

**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN, *POWER* TUNGKAI, DAN
TINGGI BADAN DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN
BOLABASKET SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMP
SANTO ALOYSIUS TURI SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragan
Universitas Negeri Yogyakarta sebagai
Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Isnain Desi Prihatno
NIM 06601244109

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul ” Hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman ” yang disusun oleh Isnain Desi Prihatno, NIM 06601244109 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 22 Oktober 2012

Dosen Pembimbing



Aris Fajar P, M.Or

NIP. 19820522 200912 1 006

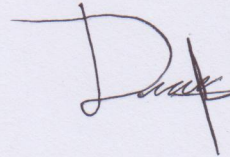
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 Oktober 2012

Yang Menyatakan,



Isnain Desi Prihatno

NIM 06601244109

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul ” Hubungan antara Kelincahan, *Power* Tungkai, dan Tinggi Badan dengan Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman ” yang disusun oleh Isnain Desi Prihatno, NIM 06601244109 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi FIK pada tanggal 8 November 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

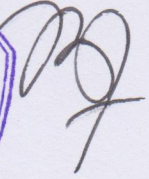
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Aris Fajar Pambudi, M. Or	Ketua Penguji		6/12-2012
Sudardiyono, M. Pd	Sekretaris Penguji		03/12-2012
Hari Yulianto, M. Kes	Penguji I (Utama)		30/11-2012
Drs. Jaka Sunardi, M. Kes	Penguji II (Pendamping)		22/11-2012

Yogyakarta, 07 Desember 2012

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,




Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.

NIP 19600824 198601 1 001

MOTTO

- ☑ “Man jadda wajada” (siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)
-Al-Qur’an-
- ☑ “Orang bodoh akan berfikir bahwa dirinya bijaksana, tapi orang bijaksana akan mengetahui bahwa dirinya bodoh” - William Shakespeare –
- ☑ “Kita tidak akan merasakan seseorang sangat penting bagi kita sampai kita benar-benar kehilangan mereka” -Mahatma Gandhi-

PERSEMBAHAN

- ☑ Bapak Muachor & Ibu Taryati / kedua orang tuaku yang telah memberikan segala pengorbanan, kesabaran, nasehat, dorongan, semangat serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ☑ Yuniasih Trihas Tuti adikku yang tersayang, terima kasih telah memberikan dukungan dan semua yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.

**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN, *POWER* TUNGKAI, DAN
TINGGI BADAN DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN
BOLABASKET SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMP
SANTO ALOYSIUS TURI SLEMAN**

Oleh:
Isnain Desi Prihatno
06601244109

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kelincahan siswa yang masih terlihat kaku, *power* tungkai yang masih belum maksimal, hanya beberapa siswa yang memiliki tinggi badan di atas 165 cm dan keterampilan dasar bermain bolabasket siswa yang belum terlihat baik.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman yang berjumlah 30 siswa. Pengambilan data menggunakan tes, dengan instrument yang berupa tes *dogging run* untuk kelincahan, tes *vertical jump* untuk *power* tungkai, *stadio meter* untuk tes tinggi badan dan *Johnson Basketball Test* untuk keterampilan bermain bolabasket. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi dan korelasi, baik secara sederhana maupun ganda, melalui uji prasyarat normalitas dan linearitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan antara kelincahan (X_1) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y) diperoleh F hitung sebesar $(-3,033) > F$ tabel $(1,701)$, hubungan antara *power* tungkai (X_2) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y) F hitung sebesar $(2,243) > F$ tabel $(1,701)$, hubungan antara tinggi badan (X_3) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y) F hitung sebesar $(3,383) > F$ tabel $(1,701)$. Nilai F hitung $(4,167) > F$ tabel $(2,98)$. Hasil tersebut menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan (X_1), *power* tungkai (X_2), dan tinggi badan (X_3) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y) secara bersama-sama peserta kegiatan ekstrakurikuler bolabasket SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

Kata kunci : hubungan, kelincahan, power tungkai, tinggi badan, keterampilan bermain bolabasket

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan sujud penuh kesyukuran kehadirat Allah SWT, karena dengan segala limpahan ridho serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul ” Hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman ” ini disusun untuk memenuhi sebagian prasyarat guna meraih gelar sarjana pendidikan.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa tanpa ada uluran tangan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA, selaku Rektor Universitas Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk berkuliah di UNY.
2. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S, selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberi izin penelitian untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Amat Komari, M.Si, selaku ketua jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
4. Aris Fajar P, M.Or, selaku dosen pembimbing dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dengan penuh ketelitian dan kebijaksanaan.
5. Drs. Sismadiyanto, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan pada waktu kuliah.

6. Bapak/Ibu dosen, yang telah memberikan bimbingan dan Ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Br. Kosmas Mulyadi, S.Pd, selaku kepala sekolah SMP Santo Aloysius Turi yang telah membantu dalam memberikan tempat untuk menyelesaikan penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Hartanto, selaku guru pendidikan jasmani di SMP Santo Aloysius Turi yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Siswa peserta ekstrakurikuler bolabasket di Santo Aloysius Turi yang telah aktif dalam pelaksanaan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu, atas saran, kritik dan bantuannya demi kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif selalu diharapkan demi perbaikan-perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi perkembangan peneliti lebih lanjut.

Yogyakarta, 22 November 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Hakikat Bolabasket.....	10
2. Hakikat Keterampilan Bermain Bolabasket	11
3. Teknik Dasar Permainan Bolabasket	13
4. Hakikat Kelincahan	16
5. Hakikat <i>Power</i> Tungkai.....	18
6. Hakikat Tinggi Badan	20
B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Berfikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III. METODE PENELITIAN.....	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Lokasi Penelitian	29
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Data Penelitian.....	39
B. Hasil Uji Prasyarat	43
C. Hasil Pengujian Hipotesis.....	48

D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Implikasi.....	62
C. Keterbatasan Penelitian	63
D. Saran-saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	 64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Kelincahan	39
Tabel 2. Distribusi Frekuensi <i>Power</i> Tungkai	40
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tinggi Badan	41
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keterampilan Bermain Bolabasket.....	42
Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	44
Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....	45
Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Keberartian Regresi.....	46
Tabel 8. Matriks Korelasi	48
Tabel 9. Koefisien Korelasi Ganda	49
Tabel 10. Hasil Uji Hubungan Sederhana Variabel Kelincahan dengan Keterampilan Bermain Bolabasket.....	50
Tabel 11. Hasil Uji Hubungan Sederhana Variabel <i>Power</i> Tungkai dengan Keterampilan Bermain Bolabasket.....	51
Tabel 12. Hasil Uji Hubungan Sederhana Variabel Tinggi Badan dengan Keterampilan Bermain Bolabasket.....	52
Tabel 13. Hasil Uji Hubungan Secara Keseluruhan	53
Tabel 14. Analisis Regresi Tiga Prediktor	54
Tabel 15. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif	55

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian.....	26
Gambar 2. Pelaksanaan <i>Dogging Run</i> Tes.....	30
Gambar 3. Pelaksanaan Melemparkan Tes Bola ke Arah Sasaran	33
Gambar 4. Pelaksanaan Tes Menggiring Bola.....	34
Gambar 5. Histogram Variabel Kelincahan	40
Gambar 6. Histogram Variabel <i>Power</i> tungkai.....	41
Gambar 7. Histogram Variabel Tinggi Badan	42
Gambar 8. Histogram Variabel Keterampilan Bermain Bolabasket.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK).....	68
Lampiran 2. Surat Ijin Peminjaman Alat Fakultas Ilmu Keolahragaan.....	69
Lampiran 3. Surat Keterangan Pengambilan Data di SMP Santo Aloysius Turi.....	70
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....	71
Lampiran 5. Data Penelitian.....	77
Lampiran 6. Rekapitulasi Data Penelitian	84
Lampiran 7. Frekuensi Data.....	85
Lampiran 8. Uji Normalitas	89
Lampiran 9. Regresi Sederhana dan Uji Linearitas	93
Lampiran 10. Analisis Korelasi	96
Lampiran 11. Analiais Regresi Ganda	97
Lampiran 12. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang dalam melangsungkan kehidupan. Pendidikan akan menjadikan seseorang mengerti akan harkat dan martabatnya sendiri untuk mengembangkan segala potensi-potensi yang dimiliki tersebut. Apabila tidak dikembangkan, maka akan menjadi potensi yang terpendam dan sia-sia tanpa bisa dilihat dan dirasakan hasilnya. Untuk itu semua individu mempunyai hak yang sama untuk mengembangkan potensi-potensinya melalui aktivitas belajar. Melalui pendidikan dapat dikembangkan suatu keadaan yang seimbang antara aspek sosial dan aspek individual. Untuk itu perlu diberikan pengembangan dalam berbagai hal melalui proses pendidikan.

Pendidikan jasmai merupakan salah satu pembelajaran yang dipelajari dan bersifat praktik atau melakukan kegiatan secara langsung di lapangan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dalam pembelajarannya ilmu pendidikan jasmani memerlukan adanya sarana yang merupakan salah satu faktor pendorong serta unsur terpenting dalam kelancaran selama proses pembelajaran berlangsung. Sarana yang baik adalah jika menarik penggunaanya, mudah, aman, sesuai dengan tujuannya, sesuai dengan kebutuhannya artinya siswa senang dalam menggunakannya, jangan sampai dengan adanya sarana menjadikan siswa takut untuk melakukan aktifitas.

Permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang begitu cepat perkembangannya, menarik perhatian manusia pada umumnya dan pemuda pada khususnya. Permainan bolabasket pada abad 20 mengalami pasang surut perkembangannya oleh karena banyak yang mengagumi akan perkembangannya dan kemajuan cara bermain maupun yang mengkritik karena tidak banyak perkembangannya. Oleh karena itu permainan bolabasket berusaha melepaskan diri dari kritik dan penilaian, sehingga berhasil memiliki penggemar diseluruh dunia. Bahkan potensi teknik dan taktik, semangat bermain dan nilai-nilai keolahragaan yang ditampilkan dalam permainan bolabasket menunjukkan aspek kualitas yang lebih dari cabang olahraga lain. Untuk itu permainan bolabasket sudah mampu disuguhkan sebagai hiburan sekaligus sebagai olahraga yang dapat dijual (Dedy Sumiyarsono, 2002 : 1).

Menurut PERBASI (2000 : 15) bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain, tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan, mencegah lawan mencetak angka, bola dioper, digelindingkan, atau dipantulkan ke segala arah, sesuai dengan peraturan. Pada permainan bola basket untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar dengan baik. Oleh karena itu menembak unsur dasar yang sangat menentukan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan, jadi teknik dasar menembak harus benar-benar dikuasai oleh pemain bolabasket.

Kelincahan merupakan salah satu unsur kondisi fisik yang berperan penting dalam sebuah cabang olahraga. Kelincahan yang dimaksudkan adalah

kelincahan dalam permainan bolabasket. Kelincahan merupakan perluasan gerak yang melibatkan gerak kaki yang efisien dan perubahan yang cepat dari posisi badan. Kelincahan bisa didapatkan melalui latihan yang rutin. Kelincahan dalam permainan bolabasket digunakan pada saat pemain membawa bola untuk melewati lawan, penyerangan dan juga pada saat mendapat rintangan dari lawan. Kelincahan dalam permainan bolaasket juga berarti kemampuan seorang pemain dalam mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang kompleks, dalam mengubah posisi badan dan arah secepat mungkin sesuai dengan yang dikehendaki.

Permainan bolabasket menuntut gerak yang lincah. Hal ini karena, setiap pemain bolabasket harus mampu bergerak dengan cepat pada saat mendapat rintangan dari lawan sehingga dapat melepaskan diri dari rintangan tersebut. Seorang pemain harus mampu merubah arah dan kecepatanya, sehingga lawan akan akan salah mengantisipasi gerakanya. Namun pada kenyatanya siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMP Santo Aloysius Turi Sleman masih terlihat agak kaku, kurang cepat dan tepat pada saat akan melewati lawan ataupun pada saat melakukan penyerangan. Siswa juga kurang mamanfaatkan kelincahan pada saat melepaskan diri dari penjagaan lawan dan pada saat melakukan penyerangan. Ini dikarenakan siswa kurang mengetahui manfaat dari kelincahan itu sendiri dan juga pengaruhnya dalam permainan bolabasket. Selain itu kelincahan yang dimiliki oleh siswa juga berbeda-beda hal ini dikarenakan tingkat keterlatihan dan kemampuan siswa yang berbeda-beda juga.

Power merupakan salah satu unsur kondisi fisik yang dalam beroperasinya melibatkan unsur kekuatan dan kecepatan yang dikerahkan secara maksimal dalam waktu yang singkat. *Power* otot tungkai berperan untuk melakukan gerakan seperti meloncat atau melompat, melakukan *lay-up shoot*, *rebound*, *jump shoot*, bahkan melakukan blocking pada saat pemain lawan melakukan *shooting* ke arah *ring* basket. Oleh karena itu *power* tungkai memiliki kegunaan pada saat penyerangan ataupun pertahanan. *Power* tungkai juga bisa ditingkatkan melalui latihan secara rutin. *Power* tungkai sangat erat kaitanya dengan olahraga bolabasket dimana sasarannya berada di atas kepala. Tetapi hal ini kurang diperhatikan oleh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Pada dasarnya ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan *power* tungkai yang kuat ini terlihat dari tingginya lompatan siswa pada saat melakukan *lay-up shot* dan *blocking* pada saat mendapat serangan. Tetapi siswa yang kurang memiliki kemampuan *power* tungkai juga lebih banyak. Ini dikarenakan kemampuan dan juga kekuatan siswa dalam meloncat juga berbeda-beda.

Tinggi badan merupakan salah satu penunjang dalam permainan bolabasket, dimana sasarannya berada di atas kepala, tinggi badan akan sangat menguntungkan. Tinggi badan adalah ukuran yang diukur dari lantai sampai di kepala bagian atas / *vertex* dalam posisi tegak. Untuk dapat menjangkau *ring* basket, selain dengan mempunyai *power* tungkai yang baik, akan sangat baik juga bila seorang pemain bolabasket mempunyai tinggi badan yang berada di atas rata-rata. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Harsono (1988 :

40) mengatakan bahwa memiliki bentuk tubuh yang memiliki badan tinggi akan sangat membantu dalam permainan bola basket karena di mana sasarannya berada di atas kepala, sehingga ketinggian itu sangat menguntungkan. Tinggi badan digunakan pada saat menembak bola di bawah *ring* karena dengan memiliki tinggi yang cukup maka akan semakin besar bola masuk ke dalam *ring* itu dikarenakan semakin dekat dengan *ring* maka akan semakin mudah melakukan tembakan. Tetapi pada kenyataannya kebanyakan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMP Santo Aloysius Turi Sleman memiliki tinggi badan dengan rentang antara 145 cm sampai 165 cm cukup banyak, hanya beberapa siswa yang memiliki tinggi badan di atas 165 cm. Padahal dalam permainan bolabasket semakin tinggi seorang pemain maka akan semakin memudahkan mencetak skor dan akan sangat menguntungkan bagi sebuah tim.

SMP Santo Aloysius Turi Sleman merupakan salah satu sekolah yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler bolabasket. Kegiatan tersebut memiliki cukup banyak peminat, itu dikarenakan kebanyakan dari siswanya memiliki kegemaran bermain bolabasket. Kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keterampilan dasar bermain bolabasket. Ini dikarenakan dalam keterampilan dasar bermain bolabasket dibutuhkan faktor pendukung seperti kelincahan yang digunakan pada saat menggiring bola atau melewati lawan, *power* tungkai pada saat melakukan *lay-up*, dan juga tinggi badan pada saat melakukan *shooting* di depan *ring*. Dengan adanya ketiga faktor tersebut diharapkan siswa memiliki keterampilan

dasar bermain bolabasket yang yang baik pula. Namun pada kenyatannya siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMP Santo Aloysius Turi Sleman kurang memperhatikan pengaruh kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan terhadap keterampilan dasar bermain bolabasket. Sehingga pada saat bermain hasil yang didapatkan kurang maksimal dan memuaskan. Diharapkan dengan adanya keterampilan dasar yang baik ditambah dengan kemampuan dasar siswa seperti kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan yang baik pula siswa akan mampu bermain dengan baik dan mencetak skor untuk memenangkan sebuah pertandingan bolabasket.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul : Hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kelincahan siswa pada saat melewati lawan, melepaskan diri dari penjagaan lawan dan pada saat penyerangan masih terlihat kaku dan memiliki kecepatan dan ketepatan yang belum bisa dikatakan lincah
2. *Power* tungkai siswa yang masih rendah ini terlihat dari hanya beberapa siswa saja yang memiliki kemampuan lompatan pada saat melakukan *lay-up shot* dan juga *blocking*.

3. Tinggi badan siswa yang berada antara 145 cm sampai 165 cm masih banyak sedangkan yang melebihi 165 cm hanya sedikit sehingga kurang menguntungkan dalam permainan bolabasket dimana sasarnya berada di atas kepala.
4. Belum diketahui hubungan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
5. Belum diketahui hubungan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
6. Belum diketahui hubungan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
7. Belum diketahui hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

C. Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan dan keterbatasan kemampuan dari penulis, maka sesuai dengan judul penelitian, yaitu “Hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman?
2. Adakah hubungan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman?
3. Adakah hubungan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman?
4. Adakah hubungan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian umumnya untuk menentukan, mengembangkan, dan mengkaji kebenaran suatu pengetahuan (Sutrisno Hadi, 1987 : 271). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya hubungan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat digunakan untuk mengukur dan mengetahui seberapa besar hubungan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket.
2. Bagi para guru olahraga atau pelatih dapat digunakan sebagai salah satu pedoman untuk mengetahui dan menyusun program latihan sehingga pencapaian prestasi akan lebih baik.
3. Bagi lembaga atau instansi yaitu untuk khasanah pengetahuan ilmu dan teori sehingga dapat menambah kelengkapan ilmu dan teori yang telah ada sebelumnya.
4. Pihak akademis, penelitian ini dapat menjadi referensi umumnya orang-orang yang menekuni dunia olahraga dan khususnya bagi pecinta bolabasket.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Bolabasket

Bolabasket merupakan salah satu olahraga yang paling terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi, juga sebagai ajang persaingan. Bolabasket harus dimainkan bisa dipantulkan ke lantai dengan cara *dribbling*, lewat udara atau *passing*, sehingga permainan ini bisa dilakukan semua umur, berbagai tingkat keterampilan, biasanya pria yang memainkan. Olahraga ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi. Pemain bolabasket juga bias mengambil keuntungan dari permainan ini, yaitu dari segi sosial, hiburan, dan mental (Hal Wissel, 2000 : 1).

Pada prinsipnya permainan bolabasket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya di atas lima puluh tahun (Machfud Irsyada, 2000 : 6). Bolabasket merupakan olahraga menarik yang digemari oleh banyak orang, tidak hanya dari orang yang bermain secara amatir akan tetapi dari kalangan anak-anak yang mengikuti ekstrakurikuler di sekolah masing-masing. Dengan adanya lembaga atau instansi yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler maka kegiatan bolabasket menjadi semakin maju. Selain

itu anak-anak dapat berprestasi dengan mengikuti ekstrakurikuler bolabasket dan tidak hanya sekedar hobi atau bermain secara amatir.

Dalam permainan bolabasket baku, setiap tim memiliki 5 pemain di lapangan, tiga angka diberikan untuk setiap bola masuk yang dicetak di luar garis tiga angka, dua angka diberikan untuk setiap bola masuk yang dicetak di dalam garis tiga angka, dan satu angka diberikan untuk setiap tembakan bebas (Jon Oliver, 2007 : viii). Tujuannya adalah mendapatkan skor dengan memasukan bola ke *ring* dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* dengan tangan atau dengan *dribble* beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Bolabasket merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan papan basket, *ring* dan bola dengan teknik *dribbling*, *passing*, dan *shooting* yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan.

Keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien ditentukan oleh kecepatan, ketetapan, bentuk, dan kemampuan menyesuaikan diri (Amung, 1999 : 61). Jadi yang dimaksud dengan keterampilan bolabasket adalah kecakapan seseorang dalam melakukan *dribbling*, *passing* dan *shooting*.

Istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator suatu tingkat kemahiran (Hari Amirullah, 2003 : 17).

Keterampilan seseorang yang tergambarkan dalam kemampuan

menyelesaikan tugas gerak tertentu dapat dilihat mutunya dari seberapa jauh orang tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu.

Suatu keterampilan dapat dikuasai atau diperoleh, apabila dipelajari atau dilatihkan dan dilakukan secara terus menerus dalam periode waktu tertentu. Menurut Sage dalam Hari Amirullah (2003 : 17), semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak maka semakin baik keterampilannya.

Menurut Amung (1999 : 63) ada tiga sistem yang dapat mewakili penggolongan keterampilan gerak yaitu: (a). stabilitas lingkungan, (b). jelas tidaknya titik awal serta akhir dari gerakan, dan (c). ketepatan gerak yang dilakukan. Setelah diuraikan mengenai hakikat keterampilan uraian berikut merupakan hakikat dari permainan bolabasket yang disentesa dari pendapat beberapa ahli dalam berbagai referensi. Permainan bolabasket adalah permainan yang menggunakan bola besar, yang dimainkan dengan tangan dan bertujuan memasukan bola sebanyak mungkin ke *ring* lawan serta menahan lawan agar jarang memasukan bolabasket ke *ring* sendiri (Dedy Sumiyarsono, 2002 : 1). Lapangan terdiri dari tanah, lantai semen atau papan, dibatasi garis yang berbentuk empat persegi panjang berukuran 28 m x 15 m.

2. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Gerakan dasar dalam permainan bolabasket adalah keterampilan gerak yang dilakukan pada kegiatan bermain bolabasket yang berkaitan

dengan aktivitas memainkan bola. Untuk dapat memainkan bolabasket dengan baik perlu menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Teknik dasar dalam bermain bolabasket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembak bola ke dalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*), dan menangkap, menggiring (*dribbling*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, bertahan (Hal Wissel, 1996 : 2).

Teknik dasar ketrampilan bermain bolabasket (Jon Oliver, 2007) dapat dilihat sebagai berikut:

a. 1) *Dribbling*

Dribbling atau menggiring bola yaitu salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket.

2) *Jenis Dribbling*

Setiap tim memerlukan pemain yang memiliki kepercayaan diri dan keterampilan untuk melakukan *dribbling* bola menghadapi jenis pertahanan apa pun. Ada pun macam-macam *dribbling* antara lain:

- a) *Dribble crossover*, membutuhkan pemindahan bola dengan cepat di antara dua tangan agar pemain bertahan kehilangan keseimbangan.
- b) *Dribble* di belakang punggung, untuk dapat melakukan *dribble* ini menggunakan gerakan yang mirip dengan umpan. Cara

dribble seperti ini merupakan gerak efektif yang digunakan untuk mengubah arah *dribble* tanpa harus memindah bola di depan tubuh, untuk meminimalkan risiko pemain bertahan mencuri bola.

b. 1) Pengertian *Passing*

Passing merupakan salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka.

2) Jenis *Passing*

Dalam bola basket mengumpan ada dua cara yang sering dikenal dengan *chest pass* dan *bounce pass*.

a) *Chest Pass* atau umpan dada merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bolabasket. Cara umpan dada yaitu menggunakan dua tangan untuk melecutkan bola dari depan dada kepada teman.

b) *Bounce Pass* atau umpan pantul efektif digunakan jika mengumpankan bola rendah ke seorang teman melewati seorang pemain bertahan.

c. 1) *Shooting*

Shooting (menembak) yaitu gerakan tangan untuk mengarahkan atau menembak bola ke *ring* untuk memperoleh skor (Hal Wissel, 2000 : 43).

2) Jenis *Shooting*

Setiap jenis *shooting* (menembak) bolabasket dengan caranya yang khas, sebab itu masing-masing mempunyai hal-hal yang menguntungkan dan merugikan pula. Adapun macam-macam bentuknya meliputi *lay-up* membelakangi *ring* basket, tembakan dari bawah *ring* basket, tembakan *hook*, tembakan *jump-hook*, tembakan lompat, dan tembakan bebas.

a) *Lay-up* membelakangi *ring* basket

Lay-up membelakangi *ring* basket merupakan sebuah tembakan dalam yang lazim digunakan ketika seorang pemain menyerang berada di bawah *ring* basket atau posisinya terlalu dekat dengan *ring* basket untuk melakukan *lay-up* biasa.

b) Tembakan dari bawah *ring* basket

Tembakan dari bawah *ring* basket digunakan ketika seorang pemain penyerang yang berada di dekat *ring* basket menerima sebuah umpan, merebut bola dari *rebound*, atau melakukan *jump-stop* setelah melakukan *dribble-drive* ke arah *ring* basket.

c) Tembakan *Hook*

Tembakan *hook* sering digunakan ketika seorang pemain penyerang menerima bola di dekat *ring* basket tetapi tidak cukup dekat untuk melakukan *lay-up*, *lay-up* membelakangi *ring* basket.

d) Tembakan *Jump-hook*

Tembakan *jump-hook* adalah variasi dari *hook shot* tanpa membutuhkan gerakan melangkah sebelum menembak. Mirip dengan *hook shot*, *jump-hook* bisa menjadi senjata yang efektif untuk menyerang, dan tembakan ini sulit ditahan atau diblok.

e) Tembakan Lompat

Tembakan lompat adalah menembak dengan cara melompat dengan kaki lutut menekuk, melontarkan tubuh dengan kedua kaki, lecutkan pergelangan tangan menembak langsung ke arah *ring*.

f) Tembakan Bebas

Tembakan bebas adalah cara menembak dengan melecutkan pergelangan tangan untuk melakukan tembakan ke arah *ring* basket. Selain itu menggunakan otot-otot kaki untuk meluruskan lutut, sehingga memberikan kekuatan yang diperlukan untuk melakukan tembakan.

3. Hakikat Kelincahan

Kelincahan merupakan salah satu unsur kondisi fisik yang berperan penting terutama pada cabang olahraga permainan termasuk bolabasket. Menurut Greg Brittenham (2001 : 62) bahwa kelincahan adalah kemampuan mengubah arah tanpa mengurangi kecepatan. Berkaitan dengan kelincahan KONI (1993 : 14) berpendapat bahwa kelincahan kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat

pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Menurut Tjaliek Soegiardo (1991 : 27) bahwa kelincahan adalah kemampuan mengubah gerak dengan cepat dan benar, kelincahan lebih merupakan gabungan antara *power* dan *reflek-stabilitas*.

Kelincahan merupakan perluasan gerak yang melibatkan gerak kaki yang efisien dan perubahan-perubahan yang cepat dari posisi badan, khususnya olahraga yang bersifat permainan. Seperti dikemukakan Andi Suhendro (1999 : 43) bahwa hampir semua bentuk permainan memerlukan kelincahan termasuk permainan sepakbola, hoki dan bolabasket.

a. Macam-macam kelincahan

Menurut Ismaryati (2006 : 41) ditinjau dari keterlibatannya atau perannya dalam beraktivitas, kelincahan dikelompokkan menjadi dua macam yaitu, kelincahan umum dan kelincahan khusus. Berdasarkan jenis kelincahan tersebut menunjukkan bahwa, kelincahan umum digunakan untuk aktivitas sehari-hari atau kegiatan olahraga secara umum. Sedangkan kelincahan khusus merupakan kelincahan yang bersifat khusus yang dibutuhkan dalam cabang olahraga tertentu.

Kelincahan yang dibutuhkan memiliki karakteristik tertentu sesuai tuntutan cabang olahraga yang dipelajari. Jika ditinjau dari sudut anatomis kelincahan umum melibatkan gerakan seluruh segment atau bagian tubuh dan kelincahan khusus hanya melibatkan segment tubuh tertentu. Kelincahan pada prinsipnya berperan untuk aktivitas

yang melibatkan gerak tubuh yang berubah-ubah dengan tetap memelihara keseimbangan. Dengan memiliki kelincahan, maka gerakan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelincahan

Kelincahan merupakan unsur kondisi fisik yang dalam beroperasinya melibatkan unsur kondisi fisik lainnya. Menurut Suharno (1993 : 51) faktor-faktor penentu kelincahan antara lain (1) kecepatan reaksi dan kecepatan gerak, (2) kemampuan berorientasi terhadap problem yang dihadapi/kemampuan berantisipasi, (3) kemampuan mengatur keseimbangan, (4) tergantung kelentukan sendi-sendi, (5) kemampuan mengerem gerakan motorik.

4. Hakikat *Power Tungkai*

a. Pengertian *Power Tungkai*

Power merupakan unsur kondisi fisik yang dibutuhkan hampir semua cabang olahraga. Menurut Dedy Sumiyarsono (2002 : 77) menyatakan bahwa *power* adalah hasil kali kekuatan dan kecepatan. Menurut tim anatomi 2004 : 45) *power* adalah kemampuan untuk mengeluarkan kekuatan maksimal dalam waktu relatif singkat. Sedangkan menurut Menurut Tjalek Soegiardo (1991 : 26) bahwa *power* adalah kemampuan otot untuk menghasilkan kerja eksplosif. *Power* juga merupakan hasil kali kekuatan dan kecepatan. Kualitas *power* akan tercermin dari unsur kekuatan otot dan kecepatan otot dalam mengerahkan tenaga maksimal untuk mengatasi tahanan.

Menurut Ismaryati (2008 : 59), *power* atau daya ledak adalah kekuatan dan kecepatan kontraksi otot yang dinamis dan *eksplosif* serta melibatkan pengeluaran kekuatan otot yang maksimal dalam waktu yang secepat-cepatnya. Kekuatan adalah kemampuan sekelompok otot dalam menahan beban secara maksimal, (Nurhasan, 2005 : 3).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *power* merupakan kekuatan dan kecepatan kontraksi otot yang dinamis serta melibatkan pengeluaran kekuatan otot yang maksimal dalam waktu yang singkat. Dengan demikian *power* sangat dibutuhkan hampir disemua cabang olahraga, terutama untuk gerakan melompat, menendang dan gerakan-gerakan lain yang melibatkan kerja otot yang dikerahkan secara maksimal dalam waktu yang singkat.

b. Otot-otot Penunjang *Power Tungkai*

Otot merupakan alat penggerak tubuh manusia dan sebagian otot tubuh melekat pada kerangka yang dapat bergerak secara aktif, (Syiafuddin, 1997 : 35). Sehingga otot dapat menggerakkan bagian-bagian kerangka dalam suatu letak yang tertentu. Evelyn Pearce (2008 : 15) menyatakan otot adalah jaringan yang mempunyai kemampuan khusus yaitu berkontraksi. Sedangkan Syiafuddin (1997 : 35) menyatakan otot merupakan suatu organ atau alat yang memungkinkan tubuh dapat bergerak dan berkontraksi karena adanya rangsangan, otot

dalam berkontraksi menurut atau perintah yang datang dari susunan syaraf motoris.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa otot merupakan sebuah organ atau alat penggerak tubuh manusia, dalam aktifitas sehari-hari otot melakukan gerak atau berkontraksi karena adanya rangsangan, dan perintah dari susunan syaraf motoris.

Menurut Syaifuddin (1997 : 44) otot tungkai dibagi menjadi dua bagian yaitu otot tungkai bawah dan otot tungkai atas.

- a. Otot tungkai atas terdiri dari: abduktor maldanus, abduktor brevis, abduktor longus, rektur femoris, vastus lateralis eksternal, vastus medialis internal, vastus inter medial, bisept femoris, semi membranous, semi tendinosus, sartorius.
- b. Otot tungkai bawah terdiri dari: tibialis anterior, ekstensor tanglus longus, popliteus, falangus longus, tibialis posterior, ekstensor falangus. Pada dasarnya unsur penentu baik dan tidaknya *power* tungkai yang dimiliki seseorang bergantung pada intensitas kontraksi otot. Kemampuan otot untuk berkontraksi menggerakkan, meledakkan keseluruhan dari paha sampai bawah secara maksimal dalam waktu yang singkat setelah menerima rangsangan.

5. Hakikat Tinggi Badan

Tinggi badan merupakan unsur yang penting dalam permainan bolabasket. Menurut Tim Anatomi (2008 : 10) tinggi badan adalah jarak maksimal dari *vertex* ke telapak kaki, cara mengukur adalah menanggalkan alas kaki, berdiri tegak membelakangi batang pengukur *vertical (stadiometer)*, kedua tumit rapat, punggung dan bagian belakang kepala menyentuh batang pengukur *vertical*, dan pandangan rata-rata air.

Menurut barry L. Johnson (1986 : 60) mengukur tinggi badan satu-satunya peralatan yang diperlukan yaitu letak dari suara pita ukur

(*stadiometer*) dipasang pada permukaan yang datar. Untuk mengukur subyek tanpa alas kaki berdiri dengan punggung membelakangi *stadiometer*, setelah itu bidang atas dimiringkan dan *horizontal* di atas ketinggian kepala. Pada umumnya dihubungkan pada suatu dinding sehingga subyek dapat dibariskan dengan tegak lurus (*vertical*) dengan cara yang sesuai. Suatu dorongan kepala diturunkan menuju puncak kepala, dianjurkan bahwa potongan kepala itu dapat dibuat dengan alat kelengkapan memancing. Hal ini dikarenakan dalam permainan bolabasket apabila seorang yang memiliki postur tubuh tinggi dapat menembak bola ke *ring* dengan baik dan mendapatkan skor.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Kabul Widodo, (2003) dengan judul “Hubungan Antara Kecepatan Lari, Kelincahan, Daya Tahan *Aerobic*, Tinggi Badan, dan Koordinasi Terhadap Prestasi Bermain Bulutangkis Se-Kabupaten Sleman”. Dengan sampel 20 orang dapat disimpulkan sebagai berikut:
 - a. Ada sumbangan yang berarti dari masing-masing perubah terhadap prestasi bermain bulutangkis secara bersama-sama yaitu sebesar = 95,6%.
 - b. Ada sumbangan yang berarti yang diberikan oleh kecepatan lari, kelincahan, daya tahan *aerobic*, tinggi badan, dan koordinasi terhadap prestasi bermain bulutangkis. Koordinasi memberikan sumbangan efektif paling besar terhadap prestasi bermain blutangkis (29,799%);

disusul daya tahan *aerobic* (25,628%); kelincahan (24,809%); kecepatan lari (12,171%); dan terakhir tinggi badan (7,612%).

2. Tri Juniyanto (2011) dengan judul ” Hubungan Antara *Power* Tungkai, Koordinasi Mata, Tangan Dan Tinggi Badan Dengan Kemampuan *Shoot Underbasket* Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman”. Dalam penelitian ini menggunakan sampel sejumlah 40 orang. Hasil kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Korelasi *power* tungkai dengan *shoot underbasket* sebesar 0,754 termasuk signifikan.
- b. Korelasi antara koordinasi mata dan tangan dengan *shoot underbasket* sebesar 0,676 termasuk signifikan.
- c. Korelasi antara tinggi badan dengan *shoot underbasket* sebesar 0,786 termasuk signifikan.

C. Kerangka Berpikir

Kelincahan dan keterampilan bermain bolabasket memiliki hubungan, karena banyak faktor yang dapat memberikan pengaruh untuk keterampilan bermainan bola basket. Salah satu faktor tersebut adalah kelincahan, karena dengan adanya kelincahan maka akan memudahkan gerak dalam permainan bolabasket. Kelincahan merupakan kemampuan gerak yang dimiliki oleh seseorang dan kemampuan tersebut akan terus bertambah apabila terus diasah. Kelincahan dalam permainan bolabasket digunakan pada saat pemain membawa bola untuk melewati lawan, penyerangan dan juga pada saat

mendapat rintangan dari lawan. Kelincahan dalam permainan bolabasket juga berarti kemampuan seorang pemain dalam mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang kompleks, dalam mengubah posisi badan dan arah secepat mungkin sesuai dengan yang dikehendaki.

Permainan bolabasket menuntut gerak yang lincah. Hal ini karena, setiap pemain bolabasket harus mampu bergerak dengan cepat pada saat mendapat rintangan dari lawan sehingga dapat melepaskan diri dari rintangan tersebut. Kelincahan sangat penting dimiliki oleh seorang pemain bolabasket karena kelincahan akan sangat membantu pemain pada saat harus merubah arah dan kecepatan dengan cepat, sehingga lawan akan akan salah mengantisipasi gerakanya.

Power tungkai dan keterampilan bermain bolabasket memiliki hubungan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan bermain bolabasket adalah *power* tungkai, karena *power* tungkai yang baik dapat menghasilkan lompatan yang baik dan maksimal. *Power* otot tungkai berperan untuk melakukan gerakan seperti meloncat atau melompat, melakukan *lay-up shoot*, *rebound*, *jump shoot*, bahkan melakukan blocking pada saat pemain lawan melakukan *shooting* ke arah *ring* basket. Oleh karena itu *power* tungkai memiliki kegunaan pada saat penyerangan ataupun pertahanan. *Power* tungkai juga bias ditingkatkan melaui latihan secara rutin. *Power* tungkai sangat erat kaitanya dengan olahraga bolabasket dimana sasarannya berada di atas kepala. Oleh karena itu peran *power* tungkai sangat penting dalam permainan

bolabasket, karena semakin tinggi lompatan pada saat menembak di depan *ring*, maka semakin besar peluang untuk memasukkan bola.

Hubungan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket, tinggi badan akan sangat membantu dalam permainan bola basket karena di mana sasarannya berada di atas kepala, sehingga ketinggian itu sangat menguntungkan. Tinggi badan digunakan pada saat menembak bola di bawah *ring* karena dengan memiliki tinggi yang cukup maka akan semakin besar kemungkinan bola masuk ke dalam *ring* itu dikarenakan semakin dekat dengan *ring* maka akan semakin mudah melakukan tembakan. Tinggi badan memiliki pengaruh dalam permainan bolabasket, sebab bila pemain basket memiliki tinggi badan yang cukup tinggi maka akan memudahkan pemain untuk melakukan teknik *shoot underbasket*, *blocking*. Tinggi badan sangat penting dalam permainan bolabasket, ini dikarenakan sasarannya berada di atas kepala. Semakin tinggi pemain maka semakin dekat dengan *ring* basket, sehingga lebih mudah pemain untuk memasukkan bola ke dalam *ring*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2003 : 64). Sedangkan menurut Sutrisno Hadi (2004 : 210) hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya.

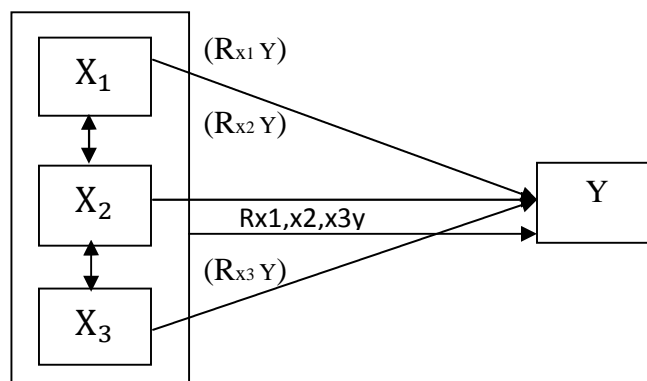
Berdasarkan pada latar belakang masalah dan landasan teori yang telah dijelaskan tersebut, maka dapat diajukan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi atau mencari hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui ”hubungan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman”. Adapun desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- X₁ : Kelincahan (variabel bebas)
- X₂ : *Power* Tungkai (variabel bebas)
- X₃ : Tinggi Badan (variabel bebas)
- Y : Keterampilan Bermain Bolabasket (variabel terikat)

Rx_1Y : Kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket

Rx_2Y : *Power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket

Rx_3Y : Tinggi badan, dengan keterampilan bermain bolabasket

Rx_1, x_2, x_3Y : Kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan merubah arah dengan cepat, tepat dan seimbang pada saat tubuh bergerak dari satu tempat ketempat yang lain. Pelaksanaan tes kelincahan dilakukan dengan mengukur kemampuan bergerak secepat-cepatnya melalui garis *start* sampai melewati garis *finish*. Untuk mengukur kelincahan digunakan tes lari belak - belok *dogging run* dan hasilnya dicatat dalam satuan detik.

b. *Power* tungkai

Power tungkai dalam penelitian ini adalah sekelompok otot pada bagian tungkai untuk melakukan usaha semaksimal mungkin dalam melakukan lompatan setinggi mungkin dengan tes *vertical jump*. Hasil dari raihan lompatan dengan satuan *centimeter* (cm).

c. Tinggi badan

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan tinggi badan adalah ukuran posisi tubuh berdiri (*vertical*) dengan kaki menempel pada lantai, posisi kepala dan leher tegak pandangan lurus kedepan, dada dibusungkan

dan perut datar, tarik napas beberapa saat. Alat ukur yang digunakan adalah stadiometer dengan satuan pengukuran *centimeter* (cm).

d. Tes keterampilan bermain bolabasket *Johnson Basket Ball Test*

Tes keterampilan bermain adalah tes yang digunakan untuk mengukur kecakapan bermain dalam sebuah cabang olahraga. Tes keterampilan bermain yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain bolabasket *Johnson Basket Ball Test*. Tes ini bertujuan mengukur kecakapan bermain bolabasket. Tes ini terdiri dari 3 item tes, yaitu:

1. Menembakkan bola ke basket
2. Melemparkan bola ke arah sasaran
3. Menggiring bola

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto, 1997 : 115). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas satu, dua, dan tiga yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 1997 : 117). Selanjutnya sampel yang jumlahnya sama dengan populasi disebut sampel total. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas

dua dan tiga yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket SMP Santo Aloysius Turi Sleman yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 9 siswa putri dan 21 siswa putra dengan rentang usia berkisar 12 - 15 tahun.

Penelitian ini adalah penelitian populasi (*purposive sampling*) apabila memenuhi syarat-syarat, sehingga seluruh populasi akan menjadi sampel. Populasi yang diambil telah memenuhi syarat sebagai berikut :

- a. Populasi adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket SMP Santo Aloysius Turi Sleman dengan rentang usia 12 - 15 tahun
- b. Populasi memiliki tingkat usia yang relatif sama.
- c. Populasi mendapat latihan di tempat dan waktu yang sama.
- d. Populasi mendapat materi latihan yang sama.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Adapun pelaksanaannya yaitu pada tanggal 26 Juli 2012 bertempat di lapangan bolabasket SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Alasan peneliti memilih SMP Santo Aloysius Turi Sleman karena kegiatan ekstrakurikuler bolabasket berjalan dengan baik, serta belum ada yang melakukan penelitian terhadap kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di sekolah tersebut.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

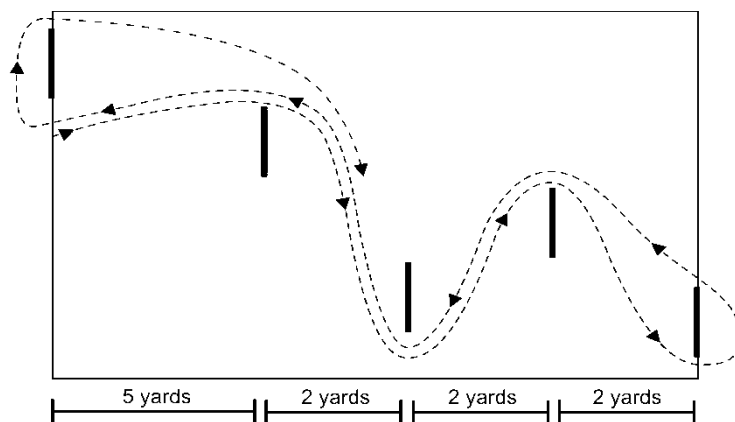
Instrumen yaitu alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode (Suharsimi, 2010). Instrumen pengumpulan data sebenarnya dapat berupa alat evaluasi. Menurut Suharsimi (2010), secara garis besar alat evaluasi digolongkan menjadi dua macam yaitu tes dan non tes.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen tes. Adapun tes yang digunakan antara lain:

a. Tes kelincahan *dogging run*

Dengan lari melewati rintangan *dogging run* dan hasilnya dicatat dalam satuan detik dengan menggunakan stopwatch manual. Memiliki validitas tes sebesar 0,968 tujuannya adalah untuk mengukur kelincahan *testee*.

Pelaksanaan tes ini adalah *testee* berdiri sedekat mungkin dibelakang garis start kemudian berlari secepat-cepatnya menurut arah yang ditentukan. Masing-masing *testee* melakukan dua kali ulangan dengan waktu satuan detik, dan penilainya akan diambil waktu yang terbaik.



Gambar 2 : Pelaksanaan *Dogging Run* Tes

(Sumber: Ngatman, 2001 : 21).

b. Tes *Vertical Jump*

Tes *vertical jump* ini digunakan untuk mengukur *power* tungkai dengan menggunakan alat papan *vertical jump* yang memiliki skala

centimeter (cm), dengan jarak antara lantai dengan angka 0 (nol) pada skala yaitu 150 cm. Tes ini mengukur raihan tegak dan raihan loncat tegak, penilaian dalam tes ini adalah hasil dari raihan loncat tegak dikurangi raihan tegak. Tes ini memiliki validitas sebesar 0,968.

Pelaksanaan yang pertama mengukur raihan tegak dengan cara terlebih dahulu ujung jari tangan diolesin serbuk kapur atau magnesium karbonat. Peserta berdiri tegak dekat dinding, kaki rapat, papan skala berada di samping kiri atau kanannya. Kemudian tangan yang dekat dinding diangkat lurus ke atas, telapak tangan ditempelkan pada papan yang berskala, sehingga meninggalkan bekas raihan, dan catat hasil raihannya.

Pelaksanaan yang kedua mengambil awalan dengan sikap menekuk lutut dan kedua tangan diayunkan ke belakang, kemudian peserta meloncat setinggi mungkin sambil menepuk papan dengan ujung jari sehingga meninggalkan bekas, kemudian catat hasil raihan loncat tegak.

c. Tes Tinggi Badan (Stadiometer)

Dalam pengukuran tinggi badan digunakan alat stadiometer sedangkan untuk satuannya menggunakan *centimeter* (cm). Tes tinggi badan yaitu diukur dari telapak kaki sampai kepala bagian atas atau *vertex*. Kepala dan leher dalam posisi tegak, posisi kaki rapat dan lurus, punggung sejajar dengan garis lurus, pandangan mata kearah depan, hasil dalam tes tinggi badan ini dicatat dalam satuan cm.

Pelaksanaannya diukur dari lantai sampai kepala bagian atas atau *vertex*, kepala diatur dalam posisi *Frankurt* posisi kaki rapat berdiri dalam

posisi lurus. Yang dimaksud posisi *Frankurt* ialah berdiri dengan punggung rata sejajar dengan garis lurus, pandangan mata ke arah depan, garis antara titik lubang telinga dengan sudut mata sejajar. Tinggi badan dicatat dalam satuan cm.

d. Tes keterampilan bermain bolabasket *Johnson Basket Ball Test*

Tes ini disusun untuk mengukur tingkat keterampilan bermain bolabasket *junior high school boys* (usia SMP) atau rentang usia berkisar 12 – 15 tahun. Tes ini bertujuan mengukur kecakapan bermain bolabasket. Tes ini bertujuan mengukur kecakapan bermain bolabasket, memiliki validitas tes sebesar 0,65 – 0,79 dan reliabilitas tes sebesar 0,73 – 0,80. Tes ini terdiri dari 3 item tes, yaitu:

1. Menembakkan bola ke basket
2. Melemparkan bola ke arah sasaran
3. Menggiring bola

Tes ini diperuntukkan bagi anak *high school boys* (usia SMP dan SMU),

Alat dan Perlengkapan :

1. Lapangan bolabasket yang ada ringnya.
2. Stopwatch, bola basket
3. Tembok atau daerah sasaran dengan sasaran 70 x 70 cm, di depan tembok ada ruang kosong dengan jarak kurang lebih 15 meter dengan bangku (*hurdle*) banyaknya 5 buah dengan tinggi 6 feet / 1,80 m.
4. Blanko pencatatan

Pelaksanaan:

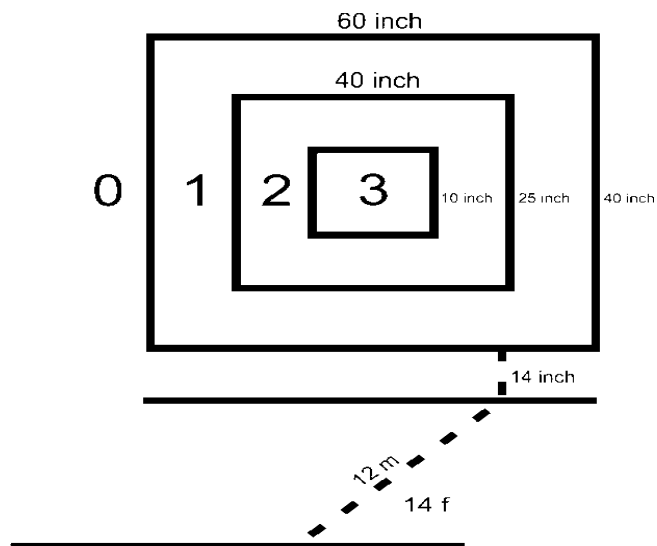
1. Menembakkan bola ke basket

Testi siap di sembarang tempat dekat dengan *ring* dengan memegang bola dengan memegang bolabasket. Setelah aba-aba “ya”, testi menembakan bola ke *ring* selama 30 detik.

Penilainya adalah jumlah tembakan yang masuk selama 30 detik dicatat sebagai skor tes.

2. Melemparkan bola ke arah sasaran

Testi melemparkan bola dari belakang garis batas dengan menggunakan lemparan atau lemparan atas kepala. Setiap testi mendapat kesempatan sebanyak 10 kali. Jika bola yang jatuh di antara garis batas, skor diambil yang terbesar. Penilainya adalah skor tertinggi 30 dan terendah 0 dari 10 kali percobaan.

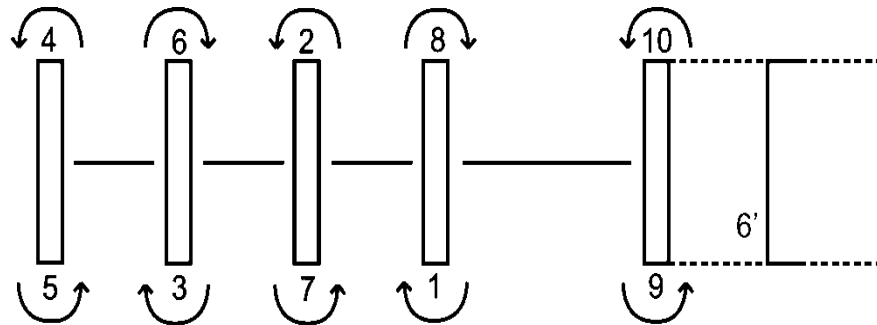


Gambar 3 : Pelaksanaan Tes Melemparkan Bola ke Arah Sasaran

(Sumber: Ngatman, 2001 : 19).

3. Menggiring bola

Tes ini dilakukan selama 30 detik. Jadi berapa banyak gawang atau *hurdle* yang dapat dilewati oleh testi. Trial masing-masing hanya 1 kali.



Gambar 4 : Pelaksanaan Tes Menggiring Bola

(Sumber: Ngatman, 2001 : 19).

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hubungan antar variabel dalam penelitian ini, maka perlu diterapkan metode statistik yang sesuai dengan hipotesa yang akan diuji. Karena penelitian ini merupakan penelitian korelasional, maka yang akan dipergunakan adalah “*Product Moment Correlation*” dari *Pearson*, yaitu untuk mencari korelasi dari masing-masing variabel bebas (kelincahan, power tungkai, dan tinggi badan) dengan variabel terikat (keterampilan bermain bolabasket). Agar memudahkan dalam menganalisis data hasil tes dari penelitian, maka perlu dipergunakan teknik statistik, sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Untuk menguji normalitas data digunakan rumus Chi Kuadrat (Sutrisno Hadi, 2004 : 259), sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Dimana :

χ^2 : harga uji Chi Kuadrat yang diperoleh

f_o : frekuensi yang diobservasi di dalam sampel

f_h : frekuensi yang diharapkan di dalam sampel penelitian

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel harus diuji dengan menggunakan uji F pada taraf signifikansi 5% yang rumusnya:

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

Keterangan:

f_{reg} : harga bilangan garis regresi

Rk_{reg} : rerata kuadrat garis regresi

Rk res : rerata kuadrat residu

Jika F dihitung (F hasil analisis) lebih kecil atau sama dengan Ft (F tabel) berarti hubungan kriterium dengan prediktor adalah hubungan linier. Jika F hitung (F hasil analisis) lebih dari Ft (F tabel) berarti hubungan kriterium dengan prediktor adalah non linier.

2. Pengujian Hipotesis

Untuk menghitung korelasi antara dua atau lebih variabel bebas dengan satu variabel terikat, yaitu menggunakan korelasi ganda, dengan rumus sebagai berikut (Husaini Usman dan Purnomo Setiady, 2006 : 245):

$$R_{Y(1,2,3)} = \sqrt{\frac{(a_1 \cdot \sum X_1 Y) + (a_2 \cdot \sum X_2 Y) + (a_3 \cdot \sum X_3 Y)}{\sum Y^2}}$$

Keterangan :

$R_{Y(1,2,3)}$: Koefisien korelasi antara X_1, X_2, X_3 dengan variabel Y

a_1 : Koefisien prediktor X_1

a_2 : Koefisien prediktor X_2

a_3 : Koefisien prediktor X_3

$\sum Y^2$: Jumlah variabel y dikuadratkan

$\sum X_1 Y$: Jumlah variabel X_1 dikalikan Y

$\sum X_2 Y$: Jumlah variabel X_2 dikalikan Y

$\sum X_3 Y$: Jumlah variabel X_3 dikalikan Y

Untuk menguji apakah harga R tersebut signifikan atau tidak maka digunakan analisis variasi garis regresi (Sutrisno Hadi, 2002 : 26), adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

F : Harga F garis regresi

N : Cacah kasus

m : Cacah prediktor

R : Koefisien korelasi

Harga F tersebut selanjutnya dikonsultasikan dengan derajat kebebasan $N-m-1$ dengan taraf signifikansi 5% apabila harga F hitung lebih kecil daripada F tabel maka koefisien korelasinya tidak menunjukkan adanya hubungan antara variabel terikat dengan masing-masing variabel bebasnya. Apabila F hitung lebih besar atau sama dengan F tabel, maka ada hubungan yang signifikan antara variabel terikat dengan variabel bebas.

Sedangkan untuk menghitung bobot sumbangan relatif (SR%) dan bobot sumbangan afektif (SE%) Burhan Nurgiyantoro dkk, (2004 : 322). menggunakan rumus sebagai berikut:

a) Bobot sumbangan relative

$$SR_1 = \frac{a_1 \sum X_1y}{a_1 \sum X_1y + a_2 \sum X_2y + a_3 \sum X_3y}$$

$$SR_2 = \frac{a_2 \sum X_2y}{a_1 \sum X_1y + a_2 \sum X_2y + a_3 \sum X_3y}$$

$$SR_3 = \frac{a_3 \sum X_3y}{a_1 \sum X_1y + a_2 \sum X_2y + a_3 \sum X_3y}$$

Keterangan :

SR_1 : Sumbangan prediktor satu terhadap kriterium dalam %

SR_2 : Sumbangan prediktor dua terhadap kriterium dalam %

SR_3 : Sumbangan prediktor tiga terhadap kriterium dalam %

b) Bobot sumbangan efektif

$$SE_1 = SR_1 \times R^2$$

$$SE_2 = SR_2 \times R^2$$

$$SE_3 = SR_3 \times R^2$$

Keterangan :

SE_1 : Sumbangan efektif prediktor 1

SE_2 : Sumbangan efektif prediktor 2

SE_3 : Sumbangan efektif prediktor 3

R^2 : Kuadrat koefisien korelasi prediktor dalam kriterium

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan 4 variabel, yang terdiri dari tiga variabel bebas (kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan) serta 1 variabel terikat, yaitu keterampilan bermain bolabasket. Agar penelitian lebih mudah pengerjaannya, maka dari keempat variabel tersebut dilambangkan dalam X_1 untuk kelincahan, X_2 untuk *power* tungkai, X_3 untuk tinggi badan, dan Y untuk keterampilan bermain bolabasket.

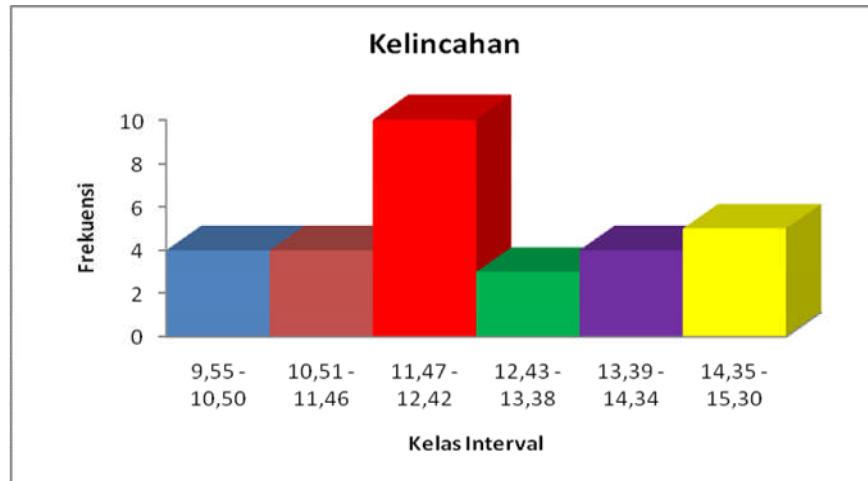
1. Kelincahan

Dilambangkan dengan X_1 , diperoleh skor dengan nilai maksimum = 15,26; nilai minimum = 9,55; rerata = 12,48; standar deviasi = 1,66; modus = 15,21; dan median = 12,32. Selanjutnya data disusun dalam distribusi frekuensi dengan rumus dari Sudjana, (2002 : 47), yaitu mencari banyaknya kelas interval $(1+3,3\log N)$, rentang data (nilai maksimum-nilai minimum), dan panjang kelas interval (rentang / banyak kelas interval). Berikut tabel distribusi frekuensi variabel kelincahan yang diperoleh.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelincahan

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Kumulatif
1	9,55 - 10,50	4	13,33%	4
2	10,51 - 11,46	4	13,33%	8
3	11,47 - 12,42	10	33,33%	18
4	12,43 - 13,38	3	10,00%	21
5	13,39 - 14,34	4	13,33%	25
6	14,35 - 15,30	5	16,67%	30
Jumlah		30	100,00%	

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram dari variabel kelincahan yang diperoleh dari tabel distribusi frekuensi.



Gambar 5. Histogram Variabel Kelincahan

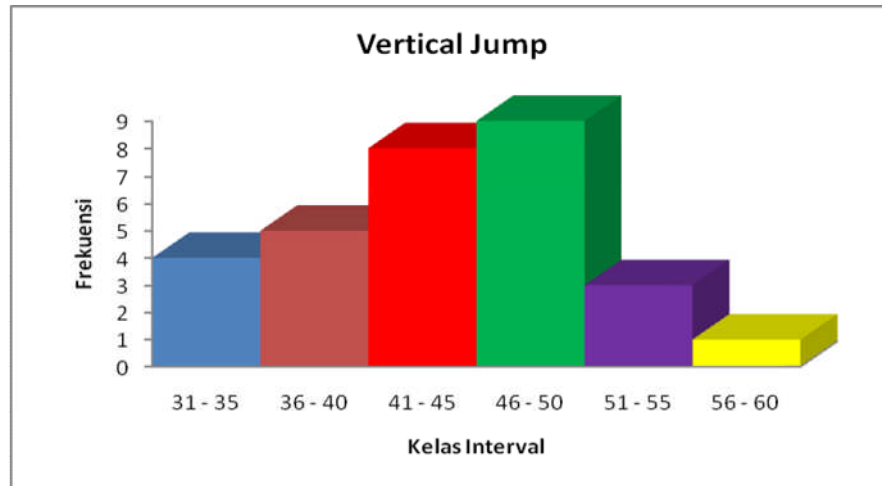
2. *Power tungkai*

Dilambangkan dengan X_2 , diperoleh skor dengan nilai maksimum = 60,00; nilai minimum = 31,00; rerata = 43,70; standar deviasi = 6,87; modus = 36,00; dan median = 45,00. Selanjutnya data disusun dalam distribusi frekuensi, sehingga tampak tabel distribusi frekuensi variabel *Power tungkai* sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Power tungkai*

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	31 - 35	4	13,33%	4
2	36 - 40	5	16,67%	9
3	41 - 45	8	26,67%	17
4	46 - 50	9	30,00%	26
5	51 - 55	3	10,00%	29
6	56 - 60	1	3,33%	30
Jumlah		30	100,00%	

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram dari variabel *power* tungkai yang diperoleh dari tabel distribusi frekuensi.



Gambar 6. Histogram Variabel *Power* tungkai

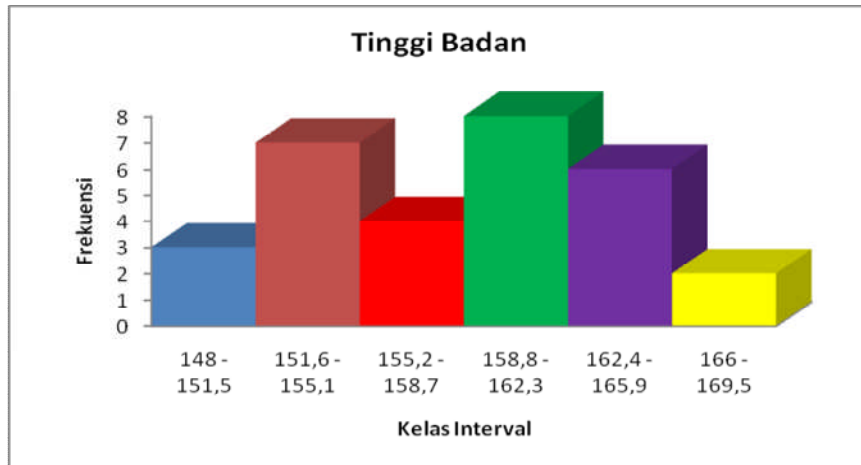
3. Tinggi Badan

Dilambangkan dengan X_3 , diperoleh skor dengan nilai maksimum = 169; nilai minimum = 148; rerata = 158,48; standar deviasi = 5,23; modus = 159,50; dan median = 159,50. Selanjutnya data disusun dalam distribusi frekuensi, sehingga tampak tabel distribusi frekuensi variabel tinggi badan sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tinggi Badan

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	148 - 151,5	3	10,00%	3
2	151,6 - 155,1	7	23,33%	10
3	155,2 - 158,7	4	13,33%	14
4	158,8 - 162,3	8	26,67%	22
5	162,4 - 165,9	6	20,00%	28
6	166 - 169,5	2	6,67%	30
Jumlah		30	100,00%	

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram dari variabel tinggi badan yang diperoleh dari tabel distribusi frekuensi.



Gambar 7. Histogram Variabel Tinggi Badan

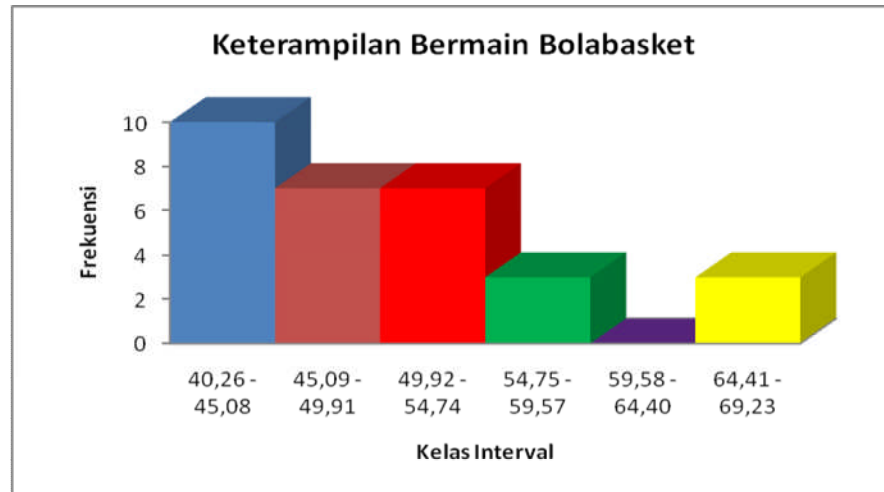
4. Keterampilan Bermain Bolabasket

Dilambangkan dengan Y, diperoleh skor dengan nilai maksimum = 69,20; nilai minimum = 40,26; rerata = 50,00; standar deviasi = 7,89; modus = 40,26; dan median = 48,56. Selanjutnya data disusun dalam distribusi frekuensi, sehingga tampak tabel distribusi frekuensi variabel keterampilan bermain bolabasket sebagai berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keterampilan Bermain Bolabasket

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
1	40,26 - 45,08	10	33,33%	10
2	45,09 - 49,91	7	23,33%	17
3	49,92 - 54,74	7	23,33%	24
4	54,75 - 59,57	3	10,00%	27
5	59,58 - 64,40	0	0,00%	27
6	64,41 - 69,23	3	10,00%	30
Jumlah		30	100,00%	

Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram dari variabel keterampilan bermain bolabasket yang diperoleh dari tabel distribusi frekuensi.



Gambar 8. Histogram Variabel Keterampilan Bermain Bolabasket

B. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Penggunaan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang diperoleh sedangkan penggunaan uji linearitas untuk mengetahui apakah garis regresi variabel bebas dengan variabel terikat berbentuk linear atau lurus atau tidak.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *Chi Kuadrat*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis nol (H_0) bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak H_0 dengan membandingkan harga χ^2 perhitungan (χ^2_{hitung}) dengan harga χ^2 tabel (χ^2_{tabel}).

tabel) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan yang dipakai. Kriterianya adalah menerima H_0 apabila harga χ^2_{hitung} lebih kecil dari harga χ^2_{tabel} pada taraf 0,05, dalam hal yang lain hipotesis ditolak. Hasil uji normalitas pada lampiran dua dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Variabel	χ^2_{hitung}	df	$\chi^2_{(0,05)(df)}$	Kesimpulan
1	Kelincahan	0,933	28	41,337	Normal
2	Power tungkai	5,467	18	28,869	Normal
3	Tinggi badan	5,000	24	36,415	Normal
4	Keterampilan bermain bolabasket	0,000	29	42,557	Normal

Dari tabel di atas harga χ^2_{hitung} dari variabel kelincahan = 0,933; *power* tungkai = 5,467; tinggi badan = 5,000; dan variabel keterampilan bermain bolabasket = 0,000. Sedangkan harga χ^2 dari tabel masing-masing variabel kelincahan = 41,337; *power* tungkai = 28,869; tinggi badan = 36,415; dan variabel keterampilan bermain bolabasket = 42,557. Karena harga χ^2_{hitung} dari semua variabel lebih kecil dari harga χ^2_{tabel} , maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kenormalan distribusi terpenuhi.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas untuk mengetahui bentuk regresi antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam uji ini akan menguji hipotesis bentuk regresi linear. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga F perhitungan (F_o) dengan harga F dari tabel (F_t)

pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan yang dipakai. Kriterianya adalah menolak hipotesis apabila harga F perhitungan lebih besar dari harga F dari tabel dengan taraf signifikan dan derajat kebebasan yang dipakai, dalam hal yang lain hipotesis diterima. Hasil perhitungan uji linearitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Linearitas

No	Persamaan Regresi	F_{hit}	df	F_t ($\alpha=0.05$)(dk)	Kesimpulan
1	$\hat{Y} = 79,459 - 2,362X_1$	65,407	27/1	250,1	Linear
2	$\hat{Y} = 30,420 + 0,448X_2$	1,641	17/11	2,62	Linear
3	$\hat{Y} = -67,135 + 0,739X_3$	0,638	23/5	4,56	Linear

Dari penghitungan diperoleh harga F perhitungan antara variabel kelincahan (X_1) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y), dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 79,459 - 2,362X_1$, sebesar 65,407. Sedangkan harga F dari tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan 27/1 sebesar 250,1. Karena harga F_o lebih kecil dari harga F_t , maka hipotesis yang menyatakan garis regresi berbentuk linear diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan garis regresi keterampilan bermain bolabasket atas kelincahan berbentuk linear.

Harga F perhitungan antara variabel *power* tungkai (X_2) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y), dengan persamaan garis $\hat{Y} = 30,420 + 0,448X_2$, sebesar 1,641. Sedangkan harga F dari tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan 17/11 sebesar 2,62. Karena harga F_o lebih kecil dari harga F_t , maka hipotesis yang menyatakan garis regresi berbentuk linear diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan

garis regresi keterampilan bermain bolabasket atas *power* tungkai berbentuk linear.

Harga F perhitungan antara variabel tinggi badan (X_3) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y), dengan persamaan garis $\hat{Y} = -67,135 + 0,739X_3$, sebesar 0,638. Sedangkan harga F dari tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan 23/5 sebesar 4,56. Karena harga F_o lebih kecil dari harga F_t , maka hipotesis yang menyatakan garis regresi berbentuk linear diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan garis regresi keterampilan bermain bolabasket atas tinggi badan berbentuk linear.

3. Uji Keberartian Regresi

Uji linearitas untuk mengetahui keberartian regresi dengan menguji hipotesis bahwa koefisien arah regresi tidak berarti. Untuk menerima dan menolak hipotesis dengan membandingkan harga F perhitungan (F_o) dengan harga F dari tabel (F_t) dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan yang dipakai. Kriterianya adalah menolak hipotesis apabila harga F_o sama atau lebih besar dari F_t pada taraf signifikansi dan derajat kebebasan yang dipakai. Hasil perhitungan uji keberartian regresi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Keberartian Regresi

No	Persamaan regresi	F_o	$F_t (\alpha = 0.05)(dk)$	Kesimpulan
1	$\hat{Y} = 79,459 - 2,362X_1$	9,201	4,20 1/28	Berarti
2	$\hat{Y} = 30,420 + 0,448X_2$	5,033	4,20 1/28	Berarti
3	$\hat{Y} = -67,135 + 0,739X_3$	8,862	4,20 1/28	Berarti

Dari perhitungan uji keberartian regresi sederhana antara variabel kelincahan (X_1) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y), dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 79,459 - 2,362X_1$, diperoleh harga F perhitungan sebesar 9,201. Sedangkan harga F dari tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan 1/28 sebesar 4,20. Karena harga F_o lebih besar dari harga F_t , maka hipotesis yang menyatakan arah garis regresi tidak berarti ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan arah garis regresi keterampilan bermain bolabasket atas kelincahan berarti.

Harga F perhitungan dari uji keberartian regresi sederhana antara *power* tungkai (X_2) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y), dengan persamaan garis regresi $\hat{Y} = 30,420 + 0,448X_2$, diperoleh harga F perhitungan sebesar 5,033. Sedangkan harga F dari tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan 1/28 sebesar 4,20. Karena harga F_o lebih besar dari harga F_t , maka hipotesis yang menyatakan arah garis regresi tidak berarti ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan arah garis regresi keterampilan bermain bolabasket atas *power* tungkai berarti.

Harga F perhitungan dari uji keberartian regresi sederhana antara tinggi badan (X_3) dengan keterampilan bermain bolabasket (Y), dengan persamaan garis regresi $\hat{Y} = -67,135 + 0,739X_3$, diperoleh harga F perhitungan sebesar 8,862. Sedangkan harga F dari tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan 1/28 sebesar 4,20. Karena harga F_o lebih besar dari harga F_t , maka hipotesis yang menyatakan arah garis

regresi tidak berarti ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan arah garis regresi keterampilan bermain bolabasket atas tinggi badan berarti.

C. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Analisi Data

a. Korelasi sederhana

Korelasi sederhana adalah hubungan antara salah satu variabel bebas terhadap variabel terikat secara apa adanya, tanpa mempertimbangkan keberadaan variabel bebas yang lainnya. Hasil dari perhitungan korelasi sederhana diperoleh koefisien korelasi sederhana pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Matriks Korelasi

	X ₁	X ₂	X ₃	Y
X ₁	1,000	-0,524	-0,596	-0,497
X ₂		1,000	0,354	0,390
X ₃			1,000	0,490
Y				1,000

Dari tabel di atas dapat diperoleh koefisien korelasi sederhana antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket = -0,497; koefisien korelasi antara *power* tungkai terhadap keterampilan bermain bolabasket sebesar 0,390; dan koefisien korelasi antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 0,490.

b. Korelasi Ganda

Korelasi ganda adalah hubungan antara variabel-variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Hasil dari perhitungan

korelasi ganda diperoleh koefisien korelasi ganda pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Koefisien Korelasi Ganda

Hubungan antar Variabel	Persamaan Garis Regresi	Koefisien Korelasi
$X_1X_2 X_3.Y$	$\hat{Y} = -13,253 - 1,138X_1 + 0,186X_2 + 0,437X_3$	0,570

Dari tabel di atas dapat diperoleh koefisien korelasi ganda antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan secara bersama-sama dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 0,570

2. Uji Hipotesis

a. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama berbunyi "Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman".

Untuk hipotesis hubungan antara satu variabel bebas dengan variabel terikat digunakan uji F. Dalam uji ini akan menguji hipotesis nol (H_0) bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga F perhitungan F_{hitung} dengan harga F pada tabel F_{tabel} . Kriterianya adalah menolak H_0 apabila harga F_o sama atau lebih besar dari harga F_t , dalam hal yang lain terima hipotesis.

Uji korelasi sederhana digunakan uji F dari Sudjana (2002 : 385). Hasil uji hipotesis untuk hubungan secara sederhana dari variabel

kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket dalam permainan bolabasket diperoleh seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Hasil Uji Hubungan Variabel Kelincahan dengan Keterampilan Bermain Bolabasket

Korelasi	r	F_o	df	$F_t (\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
$X_1.Y$	-0,497	-3,033	28	1,701	Signifikan

Dari tabel di atas diperoleh harga F_{hitung} hubungan sederhana antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar -3,033 dan F_{tabel} sebesar 1,701. Ternyata harga F_{hitung} pada hubungan kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket lebih besar dari harga F_{tabel} , Dan ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa "Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman."

b. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua berbunyi " Terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman".

Untuk hipotesis hubungan antara satu variabel bebas dengan variabel terikat digunakan uji F. Dalam uji ini akan menguji hipotesis nol (H_o) bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel

bebas dengan variabel terikat. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga F perhitungan F_o dengan harga F pada tabel F_t . Kriterianya adalah menolak H_o apabila harga F_o sama atau lebih besar dari harga F_t , dalam hal yang lain terima hipotesis.

Uji korelasi sederhana digunakan uji F dari Sudjana (2002 : 385). Hasil uji hipotesis untuk hubungan secara sederhana dari variabel *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket dalam permainan bolabasket diperoleh seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji Hubungan Variabel *Power* Tungkai dengan Keterampilan Bermain Bolabasket

Korelasi	r	F_o	df	$F_t (\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
$X_2.Y$	0,390	2,243	28	1,701	Signifikan

Dari tabel di atas diperoleh harga F_{hitung} hubungan sederhana antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 2,243 dan F_{tabel} sebesar 1,701. Ternyata harga F_{hitung} pada hubungan *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket lebih besar dari harga F_{tabel} , dan ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa "Terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti

kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.”

c. Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga berbunyi ” Terdapat hubungan yang signifikan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman”.

Untuk hipotesis hubungan antara satu variabel bebas dengan variabel terikat digunakan uji t. Dalam uji ini akan menguji hipotesis nol (H_0) bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga t perhitungan F_o dengan harga F pada tabel F_t . Kriterianya adalah menolak H_0 apabila harga F_o sama atau lebih besar dari harga F_t , dalam hal yang lain terima hipotesis.

Uji korelasi sederhana digunakan uji F dari Sudjana (2002: 385). Hasil uji hipotesis untuk hubungan secara sederhana dari variabel tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket dalam permainan bolabasket diperoleh seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Hasil Uji Hubungan Variabel Tinggi Badan dengan Keterampilan Bermain Bolabasket

Korelasi	r	F_o	df	$F_t (\alpha = 0,05)$	Kesimpulan
$X_3.Y$	0,490	2,977	28	1,701	Signifikan

Dari tabel di atas diperoleh harga F_{hitung} hubungan sederhana antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar

3,383 dan F_{tabel} sebesar 1,72. Ternyata harga F_{hitung} pada hubungan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket lebih besar dari harga F_{tabel} , dan ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa "Terdapat hubungan yang signifikan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman."

d. Hipotesis Keempat

Hipotesis keempat berbunyi "Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincuhan, *power* tungkai dan tinggi badan secara bersama-sama dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman".

Untuk uji korelasi ganda digunakan uji F dari Sudjana, (2002 : 385). Dalam uji ini akan menguji hipotesis nol (H_0) tidak ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara variabel bebas dengan variabel terikat. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0) dengan membandingkan harga F perhitungan F_{hitung} dengan harga F pada tabel F_{tabel} . Kriterianya adalah menolak hipotesis apabila harga F_{hitung} sama atau lebih besar dari harga F_{tabel} , dalam hal yang lain terima hipotesis. Hasil uji hipotesis untuk hubungan secara bersama-sama diperoleh seperti tabel di bawah ini:

Tabel 13. Hasil Uji Hubungan Secara Keseluruhan

Korelasi	F_o	F_t ($\alpha = 0.05$)(3,26)	Kesimpulan
$X_1X_2 X_3.Y$	4,167	2,98	Signifikan

Dari tabel di atas diperoleh harga F perhitungan secara bersama-sama antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 4,167. Sedangkan harga F_t ($\alpha = 0.05$)(3,26) sebesar 2,98. Karena harga F_o lebih besar dari F_t , maka hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa secara bersama-sama terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan secara bersama-sama dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

3. Formula Regresi Tiga Variabel Bebas

Dari hasil perhitungan diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = -13,253 - 1,138X_1 + 0,186X_2 + 0,437X_3$. Berikut akan disajikan tabel analisis regresi tiga prediktor.

Tabel 14. Analisis Regresi Tiga Prediktor

Sumber Varian	dk	JK	RJK	Fo	$F_t(\alpha=0.05)(3/26)$
Regresi	3	585,950	195,317	4,167	2,98
Residu	26	1218,806	46,877		
Total	29	1804,756			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa F perhitungan lebih besar dari F tabel, maka dapat dikatakan regresinya berarti. Dengan demikian regresi ganda yang diperoleh dapat dipergunakan membuat kesimpulan mengenai hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket, bahwa hubungannya signifikan.

4. Sumbangan

Berdasarkan pengujian hipotesis, ternyata hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat semuanya signifikan. Hubungan sederhana antara variabel kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket semuanya signifikan. Secara bersama-sama juga diperoleh hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket signifikan. Selanjutnya adalah mencari tahu besarnya sumbangan dari masing-masing variabel bebas maupun secara keseluruhan dari ketiga variabel bebas. Berikut tabel sumbangan efektif dan sumbangan relatif dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 15. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

No	Variabel Prediktor	Korelasi Sederhana	Sumbangan Relatif	Sumbangan Efektif
1	Kelincahan	-0,497	36,7%	11,9%
2	<i>Power</i> tungkai	0,390	19,5%	6,4%
3	Tinggi badan	0,490	43,8%	14,2%
Jumlah			100%	32,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sumbangan yang diberikan variabel kelincahan terhadap keterampilan bermain bolabasket sebesar 11,9%, sumbangan variabel *power* tungkai terhadap keterampilan

bermain bolabasket sebesar 6,4%, sumbangan variabel tinggi badan terhadap keterampilan bermain bolabasket sebesar 14,2%, dan secara bersama-sama sumbangan kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 32,5%.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hubungan antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket dalam permainan bolabasket sebagai berikut:

Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Nilai korelasi sederhana antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar -0,497. Berdasar pengujian hipotesis hubungan keduanya signifikan, hal ini berarti bahwa kelincahan memberikan sumbangan yang signifikan terhadap keterampilan bermain bolabasket. Sumbangan yang diperoleh sebesar 11,9%. Dalam penelitian ini keterampilan bermain bolabasket dijabarkan dalam 3 aspek, yaitu menggiring bola, menembak, dan melempar bola. Maka dalam hal ini kelincahan memberikan kontribusi atau sumbangan sebesar 11,9%. Kelincahan merupakan perluasan gerak yang melibatkan gerak kaki yang efisien dan perubahan-perubahan yang cepat dari posisi badan, khususnya olahraga yang bersifat permainan.

Nilai korelasi yang diperoleh cukup signifikan, ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kelincahan seseorang, maka akan semakin baik keterampilan bermain bolabasketnya. Apabila seorang pemain dapat melewati lawan dengan mudah, maka akan semakin mudah untuk membawa bola ke *ring* lawan dan memasukkan bola ke *ring*. Dengan demikian kesuksesan dalam bermain bolabasket seseorang akan semakin tinggi jika seorang pemain juga mempunyai kelincahan yang tinggi.

Terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Nilai korelasi sederhana antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 0,390. Berdasar pengujian hipotesis hubungan keduanya signifikan, hal ini mempengaruhi sumbangan yang diberikan variabel *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket. Sumbangan yang diberikan variabel *power* tungkai terhadap keterampilan bermain bolabasket sebesar 6,4%.

Power tungkai merupakan merupakan daya ledak otot tungkai, dimana hal ini berperan ketika seorang pemain melakukan lompatan ke atas. Memperhatikan hal ini maka faktor kelincahan tidak dapat dikesampingkan dalam melakukan lay up, dan justru sebaliknya bahwa faktor kelincahan harus diperhatikan. Koefisien korelasi yang diperoleh bernilai positif, hal ini berarti bahwa semakin tinggi nilai *power* tungkai seseorang, maka akan semakin tinggi pula keterampilan bermain bolabasketnya. Apabila seorang pemain

dapat melompat tinggi, maka akan semakin mudah untuk memasukkan bola ke *ring*. Dengan demikian kesuksesan dalam bermain bolabasket seseorang akan semakin tinggi jika seorang pemain juga mempunyai *power* tungkai yang tinggi.

Terdapat hubungan yang signifikan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Nilai korelasi sederhana antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 0,390. Berdasar pengujian hipotesis hubungan keduanya signifikan, hal ini mempengaruhi sumbangan yang diberikan variabel tinggi badan terhadap keterampilan bermain bolabasket. Sumbangan yang diberikan variabel tinggi badan terhadap keterampilan bermain bolabasket sebesar 14,2%.

Tinggi badan merupakan ukuran seluruh badan yang diukur dari telapak kaki sampai dengan kepala bagian atas atau *vertex*. Dalam permainan bolabasket, tinggi badan tentu sangat dibutuhkan karena inti dari permainan bolabasket adalah memasukkan bola ke *ring* yang berada sekitar 2 meter lebih di atas permukaan lantai. Salah satu aspek terpenting dalam keterampilan bermain bolabasket adalah menembak bola ke *ring*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tinggi badan berhubungan signifikan dengan keterampilan bermain bolabasket, dan memberikan kontribusi sebesar 14,2%. Tinggi badan berperan dalam melakukan tembakan

ke *ring*, bahwa seseorang yang lebih tinggi akan lebih mudah menembakkan bola ke *ring* karena jarak bola dengan *ring* juga akan lebih dekat. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi seseorang, maka akan semakin tinggi pula keterampilan bermain bolabasketnya.

Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan secara bersama-sama dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman. Nilai korelasi ganda antara kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan secara bersama-sama dengan keterampilan bermain bolabasket sebesar 0,570. Ternyata korelasi dari ketiga variabel bebas secara bersama-sama terhadap keterampilan bermain bolabasket cukup kuat. Berdasar pengujian hipotesis hubungan dari ketiga variabel bebas secara bersama-sama terhadap keterampilan bermain bolabasket signifikan. Sumbangan yang diberikan ketiga variabel bebas secara bersama-sama terhadap keterampilan bermain bolabasket sebesar 32,5%. Sumbangan ini diperoleh dari variabel kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan sedangkan sisanya sebesar 67,5% berasal dari variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

Dari ketiga variabel bebas, sumbangan terbesar diberikan oleh variabel tinggi badan, sedangkan sumbangan terkecil diberikan oleh variabel *power* tungkai. Hal ini dikarenakan tujuan utama permainan bolabasket adalah memasukkan bola ke *ring* basket, sehingga dalam menembak tinggi badan

sangat penting peranannya. Sedangkan *power* tungkai meskipun memberikan sumbangan yang signifikan, namun sumbangannya paling kecil, yaitu hanya 6,4% saja. Hal ini dikarenakan dalam melakukan tembakan lompatan ke atas kadang tidak dibutuhkan. Dalam menembak dari posisi kaki di tanah juga sudah dapat dilakukan. Namun karena *power* tungkai memberikan sumbangan yang signifikan juga, akan lebih baik jika seorang pemain melakukan tembakan dengan kaki melompat.

Dalam permainan bolabasket, kelincahan dibutuhkan saat menggiring bola, karena tanpa kelincahan yang tinggi seseorang tidak akan dapat menggiring bola dengan baik. Sementara pada saat menembak tinggi badan dan *power* tungkai sangat dibutuhkan. Dengan tinggi badan yang tinggi seseorang tidak perlu membutuhkan *power* lengan yang kuat untuk menembakkan bola ke *ring* karena jarak *ring* dengan bola akan lebih dekat apabila seseorang mempunyai ketinggian yang cukup tinggi. Sedangkan *power* tungkai juga membantu saat seseorang melakukan tembakan ke ring. Dengan tambahan lompatan ke atas bola akan lebih dekat dengan *ring*, sehingga seseorang yang mempunyai *power* tungkai yang tinggi akan lebih mudah melakukan tembakan ke *ring*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan mempunyai hubungan yang signifikan terhadap keterampilan bermain bolabasket, dan memberikan sumbangan sebesar 32,50%, sehingga diharapkan dalam latihan bolabasket, memperhatikan unsur kelincahan, *power*

tungkai, dan tinggi badan seseorang, karena sumbangan yang diberikan juga cukup besar. Dengan demikian apabila seorang pemain mempunyai kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan yang tinggi maka keterampilan bermain bolabasket yang diperoleh juga akan semakin tinggi pula.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara *power* tungkai dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan secara bersama-sama dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dengan diketahuinya hubungan antara kelincahan, *power* tungkai dan tinggi badan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di SMP Santo Aloysius Turi Sleman dapat digunakan sebagai acuan bahwa dalam latihan bolabasket, agar

memperhatikan faktor kelincahan, *power* tungkai, dan tinggi badan, karena ketiga faktor ini mempunyai kontribusi yang nyata terhadap keterampilan bermain bolabasket seseorang. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai pedoman dalam menyusun program latihan bolabasket guna meningkatkan keterampilan bermain bolabasket.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun demikian dalam pelaksanaan di lapangan masih ada kekurangan atau keterbatasan, yaitu sebelum terlaksananya pengambilan data peneliti tidak mampu mengontrol aktivitas siswa, sehingga keadaan siswa pada waktu tes ada yang dalam keadaan fit dan ada yang kurang fit. Alat yang digunakan untuk mengukur belum di kalibrasi. Namun demikian data yang diperoleh tetap digunakan karena untuk menghemat waktu dan biaya penelitian. Pada penelitian ini, peneliti juga tidak mentera ulang alat ukur yang digunakan dalam pengambilan data, hal ini dikarenakan pada penelitian ini tidak membandingkan kemampuan siswa dengan standar, tetapi membandingkan kemampuan siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

D. Saran

Berangkat dari kesimpulan maka disarankan secara khusus kepada para mahasiswa, dosen pengajar serta secara umum kepada pelaku olahraga bolabasket (pemain dan pelatih) bahwa untuk dapat dapat bermain bolabasket dengan baik perlu memperhatikan faktor kelincahan, *power* tungkai, dan

tinggi badan, sehingga dalam latihan agar memperhatikan ketiga faktor tersebut.

Bagi peneliti yang akan datang agar dapat mengadakan pertimbangan penelitian ini dengan menggunakan populasi yang lain, baik dalam kuantitas maupun tingkatan kualitas pemain. Secara kuantitas dengan menambah jumlah populasi yang ada, sedangkan secara kualitas dengan melibatkan taraf keterampilan bermain bolabasket bagi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Amung M & Saputra M.Y. (1999). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Andi Suhendro. (1999). *Dasar-Dasar Kepelatihan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barry L. Johnson. (1986). *Prototiocal Measurement for Evaluation in Physical Education*. New York: Mac Milan Publishing Company.
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Ketrampilan Bolabasket*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Greg Brittenham. (2001). *Bola Basket*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Hal. W. (1996). *Bola Basket Dengan Program Pemahiran Teknik dan taktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hari Amirullah Rachman. (2003). Alat Evaluasi Keterampilan Bermain Bola Basket “*Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*”. Jakarta: Depdiknas.
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologi dalam Coaching*. Jakarta : Depdikbud.
- Husaini Usman & Purnomo setiady Akbar. (2006). *Pengantar Statistik*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Irsyada Machfud. (2000). *Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ismaryati. (2008). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: UPT Penerbit dan Percetakan UNS.
- Jon Oliver. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Kabul Widodo. (2010). Hubungan Antara Kecepatan Lari, Kelincahan, Daya Tahan Aerobic, Tinggi Badan, dan Koordinasi Terhadap Prestasi Bermain Bulutangkis Se-Kabupaten Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- KONI. (1993). *Latihan Kondisi Fisik*. Jakarta: KONI Pusat.
- Ngatman. (2001). *Tes dan Pengukuran*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.


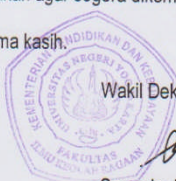
- Nurhasan. (2005). *Aktivitas Kebugaran*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- PB. PERBASI. (2004). *Peraturan Resmi Permainan Bolabasket*. Jakarta : PB PERBASI.
- Pearce Evelyn. (2008). *Anatomi dan Fisiologi untuk Paramedis*. Jakarta: Gramedia Pusat Utama.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Transito.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Suharno HP. 1993. *Metodologi Pelatihan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Syaifuddin. 1997. *Anatomi fisiologi*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Tim Anatomi. (2008). *Diktat Anatomi Manusia*. FIK UNY.
- Tjaliek Soegiardo. (1991). *Fisiologi Olahraga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Tri Junianto. (2011). Hubungan Antara Power Tungkai, Koordinasi Mata, Tangan dan Tinggi Badan Dengan Kemampuan Shoot Underbasket Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255</p>
<hr/>	
Nomor : 121/UN.34.16/PP/2012	21 Juni 2012
Lamp. : 1 Eks.	
H a l : Permohonan Izin Penelitian	
Yth. : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan Setda. Provinsi DIY	
<p>Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :</p>	
Nama : Isnain Desi Prihatno	
NIM : 06601244109	
Program Studi : POR/PJKR	
<p>Penelitian akan dilaksanakan pada :</p>	
W a k t u : Juni s/d Juli 2012	
Tempat/Obyek : SMP Santa Aloysius Turi, Sleman / siswa	
Judul Skripsi : Hubungan Antara Kelicahan, Power Tungkai Dan Tinggi Badan Dengan Keterampilan Bermain Bola Basket Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMP Santo Aloysius Turi, Sleman.	
<p>Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<div style="text-align: right;"> Dekan Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S. NIP. 19600824 198601 1 001</div>	
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kepala Sekolah SMP Santa Aloysius Turi2. Kajur. POR3. Pembimbing TAS4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 2. Surat Ijin Peminjaman Alat Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)

		KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat: Jl. Kolombo 1 Yogyakarta 55281 Telp. 513092, 586168 psw 282, 299, 291										
Nomor	: 1498/UN34.16/LK/2012	23 Juli 2012										
Lampiran	: -											
Perihal	: Peminjaman Alat											
 Kepada Yth. : Isnain Desi Prihatno 06601244109 FIK Universitas Negeri Yogyakarta												
 Dengan hormat, menanggapi surat Saudara tanggal 29 Juni 2012 perihal pada pokok surat pada prinsipnya kami mengijinkan Saudara menggunakan peralatan FIK Universitas Negeri Yogyakarta, berupa :												
<table border="0"><tr><td>1. Stadiometer</td><td>1 buah</td></tr><tr><td>2. Papan Vertical Jump</td><td>1 buah</td></tr><tr><td>3. Bola Basket</td><td>1 buah</td></tr><tr><td>4. Cones</td><td>1 buah</td></tr><tr><td>5. Meteran</td><td>1 buah</td></tr></table>			1. Stadiometer	1 buah	2. Papan Vertical Jump	1 buah	3. Bola Basket	1 buah	4. Cones	1 buah	5. Meteran	1 buah
1. Stadiometer	1 buah											
2. Papan Vertical Jump	1 buah											
3. Bola Basket	1 buah											
4. Cones	1 buah											
5. Meteran	1 buah											
 untuk pengambilan data Penelitian Tugas Akhir Skripsi yang akan dilaksanakan pada :												
Tanggal	: 26 – 28 Juli 2012											
Tempat	: SMP Santo Aloysius Turi Sleman											
 JUDUL SKRIPSI "HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN, POWER TUNGKAI DAN TINGGI BADAN DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET SISWA YANG MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SMP SANTO ALOYSIUS TURI SLEMAN"												
 Dengan ketentuan sebagai berikut :												
<table border="0"><tr><td>1. Menjaga keamanan alat yang dipinjam</td></tr><tr><td>2. Untuk waktu pemakaian dimohon untuk konfirmasi lebih lanjut melalui Kasubag. Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan</td></tr><tr><td>3. Jika sudah selesai dipergunakan agar segera dikembalikan</td></tr></table>			1. Menjaga keamanan alat yang dipinjam	2. Untuk waktu pemakaian dimohon untuk konfirmasi lebih lanjut melalui Kasubag. Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan	3. Jika sudah selesai dipergunakan agar segera dikembalikan							
1. Menjaga keamanan alat yang dipinjam												
2. Untuk waktu pemakaian dimohon untuk konfirmasi lebih lanjut melalui Kasubag. Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan												
3. Jika sudah selesai dipergunakan agar segera dikembalikan												
 Agar menjadikan periksa dan terima kasih												
 Tembusan Yth. : 1. Kajur POR 2. Kasubag. Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan 3. Ahmad Nasrulloh, M.Or. 4. Sutardi FIK Universitas Negeri Yogyakarta		  Wakil Dekan II, Sumarjo, M.Kes. 2 NIP. 19631217 199001 1 002										

Lampiran 3. Surat Keterangan Pengambilan Data di SMP Santo Aloysius Turi Sleman



**YAYASAN BERNARDUS
SMP SANTO ALOYSIUS TURI**

Terakreditasi : A

Alamat: Donokerto, Turi, Sleman, Yogyakarta. 55551.

Telp/faks: (0274) 896963

SURAT KETERANGAN

No :

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Br. Kosmas Mulyadi, S.Pd., CSA
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Santo Aloysius Turi Sleman

Menerangkan bahwa :

Nama : Isnain Desi Prihatno
NIM : 06601244109
Prodi/Jurusan : PJKR/POR
Perguruan Tinggi : UNY

Mahasiswa tersebut telah benar-benar melaksanakan penelitian skripsi pada tanggal 28 - 30 Juli 2012 dan telah menyelesaikan penelitian skripsi di SMP SANTO ALOYSIUS TURI dengan judul :

“Hubungan Antara Kelincahan, *Power* Tungkai Dan Tinggi Badan Dengan Keterampilan Bermain Bolabasket Siswa Yang Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Di SMP Santo Aloysius Turi Sleman”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Turi, 9 Agustus 2012

Kepala Sekolah,

Br. Kosmas Mulyadi, S.Pd., CSA



Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

Pelaksanaan tes vertical jump



Raihan tegak



Raihan loncat tegak

Tes kelincahan *dogging run*



Pelaksanaan tes kelincahan *dogging 1*



Pelaksanaan tes kelincahan *dogging 2*

Pengukuran tinggi badan



Pelaksanaan pengukuran tinggi badan 1



Pelaksanaan pengukuran tinggi badan 2

Tes keterampilan bermain bolabasket *Johnson Basket Ball Test*



Item 1. Menembakkan bola ke basket



Item 1. Menembakkan bola ke basket



Item 2. Melemparkan bola ke arah sasaran



Item 2. Melemparkan bola ke arah sasaran



Item 3. Menggiring bola melewati gawang



Item 3. Menggiring bola melewati gawang

Lampiran 5. Data Penelitian

HASIL TES *DODGiNG RUN*

No	Nama Siswa	Tanggal lahir (usia)	Lembar penilaian tes kelincahan <i>dodging run</i> (satuan detik)
			Waktu tercepat
1	Anselma pita kusumaningrum	12-05-1998 (14 tahun)	14.09
2	Angela natanael P	13-01-1999 (13 tahun)	14.29
3	Beatrix jovita ilona banawa	27-09-1998 (14 tahun)	15.21
4	Bernadeta ragam puspita	06-03-1999 (13 tahun)	14.46
5	Odelia laras weni	20-10-1999 (13 tahun)	14.05
6	Felícula nawang wulandari	14-02-1998 (14 tahun)	15.26
7	Maria susanti noo N.	19-07-1999 (13 tahun)	14.19
8	Chara shinta oktavia	09-10-1998 (14 tahun)	15.21
9	Agnes novia citra dewi A.P	11-08-1999 (13 tahun)	14.41
10	Mikael niko AP	06-09-1998 (14 tahun)	12.31
11	Yohanes dian budi A	09-09-1999 (13 tahun)	12.13
12	Ian jonathan kilangin	05-01-1998 (14 tahun)	11.05
13	Klaudius bengoteku	30-10-1997 (15 tahun)	10.52
14	Yoga kristanto	30-06-1999 (13 tahun)	12.32
15	Yohanes deni	12-04-1998 (14 tahun)	12.09
16	Marcelinus prabandaru D	02-07-1998 (14 tahun)	13.18
17	Bernadus dimas krisnadi	06-11-1998 (14 tahun)	12.3
18	Antonius cholis hutomo	11-07-1999 (13 tahun)	10.41
19	Damaianus andre William	23-03-1999 (13 tahun)	9.55
20	Dika wahyu setiawan	20-07-1999 (13 tahun)	10.12
21	Emanuel aries widyarto	11-01-1998 (14 tahun)	10.51
22	Robertus julianto	13-07-1999 (13 tahun)	10.02
23	Dimas Guntur Colombia	24-04-1999 (13 tahun)	12.37
24	Krisyulianto	15-07-1998 (14 tahun)	12.58
25	Robertus hendri irawan	03-10-1999 (13 tahun)	11.03
26	Yunianto nugroho	11-06-1998 (14 tahun)	12
27	Febrianta aji prasojo	06-02-1998 (14 tahun)	12.52
28	Pramana	17-05-1999 (14 tahun)	12.39
29	Stepanus vinggo kristiadi	12-09-1999 (13 tahun)	12.17
30	Julius anino wijaya	09-07-1998 (14 tahun)	11.52
31			

HASIL PENILAIAN TINGGI BADAN

No	Nama Siswa	Usia (Tahun)	Lembar penilaian tinggi badan (satuan cm)
1	Anselma pita kusumaningrum	(14 tahun)	153.4
2	Angela natanael P	(13 tahun)	154.6
3	Beatrix jovita ilona banawa	(14 tahun)	155.6
4	Bernadeta ragam puspita	(13 tahun)	154
5	Odelia laras weni	(13 tahun)	152
6	Felícula nawang wulandari	(14 tahun)	151.5
7	Maria susanti noo N.	(13 tahun)	155.3
8	Chara shinta oktavia	(14 tahun)	148
9	Agnes novia citra dewi A.P	(13 tahun)	150.8
10	Mikael niko AP	(14 tahun)	162
11	Yohanes dian budi A	(13 tahun)	162.4
12	Ian jonathan kilangin	(14 tahun)	154.2
13	Klaudius bengoteku	(15 tahun)	156
14	Yoga kristanto	(13 tahun)	159.5
15	Yohanes deni	(14 tahun)	161.5
16	Marcelinus prabandaru D	(14 tahun)	165
17	Bernadus dimas krisnadi	(14 tahun)	158.2
18	Antonius cholis hutomo	(13 tahun)	161.7
19	Damaianus andre William	(13 tahun)	167.5
20	Dika wahyu setiawan	(13 tahun)	159.5
21	Emanuel aries widyarto	(14 tahun)	165
22	Robertus julianto	(13 tahun)	154
23	Dimas Guntur Colombia	(13 tahun)	154.6
24	Krisyulianto	(14 tahun)	159.5
25	Robertus hendri irawan	(13 tahun)	160.1
26	Yunianto nugroho	(14 tahun)	162.5
27	Febrianta aji prasojo	(14 tahun)	163.4
28	Pramana	(14 tahun)	163
29	Stepanus vinggo kristiadi	(13 tahun)	160.7
30	Julius anino wijaya	(14 tahun)	169
31			

HASIL TES *VERTICAL JUMP*

No	Nama Siswa	Usia (Tahun)	Lembar penilaian tes <i>vertical jump</i> (satuan cm)
			RLT – RT = Hasil
1	Anselma pita kusumaningrum	(14 tahun)	35
2	Angela natanael P	(13 tahun)	38
3	Beatrix jovita ilona banawa	(14 tahun)	36
4	Bernadeta ragam puspita	(13 tahun)	32
5	Odelia laras weni	(13 tahun)	34
6	Felícula nawang wulandari	(14 tahun)	38
7	Maria susanti noo N.	(13 tahun)	36
8	Chara shinta oktavia	(14 tahun)	36
9	Agnes novia citra dewi A.P	(13 tahun)	47
10	Mikael niko AP	(14 tahun)	31
11	Yohanes dian budi A	(13 tahun)	52
12	Ian jonathan kilangin	(14 tahun)	49
13	Klaudius bengoteku	(15 tahun)	43
14	Yoga kristanto	(13 tahun)	46
15	Yohanes deni	(14 tahun)	46
16	Marcelinus prabandaru D	(14 tahun)	49
17	Bernadus dimas krisnadi	(14 tahun)	45
18	Antonius cholis hutomo	(13 tahun)	47
19	Damaianus andre William	(13 tahun)	42
20	Dika wahyu setiawan	(13 tahun)	44
21	Emanuel aries widyarto	(14 tahun)	50
22	Robertus julianto	(13 tahun)	52
23	Dimas Guntur Colombia	(13 tahun)	51
24	Krisyulianto	(14 tahun)	43
25	Robertus hendri irawan	(13 tahun)	45
26	Yunianto nugroho	(14 tahun)	45
27	Febrianta aji prasojo	(14 tahun)	50
28	Pramana	(14 tahun)	48
29	Stepanus vinggo kristiadi	(13 tahun)	60
30	Julius anino wijaya	(14 tahun)	41
31			

HASIL TES KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET *JOHNSON*
BASKET BALL TEST

ITEM 1. MENEMBAKKAN BOLA KE BASKET

No	Nama Siswa	Usia (Tahun)	Menembak bola ke ring basket (30 detik)
1	Anselma pita kusumaningrum	(14 tahun)	5
2	Angela natanael P	(13 tahun)	5
3	Beatrix jovita ilona banawa	(14 tahun)	5
4	Bernadeta ragam puspita	(13 tahun)	6
5	Odelia laras weni	(13 tahun)	8
6	Felícula nawang wulandari	(14 tahun)	7
7	Maria susanti noo N.	(13 tahun)	7
8	Chara shinta oktavia	(14 tahun)	7
9	Agnes novia citra dewi A.P	(13 tahun)	6
10	Mikael niko AP	(14 tahun)	6
11	Yohanes dian budi A	(13 tahun)	8
12	Ian jonathan kilangin	(14 tahun)	7
13	Klaudius bengoteku	(15 tahun)	5
14	Yoga kristanto	(13 tahun)	8
15	Yohanes deni	(14 tahun)	7
16	Marcelinus prabandaru D	(14 tahun)	6
17	Bernadus dimas krisnadi	(14 tahun)	6
18	Antonius cholis hutomo	(13 tahun)	7
19	Damaianus andre William	(13 tahun)	12
20	Dika wahyu setiawan	(13 tahun)	9
21	Emanuel aries widyarto	(14 tahun)	14
22	Robertus julianto	(13 tahun)	7
23	Dimas Guntur Colombia	(13 tahun)	10
24	Krisyulianto	(14 tahun)	8
25	Robertus hendri irawan	(13 tahun)	5
26	Yunianto nugroho	(14 tahun)	5
27	Febrianta aji prasojo	(14 tahun)	7
28	Pramana	(14 tahun)	11
29	Stepanus vinggo kristiadi	(13 tahun)	12
30	Julius anino wijaya	(14 tahun)	9
31			

ITEM 2. MELEMPARKAN BOLA KE ARAH SASARAN

No	Nama Siswa	Usia (Tahun)	Melemparkan bola ke arah sasaran										Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	8	10	
1	Anselma pita K	(14 tahun)	2		1	3	2	2	1	3	2	1	17
2	Angela natanael P	(13 tahun)	2	1	2		2	2	2		3	1	15
3	Beatrix jovita ilona B	(14 tahun)	1	1		2	2	2			3	2	13
4	Bernadeta ragam P	(13 tahun)	1			2		1		2	1	3	10
5	Odelia laras weni	(13 tahun)	3	1	2	2	1		3	1	2	2	17
6	Felícula nawang W	(14 tahun)		2		1	2		2	2	2		11
7	Maria susanti noo N.	(13 tahun)	2	2	2		3		2	2	1	2	16
8	Chara shinta oktavia	(14 tahun)		2		1	1		2	1		2	9
9	Agnes novia citra D	(13 tahun)	3			1	2			1	1	2	10
10	Mikael niko AP	(14 tahun)			1	1	2	2	2	2	2	1	13
11	Yohanes dian budi A	(13 tahun)			1	2	2	2	3	1	1	1	13
12	Ian jonathan kilangin	(14 tahun)	1		3	1	3		2	2	1	2	15
13	Klaudius bengoteku	(15 tahun)	2	2	2	3	3		2	2	1		17
14	Yoga kristanto	(13 tahun)		3	3	2	2	2	1			1	14
15	Yohanes deni	(14 tahun)	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	17
16	Marcelinus P.D	(14 tahun)	1			2	2	1	1	1		3	11
17	Bernadus dimas K	(14 tahun)	2	2	1	2			2	2		1	12
18	Antonius cholis H	(13 tahun)			3	1	1	3	2	1	2	2	15
19	Damaianus andre W	(13 tahun)	2	2	3	2	3	3	2	1	2	1	21
20	Dika wahyu setiawan	(13 tahun)	2			2		1	1		2	1	9
21	Emanuel aries W	(14 tahun)	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	17
22	Robertus julianto	(13 tahun)	1	1		2		1		2	2	1	10
23	Dimas Guntur C	(13 tahun)			2	2		2		1	1		8
24	Krisyulianto	(14 tahun)	3		3	2	1			1	1	2	13
25	Robertus hendri I	(13 tahun)	2	2		2		1		3	1	1	12
26	Yunianto nugroho	(14 tahun)		1	1	2	1		2	3		2	12
27	Febrianta aji prasojo	(14 tahun)	1	2	2	1	1	2			3		12
28	Pramana	(14 tahun)	2	2	2		1	1		1	2	1	12
29	Stepanus vinggo K	(13 tahun)	3	2	2	2	1	2	2	3	2	1	20
30	Julius anino wijaya	(14 tahun)	2		2	1	1	1	2	1	2	2	14
31													

ITEM 3. MENGGIRING BOLA MELEWATI GAWANG

No	Nama Siswa	Usia (Tahun)	Menggiring bola melewati gawang (30 detik)
1	Anselma pita kusumaningrum	(14 tahun)	8 gawang
2	Angela natanael P	(13 tahun)	7
3	Beatrix jovita ilona banawa	(14 tahun)	8
4	Bernadeta ragam puspita	(13 tahun)	9
5	Odelia laras weni	(13 tahun)	6
6	Felícula nawang wulandari	(14 tahun)	9
7	Maria susanti noo N.	(13 tahun)	10
8	Chara shinta oktavia	(14 tahun)	8
9	Agnes novia citra dewi A.P	(13 tahun)	7
10	Mikael niko AP	(14 tahun)	11
11	Yohanes dian budi A	(13 tahun)	9
12	Ian jonathan kilangin	(14 tahun)	14
13	Klaudius bengoteku	(15 tahun)	15
14	Yoga kristanto	(13 tahun)	10
15	Yohanes deni	(14 tahun)	9
16	Marcelinus prabandaru D	(14 tahun)	10
17	Bernadus dimas krisnadi	(14 tahun)	8
18	Antonius cholis hutomo	(13 tahun)	10
19	Damaianus andre William	(13 tahun)	14
20	Dika wahyu setiawan	(13 tahun)	7
21	Emanuel aries widyarto	(14 tahun)	15
22	Robertus julianto	(13 tahun)	9
23	Dimas Guntur Colombia	(13 tahun)	13
24	Krisyulianto	(14 tahun)	10
25	Robertus hendri irawan	(13 tahun)	11
26	Yunianto nugroho	(14 tahun)	8
27	Febrianta aji prasojo	(14 tahun)	10
28	Pramana	(14 tahun)	14
29	Stepanus vinggo kristiadi	(13 tahun)	15
30	Julius anino wijaya	(14 tahun)	11
31			

T-SKOR KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

No	data kasar			t skor			keterampil an bermain bolabasket
	Menemba k	Melemp ar	Menggiri ng	Menemb ak	Melemp ar	Menggiri ng	
1	5	17	8	39.27	60.77	41.78	47.27
2	5	15	7	39.27	54.62	37.99	43.96
3	5	13	8	39.27	48.46	41.78	43.17
4	6	10	9	43.56	39.23	45.57	42.79
5	8	17	6	52.15	60.77	34.20	49.04
6	7	11	9	47.85	42.31	45.57	45.24
7	7	16	10	47.85	57.69	49.36	51.63
8	7	9	8	47.85	36.15	41.78	41.93
9	6	10	7	43.56	39.23	37.99	40.26
10	6	13	11	43.56	48.46	53.14	48.39
11	8	13	9	52.15	48.46	45.57	48.73
12	7	15	14	47.85	54.62	64.51	55.66
13	5	17	15	39.27	60.77	68.30	56.11
14	8	14	10	52.15	51.54	49.36	51.01
15	7	17	9	47.85	60.77	45.57	51.40
16	6	11	10	43.56	42.31	49.36	45.08
17	6	12	8	43.56	45.38	41.78	43.58
18	7	15	10	47.85	54.62	49.36	50.61
19	12	21	14	69.31	73.08	64.51	68.97
20	9	9	7	56.44	36.15	37.99	43.53
21	14	17	15	77.90	60.77	68.30	68.99
22	7	10	9	47.85	39.23	45.57	44.22
23	10	8	13	60.73	33.08	60.72	51.51
24	8	13	10	52.15	48.46	49.36	49.99
25	5	12	11	39.27	45.38	53.14	45.93
26	5	12	8	39.27	45.38	41.78	42.15
27	7	12	10	47.85	45.38	49.36	47.53
28	11	12	14	65.02	45.38	64.51	58.30
29	12	20	15	69.31	70.00	68.30	69.20
30	9	14	11	56.44	51.54	53.14	53.71

Lampiran 6. Rekapitulasi Data Penelitian

No	Kelincahan	<i>Power</i> tungkai	Tinggi Badan	Keterampilan bermain bolabasket
1	14.09	35	153.4	47.27
2	14.29	38	154.6	43.96
3	15.21	36	155.6	43.17
4	14.46	32	154	42.79
5	14.05	34	152	49.04
6	15.26	38	151.5	45.24
7	14.19	36	155.3	51.63
8	15.21	36	148	41.93
9	14.41	47	150.8	40.26
10	12.31	31	162	48.39
11	12.13	52	162.4	48.73
12	11.05	49	154.2	55.66
13	10.52	43	156	56.11
14	12.32	46	159.5	51.01
15	12.09	46	161.5	51.4
16	13.18	49	165	45.08
17	12.3	45	158.2	43.58
18	10.41	47	161.7	50.61
19	9.55	42	167.5	68.97
20	10.12	44	159.5	43.53
21	10.51	50	165	68.99
22	10.02	52	154	44.22
23	12.37	51	154.6	51.51
24	12.58	43	159.5	49.99
25	11.03	45	160.1	45.93
26	12	45	162.5	42.15
27	12.52	50	163.4	47.53
28	12.39	48	163	58.3
29	12.17	60	160.7	69.2
30	11.52	41	169	53.71

Lampiran 7. Frekuensi Data

Frequencies

Statistics					
		kelincahan	power tungkai	tinggi badan	keterampilan bermain bolabasket
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
	Mean	12.4753	43.7000	158.4833	49.9963
	Median	12.3150	45.0000	159.5000	48.5600
	Mode	15.21	36.00 ^a	159.50	40.26 ^a
	Std. Deviation	1.66120	6.87399	5.23352	7.88879
	Variance	2.760	47.252	27.390	62.233
	Minimum	9.55	31.00	148.00	40.26
	Maximum	15.26	60.00	169.00	69.20

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Kelincahan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9.55	1	3.3	3.3	3.3
	10.02	1	3.3	3.3	6.7
	10.12	1	3.3	3.3	10.0
	10.41	1	3.3	3.3	13.3
	10.51	1	3.3	3.3	16.7
	10.52	1	3.3	3.3	20.0
	11.03	1	3.3	3.3	23.3
	11.05	1	3.3	3.3	26.7
	11.52	1	3.3	3.3	30.0
	12	1	3.3	3.3	33.3
	12.09	1	3.3	3.3	36.7
	12.13	1	3.3	3.3	40.0
	12.17	1	3.3	3.3	43.3
	12.3	1	3.3	3.3	46.7
	12.31	1	3.3	3.3	50.0
	12.32	1	3.3	3.3	53.3

12.37	1	3.3	3.3	56.7
12.39	1	3.3	3.3	60.0
12.52	1	3.3	3.3	63.3
12.58	1	3.3	3.3	66.7
13.18	1	3.3	3.3	70.0
14.05	1	3.3	3.3	73.3
14.09	1	3.3	3.3	76.7
14.19	1	3.3	3.3	80.0
14.29	1	3.3	3.3	83.3
14.41	1	3.3	3.3	86.7
14.46	1	3.3	3.3	90.0
15.21	2	6.7	6.7	96.7
15.26	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Power tungkai

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 31	1	3.3	3.3	3.3
32	1	3.3	3.3	6.7
34	1	3.3	3.3	10.0
35	1	3.3	3.3	13.3
36	3	10.0	10.0	23.3
38	2	6.7	6.7	30.0
41	1	3.3	3.3	33.3
42	1	3.3	3.3	36.7
43	2	6.7	6.7	43.3
44	1	3.3	3.3	46.7
45	3	10.0	10.0	56.7
46	2	6.7	6.7	63.3
47	2	6.7	6.7	70.0
48	1	3.3	3.3	73.3
49	2	6.7	6.7	80.0
50	2	6.7	6.7	86.7
51	1	3.3	3.3	90.0
52	2	6.7	6.7	96.7
60	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

tinggi badan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	148	1	3.3	3.3	3.3
	150.8	1	3.3	3.3	6.7
	151.5	1	3.3	3.3	10.0
	152	1	3.3	3.3	13.3
	153.4	1	3.3	3.3	16.7
	154	2	6.7	6.7	23.3
	154.2	1	3.3	3.3	26.7
	154.6	2	6.7	6.7	33.3
	155.3	1	3.3	3.3	36.7
	155.6	1	3.3	3.3	40.0
	156	1	3.3	3.3	43.3
	158.2	1	3.3	3.3	46.7
	159.5	3	10.0	10.0	56.7
	160.1	1	3.3	3.3	60.0
	160.7	1	3.3	3.3	63.3
	161.5	1	3.3	3.3	66.7
	161.7	1	3.3	3.3	70.0
	162	1	3.3	3.3	73.3
	162.4	1	3.3	3.3	76.7
	162.5	1	3.3	3.3	80.0
	163	1	3.3	3.3	83.3
	163.4	1	3.3	3.3	86.7
	165	2	6.7	6.7	93.3
	167.5	1	3.3	3.3	96.7
	169	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

keterampilan bermain bolabasket

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40.26	1	3.3	3.3	3.3
	41.93	1	3.3	3.3	6.7
	42.15	1	3.3	3.3	10.0
	42.79	1	3.3	3.3	13.3
	43.17	1	3.3	3.3	16.7
	43.53	1	3.3	3.3	20.0
	43.58	1	3.3	3.3	23.3
	43.96	1	3.3	3.3	26.7

44.22	1	3.3	3.3	30.0
45.08	1	3.3	3.3	33.3
45.24	1	3.3	3.3	36.7
45.93	1	3.3	3.3	40.0
47.27	1	3.3	3.3	43.3
47.53	1	3.3	3.3	46.7
48.39	1	3.3	3.3	50.0
48.73	1	3.3	3.3	53.3
49.04	1	3.3	3.3	56.7
49.99	1	3.3	3.3	60.0
50.61	1	3.3	3.3	63.3
51.01	1	3.3	3.3	66.7
51.4	1	3.3	3.3	70.0
51.51	1	3.3	3.3	73.3
51.63	1	3.3	3.3	76.7
53.71	1	3.3	3.3	80.0
55.66	1	3.3	3.3	83.3
56.11	1	3.3	3.3	86.7
58.3	1	3.3	3.3	90.0
68.97	1	3.3	3.3	93.3
68.99	1	3.3	3.3	96.7
69.2	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 8. Uji Normalitas

NPar Tests Chi-Square Test Frequencies

kelincahan			
	Observed N	Expected N	Residual
9.55	1	1.0	.0
10.02	1	1.0	.0
10.12	1	1.0	.0
10.41	1	1.0	.0
10.51	1	1.0	.0
10.52	1	1.0	.0
11.03	1	1.0	.0
11.05	1	1.0	.0
11.52	1	1.0	.0
12	1	1.0	.0
12.09	1	1.0	.0
12.13	1	1.0	.0
12.17	1	1.0	.0
12.3	1	1.0	.0
12.31	1	1.0	.0
12.32	1	1.0	.0
12.37	1	1.0	.0
12.39	1	1.0	.0
12.52	1	1.0	.0
12.58	1	1.0	.0
13.18	1	1.0	.0
14.05	1	1.0	.0
14.09	1	1.0	.0
14.19	1	1.0	.0
14.29	1	1.0	.0
14.41	1	1.0	.0
14.46	1	1.0	.0
15.21	2	1.0	1.0
15.26	1	1.0	.0
Total	30		

vertical jump			
	Observed N	Expected N	Residual
31	1	1.6	-.6
32	1	1.6	-.6
34	1	1.6	-.6
35	1	1.6	-.6

36	3	1.6	1.4
38	2	1.6	.4
41	1	1.6	-.6
42	1	1.6	-.6
43	2	1.6	.4
44	1	1.6	-.6
45	3	1.6	1.4
46	2	1.6	.4
47	2	1.6	.4
48	1	1.6	-.6
49	2	1.6	.4
50	2	1.6	.4
51	1	1.6	-.6
52	2	1.6	.4
60	1	1.6	-.6
Total	30		

tinggi badan

	Observed N	Expected N	Residual
148	1	1.2	-.2
150.8	1	1.2	-.2
151.5	1	1.2	-.2
152	1	1.2	-.2
153.4	1	1.2	-.2
154	2	1.2	.8
154.2	1	1.2	-.2
154.6	2	1.2	.8
155.3	1	1.2	-.2
155.6	1	1.2	-.2
156	1	1.2	-.2
158.2	1	1.2	-.2
159.5	3	1.2	1.8
160.1	1	1.2	-.2
160.7	1	1.2	-.2
161.5	1	1.2	-.2
161.7	1	1.2	-.2
162	1	1.2	-.2
162.4	1	1.2	-.2
162.5	1	1.2	-.2
163	1	1.2	-.2
163.4	1	1.2	-.2
165	2	1.2	.8
167.5	1	1.2	-.2
169	1	1.2	-.2

tinggi badan

	Observed N	Expected N	Residual
148	1	1.2	-.2
150.8	1	1.2	-.2
151.5	1	1.2	-.2
152	1	1.2	-.2
153.4	1	1.2	-.2
154	2	1.2	.8
154.2	1	1.2	-.2
154.6	2	1.2	.8
155.3	1	1.2	-.2
155.6	1	1.2	-.2
156	1	1.2	-.2
158.2	1	1.2	-.2
159.5	3	1.2	1.8
160.1	1	1.2	-.2
160.7	1	1.2	-.2
161.5	1	1.2	-.2
161.7	1	1.2	-.2
162	1	1.2	-.2
162.4	1	1.2	-.2
162.5	1	1.2	-.2
163	1	1.2	-.2
163.4	1	1.2	-.2
165	2	1.2	.8
167.5	1	1.2	-.2
169	1	1.2	-.2
Total	30		

keterampilan bermain bolabasket

	Observed N	Expected N	Residual
40.26	1	1.0	.0
41.93	1	1.0	.0
42.15	1	1.0	.0
42.79	1	1.0	.0
43.17	1	1.0	.0
43.53	1	1.0	.0
43.58	1	1.0	.0
43.96	1	1.0	.0
44.22	1	1.0	.0
45.08	1	1.0	.0
45.24	1	1.0	.0
45.93	1	1.0	.0
47.27	1	1.0	.0
47.53	1	1.0	.0

48.39	1	1.0	.0
48.73	1	1.0	.0
49.04	1	1.0	.0
49.99	1	1.0	.0
50.61	1	1.0	.0
51.01	1	1.0	.0
51.4	1	1.0	.0
51.51	1	1.0	.0
51.63	1	1.0	.0
53.71	1	1.0	.0
55.66	1	1.0	.0
56.11	1	1.0	.0
58.3	1	1.0	.0
68.97	1	1.0	.0
68.99	1	1.0	.0
69.2	1	1.0	.0
Total	30		

Test Statistics

	kelincahan	Power tungkai	tinggi badan	keterampilan bermain bolabasket
Chi-Square	.933 ^a	5.467 ^b	5.000 ^c	.000 ^d
df	28	18	24	29
Asymp. Sig.	1.000	.998	1.000	1.000

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

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

c. 25 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.2.

d. 30 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.0.

Lampiran 9. Regresi Sederhana dan Uji Linearitas

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	kelincahan ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.497 ^a	.247	.220	6.96519

a. Predictors: (Constant), kelincahan

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	446.370	1	446.370	9.201	.005 ^a
	Residual	1358.387	28	48.514		
	Total	1804.756	29			

a. Predictors: (Constant), kelincahan

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	79.459	9.796		8.111	.000
	kelincahan	-2.362	.779	-.497	-3.033	.005

a. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
keterampilan bermain bolabasket * kelincahan	Between Groups	(Combined)	1803.987	28	64.428	83.803	.086
		Linearity	446.370	1	446.370	580.606	.026
		Deviation from Linearity	1357.618	27	50.282	65.403	.097
	Within Groups		.769	1	.769		
	Total		1804.756	29			

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	vertical jump ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.390 ^a	.152	.122	7.39151

a. Predictors: (Constant), vertical jump

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	274.991	1	274.991	5.033	.033 ^a
	Residual	1529.765	28	54.634		
	Total	1804.756	29			

a. Predictors: (Constant), vertical jump

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.420	8.830		3.445	.002
	vertical jump	.448	.200	.390	2.243	.033

a. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
keterampilan bermain bolabasket * vertical jump	Between Groups	(Combined)	1372.150	18	76.231	1.938	.132
		Linearity	274.991	1	274.991	6.992	.023
		Deviation from Linearity	1097.159	17	64.539	1.641	.203
	Within Groups		432.606	11	39.328		
	Total		1804.756	29			

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	tinggi badan ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.490 ^a	.240	.213	6.99715

a. Predictors: (Constant), tinggi badan

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	433.874	1	433.874	8.862	.006 ^a
	Residual	1370.882	28	48.960		
	Total	1804.756	29			

a. Predictors: (Constant), tinggi badan

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-67.135	39.368		-1.705	.099
	tinggi badan	.739	.248	.490	2.977	.006

a. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
keterampilan bermain bolabasket * tinggi badan	Between Groups	(Combined)	1456.481	24	60.687	.871	.637
		Linearity	433.874	1	433.874	6.229	.055
		Deviation from Linearity	1022.607	23	44.461	.638	.791
	Within Groups		348.275	5	69.655		
	Total		1804.756	29			

Lampiran 10. Analisis Korelasi

Correlations

		Correlations			
		kelincahan	Power tungkai	Tinggi badan	keterampilan bermain bolabasket
kelincahan	Pearson Correlation	1.000	-.524**	-.596**	-.497**
	Sig. (2-tailed)		.001	.003	.005
	N	30.000	30	30	30
Power tungkai	Pearson Correlation	-.524**	1.000	.354	.390*
	Sig. (2-tailed)	.001		.055	.006
	N	30	30.000	30	30
Tinggi badan	Pearson Correlation	-.596**	.354	1.000	.490**
	Sig. (2-tailed)	.003	.055		.033
	N	30	30	30.000	30
keterampilan bermain bolabasket	Pearson Correlation	-.497**	.390*	.490**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.005	.006	.033	
	N	30	30	30	30.000

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

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

Lampiran 11. Analais Regresi Ganda

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Power tungkai, kelincahan, tinggi badan ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.570 ^a	.325	.247	6.84669	2.194

a. Predictors: (Constant), tinggi badan, power tungkai, kelincahan

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	585.950	3	195.317	4.167	.016 ^a
	Residual	1218.806	26	46.877		
	Total	1804.756	29			

a. Predictors: (Constant), vertical jump, tinggi badan, kelincahan

b. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	-13.253	57.118		-.232	.818					
	kelincahan	-1.138	1.048	-.240	-1.086	.288	-.497	-.208	-.175	.533	1.875
	vertical jump	.186	.218	.162	.854	.401	.390	.165	.138	.723	1.384
	tinggi badan	.437	.303	.290	1.444	.161	.490	.272	.233	.643	1.556

a. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimensi on	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions			
				(Constant)	kelincahan	tinggi badan	vertical jump
1	1	3.963	1.000	.00	.00	.00	.00
	2	.031	11.366	.00	.14	.00	.29
	3	.006	26.598	.01	.42	.04	.70
	4	.000	118.190	.99	.44	.96	.01

a. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	40.8677	56.9533	49.9963	4.49502	30
Residual	-10.38582	14.85721	.00000	6.48289	30
Std. Predicted Value	-2.031	1.548	.000	1.000	30
Std. Residual	-1.517	2.170	.000	.947	30

a. Dependent Variable: keterampilan bermain bolabasket

Lampiran 12. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Persiapan perhitungan

$$\Sigma X_1 = 374,26 \quad \Sigma X_1 Y = 18522,62$$

$$\Sigma X_2 = 1311 \quad \Sigma X_2 Y = 66159,05$$

$$\Sigma X_3 = 4754,5 \quad \Sigma X_3 Y = 238294,6$$

$$\Sigma Y = 1499,89 \quad N = 30$$

Persamaan garis regresi:

$$\hat{Y} = -13,253 - 1,138X_1 + 0,186X_2 + 0,437X_3$$

$$b_1 = -1,138$$

$$b_2 = 0,186$$

$$b_3 = 0,437$$

$$\Sigma x_1 y = \Sigma X_1 Y - \frac{(\Sigma X_1)(\Sigma Y)}{N}$$

$$\Sigma x_1 y = 18522,62 - \frac{(374,26)(1499,89)}{30}$$

$$\Sigma x_1 y = -189,008$$

$$\Sigma x_2 y = \Sigma X_2 Y - \frac{(\Sigma X_2)(\Sigma Y)}{N}$$

$$\Sigma x_2 y = 66159,05 - \frac{(1311)(1499,89)}{30}$$

$$\Sigma x_2 y = 613,857$$

$$\Sigma x_3 y = \Sigma X_3 Y - \frac{(\Sigma X_3)(\Sigma Y)}{N}$$

$$\Sigma x_3 y = 238294,6 - \frac{(4754,5)(1499,89)}{30}$$

$$\Sigma x_3 y = 587,033$$

$$SR = \frac{b_n \cdot \Sigma x_n y}{JK(Reg)} \times 100\%$$

$$b_n \cdot \Sigma x_n y$$

$$SE = \frac{\quad}{JK(Tot)} \times 100\%$$

$$\text{Efektivitas garis regresi} = \frac{JK(Reg)}{JK(Tot)} \times 100\%$$

Prediktor Kelincahan

$$SR = \frac{b_1 \cdot \Sigma x_1 y}{JK(Reg)} \times 100\%$$

$$SR = \frac{(-1,138)(-189,008)}{585,950} \times 100\%$$

$$SR = 36,7\%$$

$$SE = \frac{b_1 \cdot \Sigma x_1 y}{JK(Tot)} \times 100\%$$

$$SE = \frac{(-1,138)(-189,008)}{1804,756} \times 100\%$$

$$SE = 11,9\%$$

Prediktor Power Tungkai

$$SR = \frac{b_2 \cdot \Sigma x_2 y}{JK(Reg)} \times 100\%$$

$$SR = \frac{(0,186)(613,857)}{585,950} \times 100\%$$

$$SR = 19,5\%$$

$$SE = \frac{b_2 \cdot \Sigma x_2 y}{JK(Tot)} \times 100\%$$

$$SE = \frac{(0,186)(613,857)}{1804,756} \times 100\%$$

$$SE = 6,4\%$$

Prediktor Tinggi Badan

$$SR = \frac{B_3 \cdot \Sigma x_3 y}{JK(Reg)} \times 100\%$$

$$SR = \frac{(0,437)(587,033)}{585,950} \times 100\%$$

$$SR = 43,8\%$$

$$SE = \frac{B_3 \cdot \Sigma x_3 y}{JK(Tot)} \times 100\%$$

$$SE = \frac{(0,437)(587,033)}{1804,756} \times 100\%$$

$$SE = 14,2\%$$

$$\text{Efektivitas garis regresi} = \frac{JK(Reg)}{JK(Tot)} \times 100\%$$

$$= \frac{585,950}{1804,756} \times 100\%$$

$$= 32,5\%$$