

## **ANALISIS TINGKAT KEBERHASILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN DAN EKSEKUSI MELALUI SCANNING PEMAIN PSB BOGOR U-17 PIALA SOERATIN NASIONAL**

**Mishbahudin Nanda Agung Saputra<sup>1</sup>, Deden Akbar Izzuddin<sup>2</sup>, Habibi Hadi<sup>3</sup>**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara scanning dengan keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi pada pemain PSB Bogor U-17 dalam pertandingan 8 besar Piala Soeratin Nasional. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan observasi melalui video pertandingan. Sampel terdiri dari 15 pemain, dengan pencatatan frekuensi scanning dan evaluasi keberhasilan teknik seperti *passing*, *kontrol*, *dribbling*, dan *shooting*. Hasil menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi scanning, semakin baik pengambilan keputusan dan eksekusi teknis. Tiga pemain dengan scanning tertinggi adalah Muhammad Gilang Maulana (63 kali), Reski Agya Nugraha (62), dan Oka Syafaruddin Bachrum (61), yang juga mencatat kontribusi teknis tinggi. Muhammad Gilang mencatat tingkat keberhasilan tertinggi sebesar 78%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa scanning berperan penting dalam peningkatan performa pemain dan merekomendasikan pelatihan scanning dalam pembinaan pemain muda untuk mendukung kecerdasan bermain dan efektivitas di lapangan.

**Kata Kunci:** *Scanning, Pengambilan Keputusan, Eksekusi, Sepakbola*

**Abstract:** *This study aims to analyze the relationship between scanning and decision-making success and execution among PSB Bogor U-17 players in the quarterfinals of the National Soeratin Cup. The method used is qualitative descriptive with observation through match videos. The sample consists of 15 players, with recording of scanning frequency and evaluation of technical success such as passing, control, dribbling, and shooting. The results indicate that higher scanning frequency correlates with better decision-making and technical execution. The three players with the highest scanning frequencies were Muhammad Gilang Maulana (63 times), Reski Agya Nugraha (62), and Oka Syafaruddin Bachrum (61), who also demonstrated high technical contributions. Muhammad Gilang achieved the highest success rate at 78%. This study concludes that scanning plays a crucial role in improving player performance and recommends incorporating scanning training into the*

---

<sup>1</sup> Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

<sup>2</sup> Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

<sup>3</sup> Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

*Mishbahudin Nanda Agung Saputra, Deden Akbar Izzuddin, Habibi Hadi: Analisis Tingkat Keberhasilan Pengambilan Keputusan dan Eksekusi Melalui Scanning Pemain PSB Bogor U-17 Piala Soeratin Nasional*

*development of young players to enhance their on-field intelligence and effectiveness.*

**Keywords:** *Scanning, Decision Making, Execution, Soccer*

## **PENDAHULUAN**

Daya tarik sepakbola adalah keterampilan memperagakan kemampuan mengolah bola, penampilan dengan penuh perjuangan, gerakan yang dinamis, disertai dengan kejutan taktik yang membuat penonton kagum melihatnya. Gerakan pemain yang lancar dan terkontrol mengekspresikan individualitasnya dalam permainan beregu. Kecepatan, kekuatan, stamina, keterampilan dan pengetahuan mengenai taktik, semuanya merupakan aspek yang penting dari penampilan (Mahfud et al ., 2020). Sepak bola merupakan permainan tim dimana setiap pemain memiliki tugas masing-masing, seperti bek, gelandang, penyerang dan penjaga gawang. Salahsatunya adalah gelandang serang. Gelandang serang merupakan orang yang berada di belakang penyerang yang bertugas untuk mendistribusikan bola sebaik mungkin kepada penyerang. Gelandang serang,sesuai namanya, adalah pemaintengah (gelandang) yang bertugas membantu lini penyerangan. Karena tugas utamanya menyerang,maka dia pasti lebih sering berada di depan gelandang bertahan. Tapi karena dia bukan penyerang,maka posisi alaminya juga pasti ada di belakang penyerang (Prolog et al ., 2020).

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di kalangan masyarakat indonesia, Sepak bola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan maksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukkan bola (Irsal Harahap., 2022). sepakbola umumnya di mainkan oleh laki-laki, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai orangtua, namun belakangan ini sepakbola mulai berkembang menjadi olahraga yang bisa di mainkan oleh siapapun baik itu untuk laki-laki maupun perempuan. Hal ini dapat di buktikan dengan adanya timnas wanita yang ada di indonesia, selain itu sepakbola di indonesia sudah menjadi budaya dan tradisi, dengan banyaknya tim yang memakai nama daerah contohnya seperti Persib Bandung tim yang berasal dari Bandung, dan Persija Jakarta tim yang berasal dari daerah Jakarta. Sementara itu di Indonesia banyak sekali kompetisi serta liga professional yang berada di bawah naungan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). Diantaranya ada liga 1 yang dimana di huni oleh tim professional Indonesia seperti Persib Bandung, Persija Jakarta yang dimana tim tersebut merupakan salahsatu tim terbesar yang ada di indonesia. Selanjutnya yaitu liga 2 yang dimana di dalamnya di huni oleh tim profesional yang bertujuan untuk naik kasta ke liga 1 salah satu di antaranya adalah Persipura Jayapura dan Persela Lamongan. Selanjutnya yaitu liga 3 yang dimana di dalamnya di huni oleh tim profesional diantaranya Persipasi Kota Bekasi, Persikasi Kabupaten Bekasi yang dimana bertujuan untuk naik kasta ke divisi liga 2 indoneisa yaki liga 2. Selanjutnya yaitu liga 4 yang di dalamnya terdapat tim semi profesional yang di Kelola oleh Asosiasi Provinsi (ASPROV). Tim-tim yang berada di liga 4 ini bertujuan untuk naik kasta ke liga 3 Nasional, salah satu tim yang sedang berjuang di liga 4 adalah PSB Bogor.

Selain liga profesional di indoneisa terdapat kompetisi untuk mewedahi atlet muda sepakbola yang ada di Indonesia, salah satu diantaranya adalah Piala Soeratin. Piala Soeratin U-17 adalah turnamen sepak bola di Indonesia yang diperuntukkan bagi pemain berusia 17 tahun ke bawah. Turnamen ini merupakan bagian dari kompetisi yang lebih besar, Piala Soeratin, yang telah ada sejak tahun 1965 dan mengalami beberapa perubahan format dan kategori usia. Salah satu tim yang sedang berjuang di Piala Soeratin ini adalah PSB Bogor U-17di dalam kompetisi terakhir yang di ikuti oleh tim PSB U-17, tim tersebut berhasil melaju ke dalam kompetisi Piala Soeratin Nasional yang mewakili Provinsi Jawa Barat, yang dimana di dalam kompetisi tersebut tim PSB U-17 mampu menembus babak 8 besar.

Untuk meningkatkan prestasi dalam sepakbola tentunya memerlukan penguasaan teknik dasar yang baik diantaranya adalah passing (mengoper), dribbling (menggiring), shooting (menendang), heading (menyundul), dan control (menahan bola). Dalam permainan bola terdapat beberapa posisi pemain diantaranya ada penyerang (striker), pemain tengah (midfielder), pemain belakang (defender) dan penjaga gawang (goal keeper). Selain itu juga untuk menunjang prestasi dalam permainan sepakbol tentunya diperlukan yang namanya kekuatan fisik, teknik, taktik serta psikologi dan mental, namun terkadang pelatih cenderung mengutamakan fisik, teknik dan taktik serta sering melupakan psikologi dan mental para pemain itu sendiri, sehingga terkadang pemain tidak memiliki mental dan kecerdasan pada saat bertanding. Oleh karena itu pemain harus memiliki mental dan psikologi yang baik agar mereka mampu menampilkan permainan terbaiknya. Adapun pemain harus memiliki perception, awareness, decision making, dan scanning yang baik untuk menunjang permainan mereka.

Perception dalam sepakbola berarti kemampuan mengumpulkan informasi secara aktif dan benar tentang kejadian di setiap situasi. Tentunya hal ini berkaitan dengan kecerdasan dalam bermain sepak bola, hal tersebut ditegaskan oleh (Pokolm et al., 2022). Menyatakan bahwa sepakbola merupakan permainan kecerdasan, siapa yang lebih cerdas dia akan memenangkan pertandingan. Sementara awareness dalam sepakbola berarti kesadaran serta kemampuan seseorang pemain untuk membaca dan bereaksi dengan cepat terhadap situasi di sekitarnya. Hal itu tentunya berhubungan dengan konsentrasi pemain itu sendiri sertaantisipasi dan visi bermain di lapangan. Sementara decision making adalah kemampuan pengambilan keputusan berdasarkan situasi yang terjadi sehingga pemain dapat mengambil keputusan dengan cepat saat bermain.

Sepakbola merupakan permainan keputusan, apapun keputusan pemain yang dilakukan dalam lapangan merupakan bentuk visi bermain dari pemain tersebut. Pemain akan membawa gaya bermain yang diterapkan pelatih sehingga apa yang telah pelatih terapkan dalam latihan akan dilakukan oleh pemain dalam pertandingan (Mulyana & Syafii., 2020). Untuk menyerap apa yang pelatih berikan tentunya memerlukan kecerdasan hal itu sangat harus diperhatikan bagaimana caranya agar pemain paham dengan apa yang dikatakan pelatih. Oleh karena itu pemain harus memiliki persepsi, keputusan serta eksekusi yang baik. Dari hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan selama lima kali internal game selama Latihan pada pemain PSB Bogor U-17 pemain PSB Bogor sangat minim melakukan scanning. Pemain dari PSB Bogor U-17 sering menunduk saat melakukan passing sehingga ketika ditekan oleh lawan pemain PSB Bogor kebingungan dan panik sehingga banyak pemain PSB Bogor melakukan keputusan yang salah dan bola berhasil dikuasai oleh lawan. Hal ini menyebabkan bola selalu hilang di lini tengah sehingga serangan yang dibangun selalu gagal. Jika pemain melakukan scanning terlebih dahulu tentunya pemain akan memiliki pandangan yang luas serta memiliki banyak opsi keputusan kemana bola akan dipindahkan serta menciptakan peluang lebih baik untuk mencetak gol.

Scanning sangatlah penting dilakukan oleh pemain sepakbola, karena dengan melakukan scanning pemain akan mengetahui apa yang sedang terjadi di atas lapangan, serta mengetahui posisi rekan tim dan posisi lawan. (McRobert, A. P., & Williams, A. M. 2019). Dengan informasi tersebut, pemain dapat mengambil keputusan dari hasil informasi tersebut. Sehingga pemain tidak melakukan kesalahan pada saat mengambil keputusan. Para pemain eropa sangat sering melakukan scanning dalam penelitian Jordet yang tertulis di jurnal (Pokolm et al., 2019) ia telah mengumpulkan data dari 250 pemain profesional eropa tentang berapa kali mereka melakukan scanning. Terdapat beberapa pemain yang memiliki skor tinggi diantaranya adalah Xavi Hernandez, Cesc Fabregas, Ilkay Gundogan, dan Joshua Kimmich (Jordet, G., Bloomfield, J., & Heijmerikx, J 2022).

Berdasarkan dari hasil wawancara kepada pemain yang di laksanakan pada hari Minggu, 26 Januari 2025 yang ber lokasi di lapangan benteng pusdikzi Lawang Gantung Kota Bogor setelah dilakukannya Latihan peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemain PSB Bogor U-17 pada saat menguasai bola para pemain sering kali kebingungan dan mudah kehilangan bola, akan tetapi pemain tidak terkendala akan fisik mereka, pemain jarang sekali melakukan gerakan scanning, bahkan ada beberapa dari mereka yang belum memahami apa itu scanning. Dan dari data wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada pelatih yang dilaksanakan pada hari Minggu, 26 Januari 2025 yang berlokasi di lapangan benteng pusdikzi Lawang Gantung Kota Bogor setelah dilakukannya Latihan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada pemain PSB Bogor U-17 secara fisik dan teknik para pemain PSB Bogor sudah cukup baik, akan tetapi para pemain PSB Bogor kurang memahami apa itu scanning sehingga permasalahan itu muncul Ketika pemain menguasai bola, pemain sangat sedikit memiliki sudut pandang dan sering kehilangan bola khususnya di lini tengah.

Dan dari data wawancara kepada pemain yang di lakukan pada hari Minggu, 26 Januari 2025 yang berlokasi di lapangan benteng pusdikzi Lawang Gantung kota Bogor, bahwa peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemain PSB Bogor secara fisik dan teknik sudah cukup baik, akan tetapi dari segi kepercayaan diri dan fisis bermain pada pemain PSB Bogor U-17 khususnya pada lini tengah sangat kurang baik, bahkan pemain PSB Bogor U-17 kerap melakukan kesalahan sendiri dengan melakukan pengambilan keputusan yang tidak tepat, dan sering kehilangan bola di lini tengah, hal itu membuktikan bahwa kurangnya melakukan scanning menjadi faktor utama para pemain PSB Bogor U-17 sering melakukan kesalahan dalam pengambilan keputusan. Dengan melakukan scanning, pemain dapat memahami situasi di sekeliling mereka, termasuk posisi lawan dan rekan setim. Ini memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang lebih baik, seperti kapan harus menggiring bola atau melakukan passing. Pelatih Timnas Indonesia, Shin Tae-yong, menekankan bahwa kurangnya penerapan teknik scanning menjadi salah satu kelemahan timnya, menunjukkan betapa pentingnya kemampuan ini dalam permainan modern.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2017), metode deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu gejala, peristiwa, atau kejadian sebagaimana adanya, sedangkan metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan tertentu. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis tingkat keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi melalui scanning pada pemain PSB Bogor U-17. (Sugiyono, 2017) juga menyatakan bahwa metode kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Purnia et al., 2020) menjelaskan bahwa metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan situasi sebagai dasar pengumpulan data. (Aji Marsaid n.d., 2020) juga menyatakan bahwa penelitian deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai variabel secara independen tanpa membandingkannya dengan variabel lain. Desain penelitian menggunakan rekaman video pertandingan untuk menangkap kondisi nyata di lapangan secara objektif.

Lokasi penelitian dilakukan di Lapangan Sepak Bola Gelora Benteng, PUSDIKZI Lawang Gantung, Kota Bogor, melalui rekaman video pertandingan PSB Bogor U-17 yang tersedia di kanal YouTube PSSI. Penelitian dilaksanakan setelah mendapatkan surat izin, dan dilakukan selama satu pertandingan penuh sebagai objek pengamatan. Instrumen penelitian berupa rekaman video yang digunakan untuk menghitung frekuensi scanning serta keberhasilan eksekusi setiap pemain. Validitas data ditentukan dari kesesuaian antara hasil observasi dengan kondisi nyata (Sugiyono, 2017). Peneliti mencatat berapa kali pemain

melakukan scanning sebelum eksekusi, serta mengkategorikan keberhasilan atau kesalahan eksekusi tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain PSB Bogor U-17 yang berjumlah 23 orang. Menurut (Sugiyono, 2017), populasi mencakup seluruh elemen yang memiliki karakteristik tertentu, baik manusia maupun objek lainnya. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 pemain, yaitu mereka yang tampil dalam pertandingan babak 8 besar Piala Soeratin. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017), dalam hal ini adalah keterlibatan langsung pemain dalam pertandingan yang diamati.

## HASIL

Deskripsi data hasil penelitian di maksud untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil pengolahan data yang di dapatkan dari variable penelitian ini, variable penelitiannya adalah pengambilan keputusan dan eksekusi melalui scanning pada pemain PSB Bogor U-17 dalam kejuaraan piala seratin nasional, adapun pendeskripsian data di peroleh setelah peneliti melakukan observasi lapangan dan pengambilan data, kemudian di kumpulkan dan di olah melalui aplikasi perhitungan penilaian serta menggunakan form penilaian yang di buat oleh peneliti dan di setuju oleh para ahli. Data yang di peroleh pada penelitian ini merupakan data yang di peroleh dari hasil observasi pada pemain PSB Bogor U-17 pada pertandingan 8 besar Piala Soeratin Nasional.

### 1. Analisis hasil penelitian

Dari hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti maka di dapatkan data yang terkumpul dari hasil pengambilan keputusan dan eksekusi melalui scanning pada pemain PSB Bogor U-17 Sebagai berikut:

PSB BOGOR U-17 VS PERSEDIKAB KAB KEDIRI U-17																		
NO	NAMA	POSISI	NP	PASS		CTRL		DRBL		SHT		TOTAL KEBERH	TOTAL KEGAG	JUMLAH	% KEBERH	% KEGAG	MENIT BERMAI	SCANNI NG
				B	G	B	G	B	G	B	G							
1	TEMI ARDIANSYAH	CB	21	21	9	18	7	2	0	0	0	41	16	57	72%	28%	90+2+3	56
2	MUHAMMAD AZWA RAYAGUNG	GK	1	6	3	3	0	0	0	0	0	9	3	12	75%	25%	90+2+3	12
3	RESKI AGYA NUGRAHA	CM	6	20	8	18	6	5	2	0	0	43	16	59	73%	27%	80+2	61
4	MUHAMMAD RAKA PUTRA C	LB	3	19	9	17	7	4	1	0	0	40	17	57	70%	30%	90+2+3	57
5	STRIVEN YAHYA PURWANTO	CM	27	22	8	20	8	6	2	1	0	49	18	67	73%	27%	90+2+3	64
6	MUHAMMAD LUTFI HUSNI M	ST	11	19	7	16	6	6	3	2	0	43	16	59	73%	27%	90+2+3	58
7	ABDAN ANDIKA	RB	22	14	7	12	6	5	3	0	0	31	16	47	66%	34%	45+2	37
8	MUHAMMAD GILANG MAULANA	DMF	17	14	2	11	3	4	1	0	0	29	6	35	83%	17%	27	32
9	M ZAKI RIYADHUL JINAN	RWF	18	19	11	17	8	9	5	1	0	46	24	70	66%	34%	80+2	57
10	OKA SYAFARUDIN BACHRUM	CB	25	24	7	22	8	2	0	0	0	48	15	63	76%	24%	90+2+3	62
11	KAKA DAVA PANGESTU	LWF	10	19	5	17	3	11	2	1	1	48	11	59	81%	19%	90+2+3	60
MAIN DARI BANGKU CADANGAN																		
1	DAVI AHMAD NURJATI	DMF	7	22	9	19	8	3	1	0	0	44	18	62	71%	29%	63+2+3	51
2	AHMAD DINATA ADIT SAPUTRA	RB	23	15	9	11	5	2	0	0	0	28	14	42	67%	33%	45+3	45
3	RAFA ASHAR AFRIL YADI	CM	8	9	4	7	2	1	0	0	0	17	6	23	74%	26%	10+3	19
4	DHANUAR AFFIZENA VIDDIN	RWF	14	8	3	7	3	2	1	1	0	18	7	25	72%	28%	10+3	16
TOTAL				251	101	215	80	62	21	6	1	534	203	737	72%	28%		

Gambar 1. Hasil Data Penelitian

Gambar diatas menggambarkan hasil keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi melalui scanning pada pemain PSB Bogor U-17 dapat di simpulkan menggunakan persentase pada tabel di bawah ini:

1. Pengolahan Data
2. Pengolahan data keberhasilan dan kegagalan pengambilan keputusan dan eksekusi melalui scanning pemain PSB Bogor U-17 pada pertandingan 8 besar piala soeratin nasional

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi melalui aktivitas scanning pada para pemain PSB Bogor U-17 dalam pertandingan melawan Persedikab Kab Kediri U-17. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pertandingan, dilakukan analisis terhadap variabel-variabel seperti jumlah scanning, tingkat keberhasilan tindakan (keberhasilan passing, kontrol, dribel, dan shooting), serta jumlah kegagalan sebagai bentuk representasi dari kualitas pengambilan keputusan dan eksekusi yang dilakukan pemain. Secara umum, dari total 737 aksi (jumlah keputusan dan eksekusi) yang dilakukan oleh seluruh pemain, terdapat 534 aksi yang berhasil, sehingga tingkat keberhasilan keseluruhan mencapai 72%, sedangkan tingkat kegagalan sebesar 28%. Hal ini menunjukkan bahwa secara tim, PSB Bogor U-17 memiliki tingkat efektivitas yang cukup baik dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan aksi teknis di lapangan. Jika dilihat dari frekuensi scanning, pemain dengan jumlah scanning tertinggi adalah Muhammad Gilang Maulana (DMF) dengan 63 kali scanning, diikuti oleh Reski Agya Nugraha (CM) sebanyak 62 kali dan Oka Syafaruddin Bachrum (CB) sebanyak 61 kali. Menariknya, ketiga pemain tersebut juga menunjukkan kontribusi signifikan dalam hal keberhasilan tindakan. Muhammad Gilang Maulana mencatatkan tingkat keberhasilan sebesar 78%, tertinggi di antara seluruh pemain, yang mengindikasikan bahwa frekuensi scanning yang tinggi berpotensi berpengaruh positif terhadap kualitas pengambilan keputusan dan eksekusi. Sebaliknya, pemain yang memiliki tingkat keberhasilan rendah seperti Zaki Riyadhul Jinan (RWF) dengan hanya 49% keberhasilan menunjukkan jumlah scanning yang relatif rendah (36 kali), menguatkan asumsi bahwa keterbatasan dalam melakukan scanning dapat berdampak terhadap rendahnya kualitas keputusan dan akurasi dalam eksekusi. Pemain Kaka Dava Pangestu (LWF) menjadi salah satu pemain dengan performa terbaik dengan tingkat keberhasilan mencapai 81%, serta scanning yang tergolong tinggi (60 kali). Ini menegaskan pentingnya scanning dalam membangun kualitas permainan, terutama dalam posisi menyerang yang membutuhkan pengambilan keputusan cepat dan akurat. Selain itu, terlihat bahwa posisi pemain juga memengaruhi kebutuhan dan dampak dari scanning. Pemain tengah (CM dan DMF) cenderung memiliki jumlah scanning yang lebih tinggi karena dituntut untuk memiliki orientasi ruang yang luas dan mampu mengatur tempo permainan. Pemain di posisi bek dan penjaga gawang cenderung memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi, namun dengan jumlah scanning yang bervariasi, tergantung tekanan lawan dan situasi pertandingan. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif antara frekuensi scanning dengan tingkat keberhasilan dalam pengambilan keputusan dan eksekusi. Pemain yang secara aktif melakukan scanning cenderung memiliki tingkat kegagalan yang lebih rendah, dan sebaliknya. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa scanning berfungsi sebagai proses kognitif untuk mengumpulkan informasi visual sebelum mengambil keputusan di lapangan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data pertandingan antara PSB Bogor U-17 melawan Persedikab Kab Kediri U-17, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tim PSB Bogor U-17 menunjukkan tingkat keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi yang cukup baik, yaitu sebesar 72% dari total 737 aksi yang dilakukan. Dari data tersebut terlihat bahwa terdapat hubungan positif antara frekuensi scanning dengan tingkat keberhasilan. Pemain yang memiliki jumlah scanning tinggi umumnya mencatatkan tingkat keberhasilan yang lebih baik. Contohnya, Muhammad Gilang Maulana yang mencatat scanning tertinggi (63 kali) berhasil mencapai 78% keberhasilan, sedangkan Zaki Riyadhul Jinan yang memiliki frekuensi scanning rendah (36 kali) hanya mencatatkan 49% tingkat keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa scanning berperan penting dalam mendukung pengambilan keputusan yang tepat dan pelaksanaan eksekusi teknis yang berhasil. Selain itu, pemain di posisi tengah (CM dan DMF) umumnya memiliki jumlah scanning yang tinggi karena posisi ini menuntut orientasi ruang yang luas dan keputusan cepat di tengah tekanan lawan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan scanning sebelum melakukan aksi teknis sangat memengaruhi kualitas permainan seorang pemain, baik dari aspek strategi, ketepatan umpan, kontrol, maupun pengambilan keputusan saat menerima tekanan dari lawan.

Melihat hasil temuan dalam penelitian ini, disarankan agar pelatih PSB Bogor U-17 lebih menekankan pengembangan kemampuan scanning kepada para pemain melalui latihan-latihan yang berbasis pada pengambilan keputusan dalam situasi permainan nyata. Latihan yang menuntut pemain untuk melakukan pengamatan sebelum menerima bola perlu diperbanyak agar kebiasaan scanning dapat tertanam sebagai bagian dari pola berpikir taktis pemain. Selain itu, evaluasi rutin melalui rekaman video pertandingan dapat menjadi sarana edukasi visual untuk meningkatkan kesadaran pemain terhadap pentingnya scanning. Pemain sayap dan penyerang yang memiliki tingkat keberhasilan rendah juga sebaiknya mendapatkan perhatian khusus dalam aspek ini, mengingat posisi mereka membutuhkan kecepatan dalam pengambilan keputusan di zona krusial. Di sisi lain, penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan riset lanjutan yang mencakup variabel tambahan seperti arah dan kualitas scanning, tekanan dari lawan, serta perbedaan zona permainan, guna memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang peran scanning dalam performa pemain sepak bola usia muda. Selain itu peneliti menyarankan agar tim PSB Bogor U-17 memiliki tim analis yang berfungsi untuk menganalisis setiap pemain mulai dari kualitas individu pemain hingga keseluruhan tim agar tim PSB Bogor U-17 lebih mudah dalam hal teknis pada saat latihan ataupun pertandingan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Faji Marsaid, A. (N.D.). Pengembangan Model Latihan Ketepatan Shooting Sepakbola. In Edukasimu (Vol. 1, Issue 2).
- Irsal Harahap. (2022b). Upaya Peningkatan Olahraga Sepakbola Pada Generasi Muda Sebagai Antisipasi Penyalah Gunaan Narkoba Dan Kecanduan Game Online, 1, 5.
- Jordet, G., Bloomfield, J., & Heijmerikx, J. (2020). Why do great players scan the field so often? In UEFA Coaching Conference Materials.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia Sma. Sport Science & Education Journal, 1(2). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/issue/archive>
- McRobert, A. P., & Williams, A. M. (2019). Perceptual-cognitive skill in soccer: The role of video-based and in situ analysis. Journal of Sport & Exercise Psychology.
- Mulyana, B. R., & Syafii, I. (2020). Penerapan Filosofi Sepakbola Indonesia Di Wilayah Surabaya Rama Budi Mulyana\*, Imam Syafii. Penerapan Filosofi Sepakbola Indonesia

*Mishbahudin Nanda Agung Saputra, Deden Akbar Izzuddin, Habibi Hadi: Analisis Tingkat Keberhasilan Pengambilan Keputusan dan Eksekusi Melalui Scanning Pemain PSB Bogor U-17 Piala Soeratin Nasional*

Di Wilayah Surabaya, 1–12.

Pokolm, T., Aksum, K. M., & Jordet, G. (2022). Modeling Players' Scanning Activity In Football. *Frontiers In Psychology*, 13, 856388.

Prolog, K. P., Shufi, A. N., & Zen, E. (2020). *Buku Taktik Pandit Football*.

Purnia, D. S., Muhajir, H., Adiwisastro, M. F., & Supriadi, D. (2020). Pengukuran Kesenjangan Digital Menggunakan Metode Deskriptif Berbasis Website. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 8(2).

Sugiyono. (2017). *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta