

**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN KETERAMPILAN
DRIBBLING DENGAN PERMAINAN SEPAKBOLA
MODIFIKASI SISWA KELAS XI IPS PUTRA
SMA NEGERI 1 CAWAS**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Fabelia Yunicha Adensya
NIM 14601241015

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN KETERAMPILAN
DRIBBLING DENGAN PERMAINAN SEPAKBOLA
MODIFIKASI SISWA KELAS XI IPS PUTRA
SMA NEGERI 1 CAWAS**

Oleh
Fabelia Yunicha Adensya
NIM 14601241015

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum diketahuinya hubungan keterampilan *dribbling* dan kelincahan siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas, sehingga peserta didik kurang mampu bermain sepakbola dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling* dalam Bermain Sepakbola Modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

Penelitian menggunakan penelitian metode korelasional. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS Putra SMA Negeri 1 Cawas tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 12 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kelincahan menggunakan *Balsom Agility Test* dengan validitas 0,96 dan reabilitas 0,61, tes menggiring bola oleh Subagyo Irianto dan Sismardiyanto dengan validitas 0,559 dan reabilitas 0,637, dan tes bermain sepakbola modifikasi yang tervalidasi oleh Agus Suryobroto S. Teknik analisis yang digunakan yaitu korelasi.

Hasil penenlitian ini menunjukan bahwa 1) tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas, 2) terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasisiswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas, dan 3) tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

Kata kunci: kelincahan, *dribbling*, sepakbola

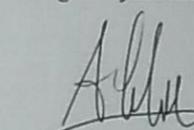
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fabelia Yunicha Adensya
NIM : 14601241015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Hubungan Antara Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling*
dengan Permainan Sepakbola Modifikasi pada Siswa
Kelas XI IPS Putra SMA N 1 Cawas

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri di bawah tema penelitian payung dosen atas nama Drs. Agus Sumhendartin S., M.Pd., jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Tahun 2018. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2018
Yang menyatakan,



Fabelia Yunicha Adensya
NIM. 14601241015

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN KETERAMPILAN DRIBBLING DENGAN PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI SISWA KELAS XI IPS PUTRA SMA NEGERI 1 CAWAS

Disusun oleh:

Fabelia Yunicha Adensya

NIM 14601241015

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, April 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 198109262006041001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Drs. Agus S. Suryobroto, M.Pd.
NIP. 195812171988031001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN KETERAMPILAN DRIBBLING DENGAN PERMAINAN SEPAKBOLA MODIFIKASI SISWA KELAS XI IPS PUTRA SMA NEGERI 1 CAWAS

Disusun oleh:

Fabelia Yunicha Adensya
NIM 14601241015

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 26 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

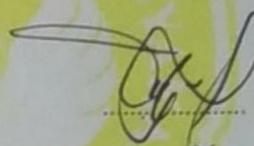
Ketua Pengaji/Pembimbing

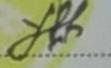
Drs. Agus S. Suryobroto, M.Pd.
Sekretaris

Yudanto, M.Pd.
Pengaji I

Komarudin, S.Pd., M.A.

Tanda Tangan Tanggal

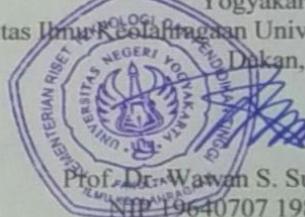
 3-4-2018

 3-4-2018

 2/04.2018

Yogyakarta, April 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP 19640707 198812 1 001

MOTTO

Tujuan itu ibarat kita kena macet, walaupun perlahan maju kita akan tetap sampai tujuan asal bersabar dan tidak putar balik.

(Fabelia Yunicha A.)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

(QS. Asy-syarh: 6-7)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur, karya kecil ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua saya yang tercinta, Bapak Moh. Adib Sholeh dan Ibu Ernawati terimakasih atas doa yang tak pernah habis engkau panjatkan untukku, terimakasih telah mendukung saya disegala hal yang saya ingin wujudkankan yang berupa materi maupun dorongan dan motivasi yang tak pernah padam. Kedua orang tua yang telah merawat saya sewaktu masih bayi hingga sekarang yang saya anggap sebagai orang tua kandung saya sendiri yaitu Mamak Sumi dan Bapak Pon, terimakasih atas semua kasih sayang dan doa yang telah diberikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Pemurah, atas segala limpahan kasih dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi ini dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Hubungan Antara Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling* dengan Permainan Sepakbola Modifikasi Siswa Kelas XI Putra SMA Negeri 1 Cawas” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Agus Sumhendartin S, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Komarudin, S.Pd., M.A. selaku Ketua Penguji I, dan Yudanto, M.Pd. selaku Sekertaris Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Suyanto, S.Pd. M.M selaku kepala SMA Negeri 1 Cawas yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf SMA Negeri 1 Cawas yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, April 2018
Penulis

Fabelia Yunicha A.
NIM 14601241015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERSEMPAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori	9
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	9
a. Pengertian Pendidikan Jasmani.....	9
b. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	11
2. Hakika Sepakbola.....	12
a. Pengertian Permainan Sepakbola.....	12
b. Tujuan Permainan Sepakbola.....	14
c. Pengertian Sepakbola Modifikasi	15
3. Hakikat Kelincahan	17
a. Pengertian Kelincahan	17
b. Macam-macam Kelincahan.....	19
4. Hakikat Keterampilan <i>Dribbling</i>	21
a. Pengertian <i>Dribbling</i> (Menggiring Bola)	21
b. Macam-macam <i>Dribbling</i>	22
5. Hubungan Kelincahan dan Keterampilan <i>Dribbling</i> dengan Bermain Sepakbola	25
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	36
E. Teknik Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data.....	37
1. Instrumen Penelitian.....	36
2. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Validitas dan Reabilitas Instrumen	44
G. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	48
1. Deskripsi Tingkat Kelincahan.....	48
2. Deskripsi Tingkat Keterampilan <i>Dribbling</i>	50
3. Deskripsi Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi	51
B. Hasil Uji Prasyarat	53
1. Uji Normalitas.....	53
2. Uji Linierinitas	53
C. Analisis Data	55
1. Hubungan Kelincahan terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi	55
2. Hubungan Keterampilan <i>Dribbling</i> terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi	56
3. Hubungan Kelincahan dan Keterampilan <i>Dribbling</i> terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi.....	56
D. Pembahasan.....	57
E. Keterbatasan Penelitian	60

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	61
B. Implikasi Hasil Penelitian	61
C. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kriteria Penilaian Bermain Sepakbola Modifikasi.....	41
Tabel 2. Deskripsi Statistik Tingkat Kelincahan.....	48
Tabel 3. Kelas Interval Tingkat Kelincahan.....	49
Tabel 4. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan <i>Dribbling</i>	50
Tabel 5. Kelas Interval Tingkat Keterampilan <i>Dribbling</i>	50
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi.....	52
Tabel 7. Kelas Interval Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi.....	52
Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	54
Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Linieritas.....	54
Tabel 10. Rangkuman Hubungan Kelincahan terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi.....	55
Tabel 11. Rangkuman Hubungan Keterampilan <i>Dribbling</i> terhadap Bermain Sepakbola	56
Tabel 12. Rangkuman Hubungan Kelincahan dan Keterampilan <i>Dribbling</i> terhadap Bermain Sepakbol.....	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Sepakbola.....	14
Gambar 2. Lapangan Sepakbola Empat Gawang.....	15
Gambar 3. <i>Balsom Agility Test</i>	21
Gambar 4. <i>Dribbling</i> Menggunakan Kaki Bagian Dalam.....	23
Gambar 5. <i>Dribbling</i> dengan Sisi Kaki bagian Luar.....	24
Gambar 6. <i>Dribbling</i> Menggunakan Kura-Kura Kaki.....	25
Gambar 7. Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 8. Desain Penelitian.....	35
Gambar 9. <i>Balsom Agility Tes</i>	39
Gambar 10. Menggiring Bola.....	41
Gambar 11. Grafik Hasil Tingkat Kelincahan.....	49
Gambar 12. Grafik Hasil Tingkat Keterampilan <i>Dribbling</i>	51
Gambar 13. Grafik Hasil Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	66
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari BAPEDA	67
Lampiran 3. Sertifikat Kalibrasi <i>Stopwatch</i>	68
Lampiran 4. Sertifikat Kalibrasi Pita Ukur atau Meteran	70
Lampiran 5. Daftar Nama Peserta Didik.....	71
Lampiran 6. Hasil Tes Kelincahan.....	72
Lampiran 7. Hasil Tes Keterampilan <i>Dribbling</i>	73
Lampiran 8. Hasil Tes Bermain Sepakbola Modifikasi	74
Lampiran 9. Lembar Kriteria Penilaian Sepakbola Modifikasi	75
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Cawas	78
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	79
Lampiran 12. Dokumentasi.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk mendapatkan tubuh sehat dan kuat, aktivitas itu sendiri cenderung yang menyenangkan dan menghibur. Olahraga berarti mengolah atau menyempurnakan jasmani atau fisik. Melihat dari tujuannya, olahraga dibagi menjadi tiga yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga rekreasi. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dilaksanakan di sekolah, olahraga prestasi dilakukan di *club-club* olahraga melalui induk cabang olahraga, sedangkan olahraga rekreasi dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dimasukkan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia karena dianggap mampu menunjang kegiatan pembelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani dapat melatih ketrampilan motorik, afektif, dan psikomotor. Ketiganya merupakan komponen yang dibutuhkan dalam membentuk kecerdasan anak.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup yang diharapkan akan memberikan efek kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga,

dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki beragam cabang olahraga yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Salah satunya adalah olahraga sepakbola. Sepakbola adalah satu-satunya permainan di dunia yang dimainkan di berbagai negara dan dilakukan oleh orang-orang dengan berbagai macam ras dan agama, sepakbola dianggap paling pas untuk menyatukan masyarakat yang multikultural. Sepakbola juga merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Olahraga ini sudah memasyarakat di kalangan bawah hingga kalangan atas, dari usia kanak-kanak hingga usia dewasa.

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*). Tujuan dari permainan sepakbola untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan

sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola diharapkan dalam diri anak akan tumbuh semangat (*comperation*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*) dan, pendidikan moral (*moral education*) (Sucipto, 2000: 7).

Pembelajaran olahraga sepakbola adalah salah satu pembelajaran penjas di sekolah akan tetapi tidak semua sekolah memiliki lapangan sepakbola yang standar untuk pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengembangkan kreativitas sehingga guru mampu memodifikasi lapangan sepakbola yang ada di sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Tidak hanya ukuran lapangan, tetapi juga peraturan permain, jumlah gawang, waktu permainan, jumlah pemain dan hal-hal yang harus diperhatikan selama permainan. Waktu pembelajaran di sekolah khususnya di SMA satu jam pelajaran 45menit, di SMA Negeri 1 Cawas telah menggunakan kurikulum 2013 pendidikan jasmani ada 3 jam mata pelajaran (3x45menit). Di SMA Negeri 1 Cawas pembelajaran penjas dibagi dalam praktek dan teori, 1x45 menit untuk teori dan dilanjutkan 2x45 menit untuk pembelajaran praktek. Waktu pembelajaran tidak memungkinkan siswa harus bermain 2x45menit seperti dalam peraturan yang sesungguhnya akan tetapi guru harus memodifikasi agar tujuan pembelajaran sepakbola tercapai, jumlah peserta juga tidak memungkinkan untuk siswa bermain 2x11 orang karena satu kelas biasanya terdiri dari 30 peserta didik. Pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan dengan jumlah siswa yang berada di kelas dan jam

pelajaran tersebut.

Dalam permainan sepakbola terdapat berbagai teknik dan gerakan yang dapat dilakukan oleh pemain di lapangan. Di dalam lapangan berbagai kombinasi teknik dan gerakan yang dimiliki setiap pemain sangat berpengaruh terhadap penguasaan bola dan permaianan untuk mencapai kemenangan. Namun kurangnya latihan akan menjadi masalah besar terhadap pemain untuk meningkatkan kemampuannya. Pada kenyataannya, di lapangan permainan sepakbola didominasi oleh penguasaan menggiring bola. Ketika pemain telah menguasai kemampuan menggiring bola (*dribbling*) secara efektif, sumbangannya mereka dalam pertandingan sangatlah besar (Mielke, 2003: 1).

Untuk memperoleh prestasi yang baik dalam permainan sepakbola tentu saja harus didukung oleh penguasaan teknik dasar sepakbola. Dalam rangka usaha untuk meningkatkan prestasi maksimal pada cabang olahraga yang ditekuni, seorang atlet perlu sekali memperhatikan faktor-faktor penentunya. Faktor-faktor penentu dapat disebutkan ada tiga faktor penting yaitu kondisi fisik atau tingkat kesegaran jasmani, ketepatan teknik atau ketrampilan yang dimiliki, dan masalah-masalah lingkungan. Kelincahan merupakan salah satu komponen kondisi fisik yang banyak dipergunakan dalam olahraga, kelincahan merupakan unsur kemampuan gerak yang harus dimiliki seorang pemain sepakbola, sebab dengan kelincahan yang tinggi pemain dapat menghemat tenaga dalam waktu permainan. Kelincahan juga diperlukan dalam

membebaskan diri dari kawalan lawan dengan menggiring bola, melewati lawan dengan menyerang untuk menciptakan suatu gol yang akan membawa pada kemenangan.

Pada dasarnya keterampilan menggiring bola (*dribbling*) dan kelincahan sangat berpengaruh dalam permainan sepakbola. Peserta didik diharapkan mampu menguasai keterampilan tersebut untuk memperoleh prestasi yang baik. Faktor kelincahan juga harus dimiliki seorang pemain sepakbola agar mampu mengubah arah dan posisi secara cepat untuk melewati lawan-lawan sehingga tercipta sebuah gol. Akan tetapi pada kenyataannya keterampilan *dribbling* dan kelincahan belum dikuasai secara baik oleh peserta didik di SMA Negeri 1 Cawas. Masih sering dilihat bahwa pemain sepakbola dalam membawa bola masih lucas dan penguasaan bola yang kurang baik sehingga terebut oleh lawan. Tidak hanya faktor kelincahan dan keterampilan *dribbling* saja untuk dapat menunjang prestasi dalam sepakbola, terdapat banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi. Jika peserta didik hanya mampu melakukan keterampilan menggiring bola akan tetapi tidak memiliki kelincahan yang bagus bisa saja bola tersebut dapat mudah terebut oleh lawan dan tidak bisa melewati lawan untuk memasukkan bola ke gawang. Dan sebaliknya apabila peserta didik mempunyai kelincahan akan tetapi kualitas *dribbling* kurang bisa melewati lawan tetapi bola lucas.

Hal ini berkenaan dengan pembelajaran teknik dasar menggiring bola pada permainan sepakbola. Pada proses pembelajaran teknik dasar

tersebut, keterampilan *dribbling* harus dikuasai agar peserta didik dapat bermain secara baik. Tidak hanya keterampilan menggiring bola yang dapat berpengaruh dalam permainan sepakbola karena dalam sepakbola merupakan permainan yang membutuhkan kerjasama tim maka keterampilan dasar *passing* bola merupakan faktor yang penting juga bagi pemain. Faktor kodisi fisik juga dapat berpengaruh terhadap teknik dasar sepakbola yaitu salah satunya faktor kelincahan yang merupakan kemampuan dari seseorang untuk berubah arah dan posisi secepat mungkin dan lebih efisien. Sehubungan dengan itu peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara kelincahan dan keterampilan menggiring bola pada permaianan sepakbola modifikasi dengan menggunakan 4 gawang untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah. Berkaitan dengan paparan diatas tentang pembelajaran sepakbola yang dimodifikasi dalam tercapainya tujuan pembelajaran, maka penelitian ini ingin mengkaji tentang “Hubungan Antara Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling* dengan Permainan Sepakbola Modifikasi siswa XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas Tahun Ajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam permainan sepakbola bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Cawas.

2. Belum diketahui hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi di SMA Negeri 1 Cawas.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam melakukan penelitian ini tidak terlalu luas pembahasannya, maka peneliti membatasi penelitian dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini hanya sebatas “Hubungan Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling* dalam Bermain Sepakbola Modifikasi Siswa Kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas?
2. Adakah hubungan yang signifikan antara keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas?
3. Adakah hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Secara umum hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pendidikan jasmani utamanya pada peningkatan hasil keterampilan sepakbola melalui permainan sepakbola modifikasi.
- b. Secara khusus hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dan memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada bidang pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dapat berupa adanya peningkatan kemampuan yang meningkat pada permainan sepakbola karena pembelajaran sepak bola yang lebih menyenangkan dan variatif.

b. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dasar guru PJOK sebagai alternatif pembelajaran PJOK materi permainan bola besar (sepakbola)

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani terdiri atas kata pendidikan dan jasmani, dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pengertian pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Jasmani adalah tubuh atau badan (fisik). Namun yang dimaksud jasmani di sini bukan hanya badan saja tetapi keseluruhan (manusia seutuhnya), karena antara jasmani dan rohani tidak dapat dipisah-pisahkan. Jasmani dan rohanai merupakan satu kesatuan yang utuh yang selalu berhubungan dan selalu saling berpengaruh. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian 4 waktu senggang, terlibat

dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Menurut Muhajir (2014: 1) Pendidikan jasmani, kesehatan, olahraga, dan kesehatan yang dijarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan Jasmani menurut teori para ahli merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Menurut Williams (dalam Susworo, 2008: 13) “pendidikan jasmani adalah aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”.

Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan-keterampilan olahraga, tetapi perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami bagi orang yang hendak mengajar pendidikan jasmani. Permasalahan pendidikan jasmani di Indonesia ini menjadi hal yang penting untuk kita

perbaiki karna pendidikan jasmani sangat diperlukan dan menjadi kebutuhan bagi orang atau masyarakat Indonesia.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui aktivitas jasmani. Persepsi yang sempit dan keliru terhadap pendidikan jasmani akan mengakibatkan nilai-nilai luhur dan tujuan pendidikan yang terkandung di dalamnya tidak akan pernah tercapai. Tujuan pendidikan dapat digolongkan menjadi tiga ranah atau domain yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir, sedangkan ranah afektif mencakup pada perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan metode penyesuaian, lain halnya dengan ranah psikomotor yang mencakup keterampilan gerak siswa, seperti menulis, mengetik, dan menjalankan mesin. Lebih lanjut, menurut Voltmer et al (dalam Guntur, 2009: 15) “Tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan anak secara keseluruhan, untuk mengembangkan individu anak secara maksimal yang meliputi perubahan fisik, mental, moral, sosial, estetika, emosional, intelektual dan kesehatan”.

Sehubungan dengan itu, pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang

bersifat *physical* atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberikan kontribusi terhadap kehidupan individu. Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan anak melalui aktivitas jasmani, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, serta membentuk sikap yang positif dan mengembangkan mental, sosial, emosional, intelektual dan kesehatan secara keseluruhan.

2. Hakikat Sepakbola

a. Pengertian Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan olahraga yang populer di Indonesia bahkan di seluruh dunia. Hampir semua laki-laki baik anak-anak, remaja, pemuda, orang tua pernah melakukan olahraga sepakbola meskipun tujuan melakukan olahraga ini berbeda-beda, ada yang sekedar untuk rekreasi, untuk menjaga kebugaran atau sekedar menyalurkan hobi/kesenangan (Irianto, 2010: 1). Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang (Sucipto dkk, 2000:7). Walaupun sepakbola adalah permainan beregu namun setiap pemain harus menguasai teknik dasar baik itu dengan bola maupun tanpa bola. Sepakbola adalah permainan yang sederhana dan rahasia permainan sepakbola ialah melakukan hal-hal sederhana sebaik-baiknya (Batty, 1982: 5).

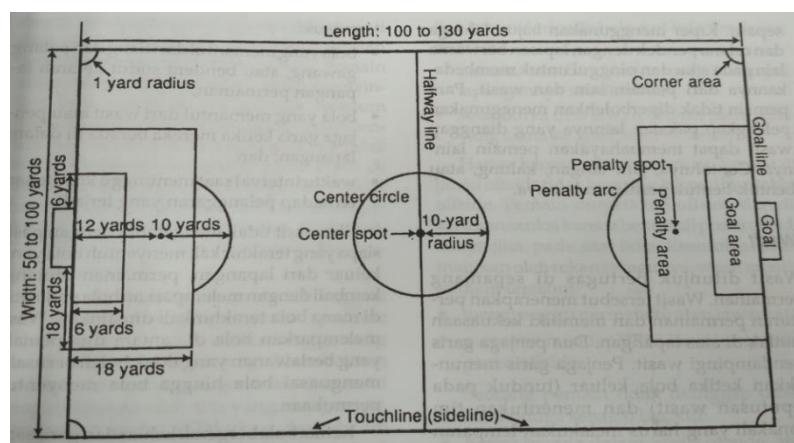
Permainan sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu dimainkan oleh 11 orang termasuk penjaga gawang. Dalam permainan sepakbola sebuah tim berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Regu yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan dinyatakan menang. Selain itu lapangan sepakbola harus berbentuk persegi panjang, dengan panjang 100-110 m, lebar 64-75 m, dan lama waktu permainan normal adalah 2x45 menit dan istirahat antara babak 15 menit. Dalam pertandingan tertentu jika permainan seri maka diadakan *extra time* 15 menit. Adapun wasit sebagai penengah dalam permainan sepakbola yang merupakan bagian dalam pertandingan sepakbola. Tugas dari wasit adalah menegakkan peraturan permainan, memimpin pertandingan, memberikan hukuman terhadap pelanggaran yang terjadi. Aturan permainan sepakbola menurut Luxbacher (2012: 2) yaitu:

sepakbola merupakan olahraga sederhana yang memiliki 17 peraturan dasar. Peraturan resmi FIFA memiliki standar internasional dan dipergunakan dalam semua pertandingan internasional. (sedikit modifikasi peraturan FIFA diperbolehan untuk program bagi remaja dan sekoalah di AS. Modifikasi ini mencakup ukuran lapangan, ukuran dan berat bola, ukuran gawang, jumlah pergantian yang diperbolehkan, dan durasi permainan)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan sepakbola adalah permainan tim yang terdiri dari sebelas pemain termasuk penjaga gawang, yang menggunakan unsur kemampuan *skill* individu dan kelompok untuk mencetak banyak gol dan meraih kemenangan. Dalam

permainan sepakbola mengenal berbagai macam teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola. Teknik tersebut dibagi menjadi 2 macam yaitu:

- a. Teknik badan (*body technics*)/gerakan permaianan sepakbola tanpa bola dan teknik dengan bola. Teknik badan secara umum terdiri dari kecepatan (*speed*), kekuatan (*strength*), daya tahan otot (*endurance*), kelincahan (*agility*), kelenturan (*flexibility*), dan secara khusus dalam permainan sepakbola adalah lari, melompat dan gerak tipu.
- b. Sedangkan teknik dengan bola antara lain adalah menendang bola, menerima bola, menyundul bola (*heading*), menggiring bola (*dribbling*), lemparan kedalam (*throw in*), merampas bola (*tackling*), gerak tipu dengan bola, dan teknik penjaga gawang.



Gambar 1. Lapangan Sepakbola
Sumber: Luxbacher (2012: 3)

b. Tujuan Permainan Sepakbola

Menurut Muhajir (2014: 5) Tujuan permainan sepakbola adalah memasukkan bola sebanyak- banyaknya ke gawang lawan. Oleh karena itu regu yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan adalah

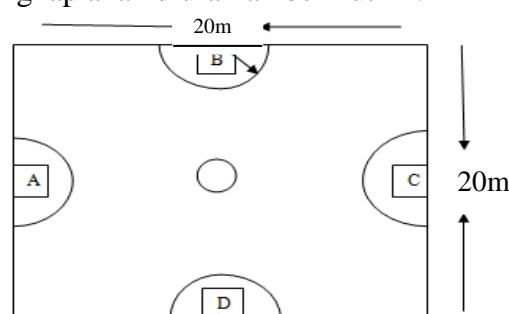
pemenangnya. Setelah memahami materi bola besar peserta didik diharapkan:

1. memahami tujuan permainan sepakbola
2. memahami dan mempraktikkan variasi dan kombinasi permainan sepakbola
3. bermain sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi (Muhajir, 2014).

c. Pengertian Sepakbola Modifikasi

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat tercapai. Modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira. Menurut Suryobroto & Ermawan (2016: 24-28), hakikat permainan sepakbola modifikasi adalah sebagai berikut:

Permainan sepakbola dengan empat gawang merupakan salah satu modifikasi dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada hampir di seluruh sekolah di Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti. Bentuk permainan sepakbola modifikasi dengan empat gawang secara lengkap akan diuraikan berikut ini.



Gambar 2. Lapangan sepakbola empat gawang
(Suryobroto & Ermawan, 2016: 24-28)

a. Sarana dan prasarana sepakbola empat gawang

Lapangan sepakbola modifikasi berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sisi-sisinya 20 meter. Masing-masing gawang berukuran lebar 1,5 meter dan tinggi 1,5 meter dengan diameter tiang dan mistar gawang 5 cm, diameter lingkaran tengah 1 meter. Garis lapangan dengan tebal 5 cm. Di sekitar gawang dibuat daerah bebas serang dengan ukuran jari-jarinya 3 m dari titik tengah gawang. Tujuan daerah serang adalah agar setiap pemain yang akan memasukkan bola ke gawang lawan harus dari luar daerah bebas serang, dan regu bertahanpun juga harus berada di luar daerah tersebut. Jadi dalam permainan ini tanpa penjaga gawang. Bola yang digunakan adalah bola plastik atau sejenisnya jika ditendang tidak keras dan atau tidak bisa jauh.

b. Peraturan sepakbola empat gawang

Aturan main dalam permainan sepakbola empat gawang sebagai berikut: Semua anak dikumpulkan lebih dahulu dan diberi penjelasan aturan permainan dan agar peraturan dilakukan dengan sebenarnya. Jumlah pemain setiap regu adalah 3-5 anak, dan jumlah regu ada 4 regu (regu A, B, C, dan D) sesuai dengan jumlah gawang. Prinsip permainan di sini adalah setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain (ada tiga gawang yang bisa dimasuki) sebanyak-banyaknya dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola. Misalnya regu A berusaha memasukkan bola ke gawang regu B atau C atau D.

Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan dimulai permainan dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di atas kepala siswa yang tertinggi di tengah-tengah lingkaran tengah oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya, namun di sini tanpa ada wasit (semua pemain juga bertugas jadi wasit/mandiri). Setiap kejadian pelanggaran, maka pemain harus mengakui sendiri tanpa ada tanda atau ditegur pemain yang lain, di sini untuk menanamkan sikap kejujuran. Setiap ada bola ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari di mana bola keluar lapangan, di sini untuk menanamkan sikap tanggung jawab dan kepedulian. Setiap pemain harus melakukan operan ke teman seregunya, karena hanya boleh menggiring bola maksimal 5 sentuhan saja, di sini untuk menanamkan

sikap kerjasama. Setiap pemain harus selalu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai bola dan memasukkan ke gawang regu yang lain, di sini untuk menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab.

Setelah permainan sudah berjalan 3 menit, maka bola ditambah 1 buah sehingga menjadi 2 buah bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 3 menit, maka bola ditambah 2 buah bola lagi, sehingga menjadi 4 buah bola. Ketika permainan dengan 4 bola, permainan dimulai dari masing-masing regu dan menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Setelah guru memberi tanda dengan peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, *heading*, dan menembak ke gawang regu yang lain. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 10 menit. Di sini posisi guru sebagai fasilitator yaitu memantau aktivitas permainan agar dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan harapan, bukan menjadi wasit.

c. Nilai-nilai yang diperoleh dalam permainan sepakbola 4 gawang

Nilai-nilai yang dapat dikembangkan dalam permainan sepakbola 4 gawang adalah nilai kesegaran jasmani, kemandirian, kejujuran, kepedulian, tanggung jawab, sportivitas, dan kerjasama.

3. Hakikat Kelincahan

a. Pengertian Kelincahan

Pengertian kelincahan adalah merupakan salah satu komponen fisik yang banyak dipergunakan dalam olahraga. Kelincahan pada umumnya didefinisikan sebagai kemampuan mengubah arah secara efektif dan cepat, sambil berlari hampir dalam keadaan penuh. Kelincahan terjadi karena gerakan tenaga yang eksplosif. Besarnya tenaga ditentukan oleh kekuatan dari kontraksi serabut otot. Kecepatan otot tergantung dari kekuatan dan kontraksi serabut otot. Kecepatan kontraksi otot tergantung dari daya rekat

serabut-serabut otot dan kecepatan transmisi impuls saraf. Kedua hal ini merupakan pembawaan atau bersifat genetis, atlet tidak dapat merubahnya (Baley, 1986: 198).

Kelincahan yang dilakukan oleh atlet atau pemain sepakbola saat berlatih maupun bertanding tergantung pula oleh kemampuan mengkoordinasikan sistem gerak tubuh dengan respon terhadap situasi dan kondisi yang dihadapi. Kelincahan ditentukan oleh faktor kecepatan bereaksi, kemampuan untuk menguasai situasi dan mampu mengendalikan gerakan secara tiba-tiba. Kelincahan merupakan salah satu komponen kondisi fisik yang banyak dipergunakan dalam olahraga, kelincahan merupakan unsur kemampuan gerak yang harus dimiliki seorang pemain sepakbola, sebab dengan kelincahan yang tinggi pemain dapat menghemat tenaga dalam waktu permainan. Kelincahan juga diperlukan dalam membebaskan diri dari kawalan lawan dengan menggiring bola, melewati lawan dengan menyerang untuk menciptakan suatu gol yang akan membawa pada kemenangan. Seorang pemain yang kurang lincah dalam melakukan suatu gerakan akan sulit untuk menghindari sentuhan-sentuhan perseorangan yang dapat mengakibatkan kesalahan perseorangan.

Suharno (1985: 33) menyatakan kelincahan adalah kemampuan dari seseorang untuk berubah arah dan posisi secepat mungkin sesuai dengan situasi yang dihadapi dan dikehendaki. Harsono (1988: 172) berpendapat kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa

kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Kegunaan kelincahan sangat penting terutama olahraga beregu dan memerlukan ketangkasan, khususnya sepakbola. Suharno (1985: 33) menyatakan kegunaan kelincahan adalah untuk menkoordinasikan gerakan-gerakan berganda atau stimulan, mempermudah penguasaan teknik-teknik tinggi, gerakan-gerakan efisien, efektif dan ekonomis serta mempermudah orientasi terhadap lawan dan lingkungan.

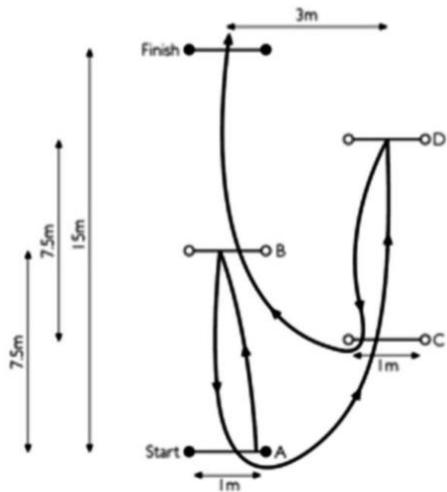
b. Macam-macam kelincahan

Berbagai instrumen kelincahan telah banyak tercipta seperti *Illinois Agility Run, Shuttle Run Test, Zig Zag Test, T-Test, Agility Cone Drill, Arrowhead Drill, 20 Yard Agility, Balsom Agility Test*, dan lainnya. Beberapa instrumen tes kelincahan di atas merupakan instrumen yang telah teruji dan dikembangkan di berbagai negara. Ada beberapa instrumen tes kelincahan yang dikategorikan khusus untuk cabang olahraga sepakbola diantaranya adalah *Arrowhead Drill, 20 Yard Agility dan Balsom Agility Test*. Instrumen tes kelincahan dalam cabang olahraga sepakbola berfungsi untuk mengukur sejauh mana kemampuan atlet yang dilatih, selain itu sebagai alat evaluasi latihan. Tes kelincahan seharusnya bertitik pokok pada kecepatan puncak dimana akselerasi berhubungan dengan kebutuhan perubahan arah dan re-akselerasi. (Scott Walker and Anthony Turner, vol.31, no. 6: 2009).

Menurut Kharismayanda (dalam Rhaman, 2016: 16) Balsom Agility Test banyak dipakai sebagai bahan penelitian baik sekala

internasional ataupun skala nasional. Dalam sekala nasional yaitu penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa UPI tahun 2013 yang menguji validitas, reliabilitas dan objektivitas dari instrumen balsom ini dengan sampel siswa SMA di Kota Cimahi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa tingkat validitas sebesar 0,96 dan termasuk kategori sangat kuat. Tingkat reliabilitas sebesar 0,61 termasuk kategori kuat. Tingkat objektivitas sebesar 0,72 termasuk ke dalam kategori kuat. *Balsom Agility Test atau Balsom Run* adalah tes kelincahan yang di desain untuk pemain sepakbola, dalam pelaksanaannya atlet diharuskan melakukan beberapa gerakan mengubah arah dan dua kali lari. Tes ini dikembangkan oleh Paul Balsom pada tahun 1994. Menurut Rahman (2016: 32) dalam instrumen *Balsom Agility Test* ini ada beberapa aktivitas gerakan yang dilakukan oleh atlet. Atlet akan dihadapkan dengan beberapa rintangan tes seperti berbalik, berbelok, dan mempertahankan kecepatan berlari. Aktivitas gerak *Balsom Agility Test* diantaranya:

- 1) Setiap gerakan dilakukan dengan cepat (*full speed*)
- 2) Berlari lurus (*speed*)
- 3) Mengubah arah
 - a) Berputar atau berbalik 180°
 - b) berbelok ke kiri dan ke kanan 45°
 - c) mengubah arah berlari



Gambar 3. *Balsom Agility Test*
Sumber: Rahman, 2016: 30

4. Hakikat Keterampilan *Dribbling*

a. Pengertian *Dribbling* (Menggiring Bola)

Dribbling adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangannya mereka dalam pertandingan sangatlah besar (Mielke, 2007: 1). Menggiring bola merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepakbola. Dalam permainan sepakbola menggiring bola sangat diperlukan oleh semua pemain untuk mengecoh lawan, membawa bola ke daerah yang kosong, dan melewati lawan hingga menggiring bola menuju gawang lawan untuk mencetak sebuah gol. Kemampuan menggiring bola yang dimiliki, memungkinkan seorang pemain dapat menguasai bola lebih lama dan dapat menyusun strategi ke mana arah bola akan dialirkan.

Pemain dapat memilih apakah bola itu dioperkan ke teman, menggiring bola ke arah gawang atau *shooting*. Pemain menerima bola dari teman satu tim lalu mencoba untuk menggiring bola menjauhi lawan dan menempatkan bola di daerah yang kosong untuk siap memberikan umpan kepada teman satu tim. Secara terus menerus dilakukan sehingga membuat sebuah tim tersebut dapat menguasai jalannya permainan untuk memperoleh suatu kemenangan (Sarifudin, 2012: 14-15).

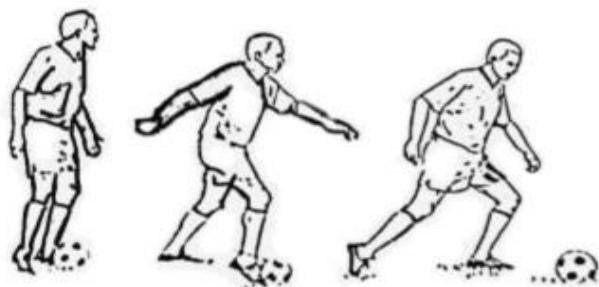
Dribbling salah satu keterampilan individu yang mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain sepakbola. Kemampuan *dribbling* dari para pemain sepakbola sangat menentukan penguasaan bola di lapangan, jika ingin memenangkan pertandingan sepakbola, bola harus selalu berada dalam penguasaan kita. Maka dari itu menggiring bola harus mampu dilakukan baik baik ada lawan maupun tidak ada lawan. Bagi seorang pemain ujung tombak atau striker, kemampuan menggiring bola sangat penting agar bola yang sedang dikuasainya tidak mudah direbut oleh lawan. Kemampuan menggiring bola juga dapat digunakan untuk mencari peluang untuk melakukan *shooting* ke gawang lawan.

b. Macam-macam *Dribbling*

Teknik dasar *dribbling* dibagi beberapa bentuk. Ada *dribbling* menggunakan kaki bagian luar, ada *dribbling* dengan menggunakan kaki bagian dalam, ada pula *dribbling* menggunakan kaki bagian punggung kaki. macam-macam *dribbling* , yaitu:

- 1) *Dribbling* dengan menggunakan sisi kaki bagian dalam

Cara melakukan adalah: Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam dan posisikan kakimu secara tegak lurus terhadap bola. Tendanglah dengan pelan untuk mempertahankan kontrol bola dan pusatkan kekuatan tendangan pada bagian tengah bola sehingga memudahkan mengontrol bola. Kelebihan *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam adalah dapat mengecoh lawan ke sebelah kanan lawan apabila menggunakan kaki kanan atau sebaliknya. Sedangkan kelemahannya adalah tidak bisa mengecoh lawan ke sebelah kiri bila menggunakan kaki kanan, begitupula sebaliknya..

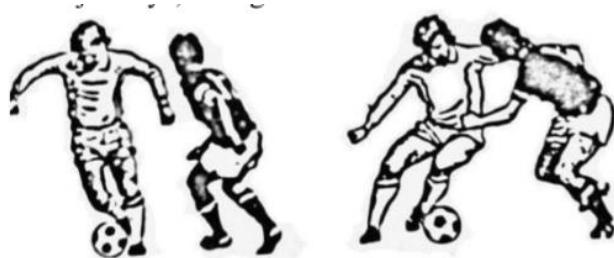


Gambar 4. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam
(Sumber: Sucipto, 2000: 29)

2) *Dribbling* dengan sisi kaki bagian luar

Cara melakukan menggiring bola bagian luar adalah berdiri posisi melangkah (kaki kanan di depan), berat tubuh bertumpu pada kaki belakang (kaki kiri) dengan lutut agak di tekuk. Letakkan bola di depan depan dan kedua lengan menjaga keseimbangan. Dorong bola ke depan secara perlahan menggunakan punggung kaki bagian luar. Usahakan kedua kaki selalu dekat dengan bola dan sesuaikan irama langkah dengan bola. Perhatikan kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika menggiring bola

dengan punggung kaki bagian luar, yaitu: badan kaku dan tidak condong ke depan, kedua lengan tidak rileks, salah satu atau kedua kaki terlalu jauh dengan bola, lutut tidak di tekuk, dan kaki dan bola terlalu jarang bersentuhan. Kelebihan *dribbling* menggunakan kaki bagian luar yaitu bila menggunakan kaki kanan dapat mengecoh ke sebelah kiri lawan atau sebaliknya. Sedangkan kelemahannya adalah tidak bisa mengecoh lawan ke sebelah kanan bila menggunakan kaki kanan, begitupula sebaliknya.



Gambar 5. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar
(Sumber: Sucipto, 2000: 30)

3) *Dribbling* menggunakan punggung kaki

Punggung kaki letaknya di bagian tempat tali sepatu. Bagi pemain pemula bisa berlatih dengan cara posisi badan tegak lurus ke depan tidak menyamping, sentuhlah bola dengan menggunakan punggung kaki. Lakukan gerakan tersebut sama dengan melakukan latihan pada *dribbling* dengan menggunakan sisi kaki bagian luar. Kesalahan umum yang sering dilakukan pemula adalah menggunakan ujung jari kaki. Tindakan ini tidak hanya menyebabkan sakit pada ujung jari kaki, lebih dari itu bahkan dapat menyebabkan cidera. jika seorang melakukan *tackling* keras kepada pemain saat mencoba menendang bola. Kelebihan *dribbling*

menggunakan bagian punggung kaki adalah dapat menggiring bola dengan arah lurus apabila tidak ada lawan yang menghalangi. Sedangkan kelemahannya adalah kurang efektif untuk mengecoh lawan ke sebelah kiri atau sebelah kanan.



Gambar 6. Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki
(Sumber: Sucipto, 2000: 31)

5. Hubungan Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling* dengan Bermain Sepakbola

Menurut Joseph A. Luxbacher (dalam Tanjung, 2012: 32) permainan sepakbola sangat erat kaitannya dengan kelincahan karena kelincahan merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi suatu gerakan. Kelincahan merupakan salah satu dari beberapa komponen gerakan yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepakbola. Di dalam permainan sepakbola kelincahan sangat diperlukan karena dengan memiliki kelincahan yang baik maka seorang pemain dapat menghindari dari kawalan pemain, melewati lawan untuk memberikan operan bola kepada teman, pemain tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika akan melewati dari hadangan-hadangan lawan dengan tujuan untuk mengecoh, menyerang dan menciptakan goal. Semua tipe *dribbling* yang baik terdiri dari beberapa

komponen. Komponen tersebut mencakup perubahan kecepatan dan arah yang mendadak, gerak tipu tubuh dan kaki, dan kontrol bola yang. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa apabila seorang pemain memiliki kelincahan yang baik maka seorang pemain juga akan memiliki kemampuan menggiring bola dengan baik. Perlu diingat bahwa selain kelincahan ada beberapa komponen yang juga dapat mempengaruhi dari kualitas menggiring bola seperti kecepatan, kelentukan. Selain itu juga faktor yang dapat mempengaruhi hasil dari kelincahan yaitu usia, jenis kelamin, dan kelelahan.

E. Penelitian yang Relevan

- a. Sugeng Purwanto dengan penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kecepatan dan Kelincahan Dengan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat hubungan antara kecepatan dengan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola, Apakah terdapat hubungan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola, Apakah terdapat hubungan antara kecepatan dan kelincahan secara bersama-sama dengan keterampilan menggiring bola dalam permainan sepakbola pada pemain Sepakbola SMU Dian Kartika Semarang. Populasi adalah seluruh Siswa Putera SMU Dian Kartika Semarang sebanyak 22 orang, sampel sebanyak 20. Dari hasil perhitungan analisis pertama hubungan X_1 dengan Y diperoleh koefisien korelasi = 0,78 atau $r_{X_1Y} = 0,78$, sedangkan $r_{tab} = 0,444$ Dapat disimpulkan

bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecepatan dengan kemampuan menggiring bola, dengan besarnya determinasi $r^2 = 0,6084$ menunjukkan bahwa kecepatan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap kemampuan menggiring bola sebesar 60,84 %, Analisis kedua antara kelincahan X₂ dengan kemampuan menggiring bola Y, diperoleh koefisien korelasi = 0,83 atau robs (r_{X1Y}) = 0,83, sedangkan rtab = 0,444 dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring bola, dengan besarnya determinasi $r^2 = 0,6889$ menunjukkan bahwa kelincahan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap kemampuan menggiring bola Siswa sebesar 68,89 %, Analisis ketiga hubungan X₁ dan X₂ secara bersama-sama dengan Y diperoleh harga Freg = 24,14. Harga F tabel (Ftab) = 3,59. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari observasi adalah signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara X₁ dan X₂ dengan Y atau antara kecepatan dan kelincahan dengan kemampuan menggiring bola adalah signifikan. Dengan demikian bahwa kemampuan menggiring bola Siswa Putera SMU Dian Kartika Semarang diprediksikan dengan adanya kecepatan dan klincahan.

b. Indra iman (2013) dengan judul penelitian “Hubungan antara kelincahan dan kecepatan terhadap hasil menggiring bola”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kelincahan dan kecepatan terhadap hasil menggiring bola pada siswa putra kelas VII SMP Swasta Kapuas Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode dengan bentuk penelitian studi korelasi. Penulis melakukan tes kecepatan, kelincahan dan menggiring bola. Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data statistik, terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dan kecepatan terhadap hasil menggiring bola pada siswa putra SMP Swasta Kapuas Pontianak. Hal ini diperoleh dari hasil perhitungan korelasi ganda dengan hasil 0,710.

c. Kharismayanda (2013) dengan judul penelitian “Uji Validitas, Reliabilitas, dan Objektifitas Tes kelincahan sepakbola Balsom untuk siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMAN Se-Kota Cimahi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat validitas sebesar 0,96 dan termasuk kategori sangat kuat. Tingkat reliabilitas sebesar 0,61 termasuk kategori kuat. Tingkat objektivitas sebesar 0,72 termasuk ke dalam kategori kuat.

d. Tirto Ponco Nugroho (2005) dengan judul penelitian “Hubungan Antara Kecepatan dan Kelincahan terhadap Keterampilan Menggiring Bola dalam Sepak Bola pada Siswa Lembaga Pendidikan Sepakbola Atlas Binatama Semarang”. Hasil analisis koefisien korelasi parsial untuk kecepatan sebesar 0.622 dengan probabilitas $0.001 < 0.05$, yang berarti hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan ada hubungan secara signifikan antara kecepatan dengan menggiring bola pada permainan sepak bola oleh siswa LPSB Atlas Binatama Semarang. Hal ini berarti bahwa dengan bertambahnya kecepatan akan diikuti pula kecapatan dalam menggiring bola. Hasil analisis koefisien korelasi parsial untuk

kelincahan sebesar 0.518 dengan probabilitas $0.008 < 0.05$, yang berarti hipotesis diterima, dengan demikian kelincahan berhubungan secara signifikan dengan hasil menggiring bola pada permainan sepakbola oleh siswa LPSB Atlas Binatama Semarang. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kelincahan seseorang akan diikuti naiknya kecepatan dalam menggiring bola. Hasil analisis korelasi ganda sebesar 0.740 yang diuji keberartiannya menggunakan uji F diperoleh Fhitung sebesar 13.953 dengan probabilitas $0.000 < 0.05$, yang berarti hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecepatan dan kelincahan dengan hasil menggiring bola pada permainan sepak bola oleh siswa LPSB Atlas Binatama Semarang.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran penjaskes di sekolah merupakan kegiatan yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Sepakbola merupakan salah satu materi bola besar yang berada dikurikulum pembelajaran penjas dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas. Namun tidak semua peserta didik memiliki keterampilan dasar sepakbola dengan baik. *Skill* yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkatkan kualitas dalam bermain sepakbola. Keterampilan dasar sepakbola menggiring bola yang tujuannya untuk menguasai bola dibutuhkan hubungan faktor kelincahan untuk dapat mengecoh dan melewati lawan hingga mampu mencetak sebuah gol.

Permainan sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu yang tiap regu berjumlah 11 orang. Selain itu lapangan

sepakbola harus memiliki lahan yang cukup luas untuk bermain kedua regu. Namun tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang sesuai standar. Seorang guru harus pandai-pandai dalam memodifikasi pembelajaran olahraga. Mulai dari memodifikasi sarana prasarana yang ada disekolah, peraturan permainan, jumlah pemain, permainan itu sendiri sampai waktu yang digunakan agar sesuai dengan jam pelajaran yang ada di sekolah. Tetapi terkadang memodifikasi pembelajaran tidak selalu berhasil, misalnya jenis olahraga yang dimodifikasi tidak terlalu dipahami oleh peserta didik serta peserta didik merasa jemu, peraturan yang digunakan terlalu rumit, dan metode yang digunakan kurang efektif. Hal ini justru membuat pembelajaran tidak efisien dan pencapaian tujuan pembelajaran tidak akan maksimal.

Permainan yang di modifikasi bertujuan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran dan hasil yang dicapai lebih efektif dan efisien. Permainan modifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya sepakbola, dengan menggunakan modifikasi empat gawang merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mengandalkan sifat sportivitas, tanggungjawab, dan kemandirian. Permainan modifikasi ini dapat mengatasi keterbatasan sarana prasarana yang berbeda disetiap sekolah, serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada peserta didik.

1. Hubungan antara Kelincahan dengan Bermain Sepakbola Modifikasi

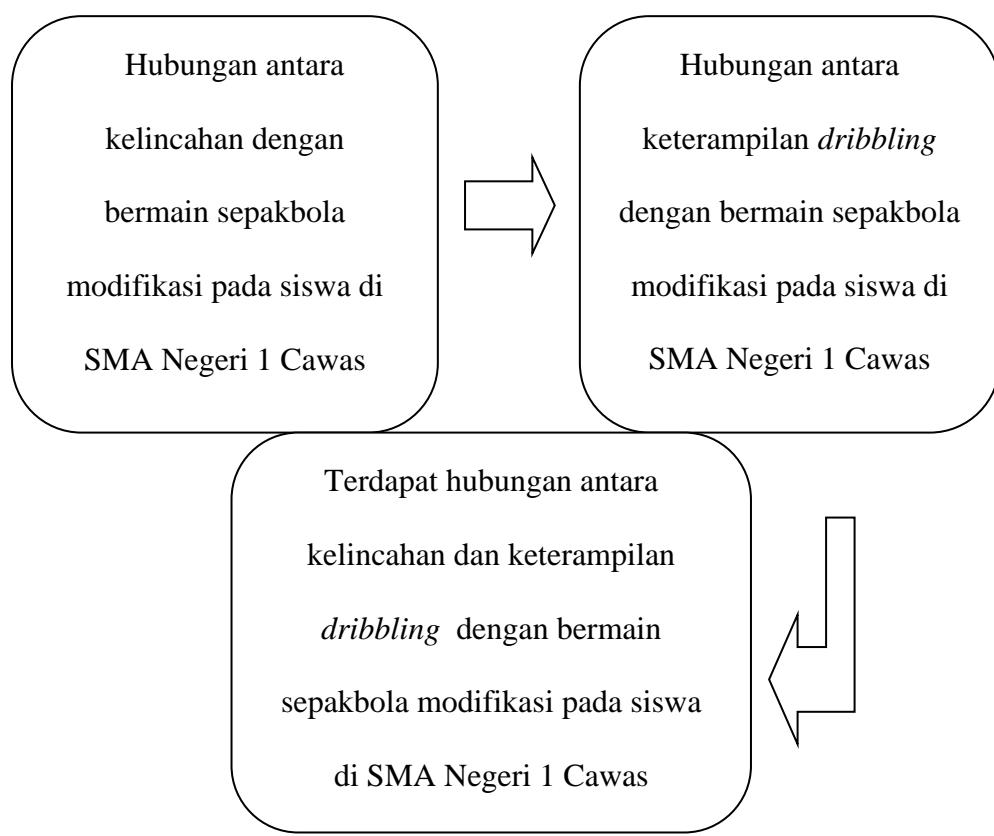
Kelincahan merupakan komponen yang sangat penting dalam cabang olahraga salahsatunya adalah sepakbola. Hal ini disebabkan karena apabila seorang peserta didik memiliki kelincahan yang baik, maka akan dapat menampilkan gerakan yang baik pula dimana seorang pemain sepakbola dapat melewati lawan dan bergerak secara efektif untuk dapat menciptakan gol. Dengan demikian kelincahan memberi andil yang besar pada olahraga sepakbola.

2. Hubungan antara Keterampilan *Dribbling* dengan Bermain Sepakbola Modifikasi

Dribbling dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat kamu bergerak di lapangan permainan (Mielke, 2003: 1). Keterampilan *dribbling* menjadi sangat penting dikuasai oleh seorang pemain sepakbola karena teknik dasar ini sangat menentukan arah untuk mencetak gol. Keterampilan bermain sepakbola bukan hal yang mudah dikuasai oleh seorang pemain apabila tidak memiliki fondasi teknik dasar yang baik, karena keterampilan bermain seseorang mentukan arah permainan tim. Untuk dapat menguasai keterampilan dalam bermain sepakbola pemain harus menguasai teknik dasar salah satunya adalah keterampilan *dribbling*. Keterampilan *dribbling* dalam permainan sepakbola mempunyai peran yang sangat penting dalam permainan terutama dalam membuka ruang, menciptakan peluang, dan melewati lawan untuk mencetak gol.

3. Hubungan Kelincahan, Keterampilan *Dribbling*, dan Bermain Sepakbola Modifikasi

Teknik dasar yang harus dikuasai dalam bermain sepakbola antara lain adalah menendang (*shooting*), mengoper (*passing*), menggiring (*dribbling*), dan menyundul (*heading*). Teknik dasar tersebut mutlak harus dikuasai oleh seorang pemain, baik pemain pemula amatir maupun profesional dan pemain harus mempunyai daya tahan tubuh yang baik, kekuatan, kelentukan, kecepatan dan kelincahan. Dari faktor tersebut yang menarik penulis untuk dikaji bersama adalah hubungan antara keterampilan dasar menggiring bola (*dribbling*) dan Kelincahan. Dua faktor tersebut sangat dominan dalam permainan sepakbola.



Gambar 7. Bagan kerangka berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dikemukakan hipotesis yaitu:

Hipotesis 1

Ho: Tidak ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan bermain sepakbola modifikasi.

Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan bermain sepakbola modifikasi.

Hipotesis 2

Ho: Tidak ada hubungan yang signifikan antara keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi.

Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi.

Hipotesis 3

Ho: Tidak ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi

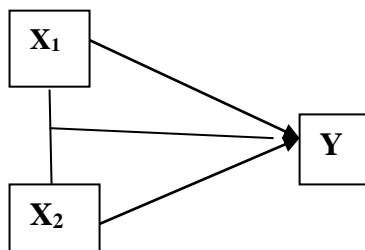
Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian korelasional, karena penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* sepakbola (X) dalam permainan sepakbola modifikasi (Y) teknik analisis data dalam penelitian ini adalah korelasi *product-moment*. Penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan itu, menggunakan metode survei dengan teknik tes dan pengukuran (Arikunto, 2002: 239). Desain yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Desain Penelitian

Keterangan :

X₁ : Kelincahan,

X₂: Keterampilan *dribbling* sepakbola,

Y: Bermain sepakbola modifikasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan pengambilan data penelitian dilakukan di halaman sekolah dan di lapangan bolabasket SMA Negeri 1 Cawas.

2. Waktu Penelitian

Pengambilan data akan dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2017.

Pengambilan data terdiri dari tiga tahap yaitu mengukur variabel prediktor yaitu tingkat kelincahan (X_1), tahap kedua mengukur variabel prediktor yaitu tingkat ketrampilan *dribbling* (X_2) dan dilanjutkan dengan tes dan pengukuran variabel kriterium (Y) yaitu hasil bermain sepakbola modifikasi bagi seluruh subjek penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2015: 61) adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cawas tahun pelajaran 2017/2018.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2015: 62) sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini dipilih adalah peserta didik kelas XI IPS Putra SMA Negeri 1 Cawas yang berjumlah 12 orang siswa.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 2) “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga

diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.“

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristi-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2012: 74). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Tingkat kelincahan pada sepakbola adalah kemampuan siswa untuk melakukan gerakan dalam upaya mengubah arah dan posisi tubuh dengan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya dengan diukur menggunakan satuan detik, diambil raihan waktu tercepat dari 2 kali percobaan melalui tes *Balsom Agility Test*.
- b. Tingkat keterampilan *dribbling* pada sepakbola adalah keterampilan penguasaan bola siswa IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas dalam upaya mendekatkan jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Tes menggiring bola melewati 8 pancang dengan jarak masing-masing 1,5 meter. Satuan adalah detik, sampai sepersepuluh detik.

2. Variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu sepakbola modifikasi
Sepakbola modifikasi dalam hal ini adalah sepakbola dengan menggunakan empat gawang yang merupakan modifikasi dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang dilakukan selama 3

menit dengan 1 bola, 3 menit selanjutnya dengan 2 bola, dan menit ke-6 dengan 4 bola sampai menit ke-10.

E. Teknik Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2009: 148). Berdasarkan kajian tersebut yang dilakukan terhadap pemasalahan yang ada serta kerangka berpikir dalam suatu penelitian maka disusunlah satu instrumen penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah menggunakan metode skala penilaian ketrampilan olahraga. Adapun alat atau instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes Kelincahan

Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk mengukur kelincahan adalah Instrumen Kelincahan *Balsom Agility Test* yang di teliti oleh Karichmayanda pada tahun 2013 yang di peroleh validitas 0,96 dan realibilitas 0,61. Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Buat cone seperti pola pada gambar di atas mulai dari titik start, dan berakhir di finish dan 3 titik balikan. Panjang area tes adalah 15 meter dan lebar 3 meter.
- 2) Subjek mulai gerakan pada titik start yang ditandai cone A dan lari ke cone B sebelum berputar dan kembali ke cone A.

- 3) Subjek kemudian lari melalui cone C sampai ke cone D kemudian kembali lagi dan melewati cone C.
- 4) Subjek berbelok ke kanan dan lari melalui cone B dan sampai ke finish.

b. Tujuan

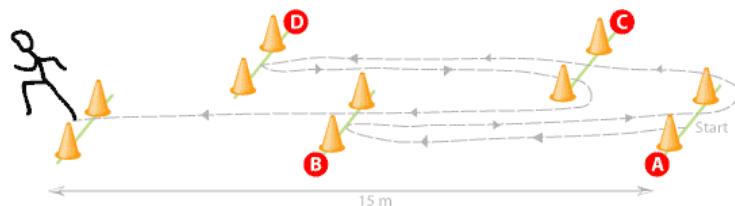
Tes ini bertujuan untuk mengukur kecepatan, kontrol tubuh dan kemampuan mengubah arah (*agility*)

c. Peralatan yang dibutuhkan

- 1) lapangan atau Lintasan
- 2) kapur pembatas Start dan Finish
- 3) *stopwatch*
- 4) cone
- 5) peluit
- 6) penskoran

Penskoran yaitu dengan raihan waktu tercepat dari 2 kali percobaan.

- e. Populasi target Tes ini di desain untuk pemain sepakbola, tapi tes ini cocok juga bagi cabang olahraga tim yang komponen kelincahan sangat dominan.



Gambar 9. *Balsom Agility Test* (Sumber: Kharismayanda, 2013)

2. Tes Menggiring bola (*dribbling*)

Tujuan tes ini untuk mengukur keterampilan menggiring bola. Tes yang digunakan untuk keterampilan menggiring bola adalah Tes Keterampilan

Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Puspor IKIP Yogyakarta. Yang disusun oleh Subagyo Irianto dan Sismadiyanto dengan pembimbing Sardjono pada 29 Desember 1995. Tes menggiring bola (*dribbling*) validitasnya 0,559 dan reliabilitas 0,637.

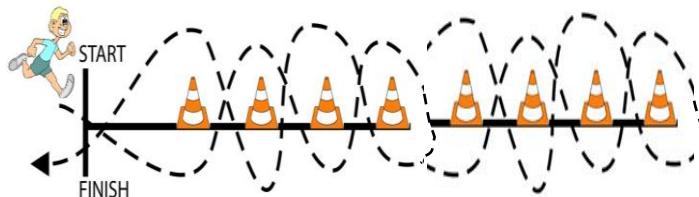
a. Alat dan perlengkapan:

- 1) lapangan berukuran 15x17 meter
- 2) cone (7 buah)
- 3) kapur bubuk
- 4) *stopwatch*
- 5) meteran
- 6) bola (1 buah)
- 7) formulir dan alat tulis

b. Pelaksanaan tes:

- 1) Tes *dribbling* adalah tes dengan kecakapan menggiring bola dengan tes menggiring bola melewati 8 pancang dengan jarak masing-masing 1,5 meter. Satuan adalah detik, sampai sepersepuluh detik.
- 2) Cara pelaksanaan
 - a) Pada aba-aba “siap”, testi berdiri dibelakang garis start dengan bola siap untuk digiring.
 - b) Pada aba-aba “ya”, testi mulai mengiring bola dengan melewati setiap pancang secara teratur.

- c) Kalau ada kesalahan (ada pancang belum dilewati) maka harus diulangi dimana kesalahan terjadi, sehingga testi menggiring bola dengan melewati pancang secara berurutan dan dilakukan pulang - pergi.
- d) Diperkenankan menggiring bola dengan salah satu kaki atau dengan kedua kaki bergantian.
- e) *Stopwatch* dihidupkan pada saat aba-aba “ya” dimatikan pada saat testi atau bolanya yang terahir melewati garis finish.
- f) Setiap testi diberi kesempatan dua kali dengan selang waktu maksimal 5 menit.
- 3) Hasil yang diambil adalah lama waktu tempuh dari start sampai finish dalam persepuluhan detik.



Gambar 10. Tes menggiring bola

3. Intrumen penilaian bermain sepakbola modifikasi:

Tes penilaian sepakbola modifikasi dengan cara pengamatan, yaitu setiap satu orang pemain diamati oleh satu orang pengamat, pengamat dilakukan oleh 5 orang mahasiswa dan 7 orang peserta didik. Ketika pemain melakukan *dribbling*, *pasing*, dan *shooting* (kriteria dalam tabel) maka pemain tersebut mendapatkan nilai satu dan perolehan nilai terbanyak akan menentukan hasil penilaian. Penilaian dilakukan selama permainan berjalan.

Tabel 1. Kriteria penilaian bermain sepakbola modifikasi

No	Indikator Pencapaian	Penilaian		(✓)
		Kriteria	Skor	
1.	Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> .	a. Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> bola dengan melewati tiga pemain lawan dan bola tidak lucas.	4	
		b. Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> bola dengan melewati dua pemain lawan dan bola tidak lucas.	3	
		c. Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> bola dengan melewati satu pemain lawan dan bola tidak lucas.	2	
		d. Peserta didik tidak mampu melewati pemain lawan dalam melakukan <i>dribbling</i> bola.	1	

		a. Peserta didik mampu mengoper bola tepat sasaran .	4	
		b. Peserta didik mampu mengoper bola dan menerima bola sesuai sasaran.	3	
		c. Peserta didik mengoper bola tidak tepat sasaran.	2	
		d. Peserta didik tidak mengoper bola.	1	
2.	Peserta didik mampu melakukan <i>passing</i> .	a. Peserta didik mampu melakukan <i>shooting</i> tepat sasaran dan bola masuk gawang.	4	
3.	Peserta didik mampu melakukan <i>shooting</i> .	b. Peserta didik mampu melakukan <i>shooting</i> ke arah sasaran tetapi bola tidak masuk gawang.	3	
		c. Peserta didik melakukan <i>shooting</i>	2	

		tetapi tidak mengarah ke gawang.		
		d. Peserta didik tidak melakukan <i>shooting</i> .	1	

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur tingkat kelincahan dan keteretampilan *dribbling* sepakbola dalam bermain sepakbola modifikasi siswa SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode survei dengan teknik tes dan pengukuran yang dilakukan satu kali agar data yang diambil tidak terpengaruh oleh tes yang dilakukan sebelumnya. Pengambilan data dilakukan secara berututan dari tes kelincahan kemudian tes keterampilan *dribbling* dan yang terakhir adalah penilaian sepakbola modifikasi.

F. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk mengukur kelincahan adalah Instrumen Kelincahan *Balsom Agility Test* yang di teliti oleh Karichmayanda pada tahun 2013 yang di peroleh validitas 0,96 dan realibilitas 0,61 sedangkan tes yang digunakan untuk keterampilan menggiring bola adalah Tes Keterampilan Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Puspor IKIP Yogyakarta. Yang disusun oleh Subagyo Irianto dan Sismadiyanto dengan pembimbing Sardjono pada 29 Desember 1995. Tes menggiring bola (*dribbling*) validitasnya 0,559 dan reliabilitas 0,637.

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus statistika yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kelincahan dan keterampilan *dribbling* pada siswa SMA Negeri 1 Cawas, data yang diproleh dianalisis dengan menggunakan rumus stastistik. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh oleh peneliti dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

1. T-Skor

Hasil kasar yang masih menggunakan satuan yang berbeda tersebut perlu diganti dengan ukuran yang sama, satuan pengganti ini adalah menggunakan t-skor. Dalam penelitian ini menggunakan dua rumus t-skor untuk item tes keterampilan *dribbling* dan tes kelincahan yang merupakan data inversi menggunakan rumus t-skor sebagai berikut:

- a. T-skor tes keterampilan *dribbling* dan tes kelincahan

$$T = 10 \left(\frac{M-X}{SD} \right) + 50$$

Keterangan:

T = nilai Skor-T

M = nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

- b. T-skor tes bermain sepakbola modifikasi

$$T = 10 \left(\frac{X-M}{SD} \right) + 50$$

Keterangan:

T = nilai Skor-T

M = nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi datanya menyimpang atau tidak dari distribusi normal. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data yang memiliki distribusi normal. Konsep dasar dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* adalah membandingkan distribusi data (yang akan diujii normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Kelebihan dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi di antara satu pengamat dengan pengamat yang lain, yang sering terjadi pada uji normalitas dengan menggunakan grafik. Uji normalitas ini dianalisis dengan bantuan program SPSS.

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = chi-kuadrat

O_i = frekuensi pengamatan

E_i = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya interval

b. Uji Linearitas

Uji linieritas regresi bertujuan untuk menguji kekeliruan eksperimen atau alat eksperimen dan menguji model linier yang telah diambil. Untuk itu dalam uji linieritas regresi ini akan menghasilkan uji independen dan uji tuna cocok regresi linier. Hal ini dimaksudkan untuk menguji apakah korelasi antara variabel *predictor* dengan *criterium*

berbentuk linier atau tidak. Regresi dikatakan linier apabila harga F_{hitung} (observasi) lebih kecil dari F_{tabel} . Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16.

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} : nilai garis regresi

N : cacah kasus (jumlah respon)

m : cacah predictor (jumlah predictor/variabel)

R : koefisien korelasi antara kriteria dengan prediktor

RK_{reg} : rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} : rerata kuadrat garis residu.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji korelasi. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum x)^2$ = jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cawas. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Tingkat Kelincahan

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Statistik Tingkat Kelincahan

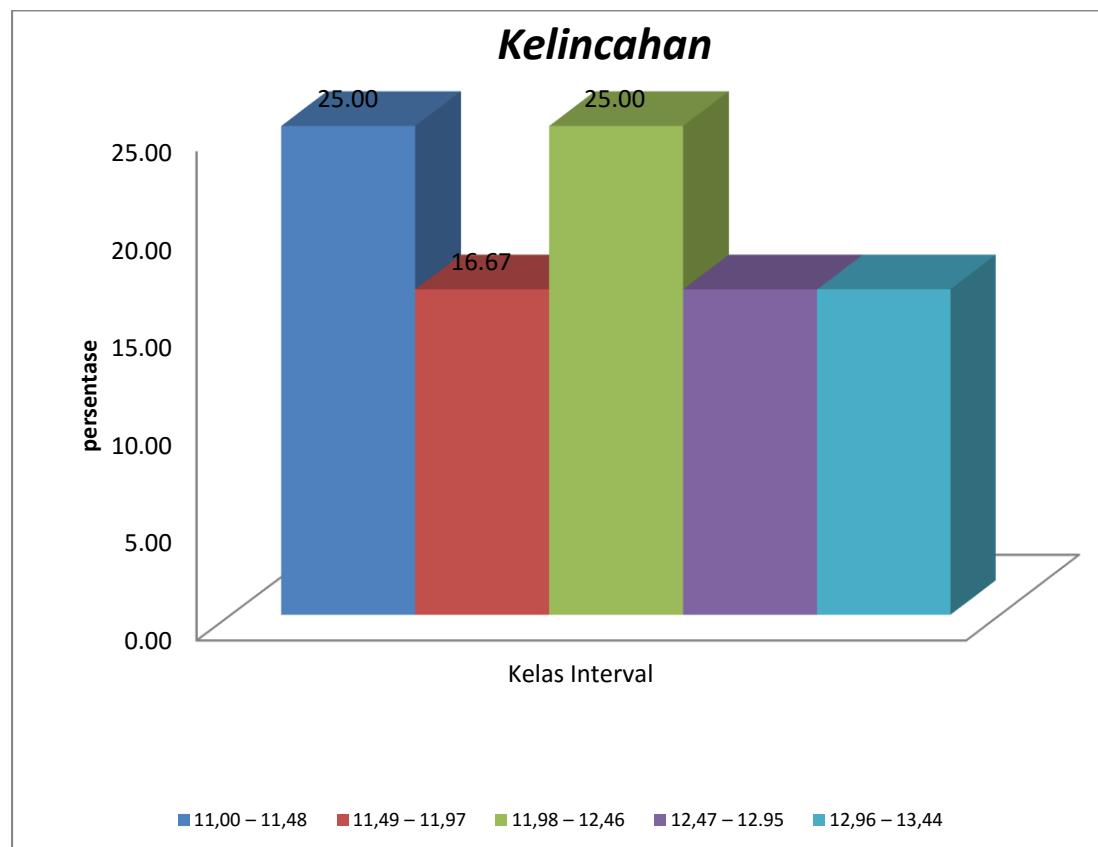
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	12,1817
<i>Median</i>	12,1900
<i>Mode</i>	11,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	0,74444
<i>Range</i>	2,44
<i>Minimum</i>	11,00
<i>Maximum</i>	13,44

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat kelincahan dengan rerata sebesar 12,18, nilai tengah 12,19, nilai sering muncul 11 dan simpangan baku 0,744. Sedangkan skor tertinggi sebesar 13 dan skor terendah sebesar 11. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 3. Kelas Interval Tingkat Kelincahan

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	12,96 – 13,44	2	16,67
2	12,47 – 12,95	2	16,67
3	11,98 – 12,46	3	25,00
4	11,49 – 11,97	2	16,67
5	11,00 – 11,48	3	25,00
Jumlah		12	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat kelincahan apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar 11. Grafik Hasil Tingkat Kelincahan**

2. Deskripsi Tingkat Keterampilan *Dribbling*

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan *Dribbling*

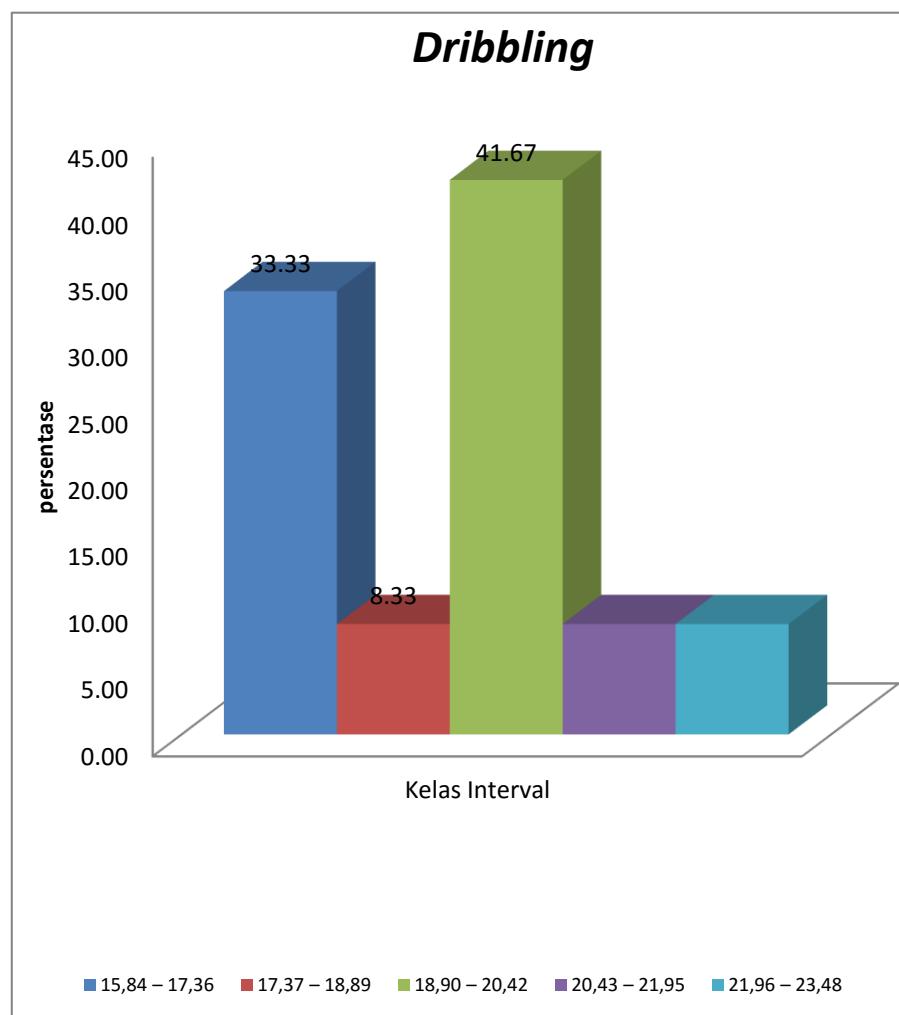
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	18,8558
<i>Median</i>	19,3150
<i>Mode</i>	15,84 ^a
<i>Std. Deviation</i>	2,14977
<i>Range</i>	7,63
<i>Minimum</i>	15,84
<i>Maximum</i>	23,47

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat keterampilan *dribbling* dengan rerata sebesar 18,85, nilai tengah 19,31, nilai sering muncul 15,84 dan simpangan baku 2,15. Sedangkan skor tertinggi sebesar 15,84 dan skor terendah sebesar 23,47. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 5. Kelas Interval Tingkat Keterampilan *Dribbling*

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	21,96 – 23,48	1	8,33
2	20,43 – 21,95	1	8,33
3	18,90 – 20,42	5	41,67
4	17,37 – 18,89	1	8,33
5	15,84 – 17,36	4	33,33
Jumlah		12	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat *dribbling* apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 12. Grafik Hasil Tingkat Keterampilan *Dribbling*

3. Deskripsi Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi

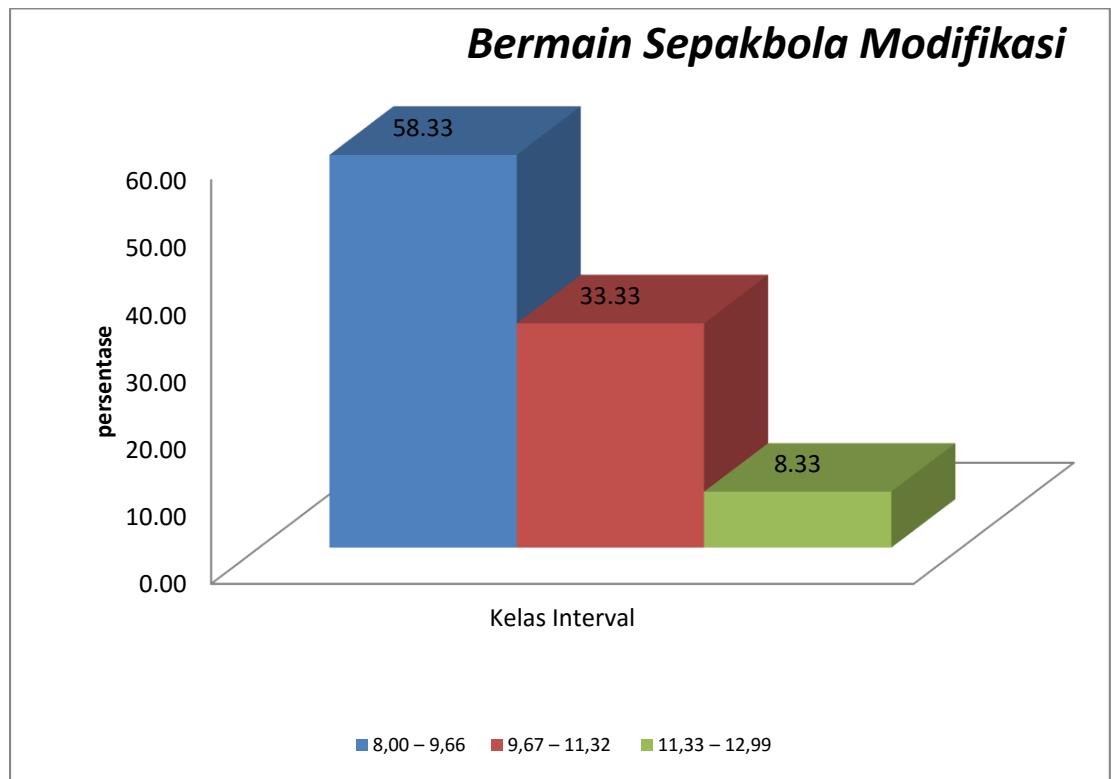
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	9,6667
<i>Median</i>	9,0000
<i>Mode</i>	9,00
<i>Std. Deviation</i>	1,15470
<i>Range</i>	4,00
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	12,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat bermain sepakbola dengan rerata sebesar 9,67, nilai tengah 9, nilai sering muncul 9 dan simpangan baku 1,15. Sedangkan skor tertinggi sebesar 12 dan skor terendah sebesar 8. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 7. Kelas Interval Tingkat Bermain Sepakbola Modifikasi

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	11,33 – 12,99	1	8,33
2	9,67 – 11,32	4	33,33
3	8,00 – 9,66	7	58,33
Jumlah		12	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat bermain sepakbola apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 13. Grafik Hasil Tingkat Bermain sepakbola

B. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linieritas. Penggunaan uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh, sedangkan penggunaan uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang liner.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorof - Sminov*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Kriterianya Menerima hipotesis apabila *Asymp. Sig* lebih

besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi keriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Variabel	Asymp. Sig	Kesimpulan
1	Kelincahan	0,962	Normal
2	Keterampilan <i>Dribbling</i>	0,913	Normal
3	Bermain Sepakbola	0,225	Normal

Dari tabel di atas harga *Asymp. Sig* dari variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel bedasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dari keterangan tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

2. Uji Linieritas

Uji Linieritas digunakan untuk mengetahui sifat hubungan linier atau tidak antara variabel bebas dan variabel terikat, regresi dikatakan linier apabila signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Linieritas

Variabel	Signifikansi	Kesimpulan
Kelincahan – Bermain Sepakbola	0,470	Linier
<i>Dribbling</i> – Bermain Sepakbola	0,245	Linier

Dari hasil di atas diperoleh bahwa kedua nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier.

C. Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu ada tidaknya hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam

bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cawas..

Untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cawas, maka pengujian hipotesis dengan teknik analisis korelasi.

1. Hubungan Kelincahan terhadap Bermain Sepakbola

Hipotesis pertama menyatakan terdapat hubungan kelincahan terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi sederhana, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Rangkuman Hubungan Kelincahan Terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi

Jenis Korelasi	harga r		P	Keterangan
	hitung	tabel (n=12, $\alpha=5\%$)		
X ₁ - Y	0,447	0,576	0,145	Tidak Signifikan

Koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0,447 dan lebih kecil dari r-tabel = 0,576, berarti tidak terdapat hubungan kelincahan terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

2. Hubungan Keterampilan *Dribbling* terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi

Hipotesis kedua menyatakan terdapat hubungan keterampilan *dribbling* terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi sederhana, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Rangkuman Hubungan Keterampilan *Dribbling* Terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi

Jenis Korelasi	harga r		P	Keterangan
	hitung	tabel (n=12, $\alpha=5\%$)		
X ₂ - Y	0,668	0,576	0,018	Signifikan

Koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0,668 dan lebih besar dari r-tabel = 0,576, berarti terdapat hubungan keterampilan *dribbling* terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

3. Hubungan Kelincahan dan Keterampilan *Dribbling* terhadap Bermain Sepakbola

Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Hipotesis tersebut dibuktikan dengan analisis regresi ganda, koefisien regresi ganda (R_y) yang diperoleh sebesar 0,113, berarti korelasinya positif. Rangkuman hasil analisis korelasi ganda dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Signifikansi Regresi Berganda

R_y	R^2	Df	Harga F		P	Keterangan
			hitung	tabel		
0,669	0,448	2 ; 11	3,650	3,98	0,069	Tidak Signifikan

Keberartian atau signifikansi koefisien regresi ganda, dilakukan dengan menggunakan harga F. Dari analisis korelasi ganda diperoleh F-hitung sebesar 3,650, kemudian dikonsultasikan dengan F-tabel pada db 2 lawan 11 dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh F-tabel sebesar 3,98. Ternyata Harga F-hitung 3,650 lebih kecil dari F-tabel 3,98, berarti regresi

gandanya tidak signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cawas.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan kelincahan dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas dan terdapat hubungan yang signifikan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Sedangkan regresi ganda diperoleh hasil bahwa tidak ada hubungan yang signifikan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

Sepakbola adalah permainan yang sederhana dan rahasia permainan sepakbola ialah melakukan hal-hal sederhana sebaik-baiknya (Batty, 1982: 5). Kontribusi kelincahan menunjukkan bahwa kelincahan tidak memiliki kontribusi terhadap bermain sepakbola modifikasi. Sedangkan *dribbling* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap bermain sepakbola. Kontribusi *dribbling* dalam mempengaruhi tingkat keterampilan bermain sepakbola lebih baik dibandingkan dengan kelincahan. Keterampilan *dribbling* merupakan bagian keterampilan bermain sepakbola dengan bola, di mana pemain akan

berlari dengan mengolah bola sehingga keterampilan *dribbling* mampu meningkatkan keterampilan sepakbola.

Suharno (1985: 33) menyatakan kelincahan adalah kemampuan dari seseorang untuk berubah arah dan posisi secepat mungkin sesuai dengan situasi yang dihadapi dan dikehendaki. Keterampilan bermain sepakbola membutuhkan kelincahan untuk mengubah arah dalam bergerak tanpa bola ataupun dengan bola. Akan tetapi, kelincahan tidak sepenuhnya menguasai bola sehingga kelincahan belum mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keterampilan bermain sepakbola. Keadaan ini menunjukkan bahwa keterampilan *dribbling* lebih baik dari kelincahan dalam memberikan kontribusi terhadap keterampilan bermain sepakbola. *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangannya dalam pertandingan sangatlah besar (Danny Mielke, 2007:1). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa keterampilan dalam memberikan kontribusi terhadap keterampilan bermain sepakbola sangatlah besar. Tujuan permainan sepakbola adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan (Muhajir, 2014: 5). Bermain sepakbola merupakan permainan yang bertujuan untuk mencetak gol dan mempertahankan gawang dari kebobolan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain sepakbola membutuhkan penguasaan bola yang baik untuk dapat bermain sepakbola yang baik. Akan tetapi tidak hanya kemampuan *dribbling* yang

harus dikuasai oleh pemain sepakbola karena dalam permainan beregu harus mengandalkan kerja sama tim, *passing* dan menerima bola dari teman satu tim lalu mencoba untuk menggiring bola menjauhi lawan dan menempatkan bola di daerah yang kosong untuk siap memberikan umpan kepada teman satu tim. Secara terus menerus dilakukan sehingga membuat sebuah tim tersebut dapat menguasai jalannya permainan untuk memperoleh suatu kemenangan (Sarifudin, 2012: 14-15).

Permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu materi ajar yang disukai oleh siswa. Memodifikasi permainan sepakbola sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran sangatlah baik untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menarik. Dengan adanya peraturan permainan yang berbeda akan membuat siswa lebih tertarik dengan untuk bermain sepakbola sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa keleman dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Jumlah sampel sedikit dikarenakan suatu hal yang tidak terduga dan tidak diinginkan oleh peneliti.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.

3. Peneliti tidak dapat menjamin bahwa setiap pengamat dapat mengamati responden dengan teliti.
4. Ketidakseriusan peserta didik menjadi faktor hasil dari penelitian meskipun peneliti sudah meminta serius kepada responden.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.
3. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keterampilan *dribbling* dengan bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dengan diketahuinya hasil penelitian, maka hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait utamanya bagi pelaku pendidikan jasmani, yaitu guru dan siswa:

1. Bagi guru, sebagai sarana evaluasi kualitas pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan untuk siswa agar mau meningkatkan keterampilan *dribbling* untuk dapat bermain sepakbola yang lebih baik

C. Saran-saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian, peniliti menyarankan:

1. Bagi guru, harus mampu menjadi fasilitator bagi siswa agar dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan secara kompleks.
2. Bagi sekolah, harus mampu memberikan fasilitas dan mendukung kegiatan pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan bermain secara maksimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan kontrol terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran dan proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2012). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty Baley, James A. (1986). *Pedoman Atlet Teknik Peningkatan Ketangkasan dan Stamina*. Semarang: Dahara Prise.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: PT Rienka Cipta.
- Batty, Eric C. (1982). *Latihan Sepakbola Metode Baru (Serangan)*. Bandung: PIONIR.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Guntur. (2009). *Peranan Pendekatan Andragogis Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 6 Nomor 2). Halaman 15.
- Iman, I. (2013). *Hubungan antara kelincahan dan kecepatan terhadap hasil menggiring bola*. Skripsi. Pontianak: FIK, UTP.
- Irianto, S. dan Sismadiyanto. (1995). Penyusunan Tes Keterampilan Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Sepakbola Puspor IKIP Yogyakarta, tanggal 29 Desember 1995. *Hasil Penelitian*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Irianto, S. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan “David Lee” untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun*. Tesis. Yogyakarta: FIK UNY.
- Kharismayanda. (2013). Uji Validitas, Reliabilitas, dan Objektifitas Tes kelincahan sepakbola Balsom untuk siswa ekstrakulikuler sepakbola di SMAN Se-Kota Cimahi. *Skripsi*. Bandung: FPOK-UPI.
- Luxbacher, J.A. (2011). *Sepakbola*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya Pustaka.
- Purwanto, S. (n.d.). *Hubungan Antara Kecepatan Dan Kelincahan Dengan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola*. Jurnal Keolahragaan. 1–7.
- Rahman, S. (2016). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kelincahan Balsom Agility Test untuk Atlet Sekolah Menengah Pertama Kelas

Khusus Olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.

- Sarifudin, Setiawan (2012). *Perbedaan Kemampuan Menggiring Bola antara Pemain depan dengan Pemain Tengah pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di MTs Negeri Tempel*. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta, 14-15.
- Soegiyanto dan Sodjarwo. (1993). *Perkembangan dan belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sucipto. (2000). *Sepakbola Latihan dan Strategi*. Jakarta: Jaya Putra.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1985). *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta: Yayasan STO. Hlm 33.
- Susworo, A. (2008). *Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama dalam mata Pembelajaran Penjas terhadap Pendidikan Jasmani SD di Daerah Istimewa Yogyakarta(diy)*. Jurnal penelitian (Volume 4, Nomor 1, April 2008). Hlm 13.
- Suryobroto, A.S., Susanto, E., Jatmika H.M. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Tgfu Berbasis Permainan Modifikasi Sepakbola Untuk Meningkatkan Sportivitas dan Kerjasama Peserta Didik Smp Kelas VIII Semester Satu*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suryobroto, A. S. dan Susanto, E. (2016). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta didik Sekolah Dasar Melalui Bermain Sepakbola Empat Gawang*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Tanjung, N. A.. (2012). Hubungan Kelincahan dan Keterampilan Juggling dengan Kemampuan Menggiring Bola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMA Islam I Gamping Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta. UNY.
- Walker, Scott and Anthony Turner. (2009). A One-Day Filed Test Battery for the Assessment of Aerobic Capacity, Anaerobic Capacity, Speed, and Agility of Soccer Player. Strength and Conditioning Journal. volume: 31. no. 6: Desember.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN Alamat : Jl. Kyodai No. 1 Yogyakarta 55281 Tele. (021) 513052, 588168 fax. 292. 294. 291. 581	Nomor : 111/JN.34.16/PP/2017. Lamp. : 1Eks Hal. : Permohonan Izin Penelitian.	14 Desember 2017.
---	---	-------------------

Kepada Yth.
Ka. Badan Perencanaan Pembangunan
Daerah Kabupaten Klaten.
Jln. Pemuda No. 294 .

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Fabelia Yunicha Adensya
NIM : 14601241015
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Agus Sumbendartin S., M.Pd.
NIP : 195812171988031001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Desember s/d Januari 2017.
Tempat/Objek : SMA N 1 Cawas
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kelincahan dan Keterampilan Dribbling Dalam Permainan Sepakbola Modifikasi Siswa SMA Negeri 1 Cawas Tahun Ajaran 2017/2018.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Dekan,
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala SMA N 1 Cawas.
2. Kaprodi PJKR
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari BAPEDA



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DAERAH

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
KLATEN 57424

Nomor : 072/1184/XII/31

Klaten, 19 Desember 2017

Lampiran : -

Kepada Yth.

Perihal : Ijin Penelitian

Kepala SMA Negeri 1 Cawas

Di-

KLATEN

Menunjuk Surat Dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Nomor 111/UN.34.16/PP/2017 Tanggal 14 Desember 2017 Perihal Ijin Penelitian dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama	:	Fabelia Yunicha Adensya
Alamat	:	Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Pekerjaan	:	Mahasiswa UNY
Penanggungjawab	:	Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed..
Judul/Topik	:	Hubungan Antara Kelincahan dan Keterampilan Dribbling Dalam Permainan Sepak Bola Modifikasi Siswa SMA Negeri 1 Cawas Tahun Ajaran 2017/2018
Jangka Waktu	:	Desember – Januari 2018
Catatan	:	Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa Hard Copy Dan Soft Copy Ke Bidang PPPE BAPPEDA Kabupaten Klaten

Besar harapan kami, agar berkenan memberikan bantuan seperlunya.

An. BUPATI KLATEN

Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten

Ubudik Kepala Bidang PPPE



Sri Yowana Haris Yuliyanta, ST, MT

Pembina

NIP. 19720716 199903 1 008

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN
BALAI METROLOGI
Jl. Sisingamangaraja No. 21 Yogyakarta Telp. (0274) 375062, 377303 Fax. (0274) 375062

SERTIFIKAT KALIBRASI

CALIBRATION CERTIFICATE

Nomor : 3340 / SW - 25 / V / 2016

Number

No. Order : 009449

Diterima tgl : 24 Mei 2016

ALAT

Equipment

Nama : Stopwatch
Name :
Kapasitas : 9 jam
Capacity :
Daya Baca : 1 detik
Accuracy :

Tipe/Model
Type/Model :
Nomor Seri
Serial number :
Merek/Buatan
Trade Mark/Manufaktur :

PEMILIK

Owner

Nama : Putut Indramawan
Name :
Alamat : Jl. Suryoputran 36, Panembahan, Kraton,
Address : Yogyakarta

METODE, STANDAR, TELUSURAN

Method, Standard, Traceability

Metode : ISO 4168 (1976) Time Measurement Instrument
Method :
Standar : Casio HS-80TW.IDF
Standard : Ke satuan SI melalui LK-045 IDN
Telusuran :
Traceability :

TANGGAL DIKALIBRASI

Date of Calibrated

I.OKASI KALIBRASI

Location of calibration

KONDISI LINGKUNGAN KALIBRASI

Environment condition of calibration

HASIL

Result

: 24 Mei 2016
: Balai Metrologi Yogyakarta
: Suhu : $30^{\circ}\text{C} \pm 2^{\circ}\text{C}$: Kelembaban : $55\% \pm 10\%$
: Lihat sebaliknya



Halaman 1 dari 2 Halaman

FBM.22-02.T

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHN ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA BALAI METROLOGI YOGYAKARTA

HASIL KALIBRASI
RESULT OF CALIBRATION

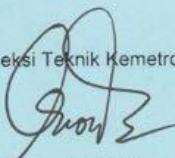
I. DATA KALIBRASI
Calibration data

1. Referensi : Putut Indramawan
2. Dikalibrasi oleh : Marsudi Harjono NIP. 19591117.198401.1.002
Calibrated by

II. HASIL KALIBRASI
Result of Calibration

Nominal (menit)	Nilai Sebenarnya (menit)
00,01'00"00	00,01'00"00
00,05'00"00	00,05'00"01
00,10'00"00	00,10'00"02
00,15'00"00	00,15'00"02
00,30'00"00	00,30'00"02
00,59'00"00	00,59'00"01

Kepala Seksi Teknik Kemetroplogian



Gono, SE, MM
NIP.19610807.198202.1.007



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN
UPT METROLOGI LEGAL

Jl.Sisingamangaraja 21 C Yogyakarta. Kode pos 55122 Telp (0274)
sms : 085643491009 EMAIL : metrologilegal@jogjakota.go.id.

SERTIFIKAT PENERAAN

VERIFICATION CERTIFICATE

Nomor
Number : 110 / MET / UP - 15 / II / 2017

No. Order	: 010505
Diterima tgl	: 08 Februari

ALAT

Equipment

Nama Name	: Ukuran panjang	Nomor Seri Serial number	: -
Kapasitas Capacity	: 50 meter	Merek/Buatan Brand / Made in	: -
Tipe/Model Type/Model	: -	Daya Baca Readability	: 2 mm

PEMILIK

Owner

Nama Name	: DION ERWINANTO
Alamat Address	: Mutihan RT 05/05 Wates, Kulonprogo

METODE, STANDART, TELUSURAN

Method, Standard, Traceability

Metode Method	: SK DJ PDN No. 32 / PDN / KEP / 3 / 2010
Standard Standard	: Komparator 10 meter
Telusuran Traceability	: Ke satuan SI melalui Direktorat Metrologi

TANGGAL PENERAAN

Date of Verified

: 08 Februari 2017

LOKASI PENERAAN

Location of Verified

: Kantor UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta

KONDISI LINGKUNGAN PENERARAAN

Environment condition of Verified

: Suhu : $30^{\circ}\text{C} \pm 3^{\circ}\text{C}$; Kelembaban : $55\% \pm 3\%$

HASIL

Result

: DISAHKAN UNTUK TERA ULANG TAHUN 2017

DITERA ULANG KEMBALI

Reverification

: 08 Februari 2018



Halaman 1 dari 1 Halaman

No.	Nama	TTD
1	Septian Tri N	
2	Hafid Nia	
3	Pulung Damai	
4	Ari Bayu F.	
5	M. Hanif	
6	Xpox Bramudya D AW	
7	Anang Reza	
8	M. Chinal T	
9	Alfian M.	
10	Tony Halib	
11	Surya Adi N	
12	M. Ibtal.	
15		
16		
17		
18		
19		
20		

LEMBAR PENILAIAN TES KELINCAHAN

No.	Nama	Waktu/detik
1	Septian Tri N	12.96
2	Hafid Nia	12.22
3	Pulung Damal	11.78
4	Arfi Bayu F	11.75
5	M. Hanif	12.88
6	Pramudya R.A. W.	11.47
7	Anang Restu	11.00
8	M. Choirul T	12.84
9	Alfian M	12.16
10	Tonny Habib	12.34
11	Surya Adi N	11.34
12	M. Ikbal	13.44
15		
16		
17		
18		
19		
20		

LEMBAR PENILAIAN TES KETERAMPILAN *DРИBBLING*

No.	Nama	Waktu/ detik
1	Septian Tri N	19.35
2	Hafid Nia	19.28
3	Pulung Damal	15.84
4	Arfi Bayu F	17.07
5	M. Hanif	23.47
6	Pramudya R.A. W.	16.22
7	Anang Restu	18.56
8	M. Choirul T	19.88
9	Alfian M	19.47
10	Tonny Habib	19.91
11	Surya Adi N	16.72
12	M. Ikbal	20.50
15		
16		
17		
18		
19		
20		

LEMBAR PENILAIAN SEPAKBOLA MODIFIKASI

No.	Nama	Nilai
1	Septian Tri N	9
2	Hafid Nia	9
3	Pulung Damal	11
4	Arfi Bayu F	11
5	M. Hanif	9
6	Pramudya R.A. W.	10
7	Anang Restu	9
8	M. Choirul T	10
9	Alfian M	8
10	Tonny Habib	9
11	Surya Adi N	12
12	M. Ikbal	9

**nilai maksimal 12*

LEMBAR KRITERIA PENILAIAN SEPAKBOLA MODIFIKASI

Nama Probandus : _____
 Kelas : _____

No	Indikator Pencapaian	Penilaian		Berilah tanda (✓)
		Kriteria	Skor	
1.	Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> .	e. Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> bola dengan melewati tiga pemain lawan dan bola tidak lucas.	4	
		f. Peserta didik mampu melakukan <i>dribbling</i> bola dengan melewati dua pemain lawan dan bola tidak lucas.	3	
		g. Peserta didik mampu	2	

		<p>melakukan <i>dribbling</i> bola dengan melewati satu pemain lawan dan bola tidak lucas.</p>		
		<p>h. Peserta didik tidak mampu melewati pemain lawan dalam melakukan <i>dribbling</i> bola</p>	1	
NILAI MAKSIMAL			4	
2.	<p>Peserta didik mampu melakukan <i>passing</i>.</p>	<p>e. Peserta didik mampu mengoper bola tepat sasaran . .</p>	4	
		<p>f. Peserta didik mampu mengoper bola tapi tidak tepat sasaran.</p>	3	
		<p>g. Peserta didik mengoper bola</p>	2	

		tepat sasaran.		
		h. Peserta didik tidak mengoper bola.	1	
NILAI MAKSIMAL			4	
3.	Peserta didik mampu melakukan <i>shooting</i> .	e. Peserta didik mampu melakukan <i>shooting</i> tepat sasaran dan bola masuk gawang.	4	
		f. Peserta didik mampu melakukan <i>shooting</i> ke arah sasaran tetapi bola tidak masuk gawang.	3	
		g. Peserta didik melakukan <i>shooting</i> tetapi tidak mengarah ke gawang.	2	

	h. Peserta didik tidak melakukan <i>shooting</i> .	1	
	NILAI MAKSIMAL	4	
	JUMLAH		

Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Cawas



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 CAWAS
Desa Tugu, Tugu, Cawas, Klaten. Kota Pos 57463. Telepon 0272-888182
Surat Elektronik : sma1cawas@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 364/420.422.1

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Suhana, MM.
NIP : 196511051988031011
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fabelia Yunicha Adensya
NIM : 14601241015
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : FIK
Jurusan/Prodi : Pendidikan Olahraga

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah benar-benar mengabikan penelitian di SMA Negeri 1 Cawas tanggal 21. Desember 2017 dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi dengan judul :

"HUBUNGAN ANTARA KELENCANAN DAN KETRAMPILAN DRIBLING DALAM SEPAK BOLA MODIFIKASI"

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 11. Deskriptif Statistik

T-Skor

NO	REAL			t skor		
	KELINCAHAN	DРИBBLING	MODIFIKASI	KELINCAHAN	DРИBBLING	MODIFIKASI
1	12,96	19,35	9	40	48	44
2	12,22	19,28	9	49	48	44
3	11,78	15,84	11	55	64	62
4	11,75	17,07	11	56	58	62
5	12,88	23,47	9	41	29	44
6	11,47	16,22	10	60	62	53
7	11,00	18,56	9	66	51	44
8	12,84	19,88	10	41	45	53
9	12,16	19,47	8	50	47	36
10	12,34	19,91	9	48	45	44
11	11,34	16,72	12	61	60	70
12	13,44	20,50	9	33	42	44
Mean	12,18	18,86	9,67			
SD	0,74	2,15	1,15			

Statistics

	KELINCAHAN	DРИBBLING	KETERAMPILA N
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Mean	12.1817	18.8558	9.6667
Median	12.1900	19.3150	9.0000
Mode	11.00 ^a	15.84 ^a	9.00
Std. Deviation	.74444	2.14977	1.15470
Range	2.44	7.63	4.00
Minimum	11.00	15.84	8.00
Maximum	13.44	23.47	12.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

KELINCAHAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	8.3	8.3	8.3
	11.34	1	8.3	8.3	16.7
	11.47	1	8.3	8.3	25.0
	11.75	1	8.3	8.3	33.3
	11.78	1	8.3	8.3	41.7
	12.16	1	8.3	8.3	50.0
	12.22	1	8.3	8.3	58.3
	12.34	1	8.3	8.3	66.7
	12.84	1	8.3	8.3	75.0
	12.88	1	8.3	8.3	83.3
	12.96	1	8.3	8.3	91.7
	13.44	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

DRIBBLING

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15.84	1	8.3	8.3	8.3
	16.22	1	8.3	8.3	16.7
	16.72	1	8.3	8.3	25.0
	17.07	1	8.3	8.3	33.3
	18.56	1	8.3	8.3	41.7
	19.28	1	8.3	8.3	50.0
	19.35	1	8.3	8.3	58.3
	19.47	1	8.3	8.3	66.7

19.88	1	8.3	8.3	75.0
19.91	1	8.3	8.3	83.3
20.5	1	8.3	8.3	91.7
23.47	1	8.3	8.3	100.0
Total	12	100.0	100.0	

KETERAMPILAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	8.3	8.3
	9	6	50.0	58.3
	10	2	16.7	75.0
	11	2	16.7	91.7
	12	1	8.3	100.0
Total	12	100.0	100.0	

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KELINCAHAN	DРИБBLING	KETERAMPILA N
N		12	12	12
Normal Parameters ^a	Mean	12.1817	18.8558	9.6667
	Std. Deviation	.74444	2.14977	1.15470
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.162	.301
	Positive	.122	.145	.301
	Negative	-.145	-.162	-.199
Kolmogorov-Smirnov Z		.503	.560	1.044
Asymp. Sig. (2-tailed)		.962	.913	.225
a. Test distribution is Normal.				

Correlations

		KELINCAHANN	DРИБЛЛІНГГ	KETERAMPILA NN
KELINCAHANN	Pearson Correlation	1	.712**	.447
	Sig. (2-tailed)		.009	.145
	N	12	12	12
DРИБЛЛІНГГ	Pearson Correlation	.712**	1	.668*
	Sig. (2-tailed)	.009		.018
	N	12	12	12
KETERAMPILANN	Pearson Correlation	.447	.668*	1
	Sig. (2-tailed)	.145	.018	
	N	12	12	12

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

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
keterampilannn * dribblinggg	Between Groups	(Combined)	1077.500	9	119.722	5.912	.153
		Linearity	520.933	1	520.933	25.725	.037
		Deviation from Linearity	556.567	8	69.571	3.436	.245
	Within Groups		40.500	2	20.250		
		Total	1118.000	11			

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

keterampilann	Between Groups	(Combined)	1077.500	10	107.750	2.660	.446
* kelincahann		Linearity	222.165	1	222.165	5.486	.257
		Deviation from Linearity	855.335	9	95.037	2.347	.470
	Within Groups		40.500	1	40.500		
	Total		1118.000	11			

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	DРИБBLINGG, KELINCAHANN ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: KETERAMPILANN

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.669 ^a	.448	.325	8.21449

a. Predictors: (Constant), DРИБBLINGG, KELINCAHANN

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	492.635	2	246.317	3.650	.069 ^a
Residual	607.301	9	67.478		
Total	1099.935	11			

a. Predictors: (Constant), DРИБBLINGG, KELINCAHANN

b. Dependent Variable: KETERAMPILANN

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	17.438	13.595			1.283	.232
KELINCAHANN	-.058	.353	-.058		-.164	.873
DРИБBLINGG	.709	.353	.709		2.012	.075

a. Dependent Variable: KETERAMPILANN

DOKUMENTASI

Subjek Penelitian



Tes Kelincahan



Tes Sepakbola Modifikasi Empat Gawang



Tes Sepakbola Modifikasi Empat Gawang

