

**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN *BALL FEELING*
TERHADAP KETERAMPILAN MENGGIRING BOLA SISWA
PESERTA EKTRAKURIKULER SEPAK BOLA
SMKN 1 PUNDONG TAHUN 2018**

SKRIPSI

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



**Oleh:
Taufik Dwi Cahya
12601244009**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAMHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAMHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN *BALL FELLING* TERHADAP
KETERAMPILAN MENGGIRIG BOLA SISWA PESERTA
EKTRAKURIKULER SEPAKBOLA SMKN 1 PUNDONG TAHUN 2018

Disusun Oleh

Taufik Dwi Cahya
12601244009

Telah memenuhi syarat dan di setujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP : 1981092 6200604 1 001

Yogyakarta, 16 Agustus 2018
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP : 1981070 220050 1 001

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Taufik Dwi Cahya

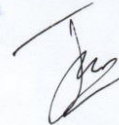
NIM : 12601244009

Progam Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Judul TAS : Hubungan Antara Kelincahan Dan *Ball Felling*
Keterampilan Menggiring Bola Siswa Peserta
Ektrakurikuler Sepakbola SMKN 1 Pundong Tahun 2018

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau ditebitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata tulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 16 Agustus 2018
Yang Menyatakan,



Taufik Dwi Cahya
NIM . 12601244009

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN BALL FELING TERHADAP
KETERAMPILAN MENGGIRNG BOLA SISWA PESERTA
EKRAKURIKULER SEPAKBOLA SMKN 1 PUNDONG 2018**

Disusun oleh

Taufik Dwi Cahya
NIM 12601244009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 18 Oktober 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Yudanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		7/12 2018
Nurhadi Santoso, M.Pd. Skretaris Penguji		15/11 2018
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. Penguji Utama		7/12 2018

Yogyakarta, November 2018
Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 02

MOTTO

Hidup adalah pelajaran tentang kerendahan hati

Jika orang lain bisa maka aku harus bisa juga

Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak

Saya datang, Saya bimbingan, Saya ujian, Saya revisi dan Saya lulus.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Karya yang jauh dari kata sempurna ini, kupersembahkan sebagai wujud rasa tanggung jawab dan cinta kasih sayang saya kepada :

- Kedua orang tuaku, Bapak Edy Dwiyanto dan Ibu Suratmi atas segala doa dan motivasinya.
- Keluarga besar PJKR-C 2012 yang selalu memberi masukan, motivasi dan keutuhan dalam keluarga. Mengingatkanku untuk selalu menjadi orang yang berguna.

HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN DAN *BALL FEELING* TERHADAP
KETERAMPILAN MENGGIRING BOLA SISWA PESERTA
EKSTRAKULIKULER SEPAKBOLA
SMK N 1 PUNDONG BANTUL

Oleh:
Taufik Dwi Cahya
NIM. 12601244009

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu belum baiknya kemampuan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK N 1 Pundong dalam melakukan *dribbling* atau menggiring bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK N 1 Pundong.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional, dengan dua variabel bebas, yaitu: kelincahan dan *ball feeling*, serta satu variabel terikat yaitu: kemampuan menggiring bola. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK N 1 Pundong Bantul yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan pengukuran, yaitu dengan instrumen *test dodging run test* untuk mengukur kelincahan, dan tes menimang-nimang bola rendah selama 30 detik untuk mengukur *ball feeling*, serta tes menggiring bola dari Subagyo Irianto untuk mengukur kemampuan menggiring bola. Dalam penelitian ini, pengujian data dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas sedangkan uji hipotesis terdiri dari korelasi product moment dan regresi ganda.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif atau H_a diterima, hasilnya yaitu: 1) ada hubungan yang signifikan antara kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK N 1 Pundong, 2) ada hubungan yang signifikan antara *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK N 1 Pundong, dan 3) ada hubungan yang signifikan antara kelincahan, dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler SMK N 1 Pundong.

Kata Kunci: kelincahan, ball feeling, menggiring bola, ekstrakurikuler sepakbola.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan perizinan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Yudanto M.Pd., dosen pembimbing yang telah ikhlas, sabar, dan bijaksana dalam memberikan arahan, bimbingan, serta saran/masukan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama kuliah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamaterku Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menjadi tempat untuk mencari ilmu dan pengetahuan.

6. Bapak Akmad Fuandi, S.TP., Kepala SMK N 1 Pundong yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Bustami Nur Rohman, S.Pd.Kor, Guru Olahraga dan pelatih ekstrakurukuler SMK N 1 Pundong yang telah berkenan bekerja sama dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian sebagai pengampu.
8. Peserta ekstrakurikuler SMK N 1 Pundong yang telah bekerja sama dan membantu penulis dalam kegiatan penelitian sebagai subjek penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan penulis dan segenap mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi angkatan 2012 yang telah memberikan dukungan dan saran kepada penulis.

Diharapkan agar bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2016

Penulis

Taufik Dwi Cahya

NIM 12601244009

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Permainan Sepakbola	10
a. Pengertian Sepakbola.....	10
b. Tehnik Dasar Bermain Sepakbola.....	11
2. Hakikat Menggiring Bola	13
a. Pengertian Menggiring Bola.....	13
b. Prinsip-Prinsip Menggiring Bola.....	14
c. Manfaat Menggiring Bola.....	15
d. Tehnik Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola....	15

3. Unsur –Unsur Kondisi Fisik Dalam Permainan Sepakbola	19
4. Hakikat Kelincahan	20
5. Hakikat <i>Ball Flling</i>	22
6. Karakteristik Siswa SMK (Usia 15-18 Tahun)	24
7. Hakikat Ekstrakurikuler.....	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesisi penelitian	29
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	31
B. Defisini Operasional Variabel Penelitian.....	32
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	34
D. Intrumen Dan Tehnik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	40
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil penelitian	47
B. Hasil Uji Prasyarat.....	52
C. Pembahasan.....	55
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	59
B. Implikasi penelitian	60
C. Keterbatasan Penelitian	60
D. Saran.....	61
 DAFTAR PUSTAKA	62
 LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Deskripsi Statistik Tingkat Kelincahan.....	47
Tabel 2. Kelas Interval Tingkat Kelincahan	48
Tabel 3. Deskripsi Statistik <i>Tingkat Ball Felling</i>	49
Tabel 4. Kelas Interval Tingkat <i>Ball Felling</i>	49
Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat <i>Dribbling</i>	50
Tabel 6. Kelas Interval Tingkat <i>Dribbling</i>	51
Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	52
Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Linieritas.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam.....	16
Gambar 2. Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki.....	17
Gambar 3. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar	18
Gambar 4. Desain Penelitian.....	32
Gambar 5. Lintasan <i>Dodging Run Test</i>	36
Gambar 6. Bergerak Diantara Dua Kaki Bagian Dalam	37
Gambar 7. Lapangan Test <i>Ball Felling</i>	38
Gambar 8. Lapangan Menggiring Bola.....	40
Gambar 9. Diagram Kelincahan.....	48
Gambar 10. Diagram <i>Ball Felling</i>	50
Gambar 11. Diagram <i>Dribbling</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	66
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	67
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	70
Lampiran 4. Surat Kalibrasi	71
Lampiran 5. Data Hasil Penelitian	72
Lampiran 6. Daftar Siswa Peserta Ektrakurikuler.....	73
Lampiran 7. Statistics Kelincahan	74
Lampiran 8. Data Hasil Uji Prasyarat Analisis	80
Lampiran 9. Data Uji Linier.....	81
Lampiran 10. Data Hasil Hipotesis	83
Lampiran 11. Data Hasil Regresi Berganda.....	84
Lampiran 12. Deskripsi Hasil Penelitian	85
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola adalah olahraga masyarakat yang sangat digemari di seluruh dunia bukan hanya anak muda orang tua pun sangat mengidolakan permainan yang sudah mendunia ini. Dimulai dari sejak peradaban kuno Romawi, Cina dan Yunani, menurut sejarah sepakbola yang pernah ditelusuri bahwa dari peradaban tersebut sejarah sepakbola dimulai. Permainan bola ini dilakukan dengan cara menggiring bola oleh pemain menuju suatu sasaran. Pada abad pertengahan, sepakbola kemudian dimainkan dengan jumlah pemain yang tak terbatas. Bola yang dipakai dalam permainan sepakbola tersebut yaitu terbuat dari kulit binatang atau usus. Di abad ke-20, permainan sepakbola kemudian mulai memiliki peraturan-peraturan yang resmi untuk bisa menciptakan permainan yang bisa dinikmati oleh masyarakat dunia. Permainan sepakbola saat ini merupakan sepakbola modern yang telah mengikuti peraturan-peraturan yang resmi. Para pemain akan dituntut untuk dapat mengetahui peraturan dan dapat menguasai teknik bermain sepakbola yang handal agar bisa melakukan teknik bermain sepakbola yang baik.

Sejarah sepakbola kuno dimulai di sebuah negara yang bernama china dimana lebih tepatnya berada di masa dinasti Han yaitu ada sekitar abad kedua atau ketiga sebelum peninggalan masehi. Permainan sepakbola tersebut yang ada di jaman itu menggunakan bola kulit dan untuk memasukkan bolanya pun sangat sulit digawang karena mesti memasukkan bola pada jaring yang kecil. Olahraga

sepakbola ini dihadirkan oleh orang-orang pada saat itu agar para tentara china tetap terlatih fisiknya dan sekaligus menjadi hiburan ketika ada perayaan ulang tahun kaisar, adapun permainan sepakbola yang ada pada saat itu disebut sebagai tsu chu.

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 hobby/kesenangan (Subagyo 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” (Eric C. Batty, 1982:5).

“Sepakbola permainan yang dimainkan dalam waktu 2 x 45 menit. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang” (Sucipto, 2000: 7). Dengan durasi yang lama sepakbola tentu saja menuntut daya tahan baik fisik maupun psikis pemain agar mampu bermain baik dan berkonsentrasi sehingga kemenangan dapat didapatkan.

Permainan sepakbola merupakan permainan yang melibatkan kerjasama tim, setiap pemain harus memiliki kemampuan fisik yang baik untuk menunjang keterampilan bermain sepakbola. Tingkatan keterampilan pada cabang olahraga merupakan hal yang membedakan seorang dengan lainnya. Seperti pada cabang olahraga sepakbola semakin baik seseorang dalam menggiring, menembak, dan mengoper maka semakin besar kemungkinannya untuk menjadi seorang pemain yang handal.

Kemampuan fisik merupakan komponen biomotor yang diperlukan dalam permainan yang untuk disusun ke dalam program latihan. Kondisi fisik tidak dapat ditingkatkan dan dikembangkan hanya dalam waktu sesaat. Kemampuan fisik dapat dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan fisik umum dan kemampuan fisik khusus, kemampuan fisik umum meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, dan kelentukan, sedangkan kemampuan fisik khusus meliputi stamina, power, reaksi, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

Pemain sepakbola dalam bertahan maupun menyerang kadang-kadang menghadapi benturan keras ataupun harus lari dengan kecepatan penuh ataupun menghindari lawan dan berhenti menguasai bola dengan tiba-tiba. Oleh karena itu, *ball feeling* merupakan faktor yang sangat berpengaruh khususnya dalam olahraga sepakbola saat menggiring bola. *Ball feeling* dalam sepakbola merupakan salah satu kemampuan dasar permainan yang memungkinkan seseorang untuk bisa menggiring bola dengan baik tanpa melihat bola tersebut. Teknik ini tentu saja dibutuhkan karena akan membantu sekali dalam sebuah pertandingan.

Sepakbola dikenalkan di Indonesia melalui SSB atau yang sering kita dengar sekolah sepakbola sedangkan di sekolah sepakbola di kenalkan melalui mata pelajaran penjas dan ekstrakurikuler untuk pengembangan bakat siswa. Pengertian Ekstrakurikuler merupakan kegiatan di luar jam pelajaran biasa yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan, menyalurkan bakat dan minat siswa. Menurut Depdikbud (1994: 6) bahwa “kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan olahraga yang di lakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan untuk lebih memperluas wawasan atau kemampuan peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan dan kemampuan olahraga”.

SMK Negeri 1 Pundong melalui kegiatan ekstrakurikuler sepakbola mengajarkan pesertanya dengan berbagai teknik dasar dalam sepakbola terutama teknik menggiring bola. Ekstrakurikuler yang sudah berjalan di SMK Negeri 1 Pundong berlangsung satu minggu sekali pada hari rabu sore. Sarana dan prasana dalam ekstrakurikuler kurang memadai hanya terdapat beberapa cune dan bola saja. Menurut guru olahraga yang melatih ekstrakurikuler banyak masalah tentang siswa peserta ekstrakurikuler seperti dalam menggiring bola, misalnya pada saat melakukan *dribbling* perkenaan kaki terhadap bola masih salah, penguasaan bola saat *dribbling* masih jauh dari jangkauan atau kaki, pandangan saat *dribbling* masih sering tertuju pada bola, dan kecepatan *dribbling* belum maksimal.

Di dalam permainan sepakbola, ada 4 jenis teknik dasar menggiring bola yaitu: (1) menggiring bola dengan bagian samping atau dalam kaki, (2)

menggiring bola dengan kura-kura bagian dalam kaki, (3) menggiring bola dengan kura-kura kaki, (4) menggiring bola dengan kura-kura bagian luar kaki. Menggiring bola tidak hanya membawa bola menyusuri permukaan tanah atau lapangan dan lurus kedepan melainkan rintangan menghadapi lawan yang jaraknya terlalu dekat, sehingga seorang pemain diharapkan memiliki kemampuan menggiring bola dengan baik. Danny Mielke (2007: 1) berpendapat bahwa “*dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola dan semua pemain harus mampu membawa bola saat sedang bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan atau tembakan”.

Khusus dalam teknik *dribbling* (menggiring bola) pemain harus menguasai teknik tersebut dengan baik. Teknik *dribbling* sangat berpengaruh terhadap permainan para pemain sepakbola. Agar dalam menggiring bola berhasil dengan baik, pemain harus mempunyai kemampuan mengontrol bola, kemampuan melakukan gerak tipu, kemampuan mengubah arah, dan pemain harus selalu memperhatikan situasi atau posisi lawan maupun teman.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat menggiring bola di antaranya: (1) bola harus selalu terkontrol, dekat dengan kaki, (2) bola harus dalam perlindungan (dengan kaki yang tepat sesuai keadaan dan posisi lawan), (3) pandangan luas, artinya mata tidak hanya terpaku pada bola dan (4) dibiasakan dengan kaki kanan dan kiri. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam menggiring bola seperti kelincahan dan *ball felling*, kelincahan merupakan kemampuan seseorang untuk bergerak dengan cepat dalam mengubah arah

sedangkan *ball felling* merupakan sentuhan bola pada kaki agar tidak jauh saat menggiring bola.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang “Hubungan Antara Kelincahan Dan *Ball Felling* Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Negeri 1 Pundong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang saling terkait. Adapun masalah yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menggiring bola yang dimiliki oleh siswa SMK Negeri 1 Pundong yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola belum baik, Masih banyak bola yang jauh dari kaki pada saat menggiring bola.
2. Latihan kelincahan dan *ball feeling* dalam ekstrakurikuler sepakbola di SMK Negeri 1 Pundong masih kurang diperhatikan.
3. Belum diketahuinya hubungan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap keterampilan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang ada di atas maka peneliti membatasi penelitian ini pada: hubungan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap keterampilan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahannya, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Adakah hubungan yang signifikan antara kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong?
2. Adakah hubungan yang signifikan antara *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong?
3. Adakah hubungan yang signifikan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini tentang hubungan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong.
2. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong.

3. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian yang diperoleh nantinya akan memberikan manfaat yang penting yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi sekolah dan guru pendidikan jasmani.

Penelitian ini dapat menunjukkan bukti secara ilmiah hubungan antara tingkat kelincahan dan *ball feeling* terhadap keterampilan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong.

- b. Bagi Siswa/Pemain

Memberikan pengetahuan tentang model latihan yang lebih efektif dalam meningkatkan teknik dasar menggiring bola.

- c. Bagi Orangtua dan Masyarakat

Dalam dunia persepakbolaan dan bidang penelitian ilmiah dapat digunakan bahan perbandingan antara teori yang diperoleh dengan keadaan yang sesungguhnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai karya ilmiah, dan memperkaya referensi bagi peneliti untuk kedepannya.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pengajaran dan masukan bagi para guru pendidikan jasmani SMKNegeri 1 Pundong dalam meningkatkan tehnik dasar menggiring bola.

c. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk meningkatkan kecakapan keterampilan bermain Sepakbola baik dalam pembelajaran maupun dalam prestasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian Sepakbola

“Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola” (Subagyo Irianto, 1995: 3). “Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik dan mental” (Herwin, 2006:78). Menurut Soekatamsi (1997: 3), “Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang termasuk seorang penjaga gawang”. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh kecuali dengan kedua lengan tangan (tangan).

Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukkan bola, di dalam memainkan bola setiap pemain dibolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan lengan. Sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak yang dimainkan oleh kedua kesebelasan yang

berlawanan masing-masing terdiri dari 11 orang pemain (Sukintaka, 1998: 70). Menurut Soedjono, dkk. (1985: 103) “sepakbola adalah permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola, bola disepak kian kemari untuk diperebutkan diantara pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola kedalam gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan”.

Dengan demikian sepakbola adalah permainan beregu yaitu dua kesebelasan yang saling bertanding yang melibatkan unsur fisik, unsur teknik, taktik, dan mental, dilakukan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh pemain kedua tim dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang dari kebobolan dengan mengacu pada peraturan yang telah ditentukan.

b. Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Menurut Danny Mielke (2007: 55) “teknik dasar dalam permainan sepakbola dibagi menjadi 7 bagian yaitu: menendang, menghentikan bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, lemparan ke dalam, dan menjaga gawang”. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17), “untuk bermain sepakbola dengan baik, pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik”. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula.

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17) teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah sebagai berikut:

- 1) Menendang (*kicking*)
Bertujuan untuk mengumpan, menembak ke gawang dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan. Beberapa macam tendangan,

yaitu menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki dan punggung kaki bagian dalam.

- 2) Menghentikan (*stopping*)
Bertujuan untuk mengontrol bola. Beberapa macamnya yaitu menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, menghentikan bola dengan telapak kaki, menghentikan bola dengan menghentikan bola dengan paha dan menghentikan bola dengan dada.
- 3) Menggiring (*dribbling*)
Bertujuan untuk mendekati jarak kasaran untuk melewati lawan, dan menghambat permainan. Beberapa macamnya, yaitu menggiring bola dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan dengan punggung kaki.
- 4) Menyundul (*heading*)
Bertujuan untuk mengumpan, mencetak gol dan mematahkan serangan lawan. Beberapa macam, yaitu menyundul bola sambil berdiri dan sambil melompat.
- 5) Merampas (*tackling*)
Bertujuan untuk merebut bola dari lawan. Merampas bola bisa dilakukan dengan sambil berdiri dan sambil meluncur.
- 6) Lempar ke dalam (*throw-in*)
Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan, baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu di depan.
- 7) Menjaga gawang (*kipper*)
Menjaga gawang merupakan pertahanan terakhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola.

Dari pendapat di atas pada dasarnya permainan sepakbola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola dan merebutnya kembali bila sedang dikuasai oleh lawan. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepak bola harus menguasai teknik-teknik dasar bermain sepakbola yang baik. Untuk dapat menghasilkan permainan sepakbola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan. Karena pemain yang memiliki teknik dasar yang baik tersebut akan cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula.

2. Hakikat Menggiring Bola

a. Pengertian Menggiring Bola

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Tujuan dari menggiring bola adalah untuk mendekati jarak kesasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Selain itu menurut Komarudin (2005:50) “tujuan dari *dribbling* bola adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari kawanan lawan, membuka ruang untuk kawan, serta menciptakan peluang untuk melakukan shooting kegawang lawan”. Menggiring bola berperan dalam usaha melewati lawan, mencari kesempatan, mengumpan bola kepada rekan satu tim, untuk menahan bola tetap dalam penguasaan. “Tidak berlebihan jika ditambah kemampuan menggiring bola dapat memberikan kemenangan dalam pertandingan di samping faktor yang lain (Soekamtasi: 1984)”. Menurut Robert Koger (2007: 51), “menggiring bola adalah metode menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Bola harus selalu dekat dengan kaki agar mudah dikontrol”. Pemain tidak boleh terus menerus melihat bola, harus melihat ke sekeliling dengan kepala tegak agar dapat mengamati situasi lapangan dan mengawasi gerak-gerik pemain lainnya. Menurut Danny Mielke (2007: 1), menggiring dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat bergerak di lapangan permainan. Menggiring bola (*dribbling*) adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena

semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan ataupun tembakan ke gawang. Pemain yang mempunyai kemampuan menggiring bola dengan efektif, sumbangan mereka dalam pertandingan akan sangat besar.

Dengan demikian, teknik menggiring bola pada permainan sepakbola sangat berpengaruh terhadap keberhasilan sebuah tim dalam meraih kemenangan. Menggiring bola dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya: menggunakan sisi kaki bagian dalam, menggunakan sisi kaki bagian luar dan menggunakan kura-kura kaki. Ketikamenggiring bola, kepala harus tetap tegak dan mata terpusat ke lapangan permainan dan tidak terpaku pada kaki dan bola.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi penggiring bola yang hebat diperlukan antara lain control dribble, pewaktuan dan kecepatan yang baik dari pemain sepakbola. Untuk itu setiap pemain perlu berlatih sehingga bisa menjadi pemain yang handal yang memiliki teknik menggiring bola yang baik.

b. Prinsip-prinsip Menggiring Bola

Teknik menggiring bola tidak selalu dilakukan oleh pemain sepakbola, akan tetapi hanya dilakukan pada saat yang menguntungkan, yaitu saat bebas dari lawan. Menurut Giffort, yang dikutip Sunarta (2009: 11), menggiring bola harus menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Bola di dalam penguasaan pemain, tidak mudah direbut lawan dan bola selalu terkontrol.
- 2) Di depan pemain terdapat daerah kosong artinya bebas dari lawan.
- 3) Bola digiring dengan kaki kanan atau kiri, tiap langkah kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola ke depan, jadi bola didorong bukan ditendang. Irama sentuhan pada bola tidak mengubah irama langkah kaki.

- 4) Pada waktu menggiring bola pandangan mata tidak boleh selalu pada bola saja, akan tetapi harus pula memperhatikan atau mengamati situasi sekitar dan lapangan atau posisi lawan maupun posisi kawan.
- 5) Badan agak condong kedepan, gerakan tangan bebas seperti pada waktu lari biasa.

c. Manfaat Menggiring Bola

Menggiring bola adalah menggerakkan bola dengan kaki agar tidak direbut oleh pemain lawan yang bertujuan untuk mendekati jarak sasaran dan mencari kesempatan untuk mengoper bola atau menembak bola langsung ke gawang.

“Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Pemain dapat terkenal oleh karena memiliki kemampuan menggiring bola yang baik”, (Sucipto, dkk. 2000: 28). Menurut Komarudin (2005: 43)“yaitu: (1) Melewati lawan, (2) Mengarahkan bola ke ruang yang kosong, (3) Melepaskan diri dari kawalan lawan, (4) Membuka ruang kepada kawan, (5) Menciptakan peluang untuk melakukan tembakan ke gawang lawan”.

d. Teknik Menggiring Bola dalam Permainan Sepakbola

Menggiring bola merupakan gerakan membawa bola yang dilakukan dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah tim lawan dan menerobos pertahanan pemain lawan Kemampuan dalam menguasai teknik dasar menggiring bola sangat diperlukan oleh seorang pemain, karena menggiring bola termasuk skill individu yang mesti dikuasai oleh setiap pemain. Ketika dalam permainan kamu tidak mendapatkan teman yang dapat dioper, kamu harus menggiring

bola tersebut. Begitu juga ketika kalau kamu memberikan operan akan menyebabkan offside, kamu mungkin saja harus menggiringnya sendiri.

Pada dasarnya menggiring bola dapat dilakukan dengan 3 cara, sebagai berikut:

1) Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Menurut Danny Mielke (2007: 42) menggiring bola dengan kaki bagian dalam digunakan untuk melewati/ mengecoh lawan adalah sebagai berikut:

- a) Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam.
- b) Posisikan kakimu secara tegak lurus terhadap bola.
- c) Tendanglah dengan pelan untuk mempertahankan kontrol bola.
- d) Pusatkan kekuatan tendangan pada bagian tengah bola sehingga memudahkan mengontrol bola.
- e) Pertahankan bola tetap dalam jarak satu langkah.
- f) Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola.
- g) Pertahankan kepala tetap tegak dan fokuskan pandangan mata kelapangan didepanmu.

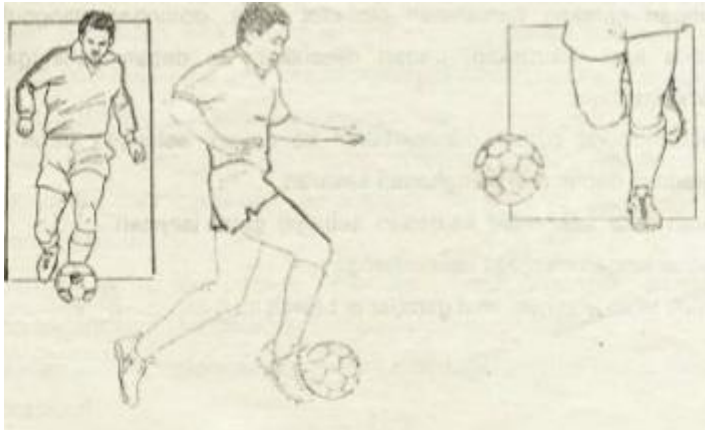


Gambar 1. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam (Danny Mielke, 2007: 42)

2) Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki

Menurut Sucipto (2000: 31) menggiring bola menggunakan punggung kaki pada umumnya digunakan untuk mendekati jarak dan paling cepat dibandingkan kaki bagian lainnya. Analisis menggiring bola dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang dengan punggung kaki.
- b) Kaki yang digunakan menggiring bola hanya mendorong bola terlebih dahulu ditarik ke belakang dan diayun ke depan.
- c) Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola.
- d) Bola bergulir harus selalu dekat kaki dengan demikian bola tetap dikuasai.
- e) Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah menguasai bola.
- f) Pandangan melihat bola pada saat kaki menyentuh, kemudian lihat situasi dan kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan.



Gambar 2. Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki
(Sucipto, 2000: 31)

3) Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar

Menurut Sucipto, dkk. 2000:30 menggiring bola menggunakan kaki bagian luar pada umumnya digunakan untuk melewati/mengecoh lawan. Analisis menggiring bola dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola dengan punggung kaki bagian luar.
- b) Kaki yang digunakan menggiring bola hanya menyentuh/ mendorong bola bergulir ke depan.
- c) Tiap melangkah secara teratur kaki menyentuh bola.
- d) Bola disentuh pada titik pusatnya.
- e) Kedua lutut sedikit ditekuk agar mudah untuk menguasai bola.
- f) Pada saat kaki menyentuh bola pandangan ke arah bola, selanjutnya melihat situasi.
- g) Kedua lengan menjaga keseimbangan di samping badan.



Gambar 3. Menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar (Sucipto, dkk. 2000:30)

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggiring bola konsepnya hampir sama dengan menendang bola. Menggiring bola adalah menendang bola terputus-putus sehingga bola selalu dalam kontrol dan penguasaan pemain. Menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki.

3. Unsur-Unsur Kondisi Fisik dalam Permainan Sepakbola

“Kondisi fisik adalah salah satu prasyarat yang sangat diperlukan dalam setiap usaha peningkatan prestasi seorang atlet, bahkan dapat dikatakan dasar landasan titik tolak suatu awalan olahraga prestasi”, (M. Sajoto, 1988: 57). Kondisi fisik sangat diperlukan dalam permainan sepakbola karena kondisi fisik merupakan komponen utama dalam menunjang kemampuan bermain sepakbola. Dalam meningkatkan prestasi, banyak terdapat unsur-unsur peningkatan kondisi fisik. Hal ini bertujuan agar kemampuan fisik atlet meningkat menuju kondisi puncak dan berguna untuk melakukan aktivitas olahraga dalam mencapai prestasi maksimal.

Menurut M.Sajoto (1998: 58-59), ada 10 macam peningkatan kondisi fisik, yaitu:

- a. Daya tahan (*Endurance*)
Daya tahan adalah kemampuan seseorang dalam mempergunakan suatu kelompok ototnya untuk berkontraksi terus-menerus dalam waktu relatif cukup lama dengan beban tertentu.
- b. Kecepatan (*Speed*)
Kecepatan adalah kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan yang berkesinambungan, dalam bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya.
- c. Kelincahan (*Agility*)
Kelincahan adalah kemampuan seseorang dalam merubah arah, dalam posisi-posisi arena tertentu.
- d. Kelentukan (*Flesibility*)
Kelentukan adalah keefektifan seseorang dalam penyesuaian dirinya, untuk melakukan segala aktivitas tubuh dengan penguluran seluas-luasnya terutama otot-otot ligamen-ligamen di sekitar persendian.
- e. Reaksi (*Reaction*)
Reaksi adalah kemampuan seseorang secara bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang datang.
- f. Daya Ledak (*Muscular Power*)
Daya ledak adalah kemampuan seseorang untuk mengeluarkan kekuatan maksimum dengan usahanya yang dikerahkan dalam waktu sependek-pendeknya.
- g. Koordinasi (*Coordination*)

Koordinasi adalah kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif.

h. Ketepatan (*Accuracy*)

Ketepatan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak bebas terhadap suatu sasaran.

i. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ syaraf otaknya selama melakukan gerak-gerak yang cepat dengan perubahan letak titik-titik berat badan yang cepat pula baik dalam keadaan statis maupun dalam gerak dinamis.

j. Kekuatan (*Strength*)

Kekuatan adalah komponen kondisi fisik yang menyangkut masalah kemampuan atlet pada saat mempergunakan otot-ototnya menerima beban dalam waktu kerja tertentu.

4. Hakikat Kelincahan

Kelincahan berasal dari kata lincah, menurut kamus bahasa Indonesia lincah berarti selalu bergerak, tidak dapat diam, dan tidak tenang. Istilah kelincahan sering kali disamakan dengan koordinasi kemampuan gerakan, keterampilan, kemampuan menggerakkan otot-otot atau kecekatan. Kelincahan merupakan kualitas yang sangat kompleks. Kelincahan ini mencakup interaksi kualitas-kualitas fisik yang lain (kecepatan reaksi, kecepatan, kekuatan, kelentukan, keterampilan gerak dan sebagainya), karena semua ini beraksi bersama, (M. Furqon, 1995: 102). Menurut Ismaryati (2008: 41) “kelincahan adalah kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat”. “Kelincahan adalah kemampuan untuk merubah arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada saat bergerak tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya” (Harsono, 1988: 172). Kelincahan merupakan salah satu komponen kesegaran jasmani yang sangat diperlukan pada semua aktivitas yang membutuhkan kecepatan perubahan posisi tubuh dan bagian-bagiannya. “Di samping itu kelincahan merupakan prasyarat

untuk mempelajari dan memperbaiki keterampilan gerak dan teknik olahraga, terutama gerakan-gerakan yang membutuhkan koordinasi gerak” (Ismaryati, 2008: 41). Menurut Ismaryati (2008: 41) “kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat”. Selain dikerjakan dengan cepat dan tepat, perubahan-perubahan tadi harus dikerjakan dengan tanpa kehilangan keseimbangan. Dari batasan ini terdapat tiga hal yang menjadi karakteristik kelincahan yaitu : (1) Perubahan arah lari, (2) Perubahan posisi tubuh, dan (3) Perubahan arah bagian-bagian tubuh.

Sedangkan menurut Sardjono (1977: 5) “kelincahan adalah kemampuan seseorang dalam merubah posisi atau arah”. Kelincahan menuntut seseorang untuk bisa merubah arah dan posisi tubuh dengan cepat tanpa mengalami gangguan keseimbangan, maka dari itu kelincahan juga tergantung pada keadaan tubuh seseorang, seperti tinggi badan, umur, berat badan, usia, kelelahan, dan jenis kelamin yang sangat berpengaruh pada keseimbangan. Menurut Suharno HP (1992: 51) faktor-faktor yang menentukan kelincahan antara lain: olahragawan memiliki kecepatan reaksi dan kecepatan gerak yang baik, kemampuan berorientasi terhadap problem yang dihadapi, kemampuan mengatur keseimbangan, tergantung pada kemampuan sendi-gerakan. Selain faktor-faktor penentu di atas, kelincahan masih didukung oleh faktor lain seperti kecepatan, fleksibilitas, dan koordinasi.

Dengan demikian seorang pemain sepakbola harus bisa memadukan antara faktor penentu kelincahan dan tiga unsur lain seperti kecepatan, fleksibilitas, dan koordinasi agar dapat menjadi pemain yang memiliki kelincahan yang

tinggi. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelincahan adalah kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh secara cepat dan efektif tanpa ada gangguan keseimbangan. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelincahan yaitu kecepatan, keseimbangan, dan kekuatan. Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang yang mempunyai koordinasi yang baik, maka kelincahannya juga akan baik.

Dengan demikian seseorang yang mempunyai kelincahannya kurang diberikan latihan koordinasi yang dapat meningkatkan kelincahannya. Latihan-latihan yang dapat meningkatkan kelincahan seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Lari shuttle run (lari bolak-balik) yaitu latihan lari dengan jarak 4-5 meter dan dilakukan dengan cepat dan bolak balik.
- b. Lari Zig-zag (lari belak-belok) yaitu lari yang dilakukan dengan zig-zag diantara beberapa titik (jarak titik 1-2 meter).
- c. Lari Segala Arah yaitu lari yang dilakukan menurut komando dari pelatih misalnya kanan-kiri, depan-belang, melintang dst.

5. Hakikat *Ball Feeling*

“Menurut kamus istilah olahraga *ball feeling* adalah perasaan terhadap bola”(Depdikbud, 1997: 12). Ketajaman perasaan seseorang dalam mengantisipasi gerakan-gerakan bola. Bagian tubuh yang diperbolehkan menyentuh bola meliputi kaki bagian dalam dan luar, punggung kaki, tumit, telapak kaki, paha, dada dan kepala. Menurut Herwin (2004: 25) “tujuan latihan pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) untuk memulai pembelajaran dan

latihan sepakbola, diawali dengan pembelajaran dan latihan pengenalanbola dengan seluruh bagian tubuh (*ball feeling*) dengan baik dan benar”.

Menguasai bola, menerima bola, menendang bola, dan menyundul bola dapat dilakukan dengan baik apabila memiliki *ball feeling* yang baik pula. Bagian tubuh yang diperbolehkan menyentuh bola meliputi kaki bagian dalam dan luar, punggung kaki, tumit, telapak kaki, paha, dada dan kepala. Untuk melakukan *ball feeling* dapat dimulai dari berdiri di tempat, berpindah tempat dan sambil berlari baik dalam bentuk menahan bola, menggulirkan bola dan menimang bola dengan bagian kaki, paha dan kepala. Untuk memperoleh keterampilan bermain sepakbola, seorang pemain tentunya harus bisa membiasakan diri dengan bola. Semakin dekat dengan bola, seorang pemain sepakbola tentunya akan memiliki keterampilan bermain sepakbola baik. Berikut adalah bentuk-bentuk latihan

ball feeling :

- a. Menahan bola di atas punggung kaki.
- b. Menggulirkan bola dengan telapak kaki.
- c. Menimang bola rendah diantara dua kaki dengan kaki bagian dalam.
- d. Menimang bola di udara dengan kaki bagian dalam, punggung kaki, dan kaki bagian luar.
- e. Kombinasi dari semua latihan.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *ball feeling* merupakan perasaan seluruh bagian tubuh kecuali tangan dalam mengendalikan bola. *Ball feeling* yang baik merupakan dasar untuk memiliki

teknik yang baik. Semakin sering atau banyak menyentuh bola akan meningkatkan rasa terhadap bola. Sehingga bola dapat dikendalikan sesuka hati serta dapat mengembangkan teknik-teknik baru yang menghibur.

6. Karakteristik Siswa SMK (Usia 15-18 Tahun)

Dalam kehidupan anak terdapat dua proses yang terjadi yaitu pertumbuhan dan perkembangan. “Kedua proses ini berlangsung secara interdependent, saling bergantung satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan (tidak bias berdiri sendiri), akan tetapi dapat dibedakan” (Kartono, k., 1979: 31). Pertumbuhan dimaksudkan untuk menunjukkan bertambah besarnya ukuran badan dan fungsi fisik yang murni. Misalnya: bertambahnya tinggi badan, bertambahnya berat badan, otot-otot tubuh bertambah pesat (kekar). Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu yaitu proses yang menuju kedepan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Perkembangan menunjukkan pada perubahan-perubahan dalam suatu arah yang bersifat tetap dan maju (Ahmadi, A., 1991: 43). Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Masa remaja ini sering dianggap sebagai masa peralihan, dimana saat-saat ketika anak tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak, tetapi dilihat dari pertumbuhan fisiknya ia belum dapat dikatakan orang dewasa.

Menurut Anna Freud (dalam Yusuf. S, 2004) masa remaja juga dikenal dengan masa storm and stress dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi

pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi. Pada masa ini remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan dan sebagai akibatnya akan muncul kekecewaan dan penderitaan, meningkatnya konflik dan pertentangan, impian dan khayalan, pacaran dan percintaan, keterasingan dari kehidupan dewasa dan norma kebudayaan (Singgih D.Gunarsa, 2004). Fase-fase masa remaja (pubertas) menurut Monks, dkk., (2004) “yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir”. Karakteristik anak remaja bisa dilihat dalam beberapa aspek, yaitu dari pertumbuhan fisik, perkembangan seksual, cara berfikir kausalitas, emosi yang meluap-luap, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan kepribadian. Remaja diharapkan lebih mengerti dirinya sendiri dan dimengerti orang lain, sehingga dapat menjalani persiapan masa dewasa dengan lancar. Dengan memanfaatkan semua kesempatan yang tersedia, terbentuklah kepribadian yang terpadu untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan.

7. Hakikat Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler biasanya dilakukan sesudah pulang sekolah atau di luar jam sekolah. Banyak siswa yang tertarik untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan setiap sekolah. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008: 360), ekstrakurikuler dapat diartikan berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum, seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa. Maksudnya kegiatan yang dilakukan di dalam sekolah atau luar jam pelajaran, tatap muka yang dilaksanakan di dalam sekolah atau luar sekolah

untuk memperluas wawasan, kemampuan dan pengetahuan. Menurut Yudha M. Saputra (1999: 6) ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran sekolah biasa, yang dilakukan di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengenai hubungan antar mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat,serta melengkapi pembinaan manusia seutuhnya. Lebih lanjut menurut Tri Ani Hastuti (2008 : 63) ”kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan kebutuhan”. Kegiatan ekstrakurikuler sangat penting untuk siswa, selain untuk mengisi waktu luang juga dapat mengembangkan bakat siswa.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam sekolah yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa, pembinaan siswa dan menyalurkan bakat serta minat siswa. Kegiatan ekstrakurikuler sepakbola biasanya sangat diminati oleh siswa. Selain untuk menyalurkan bakat dan minat siswa, kebanyakan siswa juga ingin berprestasi dalam sepakbola. Tentunya hal awal yang harus dilakukan adalah dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di sekolah.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Rozi Nasrulloh Akbar (2015) Hubungan Antara Kekuatan Otot Tungkai Kelincahan dan Kemampuan Juggling Menggunakan Kaki dengan Kemampuan Menggiring Bola pada Peserta SSB Bina Putra Cegu Usia 13-15 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Tidak ada hubungan yang signifikan antara kekuatan otot tungkai dengan kemampuan menggiring bola peserta SSB Bina Putra Cegu usia 13-15 tahun. (2) Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring bola peserta SSB Bina Putra Cegu usia 13-15 tahun. (3) Ada hubungan yang signifikan antara kemampuan juggling menggunakan kaki dengan kemampuan menggiring bola peserta SSB Bina Putra Cegu usia 13-15 tahun. (4) Ada hubungan yang signifikan antara kekuatan otot tungkai, kelincahan dan kemampuan juggling menggunakan kaki dengan kemampuan menggiring bola peserta SSB Bina Putra Cegu usia 13-15 tahun.

2. Agus Budianto 2012 Hubungan Antara Kecepatan dan Kelincahan terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Usia 14-15 Tahun di Sekolah Sepakbola Baturetno Bantul. Bahwa ada hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa usia 14-15 tahun di SSB Baturetno Bantul. Hasil penelitian menunjukkan nilai r hitung sebesar 0.653 dengan nilai F hitung sebesar 6.696 lebih besar dari nilai F tabel dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 2;18 sebesar 3.555 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecepatan dan kelincahan dengan keterampilan bermain sepakbola pada siswa usia 14-15 tahun di SSB Baturetno Bantul.

C. Kerangka Berpikir

Dalam permainan olahraga sepakbola ada beberapa teknik dasar yang harus dimiliki seorang pemain sepakbola yaitu menggiring (*dribbling*), mengumpan (*passing*), menembak (*shooting*). Selain teknik dasar, pemain sepakbola juga harus mempunyai kemampuan fisik yang baik. “Kemampuan fisik dibedakan menjadi 2 yaitu kemampuan fisik umum dan kemampuan fisik khusus”, menurut Suharno (1985: 24) komponen fisik umum meliputi kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, dan kelentukan, sedangkan komponen fisik khusus meliputi stamina, power, reaksi, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan. Siswa SMKNegeri 1 Pundong yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola pada saat menggiring bola sering melakukan penguasaannya yang kurang akurat dan bola tidak dalam kontrol sehingga bola mudah direbut lawan. Sentuhan kaki terhadap bola pada saat menggiring bola cenderung bola tidak dekat dengan kaki dan pemain kesulitan menguasai bola. Kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk melakukan reaksi, dengan bergerak secepat-cepatnya ke arah sasaran yang telah ditentukan. Dalam menggiring bola sangat dibutuhkan kelincahan, terutama untuk melepaskan diri dari kawalan lawan atau untuk melewati hadangan pemain lawan. Semakin baik kondisi fisik seseorang khususnya kelincahan, diharapkan semakin baik pula kemampuan seseorang dalam menggiring bola.

Dalam permainan sepakbola seringkali pemain menggiring bola, tetapi bola masih dapat direbut oleh pemain lawan. Untuk memperbaiki kelemahan dalam menggiring bola maka diperlukan latihan yang banyak agar kemampuannya meningkat. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan

tersebut yaitu dengan melakukan *ball feeling*. Dengan melakukan *ball feeling*, diharapkan kontrol bola akan menjadi lebih baik lagi dan bola sulit untuk direbut oleh pemain lawan. Secara rasional dapat dikatakan bahwa, faktor kecepatan, kelincahan dan *ball feeling* berpengaruh terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola. Hubungan tersebut masih bersifat dugaan yang harus dibuktikan secara empiris melalui penelitian.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 110), “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dari hasil penelitian”. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, hipotesis penelitian yang diajukan adalah :

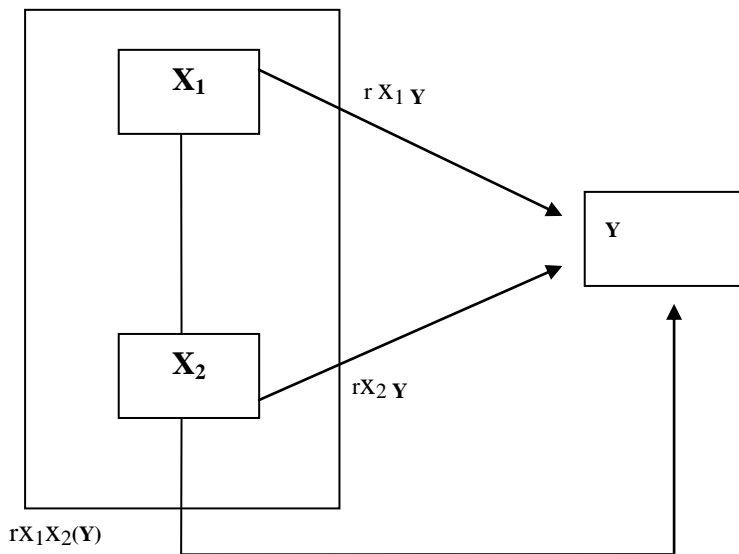
1. H_a : Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong.
2. H_a : Ada hubungan yang signifikan antara *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong.
3. H_a : Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan, dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kelincahan dan *ball feeling* dengan kemampuan menggiring bola. Desain penelitian ini adalah penelitian korelasional (*Corelational Research*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik tes dan pengukuran. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 213) “penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, seberapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu”. Dalam penelitian ini menggunakan tigavariabel, yang terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas tersebut adalah kelincahan dan *ball feeling*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menggiring bola. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Penelitian.

Keterangan :

X₁ = kelincahan (variabel bebas).

X₂ = *ball feeling* (variabel bebas).

Y = kemampuan menggiring bola (variabel terikat).

$r_{X_1 (Y)}$ = kelincahan dengan kemampuan menggiring bola.

$r_{X_2 (Y)}$ = *ball feeling* dengan kemampuan menggiring bola.

$r_{X_1 X_2 (Y)}$ = kelincahan dan *ball feeling* dengan kemampuan menggiring bola.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mempermudah dalam melakukan identifikasi dan pengukuran terhadap variabel penelitian perlu diberikan definisi operasional. Variabel adalah gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati. “Variabel itu sebagai atribut dari sekelompok objek yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lainnya dalam kelompok itu” (Sugiyono, 2012: 2). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah kelincahan, *ball feeling* dan kemampuan menggiring bola.

Dimana kelincahan dan *ball feeling* sebagai variabel bebas, dan kemampuan menggiring bola sebagai variabel terikat. Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan gerak yang dimiliki peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong untuk mengubah posisi badan dan arah secepat mungkin sesuai dengan yang dikehendaki. Adapun kelincahan yang dimaksud adalah melakukan lari zig-zag melewati rintangan yang sudah ditentukan dengan secepat-cepatnya yang diukur dengan alat *stopwatch*. Kelincahan disini dioperasionalkan sebagai waktu yang dibutuhkan untuk melakukan lari zig-zag melewati rintangan sesuai dengan *dodging run test*, dalam satuan detik.

2. Ball Feeling

Ball feeling adalah perasaan terhadap bola peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong. Pengukuran *ball feeling* peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong adalah dengan melakukan tes menimang-nimang bola rendah menggunakan kaki bagian dalam selama 30 detik dari Subagyo Irianto.

3. Kemampuan Menggiring Bola

Kemampuan menggiring bola yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong dalam membawa bola melewati beberapa rintangan dengan secepat-cepatnya yang diukur dengan *stopwatch*. Keterampilan menggiring bola

dioperasionalkan sebagai waktu yang dibutuhkan untuk melakukan lari dengan bola melewati rintangan, dalam satuan detik.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2012: 61), adalah sebuah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memperluas kuantitas dan karakteristik tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 112) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong dengan jumlah total siswa sebanyak 30 peserta.

2. Sampel Penelitian

“Sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi” (Sugiyono: 2012: 62). “Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel” (Sugiyono, 2012:124). Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

“Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah

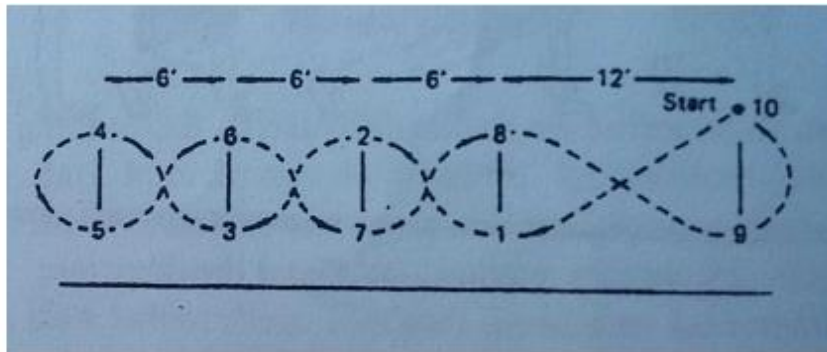
diolah”(Suharsimi Arikunto, 2002: 139). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu:

a. Tes Kelincahan

Peneliti memilih *dodging run test* sebagai instrumen penelitian karena hanya instrumen tersebut yang ada unsur lari zig-zag sedangkan unsur lari zig-zag tersebut digunakan juga dalam menggiring bola terutama untuk melewati lawan. Dodging Run Test ini memiliki validitas 0,82 dan reliabilitas 0,93 (Ismaryanti, 2008: 44).

- 1) Tujuan: Mengukur kemampuan merubah arah berlari.
- 2) Perlengkapan: *Stopwatch*, pita atau isolasi berwarna, cat atau kapur, cone.
- 3) Lapangan: Garis start sepanjang 1,83 meter, rintangan pertama di depan garis start sejauh 3,66 meter, rintangan kedua di depan rintangan pertama sejauh 1,83 meter, rintangan ketiga dan keempat masing-masing sejauh 1,83 meter.
- 4) Pelaksanaan: Testi berdiri sedekat mungkin dibelakang garis kemudian berlari secepat-cepatnya menurut arah yang ditentukan.
- 5) Penilaian: Catat waktu yang ditempuh mulai dari start dengan finish. Tes dilakukan 2 kali pelaksanaan dan waktu yang terbaik.

Berikut adalah lintasan tes kelincahan (*Dodging Run Test*):



Gambar 5 . Lintasan *Dodging Run Test*

Sumber: Ismaryati (2008: 44)

b. Tes *Ball feeling*

Instrumen untuk mengukur *ball feeling* dalam penelitian ini adalah dengan melakukan tes menimang-nimang bola rendah Subagyo Irianto dengan batas waktu yang telah ditentukan. memiliki validitas 0,813 dan reliabilitas 0,953.

1) Tes keterampilan menimang-nimang bola rendah.

a) Tujuan : mengukur kecakapan mengontrol bola rendah.

b) Alat-alat dan fasilitas :

(1) Lapangan yang datar

(2) Sebuah bola sepak

(3) *Stopwatch*

(4) Kapur

(5) Blanko dan alat tulis

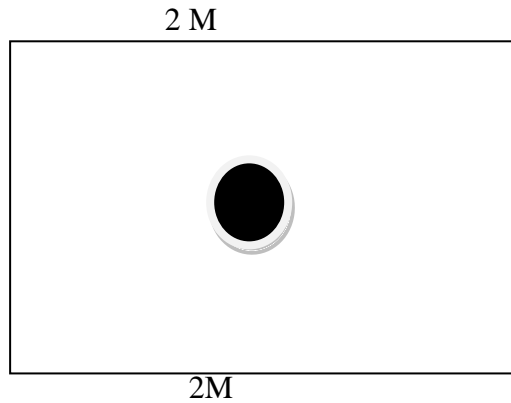
c) Petugas: *Seorang starter* merangkap pencatat waktu. *Seorang penghitung hasil*, merangkap pencatat hasil.

d) Pelaksanaan tes:

- (1) Pada aba-aba “siap”, *testi* berdiri di tanda dengan ukuran 2 m (kapur) yang telah ditentukan dengan bola diletakkan di antara kedua kaki.
 - (2) Pada aba-aba “mulai”, *testi* mulai memainkan bola dengan cara menggeserkan bola di antara dua kaki dengan kedua kaki secara bergantian kanan dan kiri selama 30 detik.
 - (3) Cara memainkan bola hanya diperkenankan dengan kaki (pergelangan ke bawah).
 - (4) Apabila terjadi kesalahan maka dimulai lagi dari tanda yang telah ditentukan.
 - (5) *Stopwatch* dihidupkan pada saat aba-aba “ya” dimatikan saat 30 detik pelaksanaan. Subagyo Irianto (1995) dalam Tutuk wijianarko (2012 : 46)
 - (6) Setiap *testi* diberikankesempatan dua kali dengan selang waktu istirahat 5 menit.
- e) Penilaian : Nilai tes adalah jumlah perkenaan bola dengan kaki dari kali kesempatan masing-masing 30 detik.



Gambar 6. Bergerak diantara Dua Kaki Bagian Kaki Dalam



Gambar 7. Lapangan Test *Ball Felling*.

c. Tes Menggiring Bola (*dribbling*) dari Subagyo Irianto (1995) dalam Tutuk Wijianarko (2012 : 47)

Tes ini termasuk kategori koordinasi. Koefisien validitas yang dimiliki sebesar 0,833 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,910. Penelitian ini menggunakan instrumen tes menggiring bola dari Subagyo Irianto lebih tepat untuk mengukur kemampuan menggiring bola dengan zig-zag.

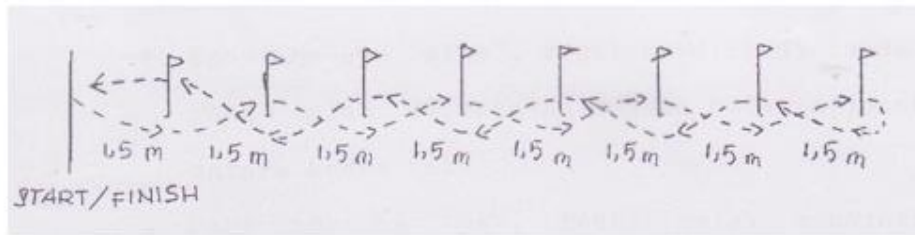
1) Tes Menggiring Bola

a) Tujuan : mengukur kecakapan menggiring bola

b) Alat-alat :

- (1) Bola kaki
- (2) *Stopwatch*
- (3) Lapangan sepak bola
- (4) 8 Buah pancang ukuran 1,5 m
- (5) Meteran panjang
- (6) Kapur
- (7) Blanko dan alat tulis

- c) Petugas : *Seorang starter* merangkap pencatat waktu. Seorang penghitung hasil, merangkap pencatat hasil.
- d) Lapangan tes :
- (1) Dari pancang pertama disusun pancang berikutnya sebanyak delapan pancang dalam satu garis jarak antara pancang 1,5 m.
 - (2) Di depan pancang pertama dengan jarak 1,5 m dibuat garis batas sepanjang 1 m sebagai garis start dan finish.
- e) Pelaksanaan tes :
- (1) Pada aba-aba “siap”, *testi* berdiri dibelakang garis start dengan bola siap untuk digiring.
 - (2) Pada aba-aba “mulai”, *testi* mulai menggiring bola dengan melewati setiap pancang secara berurutan.
 - (3) Jika ada kesalahan (ada pancang belum dilewati) maka harus diulang dimana kesalahan itu terjadi, sehingga *testi* menggiring bola dengan melewati pancang secara berurutan dan dilakukan pulang pergi.
 - (4) Diperkenankan menggiring bola dengan salah satu kaki atau dengan kedua kaki bergantian.
 - (5) Stopwatch dihidupkan pada saat aba-aba “mulai”, dimatikan pada saat *testi* atau bolanya yang terakhir melewati garis finish.
 - (6) Setiap *testi* diberi kesempatan dua kali dengan selang waktu maksimal 5 menit.
- f) Penilaian : Nilai tes adalah waktu terbaik yang dicapai dari dua kali kesempatan menggiring bola.



Gambar 8. Lapangan Menggiring Bola Subagyo Irianto (1995) dalam Tutuk Wijianarko (2012 :50)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode *survey* dengan alat tes dan pengukuran. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dua kali ulangan dan skor yang terbaik diambil sebagai data penelitian. Peneliti menyelesaikan satu tes pengukuran terlebih dahulu, yang pertama dilakukan adalah tes kelincahan menggunakan *dodging run test*. Setelah semua peserta melakukan kelincahan, kemudian dilanjutkan dengan tes *ball feeling* yaitu memainkan bola di antara dua kaki. Tes terakhir yang dilakukan adalah tes menggiring bola. Tekniknya sama, semua peserta melakukan tes satu persatu mulai dari tes kelincahan, *ball feeling*, dan kemudian tes menggiring bola. Setelah semua tes selesai dilakukan, tes diulangi lagi dari awal dengan tata cara/ prosedur tes yang sama dengan tes yang pertama dilakukan.

E. Teknik Analisis Data

Karena jenis datanya berupa data interval maka teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan korelasi *pearson product moment*. Korelasi yang digunakan adalah korelasi sederhana dan regresi ganda. Setelah mengetahui korelasi masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat serta persamaan regresinya. Teknik analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis

yang telah diajukan sebelumnya. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan linieritas. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum analisis data yang digunakan, lakukan uji prasyarat untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi syarat atau tidak guna menentukan langkah selanjutnya. Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang berdistribusi apakah normal atau tidak. Adapun uji normalitas dan linieritas sebagai berikut:

a) Uji Normalitas Data

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Perhitungan normalitas ini menggunakan rumus *chi-square*, menurut Suharismi Arikunto (2010: 290) rumus *chi-square* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

X^2 = chi kuadrat

f_o = Frekuensi observasi (frekuensi yang diperoleh berdasarkan data)

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria uji normalitas jika *chi-kuadrat* hitung $< \text{chi-Kuadrat tabel dan } p > 0,05$ (sig 5 %) maka sebaran berdistribusi normal, sebaliknya apabila jika *chi-kuadrat* hitung $> \text{chi-kuadrat tabel dan } p > 0,05$ (5 %) maka sebaran berdistribusi tidak normal.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui sifat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan pengujian linieritas dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 16.0 for Windows Evaluation Version* dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{Rk_{reg}}{Rk_{res}}$$

Keterangan :

F reg : harga bilangan F untuk garis regresi

Rk reg : rerata kuadrat garis regresi

Rk res : rerata kuadrat garis residu

Sumber: Sutrisno Hadi (1995) dalam Tutuk Wijianarko (2012 : 53)

Kriteria uji linieritas, jika F hitung $< F$ tabel dan $p > 0,05$ maka hubungan kedua variabel dinyatakan linier, sebaliknya jika F hitung $> F$ tabel dan $p < 0,05$ maka tidak linier.

2. Pengujian Hipotesis

“Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian” (Sugiyono, 2012: 86). Analisis yang dilakukan menggunakan analisis regresi dan analisis korelasi untuk mencari apakah ada hubungan yang berarti antara variabel bebas (X_1 dan X_2) dan variabel terikat (Y), baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Analisis tersebut tentang hubungan antara satu variabel terikat (kemampuan menggiring bola) dan dua variabel bebas (kelincahan dan *ball feeling*). Untuk menguji hubungan masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat, menggunakan analisis korelasi *product moment* dari Karl Person. Sedangkan untuk menguji hipotesis keempat mencari sumbangan kedua variabel bebas secara bersama-sama dengan variabel terikat menggunakan analisis regresi berganda dengan uji F. Perhitungan hipotesis menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0 for *Windows Evaluation Version*. Adapun rumusnya korelasi *product moment* adalah 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 X dan Y

N = jumlah subjek

$\sum X$ = jumlah skor subjek

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat

$\sum Y$ = jumlah skor subjek

$\sum Y^2$ = jumlah skor kuadrat

Sumber: Sudjana (2002) dalam Tutuk Wijianarko (2012 : 54)

Hipotesis yang diajukan, digunakan untuk menguji analisis sebagaiberikut:

(a) Mencari persamaan regresi, (b) Mencari koefisien korelasi ganda,(c) Mencari F regresi.

a. Mencari Persamaan Regresi (Sugiyono, 2012 : 260)

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Y : kriterium a : bilangan konstanta

X_1 : prediktor 1 b_1 : koefisien prediktor 1

X_2 : prediktor 2 b_2 : koefisien prediktor 2

b. Mencari Koefisien Korelasi Ganda

“Korelasi ganda digunakan untuk mengetahui seberapa kontribusi variabel prediktor X_1 , X_2 , secara bersama-sama kriterium Y, yaitu teknik *multiple regression*” (Sutrisno Hadi, 2004: 25). Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$R_{y(1,2)} = \frac{\sqrt{a_1\sum x_1y + a_2\sum x_2y}}{\sum y^2}$$

Keterangan :

$R_{y(1,2)}$ = koefisien korelasi antara Y dengan X1, X2 dan X

a_1 = koefisien prediktor X1

a_2 = koefisien prediktor X2

$\sum x_1 y$ = jumlah produk antara X1 dan Y

$\sum x_2 y$ = jumlah produk antara X2 dan Y

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

Sumber: Sudjana (2002: 385)

Untuk menguji apakah harga R tersebut signifikan atau tidak dilakukan dengan analisis garis regresi, (Sutrisno Hadi, 1995: 23). Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

F_{reg} = harga F garis regresi

R^2 = koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor

n = cacah kasus

k = cacah prediktor

Sumber: Sutrisno Hadi (2004: 23)

Harga F tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga F tabel dengan derajat kebebasan $N-m-1$ pada taraf signifikan 5%. Apabila harga hitung lebih besar atau sama dengan F tabel, maka ada hubungan yang signifikan antara variabel terikat tersebut dengan masing masing variabel bebasnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan kelincahan dan *ball feeling* terhadap keterampilan *dribbling*. 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 1. Deskripsi Statistik Tingkat Kelincahan

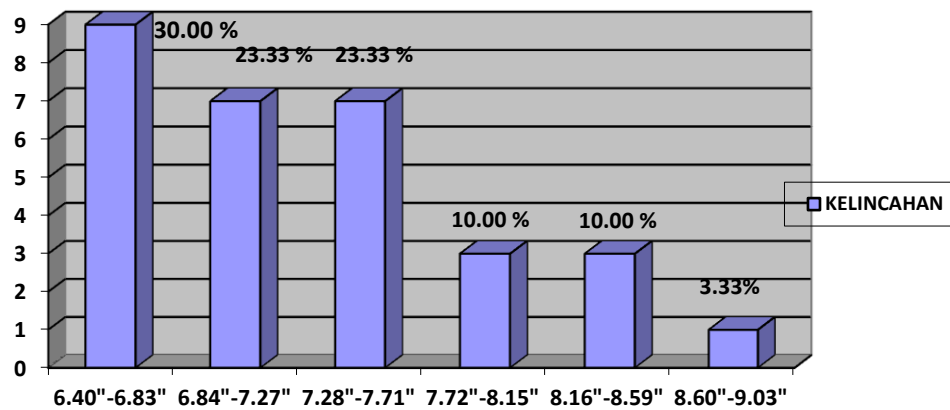
Statistik	Score
<i>Mean</i>	7.3057
<i>Median</i>	7.2000
<i>Mode</i>	6.60 ^a
<i>Std.Deviation</i>	.65343
<i>Range</i>	2.60
<i>Minimum</i>	6.40
<i>Maximum</i>	9.00
<i>Sum</i>	219.17

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat kelincahan dengan *mean* sebesar 7.31, *median* 7.20, *modus* 6.60 dan *standar deviasi* 0.653. Sedangkan skor maksimal sebesar 9.00 dan skor minimal 6.40. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 2. Kelas Interval Tingkat Kelincahan

No	Interval	Frekuensi	Prosentase
1	8.60 ”-9.03 ”	1	3.33 %
2	8.16 “-8.59 “	3	10.00 %
3	7.72 “-8.15 ”	3	10.00 %
4	7.28 “-7.71 “	7	23.33 %
5	6.84 “-7.27 “	7	23.33 %
6	6.40 “-6.83 “	9	30.00 %
Jumlah		30	100 %

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



Gambar 9. Diagram Kelincahan

2. Deskripsi Tingkat *Ball Feeling*

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

Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat *Ball Feeling*

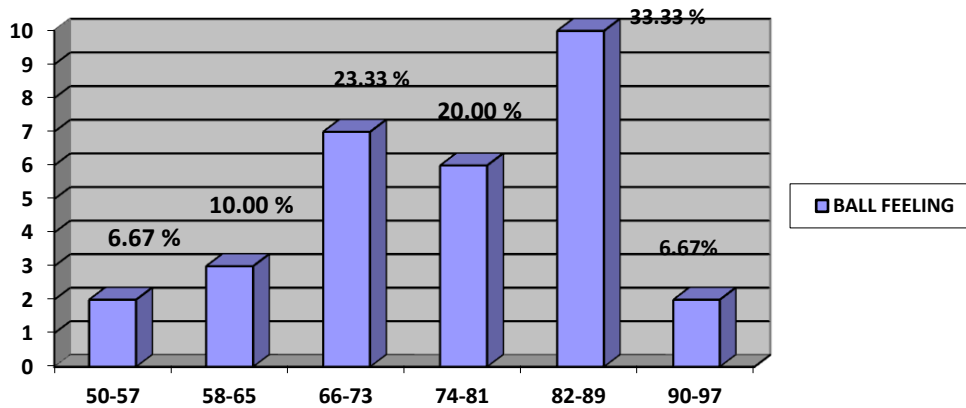
Statistik	Score
<i>Mean</i>	75.90
<i>Median</i>	78.50
<i>Mode</i>	83 ^a
<i>Std.Deviation</i>	11.713
<i>Range</i>	47
<i>Minimum</i>	50
<i>Maximum</i>	97
<i>Sum</i>	2277

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat kelincahan dengan *mean* sebesar 75.90, *median* 78.50, *modus* 83 dan *standar deviasi* 11.71. Sedangkan skor maksimal sebesar 97 dan skor minimal 50. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 4. Kelas Interval Tingkat *Ball Feeling*

No	Interval	Frekuensi	Prosentase
1	90-97	2	6.67 %
2	82-89	10	33.33 %
3	74-81	6	20.00 %
4	66-73	7	23.33 %
5	58-65	3	10.00 %
6	50-57	2	6.67 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat *ball feeling* apabila ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. Diagram *Ball Feeling*

3. Deskripsi Tingkat *Dribbling*

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

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat *Dribbling*

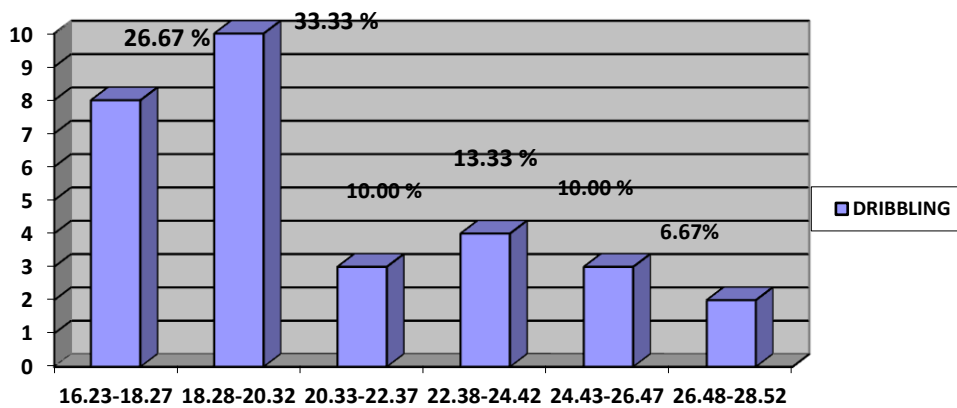
Statistik	Score
<i>Mean</i>	20.6610
<i>Median</i>	19.9850
<i>Mode</i>	20.30
<i>Std. Deviation</i>	3.45795
<i>Range</i>	12.26
<i>Minimum</i>	16.23
<i>Maximum</i>	28.49
<i>Sum</i>	619.83

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat kelincuhan dengan *mean* sebesar 20.66, *median* 19.98, *modus* 20.30 dan *standar deviasi* 3.45. Sedangkan skor maksimal sebesar 28.49 dan skor minimal 16.23. Dari hasil tes maka dapat disajikan dalam kelas interval sebagai berikut:

Tabel 6. Kelas Interval Tingkat *Dribbling*

No	Interval	Frekuensi	Prosentase
1	26.48 “ – 28.52 “	2	6.67 %
2	24.43 “ – 26.47 “	3	10.00 %
3	22.38 “ – 24.42 “	4	13.33 %
4	20.33 “ – 22.37 “	3	10.00 %
5	18.28 “ – 20.32 “	10	33.33 %
6	16.23 “ – 18.27 “	8	26.67 %
Jumlah		30	100 %

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



Gambar 11. Diagram *Dribbling*

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 *Chi Kuadrat* dimana jika *chi-kuadrat* hitung $< \text{chi-kuadrat tabel}$ dan $p > 0,05$ (sig 5 %) maka sebaran berdistribusi normal, sebaliknya apabila jika *chi-kuadrat* hitung $> \text{chi-kuadrat tabel}$ dan $p > 0,05$ (5 %) maka sebaran berdistribusi tidak normal.

Tabel 7. Hasil Penghitungan Uji Normalitas

No	Variabel	X^2 hitung	X^2 tabel	Kesimpulan
1	Kelincahan	2.933	43.77	Normal
2	<i>Ball feeling</i>	5.467	43.77	Normal
3	<i>Dribbling</i>	0.933	43.77	Normal

Berdasarkan table di atas harga X^2 hitung dari semua variabel lebih kecil dari X^2 tabel (X^2 hitung $< X^2$ tabel) dengan (sig 5%), maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dari keterangan tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

1. Uji Linieritas

Uji Linieritas digunakan untuk mengetahui sifat hubungan linier atau tidak antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Penghitungan Uji Linieritas

No	Variabel	F hitung	F tabel	Kesimpulan
1	<i>Dribbling – Kelincahan</i>	0.419	2.78	Linier
2	<i>Dribbling-Ball feeling</i>	1.686	2.41	Linier

Berdasarkan table di atas harga Fhitung lebih kecil dari F tabel (F hitung < F tabel) dengan (sig 5%), maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat linier.

2. Uji Hipotesis

a. Hubungan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring bola

Jenis Korelasi	Harga r		P	Keterangan
	Hitung	Tabel (n:30, α : 5%)		
X1-Y	0.370	0.361	0.044	Signifikan

Koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0.370 dan lebih besar dari r-tabel = 0.361 (r hitung > r tabel), maka terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong

b. Hubungan antara *ball feeling* dengan kemampuan menggiring bola

Jenis Korelasi	Harga r		P	Keterangan
	Hitung	Tabel (n:30, α : 5%)		
X ₂ -Y	-0.663	0.361	0.000	Signifikan

Koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0.663 dan lebih besar dari r-tabel = 0.361 (r hitung > r tabel), maka terdapat hubungan yang signifikan antar*ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong

c. Hubungan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong

Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong. Hipotesis tersebut dibuktikan dengan analisis regresi ganda, koefisien regresi ganda (R_y) yang diperoleh sebesar berarti korelasinya positif. Rangkuman hasil analisis korelasi ganda dapat dilihat pada tabel berikut:

R_y	R^2	Df	Harga F		P	Keterangan
			Hitung	Table		
0.664	0.440	2 ; 27	10.618	3.35	0.000	Signifikan

Keberartian atau signifikansi koefisien regresi ganda, dilakukan dengan menggunakan harga F. Dari analisis korelasi ganda diperoleh F-hitung sebesar 10.618, kemudian dikonsultasikan dengan F-tabel pada db 2;27 dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh F-tabel sebesar 3,35. Ternyata Harga F-hitung 10.618 lebih besar dari F-tabel 3.35 ($F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$), berarti regresi gandanya terhadap variabel tersebut signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeru 1 Pundong.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola pada siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong. Sampel dalam penelitian ini yaitu semua peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Negeri 1 Pundong yaitu terdiri dari 30 peserta. Menggiring bola merupakan salah satu teknik dasar yang penting dalam sepakbola. Menggiring adalah menggerakkan bola dengan kaki agar tidak direbut oleh pemain lawan yang bertujuan untuk mendekati jarak sasaran dan mencari kesempatan untuk mengoper bola atau menembak bola langsung ke gawang. Untuk mendapatkan kemampuan menggiring yang baik maka dibutuhkan faktor-faktor fisik yang mendukung dalam penelitian ini yaitu kelincahan dan *ball feeling*. Cara atau teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan perlakuan berupa tes kelincahan dengan menggunakan *dodging run test*, *tes ball feeling*, dan tes menggiring bola. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali dengan melakukan tes yang sama. Data yang terbaik dari tes yang telah dilakukan diambil sebagai data penelitian.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelincahan berpengaruh dalam menggiring bola. Kelincahan adalah kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh secara cepat dan efektif tanpa ada gangguan keseimbangan dalam bergerak. Dengan kemampuan tersebut, maka seorang pemain sepakbola dapat merubah arah dengan cepat dan baik saat menggiring bola. Faktor-faktor yang

mempengaruhi kelincahan yaitu kecepatan, keseimbangan, dan kekuatan. Kelincahan dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan *dodging run test*. *Dodging run test* merupakan komponen latihan fisik yang biasanya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola. Kelincahan dalam kemampuan menggiring bola sangat dibutuhkan untuk melakukan gerakan mengecoh lawan pada saat menggiring bola dan dapat mengontrol bola selanjutnya. Kelincahan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi gerak. Kelincahan merupakan unsur kemampuan gerak yang harus dimiliki seorang pemain sepakbola, sebab dengan kelincahan yang tinggi pemain dapat menghemat tenaga dalam suatu permainan. Kelincahan juga diperlukan dalam membebaskan diri dari kawalan lawan dengan menggiring bola melewati lawan dengan menyerang untuk menciptakan suatu gol. Kelincahan melibatkan koordinasi otot-otot besar pada tubuh dengan cepat dan tepat dalam suatu aktifitas tertentu. Kelincahan dapat dilihat dari sejumlah besar kegiatan dalam olahraga meliputi kerja kaki (*footwork*) yang efisien dan perubahan posisi tubuh dengan cepat. Seseorang yang mampu merubah posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik, berarti kelincahannya cukup baik. Di lain pihak, kelincahan dalam menggiring bola yang merupakan salah satu teknik dalam permainan sepakbola yang membutuhkan beberapa hal, di antaranya kemampuan peserta dalam menguasai bola dalam berbagai keadaan, membaca arah datangnya bola, meredam pantulan bola, dan menguasai bola agar selalu dalam jangkauan.

Dalam penelitian ini, kelincahan mempunyai sumbangan yang baik dalam hubungannya dengan kemampuan menggiring bola. Sehingga, seorang pemain sepakbola yang memiliki kelincahan yang baik dapat melakukan gerakan menggiring bola dengan baik pula karena dapat melakukan gerak tipu dengan mengendalikan ketepatan, kecepatan, dan kecermatan.

Ball feeling juga mempengaruhi hasil dari menggiring bola. *Ball feeling* pada dasarnya adalah pengenalan terhadap bola dalam bentuk penguasaan bola secara penuh dalam keadaan apapun. Dalam *ball feeling* setiap peserta lebih ditekankan pada pemahaman terhadap gerak ataupun pantulan yang dihasilkan oleh bola. *Ball feeling* merupakan faktor yang berpengaruh pada kemampuan menggiring bola. *Ball feeling* merupakan ketajaman perasaan seseorang dalam mengantisipasi gerakan-gerakan bola. Perkenaan bola pada bagian tubuh yang diinginkan oleh setiap pemain harus dapat dirasakan dan dipahami secara penuh. Maksud dari dapat dirasakan dan dipahami secara penuh adalah apabila bola dikontrol ataupun disentuh salah satu bagian tubuh seperti punggung kaki atau paha maka pemain tetap dapat menguasai bola tersebut dengan cara mengetahui sebelumnya pantulan ataupun arah dari bola tersebut. Sehingga peserta dapat menguasai bola, menerima bola, menendang bola, dan menyundul bola dengan baik pula. Semakin baik *ball feeling* yang dimiliki maka akan semakin baik juga kemampuan menggiring bola. Dalam menggiring bola seorang pemain sepakbola harus mampu mengetahui kemana arah bola akan meluncur atau memantul dan dapat diantisipasi dengan baik sehingga jarak antara bola dengan kaki tidak terlalu jauh agar tidak mudah

direbut oleh lawan atau bola lolos dari penguasaan saat menggiring bola. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kelincahan dan *ball feeling* merupakan faktor penting dan berpengaruh terhadap kemampuan menggiring bola. Dengan memiliki kemampuan kelincahan, serta *ball feeling* yang baik peserta dapat memiliki keterampilan bermain sepakbola yang baik serta memiliki kemampuan menggiring bola yang baik pula. Setiap pemain sepakbola haruslah melatih kedua faktor tersebut di luar faktor lain yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepakbola. kelincahan dalam kemampuan menggiring bola sangat dibutuhkan untuk melakukan gerakan mengecoh lawan pada saat menggiring bola. Sedangkan *ball feeling* dibutuhkan untuk mengantisipasi gerakan-gerakan bola. Apabila pemain dalam permainan sepakbola mampu menguasai kedua faktor tersebut dengan baik maka kemampuan menggiring bola akan lebih maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada hubunganyang signifikanantara kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong karena koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0.370 lebih besar dari r-tabel = 0.361 ($r_{hitung} < r_{tabel}$).
2. Ada hubungan yang signifikan antara *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong karena koefisien korelasi yang dihasilkan adalah-0.663 dan lebih besar dari r-tabel = 0.361 ($r_{hitung} > r_{tabel}$).
3. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan *ball feeling* terhadap kemampuan menggiring bola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMKNegeri 1 Pundong karena analisis korelasi ganda diperoleh F-hitung sebesar 10.618, kemudian dikonsultasikan dengan F-tabel pada db 2;27 dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh F-tabel sebesar 3,35. Ternyata harga F-hitung 10.618 lebih besar dari F-tabel 3.35 ($F_{hitung} > F_{tabel}$).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini dapat berimplikasi pada :

1. Pelatih dan pemain untuk meningkatkan intensitas latihan kelincahan, *ball feeling*, dan menggiring bola, karena merupakan salah satu modal untuk melakukan penyerangan.
2. Untuk pemain pada saat berada diposisi bertahan maupun menyerang karena dengan menggiring bola yang baik dapat menciptakan peluang untuk memasukkan bola ke gawang lawan.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat beberapa unsur keterbatasan, diantaranya sebagai berikut :

1. Dalam proses pengambilan data, peneliti tidak memperhatikan kondisi fisik subjek penelitian. Hal ini dikarenakan peneliti tidak mampu untuk mengontrol aktivitas yang dilakukan subjek sebelum pengambilan data.
2. Peneliti tidak mengontrol kesungguhan para siswa dalam melakukan tes kelincahan, *ball feeling*, dan menggiring bola.
3. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.

D. Saran-saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan :

1. Sebelum melakukan penelitian sebaiknya petugas tes melakukan pengecekan terhadap kesiapan testi, baik secara fisik maupun psikis.
2. Pada saat memberikan penjelasan mengenai prosedur pelaksanaan tes sebaiknya dijelaskan dengan rinci dan jelas bahwa kelincahan dan *ball feeling* sangat berpengaruh terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola sehingga dalam pelaksanaannya testi melakukan dengan serius dan bersungguh-sungguh.
3. Bagi pelatih, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan proses latihan yang lebih bervariasi.
4. Bagi peneliti, selanjutnya diharapkan lebih mengembangkan instrumen dan metode penelitian agar dapat memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus Budianto. (2012). Hubungan Antara Kelincahan dan Kecepatan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Siswa Usia 14-15 Tahun Baturetno. *Skripsi*.FIK:UNY
- Anna Freud. (2006). *Pengantar umum sikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Batty, Eric C. (1982). *Latihan Sepakbola Metode Baru (Serangan)*. Bandung : PIONIR.
- Clive Gifford. (2003). *Sepak bola*. Jakarta: Erlangga.
- Depdikbud. (1994). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan kegiatan ko dan ekstrakurikuler*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis dalam Coaching*. Jakarta: CV. Tambak Kusuma.
- Herwin. (2006). *Diktat Pembelajaran Keterampilan Sepakbola Dasar*. FIK: UNY.
- Herwin, dkk (2004). *Metode Small side Game dalam pembelajaran Keterampilan*.FIK : UNY
- Ismaryati. (2008). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Kartono,K.1979.*Teori Kepribadian*.Bandung: ALUMNI
- Komarudin. (2005). *Dasar Gerak Sepak Bola*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mielke Dany. (2007). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: PT Intan Sakti.
- M.Sajoto.(1998).*Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan dan Kondisi Fisik dalam Olahraga*.Semarang: Dahara Prize.

Tutuk Wijianarko (2012). *Hubungan Antara Kecepatan, Kelincahan Dan Ball Felling Dengan Kemampuan Menggiring Bola Peserta Ektrakurikuler Sepakbola Smp N 2 Godean*. Skripsi. FIK : UNY

Wiratna Sujarweni. (2008). *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Skripsi Thesis Desertasi dan Umum*. Yogyakarta: Ardana Media.

Yudha M. Saputra. (1998). *Pengembangan Kegiatan KoEktrakurikuler*. Jakarta: Depdikbud.

LAMPIRAN

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : TAURIK DWI CAHYA
 NIM : 12601244009
 Program Studi : PS WIZ
 Pembimbing : Dr. Yudianto, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	2/02 2018	Revisi BAB I	JAR
2	9/02 2018	Rumusan Masal, Batasan masalah.	JAR
3	20/02 2018	Lampiran BAB II	JAR
4.	27/02 2018	kes Revisi Katalog Pustaka	JAR
5.	08/03 2018	Revisi Penulisan BAB II, dan Hipotesis Penelitian	JAR
6.	13/03 2018	Revisi BAB III, Deskripsi Penelitian	JAR
7.	18/03 2018	Revisi Rumus dalam BAB III	JAR
8.	09/08 2018	Revisi BAB IV	JAR
9.	14/08 2018	kesalahan dalam mencari hubungan	JAR
10.	15/08 2018	Revisi BAB V	JAR
11.	16/08 2018	kesalahan Daftar Pustaka, kesimpulan dalam BAB V	JAR
12.	24/08 2018	Seperangkat dokumen	JAR

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntu, M.Pd.
 NIP. 19810926 200604 1 001.





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 nsu: 282, 299, 291, 541

Nomor : 03.55/UN.34.16/PP/2018.

22 Maret 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahraagaan 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 : Taufik Dwi Cahya
NIM : 12601244009
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Yudanto, M.Pd.
NIP : 19810702 200501 1 001


Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 20 Maret s/d 30 April 2018

Tempat/Objek : SMKN 1 Pundong Bantul

Judul Skripsi : Hubungan Antara Tingkat Kelincahan dan Ball Feeling Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepak Bola SMKN 1 Pundong Tahun 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 SMKN 3 Pundong.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 26 Maret 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/3702/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Nomor : 03.55/UN.34.16/PP/2018
Tanggal : 22 Maret 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KELINCAHAN DAN *BALL FEELING* TERHADAP KETERAMPILAN MENGGIRING BOLA SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAK BOLA SMKN 1 PUNDONG TAHUN 2018 " kepada:

Nama : TAUFIK DWI CAHYA
NIM : 12601244009
No.HP/Identitas : 081285811296/1502192804940001
Prodi/Jurusan : PJKR / POR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMKN 1 Pundong
Waktu Penelitian : 26 Maret 2018 s.d 30 April 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 28 Maret 2018

Nomor : 070/3471
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK Negeri 1 Pundong

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/3702/Kesbangpol/2017 tanggal 26 Maret 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:


Nama : Taufik Dwi Cahya
NIM : 12601244009
Prodi/Jurusan : PJKR/ POR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KELINCAHAN DAN BALL FEELING TERHADAP KETERAMPILAN MENGGIRING BOLA SISWA PESERTA EKSTRAKULIKULER SEPAK BOLA SMKN 1 PUNDONG TAHUN 2018
Lokasi : SMK Negeri 1 Pundong
Waktu : 26 Maret 2018 s.d 30 April 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi


Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP. 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :
1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

SMK NEGERI 1 PUNDONG

Alamat : Menang, Srihardono, Pundong Bantul ☎ (0274)6464184, 6464185 Fax.(0274)6464186
Web.site : www.smk1pundong.sch.id E-mail : smk1pundong@yahoo.com Kode Pos 55771

SURAT KETERANGAN

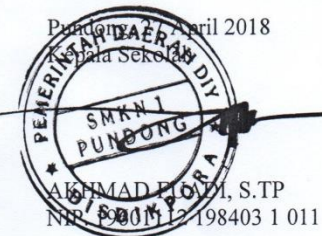
No :421/ 247/PUN.K.01

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SMK N 1 Pundong menerangkan bahwa :

Nama : Taufik Dwi Cahya
NIM : 12601244009
Prodi/Jurusan : PJKR/POR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan UNY

Telah melaksanakan penelitian di SMK N 1 Pundong dengan judul “ HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KELINCAHAN DAN BALL FEELING TERHADAP KETERAMPILAN MENGGIRING BOLA SISWA PESERTA EKSTRAKULIKULER SEPAK BOLA SMK N 1 PUNDONG” dengan waktu penelitian mulai Tanggal 26 Maret 2018 s.d 26 April 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.





UNIVERSITAS GADJAH MADA
LABORATORIUM PENELITIAN DAN PENGUJIAN TERPADU

DP /5.10.1/K/LPPT
Rev.1
Halaman 1 dari 1

LAPORAN HASIL KALIBRASI

CALIBRATION REPORT

Nomor / Number : 075A.03/IV/UN1/LPPT/2018

IDENTITAS ALAT

Instrument Identification

Nama alat	: Stopwatch	Nomor pesanan	: 18030300075A
Merek /Pabrik	: QnQ / -	Tanggal pesanan	: 21 Maret 2018
Tipe /Model	: Digital Stopwatch	Bidang kalibrasi	: Timer
No. Seri	: -	Tanggal kalibrasi	: 23 Maret 2018
Range ukur	: -	Kondisi lingkungan	
Resolusi	: 0,01 Detik	Suhu ruangan	: (25,7 ± 0,1) °C
Tempat kalibrasi	: LPPT-UGM	Kelembaban	: (58 ± 1) %RH

IDENTITAS PEMILIK

Owner Identification

Nama : Taufik Dwi Cahya
Alamat : Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY

HASIL KALIBRASI

Result of Calibration

Timer Dikalibrasi menit	Timer Standard menit'detik"1/100 detik	Koreksi Detik"1/100 detik
1	01'00"00	00"00
5	04'59"99	-00"01
10	09'59"98	-00"02
15	14'59"98	-00"02
25	24'59"99	-00"01
Ketidakpastian (± detik,1/100 detik)		0,12
Faktor cakupan, k		2,0

Timer tersebut dikalibrasi menggunakan standar Stopwatch no. sertifikat : S.017.005 735 Terelusur ke satuan SI LK-032-IDN.

Yogyakarta, 02 April 2018
Pejabat Penandatanganan Sertifikat,



Yusuf Umardani, S.T., M. Eng.

Laporan hasil kalibrasi ini hanya dapat diperbanyak/dikopi secara utuh

Lampiran 5. Data Hasil Penelitian

No	Nama	Lari Zig-Zag X1	<i>Ball Felling</i> X2	Dribling Y
1	Rahmat Irhamsyah	7.00	72	17.89
2	Umar Budi Santoso	7.20	97	16.70
3	Ajib Alim Nirdaus	8.25	67	18.75
4	Bayu Arga	7.40	85	16.97
5	Rizqi Dika R	7.05	88	17.10
6	Romanda Risky	6.80	92	16.23
7	Sigit Sulistio	6.70	87	18.48
8	Alentinus Angga	8.16	66	21.27
9	Dany Ariyanto	7.65	72	19.22
10	Syahrul Ramadhan R	7.10	83	16.66
11	Andrian Aji Saputra	8.36	79	22.49
12	Fatkhur Ramdani	7.20	79	27.96
13	Ferry Yullyato	7.36	89	16.57
14	Restu Adi S	7.51	70	20.30
15	Ahmad Ashari	6.60	85	19.08
16	Bangkit Fauzan	7.50	83	20.30
17	Maryansyah	6.43	83	17.55
18	Andi Muhamat S	7.64	50	24.89
19	Andri Setiawan	6.92	78	19.80
20	Ayub Nurardianto R	7.90	60	25.51
21	Doni Iswanto	6.70	82	24.07
22	Fajar Frendito	6.67	85	20.17
23	Resta Pradana	9.00	50	28.49
24	Reva Setiawan	8.00	75	22.30
25	Rismawan Angger	7.55	66	25.71
26	Riyan Permana	6.40	78	23.34
27	Supriyanto	7.02	60	23.61
28	Adam Kurniawan	8.00	70	18.80
29	Catur Wahyu Praselia	6.60	81	19.29
30	M.zahri	6.50	65	20.33

Lampiran 6. Daftar Siswa Peserta Ektrakurikuler SMK N 1 Pundong

No	Nama	Kelas
1	Rahmat Irhamsyah	X TAV A
2	Umar Budi Santoso	X TAV A
3	Ajib Alim Nirdaus	X TAV B
4	Bayu Arga	X TAV B
5	Rizqi Dika R	X TAV B
6	Romanda Risky	X TAV B
7	Sigit Sulistio	X TAV B
8	Alentinus Angga	X TAV B
9	Dany Ariyanto	X TITL A
10	Syahrul Ramadhan R	X TITL A
11	Andrian Aji Saputra	X TITL B
12	Fatkhur Ramdani	X TITL B
13	Ferry Yullyato	X TITL B
14	Restu Adi S	X TKJ B
15	Ahmad Ashari	X TP A
16	Bangkit Fauzan	X TP A
17	Maryansyah	X TP A
18	Andi Muhamat S	X TP B
19	Andri Setiawan	X TP B
20	Ayub Nurardianto R	X TP B
21	Doni Iswanto	X TP B
22	Fajar Frendito	X TP B
23	Resta Pradana	X TP B
24	Reva Setiawan	X TP B
25	Rismawan Angger	XTP B
26	Riyan Permana	X TP B
27	Supriyanto	XI TAV B
28	Adam Kurniawan	XI TAV B
29	Catur Wahyu Prasetia	XI TAV B
30	M.zahri	XI TAV B

Sumber : Pelatih ektrakurikuler SMK N 1 Pundong

Lampiran 7. Statistics kelincahan

Statistics

KELINCAHAN

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		7.3057
Median		7.2000
Mode		6.60 ^a
Std. Deviation		.65343
Range		2.60
Minimum		6.40
Maximum		9.00
Sum		219.17

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

KELINCAHAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
6.40	1	3.3	3.3	3.3
6.43	1	3.3	3.3	6.7
Valid 6.50	1	3.3	3.3	10.0
6.60	2	6.7	6.7	16.7
6.67	1	3.3	3.3	20.0

6.70	2	6.7	6.7	26.7
6.80	1	3.3	3.3	30.0
6.92	1	3.3	3.3	33.3
7.00	1	3.3	3.3	36.7
7.02	1	3.3	3.3	40.0
7.05	1	3.3	3.3	43.3
7.10	1	3.3	3.3	46.7
7.20	2	6.7	6.7	53.3
7.36	1	3.3	3.3	56.7
7.40	1	3.3	3.3	60.0
7.50	1	3.3	3.3	63.3
7.51	1	3.3	3.3	66.7
7.55	1	3.3	3.3	70.0
7.64	1	3.3	3.3	73.3
7.65	1	3.3	3.3	76.7
7.90	1	3.3	3.3	80.0
8.00	2	6.7	6.7	86.7
8.16	1	3.3	3.3	90.0
8.25	1	3.3	3.3	93.3
8.36	1	3.3	3.3	96.7
9.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Statistics

BALLFELLING

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		75.90
Median		78.50
Mode		83 ^a
Std. Deviation		11.713
Range		47
Minimum		50
Maximum		97
Sum		2277

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

BALLFELLING

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
50	2	6.7	6.7	6.7
60	2	6.7	6.7	13.3
65	1	3.3	3.3	16.7
66	2	6.7	6.7	23.3
Valid 67	1	3.3	3.3	26.7
70	2	6.7	6.7	33.3
72	2	6.7	6.7	40.0
75	1	3.3	3.3	43.3
78	2	6.7	6.7	50.0

79	2	6.7	6.7	56.7
81	1	3.3	3.3	60.0
82	1	3.3	3.3	63.3
83	3	10.0	10.0	73.3
85	3	10.0	10.0	83.3
87	1	3.3	3.3	86.7
88	1	3.3	3.3	90.0
89	1	3.3	3.3	93.3
92	1	3.3	3.3	96.7
97	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Statistics

DRIBBLING

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		20.6610
Median		19.9850
Mode		20.30
Std. Deviation		3.45795
Range		12.26
Minimum		16.23
Maximum		28.49
Sum		619.83

DRIBBLING

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
16.23	1	3.3	3.3	3.3
16.57	1	3.3	3.3	6.7
16.66	1	3.3	3.3	10.0
16.70	1	3.3	3.3	13.3
16.97	1	3.3	3.3	16.7
17.10	1	3.3	3.3	20.0
17.55	1	3.3	3.3	23.3
17.89	1	3.3	3.3	26.7
18.48	1	3.3	3.3	30.0
18.75	1	3.3	3.3	33.3
Valid 18.80	1	3.3	3.3	36.7
19.08	1	3.3	3.3	40.0
19.22	1	3.3	3.3	43.3
19.29	1	3.3	3.3	46.7
19.80	1	3.3	3.3	50.0
20.17	1	3.3	3.3	53.3
20.30	2	6.7	6.7	60.0
20.33	1	3.3	3.3	63.3
21.27	1	3.3	3.3	66.7
22.30	1	3.3	3.3	70.0

22.49	1	3.3	3.3	73.3
23.34	1	3.3	3.3	76.7
23.61	1	3.3	3.3	80.0
24.07	1	3.3	3.3	83.3
24.89	1	3.3	3.3	86.7
25.51	1	3.3	3.3	90.0
25.71	1	3.3	3.3	93.3
27.96	1	3.3	3.3	96.7
28.49	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 8. Data hasil uji prasyarat analisis

Test Statistics

	KELINCAHAN	BALLFEELING	DRIBBLING
Chi-Square	2.933 ^a	5.467 ^b	.933 ^c
Df	25	18	28
Asymp. Sig.	1.000	.998	1.000

a. 26 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.2.

b. 19 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.6.

c. 29 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.0.

Lampiran 9. Data Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
DRIBBLING * KELINCAHAN	Between Groups (Combined)	261.600	25	10.464	.491	.880
	Within Groups	85.165	4	21.291		
	Total	346.764	29			

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F
DRIBBLING * KELINCAHAN	(Combined)	261.600	25	10.464	.491
	Between Groups Linearity	47.484	1	47.484	2.230
	Deviation from Linearity	214.116	24	8.922	.419
	Within Groups	85.165	4	21.291	
Total		346.764	29		

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
DRIBBLING * KELINCAHAN	.370	.137	.869	.754

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	S
DRIBBLING *	Between Groups (Combined)	292.892	18	16.272	3.322	.

BALLFEELING	Linearity	152.529	1	152.529	31.144	.
	Deviation from Linearity	140.363	17	8.257	1.686	.
	Within Groups	53.872	11	4.897		
	Total	346.764	29			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
DRIBBLING * BALLFEELING	-.663	.440	.919	.845

Lampiran 10. Data Hasil Hipotesis

Data Hasil Uji Product Moment

Correlations

		KELINCAHAN	BALLFEELING	DRIBBLING
KELINCAHAN	Pearson Correlation	1	-.533**	.370*
	Sig. (2-tailed)		.002	.044
	N	30	30	30
BALLFEELING	Pearson Correlation	-.533**	1	-.663**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000
	N	30	30	30
DRIBBLING	Pearson Correlation	.370*	-.663**	1
	Sig. (2-tailed)	.044	.000	
	N	30	30	30

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

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

Lampiran 11. Hasil Uji Regresi Berganda

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.664 ^a	.440	.399	2.68120	.440	10.618	2	27	.000

a. Predictors: (Constant), BALLFEELING, KELINCAHAN

ANOVA

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	152.666	2	76.333	10.618	.000 ^b
	Residual	194.098	27	7.189		
	Total	346.764	29			

a. Dependent Variable: DRIBBLING

b. Predictors: (Constant), BALLFEELING, KELINCAHAN

Lampiran 12. Deskripsi Hasil Penelitian

Pembuatan tabel distribusi frekuensi menurut Sugiyono (2014:32) :

Banyak kelas = $1 + 3.3 \log N$

Rentang = nilai maksimum – nilai minimum

Panjang kelas = rentang : banyakkelas

A. KELINCAHAN

Banyak kelas	$= 1 + 3.3 \log N$ $= 1 + 3.3 \log 30$ $= 1 + 3.3 (1.47)$ $= 1 + 4.85$ $= 5.85 \rightarrow 6$
Rentang	$= \text{nilai maksimul} - \text{nilai minimum}$ $= 9.00 - 6.40$ $= 2.60$
Panjang kelas	$= \text{rentang} : \text{banyak kelas}$ $= 2.60 : 6$ $= 0.43$

No	Interval	Frekuensi	Prosentase
1.	8.60 ”-9.03 ”	1	3.33 %
2.	8.16 “-8.59 “	3	10.00 %
3.	7.72 “-8.15 ”	3	10.00 %
4.	7.28 “-7.71 “	7	23.33 %
5.	6.84 “-7.27 “	7	23.33 %
6.	6.40 “-6.83 “	9	30.00 %
Jumlah		30	100 %

B. BALL FEELING

Banyak kelas	$= 1 + 3.3 \log N$ $= 1 + 3.3 \log 30$ $= 1 + 3.3 (1.47)$ $= 1 + 4.85$ $= 5.85 \rightarrow 6$
Rentang	$= \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}$ $= 97-50$ $= 47$
Panjang kelas	$= \text{rentang} : \text{banyak kelas}$ $= 47:6$ $= 7.8 \rightarrow 7$

No	Interval	Frekuensi	Prosentase
1	90-97	2	6.67 %
2	82-89	10	33.33 %
3	74-81	6	20.00 %
4	66-73	7	23.33 %
5	58-65	3	10.00 %
6	50-57	2	6.67 %
Jumlah		30	100 %

C. MENGGIRING BOLA

Banyak kelas	$= 1 + 3.3 \log N$ $= 1 + 3.3 \log 30$ $= 1 + 3.3 (1.47)$ $= 1 + 4.85$ $= 5.85 \rightarrow 6$
Rentang	$= \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}$ $= 28.49-16.23$ $= 12.26$
Panjang kelas	$= \text{rentang} : \text{banyak kelas}$ $= 12.26 : 6$

	= 2.04
--	--------

No	Interval	Frekuensi	Prosentase
1	26.48 “ – 28.52 “	2	6.67 %
2	24.43 “ – 26.47 “	3	10.00 %
3	22.38 “ – 24.42 “	4	13.33 %
4	20.33 “ – 22.37 “	3	10.00 %
5	18.28 “ – 20.32 “	10	33.33 %
6	16.23 “ – 18.27 “	8	26.67 %
Jumlah		30	100 %

Lampiran13. Dokumentasipenelitian

TesKelincahan(*Dodging Run Test*)



TesBall felling



Test Menggiring Bola

