

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola modern telah berkembang menjadi permainan yang memiliki tuntutan kompleks baik dari segi fisik, teknik, taktik, maupun kognitif pemain. Perkembangan strategi permainan, peningkatan tempo pertandingan, serta organisasi permainan yang semakin sistematis membuat pemain tidak hanya dituntut memiliki kemampuan teknik yang baik, tetapi juga kemampuan berpikir cepat dalam memahami situasi permainan. Dalam sepakbola modern, pemain harus mampu mengamati lingkungan permainan, memahami posisi teman dan lawan, serta mengambil keputusan dalam waktu yang sangat singkat. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemain sepakbola modern dituntut untuk memiliki pemahaman permainan yang baik dan kemampuan mengambil keputusan yang efektif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa performa pemain sepakbola tidak hanya ditentukan oleh kemampuan fisik dan teknik, tetapi juga oleh kemampuan kognitif seperti persepsi, antisipasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah dalam permainan (Williams & Reilly, 2000). Karena itu, hal ini harus sudah mulai diperhatikan oleh pelatih pada pembinaan pemain usia muda, karena pada usia tersebut pemain mulai memasuki tahap pemahaman taktik dan pengambilan keputusan dalam permainan. Jika pembinaan hanya berfokus pada teknik dan fisik, maka pemain akan mengalami kesulitan ketika harus bermain

dalam situasi permainan yang sebenarnya yang membutuhkan pemahaman permainan dan pengambilan keputusan yang cepat. Dalam perkembangan sepakbola modern, muncul istilah *game intelligence* yang merujuk pada kemampuan pemain untuk memahami permainan, membaca situasi, mengambil keputusan, dan mengeksekusi tindakan secara efektif dalam permainan. *Game intelligence* mencakup kemampuan pemain untuk melakukan scanning terhadap situasi permainan, melakukan pergerakan tanpa bola untuk menciptakan ruang, memilih keputusan terbaik, serta mengeksekusi keputusan tersebut dengan teknik yang tepat. Kemampuan ini menjadi salah satu faktor penting yang membedakan pemain berkualitas tinggi dengan pemain biasa.

Penelitian menunjukkan bahwa pemain elit memiliki kemampuan pengambilan keputusan yang lebih cepat dan lebih akurat dibandingkan pemain non-elit, serta memiliki kemampuan membaca permainan yang lebih baik (Vestberg et al., 2012). Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan bermain atau *game intelligence* merupakan faktor penting dalam performa pemain sepakbola.

Game intelligence juga berhubungan dengan konsep *perception–decision–action*, yaitu proses di mana pemain mengamati situasi permainan, memproses informasi yang diterima, kemudian mengambil keputusan dan melakukan tindakan yang sesuai dengan situasi tersebut. Proses ini terjadi secara terus-menerus selama permainan berlangsung dan menjadi inti dari performa pemain dalam permainan sepakbola. Oleh karena itu, pemain yang memiliki game intelligence yang baik biasanya mampu bermain lebih efektif, lebih efisien, dan lebih memahami permainan dibandingkan pemain yang hanya mengandalkan kemampuan teknik.

Pada level sepakbola elit, pengukuran performa pemain termasuk aspek pengambilan keputusan dan perilaku bermain sudah banyak menggunakan teknologi seperti *video analysis*, *notational analysis*, *GPS tracking*, dan *performance analysis software*. Teknologi tersebut memungkinkan pelatih dan analis untuk mengukur berbagai aspek permainan seperti posisi pemain, pergerakan tanpa bola, pilihan passing, pengambilan keputusan, serta efektivitas tindakan pemain dalam permainan secara objektif dan berbasis data.

Melalui penggunaan teknologi dan analisis performa, tim profesional dapat mengevaluasi pemain secara lebih objektif dan sistematis. Analisis performa pertandingan dapat menunjukkan seberapa sering pemain melakukan *scanning* sebelum menerima bola, bagaimana pemain bergerak untuk menciptakan ruang, bagaimana kualitas keputusan yang diambil pemain, serta bagaimana efektivitas eksekusi tindakan pemain. Data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar evaluasi performa pemain dan pengambilan keputusan dalam pembinaan maupun strategi permainan.

Namun, kondisi tersebut sangat berbeda dengan kondisi pembinaan sepakbola di tingkat lokal atau sekolah sepakbola khususnya di Medan, di mana sebagian besar pelatih masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi analisis permainan. Keterbatasan fasilitas, biaya, dan sumber daya manusia menyebabkan pelatih di tingkat pembinaan usia muda khususnya di Medan jarang menggunakan analisis performa berbasis data dalam menilai kemampuan pemain. Akibatnya, penilaian pemain seringkali masih dilakukan secara subjektif berdasarkan pengamatan pelatih selama latihan atau pertandingan.

Di kalangan pelatih sepakbola lokal, penilaian terhadap pemain seringkali masih didasarkan pada pengamatan subjektif yang dikenal dengan istilah *coach eye*. Pelatih biasanya menilai pemain berdasarkan tindakan yang terlihat menonjol seperti menggiring bola melewati lawan, melakukan shooting dari jarak jauh, atau memberikan passing yang terlihat bagus. Pemain yang melakukan tindakan tersebut seringkali langsung dianggap sebagai pemain yang cerdas atau pemain yang bagus dalam bermain, meskipun tindakan tersebut belum tentu merupakan keputusan terbaik dalam situasi permainan.

Penilaian yang bersifat subjektif ini dapat menyebabkan kesalahan dalam menilai kemampuan pemain, karena pemain yang sering memegang bola atau melakukan aksi individu belum tentu memiliki pemahaman permainan yang baik. Sebaliknya, pemain yang bergerak tanpa bola, membuka ruang, atau memberikan dukungan posisi kepada teman seringkali tidak terlihat menonjol tetapi justru memiliki pemahaman permainan yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian *game intelligence* tidak dapat hanya didasarkan pada tindakan yang terlihat menonjol, tetapi harus berdasarkan perilaku bermain secara keseluruhan dalam permainan.

Beberapa penelitian dalam *performance analysis* menunjukkan bahwa penilaian performa pemain yang hanya berdasarkan pengamatan subjektif memiliki tingkat bias yang tinggi dan reliabilitas yang rendah dibandingkan penilaian yang menggunakan instrumen observasi yang terstruktur (O'Donoghue, 2010). Oleh karena itu, diperlukan instrumen penilaian yang memiliki indikator yang jelas sehingga penilaian pemain dapat dilakukan secara lebih objektif dan sistematis.

Dalam proses latihan sepakbola, *Small Sided Games (SSG)* merupakan salah satu metode latihan yang paling sering digunakan oleh pelatih, terutama dalam pembinaan usia muda. *Small sided games* adalah permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dan ukuran lapangan yang lebih kecil, sehingga pemain lebih sering terlibat dalam permainan, lebih sering menyentuh bola, dan lebih sering menghadapi situasi pengambilan keputusan dibandingkan permainan dengan jumlah pemain penuh.

Penelitian menunjukkan bahwa *small sided games* dapat meningkatkan jumlah keputusan yang diambil pemain, jumlah interaksi dengan bola, serta keterlibatan pemain dalam situasi menyerang dan bertahan (Clemente, Ramirez-Campillo, et al., 2021b). *Small sided games* juga meningkatkan frekuensi *scanning*, pergerakan tanpa bola, serta pengambilan keputusan pemain karena ruang permainan lebih sempit dan tekanan dari lawan lebih tinggi dibandingkan permainan 11 lawan 11.

Selain sebagai metode latihan, *small sided games* sebenarnya juga dapat digunakan sebagai alat untuk menilai kemampuan bermain pemain karena permainan berlangsung dalam situasi yang menyerupai pertandingan yang sebenarnya. Dalam *small sided games*, perilaku bermain pemain seperti *scanning*, *movement*, *decision*, dan *execution* sering terjadi. Namun, dalam praktiknya, *small sided games* di kalangan pelatih seringkali hanya digunakan sebagai latihan penguasaan bola atau *ball possession*, dan belum dimanfaatkan sebagai alat untuk menilai *game intelligence* pemain. Hal ini menunjukkan bahwa *small sided games* memiliki potensi besar tidak hanya sebagai metode latihan tetapi juga sebagai

metode penilaian kemampuan bermain pemain, khususnya yang berkaitan dengan game intelligence.

Jika dibandingkan dengan aspek fisik dan teknik, instrumen penilaian untuk aspek fisik seperti daya tahan, kecepatan, kekuatan, dan kelincahan sudah banyak tersedia dan memiliki prosedur pengukuran yang jelas. Demikian juga dengan teknik dasar seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting* yang sudah memiliki berbagai bentuk tes keterampilan. Namun, untuk aspek *game intelligence*, khususnya yang berkaitan dengan perilaku bermain dalam situasi permainan, masih sangat sedikit instrumen penilaian yang praktis dan dapat digunakan oleh pelatih di tingkat pembinaan usia muda.

Selain itu, kelompok usia 14–16 tahun merupakan fase penting dalam perkembangan pemain sepakbola karena pada usia ini pemain mulai memiliki kemampuan teknik dasar yang stabil, mulai memahami taktik permainan, serta mulai berkembang kemampuan pengambilan keputusan dan pemahaman permainan. (Manalu et al., 2025) menegaskan bahwa pembinaan pemain sepak bola usia muda harus mempertimbangkan karakteristik perkembangan atlet serta prinsip-prinsip ilmiah kepelatihan agar proses pengembangan kemampuan berlangsung optimal. Oleh karena itu, perangkat penilaian yang digunakan pada pemain usia 14–16 tahun perlu dirancang sesuai karakteristik perkembangan taktis dan kognitif kelompok usia tersebut. Pada usia remaja, perkembangan fungsi kognitif seperti perhatian, memori kerja, dan pengambilan keputusan berkembang dengan pesat dan berpengaruh terhadap performa pemain dalam permainan (Vestberg et al., 2017).

Oleh karena itu, pada usia 14–16 tahun kemampuan *game intelligence* pemain sudah dapat diamati dan dinilai melalui perilaku bermain dalam situasi permainan. Penilaian *game intelligence* pada usia ini menjadi penting karena dapat digunakan sebagai dasar evaluasi pemain, pengembangan pemain, serta identifikasi bakat pemain sepakbola.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan perangkat penilaian *game intelligence* yang berbasis pada situasi permainan yang sebenarnya, mudah digunakan oleh pelatih, serta dapat memberikan hasil penilaian yang lebih objektif dan berbasis data. *Small sided games* dipandang sebagai lingkungan yang paling sesuai untuk menilai *game intelligence* karena permainan berlangsung dalam situasi yang menyerupai pertandingan yang sebenarnya dan melibatkan pengambilan keputusan secara langsung dalam permainan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat penilaian *game intelligence* berbasis *small sided games* pada pemain sepakbola usia 14–16 tahun yang meliputi komponen scanning, movement, decision, dan execution, sehingga diharapkan dapat membantu pelatih dalam menilai kemampuan bermain pemain secara lebih objektif, sistematis, dan berbasis data dalam proses pembinaan sepakbola usia muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk kemampuan *game Intelligence* pemain usia 14-16 tahun yang relevan untuk dinilai?

2. Bagaimana tingkat validitas dan reliabilitas instrumen penilaian *game intelligence* berbasis SSG yang dikembangkan dalam penelitian ini?
3. Bagaimana kelayakan perangkat penilaian *game intelligence* berbasis *small sided games* pada pemain sepakbola usia 14–16 tahun untuk digunakan dalam proses penilaian pemain?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat penilaian *game intelligence* berbasis *small sided games* pada pemain sepakbola usia 14–16 tahun serta menguji validitas, reliabilitas, dan kelayakan perangkat penilaian yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penilaian kemampuan bermain pemain sepakbola usia muda secara objektif dan sistematis

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada objek yang menjadi fokus penelitian. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini untuk :

1. Secara Teoritis

Memberikan kontribusi pada pengembangan kajian sport science, khususnya terkait konsep *Game Intelligence* dan penilaiannya pada pemain usia 14–16 tahun. Selain itu, penelitian ini diharapkan menambah referensi ilmiah mengenai penerapan *Small-Sided Games* sebagai konteks evaluasi kemampuan kognitif dalam sepak bola.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan manfaat langsung dalam meningkatkan pemahaman mendalam mengenai konsep *Game Intelligence* dalam performa sepakbola modern. Proses penciptaan dan pengembangan perangkat penilaian *Game Intelligence* berbasis *Small-Sided Games* memungkinkan peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merumuskan indikator, instrumen rubrik observasi, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

b. Bagi Pelatih

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alat objektif untuk menilai kecerdasan bermain pemain usia 14-16 tahun, membantu pelatih mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan kognitif pemain, sehingga latihan dapat diarahkan secara lebih terstruktur, mempermudah proses seleksi pemain di SSB, akademi, maupun sentra pembinaan, dengan instrumen yang jelas dan terstandar dan mengurangi subjektivitas penilaian, sehingga pelatih dapat melakukan evaluasi berbasis data

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perangkat penilaian yang dikembangkan dapat dijadikan dasar rujukan untuk penelitian lanjutan di bidang pengukuran kognitif olahraga atau pengembangan instrumen berbasis permainan.