

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian**

Umpan balik (*feedback*) tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dan pengajaran (Bangert Drowns et al., 1991; F. Potdevin et al., 2018) dan penggunaannya selama proses pengajaran telah menjadi fokus banyak penelitian (Georges dan Pansu, 2011; F. Potdevin et al., 2018). Spesifikasi penelitian *feedback* dalam pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga terletak pada efek yang terjadi selama pembelajaran atau pelatihan dalam keterampilan motorik. Umpan balik dapat didefinisikan sebagai kembalinya informasi kinerja yang terjadi dalam regulasi perilaku, dimana deteksi kesalahan dan koreksi sangat penting untuk pembelajaran motorik (Mulder dan Hulstijn, 1985; Schmidt dan Lee, 2005; F. Potdevin et al., 2018). Penelitian dalam pembelajaran motorik dan pedagogi olahraga menjelaskan bahwa umpan balik telah ditemukan untuk meningkatkan perolehan keterampilan motorik halus dan kasar (lihat Young dan Schmidt, 1992; Wrisberg, 2007; Schmidt dan Wrisberg, 2008; F. Potdevin et al., 2018) dan menunjukkan bahwa itu merupakan salah satu variabel instruksional yang paling kuat mempengaruhi pembelajaran keterampilan.

Penggunaan umpan balik, transfer pelatihan, pemodelan dan demonstrasi, instruksi sebelum praktik, variasi kontekstual dan bagian untuk praktik tugas gerak keseluruhan merupakan bidang penelitian yang terkait dengan perolehan keterampilan motorik yang dipraktikkan (Kwon et al., 2015). Terlepas dari latihan itu sendiri, umpan balik terhadap siswa adalah salah satu bagian paling penting dari pembelajaran (Winstein, 1991; Sharma et al., 2016). Peningkatan performa terjadi ketika siswa atau atlet memiliki kesempatan untuk mencoba gerakan dan diberi umpan balik tentang hasil gerakan itu, sehingga mereka kemudian dapat memperbaiki atau memodifikasi performa untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan motorik (Winstein et al., 2003).

Umpan balik sangat penting dalam pembelajaran motorik, dan beberapa bentuk umpan balik memberikan kontribusi selama proses pembelajaran berlangsung (Nataraj, 1996; Yeldan et al., 2015; Yamamoto dan Ohashi, 2014). Dalam proses

Aep Saefullah, 2021

**PENGARUH FEEDBACK DAN INTELLIGENCE QUOTIENT (IQ) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran keterampilan, umpan balik memainkan dua peran utama: yang pertama adalah untuk memfasilitasi pencapaian tujuan keterampilan, dan yang kedua adalah memotivasi pelajar untuk terus berjuang menuju tujuan (McGill, 2001; van Dijk, Jannink, dan Hermens, 2005). Pengetahuan performa (PP) adalah salah satu bagian dari umpan balik tambahan. PP memberikan informasi tentang karakteristik gerakan yang mengarah pada hasil performa. PP dapat diberikan secara lisan (*verbal*) dan ada berbagai cara non-verbal: misalnya, rekaman video (*video feedback*), ini merupakan metode yang populer untuk menunjukkan kepada seseorang apa yang dia lakukan saat melakukan keterampilan (McGill, 2001; Vliet PM dan Wulf G, 2006).

Beberapa manfaat dari penerapan PP dalam pembelajaran keterampilan motorik adalah sebagai berikut: (a) keterampilan harus dilakukan sesuai dengan karakteristik gerakan yang ditentukan, seperti dalam senam, akrobat, atau loncat indah; (b) komponen keterampilan gerakan tertentu yang memerlukan koordinasi kompleks harus ditingkatkan atau diperbaiki; (c) tujuan gerakan adalah aktivitas otot kinematik, kinetik, atau spesifik (McGill, 2001). Umpan balik dapat meningkatkan motorik siswa atau atlet dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun pelatihan olahraga. Perencanaan jadwal yang cermat, fokus pada konten dan perhatian yang disebabkan oleh umpan balik dapat meningkatkan efektivitas latihan secara signifikan (Vliet PM dan Wulf G, 2006).

Dalam penelitian sebelumnya, prosedur khas yang digunakan oleh peneliti untuk mengkaji PP adalah meminta subjek mereproduksi pola gerakan tujuan tertentu. PP tentang gerakan yang dihasilkan disediakan dalam bentuk kinematik (Newell, Carlton, dan Antoniou, 1990), kinetik (Newell dan Carlton, 1987; Newell, Sparrow, dan Quinn, 1985; Warren dan Lehman, 1975), atau direkam dalam video umpan balik (*VFB*) (Carroll dan Bandura, 1982, 1985, 1987, 1990).

Dari perspektif tradisional, instruksi memfasilitasi proses perolehan keterampilan dengan menentukan pola gerakan yang optimal untuk pelajar atau atlet, dengan demikian memperkuat representasi dari tindakan yang diinginkan. Umpan balik verbal (*verbal feedback*) juga dianggap sangat berguna karena membantu siswa atau atlet memahami kapan atau mengapa mereka melakukan kesalahan. Frekuensi masukan verbal harus berkurang secara bertahap dari waktu

ke waktu sehingga pelajar atau atlet dapat mulai mengandalkan sistem sensorik mereka sendiri untuk mengukur kemajuan mereka. Sulit untuk menentukan dari penelitian sebelumnya bagaimana instruksi rinci perlu dilakukan untuk mengoptimalkan perolehan keterampilan. Sekali lagi, pendekatan proses informasi menyarankan bahwa pelajar awal atau atlet pemula mendapat manfaat dari sejumlah kecil instruksi sederhana, sedangkan pelajar atau atlet tingkat lanjut diperlengkapi dengan lebih baik untuk menangani instruksi yang lebih rinci. Praktisi juga dapat menggunakan instruksi untuk membantu memfokuskan perhatian pelajar atau atlet pada aspek-aspek tertentu dari tugas. Dalam hal ini, Wulf dan rekannya (misalnya, Wulf, McConnel, Gartner, & Schwarz, 2002; Wulf, McNevin & Shea, 2001) merekomendasikan penggunaan instruksi fokus-eksternal yang mengarahkan peserta didik ke konsekuensi eksternal dari pola gerakan mereka daripada internal, dalam proses menghasilkan gerakan yang dibutuhkan. Misalnya, saat belajar mengendarai sepeda, fokus perhatian eksternal mungkin adalah orientasi dan arah roda depan saat pengendara bergerak di lingkungan sekitar, sedangkan fokus internal mungkin dilakukan oleh kaki dan tangan dengan pedal dan setang. Instruksi yang disampaikan sebagai analogi gerakan juga telah terbukti positif dalam mengurangi beban pemrosesan pelajar atau atlet (Liao & Masters, 2001).

Seorang pelajar atau atlet dapat menerima berbagai jenis informasi sensorik, tetapi umpan balik tambahan tentang kesalahan dari instruktur adalah salah satu aspek lingkungan belajar atau berlatih yang paling penting. Informasi semacam ini dapat memiliki beberapa peran simultan: dapat berfungsi sebagai “penyemangat” untuk meningkatkan motivasi; ia dapat memberikan informasi, dalam hal ini ia menandakan sifat dan arah kesalahan dan cara memperbaikinya; dan dapat menghasilkan ketergantungan pelajar atau atlet, dalam hal ini ketika informasi tentang performa dihilangkan dari pembelajaran atau pelatihan. Meskipun umpan balik sangat penting untuk mengembangkan gerakan menjadi pola terampil, tampaknya itu pada akhirnya harus dihilangkan untuk mencapai pembelajaran atau pelatihan keterampilan yang permanen (SchmidD.th & Lee, 2005). Umpan balik dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti pemutaran ulang rekaman video (*video feedback*), film, dan, tentu saja, deskripsi verbal (*verbal feedback*). Umpan

balik verbal (*verbal feedback*) paling baik jika sederhana dan mengacu hanya pada satu fitur gerakan pada satu waktu, fitur gerakan yang dapat dikontrol oleh pelajar atau atlet (SchmidD.th & Lee, 2005).

Perkembangan saat ini, kemajuan teknologi telah menyebabkan ahli pedagogi olahraga dan guru pendidikan jasmani menguji kembali strategi untuk memberikan umpan balik yang berhubungan dengan gerakan dan bereksperimen dengan alat bantu pembelajaran baru lebih khusus pada penggunaan umpan balik video (*VFB*; Rucci dan Tomporowski, 2010; F. Potdevin at al., 2018). *Video Feedback (VFB)* dapat digunakan untuk memandu tindakan peserta didik yang merasa kesulitan untuk menafsirkan umpan balik intrinsik atau yang memiliki pola gerakan yang kurang stabil (Swinnen, 1996; Hodges, Chua, dan Franks, 2003; F. Potdevin et al., 2018). Saat ini, pendekatan pedagogi berbasis teknologi telah menyarankan kebutuhan untuk mempertimbangkan umpan balik, bukan untuk memberikan solusi gerakan, tetapi untuk mendorong eksplorasi strategi pembelajaran atau pelatihan dan mengeksplorasi proses organisasi diri secara alami yang muncul selama belajar atau latihan (Renshaw dkk, 2010; Chow dkk, 2016; F. Potdevin et al., 2018). *Video Feedback (VFB)* dianggap sebagai strategi penting untuk memfasilitasi perolehan keterampilan motorik baru dengan memfasilitasi adaptasi peserta didik atau atlet selama proses belajar atau latihan (F.Potdevin et al., 2018).

Hasil pengamatan terhadap siswa atau atlet di Akademi PERSES Sumedang dalam permainan sepakbola yang dilakukan oleh seorang pemain terkadang pada saat mengambil keputusan dalam melaksanakan keterampilan pada situasi permainan kurang tepat. Ada indikasi ketika pemain sedang menguasai bola memaksakan keputusan untuk menembak bola ke gawang lawan, padahal situasi dan kondisi di dalam permainan pada saat itu kesempatannya kecil, sedangkan kawannya sudah meminta bola untuk diumpan dalam keadaan lebih menguntungkan karena tidak terkawal oleh lawan. Selanjutnya dalam melaksanakan keterampilan mengumpan (*passing*) maupun menembak ke sasaran (*shooting*) kadang akurasinya masih lemah. Gerakan tanpa bola pada saat memberikan dukungan (*support*) dalam permainan terkadang tidak tepat. Beberapa permasalahan yang dibahas tersebut diakibatkan pada beberapa indikator diantaranya; 1), tidak adanya *feedback* yang tepat sebagai evaluasi hasil penampilan

bermain sehingga seorang pemain tidak mempunyai referensi dan informasi yang relevan terkait penampilannya pada saat permainan dan pada saat pelatihan, 2), kurangnya pemahaman pemain tentang pengetahuan performa bermain sepakbola, artinya pemain kurang memahami keterkaitan tentang aplikasi faktor teknik, taktik dan strategi yang tepat pada saat permainan.

Dengan penggunaan *video feedback (VFB)* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga beberapa penelitian telah menunjukkan potensi menggunakan *VFB* dalam pengajaran pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga untuk meningkatkan efektivitas demonstrasi (Lhuisset dan Margnes, 2014; F. Potdevin et al., 2018) untuk meningkatkan keterampilan belajar, pengetahuan dan pemahaman permainan (Blomqvist, Luhtanen, dan Laakso, 2001; Koekoek et al., 2018; F. Potdevin et al., 2018). Studi yang mencari untuk menilai efek spesifik *VFB* pada perolehan keterampilan motorik dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan yang berbeda telah menunjukkan efektivitasnya ketika digabungkan dengan umpan balik guru (Mérian dan Baumberger, 2007; Uhl dan Dillon, 2009; Potdevin et al., 2013, 2018; Amara et al., 2015; Kretschmann, 2017). Melalui *video feedback (VFB)*, siswa atau atlet dapat merekam gerakan masing-masing dan melihat video dari perspektif yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru pendidikan jasmani dan pelatih olahraga. Selain itu, *VFB* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga bisa mendukung dialog antar teman saat siswa atau atlet saling mengkritik atau mengamati aktivitas masing-masing (Rusell et al., 2018). Penggunaan umpan balik video (*video feedback "VFB"*) dalam penelitian ini untuk melihat dampaknya terhadap keterampilan bermain dalam pembelajaran atau pelatihan sepakbola.

Sepakbola merupakan olahraga permainan yang dinamis sehingga memerlukan tindakan pengambilan keputusan yang tepat pada saat mengumpan ataupun menembak ke gawang lawan. Selain itu seorang pemain perlu memiliki teknik dasar yang mumpuni agar dalam melaksanakan keterampilan seperti mengumpan (*passing*), menghentikan bola (*stopping*), dan menembak ke gawang lawan (*shooting*) dapat dilakukan secara efisien. Keterampilan bermain selanjutnya yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepakbola adalah ketika sedang tidak menguasai bola harus memberi dukungan (*support*) pada rekan seregu ketika

membawa bola, dengan cara pandai mencari ruang yang tidak terkawal oleh lawan. Oleh karena itu, hakikat permainan sepakbola adalah pemecahan masalah, bagaimana memperagakan sebuah teknik yang serasi, ditinjau dari posisi lawan dan kawan. Intinya adalah pengetahuan performa tentang taktik dan strategi bermain sepakbola menjadi sangat penting karena pengetahuan performa tentang permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam bermain sepakbola siswa atau atlet. Dalam konteks pendidikan jasmani, yang syarat dengan tujuan-tujuan yang bersifat mendidik, meningkatkan pengetahuan, pengalaman sukses bagi siswa, melalui penampilannya yang memuaskan, sangat penting untuk membangun sikap positif terhadap aktivitas jasmani. Tujuan tersebut banyak dipengaruhi oleh faktor didaktik dan metodik, sehingga metode dan strategi pengajaran sungguh membutuhkan pembaharuan (Beltasar Tarigan, 2001, hlm. 2). Kecermatan pemain dalam mengambil keputusan di lapangan seyogyanya selalu dilatih dan diuji secara terus menerus. Sebab, para pemain sepakbola dituntut untuk memiliki kepekaan yang tinggi terhadap terjadinya perubahan-perubahan situasi yang begitu cepat sepanjang permainan. Kepekaan itu, pertama-tama, bersumber pada kemampuannya “membaca” permainan. Kemampuannya untuk menanggapi situasi secara menyeluruh, dan menentukan alternatif. Keputusan taktis yang tepat merupakan pangkal untuk mencapai sukses (Beltasar Tarigan, 2001, hlm. 3).

Untuk merepresentasikan permainan yang harmonis seorang pemain sepakbola perlu memiliki pengetahuan yang cukup tentang tugas yang harus mereka jalankan di lapangan, kapan mereka harus bergerak dan lain sebagainya, memilah isyarat yang relevan dan siaga memproteksi segala bentuk gangguan, sehingga pada akhirnya membuat suatu keputusan yang tepat dari pergerakan yang diimplementasikan. Kesadaran terhadap kompleksitas merupakan sesuatu yang penting terlebih kemampuan kognitif yang dimiliki erat kaitannya dengan performa yang mereka tampilkan di lapangan. Oleh sebab itu, pengetahuan tentang performa permainan sepakbola sangat penting dimiliki oleh siswa atau atlet.

Kemampuan kognitif juga merupakan manifestasi dari kecerdasan atlet (Fisher, 1984; Konter, 2010). Kecerdasan merupakan sebuah konstruksi interaksional berdasarkan kapasitas individu untuk menangani tuntutan lingkungan tertentu (Konter, 2010). Hasil penelitian yang ditemukan oleh Tenenbaum dan Bar Eli

(1995) juga membahas kecerdasan kemampuan intelektual yang diperlukan untuk aktivitas atletik yang sukses, seperti pemrosesan informasi, pengetahuan, pengalaman, pengambilan keputusan, waktu reaksi, visi, pemrosesan sensor motorik, perhatian, antisipasi, kemampuan kognitif, dan persepsi ruang dan waktu. Demikian pula karakteristik dalam permainan sepakbola diantaranya: merubah posisi, arah, rotasi, waktu antara bertahan dan menyerang dengan bola ataupun tanpa bola. Sepanjang permainan berlangsung, sebagian besar waktu melibatkan interaksi non-verbal, komunikasi dan keterampilan pemecahan masalah yang berhubungan dengan ruang dan waktu.

Berdasarkan paparan tersebut sehingga timbul beberapa pertanyaan, diantaranya: Seberapa penting kecerdasan seseorang dalam olahraga? Apakah atlet harus "pintar" untuk unggul dalam olahraga? Apakah seseorang tidak harus pintar "bodoh" dalam mengambil sebuah keputusan pada gerakan yang kompleks? Apa yang kita maksud dengan kecerdasan dalam olahraga? Apakah keterampilan atlet yang mahir bisa ditafsirkan sebagai bentuk dari perkembangan kecerdasan atlet tersebut? Apakah mungkin kita menyebut bahwa atlet yang cerdas itu adalah atlet yang memiliki bakat alami? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang menjadi batasan seseorang dikatakan cerdas atau tidak (Fisher, 1984; Konter dan Irfan, 2010).

Hasil penelitian yang dilakukan Konter dan Irfan (2010) menyatakan tidak ada keraguan bahwa guru pendidikan jasmani, manajer, pelatih dan administrator klub dianjurkan mencari pemain yang cerdas, mendidik dan memberi mereka pelatihan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu, terlepas dari observasi dan prosedur pemilihan atlet pada umumnya dan pemain sepakbola khususnya membutuhkan penilaian yang berkaitan dengan berbagai jenis kecerdasan, yang berperan penting terhadap performa dalam bermain sepakbola. Berdasarkan observasi dilapangan pada Akademi PERSES Sumedang belum ada proses penilaian tingkat kecerdasan khususnya *intelligence quotient (IQ)* pada siswa atau atletnya.

Penelitian terkait dengan kecerdasan dalam sepakbola juga masih sangat terbatas (Konter dan Yurdabakan, 2010). Penelitian lebih lanjut diperlukan mengenai bagaimana kecerdasan secara umum dan non-verbal terlibat dalam

olahraga dan lebih khusus dalam sepakbola, kapan dan mengapa mereka beroperasi dalam pengaturan olahraga (Konter, 2010).

Penelitian bidang pedagogi olahraga baru-baru ini banyak berfokus pada bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mengembangkan kesadaran siswa atau atlet tentang taktik dalam pelajaran berbasis permainan dan dalam pelatihan olahraga. Misalnya, guru dapat menggunakan umpan balik berbasis video (*video feedback*) untuk memperkaya cara mereka mengajarkan permainan. Secara khusus, analisis rekaman video (*VFB*) yang menunjukkan aspek taktis dari permainan dapat mendorong ketingkat yang lebih tinggi terhadap pemahaman bermain dan partisipasi yang lebih besar yang dilakukan siswa atau atlet (Harvey & Gittins, 2014; Koekoek, 2018).

PP yang melibatkan *VFB* dalam pemberian umpan balik membantu siswa atau atlet untuk berusaha konsisten dalam menghasilkan gerakan yang paling efisien (Barisson, 1997). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang melihat penampilan (*performa*) mereka sendiri dalam sebuah rekaman video (*VFB*) menghasilkan kinerja dan nilai skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki pengalaman menonton. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa PP dalam pembelajaran keterampilan motorik dengan menggunakan rekaman video (*VFB*) hasilnya signifikan (Del Rey, 1971; Barisson, 1997).

Penelitian pedagogi pada masa yang akan datang diperlukan untuk menguji cara-cara siswa atau atlet dapat menggunakan teknologi *VFB* untuk pengaturan diri yang lebih besar, dengan potensi untuk memberikan umpan balik (*feedback*) gerakan yang sesuai, berdasarkan tingkat pengalaman yang berbeda pada siswa atau atlet (Potdevin et al., 2018). Sepengetahuan kami, beberapa penelitian yang telah berusaha untuk mengeksplorasi dampak *VFB* pada pengalaman belajar atau berlatih dalam program pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga diidentifikasi menggunakan pendekatan kualitatif (Palao et al., 2013). Hanya sedikit penelitian yang mengeksplorasi berbagai efek *VFB* pada perolehan keterampilan, khususnya keterampilan bermain sepakbola menggunakan data kuantitatif dalam proses pembelajaran atau pelatihan yang terstruktur.

Berdasarkan beberapa penjelasan dan identifikasi masalah yang disajikan, saya sebagai penulis berusaha untuk menguji apakah penggunaan *video feedback (VFB)*



dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* akan berdampak positif terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa atau atlet di Akademi PERSES Sumedang selama mengikuti pembelajaran atau pelatihan sepakbola.

## 1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya *feedback* yang tepat sebagai evaluasi hasil penampilan bermain sehingga seorang pemain tidak mempunyai referensi dan informasi yang relevan terkait penampilannya pada saat permainan.
2. Kurangnya pengetahuan pemain tentang pengetahuan performa bermain sepakbola, artinya pemain kurang memahami keterkaitan tentang aplikasi faktor teknik yang tepat pada saat permainan.
3. Penelitian terkait dengan kecerdasan dalam sepakbola masih sangat terbatas.
4. Penelitian lebih lanjut diperlukan mengenai bagaimana pengetahuan performa dan tingkat kecerdasan secara umum dan non-verbal terlibat dalam olahraga dan lebih khusus dalam sepakbola, kapan dan mengapa mereka beroperasi dalam pengaturan olahraga.
5. Beberapa penelitian yang telah berusaha untuk mengeksplorasi dampak *VFB* pada pengalaman belajar dalam program pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga diidentifikasi menggunakan pendekatan kualitatif, hanya sedikit penelitian yang mengeksplorasi berbagai efek *VFB* pada perolehan keterampilan, khususnya keterampilan bermain sepakbola menggunakan data kuantitatif.

## 1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan *video feedback (VFB)* dengan kelompok yang menggunakan *verbal feedback* terhadap keterampilan bermain sepakbola?
2. Apakah terdapat interaksi antara kelompok yang menggunakan *video feedback*

- (*VFB*) dengan kelompok yang menggunakan *verbal feedback* terhadap keterampilan bermain sepakbola?
3. Manakah yang lebih baik antara kelompok yang menggunakan *video feedback* (*VFB*) dengan kelompok yang menggunakan *verbal feedback* pada tingkat *intelligence quotient* (*IQ*) tinggi terhadap keterampilan bermain sepakbola?
  4. Manakah yang lebih baik antara kelompok yang menggunakan *video feedback* (*VFB*) dengan kelompok yang menggunakan *verbal feedback* pada tingkat *intelligence quotient* (*IQ*) rendah terhadap keterampilan bermain sepakbola?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan *video feedback* (*VFB*) dengan kelompok yang menggunakan *verbal feedback* terhadap keterampilan bermain sepakbola.
2. Untuk mengetahui interaksi antara kelompok yang menggunakan *video feedback* (*VFB*) dengan kelompok yang menggunakan *verbal feedback* terhadap keterampilan bermain sepakbola.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara kelompok yang menggunakan *video feedback* (*VFB*) dengan yang menggunakan *verbal feedback* pada tingkat *intelligence quotient* (*IQ*) tinggi terhadap keterampilan bermain sepakbola.
4. Untuk mengetahui pengaruh antara kelompok yang menggunakan *video feedback* (*VFB*) dengan yang menggunakan *verbal feedback* pada tingkat *intelligence quotient* (*IQ*) rendah terhadap keterampilan bermain sepakbola.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dalam mengembangkan konsep pengajaran pendidikan jasmani khususnya terkait dengan penggunaan *video feedback* (*VFB*) dan tingkat *intelligence quotient* (*IQ*) terhadap keterampilan bermain sepakbola.

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi para pihak, antara lain:

1. Pengembang kurikulum, guru pendidikan jasmani, dan pelatih olahraga, hasil penelitian ini diharapkan mengembangkan konsep pengajaran pendidikan jasmani dan pelatihan olahraga berkaitan penggunaan video teknologi dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* dalam keterampilan bermain sepakbola.
2. Pemerhati penjas, guru pendidikan jasmani, dan pelatih olahraga, hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pada pengembangan wawasan keilmuan yang berorientasi pada hasil pembelajaran/pelatihan.
3. Pemerintah sebagai pemangku kebijakan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi dalam hal penggunaan video teknologi yang terintegrasi dalam suatu pembelajaran penjas dan pelatihan olahraga sebagai bahan pertimbangan untuk bisa digunakan di setiap jenjang pendidikan dan klub olahraga.
4. Para pelatih sepakbola, guru pendidikan jasmani, manajer klub dianjurkan mencari pemain yang cerdas, mendidik dan memberi mereka pelatihan untuk mendapatkan hasil yang optimal.

## **1.6. Struktur Organisasi Tesis**

Struktur organisasi penulisan dalam tesis ini berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah UPI. Bab I berupa pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Bab II berisikan landasan teoritis yang terdiri dari teori-teori penelitian, penelitian-penelitian yang relevan, kerangka pemikiran penelitian, dan hipotesis penelitian. Bab III berupa metode penelitian yang berisi tentang desain penelitian, partisipan dalam penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data penelitian. Bab IV berisikan tentang temuan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan dari hasil pengolahan data penelitian atau analisis data penelitian. Bab V berisikan tentang kesimpulan dan rekomendasi.