

**HUBUNGAN MENTAL THOUGHNESS DENGAN PENGAMBILAN  
KEPUTUSAN TENDANGAN PINALTI PADA PEMAIN SEPAK BOLA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
TAHUN 2019**



Disusun Oleh:

**Rafdhany Rizqi Shalih**

**14410083**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**Tahun 2019**

**HUBUNGAN MENTAL THOUGHNESS DENGAN PENGAMBILAN  
KEPUTUSAN TENDANGAN PINALTI PADA PEMAIN SEPAK BOLA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
TAHUN 2019**

**SKRIPSI**

Oleh :

**RAFDHANY RIZQI SHALIH**

**NIM. 14410083**

Telah Disetujui Oleh :

**Dosen Pembimbing**

  
**Dr. Fathul Lubabih Nuqul, M.Si**  
**NIP. 19760512 200312 1 002**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Psikologi**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



  
**Dr. Siti Mahmudah, M.Si**  
**NIP. 19671029 199403 2 001**

Halaman Pengesahan

## SKRIPSI

HUBUNGAN MENTAL THOUGHNESS DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN TENDANGAN  
PINALTI PADA PEMAIN SEPAK BOLA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS  
NEGERI MALANG  
TAHUN 2019

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal, 24 Juni 2019

### Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Anggota Penguji lain  
Penguji Utama

  
Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si  
NIP. 19671029 199403 2 001

  
Dr. Endah K. Purwaningtyas, M.Psi., Psikolog  
NIP. 19750514 200003 2 003

Ketua Penguji

  
Rika Fuaturosida, MA  
NIPD.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi  
Tanggal, 24 Juni 2019

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Psikologi  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



  
Drs. Siti Mahmudah, M.Si.  
NIP. 19671029 199403 2 001

**PERNYATAAN ORISINALITAS**

**HUBUNGAN MENTAL THOUGHNESS DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN  
TENDANGAN PINALTI PADA PEMAIN SEPAK BOLA FAKULTAS ILMU  
KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rafdhany Rizqi Shalih

NIM : 14410083

Fakultas : Psikologi UIN Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "hubungan mental toughness dengan pengambilan keputusan tendangan pinalti pada pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Univeristas Negeri Malang", adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Univesitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, 20 Mei 2019

Penulis,



Rafdhany Rizqi Shalih

NIM.14410083

## MOTTO

*“Manusia yang memiliki mental yang tangguh akan menjadikan dia sebagai manusia yang siap dalam menghadapi setiap tantangan yang ada di depannya”*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Aku persembahkan skripsi ini kepada ;

*“Orang tuaku tercinta, yang selalu tak berhenti melangitkan doa-doa.”*



## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita harapkan syafaatnya kelak di hari akhir.

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang turut membantu. Untuk itu, penulis mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Ibu Dr. Siti Mahmudah, M.Si.
3. Bapak Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si , selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis
4. Bapak Andik Roni Irawan, M.Si.Psi, selaku dosen wali akademik yang telah membimbing dari semester satu hingga akhir.
5. Keluarga tercinta, Ayah, Ibuku, dan adiku Rafidah, yang selalu mendoakan dan mendukungku.
6. Teman-teman Kontrakan **Istana Merdeka** Moh. Imam Fagruri, Miftahul Ulum, Moh. Faishal Jamil, Moh. Syauqi Shaleh, Moh. Hermawan (Aan) dan Farid Juniardi yang menghambat sekaligus mendukung dalam mengerjakan Skripsi

7. Semoga Allah SWT memberikan balasan setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN PENELITIAN.....	5
D. MANFAAT PENELITIAN .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. PENGAMBILAN KEPUTUSAN	
1. Pengertian Pengambilan Keputusan .....	7
2. Dasar-Dasar Pengambilan Keputusan.....	9
3. Faktor-faktor pengambilan keputusan.....	10
4. Aspek-Aspek Pengambilan Keputusan.....	12
5. Faktor-Faktor Psikologis Dalam Bermain Sepak Bola.....	14
B. MENTAL THOUGHNESS	
1. Pengertian Ketangguhan Mental .....	17
2. Dimensi Ketangguhan Mental .....	19
3. faktor ketangguhan mental.....	21

HIPOTESIS PENELITIAN.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. RANCANGAN PENELITIAN.....	24
B. DEFINISI OPERASIONAL.....	24
C. POPULASI, SAMPLE, DAN TEKNIK SAMPLING.....	25
D. PENGUKURAN.....	27
E. ANALISIS DATA.....	29
F. INSTRUMENT PENELITIAN.....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. HASIL PENELITIAN	
1. Hasil Uji Validitas.....	40
2. Hasil Uji Reabilitas .....	43
3. Hasil Uji Asumsi .....	46
B. PEMBAHASAN	
1. hubungan mental toughness terhadap pengambilan keputusan tendangan pinalti pada pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel : Blueprint Mental Toughness	31
Tabel : Blueprint Pengambilan Keputusan	32
Tabel 3. 3: Penskorangan dengan skala likert	33
Tabel 3. 4: Rumus Kategorisasi	37
Tabel 4. 1: Hasil uji validitas skala mental thougness	41
Tabel 4.2 Hail uji validitas pengambilan keputusan	42
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 4.4 <i>Mean</i> (M) dan <i>Standar Deviasi</i> (SD) variabel mental thougness	44
Tabel 4.5 Kategori tingkat Mental thougness	45
Tabel 4.6 <i>Mean</i> (M) dan <i>Standar Deviasi</i> (SD) variabel pengambilan keputusan	45
Tabel 4.7 Kategori tingkat pengambilan keputusan	46
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	48
Tabel 4.10 Hasil uji korelasi	49
Tabel 4.11 hasil Uji Hipotesis	51
Tabel 4.12 Hasil <i>r square</i>	51

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: <i>BLUE PRINT</i> SKALA MENTAL THOUGHNESS	61
LAMPIRAN 2: SKALA PENELITIAN MENTAL THOUGHNESS	61
LAMPIRAN 3: HASIL INPUT DATA PENELITIAN MENTAL THOUGHNESS	62
LAMPIRAN 4: <i>BLUE PRINT</i> PENGAMBILAN KEPUTUSAN	64
LAMPIRAN 5: SKALA PENELITIAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN	64
LAMPIRAN 6: HASIL INPUT DATA PENELITIAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN	65
LAMPIRAN 7: KATEGORISASI VARIABEL MENTAL THOUGHNESS	68
LAMPIRAN 8: KATEGORISASI VARIABEL PENGAMBILAN KEPUTUSAN	71
LAMPIRAN 9 : HASIL UJI KORELASI	74
LAMPIRAN 10 : HASIL UJI LINIERITAS	77
LAMPIRAN 11 : HASIL UJI NORMALITAS	80
LAMPIRAN 12 : KORELASI PRODUCT MOMENT	83
LAMPIRAN 13 : VALIDITAS REALIBILITAS MENTAL THOUGHNESS	85
LAMPIRAN 14 : VALIDITAS REALIBILITAS PENGAMBILAN KEPUTUSAN	89

## ABSTRAK

Shalih, Rafdhany Rizqy. 144103. Psikologi. 2019. Hubungan Mental Toughness Terhadap Pengambilan Keputusan Tendangan Pinalti pada Pemain Sepak Bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Fakultas Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

**Pembimbing : Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si**

---

Kata kunci : mental toughness, pengambilan keputusan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan mental toughness terhadap pengambilan keputusan pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Dengan jumlah respon 60 pemain. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Proses analisis data menggunakan korelasi *product moment person* dan menggunakan SPSS versi 16,0. menggunakan teknik sampling dengan menggunakan pernyataan favourable dan unfavourable pada skala mental toughness dan pengambilan keputusan dan observasi lapangan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat mental toughness dari 60 responden terdapat 6 pemain yang memiliki kategori tinggi (10,0%), 46 pemain memiliki sedang (76,7%), dan 8 pemain memiliki kategori rendah (13,3%), sedangkan tingkat pengambilan keputusan diketahui bahwa dari 60 responden terdapat 7 pemain yang memiliki kategori tinggi (11,7%), 13 pemain memiliki sedang (21,7%), dan 40 pemain memiliki rendah (66,7%).

Berdasarkan hasil output SPSS menunjukkan perhitungan reliabilitas mental toughness diperoleh nilai koefisien 0.772 dan pada variabel *pengambilan keputusan* 0.749. Dimana kedua angka tersebut menurut kaidah reliabilitas dinyatakan reliabel. Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,718 > 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan yang linear antara variabel mental toughness dan pengambilan keputusan. Sedangkan nilai F hitung yang didapatkan dari output diatas adalah 0,777 dengan F tabel yang terdapat pada tabel distribusi nilai 0,05 dengan perolehan nilai df 19 dan 39 adalah 1,93. Maka dapat disimpulkan bahwa  $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$  yaitu  $0,777 < 1,93$  sehingga terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel mental toughness dan pengambilan keputusan. Besarnya peran mental toughness terhadap pengambilan keputusan sebesar 37,1% berdasarkan hasil R Square sebesar 0,371. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan signifikansi sebesar  $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$ , sehingga disimpulkan bahwa bahwa “ Ada hubungan mental toughness terhadap *pengambilan keputusan*”.

## ABSTRACT

Shalih, Rafdhany Rizqy. 144103. Psychology. 2019. Relationship of Mental Toughness Against Taking a Penalty Decision on Football Players at the Faculty of Sport Sciences, State University of Malang. Faculty of Psychology. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor : **Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si**

---

Keywords: mental toughness, decision making

This study aims to determine the mental toughness relationship to the decision making of soccer players at the Faculty of Sports Sciences, State University of Malang. With a total response of 60 players. This type of research uses the experimental method. The process of data analysis uses product moment person correlation and uses SPSS version 16.0. using a sampling technique using a favorable and unfavorable statement on the scale of mental toughness and the decision making and field observation.

The results of this study indicate that the level of mental toughness of 60 respondents there are 6 players who have a high category (10.0%), 46 players have moderate (76.7%), and 8 players have a low category (13.3%), while the level of decision making is known that out of 60 respondents there are 7 players who have a high category (11.7%), 13 players have moderate (21.7%), and 40 players have a low (66.7%).

Based on the results of SPSS output, the calculation of mental toughness reliability is obtained coefficient value of 0.772 and in the decision-making variable 0.749. Where the two numbers according to the rules of reliability are declared reliable. The results of the linearity test show a significance value of  $0.718 > 0.05$ , which means that there is a linear relationship between the variables mental toughness and decision making. While the calculated F value obtained from the above output is 0.777 with the F table contained in the value distribution table of 0.05 with the acquisition of df 19 and 39 values is 1.93. Then it can be concluded that  $F_{count} < F_{table}$  is  $0.777 < 1.93$  so that there is a significant linear relationship between the variables mental toughness and decision making. The magnitude of the mental toughness role on decision making is 37.1% based on the results of R Square of 0.371. Based on the results of the hypothesis test shows a significance of  $0,000 < 0,05$  probability, so it is concluded that "There is a relationship of mental toughness to decision making".

### الملخص

صليح ، رضائي رزقي. 144103. علم النفس. 2019. علاقة الفكر العقلي باتخاذ قرارات عقوبة الركل على مولانا مالك جامعة مولانا مالك . لاعبي كرة القدم في كلية علوم الرياضة ، جامعة ولاية مالانغ. كلية علم النفس إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج.

المستشار: د. فتح لباب نقل

الكلمات المفتاحية: المهم الذهني ، صنع القر  
تهدف هذه الدراسة إلى تحديد علاقة التخلف العقلي باتخاذ القرارات من لاعبي كرة القدم في كلية علوم الرياضة ، جامعة ولاية مالانج. مع استجابة إجمالية قدرها 60 لاعبين. يستخدم هذا النوع من البحث الطريقة التجريبية. أخذ باستخدام تقنية SPSS 16.0 تستخدم عملية تحليل البيانات ارتباط الشخص لحظة المنتج ويستخدم العينات باستخدام بيان مواتية وغير مواتية على مقياس العبث العقلي وصنع القرار والمراقبة الميدانية تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن مستوى الصعوبة الذهنية لدى 60 من المستجيبين هناك 6 لاعبين لديهم فئة عالية (10.0%) ، و 46 لاعبون معتدلة (76.7%) ، و 8 لاعبين لديهم فئة منخفضة (13.3%) ، بينما من المعروف أن مستوى اتخاذ القرار من بين 60 مستطلاً يوجد 7 لاعبين لديهم فئة عالية (11.7%) ، و 13 (لاعباً معتدلاً) (21.7%) ، و 40 لاعباً لديهم مستوى منخفض (66.7%) ، يتم الحصول على حساب موثوقية الثقل العقلي بقيمة معامل تبلغ SPSS 0.772 بناءً على نتائج مخرجات وفي متغير اتخاذ القرار 0.749. حيث يتم الإعلان عن الرقمين وفقاً لقواعد الموثوقية. تُظهر نتائج اختبار الخطي قيمة دلالة قدرها  $0.05 < 0.718$  ، مما يعني أن هناك علاقة خطية بين المتغيرات الذهنية وصنع القرار. في الوارد في جدول F المحسوبة التي تم الحصول عليها من الناتج أعلاه هي 0.777 مع جدول F حين أن قيمة جدول  $F < 39$  و قيمة هي 1.93. ثم يمكن الاستنتاج أن عدد df 19 توزيع القيمة 0.05 مع الحصول على هو  $0.777 > 1.93$  بحيث توجد علاقة خطية كبيرة بين المتغيرات الذهنية وصنع القرار. حجم الدور العقلي F من 0.371. استناداً إلى نتائج اختبار R Square في اتخاذ القرارات هو 37.1% على أساس نتائج الفرضيات ، تظهر أهمية وجود احتمال أقل من  $0,000 > 0,05$  ، لذلك يستنتج أن "هناك علاقة بين". البلطجة العقلية وصنع القرار

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Olahraga menjadi suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia, sebab olahraga dapat membuat manusia menjadi sehat dan kuat baik secara rohani maupun jasmani, dan olahraga juga untuk dijadikan sebagai pencapaian prestasi. Setiap cabang olahraga yang bersifat kompetitif tentunya mengharapkan untuk pencapaian prestasi salah satunya adalah sepak bola. Faktor psikologis tidak bisa diabaikan dalam pembinaan dan pengembangan prestasi di bidang olahraga. Banyak pelatih yang lebih menenkankan pada kekuatan fisik dan keterampilan saja tanpa memperhatikan faktor yang menyangkut mental. Ketangguha mental adalah faktor penting dalam kesuksesan atlet untuk mencapai prestasi. Ketangguhan mental sendiri merupakan kumpulan nilai-nilai kepribadian dalam diri, sikap terhadap suatu keadaan perilaku yang diterapkan dan pengendalian emosi yang memungkinkan seseorang menjadi lebih kuat dan mampu mengatasi segala rintangan, kesulitan, atau tekanan yang dialami, namun juga tetap menjaga konsentrasi dan motivasi seseorang saat berusaha mencapai tujuan secara konsisten (Gucciardi, Gordon, & dimmock, 2008).

Ketangguhan mental dapat menjadikan atlet yang lebih baik dan mampu mengatasi bentuk latihan dan situasi persaingan yang sulit, sehingga atlet mampu tampil prima. Mentalitas menjadi hal yang sangat penting dalam aspek kehidupan, terlebih dalam bidang olahraga yang kompetitif, teknik dasar yang tidak tampak tapi mempengaruhi hasil akhir. Seorang atlet wajib memiliki

mentalitas yang baik, itu dapat menentukan atlet tersebut dapat berprestasi atau tidak.

Sepak bola adalah olahraga yang banyak digemari oleh banyak orang, tidak hanya laki-laki tapi juga perempuan dan dari berbagai kalangan masyarakat. Sepak bola merupakan olahraga beregu yang terdiri dari 11 orang, didalamnya terdapat 1 orang penjaga gawang dan 10 orang lainnya yang bertugas menyerang area lawan dan mempertahankan gawangnya. Permainan ini umumnya dimainkan di lapangan rumput berwarna hijau yang biasa disebut lapangan hijau. Teknik dasar bermain sepak bola terdiri dari teknik menendang, teknik menahan bola, teknik menggiring bola, teknik gerak tipu, teknik menyundul bola, teknik merebut bola, teknik lemparan kedalam dan teknik penjaga gawang.

Di Indonesia, sepakbola mulai masuk pada tahun 1930. Di bawah naungan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI), hingga saat ini, sepak bola menjadi olahraga yang dapat menghibur masyarakat. Sudah banyak yang memainkan olahraga ini di Indonesia, mulai dari pemain profesional yang bermain di tim nasional dan klub, sampai pemain yang baru mempelajari sepak bola atau yang bergabung dalam Sekolah Sepak Bola (SSB).

Dalam permainan sepak bola setiap pemain harus memiliki mental yang bagus untuk mendukung performanya. Mental berasal dari kata latin *mens*, *mentis* yang berarti jiwa, nyawa, sukma, roh, dan semangat (Semiun, 2006). Mental dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu yang terdiri dari:

kepribadian, kondisi fisik, perkembangan dan kematangan, kondisi psikologis, keberagaman, sikap menghadapi problema hidup dan keseimbangan dalam berfikir. Dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang terdiri dari: keadaan ekonomi, budaya dan kondisi lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan pendidikan (Bukhori, 2006).

Apabila seorang pemain memiliki mental yang kurang bagus dalam sebuah pertandingan akan memberikan dampak negatif dalam permainannya. Menurut komarudin 2011, ketidakberhasilan pemain sepak bola diawali oleh adanya lelah mental kemudian diikuti oleh lelah fisik, sehingga permainan menjadi tidak maksimal. Sedangkan, mental yang terbangun dengan baik serta penuh dengan percaya diri dan optimis dapat membantu seorang atlet untuk fokus pada pertandingan dan memenangkannya. Dengan kata lain, faktor penunjang kesuksesan atlet dalam kompetisi selain dari kemampuan fisik yaitu, taktik dan teknik juga ditunjang dengan mental, salah satunya adalah ketangguhan mental.

Ketangguhan mental (*mental toughness*) adalah kondisi saat individu memiliki suatu kondisi psikologis yang membuat individu tersebut dapat melakukan coping permasalahan secara lebih baik dibandingkan dengan pihak lain baik dalam konteks kompetisi, latihan, maupun kehidupan. Secara spesifik, individu yang memiliki ketangguhan mental mampu berperilaku secara konsisten lebih baik dibandingkan dengan pihak lain dalam beberapa

hal, seperti tekad, konsentrasi, percaya diri, resiliensi, dan kemampuan di bawah tekanan (Jones, Hanton, & Connaughton, 2007).

Salah satu aspek mental adalah pengambilan keputusan oleh pemain sepak bola dalam hal *shooting* (menendang bola ke arah gawang), *dribbling* (menggiring bola), *heading* (menyundul bola) dan *passing* (mengoper bola). Bermain sepak bola sebelum pemain mengambil keputusan untuk melakukan *shooting*, *dribbling*, *heading* dan *passing*, pemain harus mengetahui jarak yang dihadapi jauh ataupun dekat dan akurasi waktu yang tepat. Pemain juga dituntut mengambil keputusan dalam waktu yang sempit dan terbatas, diperkuat dengan proses pengambilan keputusan secara umum dibawah tekanan yang dipengaruhi oleh waktu, keberadaan orang lain atau *pressure* yang dilakukan lawan dan penonton. Pengambilan keputusan juga dipengaruhi oleh pengalaman saat bermain, latihan yang maksimal, dan kompetensi yang didapat pemain cukup. Jika pemain sepak bola tidak bisa mengatasi tekanan, maka keputusannya akan salah, sehingga tidak bias melihat alternative yang tepat.

Salah satu hal sering terjadi dalam permainan sepak bola adalah tendangan penalti. Tendangan penalti adalah tendangan hukuman yang dilakukan dengan jarak 12 meter di depan gawang. Terjadinya tendangan penalti adalah karena adanya pelanggaran yang dilakukan oleh pemain bertahan dalam kotak penalti. pelanggaran itu dapat berupa *hands ball*, bermain kasar atau menjatuhkan lawan, mengeluarkan kata-kata kotor, dan bersikap atau berperilaku tidak sopan. Ketika tendangan penalti dilaksanakan penendang dan

penjaga gawang dalam tekanan psikologis yang tinggi, kesuksesan gol atau keberhasilan menghalau tendangan tidak hanya dipengaruhi faktor teknis tapi juga faktor psikologis.

Masalah yang sering muncul pada pemain saat menghadapi tendangan sepak bola adalah mental dalam mengambil keputusan, yang dipengaruhi oleh tekanan lawan, waktu yang sempit, sehingga membuat mental pemain jadi *down* dan mengambil keputusan yang salah dalam menendang pinalti.

Penelitian sebelumnya yang membahas tentang *Mental Toughness* dan *Competitive Anxiety* pada Atlet Bola Voli didapatkan hasil bahwa Semakin mampu seorang atlit untuk bersikap positif terhadap tekanan maka semakin rendah kecemasannya menghadapi kompetisi (Algani, 2018). Maka dari itu penelusuran tentang pola pengambilan keputusan dalam bermain sepak bola khususnya melakukan tendangan penalti perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah ketangguhan mental mempengaruhi pengambilan keputusan dalam tendangan penalti.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana hubungan ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan tendangan pinalti pada pemain sepak bola ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengetahui hubungan ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan tendangan pinalti pada pemain sepak bola

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian dan khazanah keilmuan psikologi terutama dalam bidang psikologi olahraga
- b) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi sebagai penunjang penelitian selanjutnya

##### 2. Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran mental pemain yang akan atau sedang melakukan tendangan penalti



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan menurut George R. Terry adalah pemilihan alternatif perilaku (kelakuan) tertentu dari dua atau lebih alternatif yang ada (Syamsi, 2000). Menurut James A.F. Stoner, keputusan adalah pemilihan diantara berbagai alternatif. Definisi ini mengandung tiga pengertian, yaitu : (1) ada pilihan atas dasar logika atau pertimbangan; (2) ada beberapa alternatif yang harus dipilih salah satu yang terbaik; (3) dan ada tujuan yang ingin dicapai dan keputusan itu makin mendekati pada tujuan tersebut. Definisi keputusan yang lain dikemukakan oleh Prajudi Atmosudirjo bahwa keputusan adalah suatu pengakhiran daripada proses pemikiran tentang suatu masalah dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif.

Margon dan Serulo memberikan definisi pengambilan keputusan sebagai berikut: *“decision is a conclusion reached after consederation, it occurs when one option is selected, to the exclusion of other”* (suatu keputusan adalah sebuah kesimpulan yang dipakai sesudah dilakukan pertimbangan, yang terjadi setelah satu kemungkinan dipilih sambil menyampingkan yang lain) (Salusu, 2006). Sedangkan Claude S. George mengatakan proses pengambilan keputusan itu dikerjakan oleh kebanyakan manajer kebanyakan berupa suatu kesadaran, kegiatan pemikiran yang termasuk pertimbangan, penilaian dan pemilihan diantara sejumlah alternatif. Menurut J. Reason, pengambilan keputusan dapat dianggap sebagai suatu hasil atau keluaran dari proses mental atau kognitif yang

membawa pada pemilihan suatu jalur tindakan diantara beberapa alternatif yang tersedia (Reason, 1990).

Ahli lain yaitu Horold dan Cyril, O'Donnel berpendapat bahwa pengambilan keputusan adalah pemilihan diantara alternatif mengenai suatu cara bertindak yaitu inti dari perencanaan, suatu rencana tidak dapat dikatakan tidak ada jika tidak ada keputusan, suatu sumber yang dapat dipercaya, petunjuk atau reputasi yang telah dibuat. Menurut suharnan, pengambilan keputusan adalah proses memilih atau menentukan berbagai kemungkinan diantara situasi-situasi yang tidak pasti. Pembuatan keputusan terjadi di dalam situasi-situasi yang meminta seseorang harus membuat prediksi kedepan, memilih salah satu diantara dua pilihan atau lebih, membuat perkiraan mengenai frekuensi perkiraan yang akan terjadi (suharnan, 2005). Keputusan yang diambil seseorang beraneka ragam. Tanda tanda umumnya antara lain : keputusan merupakan hasil berfikir, hasil usaha intelektual, keputusan selalu melibatkan pilihan dari berbagai alternatif, keputusan selalu melibatkan tindakan nyata, walaupun pelaksanaannya boleh ditangguhkan atau dilupakan.

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengambilan keputusan merupakan suatu proses pemikiran dari pemilihan alternatif yang akan dihasilkan mengenai prediksi kedepan. Atau dapat juga disimpulkan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan suatu pendapat yang dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara atau teknik tertentu agar dapat lebih diterima oleh semua pihak.

## **B. Dasar-Dasar Pengambilan Keputusan**

Menurut Goergo R. Terry dasar-dasar pengambilan keputusan, antara lain (Syamsi, 2000) :

### 1. Intuisi

Keputusan yang diambil berdasarkan intuisi atau perasaan lebih bersifat subjektif yaitu mudah terkena sugesti, pengaruh luar, dan faktor kejiwaan lain. Sifat subjektif dari keputusan intuitif ini terdapat beberapa keuntungan, yaitu:

- a. Pengambilan keputusan oleh satu pihak sehingga mudah untuk memutuskan.
- b. Keputusan intuitif lebih tepat untuk masalah-masalah yang bersifat kemanusiaan.

Pengambilan keputusan yang berdasarkan intuisi membutuhkan waktu yang singkat. Masalah-masalah yang dampaknya terbatas, pada umumnya pengambilan keputusan yang bersifat intuitif akan memberikan kepuasan. Akan tetapi keputusan ini sulit diukur kebenarannya karena kesulitan mencari pembandingnya.

### 2. Pengalaman

Pengalaman dapat dijadikan pedoman dalam menyelesaikan masalah. Keputusan yang berdasarkan pengalaman sangat bermanfaat bagi pengetahuan praktis. Pengalaman dapat digunakan untuk memperkirakan apa yang menjadi latar belakang masalah dan bagaimana arah penyelesaian dan pemecahan suatu masalah.

### 3. Fakta

Keputusan yang berdasarkan jumlah fakta, data atau informasi yang cukup merupakan keputusan yang baik dan solid, namun untuk mendapatkan fakta, data atau informasi yang cukup valid itu sangat sulit.

### 4. Rasional

Keputusan yang bersifat rasional berkaitan dengan daya guna. Keputusan yang dibuat berdasarkan pertimbangan rasional lebih bersifat objektif. Dalam masyarakat, keputusan yang rasional dapat diukur apabila kepuasan optimal masyarakat dapat terlaksana dalam batas-batas nilai masyarakat yang diakui.

## **C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan**

Menurut George R. Terry (1989) faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pengambilan keputusan, yaitu:

- a. Hal hal yang berwujud maupun yang tidak berwujud, yang emosional maupun yang rasional perlu diperhitungkan dalam pengambilan keputusan.
- b. Tiap keputusan harus dapat dijadikan bahan untuk mencapai tujuan. Setiap keputusan tidak boleh berorientasi pada kepentingan pribadi.
- c. Pengambilan keputusan merupakan tindakan mental dari tindakan ini harus diubah menjadi tindakan fisik.
- d. Pengambilan keputusan yang efektif membutuhkan waktu yang cukup lama.

- e. Diperlukan pengambilan keputusan yang praktis untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
- f. Setiap keputusan merupakan tindakan permulaan dari serangkaian kegiatan berikutnya.

Menurut Arroba (1998) menyebutkan lima faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan, antara lain:

- a. Informasi yang diketahui perihal masalah yang dihadapi
- b. Tempat pendidikan
- c. Personality
- d. *Coping*, dalam hal ini dapat berupa pengalaman hidup (proses adaptasi)
- e. *Culture*

Sedangkan menurut Kotler (2003), faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan, antara lain:

- a. Faktor budaya, yang meliputi peran budaya, sub budaya dan kelas sosial
- b. Faktor sosial, yang meliputi kelompok acuan, keluarga, peran dan status
- c. Faktor pribadi, yang termasuk usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan, keadaan ekonomi gaya hidup, kepribadian dan konsep diri
- d. Faktor psikologis, yang meliputi motivasi, persepsi, pengetahuan, keyakinan dan pendirian.

#### **D. Aspek-Aspek Pengambilan Keputusan**

Mincemoyer and Perkins (2003) menampilkan keterampilan pengambilan keputusan yaitu mengidentifikasi masalah, merumuskan alternatif-alternatif, mempertimbangkan resiko atau konsekuensi, memilih alternatif dan evaluasi sebagai berikut :

##### 1) Mengidentifikasi masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan proses dalam membentuk tujuan yang sistematis, mendeskripsikan masalah secara tepat, bereaksi terhadap suatu situasi tujuan dengan berpikir, menafsirkan dan bertanya, memahami bahwa membuat pilihan adalah proses kognitif.

##### 2) Merumuskan alternatif-alternatif

Merumuskan alternatif adalah kemampuan untuk mencari kemungkinan pilihan, mencari informasi, menganalisis pilihan, menjelaskan keakuratan sumber informasi dan mengkombinasikan beberapa alternatif pilihan.

##### 3) Mempertimbangkan resiko atau konsekuensi

Pada tahap ini penting untuk menjelaskan keuntungan atau kelebihan dan konsekuensi dari keputusan yang akan diambil, memodifikasi pilihan apabila pilihan tersebut kurang menguntungkan namun layak untuk dipilih, memeriksa kesesuaian pilihan dengan tujuan dan nilai-nilai serta mengembangkan kriteria untuk mendiskusikan solusi yang mungkin ada.

##### 4) Memilih Alternatif

Memilih alternatif adalah tahap-tahap dalam membuat pilihan dari alternatif yang terdaftar, merencanakan pelaksanaan keputusan dan menyatakan komitmen untuk alternatif yang dipilih

#### 5) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari pengambilan keputusan yaitu mengamati dan menginterpretasi hasil, menyatakan kesesuaian pilihan dengan kriteria, serta menilai kembali keputusan yang dibuat.

Aspek-aspek ketika terjadinya Pengambilan keputusan menurut Herbert A. Simon (dalam Purwanto 2006) :

- a. *Intelligence* (Penyelidikan) yaitu pencarian kondisi yang memerlukan keputusan.
- b. *Design* (Rancangan) yaitu dengan pengembangan dan analisis dengan berbagai kemungkinan tindakan
- c. *Choice* (Pemilihan) yang berkenaan dengan pemilihan tindakan yang sesungguhnya.

Selain itu, Dermawan (2004) menambahkan bahwa aspek dalam pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Identifikasi dan isolasi masalah utama
- b. Penentuan alternatif solusi dan tindakan yang sesuai dan memungkinkan
- c. Penggunaan metode penentuan masalah dan solusi yang tepat
- d. Penentuan sejumlah konsekuensi dari alternatif solusi dan tindakan yang akan diambil secara rinci

- e. Pemilihan alternatif solusi dan tindakan yang paling optimal
- f. Penentuan strategi lanjutan atas solusi dan tindakan
- g. Keputusan diambil/disepakati bersama secara bulat

#### **E. Faktor-Faktor Psikologis Dalam Bermain Sepak Bola**

##### a) Percaya Diri

Salah satu modal utama dan syarat yang mutlak untuk mencapai prestasi olahraga yang gemilang adalah memiliki percaya diri (self confidence atau confidence in one self). Menurut Hornby (Husdarta, 2011: 92) secara sederhana percaya diri berarti rasa percaya dengan kemampuan atau kesanggupan diri untuk mencapai prestasi tertentu.

##### b) Optimis

Optimis merupakan suatu harapan yang kuat dan berpikir bahwa hal-hal yang diinginkan akan berjalan dengan baik meskipun terjadi kemunduran dan frustrasi. Sebagai nilai etika, optimis adalah gagasan manusia selalu memiliki yang terbaik dan mendapatkannya dengan cara yang sama, meskipun beberapa situasi selalu sulit untuk menemukan yang baik dan mendapatkan hasil terbaik.

##### c) Motivasi

Motivasi adalah energi psikologis yang bersifat abstrak. Wujudnya hanya dapat diamati dalam bentuk tingkah laku yang ditampilkannya. Motivasi sebagai proses psikologis adalah refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman dan kebutuhan. Motivasi dapat diartikan

sebagai daya penggerak yang telah aktif pada saat-saat tertentu terutama apabila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

d) **Konsentrasi**

Menurut Singgih D. Gunarsa (2008: 89) konsentrasi merupakan kemampuan yang sangat penting agar perhatian menjadi terpusat terhadap permainan dengan berbagai lika-likunya, serta terhadap taktik atau strategi untuk bermain sebaik-baiknya. Konsentrasi atlet tentunya dapat dipengaruhi beberapa faktor, baik faktor internal atau dari dalam atlet tersebut, maupun faktor eksternal atau dari lingkungan. Menurut Singgih D. Gunarsa (2008: 90) adapun faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi konsentrasi atlet, antara lain adalah:

- 1) Jika ada rangsang yang terlalu kuat, seperti bunyi yang sangat keras atau cahaya yang berkilau, seperti petir atau kilatan flash kamera.
- 2) Jika rangsang yang datang adalah sesuatu yang luar biasa atau sangat berbeda dengan rangsang-rangsang yang sedang diterima, misalnya dalam ukuran atau jumlah.
- 3) Jika rangsang yang sampai merupakan sesuatu yang luar biasa, yang tidak biasa didapatkan atlet dalam latihan. Misalnya, bertanding ditempat tertentu yang berbeda kebiasaannya sehingga konsentrasinya menjadi amat mudah teralihkan.
- 4) Jika rangsangnya bergerak sehingga perhatiannya tidak terpusat pada penglihatan yang sama, tidak monoton dan cenderung untuk melihat dengan asumsi dan dugaan ada sesuatu rangsang yang baru.

e) Emosi

Emosi adalah suatu aspek psikis yang berkaitan dengan perasaan dan merasakan. Misalnya senang, sedih, kesal, jengkel, marah, tegang, dan lain-lain. Emosi pada diri seseorang berhubungan erat dengan keadaan psikis tertentu yang distimulasi baik oleh faktor dari dalam atau internal maupun faktor dari luar atau eksternal (Singgih D. Gunarsa, 2008: 62).

Menurut Husdarta (2011: 69) gejala emosi dapat ditandai oleh berbagai gejala antara lain takut (*fear*), cinta (*love*), gusar atau marah (*rage or anger*), kecemburuan (*jealousy*), kebencian (*hate*), muak (*disgust*), kesedihan (*sadness*), kebebasan (*freedom*), kegembiraan (*joy*), kecemasan (*anxiety*), ketegangan (*stress*), keputusasaan (*despair*), pengharapan (*expectancy*), segan (*loathing*), dan lain-lain.

## F. Ketangguhan Mental

Definisi ketangguhan mental, ketangguhan mental merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan karakteristik mental superior seorang atlet. (Gucciardi et. al: 2008) menjelaskan ketika kemampuan fisik, teknik, dan taktis yang dimiliki cenderung sama, ketangguhan mental merupakan pembeda antara atlet “baik” dengan atlet “hebat”. Gucciardi et.al. (2008) mendefinisikan ketangguhan mental dengan: *Mental toughness is a of values, attitude, behaviors, and emotions that enables you to preserve and overcome any obstacle, adversity, of pressure experienced, but also to maintain concentration and motivation when things are going well to consistently achieve your goals* (Gucciardi et.al. 2008).

Gucciardi et.al. (2008) melakukan penelitian ketangguhan mental dalam konteks olahraga beregu yaitu football (Gucciardi menggunakan Australian-rules football). Menurut penelitiannya, Gucciardi et.al. (2008) melakukan wawancara dengan sebelas pelatih berpengalaman pada tingkat elit. Data verbatim yang diperoleh kemudian dianalisis dan menghasilkan tiga kategori utama dalam memahami ketangguhan mental. Kategori pertama adalah karakteristik, kategori ini terdiri atas sebelas karakteristik yang dianggap sebagai kunci ketangguhan mental (selfbelief, etos kerja, nilai personal, self-motivated, tough attitude, konsentrasi, resiliensi, handling pressure, kecerdasan emosional, *sport intelligence*, dan ketangguhan fisik). Dua kategori lain yaitu situasi dan perilaku. Ketiga kategori tersebut mampu memberikan pemahaman hubungan antara karakteristik utama dengan proses (situasi dan perilaku) Situasi merupakan situasi

yang memberikan tuntutan tinggi akan ketangguhan mental seperti ketika dalam keadaan cedera, sedang menjalani masa rehabilitasi cedera, persiapan untuk latihan dan kompetisi, tantangan di dalam dan di luar lapangan, tekanan sosial, serta tekanan internal (misalnya kelelahan dan kurang percaya diri) dan tekanan eksternal (misalnya lingkungan dan situasi ketika bertandin, variabel pertandingan (suporter), dan resiko fisik. Situasi ini merupakan faktor yang mempengaruhi atau keadaan yang membutuhkan ketangguhan mental. Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ketangguhan mmental merupakan kumpulan nilai, sikap, perilaku, dan emosi yang membuat atlet mampu bertahan dan melalui beragam hambatan, kesusahan, atau tekanan yang di alami. Atlet mampu untuk tetap mempertahankan konsentrasi dan motivasi saat situasi normal dan menguntungkan.

Menurut pendapat Crust, L., & Clough, P. J. (2011:21-32.) bahwa untuk mengembangkan ketangguhan mental, atlet muda harus secara bertahap terkena, bukan terlindung dari tuntutan situasi saat pelatihan dan kompetisi dalam rangka untuk belajar bagaimana untuk mengatasinya. Komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan atlet di arena pertandingan, salah satunya adalah ketangguhan mental (Fauzee, Saputra, Samad, Gheimi, Asmuni, & Johar, 2012). Gucciardi (2008) menjelaskan ketangguhan mental merupakan kumpulan nilai, sikap, perilaku, dan emosi yang membuat atlet mampu bertahan dan melalui beragam hambatan, kesusahan, atau tekanan yang dialami. Kecemasan diperkirakan berhubungan dengan ketangguhan mental yang dimiliki oleh seorang atlet. Dominikus, Fauzee, Abdullah, Meesin, & Choosakul, (dalam Nizam,

Fauzee, & Samah, 2009) mengatakan ketangguhan mental diperkirakan dapat mengurangi tingkat kecemasan dan membangun kepercayaan di antara para atlet.

### **G. Dimensi Ketangguhan Mental**

Gucciardi et.al. (2008) mengatakan bahwa penelitian tentang ketangguhan mental relatif baru dan sedang berkembang. Hal ini dapat dilihat pada variasi hasil penelitian yang dipublikasi (misalnya Clough & Earle, 2000; Bull et.al. , 2005; Middleton, Marsh, Martin, Richards, & Perry, 2004; Gucciardi et.al., 2008). Namun, dalam penelitian yang telah dilakukan diperoleh beberapa dimensi yang sama seperti self-belief, fokus dengan konsentrasi, motivasi, thriving on competition, resiliensi, handling pressure, sikap positif, persiapan yang berkualitas, goalsetting, determination and perseverance, dan komitmen (Gucciardi et.al., 2008).

Penelitian ini menggunakan dimensi ketangguhan mental yang dirumuskan oleh Gucciardi et.al. (2009). Keempat dimensi tersebut yaitu:

1. Thrive through challenge, yaitu perilaku dan sikap untuk mampu menghadapi suatu tantangan yang berasal dari tekanan internal dan eksternal. Dimensi ini terdiri atas tujuh atribut, yaitu (a) belief in physical and mental ability, atlet memiliki self-belief atas kemampuan fisik dan mental untuk mampu bangkit ketika di dalam tekanan; (b) skill execution under pressure, atlet mampu menunjukkan skill dalam keadaan tertekan; (c) pressure as challenge, atlet menerima setiap tekanan yang diterima sebagai tantangan terhadap kemampuan diri; (d) competitiveness, atlet memiliki hasrat kompetitif untuk menjadi yang terbaik; (e) bounce back, atlet memiliki kemampuan untuk bangkit dari kesulitan

dengan etos kerja dan tekad; (f) concentration, atlet mampu fokus dan konsentrasi pada tujuan yang ingin di capai; dan (g) persistence, atlet tekun dan memiliki tekad yang kuat untuk sukses.

2. Sport awareness, yaitu perilaku, sikap dan nilai yang relevan dengan performa individual atau tim. Dimensi ini terdiri dari atas enam atribut, yaitu (a) aware of individual roles, atlet memiliki kesadaran dan menerima tanggung jawab individual dalam tim (b) understand pressure, atlet mampu memahami setiap tekanan yang diterima di dalam dan diluar pertandingan; (c) acceptance of team role, atlet menerima dan memahami tanggung jawab sebagai bagian sebuah team dan mendahului kepentingan tim diatas kepentingan pribadi; (d) personal value, atlet memiliki dan berpedoman pada nilai kehidupan yang dimiliki untuk menjadi atlet dan pribadi unggul; (e) make sacrifice, atlet menyadari pengorbanan merupakan usaha untuk meraih kesuksesan tim dan personal; dan (f) accountability, atlet bertanggung jawab atas semua perilaku dan tidak mencari alasan ketika gagal.

3. Tough attitude, yaitu perilaku dan sikap yang mendasar untuk menghadapi tekanan dan tantangan yang bersifat positif maupun negatif. Definisi ini terdiri atas lima atribut, yaitu (a) distractible, atlet mudah teralihkan ditandai oleh perilaku yang tidak menentu, sporadis dan tidak terkendali; (b) discipline, atlet memiliki disiplin dalam perilaku; (c) give in to challenges, atlet mudah menyerah dalam menghadapi beragam tantangan; (d) physical fatigue and performance, atlet mampu menampilkan yang terbaik pada sesi latihan dan pertandingan meski

mengalami kelelahan; dan (e) *niggly injuries and performance*, atlet mampu menampilkan yang terbaik dalam latihan meski mengalami cedera.

4. *Desire succes*, yaitu perilaku, sikap, dan nilai yang dihubungkan dengan pencapaian atau keberhasilan. Dimensi ini terdiri lima atribut, yaitu (a) *understanding the game*, atlet mengetahui dan memahami aturan permainan secara utuh; (b) *sacrifes as part of success*, atlet memahami pengorbanan adalah bagian dari kesuksesan; (c) *desire team success*, atlet memiliki keinginan untuk menjadi bagian dari keuksesan; (d) *vision of success*, atlet memiliki visi yang jelas untuk kesuksesan dan mampu menerapkannya dalam tindakan; dan (e) *enjoy 50/50 situationss*, atlet menikmati situasi yang memiliki peluang kuat. Beberapa penelitian tentang ketangguhan mental belum mampu menghasilkan dimensi yang sama dengan penelitian lain (lihat Bull et.al., 2005; Middleton et.al., 2004; Gucciardi et.al., 2008; Jones, 2002; Loehr dalam Newland, 2009) hal ini disebabkan karena ketangguhan mental merupakan variabel baru dalam kajian psikologi olahraga (Gucciardi et.al., 2008) dalam usaha mencapai kesamaan persepsi maka dalam penelitian ini menggunakan keempat dimensi tersebut.

#### **H. Faktor yang mempengaruhi Ketangguhan Mental**

Penelitian tentang ketangguhan mental terlalu berfokus pada gagasan tentang adversity dan bagaimana setiap karakteristik dapat digunakan sebagai modal untuk menghadapi dan mengatasi adversity tersebut (Gucciardi et.al., 2008). Nicholls et.al. (2009) menemukan bahwa achievement level, jenis kelamin, usia, pengalaman, dan jenis olahraga turut mempengaruhi ketangguhan mental. Gucciardi et.al. (2008) menemukan terdapat dua faktor utama yang

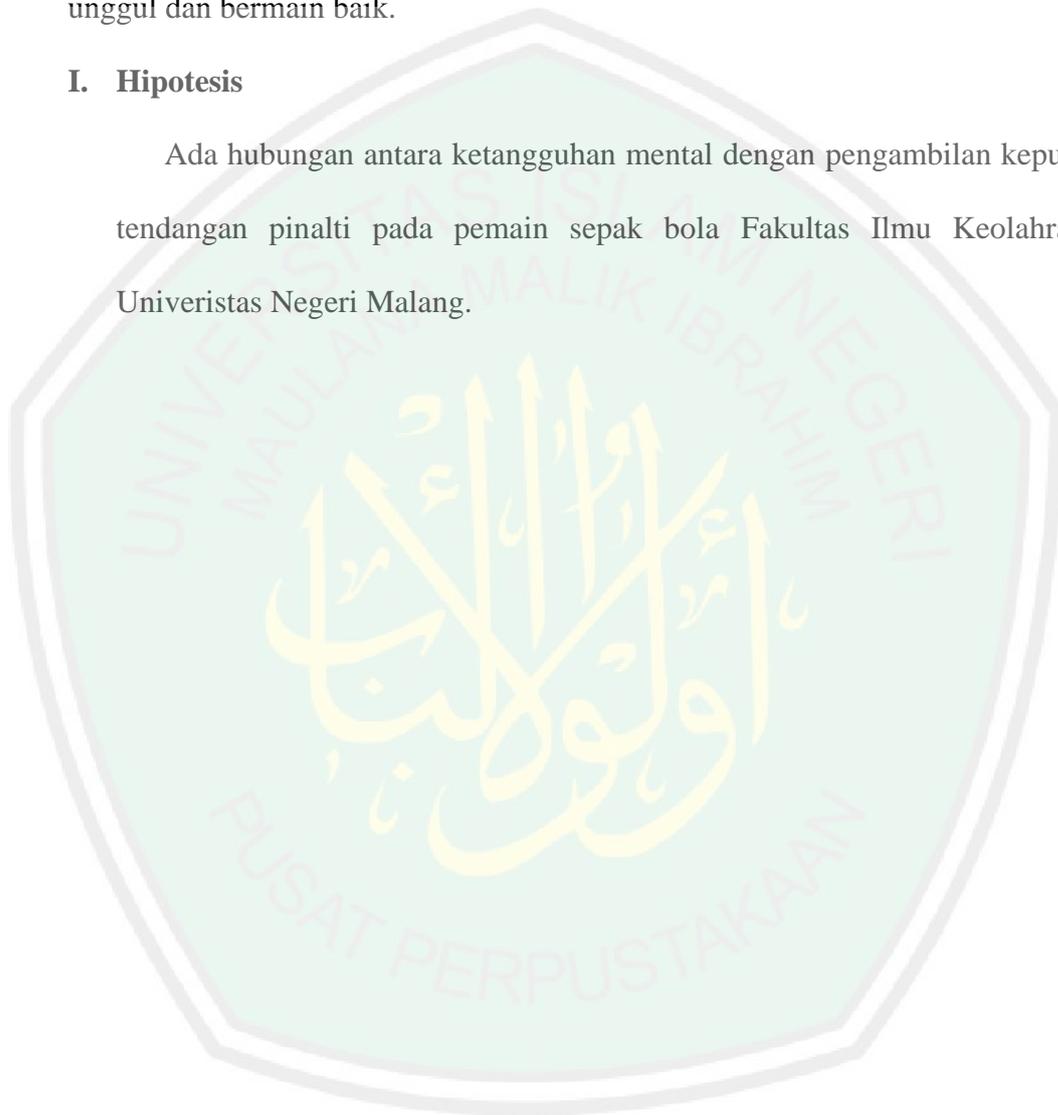
mempengaruhi atau situasi yang membutuhkan ketangguhan mental, yakni situasi umum dan situasi kompetitif. Situasi umum terdiri atas lima faktor, yakni 1. Cedera dan rehabilitas Faktor ini berkaitan dengan cedera yang dialami dan proses rehabilitasi. Cedera yang dialami menyebabkan perubahan rutinitas dan memaksa seorang atlet harus mengkaji ulang dan membuat penyesuaian yang dibutuhkan. 2. Persiapan Faktor ini berkaitan dengan semua persiapan terhadap latihan dan kompetisi (mis, diet dan etos kerja) yang bertujuan untuk melakukan kegiatan lebih baik dan di atas rata-rata orang lain yang mampu bermain dengan kemampuan terbaik. 3. Bentuk tantangan Faktor ini berkaitan dengan performa, baik secara individu maupun tim, saat keadaan baik (mis, ketinggal dan tampil di bawah performa). 4. Tekanan sosial faktor ini berkaitan dengan tekanan teman dan lingkungan sosial (mis, ajakan untuk menggunakan narkoba atau mabuk) yang memungkinkan atlet kehilangan kontrol atas diri dan olahraga yang ditekuni. 5. Komitmen yang seimbang Faktor ini berkaitan dengan komitmen atlet yang seimbang antara olahraga yang ditekuni dengan kehidupan diluar olahraga (mis, berhubungan dengan lawan jenis,dan media) terutama berhubungan dengan manajemen waktu dan disiplin.

Gucciardi et.al. & dimmock (2008) menyebutkan faktor lain adalah situasi kompetitif. Faktor ini terdiri atas tekanan eksternal dan internal. Tekanan internal adalah tekanan yang berasal dari atlet seperti kelelahan ketika self-belief atlet berkurang. Tekanan eksternal adalah tekanan yang berasal dari luar atlet, terdiri atas: (1) kondisi lingkungan ketika bermain, faktor ini berkaitan dengan keadaan lingkungan dan kondisi saat suatu pertandingan berlangsung (mis, bermain sebagai

tim tamu, penonton, cuaca, dan keputusan wasit); (2) variabel pertandingan, faktor ini merupakan beberapa variabel pertandingan seperti, (a) mendapat tantangan secara individual oleh lawan; (b) resiko fisik seperti cedera; dan (c) ketika sedang unggul dan bermain baik.

### **I. Hipotesis**

Ada hubungan antara ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan tendangan penalti pada pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Univeristas Negeri Malang.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dapat digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, Sugiyono (2007 : 13). Azwar (2014 : 5) penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data – data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan analisis data. Penelitian ini menggunakan analisis *product moment* untuk mengetahui hubungan ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan tendangan penalti pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang

#### **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variable yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variable tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2007). Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut (Nasir, 2005). Suatu konsep mengenai variabel yang sama dapat saja memiliki definisi operasional

yang lebih dari satu berbeda-beda antara penelitian yang satu dengan yang lainnya. Jadi, suatu definisi operasional haruslah memiliki keunikan (Azwar, 2007).

#### 1. Ketangguhan mental

ketangguhan mental merupakan kumpulan nilai, sikap, perilaku, dan emosi yang membuat atlet mampu bertahan dan melalui beragam hambatan, kesusahan, atau tekanan yang dialami. Ketangguhan mental sikap seorang atlet untuk mengatasi kendala, kesulitan bahkan tekanan agar tetap menjaga konsentrasi dan motivasi bertanding untuk menjaga energi positif dalam bertahan sepanjang pertandingan.

#### 2. Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan merupakan suatu proses pemikiran dari pemilihan alternatif yang akan dihasilkan mengenai prediksi kedepan. Atau dapat juga disimpulkan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan suatu pendapat yang dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara atau teknik tertentu agar dapat lebih diterima oleh semua pihak. Pengambilan keputusan pemain sepak bola menendang penalti, penentuan arah saat menendang penalti pada fix target.

### C. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling

#### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh penduduk yang dimaksud untuk diselidiki, populasi dibatasi sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama (Arikunto 1997 : 108). Yang dimaksud

penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang berjumlah 60 orang dengan usia rata-rata 20-22 tahun.

Alasan untuk mengambil populasi tersebut adalah :

- 1). Populasi yang dipakai mempunyai jenis kelamin yang sama yaitu putra,
- 2). Mereka adalah mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan yang berusia 20-22 tahun.

## **2. Sample penelitian**

Teknik pengambilan sample penelitian ini mengikutkan 60 mahasiswa putra Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket ketangguhan mental dan pengambilan keputusan, observasi dan dokumentasi.

## **3. Sampling**

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan populasi yang berjumlah 60 pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Subjek sebagian berasal dari pemain sepak bola yang merangkap pemain futsal berjumlah 20 orang dan 40 orang sisanya adalah murni pemain fakultasnya.

Peneliti melakukan penelitian yang berlokasi di Lapangan futsal NIKI MIRAH, ONGIS NADE, dan LAPANGAN FUTSAL ABM tepatnya di kota Malang. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti.

#### D. Pengukuran

Meminta mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan untuk mengisi skala tentang ketangguhan mental. Meminta mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan menendang tendangan penalti pada fix target dengan akurasi yang tepat, dan mengisi angket pengambilan keputusan.

Adapun uraian mengenai alat ukur yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Angket ketangguhan mental dan pengambilan keputusan

Untuk mengukur variabel ketangguhan mental, peneliti menggunakan angket modifikasi dari angket ketangguhan mental Michael Sheard. Sedangkan variabel pengambilan keputusan, peneliti menggunakan angket konstruksi. Dalam angket ini terdapat 4 pilihan jawaban. Terdiri dari Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Pertanyaan bersifat *favourable* dan *unfavourable*, mempunyai penilaian sebagai berikut:

##### a. *Favourable* :

1. Nilai 4 untuk jawaban Sangat Setuju
2. Nilai 3 untuk jawaban Setuju
3. Nilai 2 untuk jawaban Tidak Setuju
4. Nilai 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju

- b. *Unfavourable*:
- c. Nilai 4 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju
- d. Nilai 3 untuk jawaban Tidak Setuju
- e. Nilai 2 untuk jawaban Setuju
- f. Nilai 1 untuk jawaban Sangat Setuju

Dilakukan uji coba kepada pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang dengan jumlah 60 pemain, usia 20-22 tahun.

## 2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan *Eksperimental*. *Eksperimental* merupakan suatu metode dalam observasi yang membuat situasi sedemikian rupa untuk menimbulkan tingkah laku tertentu, observasi yang dibuat sengaja, observasi dihadapkan pada situasi yang seragam.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadiankejadian masa lalu yang telah di dokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kertas, alat tulis dan kamera.

## **E. Analisis Data**

Analisi data penelitian ini menggunakan korelasi produk moment merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio. KPM dikembangkan oleh Karl Pearson (Hasan, 1999).

### **a. Pengumpulan data**

Pengumpulan data pada penelitian yang pertama ini dilakukan di Lapangan futsal ABM di kota malang pada tanggal 4 april 2019, sekitar pukul 19.00 wib penelitian dimulai dengan diawali mengisi skala kuisisioner ketangguhan mental dan pengambilan keputusan, kemudian dilanjutkan dengan menendang pinalti tanpa stimulus dan target, dilakukan dalam satu kali putaran berjumlah 20 anak, kemudian di mulai tendangan kedua dengan memberikan stimulus dan diberi target pada gawang. Dan saya juga melakukan observasi tiap satu pemainnya setiap responden melakukan tendangan pertama dan kedua.

Pengumpulan data kedua dilakukan di lapangan futsal Niki Mirah pada tanggal 9 april 2019, penelitian dimulai pukul 19.00 wib dengan responden 20 pemain yang berbeda dengan hari pertama. Dan penelitian yang ketiga dilakukan di lapangan futsal Ongis Nade pada tanggal 15 april dan dimulai pukul 19.3 wib dengan 20 responden yang berbeda di pengambilan data pertama dan kedua.

Pengambilan data lapangan, saya dibantu oleh satu voulenter dalam membagikan skala kuisisioner secara face to face.

Skala adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, yang terdiri dari dua skala, yaitu skala ketangguhan mental dan skala *pengambilan keputusan*. Adapun beberapa rinciannya adalah sebagai berikut :

1) Skala Ketangguhan Mental

Skala ketangguhan mental terdiri dari 14 item, disusun berdasarkan derajat *favourable* semua diantaranya adalah hal percaya kemampuan diri, tekanan yang berasal dari sekitar, keyakinan dan kegigihan, kemampuan control diri.

2) Skala *pengambilan keputusan*

Skala pengambilan keputusan terdiri dari 8 item, disusun berdasarkan derajat *favourable* semua diantaranya adalah proses menentukan pilihan, alternative pilihan, konsekuensi yang akan diambil.

**b. Pelaksanaan Skoring**

Skala – skala yang sudah terkumpul dari hasil penelitian tersebut kemudian dilakukan penskoringan dengan mengoreksi setiap aitemnya, yaitu dengan memberi nilai 4 (empat) pada jawaban sangat setuju, nilai 3 (tiga) pada jawaban setuju, nilai 2 (dua) pada jawaban tidak setuju, nilai 1 (satu) pada jawaban sangat tidak setuju pada setiap pernyataan yang seluruhnya *favourable*. Pelaksanaan skoring dilakukan kurang lebih dalam waktu seminggu yang disajikan dalam bentuk tabulasi data excel.

## F. Instrument Penelitian

Data penelitian ini akan dikumpulkan menggunakan dua buah angket berdasarkan dengan dua variabel yang diukur. Adapun penjelasannya lebih lanjut mengenai hal tersebut sebagai berikut :

### 1. Angket Ketangguhan Mental

Untuk mengukur variable bebas disusun dan diuji dengan menggunakan angket. Berikut *blue print* variabel KETANGGUHAN MENTAL :

Tabel 3.1 *Blue print* KETANGGUHAN MENTAL

Konstruk	Aspek	Indikator	No aitem
KETANGGUHAN MENTAL	Kepercayaan	Percaya	1,2,3,4,5,6
		kemampuan diri	
	Keteguhan	Tekanan sekitar	7,8,9,10
		Keyakinan dan kegigihan	
kontrol	Kemampuan control diri	11,12,13, 14	
Total			14

## 2. Angket pengambilan keputusan

Untuk mengukur variabel terikat *pengambilan keputusan* disusun dan diuji dengan menggunakan angket. Berikut *blue print* variabel *pengambilan keputusan* :

Tabel 3.2 *Blue print* skala *pengambilan keputusan*

Konstruk	Aspek	Indikator	No aitem
Pengambilan keputusan	Identifikasi masalah	Proses menentukan pilihan	1,3,4,5
		Alternative pilihan	
	Mempertimbangkan resiko atau konsekuensi	konsekuensi keputusan yang akan diambil	2,6,7,8
	Total		8

Berdasarkan 2 buah *blue print* diatas, adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian ataupun gejala, Riduwan (2003 : 28). Dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel yang kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator – indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator – indikator yang terukur ini dapat dijadikan

titik tolak untuk membuat item instrument yang berupa pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Skala *likert* diyakini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- 1) Merupakan metode pernyataan sikap yang menggunakan respon subjek dengan dasar penentuan nilai skalanya, tidak diperlukan adanya keterangan, dapat menghemat waktu ataupun biaya.
- 2) Skalanya relatif mudah dibuat
- 3) Reliabilitasnya cukup tinggi

Jangka respon yang besar membuat skala likert dapat memberikan keterangan yang lebih nyata dan jelas tentang pendapat dan sikap yang dimiliki subjek.

Dalam skala likert ini terdapat satu bentuk pernyataan yaitu menggunakan pernyataan positif. Pernyataan positif *favourable* akan diberi nilai 1, 2, 3, 4. Dengan bentuk jawaban “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “setuju”, dan “sangat setuju”. Dengan keterangan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Penskorangan dengan skala likert

Item	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
Favourable	1	2	3	4

Alasan peneliti menggunakan 4 skor adalah karena peneliti menginginkan subjek untuk berpendapat dengan begitu tidak ada jawaban yang netral (tidak berpendapat).

## F. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu melalui statistika deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data atau menggambarkan data yang telah terkumpul dengan penyajian data berupa tabel, grafik, diagram, persentasi, frekuensi, perhitungan mean, median dan modus. Adapun langkah – langkah data dalam penelitian ini, yaitu :

### 1. Tahap uji validitas dan reliabilitas.

#### a. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukuran dalam melakukan fungsi ukurannya Azwar (2007 : 173). Dengan adanya uji valisitas ini diharapkan nantinya isntrumen yang ada dapat digunakan sebagaimana mestinya, tidak bersifat universal. Dengan kata lain instrumen ini valid untuk mengukur hal yang ingin diukur saja. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2)\{n\sum y^2 - (\sum y^2)\}}}$$

keterangan :

$R_{xy}$  : koefisien validitas dalam hitungan

$N$  : jumlah responden atau sampel

$\sum x$  : jumlah skor aitem

$\sum y$  : jumlah skor total

$\sum xy$  : jumlah skor “x” dikalikan “y”

$\sum x^2$  : jumlah skor “x” yang telah dikuadratkan

$\sum y^2$  : jumlah skor “y” yang telah dikuadratkan

#### b. Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan, Sukardi (2007: 127). Reliabilitas merupakan terjemahan dari kata reliability, Azwar (2014:7). Suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila instrument yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur meskipun dilakukan beberapa kali terhadap kelompok sunyek yang asama dan diperoleh hasil yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subyek belum berubah. Begitupula sebaliknya, suatu instrumen dikatakan tidak reliable atau sia – sia jika dilakukan pengtesan kembali menggunakan instrumen tersebut dan hasilnya berbeda. Pengukuran yang hasilnya tidak reliabel tentu tidak dapat dikatakan skurat karena konsistensi menjadi syarat akurasi. Data yang diukur akan dianggap baik, dapat diketahui dengan rumus alpha dengan koefisien 0 sampai 1.

Rumus alpha :

$$r_n = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

$R_n$  : reliabilitas instrumen

$K$  : banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2$  : jumlahnya varians butir

$\sigma t^2$  : varians total

a. Mencari mean

Mencari mean dapat dicari dengan cara menjumlahkan semua nilai dengan dibagi banyaknya individu. Rumusnya sebagai berikut :

$$m = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

M : mean

X : banyaknya nomor pada variabel X

N : jumlah total

b. Mencari standar deviasi

Tahap selanjutnya adalah mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}}{n - 1}$$

Keterangan :

SD : standar deviasi

X : skor X

M : jumlah responden

c. Menentukan kategorisasi

Menentukan kategorisasi digunakan untuk menempatkan individu kedalam kelompok secara terpisah dan berjenjang. Kategorisasi ini dimulai dari kategorisasi tinggi, sedang dan rendah. Adapun rumus untuk kategorisasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Rumus kategorisasi

Kriteria jenjang	Kategorisasi
$X > \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi
$\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Sedang
$X < \text{Mean} - \text{SD}$	Rendah

b. Analisis prosentase

Setelah mengetahui Mean dan SD, untuk analisis selanjutnya adalah analisis prosentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : persentase

F : frekuensi

N : jumlah subyek

## 2. Tahap uji asumsi

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui data yang diuji memiliki distribusi normal atau tidak, karena data yang baik itu adalah data yang normal dalam pendistribusiannya. Uji normalitas ini menggunakan bantuan SPSS versi 16.0 dengan rumus *Kolmogorov Smirnov Test* (KST). Dasar

pembambilan keputusan dalam uji normalitas yakni, jika nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui status linear tidaknya suatu distribusi data penelitian atau untuk mengukur besarnya pengaruh dari satu variabel bebas *independent* (x) terhadap variabel terikat *dependen* (y). Pada uji linearitas ini diharapkan adalah harga F empirik lebih kecil daripada F teoritik, yaitu yang berarti bahwa dalam distribusi data yang diteliti memiliki bentuk linear, dan apabila F empirik lebih besar daripada F teoritiknya maka berarti distribusi data yang diteliti adalah tidak linear.

### 3. Tahap uji hipotesis

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *pearson product moment*. Analisis *pearson product moment* adalah salah satu dari beberapa jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan 2 variabel yang berskala interval atau rasio, dimana dengan uji ini akan mengembalikan nilai koefisien korelasi yang nilainya berkisar antara -1,0 dan 1. Nilai -1 artinya terdapat korelasi negatif yang sempurna, sedangkan 0 artinya tidak ada korelasi dan nilai 1 berarti ada korelasi positif yang sempurna. Yang dirumuskan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2)\{n\sum y^2 - (\sum y^2)\}}}$$

*keterangan :*

$R_{xy}$  : koefisien korelasi product moment

N : jumlah responden atau sampel

X : jumlah skor aitem

Y : jumlah skor total



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Hasil Uji Validitas

Skala pada penelitian ini telah dikoreksi dan dibimbing oleh dosen pembimbing dengan mengkaji setiap aitem yang digunakan apakah sesuai dengan teori yang digunakan. Dengan demikian dapat diketahui sejauhmana aitem dan skala tersebut layak untuk disebar pada subyek. Cara perhitungan setiap butir aitem yaitu dengan menggunakan rumus seperti yang dijelaskan di bab 3. Setelah dilakukan perhitungan maka selanjutnya membandingkan  $r_{xy}$  setiap aitem dengan  $r$  tabel. Berikut adalah hasil uji validitas yang dilakukan pada 2 skala penelitian yakni skala ketangguhan mental dan pengambilan keputusan. Berikut adalah hasil uji validitas masing – masing skala :

##### a. Skala Ketangguhan Mental

Dari hasil output, diketahui bahwa  $R$  tabel untuk jumlah responden 60 orang adalah 0,210. Sehingga dapat diketahui :

Tabel 4.1 Hasil uji validitas skala ketangguhan mental

No. item	r xy	R tabel	Keterangan
1	.336	0,210	Valid
2	.524	0,210	Valid
3	.355	0,210	Valid
4	.326	0,210	Valid
5	.375	0,210	Valid
6	.277	0,210	Valid
7	.223	0,210	Valid
8	.272	0,210	Valid
9	.491	0,210	Valid
10	.653	0,210	Valid
11	.472	0,210	Valid
12	.478	0,210	Valid
13	.403	0,210	Valid

Berdasarkan data diatas, ke 13 item dari skala ketangguhan mental (x) dapat dikatakan valid dan tidak ada aitem yang gugur.

### b. Skala Pengambilan keputusan

Dari hasil output, diketahui bahwa R tabel untuk jumlah responden 60 orang adalah 0,210. Sehingga dapat diketahui :

Tabel 4.2 Hasil uji validitas pengambilan keputusan

No. Aitem	r xy	R tabel	Keterangan
1	0.504	0,210	Valid
2	0.533	0,210	Valid
3	0.441	0,210	Valid
4	0.418	0,210	Valid
5	0.596	0,210	Valid
6	0.529	0,210	Valid
7	0.322	0,210	Valid

Berdasarkan data diatas, ke 7 item dari skala pengambilan keputusan (y) dapat dikatakan valid dan tidak ada aitem yang gugur

## 2. Hasil Uji Reliabilitas

Untuk pengukuran reliabilitas instrument pada skala ketangguhan mental dan skala *pengambilan keputusan* didasarkan oleh reliabilitas yang memiliki nilai tinggi ditunjukkan dengan nilai *alpha cronbach* mendekati angka 1. Sehingga dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Skala	Koefisien reliabilitas	Kategori
Mental thougness	0.772	Sangat reliabel
<i>Pengambila keputusan</i>	0.749	Sangat reliabel

Sumber : Data Primer diolah, 2018

Berdasarkan tabel data diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas skala ketangguhan mental dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,772. Hasil perhitungan reliabilitas untuk skala *pengambilan keputusan* diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.749 yang artinya bahwa instrument yang telah digunakan ini mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi. Kedua skala tersebut semakin mendekati angka 1, yang artinya semakin reliabel.

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas diketahui bahwa alat ukur ini telah memenuhi syarat reliabilitas, yang berarti setiap butir aitem dari skala ini telah konsisten dengan butir – butir lainnya dalam mengukur skala ketangguhan mental

dan *pengambilan keputusan*, sehingga layak untuk dilanjutkan pada penelitian selanjutnya.

**a. Prosentase variabel mental thougness dan variabel pengambilan keputusan**

**1. Prosentase variabel mental thougness**

Untuk mengetahui berapa prosentase tingkat mental thougness, peneliti menggunakan hitungan melalui SPSS 16,0. Penentuan norma penilaian dilakukan apabila nilai *Mean (M)* dan *Standar Deviasi (SD)* telah diketahui. Berikut data yang diperoleh :

Tabel 4.4 *Mean (M)* dan *Standar Deviasi (SD)* variabel mental thougness

Skala	<i>Mean (M)</i>	<i>Standar Deviasi (SD)</i>
ketangguhan mental	27,05	5,173

Berdasarkan perolehan diatas, diperoleh skala ketangguhan mental dengan *Mean* sebesar 27,05 dan *Standar Deviasi (SD)* sebesar 5,173. Kemudian dari skor *X* yang diperoleh maka akan dikategorisasikan menjadi tiga tingkatan yaitu : tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorianya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Kategori tingkat ketangguhan mental

Nilai	Kategori	Jumlah	Prosentase
$X > \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi	6	10.0 %
$\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Rendah	46	76.7 %
$X < \text{Mean} - \text{SD}$	Sedang	8	13.3 %
Jumlah		60	

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa dari 60 responden terdapat 6 pemain yang memiliki tingkat ketangguhan mental tinggi (10,0%), 46 pemain memiliki tingkat ketangguhan mental sedang (76,7%), dan 8 pemain memiliki tingkat ketangguhan mental rendah (13,3%).

## 2. Prosentasi variabel pengambilan keputusan

Tabel 4.6 *Mean* (M) dan *Standar Deviasi* (SD) variabel pengambilan keputusan

Skala	Mean (M)	Standar Deviasi (SD)
Pengambilan keputusan	13.18	3,154

Berdasarkan perolehan diatas, diiperoleh skala pengambilan keputusan dengan *Mean* sebesar 13,18 dan *Standar Deviasi* (SD) sebesar 3,154. Kemudian dari skor Y yang diperoleh maka akan dikategorisasikan menjadi tiga tingkatan yaitu : tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorianya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Kategori tingkat pengambilan keputusan

Nilai	Kategori	Jumlah	Prosentase
$X > \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi	7	11.7 %
$\text{Mean} - \text{SD} \leq X \leq \text{Mean} + \text{SD}$	Rendah	40	66.7 %
$X < \text{Mean} - \text{SD}$	Sedang	13	21.7 %
Jumlah		60	

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa dari 60 responden terdapat 7 pemain yang memiliki tingkat pengambilan keputusan tinggi (11,7%), 13 pemain memiliki tingkat pengambilan keputusan sedang (21,7%), dan 40 pemain memiliki tingkat pengambilan keputusan rendah (66,7%).

### 3. Hasil Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan analisis data. Dan uji asumsi pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Kedua hasil tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut :

a. Hasil Uji Normalitas

Melalui perhitungan

*Kolmogorov Smisnov Test* (KST) ini hasil normalitas diperoleh. Berikut tabel hasil uji normalitas pada skala ketangguhan mental dan *pengambilan keputusan*.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Variabel	KST	Sig / p	Keterangan	Kesimpulan
ketangguhan mental	0.668	0.764	Sig > 0,05	Normal
<i>Pengambilan keputusan</i>	1.179	0.124	Sig > 0,05	Normal

Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji normalitas yang dapat melalui *Kolmogorov Smisnov Test* (KST) skala ketangguhan mental sebesar 0,668 dengan tingkat signifikan 0,764 (  $P > 0,05$ ) dan data peneliti tersebut dikatakan normal. *Kolmogorov Smisnov Test* (KST) pada skala *pengambilan keputusan* sebesar 1,179 dengan tingkat signifikan 0,124 (  $P > 0,05$ ) dan data penelitian tersebut dikatakan normal.

b. Hasil Uji Linearitas

Uji linear bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear signifikan atau tidak. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan software SPSS dengan nilai signifikansi, apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka kesimpulannya terdapat hubungan yang linear antara X dan Y. Yang kedua adalah dengan melihat F hitung pada output SPSS dan membandingkannya dengan F hitung yang terdapat pada tabel. Hasil uji linearitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas

ANOVA tabel							
			Sum of squares	Df	Mean square	F	Sig.
Mental thoughtness Pengambilan keputusan	Between Groups	Combined	319.217	20	15.961	2.325	0.012
		Linearity	217.832	1	217.832	31.727	0.000
		Deviation from linearity	101.385	19	5.336	0.777	0.718
	Within groups		267.767	39	6.866		
	Total		586.983	59			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi  $0,718 > 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan yang linear antara variabel ketangguhan mental

dan pengambilan keputusan. Sedangkan nilai F hitung yang didapatkan dari output diatas adalah 0,777 dengan F tabel yang terdapat pada tabel distribusi nilai 0,05 dengan perolehan nilai df 19 dan 39 adalah 1,93. Maka dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $0,777 < 1,93$  sehingga terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel ketangguhan mental dan pengambilan keputusan.

c. Hasil Uji Korelasi

Berdasarkan penelitian ini untuk mengetahui korelasi antar variabel peneliti menganalisis menggunakan perhitungan *product moment* dan hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil uji korelasi

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		T	Sig.	
		B	Std. Error			Beta
1	(Constant)	3.136	1.748		1.794	.078
	mental	.371	.063	.609	5.850	.000

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa r tabel untuk jumlah responden 60 orang adalah 0,210 dan r hitung sebesar 0,609. sehingga r hitung  $0,609 > r$  tabel 0,210 atau nilai signifikansi  $0 < \text{ taraf signifikansi } 0,05$ . Kesimpulannya adalah terdapat hubungan antar ketangguhan mental dan pengambilan keputusan karena pearson bernilai positif. Maka dapat diartikan semakin tinggi ketangguhan mental, maka akan semakin tinggi pula *pengambilan keputusan* pada masing - masing pemain.

d. Hasil uji hipotesis

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis ini dengan melihat nilai signifikansi hasil output SPSS sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi  $<$  dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada hubungan ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan.
- 2) Sebaliknya jika nilai signifikansi  $>$  dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa tidak ada hubungan ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan.

Tabel 4.11 hasil Uji Hipotesis

		ketangguhan mental	<i>Pengambilan keputusan</i>
KETANG GUHAN MENTAL	<i>Pearson Correlation</i>	1	0.609**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		0000
	N	60	60
<i>Pengambil an keputusan</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.609**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000	
	N	60	60

Berdasarkan hasil output diatas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$  , sehingga disimpulkan bahwa bahwa “ Ada hubungan ketangguhan mental dengan *pengambilan keputusan*”.

e. Besarnya hubungan ketangguhan mental dengan *pengambilan keputusan*

Untuk mengetahui besarnya hubungan ketangguhan mental dengan *pengambilan keputusan* peneliti berpedoman pada nilai R square yang terlihat pada data berikut :

Tabel 4.12 Hasil *r square*

	R	<i>R Squared</i>
keputusan * mental	0.609	0.371

Dari perolehan data diatas, diketahui nilai *R Square* sebesar 0,371. nilai ini mengandung arti bahwa hubungan ketangguhan mental sebesar 37,1%, sedangkan 62,9 % *pengambilan keputusan* dihubungkan oleh variabel lain yang tidak diteliti.



## B. Pembahasan

sepak bola bisa saja terjadi moment pelanggaran di dalam kotak pinalti yang menyebabkan tendangan pinalti. Pinalti juga bisa terjadi bila pertandingan berakhir dengan skor seri dan harus ada satu tim pemenang. Dalam menghadapi tendangan pinalti pemain dituntut untuk memiliki mental yang siap dan pengambilan keputusan secara cepat dan tepat, agar berbuah gol dengan waktu yang terbatas.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, tingkat ketangguhan mental pada pemain sepak bola Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Malang dengan jumlah responden 60 diperoleh tingkat prosentase sebesar 37,1%. Dengan demikian, maka hipotesis menyatakan bahwa ketangguhan mental berperan dalam meningkatkan *pengambilan keputusan* pada pemain sepak bola Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Malang. Maka dapat diartikan semakin tinggi ketangguhan mental, maka akan semakin tinggi pula *pengambilan keputusan* pada masing - masing pemain, begitupun sebaliknya semakin rendah ketangguhan mental pemain semakin rendah *pengambilan keputusannya*.

Tingkat ketangguhan mental dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan kepada 60 pemain sepak bola Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Malang. Dapat diketahui kategorisasinya sebagai berikut : Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa dari 60 responden terdapat 6 pemain yang memiliki tingkat *mental thougness* tinggi (10,0%), 46 pemain memiliki tingkat *mental thougness* sedang (76,7%), dan 8 pemain

memiliki tingkat mental thougness rendah (13,3%). Hasil tersebut dapat diketahui bahwa pemain sepak bola Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Malang memiliki tingkat ketangguhan mental yang sedang.

Sedangkan tingkat pengambilan keputusan dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan kepada 60 pemain sepak bola Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Malang. Dapat diketahui kategorisasinya sebagai berikut : 7 pemain yang memiliki tingkat pengambilan keputusan tinggi (11,7%), 13 pemain memiliki tingkat pengambilan keputusan sedang (21,7%), dan 40 pemain memiliki tingkat pengambilan keputusan rendah (66,7%). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pemain sepak bola Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Malang memiliki tingkat *pengambilan keputusan* yang rendah.

Definisi Ketangguhan Mental Ketangguhan mental merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan karakteristik mental superior seorang atlet. (Gucciardi et. al: 2008) menjelaskan ketika kemampuan fisik, teknik, dan taktis yang dimiliki cenderung sama, ketangguhan mental merupakan pembeda antara atlet “baik” dengan atlet “hebat”. Menurut James A.F. Stoner, keputusan adalah pemilihan diantara berbagai alternatif. Definisi ini mengandung tiga pengertian, yaitu : (1) ada pilihan atas dasar logika atau pertimbangan; (2) ada beberapa alternatif yang harus dipilih salah satu yang terbaik; (3) ada tujuan yang ingin dicapai dan keputusan itu makin mendekati pada tujuan tersebut. Definisi keputusan yang lain dikemukakan oleh Prajudi Atmosudirjo bahwa keputusan adalah suatu

pengakhiran daripada proses pemikiran tentang suatu masalah dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif.

Menurut penelitian yang dilakukan Algani dkk yang berjudul *Mental Toughness dan Competitive Anxiety* pada Atlet Bola Voli yang menyatakan mental toughness cenderung memunculkan reaksi positif dalam mengatasi kendala, kesulitan, tekanan pada seseorang pada khususnya atlet dalam melakukan suatu pertandingan.

Menurut penelitian yang dilakukan Sergius Iyai dkk yang berjudul Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Penentuan Posisi Pemain dalam Tim Sepak Bola dengan Menggunakan Metode *Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART)* Dimodifikasi yang menyatakan bahwa Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Penentuan Posisi Pemain Sepak Bola dengan menggunakan metode SMART ini dapat menentukan posisi terbaik seorang pemain serta posisi alternatifnya, serta dapat membantu pelatih dalam menentukan posisi seorang pemain secara efektif sesuai dengan kemampuan pemain tersebut.

Beberapa faktor yang mempengaruhi ketangguhan mental dalam pengambilan keputusan adalah tekanan dari supporter dan kesiapan diri dalam menghadapi situasi sulit.

Seringnya berlatih dan menambah jam terbang bertanding, akan membuat ketangguhan mental pemain bertambah dan mengalami peningkatan secara bertahap ini akan menjadi positif bagi pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan setia pemain harus memiliki kepercayaan mampu pada diri sendiri, mampu meredam tekanan dari luar diri dan dari lingkungan sekitar, memiliki keyakinan dan kegigihan dalam berlatih dan mampu mengontrol diri agar tidak terjadi *over confidence*. Pemain juga dituntut bisa menentukan pilihan dengan cepat, tepat dalam waktu yang sempit dalam mengarahkan tendangan ke sudut yang diinginkan. Cara tersebut pemain dapat meningkatkan proses pengambilan keputusan yang baik.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV mengenai penelitian tentang hubungan ketangguhan mental dengan pengambilan keputusan tendangan penalti pada pemain sepak bola Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan disimpulkan bahwa “ Ada hubungan ketangguhan mental dengan *pengambilan keputusan*”. diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$  ,

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti berikutnya :

Untuk peneliti selanjutnya agar mencari subjek yang benar benar ahli atau pro di bidang sepak bola, supaya penelitian mendapatkan hasil yang sangat valid karena subjek bisa lebih serius saat penelitian lapangan berlangsung

2. Bagi subjek yang diteliti :

Untuk subjek penelitian agar tidak terpacu oleh hasil dari penelitian ini, karena ini bisa juga dipengaruhi oleh suasana sekitar dan tekanan dari lingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Algani, P.A., (2018). Hubungan Antara Mental Toughness Dengan Competitive Anxiety Pada Atlet Bola Voli. Malang: Fakultas Psikologi UMM. Hal 14
- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arroba, T. (1998). Decision Making by Chinese-US. *Journal of Social Psychology*. 38. 102-116.
- Azwar, Saifuddin. 1999. *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta :Pustaka Belajar
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta :Pustaka Belajar
- Connaughton, D., Wadey, R., Hanton, S., & Jones, G. (2008). The development and maintenance of mental toughness: Perceptions of elite performers. *Journal of Sports Sciences*, 26(1), 83-95.
- Crust, L., & Azadi, K. (2010). Mental toughness and athletes' use of psychological strategies. *European Journal of Sport Science*, 10(1), 43-51.
- Crust, L., & Clough, P. J. (2005). Relationship between mental toughness and physical endurance 1. *Perceptual and Motor Skills*, 100(1), 192-194.
- Crust, L., & Clough, P. J. (2011). Developing mental toughness: From research to practice. *Journal of Sport Psychology in Action*, 2(1), 21-32.
- Dermawan, Rizqi. (2004). *Pengambilan Keputusan*, Bandung : Alfabeta.
- Gunarsa, Singgih D. (2008). *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Ibnu, S. (2000). *Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi*. Edisi kedua, Jakarta: Bumi Aksara
- Ibrahim, Rusli. dan Komarudin. (2008). *Modul Psikologi Olahraga*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga.

- Iyai, S., M., & Rosa, P., H., P. (2016). Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Penentuan Posisi Pemain dalam Tim Sepak Bola dengan Menggunakan Metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART) Dimodifikasi. Semarang: Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sanata Dharma.
- Jones, G., Hanton, S. & Connaughton, D. (2007). *A Framework of Mental Toughness In The World's Best Performers. The Sporty Psychologist*, 2007, 21, 243-264.
- Kotler, P., (2003). *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Edisi Kedua. Jakarta: Gramedia.
- Liche, S., dkk. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks
- Mincemoyer and Perkins. (2003). *Assesing Decision Making Skill og Youth*. Journal Online Vol 8 No ISSN 1540 5273. Diakses 20 September 2018.
- Permadi, Asep A. (2011). Model Pembelajaran Tendangan Penalti dengan Tingkat Kepercayaan Diri dalam Permainan Sepakbola. Skripsi pada FPOK UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Purwanto, Ngalim. (2006). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reason, J. (1990). *Human Errors*. Cambridge University Press.
- Roepajadi, J. (2013). Konsep Olahraga dalam Kesehatan. *Jurnal Olahraga*. Hal. 1-5.
- Salusu, J. (2006). Pengambilan Keputusan Strategik Untuk Organisasi Publik dan Organisasi Non Profit. Grasindo. Jakarta.
- Scheunemann, T. (2008). *Dasar-dasar Sepak Bola Modern Untuk Pemain dan Pelatih*. Dioma, Malang.
- Semiun, Yustinus, (2006), Kesehatan Mental 3, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Subana, M dan Sudrajat, 2005, Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah, Bandung: Pustaka Setia
- Suharnan, (2005). Psikologi Kognitif, Surabaya: Srikandi.
- Wood G, Wilson MR. (2010). *A Moving Goalkeeper Distracts Penalty Takers and Impaires Shooting Accuracy. Journal of Sport Sciences*, 28:937-946.

**LAMPIRAN**



Lampiran 1: Blue print skala Mental toughness

Konstruk	Aspek	Indikator	No aitem
Mental Toughness	Kepercayaan	Percaya kemampuan diri	1,2,3,4,5,6
		Tekanan sekitar	
	Keteguhan	Keyakinan dan kegigihan	7,8,9,10
	kontrol	Kemampuan control diri	11,12,13,14
	Total		14

Lampiran 2 : Skala penelitian Mental Toughness

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Ancaman gagal dalam menendang penalty yang saya hadapi akan membuat saya berhati-hati				
2	Saya memiliki keyakinan pada kemampuan saya dalam mengambil tendangan pinalty				
3	Saya memiliki kualitas yang bagus dalam mengambil tendangan penalty dibandingkan dengan rekan setim saya				
4	Saya memiliki kualitas untuk tampil baik saat berada di bawah tekanan dalam mengambil tendangan pinalty				
5	Di bawah tekanan, saya dapat membuat keputusan dengan percaya diri dalam mengambil tendangan pinalty				
6	Saya bisa mendapatkan kembali ketenangan saya jika gagal menendang pinalty				
7	<i>Saya berkomitmen untuk menyelesaikan tugas tendangan penalty dengan baik</i>				
8	<i>Saya bertanggung jawab untuk menetapkan target yang menantang bagi diri saya sendiri</i>				
9	Saat merasakan ketegangan seperti menendang penalty saya cenderung tidak mempunyai target				
10	Saya mudah terganggu dan kehilangan konsentrasi dalam tendangan pinalty				
11	Saya khawatir kinerjanya buruk dalam menghadapi tendangan penalty				
12	Saya diliputi oleh keraguan diri dalam menendang				

	tendangan pinalty				
13	Saya merasa cemas saat menghadapi tendangan pinalty				
14	Saya marah dan frustrasi ketika gagal menendang pinalty				

### LAMPIRAN 3: HASIL INPUT DATA PENELITIAN

#### 1. Data Variabel Mental Toughness

	v1	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	total
1		2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	24
2		3	1	3	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	23
3		3	2	3	1	2	2	2	3	4	3	4	3	3	35
4		1	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	21
5		4	1	2	3	2	1	4	2	1	3	1	1	1	26
6		3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	31
7		3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	30
8		3	1	3	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2	24
9		4	2	3	2	3	1	2	4	3	3	3	3	3	36
10		3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
11		3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	26
12		4	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	4	26
13		4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	32
14		3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	31
15		4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	34
16		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
17		2	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	20
18		1	1	4	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	22
19		3	2	3	2	3	1	1	2	3	3	3	2	3	31
20		3	2	1	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	32
21		3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	29
22		3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23		2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	2	2	1	27
24		3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	18
25		3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	28
26		4	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	27
27		3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	3	27
28		3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	24
29		4	3	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	31
30		4	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	2	1	21

31		4	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	4	1	22
32		3	1	1	3	2	1	2	3	2	3	3	3	2	29
33		2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20
34		3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	31
35		3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	28
36		3	2	4	4	3	2	1	2	1	2	1	2	2	29
37		3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	27
38		3	1	1	1	2	1	2	2	3	3	3	4	3	29
39		1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	15
40		3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	25
41		3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	24
42		4	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	4	4	36
43		3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	32
44		3	2	2	2	3	2	1	2	4	2	2	2	2	29
45		3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	26
46		3	3	2	1	4	2	3	3	2	1	1	1	3	29
47		4	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	29
48		4	3	4	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	41
49		4	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	4	30
50		4	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	27
51		3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	33
52		3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	30
53		3	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	3	30
54		3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	1	26
55		4	1	3	2	1	1	1	2	2	3	3	3	1	27
56		3	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	3	4	27
57		4	2	3	3	1	2	2	2	1	1	1	2	1	25
58		3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	25
59		4	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	23
60		4	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	25

Lampiran 4 : Blue print pengambilan keputusan

Konstruk	Aspek	Indikator	No aitem
Pengambilan keputusan	Identifikasi masalah	Proses menentukan pilihan	1,3,4,5
		Alternative pilihan	
	Mempertimbangkan resiko atau konsekuensi	konsekuensi keputusan yang akan diambil	2,6,7,8
	Total		8

Lampiran 5 : Skala penelitian Pengambilan Keputusan

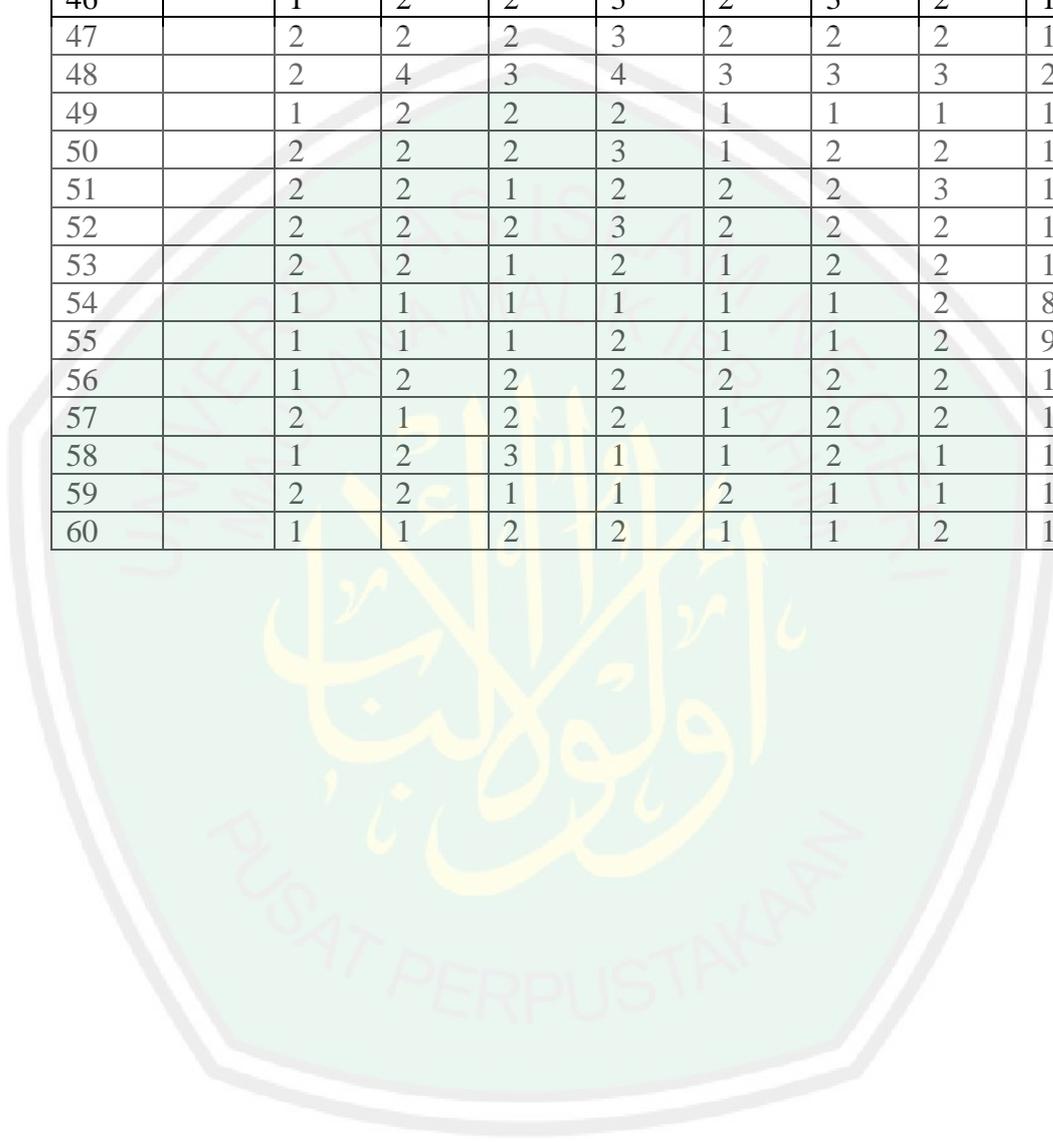
NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya dapat menentukan pilihan dengan cepat dan tepat saat menendang penalty				
2	Saya tidak siap bila menendang penalty				
3	Saya bisa menempatkan bola tendangan penalty ke arah yang saya inginkan				
4	Saya berani mengambil sudut atas gawang saat menendang penalty walaupun ada kemungkinan tidak gol				
5	Saya yakin kemampuan saya dalam menendang pinalty				
6	Saya menendang penalty dengan kaki terkuat				
7	Saya bisa membuat diri saya tenang sebelum mengeksekusi tendangan penalty				
8	Saya akan tetap mengambil tendangan penalty meskipun saya sudah kelelahan				

## LAMPIRAN 6: HASIL INPUT DATA PENELITIAN

## 1. Data Variabel Pengambilan Keputusan

	v2	1	2	3	4	5	7	8	total
1		2	2	1	1	2	2	2	12
2		2	2	1	2	1	2	4	14
3		2	1	3	2	2	2	1	13
4		2	1	1	3	1	2	4	14
5		1	3	2	3	1	1	4	15
6		3	2	2	2	2	2	2	15
7		2	2	2	2	2	2	3	15
8		1	2	2	2	1	1	2	11
9		2	4	3	1	2	1	1	14
10		2	3	2	2	2	2	2	15
11		1	2	2	1	1	2	2	11
12		2	1	2	2	1	2	2	12
13		2	2	2	2	2	2	2	14
14		3	2	2	2	3	3	3	18
15		2	3	2	2	2	2	2	15
16		1	1	1	1	1	1	1	7
17		1	1	1	1	1	1	1	7
18		4	4	4	4	1	1	1	19
19		2	2	2	2	2	1	1	12
20		2	2	1	2	2	2	2	13
21		1	3	1	2	2	2	3	14
22		1	1	1	2	1	1	2	9
23		2	2	3	1	2	2	3	15
24		1	1	1	2	1	1	2	9
25		3	3	3	2	3	2	3	19
26		1	2	1	3	2	1	3	13
27		1	2	1	2	1	1	2	10
28		2	3	2	2	2	2	2	15
29		2	2	1	2	2	1	2	12
30		1	1	2	3	1	1	2	11
31		1	1	1	1	1	1	1	7
32		1	3	1	3	2	2	3	15
33		2	1	1	3	1	1	1	10
34		2	3	3	2	2	2	3	17
35		2	2	2	2	2	2	2	14
36		2	2	2	3	2	1	3	15
37		2	2	3	3	2	2	3	17
38		2	1	2	2	2	2	4	15
39		1	1	1	1	1	1	1	7
40		1	2	2	2	2	3	3	15

41		2	2	2	2	2	2	2	14
42		2	2	1	2	2	2	3	14
43		2	2	2	3	2	2	4	17
44		2	2	2	3	3	2	2	16
45		2	2	2	2	2	2	3	15
46		1	2	2	3	2	3	2	15
47		2	2	2	3	2	2	2	15
48		2	4	3	4	3	3	3	22
49		1	2	2	2	1	1	1	10
50		2	2	2	3	1	2	2	14
51		2	2	1	2	2	2	3	14
52		2	2	2	3	2	2	2	15
53		2	2	1	2	1	2	2	12
54		1	1	1	1	1	1	2	8
55		1	1	1	2	1	1	2	9
56		1	2	2	2	2	2	2	13
57		2	1	2	2	1	2	2	12
58		1	2	3	1	1	2	1	11
59		2	2	1	1	2	1	1	10
60		1	1	2	2	1	1	2	10



DESCRIPTIVES VARIABLES=mental keputusan

/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

## Descriptives

Notes	
Output Created	30-Apr-2019 20:07:07
Comments	
Input	Active Dataset DataSet5 Filter <none> Weight <none> Split File <none> N of Rows in Working Data File 60
Missing Value Handling	Definition of Missing User defined missing values are treated as missing. Cases Used All non-missing data are used.
Syntax	DESCRIPTIVES VARIABLES=mental keputusan /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
Resources	Processor Time 00:00:00.000 Elapsed Time 00:00:00.000

[DataSet5]

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Mental Keputusan	60	14	41	27.05	5.173
Valid N (listwise)	60	7	22	13.18	3.154

## LAMPIRAN 7: Kategorisasi Variabel Mental Toughness

RECODE mental (32.223 thru Highest=1) (Lowest thru 21.877=3) (21.877 thru 32.223=2) INTO xxx.

VARIABLE LABELS xxx 'xxxxxx'.

EXECUTE.

FREQUENCIES VARIABLES=xxx

/HISTOGRAM

/ORDER=ANALYSIS.

### Frequencies

		Notes
Output Created		30-Apr-2019 20:13:50
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet5
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=xxx /HISTOGRAM /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.500
	Elapsed Time	00:00:01.813

[DataSet5]

**Statistics**

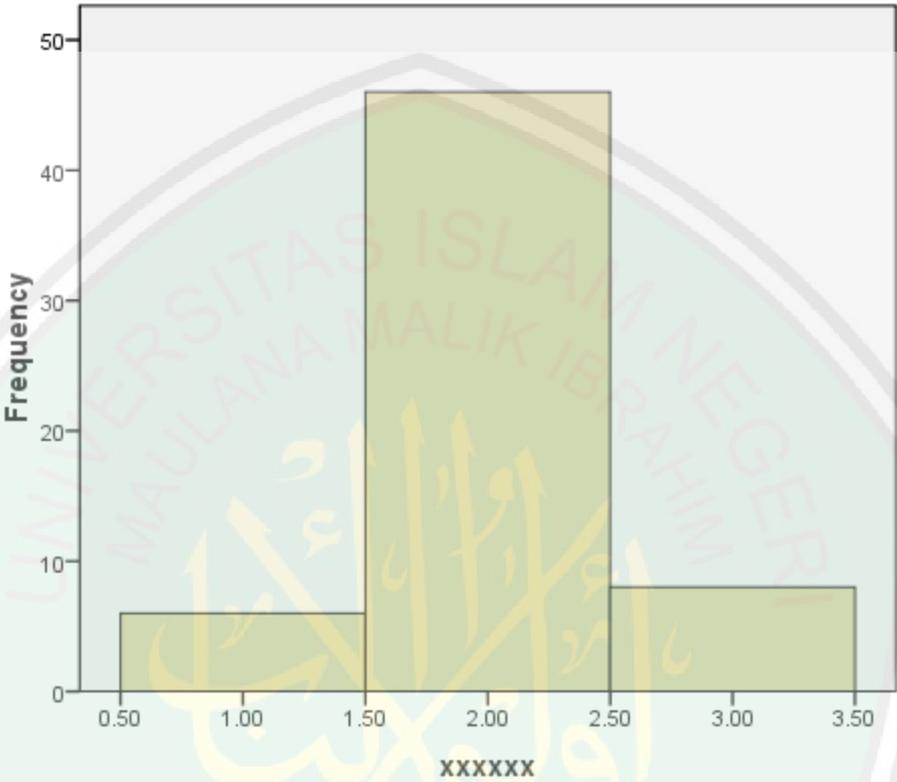
Xxxxxx

N	Valid	60
	Missing	0

xxxxxx

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	10.0	10.0	10.0
	2	46	76.7	76.7	86.7
	3	8	13.3	13.3	100.0
Total		60	100.0	100.0	

Histogram



Mean =2.03  
Std. Dev. =0.486  
N =60

### LAMPIRAN 8: Kategorisasi Variabel Pengambilan Keputusan

RECODE keputusan (16.334 thru Highest=1) (Lowest thru 10.026=3) (10.026 thru 16.334=2) INTO yy.

VARIABLE LABELS yy 'yyy'.

EXECUTE.

FREQUENCIES VARIABLES=yy

/HISTOGRAM

/ORDER=ANALYSIS.

### Frequencies

		Notes	
Output Created			30-Apr-2019 20:53:36
Comments			
Input	Active Dataset	DataSet0	
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.	
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=yy /HISTOGRAM /ORDER=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time		00:00:00.266
	Elapsed Time		00:00:00.266

[DataSet0]

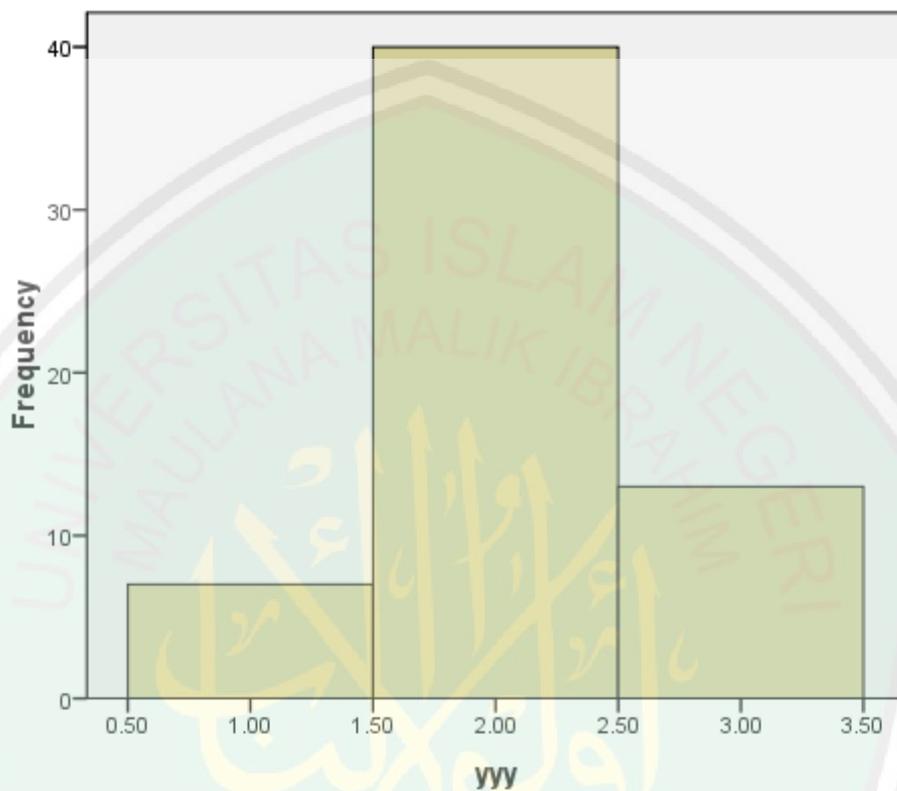
**Statistics**

yyy

N	Valid	60
	Missing	0

		Yyy			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	11.7	11.7	11.7
	2	40	66.7	66.7	78.3
	3	13	21.7	21.7	100.0
Total		60	100.0	100.0	

Histogram



Mean =2.10  
Std. Dev. =0.573  
N =60

LAMPIRAN 9 : Hasil uji korelasi

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

REGRESSION

```

/MISSING LISTWISE
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
/NOORIGIN
/DEPENDENT keputusan
/METHOD=ENTER mental.
    
```

**Regression**

**Notes**

Output Created		03-May-2019 20:22:35
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.

Syntax	REGRESSION /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT keputusan /METHOD=ENTER mental.		
Resources	Processor Time		00:00:00.078
	Elapsed Time		00:00:00.173
	Memory Required		1348 bytes
	Additional Memory Required for Residual Plots		0 bytes

[DataSet0]

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	mental <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: keputusan

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.609 <sup>a</sup>	.371	.360	2.523

a. Predictors: (Constant), mental

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	217.832	1	217.832	34.225	.000 <sup>a</sup>
	Residual	369.152	58	6.365		
	Total	586.983	59			

a. Predictors: (Constant), mental

b. Dependent Variable: keputusan

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.136	1.748		1.794	.078
	mental	.371	.063	.609	5.850	.000

a. Dependent Variable: keputusan

LAMPIRAN 10 : Hasil uji linieritas

MEANS TABLES=keputusan BY mental

/CELLS MEAN COUNT STDDEV

/STATISTICS LINEARITY.

**Means**

		Notes
Output Created		30-Apr-2019 20:04:59
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet5
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	For each dependent variable in a table, user-defined missing values for the dependent and all grouping variables are treated as missing.
	Cases Used	Cases used for each table have no missing values in any independent variable, and not all dependent variables have missing values.
Syntax		MEANS TABLES=keputusan BY mental /CELLS MEAN COUNT STDDEV /STATISTICS LINEARITY.
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.094

[DataSet5]

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
keputusan * mental	60	100.0%	0	.0%	60	100.0%

**Report**

Keputusan	Mean	N	Std. Deviation
mental			
14	7.0000	1	.
15	8.0000	2	1.41421
18	9.0000	1	.
20	8.5000	2	2.12132
21	12.5000	2	2.12132
22	13.0000	2	8.48528
23	12.0000	2	2.82843
24	13.0000	4	1.82574
25	12.0000	4	2.16025
26	12.2000	5	2.94958
27	13.0000	7	2.76887
28	16.5000	2	3.53553
29	15.0000	8	.53452
30	13.0000	4	2.44949
31	14.8000	5	2.77489
32	14.6667	3	2.08167
33	14.0000	1	.

34	15.0000	1	
35	13.0000	1	
36	14.0000	2	.00000
41	22.0000	1	
Total	13.1833	60	3.15418

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square
keputusan * mental	Between Groups	(Combined)	319.217	20	
		Linearity	217.832	1	
		Deviation from Linearity	101.385	19	
	Within Groups		267.767	39	
	Total		586.983	59	

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
keputusan * mental	.609	.371	.737	.544

LAMPIRAN 11 : Hasil uji normalitas

DATASET ACTIVATE DataSet3.

DATASET CLOSE DataSet4.

NEW FILE.

DATASET NAME DataSet5 WINDOW=FRONT.

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=VAR00001 VAR00002

/MISSING ANALYSIS.

**NPar Tests**

		Notes
Output Created		30-Apr-2019 20:02:28
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet5
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=VAR00001 VAR00002 /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.047
	Elapsed Time	00:00:00.234
	Number of Cases Allowed <sup>a</sup>	157286

**Notes**

Output Created	30-Apr-2019 20:02:28	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet5
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax	NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=VAR00001 VAR00002 /MISSING ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00.047
	Elapsed Time	00:00:00.234
	Number of Cases Allowed <sup>a</sup>	157286

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet5]

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		VAR00001	VAR00002
N		60	60
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	27.0500	13.1833
	Std. Deviation	5.17302	3.15418
Most Extreme Differences	Absolute	.086	.152
	Positive	.073	.149

	Negative	-0.086	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		.668	1.179
Asymp. Sig. (2-tailed)		.764	.124
a. Test distribution is Normal.			



LAMPIRAN 12 : Korelasi product moment

CORRELATIONS

/VARIABLES=mental keputusan

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/MISSING=PAIRWISE.

**Correlations**

		Notes
Output Created		30-Apr-2019 20:06:21
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet5
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=mental keputusan /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00.047
	Elapsed Time	00:00:00.045

[DataSet5]

**Correlations**

		mental	keputusan
Mental	Pearson Correlation	1	.609**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	60	60
Keputusan	Pearson Correlation	.609**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lempiran 13 : validitas reabilitas mental toughness

```

DATASET ACTIVATE DataSet3.
DATASET CLOSE DataSet0.
NEW FILE.
DATASET NAME DataSet4 WINDOW=FRONT.
RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR0
0008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=TOTAL.
    
```

**Reliability**

**Notes**

Output Created		30-Apr-2019 19:29:50
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet4
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.

Syntax	RELIABILITY	
	/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL.	
Resources	Processor Time	00:00:00.063
	Elapsed Time	00:00:00.046

[DataSet4]

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.772	13

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.1167	.76117	60
VAR00002	1.6500	.60576	60
VAR00003	2.3000	.86944	60
VAR00004	1.9833	.77002	60
VAR00005	2.0000	.73646	60
VAR00006	1.4333	.49972	60
VAR00007	1.6333	.60971	60
VAR00008	2.2000	.79830	60
VAR00009	2.0333	.80183	60
VAR00010	2.1667	.80605	60
VAR00011	2.0833	.78744	60
VAR00012	2.2000	.83969	60
VAR00013	2.2500	.98506	60

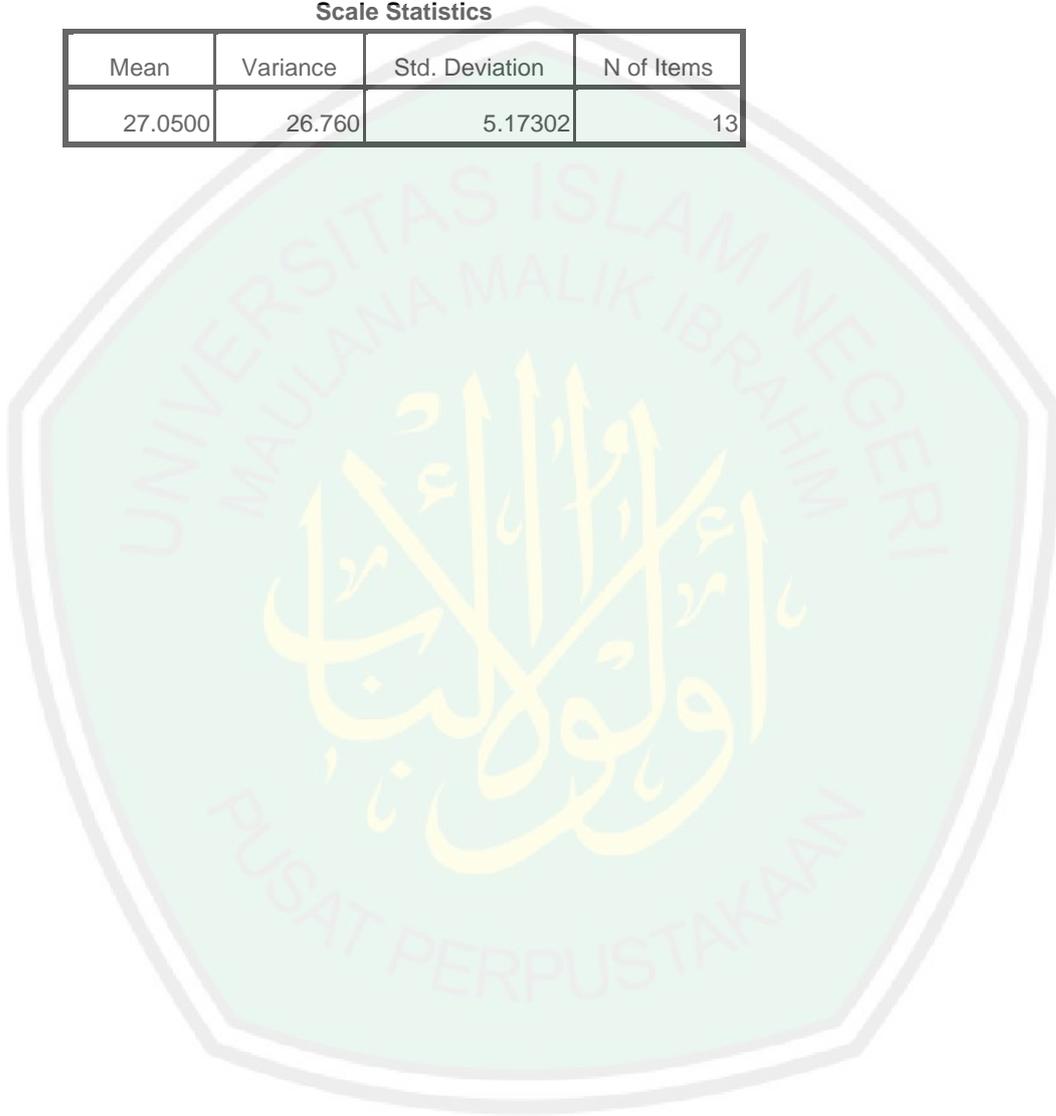
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	23.9333	23.690	.336	.764
VAR00002	25.4000	23.329	.524	.749
VAR00003	24.7500	23.038	.355	.763
VAR00004	25.0667	23.724	.326	.765
VAR00005	25.0500	23.540	.375	.760
VAR00006	25.6167	25.122	.277	.768
VAR00007	25.4167	25.027	.223	.772
VAR00008	24.8500	23.994	.272	.771
VAR00009	25.0167	22.390	.491	.748
VAR00010	24.8833	21.257	.653	.730
VAR00011	24.9667	22.609	.472	.750

VAR00012	24.8500	22.265	.478	.749
VAR00013	24.8000	22.061	.403	.759

**Scale Statistics**

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
27.0500	26.760	5.17302	13



Lampiran 14 : validitas reabilitas pengambilan keputusan

NEW FILE.

DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

/MODEL=ALPHA

/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE

/SUMMARY=TOTAL.

**Reliability**

**Notes**

Output Created		30-Apr-2019 19:22:39
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.

Syntax	RELIABILITY	
	/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007	
	/SCALE('ALL VARIABLES') ALL	
	/MODEL=ALPHA	
	/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE	
	/SUMMARY=TOTAL.	
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.032

[DataSet1]

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.749	7

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	1.7167	.64022	60
VAR00002	1.9667	.78041	60
VAR00003	1.8000	.73184	60
VAR00004	2.1167	.73857	60
VAR00005	1.6667	.60132	60
VAR00006	1.7000	.59089	60
VAR00007	2.2167	.86537	60

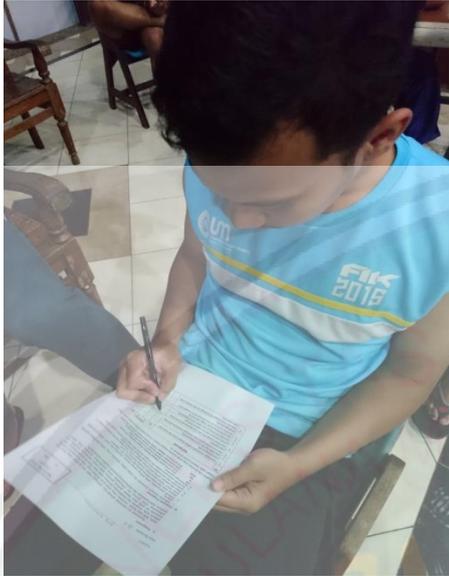
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	11.4667	7.745	.504	.712
VAR00002	11.2167	7.122	.533	.703
VAR00003	11.3833	7.630	.441	.724
VAR00004	11.0667	7.690	.418	.730
VAR00005	11.5167	7.610	.596	.696
VAR00006	11.4833	7.847	.529	.709
VAR00007	10.9667	7.660	.322	.760

**Scale Statistics**

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
13.1833	9.949	3.15418	7

Lapangan ABM FUTSAL :



LAPANGAN FUTSAL NIKI MIRAH :





LAPANGAN FUTSAL ONGIS NADE :

