikan serta yang menjadi inti persoalannya, sehingga peneliti merasa ada ketertarikan agar dapat mengadakan suatu kajian dengan cara meneliti yang judulnya “Hubungan *Heading* dan *Juggling* terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat inti permasalahan yang sudah disampaikan, bisa diidentifikasi permasalahannya, yakni:

1. Kemampuan *juggling* dan *heading* untuk siswa SSB Baturetno berusia 14-16 tahun masih kurang baik.
2. Pemahaman atlet terhadap latihan *juggling* dengan benar masih rendah.

3. Untuk memberikan pengetahuan terhadap atlet SSB Baturetno usia 14-16 tahun bahwa presentase mencetak goal melalui *Heading* masih sangat rendah.
4. Perlu mengetahui hubungan juggling dan heading terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun
5. Meningkatkan pemaham atlet bawah kemampuan *Juggling* yang baik sangat penting bagi siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.

C. Batasan Masalah

Persoalan didalam kajian ini penting untuk dilakukan pembatasannya, dengan maksud permasalahan yang diteliti dapat memfokuskan serta tidak berkembang diluar konteks yang ditetapkan. Sedangkan masalah didalam kajian ini hanya terbatas untuk hubungan heading dan juggling terhadap keterampilan bermain siswa SSB Baturetno.

D. Rumusan Masalah

Sesuai apa yang dijelaskan, diidentifikasi serta dibatasi permasalahannya sehingga bisa dibuat perumusan permasalahan yakni:”

1. Adakah hubungan *juggling* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun ?
2. Adakah hubungan *heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun ?
3. Adakah hubungan juggling dan heading terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun ?

E. Tujuan penelitian

Adapun peneliti membuat skripsi yang bertujuan sebagai berikut :

1. Agar dapat diketahui *juggling* terhadap keterampilan bermain sepakbola di SSB Baturetno usia 14-16 tahun.
2. Agar dapat diketahui hubungan *heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.
3. Agar dapat diketahui hubungan *Juggling* dan *Heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, peneliti mengharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi dan pengembangan bagi mahasiswa dalam melaksanakan penelitian selanjutnya yang memiliki metode sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pelatih

- 1) Sebagai sumber referensi untuk membuat variasi latihan yang lebih baik .
- 2) Sebagai sarana sumber belajar yang praktis dan mudah untuk digunakan.

b. Bagi atlet

- 1) Sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas *juggling* dan *heading*.
- 2) Sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi atlet.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Sepakbola

Sepak bola adalah olahraga yang dimainkan dengan dua tim. Masing-masing tim tercakup atas 11 pemainnya (tim). Masing-masing pemain secara leluasa mempermainkan bolanya yang menggunakan semua bagian tubuhnya, terkecuali tangan. Kiper dapat dengan leluasa menendang bola dengan kedua kaki serta tangannya di dalam kotak penalti. Sepak bola ialah olahraga dengan tujuannya yang simpel yakni berupaya untuk dapat membawa bolanya masuk dalam gawang musuh sebanyak-banyaknya serta berupaya melakukan penghadangan penyerangan musuh maupun gawang lawan agar bola tidak masuk. kolaborasi yang erat dari sebuah kesebelasan dapat membuat peningkatan teknik permainan serta menjadi pemenang dalam permainan.

Menurut Sucipto dkk (2010: 73) mengemukakan sepakbola merupakan cara bermain dengan berkelompok, setiap tim berisikan sejumlah kesebelasan ataupun yang bermain ialah sebelah orang dan satu diantaranya ada yang menjadi kiper. Permainan ini hampir seluruhnya permainan memakai kaki, terkecuali seorang kiper boleh memakai kedua tangan di area kotak *pinalty*. Seiring perubahan dalam sepakbola bisa dilakukan untuk permainannya di tempat terbuka (*outdoor*) maupun didalam lapangan yang tertutup (*indoor*). Adapun (Komarudin, 2011: 1) menyatakan permainan sepak bola ialah olahraga yang begitu terkenal di bumi ini dan disukai oleh

orang-orang baik pria maupun wanita, mulai yang masih kecil atau yang masih anak, hingga yang sudah dewasa bahkan sampai orang tua.

Menurut Muhajir, (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”. Di dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota tubuhnya kecuali lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengan dan kaki. Sepakbola merupakan cabang olahraga permainan yang paling populer di dunia. Sepakbola mampu menembus berbagai kalangan masyarakat yang memiliki batas etnis, budaya, dan agama.

Menurut Farida Mulyaningsih , dkk. (2012:12) Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia, baik di kota maupun di desa. Perkembangan sepakbola di Indonesia semakin pesat sehingga tidak hanya laki-laki yang bermain sepakbola, bahkan sepakbola juga dimainkan oleh kaum wanita. Permainan dilakukan di atas lapangan rata berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 100-110 meter dan lebar 64-78 meter. Di kedua ujung lapangan terdapat gawang yang masing-masing berukuran panjang 7,32 meter dan tinggi 2,44 meter, bola yang digunakan adalah nomor 5. Masing-masing tim harus menggunakan seragam buat bertanding, yang mana masing-masing seragam diberi nomor punggung. Adapun seragam yang dikenakan saat bertanding tidak boleh memiliki warna yang serupa supaya tidak

mbingungkan wasit yang memimpin pertandingan. Lamanya permainan dalam sepakbola adalah 2x45 menit ditambah istirahat 15 menit.

Dilihat berdasarkan uraian-uraian yang telah dijabarkan, untuk kesimpulannya sepak bola ialah olahraga berkelompok, setiap kelompok memiliki 11 orang untuk bermain, dan ada satu yang menjadi kiper, dengan tujuannya ialah dapat mencetak gol yang sebanyak mungkin serta menghalau lawannya untuk dapat membikin gol juga.

2. Hakikat Teknik Dasar

Menurut Sucipto, dkk (2007:17), untuk bermain sepakbola dengan baik yaitu pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik, cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik dan benar. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (kicking), menghentikan (stopping), menggiring (dribbling), menyundul (heading), merampas (tackling), lemparan kedalam (throw-in), dan menjaga gawang (goal keeping).

Menurut Danny Mielke (2007: 17), teknik-teknik yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepak bola adalah menendang (kicking), menghentikan (stopping), menggiring (dribbling), menyundul (heading), merampas (tackling), lemparan ke dalam (throw-in), dan menjaga gawang (goal keeping).

Keterampilan sepakbola sangatlah kompleks, misalnya kemampuan teknik, taktik, fisik dan mental, sehingga seorang pemain dituntut untuk dapat melakukannya dalam sesi latihan maupun dalam pertandingan. Pada penelitian ini unsur-unsur yang

akan diambil ditekankan pada penguasaan teknik dasar bermain sepakbola.

Banyaknya berbagai pendapat mengenai unsur dalam teknik sepakbola.

Menurut Komarudin (2011: 70-110) menyatakan dengan garis besarnya keterampilan bermain sepakbola yang tercakup dalam dua sub besar, yakni:

1. Teknik badan (Teknik tanpa bola)
 - a) Cara berlari
 - b) Cara melompa
 - c) Gerak tipu badan
2. Teknik dasar dengan bola
 - a) Kontrol bola (*ball control*)
 - b) Kontrol dasar (*basic control*)
 - c) Menggiring bola (*dribbling*)
 - d) Menendang bola (*passing*)
 - e) Operan pendek (*short passing*)
 - f) Operan panjang atas (*long passing*)
 - g) Menendang bola ke gawang (*shooting*)
 - h) Menyundul bola (*heading*)
 - i) Merebut bola (*Sliding tackle-shielding*)
 - j) Lemparan ke dalam (*throw-in*)
 - k) Penjaga Gawang (*goal keeping*)

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwasannya keterampilan secara mendasar merupakan gerakan-gerakan bersama

bola serta tidak dengan bola yang di butuhkan didalamnya, keterampilan mendasar sepakbola adalah pondasi yang sangat penting sebelum sebagai pesepakbola yang mahir karena dengan penguasaan keterampilan mendasar dengan bola maupun tidak dengan bola maka seseorang dapat menguasai teknik lanjut yang lebih sulit dalam permainan sepakbola.

3. Hakikat Juggling

Sesuai pendapat dari Iryanto (2013:21) bahwasannya *juggling* mengacu untuk kegiatan melakukan tendangan bola yang diulangi terus menerus ke atas atau juga termasuk melakukan sundulan terhadap bolanya. Pada *juggling*, yang terpenting ialah bolanya mesti dilindungi agar tidak jatuh ke tanah. *Juggling* ialah pertunjukan kemahiran yang menampilkan sungguh "lengket" ataupun sangat lihai para pemain saat mengontrol ataupun memainkan bolanya, yang mengejutkan dan menyenangkan untuk orang-orang yang menyaksikan.

Pada prinsipnya *juggling* ialah keterampilan mendasar untuk permainan sepak bola yang dipraktekkan dengan menggunakan kepala (dahi), paha, serta kaki hingga dada yang digunakan untuk memantulkan bola. *Juggling* mengacu terhadap kegiatan penendangan bola yang arahnya ke atas atau berulang kali menyundul bola. *Juggling*, yang terpenting ialah bolanya senantiasa dipantulkan agar tidak meleset sampai bola jatuh ke tanah.

Berdasarkan pernyataan Salim (2007: 79), *juggling* ialah yang menjadi bagian dari keterampilan penguasaan bola, seluruh trik serta keterampilan *juggling* baik memiliki berguna untuk mengolah bolanya antara lain ialah menaikkan gesekan

pertama terhadap bolanya, peningkatan penguasaan bolanya, serta memberi rasa yakin yang lebih kuat saat penggiringan bola, peningkatan pemfokusan serta membikin kenyamanan maupun dapat memiliki kemampuan ketika melakukan penerimaan bola, memunculkan kenyamanan untuk yang melihatnya, membikin para pemainnya bermain lebih tangkas dan taktis. *Juggling* membantu memelihara otak yang berpikir untuk selalu cerdas, sehat yang dirasakan, dan peningkatan pemfokusan, karena naiknya ukuran otak yang bertambah 3-4%.

Menurut sumber-sumber yang telah diuraikan, *juggling* mampu membuat peningkatan pemfokusan, mampu membuat ketenangan pikiran, kondisi nyaman serta *rileks*, yang dapat memberi pemain berupa ide yang lebih tajam untuk menerapkan keterampilan yang lainnya. Pemain sudah pasti memerlukan kerjasama yang bagus untuk mengontrol bolanya namun tetap harus untuk berpikir berkenaan bolanya, sudut penglihatan sesuai tujuan atas objeknya. Pemain yang memiliki konsentrasi tinggi, ketenangan, nyaman tentunya akan memiliki keterampilan bermain yang bagus, *juggling* adalah salah satu teknik dasar yang menimbulkan ketenangan dan dapat meningkatkan konsentrasi dengan baik pada pemain sepakbola.

Sehingga kesimpulannya berdasar pada beberapa opini ialah, *juggling* menjadi teknik dasar dalam sepakbola, gerak dasar *juggling* dilakukan dengan cara memantulkan bola ke atas dengan kaki, bahu, paha, kepala (dahi). Dalam melakukan *juggling* yang paling penting yaitu mempertahankan bola di udara agar tidak terjatuh ke tanah. Dengan dasar demikian mempraktekkan *juggling* ataupun menimang bola di udara dapat memudahkan untuk melakukan keterampilan bermain sepakbola seperti

passing, control, dribbling dan shooting. Dengan landasan asumsi ini pengkaji merasa memiliki ketertarikan untuk mempraktekkan kajian yang berhubungan dengan *heading* serta *juggling* atas kemahiran bermain sepakbola.

4. Hakikat Heading

Heading ataupun melakukan sundulan bola bisa berarti sebagai sentuhan antara kepala terhadap bola, yang tujuannya agar bola berpindah dari tempat awal ke tempat lainnya, agar dapat dilakukan pengoperan ke teman lainnya atau membikin gol ke gawang musuh. Sehingga, untuk mahir dalam menyundul, perlu untuk menyelesaikan gerakan dengan sedikit energi, namun untuk mencapai hasil yang lebih bagus.

Dengan sundulan bola pada dasarnya adalah bermain dengan bola. Berdasarkan pernyataan Mikanda Rahmani (2014:101) keterampilan ini dipergunakan ketika mendapatkan tendangan pojok atau tendangan bebas dengan tujuan menembakkan ke arah lawan atau mencegah bola masuk ke gawang sendiri. Menurut Sucipto (2000:32) mengemukakan bahwasannya tujuannya sundulan didalam pertandingan ialah untuk mengoper, membuat gol, dan menghalau penyerangan lawannya. Selain itu, Sucipto mengemukakan bahwasannya keterampilan dalam menyundul yakni: a) Berdiri dan menyundul bola. b) Header dengan loncatan

Berdasarkan penyampaian dari Soewarno (2001 : 7-8) “yakni yang mengenai perkenaan ialah: (a) terdapat pada depan dahi, (b) terdapat pada sebelah kanan, (c) terdapat pada sebelah kiri”. Menurut teknik yang dilakukan, yaitu: (a) menyundul dengan posisi berdiri, (b) menyundul dengan posisi lompatan atau loncat, (c) menyundul dengan mengawang kemudian tubuh jatuh.

Sesuai uraian-uraian yang dipaparkan sehingga kesimpulannya bahwasannya *heading* ialah suatu keterampilan mendasar dengan menggunakan kepala dengan fungsi antara lain untuk mengoper, mengontrol bola, menghalau bola serta dapat membikin gol ke gawang lawannya. *Heading* adalah keterampilan sepakbola yang membutuhkan koordinasi mata, kepala dan kaki agar bisa menyundul bola dengan baik dan benar sehingga membutuhkan konsentrasi yang lebih untuk bisa melakukan gerakan *heading* tersebut.

5. Keterampilan Sepakbola

Dalam permainan sepakbola keterampilan dasar setiap pemain sangatlah penting. Sepakbola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Dilihat dari taksonomi gerak umum, sepakbola bisa secara lengkap, dari mulai gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari mulai pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerakan manipulatif. Menurut (Komarudin, 2005: 13) Keterampilan dasar sepakbola dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi pengembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks.

Sementara itu, menurut Sucipto dkk (2000: 17) mengemukakan bahwasannya agar dapat memainkan sepakbola dengan indah pemain-pemain diharuskan memiliki kemampuan dasar yang bagus juga. Para pemain dengan kemampuan dasar yang baik seringkali dapat memainkan bola dengan baik juga. Selain itu, dalam pandangan Joe Luxbacher, pelatihan keterampilan harus diawali dari kondisi sekitar ataupun

lingkungannya yang cukup terbebas dari stres sehingga untuk pemain pendatang baru bisa membuat perkembangan.

Keterampilan gerak ialah kualitas gerakan yang menentukan hal pokok atas keefektifan gerakannya, yang menitikberatkan pada pandangan serta keputusan yang diambil terkait dengan keterampilan yang ditentukan. Keterampilan didalam permainan bola dapat dibagi dengan kategori-kategori keterampilan. Jika dipandang berdasarkan jelasnya atau tidak jelas akhir dan awalan dalam beregerak yang melandasi beberapa keterampilan dalam bermain misalnya loncatan, lari, tendangan, lompatan, dan tembakan, keterampilan ini dapat diklasifikasikan sebagai keterampilan diskrit. Namun saat beberapa keterampilan diskrit ini dipergunakan ketika bermain, seluruh sepak bola pada dasarnya dibangun di atas terkuasainya keterampilan serial. Pada saat yang sama, dari perspektif lingkungannya yang mana sepak bola dimainkan, yakni sepak bola adalah olahraga yang dengan mengeluarkan keterampilan secara terbuka (*open skill*). Dengan kata lain, sepak bola permainannya ada didalam lingkungan yang tidak dapat diprediksi, yang mesti ada perubahan setiap waktunya (Komarudin, 2005: 13).

Dapat disimpulkan berdasarkan opini-opini yang sudah dijabarkan bahwasannya keterampilan sepakbola merujuk pada kemampuan penguasaan teknik mendasar yang bagus, jika seseorang mempunyai teknik mendasar seperti mengumpan, menggiring, menyundul, menerima, maka ketika dalam pertandingan apa yang di pelajari dalam latihan bisa di terapkan. Sepakbola adalah permainan yang mengandalkan *Open Skill*-nya, maksudnya ialah sepakbola adalah permainan yang

tidak dapat di duga dan berubah-ubah di setiap waktunya, karena ada pepatah mengatakan bahwa bola itu bundar. Kualitas gerak dalam keterampilan sepakbola menjadi penentu seberapa hebat pemain ketika ada didalam permainan bola.

6. Karakteristik Anak usia 14-16 Tahun

Karakteristik remaja menurut Kumalasari (2012) adalah sebagai berikut :

- a. Masa Remaja Awal (11-13 tahun)
 - 1) Lebih dekat dengan teman sebaya.
 - 2) Ingin bebas
 - 3) Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya.
 - 4) Mulai berpikir abstrak.
- b. Masa Remaja Pertengahan (14-16 tahun)
 - 1) Mencari identitas diri
 - 2) Timbul keinginan untuk berkencan.
 - 3) Timbul rasa cinta yang mendalam.
 - 4) Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
 - 5) Berkhayal tentang aktivitas seks.
- c. Masa Remaja Akhir (17-21 tahun)
 - 1) Pengungkapan kebebasan diri.
 - 2) Lebih selektif dalam mencari teman sebaya.
 - 3) Mempunyai citra tubuh (body image) terhadap dirinya sendiri.
 - 4) Dapat mewujudkan rasa cinta.

Masa remaja dari pandangan Hurlock (1990). Awal masa remaja dimulai dari usia 13-16 ataupun 17 tahun, serta masa remaja akhir dimulai di umur 16, 17 hingga 18 tahun, yang merupakan usia kedewasaan yang sah dimata perundang-undangan. Oleh karena itu, akhir masa remaja ialah waktu yang begitu cepat.

Masa remaja ialah masa transisi dari masa yang masih anak-anak ke masa pendewasaan. Membahas beberapa opini mengenai batas umur remaja. Dengan Batas umur remaja bisa terbagi dengan tiga golongan, yakni umur 12-15 tahun (tercakup dalam masa awal remaja), 15-18 tahun (tercakup dalam pertengahan remaja), serta umur 18-21 tahun (tercakup dalam remaja akhir) (Monks et al., 2006). Beberapa ciri khas remaja yang paling terlihat salah satunya ialah emosi yang tidak stabil. Emosi adalah semacam kekuatan yang memberi dorongan didalam hidup manusia, emosi ini dapat berpengaruh terhadap tindakan (actions), keinginan, serta pikiran seorang (Pastey & Aminbhavi, 2006).

Dari beberapa pendapat yang sudah dijelaskan sehingga untuk kesimpulannya yakni karakter di umur 14-16 tahun adalah masa remaja pertengahan. Masa remaja yaitu perubahan mulai masanya yang masih sebagai anak-anak berubah ke remaja, perubahan terjadi dalam masa ke masa remaja meliputi mental, sosial, pikiran. Pada masa ini seseorang cenderung sebagai pencarian jati dirinya, mempunyai perasaan cinta yang besar, serta mengembangkan kemampuan berfikirnya.

7. Kondisi SSB Baturetno

SSB Baturetno Bantul didirikan ditanggal 16 Juni 2003, dengan beralamat dan tempat kesekretariatan di Wiyoro Lor, Baturetno, Banguntapan, Bantul. SSB ini telah

mempunyai standar dan persyaratan yang amat bagus. Dismaping venue milik swasta, prasarana serta sarana pelatihan juga sangat lengkap. Mulai dari adanya 2 gawang, SSB Baturetno mempunyai 4 gawang saat digunakan permainan setengah lapangan dan 4 gawang kecil, pagar betis 5 buah, pancang 50, hardel 50, ring 20, tangga koordinasi 6, cun kecil 650, cun cerucut 40, marka besar 30, bola 30, rompi setiap kelompok usia ada 2 stel dan beda warna, jersey 2 stel abu-abu dan oren. SSB Baturetno juga memiliki lapangan sewa yaitu lapangan paskhas, lapangan potorono, lapangan, jambidan, di ruang sekerarit terdapat alat ukur tinggi badan, berat badan dan untuk mengukur jumping, memiliki pemotong rumput 1, papan skor 1, papan pergantian1, soundsistem 1.

SSB Baturetno adalah SSB yang sudah terafilisiasi karena sudah memiliki syarat yaitu :

1. Sudah memiliki lapangan sendiri
2. Memiliki minimal 3 kelompok usia
3. Berbadan hukum
4. Memiliki fisioteraphy
5. Memiliki pelatih fisik
6. Memiliki pelatih berlisensi A yaitu Coach Seto Surdiantoro dan Joko Susilo
7. SSB Baturetno memiliki semua pelatih yang berlisensi dengan lisensi pelatih minimal D

SSB Baturetno memiliki staf kepelatihan yang mengurus setiap golongan usia, berikut daftar pelatih dan kelompok umur dari yang berada di SSB Baturetno :

1. Kelompok umur 16-17 tahun : Jaya Yohanes
2. Kelompok umur 15 tahun : Sambudiana
3. Kelompok umur 14 tahun : Andri Jatmiko & Rian
4. Kelompok umur 13 tahun : Arifin & Gilang
5. Kelompok umur 12 tahun : Henri & Imam
6. Kelompok umur 11 tahun : Syafril Harahab
7. Kelompok umur 9-10 tahun : Tatar Ramdhani
8. Kelompok pemula : Suniyadi & Diki

Dalam SSB yang sudah terafiliasi biasanya terdapat struktur pengurus yang baik. Berikut adalah susunan pengurus dari SSB Baturetno 2021 :

Pembina : 1. Sarjaka 2. Wandari 3. Ismayadi

Direktur : Jaka Suyana

Sekretaris : Ignatius Teddy

Manager umum: Rizal Hastomo

Bendahara : 1. Suniyadi

2. Kiswiradat

Bidang SDM : 1. Fahmi

2. Wahyu Widayat

Bidang Teknik: 1. Sambudiana

2. Ongki Rimawan

Bidang Promosi: 1. Tri Handoko

2. Mart Windarto

3. Angga

Bidang Sarpras : 1. Andri Jatmiko

2. Teguh

B. Penelitian yang Relevan

Skripsi yang berjudul “Hubungan Kelincahan dan Keterampilan *juggling* dengan Kemampuan Menggiring Bola Siswa Peserta Ekstrakurikuler SMA Islam 1 Gamping Sleman”, oleh Nurriwa Ardian Tanjung dari Universitas Negeri Yogyakarta. Permasalahan yang akan diungkap didalam kajian ini ialah: 1) Apa terdapat keterkaitan sisi lincah dan keterampilannya dalam *juggling* terhadap keahlian dalam menggiring bola para peserta didik Ekstrakurikuler SMA Islam 1 Gamping Sleman. Tujuan kajian ini agar diketahui keterkaitan sisi lincah dan keterampilannya dalam *juggling* bola terhadap keahlian dalam menggiring Bola Siswa pada Ekstrakurikuler SMA Islam 1 Gamping Sleman.

Populasi didalam kajian ini ialah semua peserta didik yang mengikuti tambahan extra persepakbolaan di SMA Islam I Gamping Sleman yang jumlahnya 20 peserta didik, sampel kajian ini di ambil dengan totalnya yakni 20 peserta didik. Variable kajian ini tercakup mulai variable independen yakni kelincahan serta keterampilan *juggling*, dan variable dependen yakni kemampuan menggiring bola. Alat pengukurannya ialah *Dogging Rung Test*, *Juggling Test*, *Soccer Run test*. Pendekatan penelitian yang dipakai ialah korelasional dengan model pengukuran serta model uji. Untuk penganalisisan datanya dengan analisa koleasi berganda.

Hasil uji korelasinya menunjukkan bahwa arah keterhubungan diantara variabel kelincahan dan variabel kemampuan menggiring bola ialah positif (+) yakni +0,736. Maka kesimpulannya yakni nilai diantara data variabel kemampuan dan variabel kelincahan dalam hal penggiringan bola berada pada arah yang sama, artinya jika seseorang peserta didik mempunyai kelincahan yang bagus sehingga keahlian dalam penggiringan bola juga menjadi bagus juga. Hasil pengujian korelasi memperlihatkan yaitu arah keterhubungan diantara variabel kemampuan penggiringan bola dan keterampilan *juggling* ialah (+) positif, yakni nilai korelasi pada pengujian korelasi parsial adalah +0.257. Dengan demikian kesimpulannya yaitu hasil diantara data variabel variabel kemampuan penggiringan bola dan keterampilan *juggling* ialah searah, yakni makin bagus keterampilan *juggling*-nya sehingga makin baik pula kemampuan penggiringan bola.

Hasil kajian ini menarik kesimpulan yakni: (1) terdapat korelasi diantara kemampuan menggiring bola dan kelincahan, dengan melihat hasil koefisien hubungan korelasi parsial adalah +0,736 serta *product moment* adalah 0,845, (2) terdapat korelasi *juggling* diantara kemampuan menggiring bola dan keterampilan *juggling*, yakni dengan melihat hasil kajian diperoleh korelasi parsial adalah +0,257 serta koefisien korelasi product-moment adalah 0,645 (3) Terdapat korelasi diantara keterampilan *juggling* dan kelincahan dengan kemampuan menggiring bola, yakni dengan melihat nilai signifikansi dari hitung regresi ganda adalah 0,000 yang taraf signifikansinya adalah 0,05. Seperti yang diketahui bersama, kontribusi efektif keterampilan *juggling* serta kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola ialah

73,2%, dan tersisa 26,8% terdapat pengaruh dari variabel lainnya yang tidak termasuk didalam kajian ini.

C. Kerangka Berfikir

Juggling merupakan salah satu teknik mendasar yang begitu pokok didalam bermain sepakbola, dikarenakan jika sipemain dapat mempraktekkan teknik *juggling* dengan baik maka akan mengasah kemampuan *ball feeling* dan akan sangat berguna didalam situasi pertandingan, *juggling* termasuk teknik dasar yg sangat mempengaruhi dalam hal menguasai bola, mengontrol bola, serta mengolah bola dengan baik sesuai dengan tingkat kemampuan *juggling* pada pemain tersebut.

Teknik penguasaan bola didalam bermain bola ialah keterampilan menghalau bola untuk mendapatkan penguasaan bola yang sempurna. Pemain harus menguasai keterampilan kontrol ini dengan baik agar bola yang diterimanya dari umpan teman setimnya tidak akan diambil oleh musuh. Ada banyak cara untuk dapat melakukan kontrol bola, yakni kontrol bola dengan paha, kontrol bola dengan telapak kaki, kontrol bola dengan kepala, kontrol bola dengan dada dan yang lainnya lagi. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan dasar atau faktor pokok agar dapat menjadikan diri sebagai seorang pemain sepak bola. Selain teknik-teknik mendasar yang disebutkan, ada variasi-variasi keterampilan permainan bola, yakni *juggling* dan *heading*. *Juggling* ialah latihan gerak dengan timang-menimang bola secara berulang-ulang dalam jarak dekat dan berfokus terus dan juga berkonsentrasi untuk membuat bola tidak terlepas dari kaki.

Sundulan merupakan keterampilan mendasar dalam bermain bola yang bisa dipergunakan untuk membuat skor gol dan memberikan operan pada kawan, juga dapat digunakan sebagai pencegah atau mempertahankan saat bola mendekati dengan kondisi ada diudara, oleh karena itu setiap atlet sepak bola diwajibkan dan diharuskan belajar dalam hal penguasaan dalam sundulan bola (*heading*). Keterampilan dasar. Heading dapat diperagakan sesuai tiga caranya yakni sundulan posisi berdiri, jumping header, flying header. Teknik *heading* merupakan salah satu faktor dari keberhasilan pemain dalam mengoper dan mencetak goal, yang artinya dimana teknik *heading* begitu penting untuk bisa dipraktekkan didalam bermain bola, dengan alasan semakin bagus teknik *heading* seorang pemain sehingga makin menunjang kemampuan mengoper, menghalau, dan mencetak goal dengan mudah.

D. Pertanyaan Penelitian

Hipotesis ialah pernyataan yang sifatnya masih sementara tentang hubungan terbalik diantara variabel yang dipergunakan (KBBI, 2007: 404). Hipotesis ialah jawaban sementara, dugaan, dalil ataupun kaidah dimana kenyatannya dapat dilakukan pembuktian didalam kajian yang diterapkan. Sesudah pembenaran atas hasil kajian, hipotesis bisa saja salah maupun benar, dan dapat ditolak atau juga diterima. Sedangkan untuk hipotesis dari kajian ini ialah:

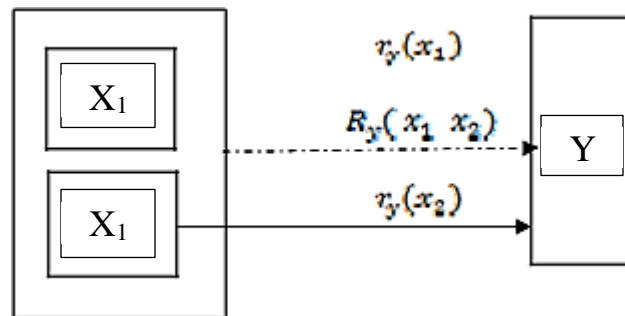
1. Tidak ada hubungan antara *juggling* dan keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun?
2. Tidak ada hubungan antara *heading* dan keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun?

3. Tidak ada hubungan antara *juggling* dan *heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Kajian ini tujuannya agar diketahui korelasi diantara juggling dan heading terhadap kemampuan keterampilan bermain sepak bola. Kajian ini mencakup kajian yang korelasional (Arikunto, 1992:213). Kajian korelasi ialah agar dapat diketahui adanya atau tidak ada koelasi, dan jika terdapat, sejauh mana korelasinya tersebut dan apakah hubungan tersebut bermakna atau tidak. Kajian ini mempergunakan teknik survei dengan metode pengukuran serta pengujian. Sedangkan untuk desainnya ialah sesuai pada gambar berikut ini:



Keterangan :

X_1 = *Juggling* (Variabel Bebas).

X_2 = *Heading* (Variabel Bebas).

Y = Keterampilan bermain sepakbola (Variabel Terikat)

$r_y(X_1)$ = *Juggling* dengan keterampilan bermain sepakbola

$R_y(X_1, X_2)$ = *Heading* dengan keterampilan bermain sepakbola

$R_y(X_2)$ = *Juggling* dan *Heading* terhadap keterampilan sepakbola

B. Definisi Operasional Variabel

Sedangkan pendefinisian variable secara operasinya untuk kajian ini ialah berikut ini:

1. *Juggling* bisa di artikan dengan menjaga bola selama mungkin ketika melayang di udara yang pengontrolannya memakai bagian badan seperti bahu, kepala, kaki, serta paha. *Juggling* secara operasinya dalam kajian ini yakni jumlah pemantulan bola ke udara yang bisa ditahan dengan mempergunakan kaki sampai dengan 30 detik. Seluruh bagian kaki diperbolehkan untuk dipergunakan agar tetap bisa mempertahankan bola.
2. *Heading* adalah kemampuan gerak untuk mengoper bola, menimang bola, menghalau bola dan untuk mencetak gol. Adapun maksud dari *heading* dalam penelitian ini adalah kemampuan heading untuk mempertahankan bola di udara sebanyak banyaknya yang di ukur dengan stopwatch.
3. Keterampilan permainan sepakbola yakni kehandalan yang dimiliki bagi tiap seseorang ketika melakukan permainan sepakbola dengan instrumen pengukurannya uji keterampilan permainan dari uji kecakapan yang dikembangkan “David Lee” (Subagyo Irianto 2010).

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi didasarkan pada pandangan Arikunto (2006: 130) ialah semua subjek kajian yang diteliti. Untuk kajian ini dengan populasi ialah seluruh siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun yang memenuhi syarat berjumlah 30 .

2. Sampel

Merupakan bagian atau perwakilan dari populasi penelitian. Arikunto (2006:131). Metode pengambilan sampel didalam kajian ini ialah purposive sampling, dan teknik ini berdasarkan pada target secara tersendiri. Persyaratan yang mesti dilakukan pemenuhan agar dapat mengambil sampel ialah: (a) sampel yang diambil diharuskan dengan berdasar pada ciri-ciri tersendiri, yang menjadi karakteristik utama dari populasi, (b) pengambilan subjek yang dijadikan sampel harus subjek terbanyak terdapat karakteristik yang mewakili populasi (c) penetapan ciri-ciri populasi dalam studi pendahuluan harus dilakukan dengan cermat. Sesuai dengan persyaratan tersebut, sampel kajian ini ialah pemain SSB Baturetno Bantul, yang umurnya diantara 14-16 tahun, yang sudah ikut dalam pelatihan minimal satu tahun lamanya. Menurut standar ini, agar tercapai yakni sebanyak 30 siswa.

D. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrument Penelitian

Merupakan alat pengkaji ataupun media yang dipergunakan oleh pengkaji didalam pengumpulan informasi adapun datanya untuk memudahkan dalam pengerjaannya serta mendapatkan hasil yang lebih baik lagi, dengan artian lebih jeli, sistematis serta lengkap dan memudahkan untuk dilakukan pengolahannya (Arikunto, 2006: 160). Untuk kajian ini dipergunakan alat-alat pengukuran, yakni:

a. Tes *Juggling* dari Subagyo Iriyanto

1) Tujuan

Agar diketahui keterampilan *juggling* memakai uji dari Subagyo Iriyanto, yang validitas tesnya 0,659 sedangkan reliabilitasnya untuk pengujian adalah 0,953.

2) Alat dan Perlengkapan

a) *Stopwatch* 1 buah

b) Bola sepak 5 buah

3) Pengetes

a) Pengambil waktu 1 orang

b) Pengawas merangkap mencatat 1 orang

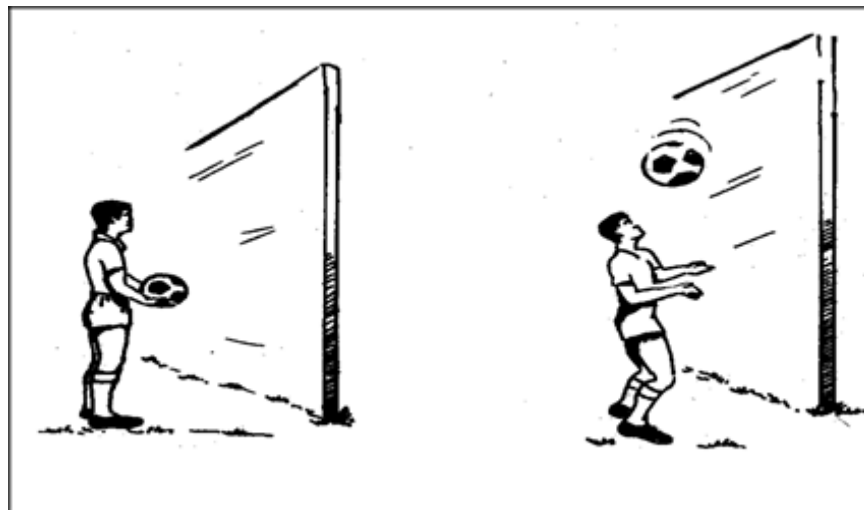
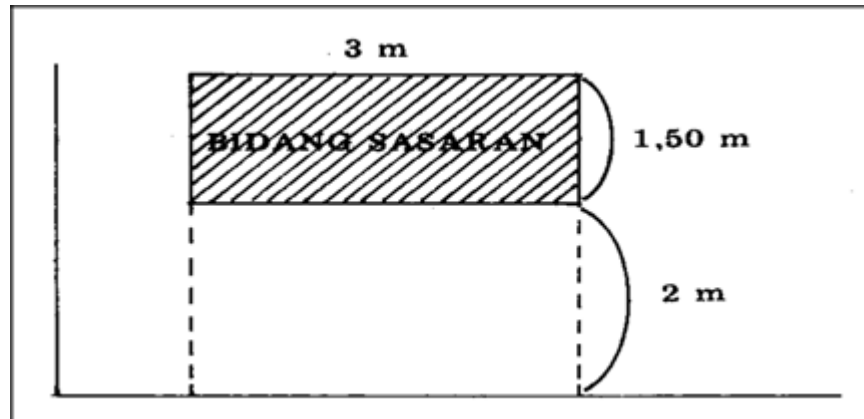
4) Pelaksanaan

Pengambil waktu memberi aba-aba *SIAP*, testi berdiri dengan bola yang sudah disiapkan. Pengambil waktu kemudian memberi aba-aba *YA*, dan testi segera melakukan *juggling*. Masing-masing testi diharuskan untuk menjaga bolanya agar tetap diudara dengan waktu 30 detik.

5) Penilaian

Hasil yang dinilai sesuai jumlah pemainnya bisa membuat pantulan bola dengan rentang waktu 30 detik, serta memperagakan 2x uji coba. Masing-masing testi dibolehkan memakai kaki ketika proses uji ini dilakukan.

b. Tes *Heading* M.E Winarno



Gambar 1. Instrumen *Heading*

1) Tujuan

Tujuannya untuk uji ini sebagai pengukuran keterampilan serta kecakapan ketika bermain sepak bola memakai kepalanya. Dengan validitas tesnya ialah 0,65 sedangkan reliabilitasnya untuk tes yakni 0,77.

2) Alat dan Perlengkapan

- a) Bola sepak 2 buah
- b) *Stopwatch* 1 buah

- c) Alat tulis dan formulir
- d) Pantulan dinding serta sasaran dinding (dinding papan ataupun tembok yang kukuh), dengan minimalnya sama dengan pengukuran untuk uji.

3) Pengetes

- a) Pengambil waktu 1 orang
- b) Pengawas merangkap pencatat 1 orang

4) Pelaksanaan tes

Pengambil waktu memberikan penyampaian berupa aba-aba untuk *SIAP*, testi menghadapkan diri ke tembok atau dinding pemantul dengan berdiri dan bola ada di tangan yang posisinya siap melakukan uji. Pengambil waktu selanjutnya memberikan aba-aba *YA*, serta testi bersiap-siap melakukan pantulan bolanya ke tembok pemantul. Kemudian testi melakukan pemantulan bolanya kembali ke arah tembok dengan kepala, tindakan ini harus dipraktikkan secara berkelanjutan selang waktu 10 detik. Jika bola terjatuh ke tanah, sehingga testi diharuskan memungut bolanya serta memainkannya lagi hingga batas waktunya yang sudah ditetapkan.

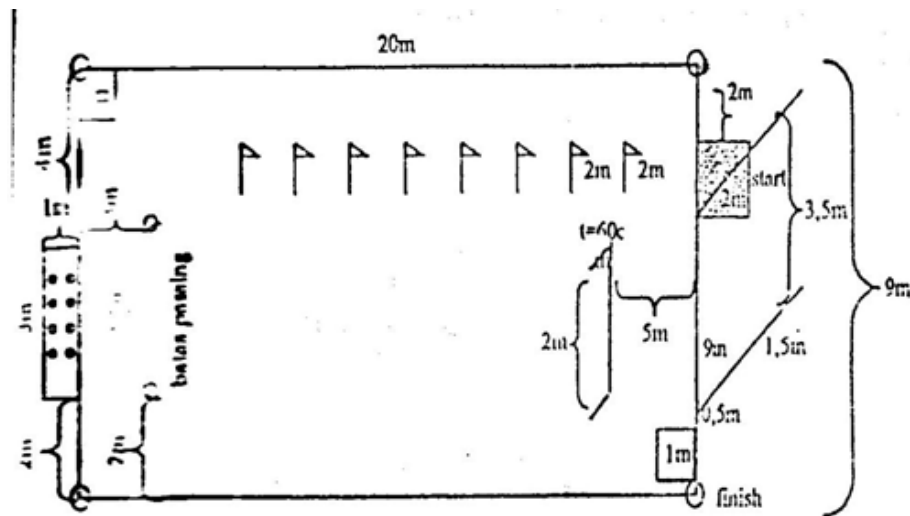
5) Penilaian

- a) Melempar bolanya ke dinding untuk pertama kali ke dalam target tetapi tidak masuk dalam hitngan gol.
- b) Sko tes dimulai penghitungannya sesudah bola dilemparkan ke area target, mantul, dan testi menyundul serta dapat memasukkan ke wilayah target.
- c) Per sundulan bolanya yang berhasil memasukkan ke dalam target maka testi akan mendapat skor 1. Jika tidak masuk dalam target dan skor nol yang didapatkan.

- d) Jika ketika menyundul bolanya tidak bisa mengontrol, sehingga bolanya diperbolehkan untuk dipegang kemudian secepatnya di lempar lagi ke target yang dituju. Pelemparan ini tidak termasuk dalam hitungan yang masuk dalam nilai uji.
- e) Hasil skor testi ialah semua yang dihasilkan dari proses menyundul bola yang diperagakan selama 10 detik serta bola yang dilakukan penyundulannya dalam area target yang ditetapkan dalam aturan yang sudah ditentukan.

c. Tes Keterampilan bermain Sepakbola

Alat uji yang dipergunakan ialah hasil dikembangkannya uji kecakapan “David Lee”(Subagyo Irianto, 2010: 6-10)



Gambar 2. Instrumen Keterampilan Sepakbola

1) Tujuan

Uji ini tujuannya sebagai pengukuran keterampilan serta kecakapan dalam permainan bola

2) Alat dan Perlengkapan

- a) Bola ukuran 5, berjumlah 9 buah
- b) Meteran panjang 1 buah
- c) Cones besar 5 buah
- d) Pancang 1.5 m 10 buah
- e) Gawang kecil untuk *passing* bawah berukuran 60 cm dan lebar 2 meter
- f) Pancang 2 m berjumlah 2 buah
- g) *Stopwatch* 1 buah
- h) Pencatat skor/hasil (ballpoint, blangko tes, scorepad)
- i) Kapur gamping
- j) Petugas lapangan 3 orang (pencatat waktu, pencatat skor/hasil, pencatat unsur teknik (judge)).

3) Pengetes

- a) Pengambil waktu 1 orang
- b) Pencatat skor 1 orang
- c) Pencatatn unsur teknik 1 orang

4) Pelaksanaan

- a) Di kotak start (kotak 1) testi berdiri dengan bola yang dipegang.
- b) Sesudah aba-aba "ya", testi melakukan tesnya dengan melakukan penimangan bola secara terus menerus di udara memakai kaki, dengan minimalnya yakni 5 kali.

- c) Selanjutnya bola dilakukan penggiringan dengan jumlah 8 buah, testi memulai dari sebelah kanan.
- d) Sesudah berhasil menembus pancang yang paling akhir (ke-8) bola diberhentikan di kotak yang ke 2.
- e) Testi melakukan pengambilan bola dalam kotak selanjutnya untuk kemudian mempassing secara rendah yang diawali dengan bola bergerak/hidup pada batas yang sudah ditetapkan sejumlah 2x (menggunakan kaki kiri 1x serta kaki kanan 1x), bola mesti masuk ke gawang yang sudah ditetapkan serta apabila tidak berhasil pengulangan dilakukan lagi dengan bola selanjutnya yang tersisa menggunakan kaki yang sama.
- f) Testi menerapkan sesuai “5” namun dengan mempergunakan passing atas serta pengarahannya menuju gawang yang sudah ditetapkan sejumlah 2x menggunakan kaki yang terkuat. Apabila tidak berhasil maka pengulangan dilakukan kembali sesuai bola yang tersisa selanjutnya.
- g) Melakukan pengambilan bolanya di daerah kotak yang ke 2 agar selanjutnya melakukan penggiringan (*dribble*) secara cepat ke arah kotak finish (kotak ke 3), bolanya mesti harus sudah diam dan ada di kotak.

5) Penilaian

- a) Perkenaan kaki dengan bola yang pertama kali kemudian *Stopwatch* dihidupkan.
- b) *Stopwatch* tetap berjalan, jika terdapat sesuatu hal yang salah yang di kerjakan testi sehingga mesti diulang kembali atau di mulai lagi sesuai posisi serta tempat kesalahan yang dilakukan,.

- c) Masing-masing testi diberikan 2x giliran mencoba.
 - d) Pelaksanaan uji kecakapan, pengukurannya menggunakan waktu maka mesti dilaksanakan secara cermat maupun cepat.
 - e) Penilaian: pencatatan waktu yang dilakukan mulai dari awal/*start* sampai berakhir/*finish* sesuai satuan detik (pencatatannya sampai 2 bilangan dibelakang koma).
- 6) Skala Penskoran

Skala penskoran agar diketahui tingkatan kecakapan dalam permainan sepakbola untuk siswa-siswa SSB KU 14-15 tahun yakni pada tabel berikut ini:

Tabel 1.skala penilaian

NO	Skala Penilaian	Waktu Tempuh
A	Sangat Baik	< 34,81 detik
B	Baik	40,78 – 34,81
C	Cukup	46,76 – 40,79
D	Kurang	52,73 – 46,77
E	Kurang sekali	> 52,73 detik

(Subagyo Irianto 2010 : 6-10)

2. Teknik Pengumpulan Data

Menggunakan metode mengumpulkan informasi atau data dengan model pengukuran serta survei tes. Berdasar pada pendapat Suharsimi Arikunto (2006:84),

yang mengemukakan secara umum survei ialah suatu metode untuk mengumpulkan informasi atau data yang berasal dari individu maupun beberapa unit dengan waktu yang bersamaan (periode). Pendekatan pengkajian yang dipergunakan dalam pengumpulan informasi atau data ialah sesuai total unitnya, individu, kelompok, hingga selanjutnya dilaksanakan untuk diukur maupun pengujian dengan waktu secara bersamaan, dan membuat informasi ataupun data yang didapatkan tepat serta bisa diinterpretasikan dengan tanggungjawab.

E. Teknik Analisis Data

Sesuai kajian yang dipergunakan yakni analisa regresi agar dapat diketahui apakah terdapat korelasi yang bermakna diantara variabel dependen dan variabel independen. Analisa yang dilakukan adalah mengenai korelasi diantara satu variabel dependen (keterampilan bermain sepak bola) serta dua variabel independen (*junggling* serta *heading*). Sebelumnya dilaksanakan analisa data, untuk mendapatkan simpulan yang masuk akal, sehingga diperlukan pengujian premis serta pengujian hipotesis dengan tingkatan signifikannya 5%, sehingga besar kemungkinan dapat diberikan kepercayaan bahwasannya 95% opsi yang diambil ialah benar.

Pengujian prasyarat dikerjakan dengan tujuannya agar diketahui kemungkinan informasi maupun data yang akan dilakukan analisa telah sesuai persyaratan atautkah belum memenuhi agar dapat diuji hipotesisnya. Sedangkan pengujian prasyarat didalam kajian ini ialah pengujian kenormalitas serta pengujian homogenitas.

1. Uji Prasyarat

Dilaksanakan yang bertujuan agar diketahui apakah informasi atau data yang dipergunakan untuk menganalisa telah sesuai persyaratan ataupun belum sesuai untuk dapat dilaksanakan pengujian hipotesis. Sedangkan pengujian prasyaratnya didalam kajian ini ialah dengan pengujian kenormalitasan serta pengujian Homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian kenormalitasan tujuannya agar diketahui apakah persebaran data terjadi penyimpangan atautakah tidak terjadi sesuai syarat yakni persebaran data harus normal. Data yang layak serta baik sebagai pembuktian bahwa model-model kajian yang digunakan ialah data yang mempunyai distribusi normal. Berdasarkan kajian ini, pengujian kenormalitasan mempergunakan formula *Shapiro wilk*.

Pengujian kenormalitasan tersebut analisisnya dengan memakai aplikasi SPSS. Berdasarkan pendekatan Shapiro Wilk, standar uji ialah berikut ini:

- 1) Apabila signifikansi di bawah 0.05 artinya data yang akan dilakukan pengujian memiliki perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, artinya data itu tidak normal.
- 2) Apabila signifikansi di atas 0.05 artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara data yang akan dilakukan pengujian dengan data normal baku, artinya data itu normal

b. Uji Linieritas

Pengujian linieritas regresi tujuannya sebagai uji kekeliruan eksperimen ataupun instrumen eksperimen serta melakukan uji model linier yang sudah ditentukan. Sehingga didalam pengujian linieritas regresi ini dapat didapatkan hasil pengujian secara independen serta pengujian tuna cocok regresi linier. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui pengujian apakah terdapat hubungan diantara variabel *criterium* dengan *predictor* dengan bentuk linier atau tidak. Regresi disebut linier jika harga F hitung (observasi) lebih kecil dari F tabel. Adapun pengujian linieritas regresi didalam kajian ini mempergunakan teknik analisa varians, dengan formulanya berikut ini:

$$F = \frac{s^2 TC}{s^2 e}$$

Keterangan :

- F = Nilai linieritas
- S = Standar Deviasi
- TC = Tuna Cocok
- E = Kesalahan

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis menggunakan uji korelasi. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variable bebas terhadap variabel terikat menggunakan rumus *pearson productmoment*. Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- Rxy : Koefisien korelasi antara X dengan Y
- a1 : Koefisien prediktor X₁
- a2 : Koefisien prediktor X₂
- $\sum X_1Y$: Jumlah Product antara X₁ dan Y
- $\sum X_2Y$: Jumlah Product antara X₂ dan Y

Untuk menguji apakah harga *r* tersebut signifikan atau tidak diperlukan uji F (Sugiyono, 2003: 219-220) dengan rumus :

$$F_h = \frac{R^2 / k}{(1-R^2) / (n-k-1)}$$

Keterangan :

- R : Koefisien korelasi ganda
- K : Jumlah variable independen
- N : Jumlah anggota sampel

Harga F_h tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga F_h tabel dengan derajat kebebasan n-k-1 pada taraf signifikansi 5%. Apabila harga F hitung lebih besar atau sama dengan harga F tabel, maka ada hubungan yang signifikan antara variabel terikat dengan masing-masing variabel bebasnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SSB Baturetno Bantul usia 14-16 tahun sebanyak 30 atlet. Dalam penelitian ini data yang dimaksud adalah data yang diperoleh dengan menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Data dalam penelitian ini terdiri atas juggling, heading dan keterampilan bermain sepakbola. Data hasil pengukuran dapat dilihat pada tabel berikut:

No Subjek	Jugling	Heading	Keterampilan Sepakbola
1.	38	23	30,69
2	55	27	32,44
3	55	34	32,04
4	71	33	31,55
5	49	35	34,20
6	54	30	34,00
7	57	34	30,87
8	70	36	30,31
9	68	35	34,05
10	51	30	34,00
11	58	31	32,86
12	57	33	31,70
13	66	31	33,15
14	68	32	32,10

15	66	34	36,14
16	64	36	34,11
17	60	32	35,29
18	67	33	35,33
19	68	33	32,23
20	56	33	35,00
21	55	34	36,26
22	53	34	32,38
23	60	37	32,77
24	66	31	38,21
25	60	35	32,61
26	69	25	34,75
27	57	34	35,00
28	67	32	33,01
29	65	32	33,02
30	69	37	30,07

Tabel 2. Data Penelitian

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian jika ditampilkan dalam bentuk deskriptif maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut:

Statistik	Juggling	Heading	Keterampilan Sepakbola
Mean	60,63	36,17	33,03
Median	60	36	33
Variance	58,723	3,454	4,003
Std. Deviation	7,663	1,859	2,008

Minimum	38	31	30,31
Maksimum	71	39	38,21
Range	33	8	8

Tabel 3. Deskriptif Statistik

Secara terperinci deskripsi tiap-tiap variabel adalah sebagai berikut:

1. Juggling

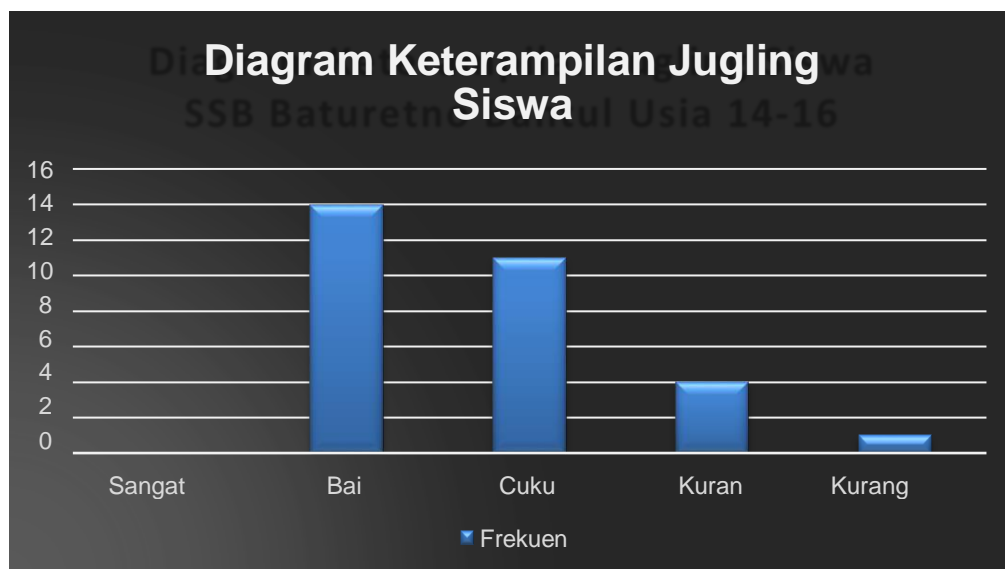
Berdasarkan hasil tes keterampilan juggling pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun, dapat diketahui bahwa hasil tes tersebut memiliki mean 60,63, median 60 nilai maksimum 71, nilai minimum 38, dan standar deviasi 7,66. Dibawah ini adalah pemaparan hasil tes keterampilan juggling yang telah dikonversikan ke dalam kategori lima kelas interval.

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	$X > 72,12$	Sangat Baik	0	0%
2.	$64,46 < X \leq 72,12$	Baik	14	46,7%
3.	$56,8 < X \leq 64,46$	Cukup	11	36,7%
4.	$49,14 < X \leq 56,8$	Kurang	4	13,3%
5.	$\leq 49,14$	Kurang Sekali	1	3,3%
Jumlah			30	100%

Tabel 4. Data Hasil Keterampilan Juggling

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar keterampilan juggling siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul berada pada interval $64,46 < X \leq 72,12$ dengan persentase sebesar 46,7% dan masuk dalam kategori baik.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data keterampilan juggling siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul tampak sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Keterampilan Juggling

2. Heading

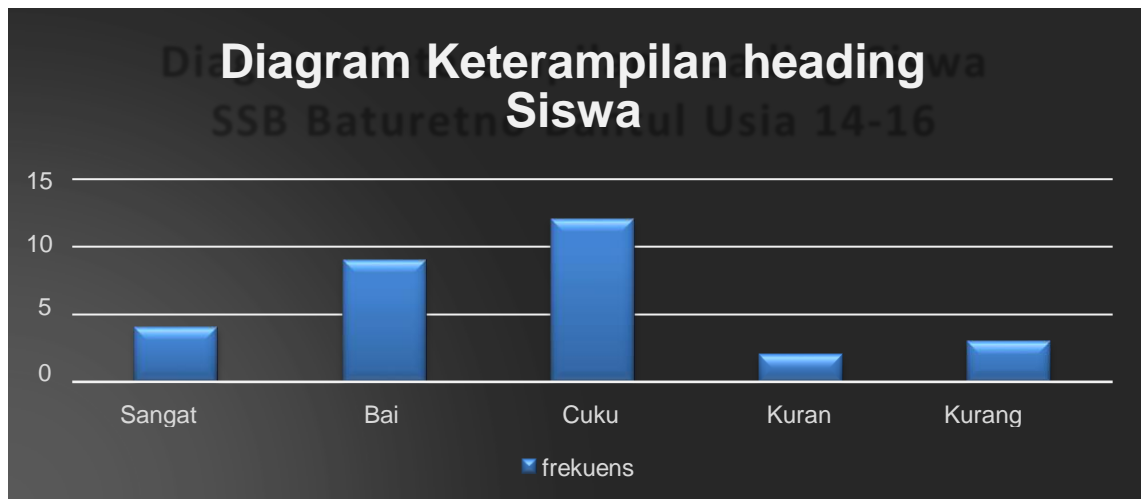
Berdasarkan hasil tes keterampilan heading pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun, dapat diketahui bahwa hasil tes tersebut memiliki mean 36,17, median 36 nilai maksimum 39, nilai minimum 31, dan standar deviasi 1,85. Dibawah ini adalah pemaparan hasil tes keterampilan juggling yang telah dikonversikan ke dalam kategori lima kelas interval.

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	$X > 38,94$	Sangat Baik	2	6,7%
2.	$37,09 < X \leq 38,94$	Baik	12	40%
3.	$35,24 < X \leq 37,09$	Cukup	12	40%
4.	$33,3 < X \leq 35,24$	Kurang	3	10%
5.	$\leq 33,3$	Kurang Sekali	1	3,3%
Jumlah			30	100%

Tabel 5. Data Hasil Keterampilan Heading

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar keterampilan heading siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul berada pada interval $31,52 < X \leq 34,2$ dengan persentase sebesar 40% dan masuk dalam kategori cukup.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data keterampilan heading siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul tampak sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Keterampilan Heading

3. Keterampilan Sepakbola

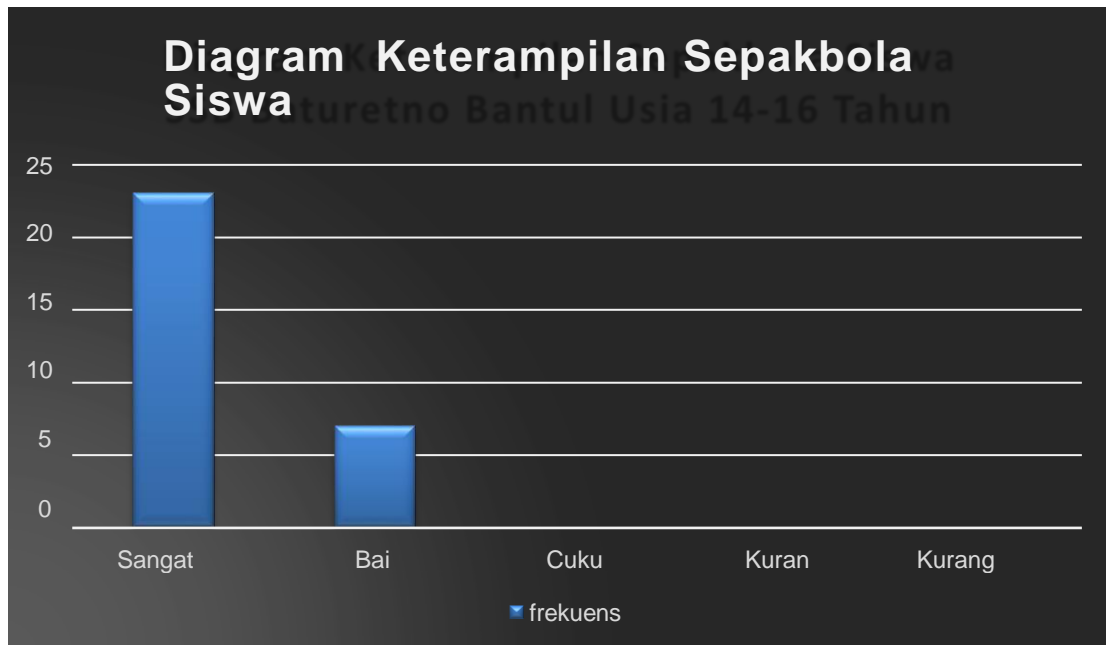
Berdasarkan hasil tes keterampilan sepakbola menggunakan tes dari Subagyo pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun, dapat diketahui bahwa hasil tes tersebut memiliki mean 33,06, median 33, nilai maksimum 38,91, nilai minimum 30,07, dan standar deviasi 2,08. Dibawah ini adalah pemaparan hasil tes keterampilan juggling yang telah dikonversikan ke dalam kategori lima kelas interval.

No	Skala penilaian	Waktu tempuh	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Baik	<34,81 detik	23	76,6%
2.	Baik	40,78-34,81	7	23,4%
3.	Cukup	46,76-40,79	0	0%
4.	Kurang	52,73-46,77	0	0%
5.	Kurang Sekali	>52,73 detiik	0	0%
Jumlah			30	100%

Tabel. 6 Data Hasil Keterampilan Sepakbola

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebagian besar keterampilan sepakbola siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul berada pada waktu tempuh <34,81 detik dengan persentase sebesar 76,6% dan masuk dalam kategori sangat baik.

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data keterampilan sepakbola siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul tampak sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Keterampilan Sepakbola

B. Hasil analisis data

1. Uji prasyarat

Analisis data untuk menguji hipotesis memerlukan beberapa uji persyaratan yang harus dipenuhi agar hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Uji persyaratan analisis meliputi:

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari tiap-tiap variabel yang dianalisis sebenarnya mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan rumus *Shapiro Wilk*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah $p >$

0.05 sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0.05$ sebaran dikatakan tidak normal.

Rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) variabel jugling (X1) $p = 0,225$, heading (X2) $p = 0.168$ dan keterampilan bermain sepakbola (Y) $p = 0,328$, maka nilai sig variabel diatas lebih besar dari 0.05, jadi, data tentang jugling (X1), heading (X2) dan keterampilan bermain sepakbola (Y) adalah berdistribusi normal. Menggunakan shapiro wilk karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 (skala kecil).

Variabel	<i>P</i>	<i>Sig</i>	Keterangan
Jugling (X1)	0,05	0,225	Normal
Heading (X2)	0,05	0,168	Normal
Keterampilan Sepakbola	0,05	0,328	Normal

Tabel 7. Uji Normalitas

b. Uji Linieritas

Pengujian linieritas hubungan untuk mengetahui antara variabel X dan Y.

Hubungan antara variabel X dengan Y dinyatakan linier apabila nilai *sig Deviation From Linearity* $> P 0.05$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji linieritas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Variabel	Signifikasi	<i>Deviation From Linearity</i>	Keterangan
Jugling terhadap keterampilan sepakbola	0,05	0,201	Linier
Heading terhadap keterampilan sepakbola	0,05	0,386	Linier

Tabel 8. Uji Linieritas

Berdasarkan tabel diatas maka, dapat diketahui bahwa masing-masing variabel bebas memiliki nilai signifikasi deviation from linearity: jugling 0,269, keterampilan heading 0,487, yang kesemuanya lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa juggling dan heading memiliki hubungan yang linier dengan keterampilan sepakbola.

2. Uji Hipotesis

Analisis data penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis terdiri atas analisis korelasi sederhana. Untuk memperjelas hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat maka dilakukan analisis regresi berganda.

a. Hubungan antara Juggling terhadap Keterampilan Sepakbola

Uji hipotesis yang pertama adalah “ada hubungan antara juggling dan keterampilan bermain sepakbola siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul”. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi korelasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Variabel (X1.Y)	r hitung	r tabel	Signifikasi	Keterangan
Juggling terhadap Keterampilan Sepakbola	0,563	0,361	0,05	Signifikan

Tabel 9. Uji Hipotesis Juggling terhadap Keterampilan Sepakbola

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien korelasi juggling dengan keterampilan bermain sepakbola sebesar 0.563 bernilai positif, artinya semakin besar nilai yang mempengaruhi maka semakin besar nilai hasilnya. Karena

koefisien korelasi antara r hitung (0.563) > (0.361) r tabel pada taraf signifikansi 5%, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal tersebut membuat H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara juggling dengan keterampilan sepakbola.

Besarnya hubungan juggling terhadap keterampilan sepakbola $r = R \text{ square} \times 100\%$. Maka nilai R square sebesar 0,334, sehingga besarnya hubungan sebesar 34,4 %

b. Hubungan antara heading terhadap Keterampilan Sepakbola

Uji hipotesis yang kedua adalah “ada hubungan antara heading dan keterampilan bermain sepakbola siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul”. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi korelasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Variabel (X2.Y)	r hitung	r tabel	Signifikasi	Keterangan
Heading terhadap Keterampilan Sepakbola	0,595	0,361	0,05	Signifikan

Tabel 10. Uji Hipotesis Heading terhadap Keterampilan Sepakbola

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien korelasi *heading* dengan keterampilan bermain sepakbola sebesar 0.595 bernilai positif, artinya semakin besar nilai yang mempengaruhi maka semakin besar nilai hasilnya. Karena koefisien korelasi antara r hitung (0.595) > (0.361) r tabel pada taraf signifikansi 5%, berarti koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal tersebut membuat

Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara heading dengan keterampilan sepakbola.

Besar hubungan heading terhadap keterampilan sepakbola $r = R \text{ square} \times 100\%$. Maka nilai R square sebesar 0,310, sehingga besarnya hubungan sebesar 30,1 %

c. Hubungan antara jugling dan heading terhadap Keterampilan Sepakbola

Uji hipotesis yang ketiga adalah “ada hubungan antara jugling dan heading terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul”. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi berganda dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Variabel (X1,X2.Y)	F hitung	F tabel	Signifikasi	Keterangan
Jugling dan heading terhadap Keterampilan Sepakbola	4.814	3,34	0,05	Signifikan

Tabel 11. Uji Hipotesis Juggling dan Heading terhadap Keterampilan Sepakbola

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas diperoleh koefisien korelasi antara jugling dan heading terhadap keterampilan bermain sepakbola sebesar 4.814, harga F hitung $4.814 > F \text{ tabel } 3.34$ pada taraf signifikansi 5% dengan nilai distribusi F 4:28 berarti koefisien korelasi tersebut signifikan. Hal tersebut membuat Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara jugling dan heading dengan keterampilan sepakbola.

Besar hubungan juggling dan heading terhadap keterampilan sepakbola $r = R$ square $\times 100\%$. Maka nilai R square sebesar 0,658, sehingga besarnya hubungan sebesar 65,8 % dan sisanya 34,2% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti

C. Pembahasan

Pengambilan data juggling dan *heading* dilakukan pada hari pertama seluruh pemain SSB Baturetno usia 14-16 tahun yang memenuhi syarat untuk melakukan tes, pelaksanaan tes *juggling* dilakukan berpasangan, satu pemain melakukan tes kemudian pasangan membantu untuk menghitung jumlah juggling yang di dapat sesuai dengan waktu tertentu, dan dilakukan dua kali setiap pemain. Untuk tes *Heading* dilakukan dengan menggunakan bantuan dinding sebagai bantuan, disini pemain melaku gerakan menyundul bola ke arah dinding, tes dilakukan sebanyak 3 kali dengan durasi waktu set pertama 10 detik, set kedua 30 detik, set ketiga 60 detik. Pelaksanaan tes ini dilakukan bertahap 5 orang pertama sampai 5 orang di baris ke 6. Kemudian pelaksanaan tes *heading* di pantulkan ke atas dan dipertahankan selama mungkin, dilakukan 3 set sama seperti *heading* menggunakan bantuan dinding.

Tes keterampilan bermain sepakbola dilakukan di hari kedua karna keterampilan bermain sepakbola adalah tes dengan gerakan yang lebih kompleks karna mencakup semua aspek keterampilan dasar gerak dengan bola dan tanpa bola, serta durasi waktu yang lebih lama karna tergantung seberapa cepat pemain menyelesaikan tes keterampilan bermain sepakbola, di lakukan 2 set dan di ambil waktu yang tercepat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan baik dan buruknya keterampilan *jugling* dan *heading* pemain sepakbola pada SSB Baturetno berdasarkan lama latihan, umur pemain dan intensitas latihan dalam satu minggu. 3 hal tersebut sangat berpengaruh terhadap keterampilan *jugling* dan *heading* seorang pemain, baik dan buruknya keterampilan bermain sepakbola pada pemain SSB Baturetno berdasarkan adanya hubungan *jugling* dan *heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola, karena ketika pemain memiliki kemampuan *jugling* yang baik maka akan lebih mudah untuk menguasai bola, pemain yang memiliki kemampuan *heading* yang baik pula akan memiliki keseimbangan tubuh yang baik, karena pada tes yang dilakukan heading memerlukan konsentrasi serta keseimbangan kaki yang baik pula.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *jugling* dan keterampilan bermain sepakbola siswa usia 14-16 tahun SSB Baturetno Bantul. Dengan r hitung sebesar 0.563 lebih besar dari r tabel pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ sebesar 0.301, hal tersebut disebabkan karena dari 30 siswa yang diteliti 86,6% telah mengikuti pelatihan sepakbola dengan lama latihan 3 tahun keatas sedangkan sisanya masih dibawah 3 tahun dalam berlatih sepakbola. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *jugling* memiliki hubungan terhadap keterampilan bermain sepakbola. Semakin tinggi hasil *jugling* seseorang pemain, maka keterampilan bermain sepakbola akan semakin baik, sebaliknya semakin rendah hasil *jugling*nya, maka keterampilan bermain sepakbola semakin rendah pula. *jugling* merupakan salah satu factor penting yang mempengaruhi kualitas sentuhan dari seorang pemain sebab dalam *jugling* ada komponen menendang dan mengatur

ritme bola tanpa menyentuh tanah. Dalam jugling juga terdapat komponen kontrol menendang dan konsentrasi dalam memainkan bola tanpa terjatuh, keterampilan ini harus dimiliki seorang pemain sepakbola sebab dengan keterampilan jugling yang baik, pemain dapat memiliki kualitas passing kontrol dengan baik dalam bermain sepakbola. Jugling didukung dengan kecermatan dan konsentrasi agar bola tetap dalam penguasaan tanpa terjatuh. *Jugling* melibatkan koordinasi seluruh tubuh pada saat menimbang bola. Keterampilan jugling dapat dilihat dari pengenalan bola, sentuhan, konsentrasi dan ketenangan dalam menguasai bola tanpa terjatuh. Seseorang yang mampu melakukan *jugling* dengan konsentrasi, ketenangan, pengenalan bola dan sentuhan bola tanpa terjatuh seperti tersebut di atas dengan jumlah yang banyak tanpa terjatuh berarti memiliki sentuhan atau penguasaan bola yang baik yang berpengaruh terhadap hasil passing dan kontrol pada saat bermain.

Pada variabel heading diperoleh koefisien korelasi r hitung $(0.595) > (0.301)$ r tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa dengan bertambahnya keterampilan heading pemain sepakbola, maka akan diikuti semakin baiknya keterampilan bermain sepakbola. heading merupakan salah satu faktor penting dalam bermain sepakbola dan harus dimiliki oleh seorang pemain sepakbola sebab dengan kemampuan heading yang baik pemain dapat menghalau bola atau bahkan dapat mencetak gol melalui heading dalam suatu permainan. Heading juga diperlukan dalam mengumpan bola kepada teman pada saat bola berada di atas dada, heading juga bisa digunakan untuk mencetak gol ke gawang lawan untuk menciptakan gol yang akan membawa kemenangan. Seorang pemain yang kurang

lihai dalam melakukan heading akan sulit untuk memenangi duel bola-bola atas dan dapat melakukan blunder pada saat permainan dalam situasi bola atas dan akibat terfatalnya bisa terjadi gol kegawang apabila tidak dapat melakukan heading pada saat duel di area pertahanan sendiri. heading melibatkan koordinasi otot-otot leher dan tubuh bagian atas. Heading dapat dilihat dari akurasi arah dan kecepatan bola seseorang yang mampu melakukan heading baik heading untuk bertahan, mengumpan, dan menyerang dengan baik, berarti keterampilan headingnya cukup baik. Individu yang mampu melakukan heading dengan akurat, baik saat bertahan dan menyerang maka ia memiliki otot leher dan kecermatan yang baik.

Dalam beberapa hal, heading dapat dilakukan untuk mengumpam pada saat berada bola atas dan dapat dimanfaatkan untuk mencetak gol pada saat duel bola atas dipertahan lawan dengan mengendalikan ketepatan dan kecermatan.

Seorang pemain sepakbola, diharapkan mempunyai keterampilan jugling dan heading yang baik, karena dengan hal ini pemain akan memiliki keterampilan bermain sepakbola yang baik pula. Maka setiap pemain sepakbola haruslah melatih kedua faktor tersebut di luar faktor lain yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepakbola.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa adanya hubungan variable X1 dengan Y yaitu *juggling* terhadap keterampilan bermain sepakbola. Berdasarkan hasil yang sudah di peroleh kemampuan *juggling* atlet SSB Baturetno usia 14-16 indikatornya adalah usia serta lama latihan, begitu pula dengan variable X2 dengan Y yaitu *Heading* dengan keterampilan bermain sepakbola. Dalam hasil yang diperoleh kemampuan *heading* atlet SSB Baturetno yang melaksanakan tes tergolong bagus. Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan adanya hubungan *juggling* dan *heading* terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno dinyatakan memiliki hubungan.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, penelitian memiliki implikasi, yaitu bagi pelatih yang akan meningkatkan keterampilan bermain sepakbola hendaknya memperhatikan faktor yang penting yaitu, seperti *Juggling* dan *Heading*. Bentuk perhatian dapat berwujud melatih *Juggling* dan *Heading* dengan bentuk latihan yang bervariasi lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Tidak tertutup kemungkinan para siswa kurang bersungguh-sungguh dalam melakukan tes keterampilan bermain sepakbola.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan bermain sepakbola, yaitu faktor psikologis atau kematangan mental
3. Kesadaran peneliti, bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pelatih sepakbola, hendaknya memperhatikan *Juggling* dan *Heading* karena mempengaruhi keterampilan bermain sepakbola.
2. Bagi atlet sepakbola agar menambah latihan-latihan lain yang mendukung dalam mengembangkan keterampilan bermain sepakbola.
3. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan instrumen penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Danny Mielke. (2007). *Dasar-dasar Sepakbola*. Jakarta: Human kinetics.
- Farida Mulyaningsih. (2012). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Kementerian Pendidikan Nasional
- Hurlock, B.E. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Iryanto. 2013. *Seni Olahraga Anak (Sepakbola)*. Bandung: Raja Persada.
- Joseph Luxbacher. (2004). *SepakBola*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Komarudin. (2005). *Dasar Gerak Sepakbola, Diktat*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kumalasari I. 2012. *Kesehatan Reproduksi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mikanda Rahmani. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik 1*. Jakarta: Erlangga
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Pastey, G. S., & Aminbhavi, V. A. (2006). Impact of Emotional Maturity on Stress and Self Confidence of Adolescents. *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 32(1), 66-70.
- Salim, Agus. 2007. *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: Alfabeta.
- Soewarno KR. (2001). *Sepakbola Gerakan Dasar dan Teknik Dasar*. Yogyakarta: FIK UNY
- Subagyo Irianto. (2010). *Pengembangan tes kecakapan “David Lee” untuk sekolah sepakbola (ssb) kelompok umur 14-15 tahun*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs UNY.
- Sucipto, dkk (2000). *Sepakbola*. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Sulistyo henri. 2019. *Pengaruh Hasil juggling dan Dribblig Terhadap Kemampuan Mengontrol Bola dengan Kaki pada Permainan Sepakbola Anak Usia 10-15*

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas



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 : 567/UN34.16/PT.01.04/2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

21 April 2021

Yth . SSB BATURETNO

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

Nama : Ahmad Ibrahim
NIM : 17602244010
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Hubungan Juggling dan Heading terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun
Waktu Penelitian : 23 - 30 April 2021

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,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

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

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari SSB Baturetno Bantul



SEKOLAH SEPAK BOLA BATURETNO BANTUL

SSB BATURETNO

Kompleks Ruko No. 17 Lapangan Wiyoro Baturetno Banguntapan Bantul Yogyakarta 55198

No : 044/Set/SSB-BTR/IV/2021
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian

Baturetno, 22 April 2021

Kepada Yth:
Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Di_Yogyakarta

Salam Olahraga!

Bahwa menindaklanjuti surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik FIK UNY Nomor: 567/UN34.16/PT.01.04/2021, Tanggal 21 April 2021, Hal Izin Penelitian maka dengan ini kami memberikan izin dimaksud kepada:

Nama : Ahmad Ibrahim
NIM : 17602244010
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga-S1
Judul Tugas Akhir : Hubungan Juggling dan Heading terhadap ketrampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.
Waktu Penelitian : 23-30 April 2021
Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Direktur,

JAKA SUYANA
Direktur

Termbusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

Email: baturetno.football@gmail.com, Telp/WA: 085225728136,082141182599
Twiter: @ssb_baturetno , FB: Ssb Baturetno , www.baturetnofootballschool.com

Lanjutan Lampiran 2



SEKOLAH SEPAK BOLA BATURETNO BANTUL SSB BATURETNO

Kompleks Ruko No. 17 Lapangan Wiyoro Baturetno Banguntapan Bantul Yogyakarta 55198

No : 045/Set/SSB-BTR/V/2021
Lamp : -
Hal : Surat Keterangan

Baturetno, 1 Mei 2021

Kepada Yth:
Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Di _Yogyakarta

Salam Olahraga!

Dengan ini kami menerangkan bahwa nama berikut ini:

Nama : Ahmad Ibrahim
NIM : 17602244010
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga-S1
Judul Tugas Akhir : Hubungan Juggling dan Heading terhadap ketrampilan bermain sepakbola pada siswa SSB Baturetno usia 14-16 tahun.
Waktu Penelitian : 23-30 April 2021

Bahwa yang bersangkutan telah benar-benar melaksanakan penelitian di SSB Baturetno dengan hasil baik.

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Direktur,



Termbusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

Lampiran 3. Deskripsi Data Penelitian

HASIL TES JUGGLING SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN

NO	NAMA	TES 1	TES 2	NILAI TERBAIK
1	Abid faisal	37	38	38
2	Muhammad falah	50	55	55
3	Bagas Nugroho	54	55	55
4	Bayu Iqbal	69	71	71
5	Alendri Dwiki	42	49	49
6	Levi Sayuti	52	54	54
7	Hendra Sauqi	55	57	57
8	Maulana Abbas	70	69	70
9	Obta Firdaus	67	68	68
10	Sendi Okto	38	51	51
11	Abi Nur Hidayat	58	57	58
12	Rossi Akbar	55	57	57
13	Farhan Dwiki	60	66	66
14	Adit Setiawan	68	65	68
15	Muhammad Raif	66	61	66
16	Abian Pambudi	60	64	64
17	Imam Faisal	56	60	60
18	Yudha Febriansyah	56	67	67
19	Sofyan Taqullah	64	68	68
20	Burhan Adin	45	56	56
21	Hanif Abidsal	49	55	55
22	Raka Bagus	46	53	53
23	Rico Saputra	60	55	60
24	Ulil Albab	66	57	66
25	Salman Ali	60	58	60
26	Zico kusnandar	47	69	69
27	Haris Abdullah	40	57	57
28	Nova Satria	67	66	67
29	Esa Yuliansyah	65	62	65
30	Zola Fikri	69	66	69

Lanjutan Lampiran 3

**HASIL TES HEADING DENGAN DINDING SISWA SSB BATURETNO
USIA 14-16 TAHUN**

NO	NAMA	HEADING 1	HEADING 2	HEADING 3
		10 detik	30 detik	60 detik
1	Abid faisal	7	20	37
2	Muhammad falah	9	25	38
3	Bagas Nugroho	9	25	35
4	Bayu Iqbal	8	26	37
5	Alendri Dwiki	8	27	36
6	Levi Sayuti	9	25	38
7	Hendra Sauqi	8	23	37
8	Maulana Abbas	10	28	39
9	Obta Firdaus	10	26	36
10	Sendi Okto	8	20	36
11	Abi Nur Hidayat	8	23	35
12	Rossi Akbar	8	24	33
13	Farhan Dwiki	8	23	35
14	Adit Setiawan	9	26	38
15	Muhammad Raif	8	27	36
16	Abian Pambudi	8	27	33
17	Imam Faisal	7	25	31
18	Yudha Febriansyah	8	22	34
19	Sofyan Taqullah	9	26	37
20	Burhan Adin	9	24	35
21	Hanif Abidsal	8	25	35
22	Raka Bagus	9	25	35
23	Rico Saputra	8	27	36
24	Ulil Albab	8	28	36
25	Salman Ali	10	27	38
26	Zico kusanandar	10	25	37
27	Haris Abdullah	9	25	37
28	Nova Satria	9	27	38
29	Esa Yuliansyah	10	27	39
30	Zola Fikri	9	26	38

Lanjutan Lampiran 3

HASIL TES HEADING SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN

NO	NAMA	HEADING 1	HEADING 2	HEADING 3
		10 detik	30 detik	60 detik
1	Abid faisal	6	15	25
2	Muhammad falah	6	16	28
3	Bagas Nugroho	7	16	34
4	Bayu Iqbal	5	15	33
5	Alendri Dwiki	5	17	35
6	Levi Sayuti	6	18	32
7	Hendra Sauqi	5	18	34
8	Maulana Abbas	7	26	38
9	Obta Firdaus	6	25	37
10	Sendi Okto	6	18	30
11	Abi Nur Hidayat	5	17	31
12	Rossi Akbar	5	16	33
13	Farhan Dwiki	6	17	31
14	Adit Setiawan	6	21	34
15	Muhammad Raif	8	27	35
16	Abian Pambudi	5	26	36
17	Imam Faisal	6	26	32
18	Yudha Febriansyah	6	23	33
19	Sofyan Taqullah	5	22	33
20	Burhan Adin	6	20	33
21	Hanif Abidsal	6	17	34
22	Raka Bagus	6	14	34
23	Rico Saputra	6	19	37
24	Ulil Albab	6	19	31
25	Salman Ali	6	24	35
26	Zico kusanandar	5	21	25
27	Haris Abdullah	5	24	34
28	Nova Satria	8	22	32
29	Esa Yuliansyah	7	25	34
30	Zola Fikri	7	28	37

Lanjutan Lampiran 3

**HASIL TES KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA SISWA SSB
BATURETNO USIA 14-16 TAHUN**

NO	Nama	TES 1	TES 2	NILAI TERBAIK
1	Abid faisal	30,69	32,00	30,69
2	Muhammad falah	32,44	38,76	32,44
3	Bagas Nugroho	32,04	40,88	32,04
4	Bayu Iqbal	31,55	40,65	32,55
5	Alendri Dwiki	34,20	38,00	34,20
6	Levi Sayuti	34,00	35,69	34,00
7	Hendra Sauqi	30,87	39,81	30,87
8	Maulana Abbas	31,04	30,31	30,31
9	Obta Firdaus	34,05	38,44	34,05
10	Sendi Okto	34,00	41,32	34,00
11	Abi Nur Hidayat	32,86	41,05	32,86
12	Rossi Akbar	31,70	39,80	31,70
13	Farhan Dwiki	33,15	35,02	33,15
14	Adit Setiawan	32,10	34,00	32,10
15	Muhammad Raif	36,44	36,14	36,14
16	Abian Pambudi	34,11	38,41	34,11
17	Imam Faisal	35,29	40,09	35,29
18	Yudha Febriansyah	35,33	37,13	35,33
19	Sofyan Taqullah	32,23	36,83	32,23
20	Burhan Adin	35,00	39,00	35,00
21	Hanif Abidsal	36,26	37,06	36,26
22	Raka Bagus	32,38	40,08	32,28
23	Rico Saputra	32,77	39,57	32,77
24	Ulil Albab	38,21	38,91	38,21
25	Salman Ali	34,10	32,61	32,61
26	Zico kusanandar	34,75	40,72	34,75
27	Haris Abdullah	35,00	40,01	35,00
28	Nova Satria	33,01	36,70	33,01
29	Esa Yuliansyah	34,02	33,02	33,02
30	Zola Fikri	30,07	31,77	30,07

Lanjutan Lampiran 3

BIODATA SISWA SSB BATURETNO USIA 14-16 TAHUN

NO	NAMA	LAMA LATIHAN	USIA
1	Abid faisal	2 tahun	15
2	Muhammad falah	3 tahun	16
3	Bagas Nugroho	3 tahun	14
4	Bayu Iqbal	4 tahun	16
5	Alendri Dwiki	4 tahun	15
6	Levi Sayuti	5 tahun	15
7	Hendra Sauqi	3 tahun	14
8	Maulana Abbas	7 tahun	16
9	Obta Firdaus	7 tahun	16
10	Sendi Okto	2 tahun	15
11	Abi Nur Hidayat	4 tahun	15
12	Rossi Akbar	4 tahun	15
13	Farhan Dwiki	4 tahun	16
14	Adit Setiawan	7 tahun	16
15	Muhammad Raif	7 tahun	16
16	Abian Pambudi	4 tahun	14
17	Imam Faisal	3 tahun	14
18	Yudha Febriansyah	4 tahun	14
19	Sofyan Taqullah	5 tahun	15
20	Burhan Adin	3 tahun	15
21	Hanif Abidsal	3 tahun	16
22	Raka Bagus	2 tahun	14
23	Rico Saputra	4 tahun	14
24	Ulil Albab	4 tahun	14
25	Salman Ali	5 tahun	16
26	Zico kusnandar	3 tahun	14
27	Haris Abdullah	2 tahun	14
28	Nova Satria	5 tahun	16
29	Esa Yuliansyah	5 tahun	15
30	Zola Fikri	6 tahun	15

Lampiran 4. Descriptive

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
juggling	30	38	71	60.63	7.663
heading	30	31	39	36.17	1.859
keterampilan sepakbola	30	30	38	33.03	2.008
Valid N (listwise)	30				

Descriptive Statistics						
	N	Range	Sum	Mean		Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
juggling	30	33	1819	60.63	1.399	58.723
heading	30	8	1085	36.17	.339	3.454
keterampilan sepakbola	30	8	991	33.03	.367	4.033
Valid N (listwise)	30					

Lampiran 5. Uji Normalitas

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Jugling	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
Heading	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
Subagyo	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Jugling	.158	30	.187	.919	30	.225
Heading	.140	30	.171	.935	30	.168
Subagyo	.156	30	.200*	.916	30	.328

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 6. Uji Linieritas

UJI LINIARITAS VARIABLE JUGGLING (X1) DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
subagyo * Jugling	Between Groups	(Combined)	137.367	17	8.080	1.603	.205
		Linearity	6.731	1	6.731	1.335	.270
		Deviation from Linearity	130.635	16	8.165	1.619	.201
	Within Groups		60.500	12	5.042		
	Total		197.867	29			

UJI LINIARITAS VARIABLE HEADING (X2) DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
subagyo * Heading	Between Groups	(Combined)	69.867	7	9.981	1.715	.157
		Linearity	30.936	1	30.936	5.317	.031
		Deviation from Linearity	38.930	6	6.488	1.115	.386
	Within Groups		128.000	22	5.818		
	Total		197.867	29			

Lampiran 7. Uji Korelasi

Correlations				
		Jugling	Heading	subagyo
Jugling	Pearson Correlation	1	.164	.563**
	Sig. (2-tailed)		.386	.000
	N	30	30	30
Heading	Pearson Correlation	.164	1	.595**
	Sig. (2-tailed)	.386		.001
	N	30	30	30
Subagyo	Pearson Correlation	.563**	.595**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	
	N	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 8. Uji Regresi

UJI REGRESI X1, X2 DENGAN Y

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.469 ^a	.220	.163	2.390	.220	4.814	2	27	.035

a. Predictors: (Constant), Jugling , Heading

ANOVA^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43.583	2	21.792	4.814	.035 ^b
	Residual	154.283	27	5.714		
	Total	197.867	29			

a. Dependent Variable: subagyo

b. Predictors: (Constant), Jugling , Heading

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.675	8.906		5.578	.000
	Heading	.615	.242	.438	2.540	.017
	Jugling	.587	.259	.356	2.488	.048

a. Dependent Variable: subagyo

Lanjutan Lampiran 8

UJI REGRESI X1 DENGAN Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.563 ^a	.334	2.613	2.613

a. Predictors: (Constant), Jugling

UJI REGRESI X2 DENGAN Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.563 ^a	.334	2.613	2.613

a. Predictors: (Constant), Heading

Lampiran 9. Table r pada a 5%

Table r pada a 5%

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 10. Tabel Distribusi F untuk Alpha 5%

Tabel Distribusi F untuk Alpha 5%

$\alpha = 0,05$	$df_1=(k-1)$							
$df_2=(n-k-1)$	1	2	3	4	5	6	7	8
1	161,44 8	199,500	215,70 7	224,58 3	230,162	233,98 6	236,768	238,883
2	18,513	19,000	19,164	19,247	19,296	19,330	19,353	19,371
3	10,128	9,552	9,277	9,117	9,013	8,941	8,887	8,845
4	7,709	6,944	6,591	6,388	6,256	6,163	6,094	6,041
5	6,608	5,786	5,409	5,192	5,050	4,950	4,876	4,818
6	5,987	5,143	4,757	4,534	4,387	4,284	4,207	4,147
7	5,591	4,737	4,347	4,120	3,972	3,866	3,787	3,726
8	5,318	4,459	4,066	3,838	3,687	3,581	3,500	3,438
9	5,117	4,256	3,863	3,633	3,482	3,374	3,293	3,230
10	4,965	4,103	3,708	3,478	3,326	3,217	3,135	3,072
11	4,844	3,982	3,587	3,357	3,204	3,095	3,012	2,948
12	4,747	3,885	3,490	3,259	3,106	2,996	2,913	2,849
13	4,667	3,806	3,411	3,179	3,025	2,915	2,832	2,767
14	4,600	3,739	3,344	3,112	2,958	2,848	2,764	2,699
15	4,543	3,682	3,287	3,056	2,901	2,790	2,707	2,641
16	4,494	3,634	3,239	3,007	2,852	2,741	2,657	2,591
17	4,451	3,592	3,197	2,965	2,810	2,699	2,614	2,548
18	4,414	3,555	3,160	2,928	2,773	2,661	2,577	2,510
19	4,381	3,522	3,127	2,895	2,740	2,628	2,544	2,477
20	4,351	3,493	3,098	2,866	2,711	2,599	2,514	2,447
21	4,325	3,467	3,072	2,840	2,685	2,573	2,488	2,420
22	4,301	3,443	3,049	2,817	2,661	2,549	2,464	2,397
23	4,279	3,422	3,028	2,796	2,640	2,528	2,442	2,375
24	4,260	3,403	3,009	2,776	2,621	2,508	2,423	2,355
25	4,242	3,385	2,991	2,759	2,603	2,490	2,405	2,337
26	4,225	3,369	2,975	2,743	2,587	2,474	2,388	2,321
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	2,373	2,305

28	4,196	3,340	2,947	2,714	2,558	2,445	2,359	2,291
29	4,183	3,328	2,934	2,701	2,545	2,432	2,346	2,278
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	2,334	2,266

Lampiran 11. Dokumentasi tes *juggling*



Lanjutan lampiran 11. Dokumentasi tes *Juggling*



Lanjutan lampiran 11. Dokumentasi tes *Heading*



Lanjutan lampiran 11. Dokumentasi Tes *Heading*



Lanjutan lampiran 11. Dokumentasi tes Keterampilan sepakbola.



Lanjutan lampiran 11. Dokumentasi tes keterampilan sepakbola

