

**HUBUNGAN KELINCAHAN DENGAN KECEPATAN MENGGIRING
BOLA (DRIBLING) PERMAINAN SEPAK BOLA PADA TEAM SSB
DESA MUARA MAHAT BARU**

Budi Setiawan¹, Drs. Saripin, M. Kes, AIFO², Kristi Agusti, S. Pd, M. Pd³

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS RIAU**

Abstract

Mobility is ability to chop round and body position or sharess quickly and precisely and especial skill in game of first football of times rill will make to be raced and lick lips is ability of dribbling conducting use foott. As for this research internal issue formula is do there are relation meaning between mobility with result of speed of dribbilng at SSB team Muara Mahat Baru. While target of this research is to know mobility relation with result of speed of dribbling at SSB team Muara Mahat Baru. Pursuant to result of data processing and research by wearing statistical procedure hence concluded that for the relation of X variable with Y variable obtained by r_{hitung} value = 0,621 hence relation between X variable with Y variable categorized by strength. Where its his tested with Tdan distribution test got by thitung equal to 8,640 meaning $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,640 > 2,807) thereby Ho refused and is ha accepted, with X variable contribution or contribution equal to 38,5641% and existing other factor of its relation with Y variable equal to 61,4359%.

Keyword : Mobility, Speed dribble ball (dribbling)

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan olahraga berjalan sangat pesat, hal ini merupakan salah satu alat penunjang prestasi untuk kemajuan bangsa, sehingga mengangkat nama baik bangsa, oleh karena itu pemerintah menganggap penting untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat, sehingga akan berkembang menjadi gerakan nasional. Semua ini sudah jelas bertujuan untuk dapat menumbuhkan manusia indonesia seutuhnya yang kuat, sehat jasmani dan rohani.

Selain itu olahraga merupakan salah satu kebutuhan dasar, dengan berolahraga dapat menjaga kesehatan dan kebugaran tubuhnya. Selain menjaga kesegaran tubuh, banyak cabang olahraga yang dijadikan ajang untuk meraih prestasi. Olahraga prestasi merupakan olahraga yang diperlombakan baik secara

nasional maupun secara internasional yang diatur dengan seperangkat peraturan yang telah dibakukan. Olahraga prestasi semakin berkembang seiring dengan keinginan bangsa Indonesia untuk memajukan bidang olahraga. Pemerintah memasukkan tentang pembinaan olahraga kedalam undang-undang keolahragaan.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang keolahragaan pasal 1 ayat 1, 2, dan 3 menyatakan bahwa :

1. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, dan pengawasan.
2. Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial.
3. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani.

Cabang olahraga sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak di gemari masyarakat karena olahraga ini mudah di lakukan, tidak memerlukan biaya yang tinggi serta dapat di lakukan oleh banyak orang. Selain itu olahraga sepak bola juga merupakan cabang olahraga yang banyak dilakukan materi kegiatan pendidikan jasmani di sekolah sekolah (Daral Fauzi 2009 : 1).

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh 2 regu, masing-masing regunya terdiri dari 11 orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan tangan. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya.

Adapun tujuan dari masing-masing regu atau kesebelasan adalah berusaha menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukkan bola. Permainan dilakukan dalam dua babak, antara babak pertama dan babak kedua diberi waktu istirahat, dan setelah istirahat kemudian dilakukan pertukaran tempat. Regu yang dinyatakan menang adalah regu atau kesebelasan yang sampai akhir permainan atau pertandingan lebih banyak memasukkan bola ke dalam gawang lawannya (Sukatamsi, 2001 : 1.3).

Menurut Sajoto (1995 : 9) kelincuhan (agility) adalah kemampuan seseorang mengubah posisi di area tertentu, seseorang yang mampu mengubah satu posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik, berarti kelincuhannya cukup baik.

Ketika mulai mempersiapkan diri untuk bertanding sepakbola, keterampilan utama yang pertama kali akan membuat terpacu dan merasa puas

adalah kemampuan untuk melakukan *dribbling* menggunakan kaki. Kebanyakan dari kita telah mengenal istilah *dribbling* dan sering mengaitkannya dengan permainan bola basket. *Dribbling* dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai pengasaan bola dengan kaki saat bergerak di lapangan permainan.

Dribbling adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan dan tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan di dalam pertandingan akan sangat besar.

Dari uraian diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara Kelincahan dengan hasil Kecepatan Dribling pada team SSB Muara Mahat Baru? “.

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan Kelincahan dengan hasil Kecepatan Dribling pada team SSB Muara Mahat Baru.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh variable X (kelincahan) dengan variabel Y (kecepatan menggiring bola). Di dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui tes dan pengukuran semua variabel ini (Arikunto, 2006 : 270).

2. Populasi dan Sampel

Populasi Penelitian ini adalah pemain team SSB Muara Mahat Baru yang berjumlah 25 orang. Sampel dalam penelitian ini merupakan keseluruhan populasi yang berjumlah 25 orang (total sampling).

2.1 Teknik Sampling

Menurut Arikunto (2006 : 134) apabila populasi kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil semua. Dan apabila jumlah sampel diatas 100 orang, maka sampel yang akan di ambil atau digunakan 25%- 45% dari keseluruhan sampel. Dalam penelitian ini populasi hanya berjumlah 25 orang maka semua populasi diambil sebagai sampel dalam penelitian ini.

3. Instrumen Penelitian

3.1 Tes kelincahan dengan *LSU Aglity Obstacle Course* (Variabel X)

Adapun bentuk tes kelincahan menurut Ismaryati yaitu Menggunakan metode *LSU Aglity Obstacle Course*.

- Tujuan** : Mengukur kemampuan mengubah arah lari dan posisi Tubuh
- Sasaran** : laki-laki yang berusia 10 tahun ke atas
- Perlengkapan** : - 7 buah kerucut untuk rintangan , Stopwatch
- Lapangan bulutangkis yang dibuat untuk keperluan tes ini
- Pelaksanaan** : - Testing berbaring telentang di samping garis *start*
- Setelah diberi aba-aba, secepat-secepatnya bangun dan berlari berlari ke arah kerucut pertama, memutarinya dan kemudian melakukan sekali gerakan *Squat thrust*. Kemudian berlari kearah kiri menuju kerucut ke dua dan selanjutnya mengikuti arah yang telah ditentukan.
- Setelah melewati kerucut ke 7 testi melakukan dua kali *Squat thrust*, di dekat kerucut, kemudian berlari menyebrang lapangan ke sisi kanan dan menyentuhkan tangannya kegaris, berlari lagi ke sisi kiri dan menyentuhkan tangannya ke garis, kembali lagi ke sisi kanan dan menyentuhkan tangannya, berlari kesisi kiri menuju garis *finish*.
- Bila testi tidak melakukan sesuai dengan petunjuk, tes harus diulang dengan diberi waktu istirahat lebih dahulu.
- Testing boleh mencoba sebelum melakukan tes.
- Penilaian** : Waktu yang digunakan untuk menempuh tes ini dari *start* sampai *finish* digunakan untuk menilai kelincahan testing.

3.2 Tes Menggiring bola (Variabel Y)

Adapun bentuk tes menggiring bola menurut Nurhasan (2001:160-161) sebagai berikut:

Tujuan : Mengukur keterampilan menggiring bola dengan kaki secara cepat disertai perubahan arah.

Alat yang digunakan :

- a) Bola
- b) Lapangan yang datar dan aman
- c) Lintasan atau jalur yang dibuat untuk menggiring bola
- d) Stop watch
- e) Pluit
- f) 7 buah rintangan (kerucut)
- g) Formulir dan alat tulis.
- h) Kapur

Petunjuk pelaksanaan:

- a) Pada aba-aba “Siap” testi berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- b) Pada aba-aba “ya” testi mulai menggiring bola kearah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan

arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish oleh kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian, atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

- c) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :
1. test menggiring bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja
 2. test menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah
 3. test menggunakan anggota badan lainnya selain kaki, untuk menggiring bola.

Skor: Waktu yang ditempuh oleh testi dari mulai aba-aba “ya” sampai ia melewati garis finish, waktu dicatat sampai persepuluh detik.

4. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan perhitungan statistik korelasional, yaitu dilakukan dengan cara sebagai berikut:

4.1 Korelasi sederhana untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, dengan rumus :

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

Keterangan:

r_{xy} = Korelasi

n = Jumlah data

x = Penyimpangan maen dari skor X

y = Penyimpangan maen dari skor Y

4.2 Untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien diterminan sebagai berikut:

$$R = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R = Nilai koefisien determinan

r = Nilai koefisien korelasi

4.3 Menguji koefisien nilai r dengan distribusi T dengan rumus:

$$t = \frac{r \cdot \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan

t = Koefisien korelasi

r = Korelasi

n = Jumlah data (Zulfan Ritonga, 2007 : 104).

Untuk menguji hipotesis maka disusun hipotesis statistik sebagai berikut:

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kecepatan menggiring bola pada team SSB Muara Mahat Baru.

Ha : $r > 0$

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kecepatan menggiring bola pada team sepak bola team SSB Muara Mahat Baru.

Ho : $r = 0$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Data Kuantitatif

Statistik Kelincahan

KELINCAHAN		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		15.9108
Median		15.6600
Mode/Modus		16.65
Std. Deviation/Simpangan Baku		.57159
Range/Rangking		1.45
Minimum/Terendah		15.20
Maximum/Tertinggi		16.65
Sum/Jumlah		397.77

Dari hasil output data di atas diperoleh Mean (nilai rata-rata) sebesar 15,9108, Median (nilai tengah dari data-data yang terurut) sebesar 15,6600, Mode/Modus (data yang paling sering muncul) adalah 16,65, Standar Deviasi (simpangan baku) 0,57159, Rangking terletak pada 1,45, nilai yang terendah atau minimum dari kelincahan adalah 15,20 dan tertinggi atau maximum adalah 16,65 dan Sum (jumlah seluruh data) adalah 397,77.

Statistik Dribbling

<i>DRIBBLING</i>		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		11.3500
Median		11.3500
Mode/Modus		10.12
Std. Deviation/Simpangan Baku		0.83053
Range/Rangking		2.31
Minimum/Terendah		10.12
Maximum/Tertinggi		12.43
Sum/Jumlah		283.75

Dari hasil output data di atas diperoleh Mean (nilai rata-rata) sebesar 11,3500, Median (nilai tengah dari data-data yang terurut) sebesar 11,3500, Mode/Modus (data yang paling sering muncul) adalah 10,12, Standar Deviasi (simpangan baku) 0,83053, Rangking terletak pada 2,31, nilai yang terendah atau minimum dari *dribbling* adalah 10,12 dan tertinggi atau maximum adalah 12,43 dan Sum (jumlah seluruh data) adalah 283,75.

b. Uji Normalitas

Tes Normalitas Kelincahan

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Signifikan	Statistik	df	Signifikan
kelincahan	0.190	25	0.053	0.845	25	0.610

a. Lilliefors Signifikan

Pada hasil di atas diperoleh taraf signifikansi untuk variabel kelincahan adalah 0.610. Dengan demikian, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0.05.

Tes Normalitas *Dribbling*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Signifikan	Statistik	df	Signifikan
dribbling	0.177	25	0.052	0.873	25	0.065

a. Lilliefors Signifikan

Pada hasil di atas diperoleh taraf signifikansi untuk variabel *dribbling* adalah 0.065. Dengan demikian, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0.05.

c. Uji Korelasional Product Moment (r_{xy}) antara Kelincahan (X) Dengan Menggiring Bola (Y).

Uji Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi		Kelincahan	Dribbling
Pearson Korelasi	Kelincahan	1.000	0.621
	Dribbling	0.621	1.000
Sig. (1-tailed)	Kelincahan		0.000
	Dribbling	0.000	
N	Kelincahan	25	25
	Dribbling	25	25

Koefisien Korelasi Pearson antara kelincahan dengan *dribbling* adalah 0,621 dengan nilai signifikan sebesar 0,00. Dengan melihat kondisi tersebut di mana nilai signifikan lebih kecil daripada alpha (0,005), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah menolak H_0 yang berarti koefisien korelasi adalah signifikan secara statistik.

d. Distribusi T Untuk Pengujian Hipotesis

Uji Koefisien Distribusi T

Model	Standar Koefisien	T	Signifikan
1 (konstan)		8.640	0.000
<i>Dribbling</i>	0.621	3.796	0.001

a. Dependent Variable: kelincahan

Hasil pengujian koefisien dengan menggunakan distribusi T memperlihatkan nilai t_{hitung} sebesar 8,640 dengan signifikan adalah 0,000. Dengan

mencari pada tabel distribusi T, dengan dk -2 jadi $(25-2) = 23$, dan diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,807. Jadi dimana kondisi t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} dan nilai Signifikan lebih kecil daripada alpha (0,05), maka kesimpulan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti koefisien korelasi signifikan secara statistik.

2. Pembahasan

Dari keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kelincahan variabel indeviden (X) dengan kecepatan menggiring bola variabel devenden (Y) diperoleh nilai korelasi r_{hitung} sebesar 0,621 yang disbanding dengan nilai dari r_{tabel} (0,60 – 0,799), ternyata berada pada tingkat korelasi yang dikategorikan ”**Kuat**”.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dengan memakai prosedur statistik SPSS maka disimpulkan bahwa untuk hubungan variabel X terhadap variabel Y diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,621, maka hubungan antara variabel X dengan variabel Y dikategorikan kuat. Dimana keberartiannya diuji dengan distribusi T dan didapat t_{hitung} sebesar 8,640 berarti $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($8,640 > 2,807$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Saran

- a. Dalam upaya meningkatkan kecepatan menggiring bola hendaknya para pelatih/guru pendidikan jasmani harus memperhatikan komponen kondisi fisik yang dominan seperti kelincahan dan koordinasi gerak, karena kedua komponen ini sangat berperan untuk dapat melakukan gerakan menggiring bola.
- b. Bagi peneliti sendiri, kiranya penelitian ini dapat dilanjutkan dalam permasalahan yang lebih luas dengan jumlah sampel yang lebih besar, sehingga dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pelatih, pembina maupun atlit dalam peningkatan prestasi.
- c. Bagi peneliti lainnya, kiranya dapat menjadikan masukkan dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang penelitian sehingga penelitian berikutnya dapat menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Cornelius Trihendradi, 2005, *SPSS 13 Analisis Data Statistik*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Danny Mielke, 2007, *Dasar-Dasar Sepakbola*, Intan Sejati, Bandung.
- Daral Fauzi R, 2009, *Tes Keterampilan Sepakbola Usia 10-12 Tahun*, Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani, Jakarta.
- Dasista, 2010, *Teknik Bermain Sepakbola*, (online)
(<http://dasistalovers.wordpress.com>, diakses 27 Maret 2013).
- Ismaryati, 2008, *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UNS Press, Surakarta.
- M. Sajoto, 1995, *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga*, Dahara Prize, Semarang.
- M.E. Winarno, 1995, *Evaluasi Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Depdikbud IKIP Malang, Malang.
- Nasrun, 1972, *Pemasian Sepak Bola*, PT Djambatan, Jakarta.
- Nurhasan, 2001, *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-prinsip dan Penerapannya*, Ditjen Olahraga, Jakarta Pusat.
- Purbayu Budi Santosa dan Ashari, 2005, *Analisis Statistik Dengan Microsoft Excel Dan SPSS*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Robert Koger, 2007, *Latihan Dasar Andal Sepakbola Remaja*, Klaten : SMK (Saka Mitra Kompetensi).
- Satrya. et, al, 2007, *Metodelogi Kepelatihan Olahraga*, Universitas pendidikan Indonesia, Bandung.
- Suwando Aga, 2011, *Latihan Olahraga Dalam Pengertian Modern*, (online),
(<http://suwando-aga.blogspot.com>, diakses 28 Maret 2013).
- S. Nurrochmah, 1999, *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Universitas Negeri Malang, Malang.

Soekatamsi, 2001, *Permainan Besar I Sepakbola*, Dediknas, Jakarta.

Zulfan Ritonga, 2007, *Statistik untuk ilmu-ilmu sosial*, CendikaInsani, Pekanbaru
Riau.