

HUBUNGAN ANTARA KECEPATAN DAN KELINCAHAN TERHADAP KEMAMPUAN MENGGIRING PADA PEMAIN SEPAKBOLA GPD SIDOARJO U-15

Moh Alfian Halim Fahrizal

Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui adakah hubungan antara kecepatan dengan kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. 2) Untuk mengetahui adakah hubungan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. 3) Untuk mengetahui adakah hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. 4) Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (koefisien determinasi) kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola. Sampel penelitian ini adalah para pemain SSB GPD Sidoarjo U-15 yang berjumlah 25 pemain, dengan menggunakan teknik total *sampling* yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian deskriptif – kuantitatif dengan desain korelasional hubungan sebab akibat.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data maka didapatkan hasil nilai R_{hitung} sebesar 0,918; dan diperoleh hasil F_{hitung} sebesar 5,89, dari hasil tersebut maka didapatkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($5,89 > 3,44$), yang berarti terdapat korelasi signifikan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola. Besarnya sumbangan koefisien determinasi antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola sebesar 84,27%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15, semakin besar kecepatan dan kelincahan pemain sepakbola semakin besar pula kemampuan menggiring bola pemain sepakbola tersebut.

Kata kunci: Hubungan, Kecepatan, Kelincahan, Kemampuan Menggiring Bola

RELATIONSHIP BETWEEN SPEED AND AGILITY IN THE ABILITY OF DRIBBLE ON FOOTBALL PLAYER GPD SIDOARJO U-15

Moh Alfian Halim Fahrizal

Department Health and Recreation Education, Faculty Sport Science, State University Of Surabaya

ABSTRACT

This research aims: 1) to know is there a relationship between the speed with the ability of herding on football player GPD Sidoarjo U-15. 2) to know is there a relationship between agility to the ability of dribble on football player GPD Sidoarjo U-15. 3) to know is there a relationship between speed and agility in the ability of dribble on football player GPD Sidoarjo U-15. 4) to know how big contributions (the coefficients determination) the speed and agility on ability to dribble. Sample of this research is the players SSB GPD Sidoarjo U-15 which totaled 25 players, by using the total of sampling techniques namely entire population as sample .The kind of research will be used a type of research is descriptive – quantitative with the design of correlational and effect relationship.

Based on the calculation on data analysis then obtained the results of the value of R value calculated at 0.918; and the results obtained F count 5.89, from the result obtained value then $F_{count} > F_{table}$ ($5.89 > 3.44$), which means there is a significant correlation between the speed and agility on ability to dribble. The size of the contribution the coefficients determined between the speed and agility on ability to dribble of 84.27%. So it will be concluded that there is the relationship between speed and agility on ability to drive in football player gpd sidoarjo u-15 , bigger speed and agility football player the greater the ability dribble the football player .

Keywords: Relationships, Speed, Agility, Ability to Dribble.

PENDAHULUAN

Sepakbola adalah permainan olahraga yang dilakukan dalam waktu 2 x 45 menit. Selama waktu 90 menit, pemain sepakbola dituntut untuk selalu bergerak. Di dalam sepakbola bukan hanya sekedar melakukan pergerakan, namun pemain dituntut melakukan gerak fisik yang lain, seperti pergerakan menggiring bola, pergerakan menendang bola, berlari untuk mengejar bola, berlari kemudian harus berhenti secara tiba – tiba, berlari sambil berbelok bahkan bisa memutar badan 180 derajat. Melompat, kontak fisik dengan pemain lawan. Semua itu membutuhkan kualitas kondisi fisik dan teknik pada tingkat tertentu agar dapat memainkan sepakbola dengan baik. Apalagi berbicara tentang sepakbola profesional, maka tuntutan kondisi fisik ini secara otomatis akan dibutuhkan lebih tinggi lagi. Untuk mencapai kondisi fisik yang tinggi tersebut, maka diperlukan latihan yang teratur dan terprogram dengan baik supaya bisa mencapai kondisi fisik yang sangat baik.

Tujuan akhir dari suatu permainan sepakbola adalah kemenangan. Hal ini dibutuhkan berbagai teknik dan strategi yang baik agar tercipta suatu gol ke gawang lawan. Salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola adalah menggiring bola. Tujuan menggiring bola dalam permainan sepakbola antara lain yaitu untuk mendekati jarak gawang tim lawan dan melewati tim lawan.

Tujuan permainan sepakbola menurut Eric.C Batty (1987: 11) adalah: “Mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.” Dengan demikian semua pemain harus mampu melakukan aksi perseorangan, karena bukan hanya pemain penyerang saja yang harus melakukan penyerangan, akan tetapi pemain tengah dan belakang juga perlu terampil melakukan aksi perseorangan untuk menyerang ke daerah pertahanan lawan, karena dalam permainan sepakbola modern, pemain belakang juga mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk ikut melakukan penyerangan.

Menurut Sukatamsi (1984:34) bahwa teknik dasar bermain sepakbola terdiri dari: 1.) teknik tanpa bola, diantaranya adalah: a.) lari, b.) melompat, c.) gerak tipu tanpa bola, d.) gerakan khusus penjaga gawang. 2.) teknik dengan bola,

diantaranya adalah: a.) menendang bola, b.) menerima bola, c.) menggiring bola, d.) menyundul bola, e.) melempar bola, f.) gerak tipu dengan bola, g.) merampas atau merebut bola, dan h.) teknik-teknik khusus penjaga gawang.

Seorang pemain sepakbola selain harus menguasai teknik dasar yang benar juga harus memiliki kondisi fisik yang baik, komponen kondisi fisik yang sangat diperlukan meliputi: kekuatan, daya tahan, daya ledak, kecepatan, kelentukan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, ketepatan dan reaksi. (Sajoto, 1988:56). Menurut Widodo (2007:30) komponen kondisi fisik pemain sepakbola dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu komponen kondisi fisik utama dan penunjang. Komponen kondisi fisik yang utama antara lain: daya tahan anaerobik, daya tahan otot kaki, kelincahan, dan kekuatan otot kaki. Sedangkan komponen kondisi fisik penunjang antara lain: daya tahan aerobik, kekuatan otot perut dan bahu.

Dalam permainan sepakbola, menggiring bola merupakan gerakan yang sering dilakukan oleh pemain sepakbola. Sarumpaet (1992:24) menyatakan bahwa menggiring bola merupakan teknik dalam usaha memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan.

Secara biomekanika menggiring bola bisa diprediksi oleh faktor kecepatan, kelincahan, dan kekuatan otot tungkai. Menurut Praditya (2012:04) kecepatan, kelincahan, dan kekuatan otot tungkai dibutuhkan oleh seorang pemain sepakbola dalam menghadapi situasi tertentu dan kondisi pertandingan.

Menurut Gusnanda (2012:04) kelincahan akan berpengaruh besar pada teknik menggiring bola tidak hanya membawa bola menyusuri tanah dan lurus ke depan melainkan menghadapi lawan yang jaraknya cukup dekat dan rapat. Dengan kelincahan tinggi pemain dapat menggiring bola melewati dan membebaskan diri dari kawalan lawan dengan gerakan merubah arah secara cepat.

KAJIAN PUSTAKA

Hakekat Sepakbola

Sepakbola merupakan olahraga yang paling terkenal di dunia, lebih dari 200 juta orang di seluruh dunia memainkan sepakbola. Alasan dari daya tarik sepakbola terletak pada kealamian permainan tersebut. Sepakbola adalah permainan yang menantang secara fisik dan mental. Gerakan pemain yang lancar dan terkontrol mengekspresikan individualitasnya dalam permainan beregu, kecepatan, kekuatan, stamina, keterampilan, dan pengetahuan mengenai taktik, semuanya merupakan aspek yang penting dari penampilan. Berbagai tantangan yang dihadapi oleh pemain mungkin menjadi daya tarik utama dari penampilan ini. (Luxbacher, Joseph A, 1997:01).

Hakekat Kecepatan (Speed)

Kecepatan adalah kemampuan untuk menempuh jarak tertentu, terutama jarak pendek, dalam waktu sesingkat-singkatnya. Kecepatan dipengaruhi oleh waktu reaksi, yaitu waktu mulai mendengar aba-aba sampai gerak pertama dilakukan, maupun waktu gerak, yaitu waktu yang dipakai untuk menempuh jarak. (Sajoto, 1988:54).

Menurut Suharno, Hp (1978:26) kecepatan seseorang ditentukan oleh berbagai faktor, secara umum yaitu:

1. Macam *fibril* otot yang dibawa sejak lahir (pembawaan), *fibril* warna putih baik untuk gerakan kecepatan.
2. Pengaturan *Nervous System*.
3. Kekuatan otot.
4. Kemampuan elastisitas dan relaksasi suatu otot.
5. Kemauan dan disiplin individu.

Hakekat Kelincahan (Agility)

Kelincahan menurut Sajoto (1988:55) adalah kemampuan merubah arah dengan cepat dan tepat, selagi tubuh bergerak dari satu tempat ketempat lain. Yaitu suatu kemampuan untuk merubah posisi badan secara cepat dan tepat, seperti gerak menghindari lawan dalam permainan bola basket dan lain-lain.

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi kelincahan menurut Dangsina Moeloek dan Arjadino Tjokro (1984:8-9) dalam Ponco Nugroho (2005:17-18) adalah:

1. Tipe tubuh

Seperti telah dijelaskan dalam pengertian kelincahan bahwa gerakan-gerakan kelincahan menuntut terjadinya pengurangan dan pemacuan tubuh secara bergantian. Dimana momentum sama dengan massa dikalikan kecepatan. Dihubungkan dengan tipe tubuh, maka orang yang tergolong *mesomorf* lebih tangkas dari *ektomorf* dan *endomorf*.

2. Usia

Kelincahan anak meningkat kira-kira sampai usia 12 tahun (memasuki pertumbuhan cepat. Selama periode tersebut (3 tahun) kelincahan tidak meningkat, bahkan menurun. Setelah masa pertumbuhan berlalu, kelincahan meningkat lagi secara mantap sampai anak mencapai maturitas dan setelah itu menurun kembali.

3. Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kelincahan sedikit lebih baik dari anak perempuan sebelum mencapai usia pubertas. Setelah pubertas perbedaan tampak lebih mencolok.

4. Berat badan

Berat badan berlebihan secara langsung mengurangi berat badan.

5. Kelelahan

Kelelahan mengurangi ketangkasan terutama karena menurunnya koordinasi. Sehubungan dengan hal itu penting untuk memelihara daya tahan kardiovaskuler dan otot agar kelelahan tidak mudah timbul.

Hakekat Menggiring Bola (Dribbling)

Penggiringan bola dalam sepakbola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan anda untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang yang terbuka. Anda dapat menggunakan berbagai bagian kaki (*inside, outside, instep*, telapak kaki) untuk mengontrol bola sambil terus menggiring bola. (Luxbacher, Joseph A, 1997:47).

Faktor – Faktor Yang Ada Dalam Kemampuan Menggiring Bola

Dalam permainan sepakbola terutama dalam kemampuan menggiring bola banyak faktor yang menentukan dan menunjang keberhasilan dalam bermain sepakbola, antara lain yaitu:

1. Kondisi fisik
2. Teknik

3. Taktik
4. Intensitas latihan
5. Mental.

Program latihan kondisi fisik dan teknik haruslah direncanakan dengan baik dan sistematis sehingga memungkinkan untuk dapat menguasai teknik-teknik dasar sepakbola terutama kemampuan menggiring bola serta untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik. Hal ini diungkapkan oleh Sajoto (1988:57) bahwa salah satu faktor tertentu untuk mencapai prestasi olahraga terutama pada olahraga sepakbola adalah terpenuhinya komponen kondisi fisik, yang terdiri dari kekuatan (*strenght*), daya tahan otot, daya ledak otot, kecepatan (*speed*), kelentukan (*flexibility*), keseimbangan (*balance*), koordinasi, kelincahan (*agility*), ketepatan, dan reaksi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada hakekatnya penelitian mempunyai fungsi mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah (Azwar, 2013:01). Sesuai dengan permasalahan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional dengan maksud memberikan gambaran ada tidaknya dan seberapa besar hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian korelasional dimana penelitian ini mencari korelasi antara variabel bebas, yaitu (X_1) adalah kecepatan dan (X_2) adalah kelincahan dengan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan menggiring bola.

Populasi Dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang dimaksud untuk diselidiki atau hendak dikenai generalisasi penelitian (Azwar, 2013 : 77). Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi yang diambil atau digunakan dalam penelitian

ini yaitu pemain SSB GPD Sidoarjo U-15 yang berjumlah 25 pemain.

2. Sample

Sampel penelitian ini yang digunakan adalah pemain SSB GPD Sidoarjo U-15 yang berjumlah 25 pemain. Teknik pengambilan dengan teknik total *sampling* yaitu seluruh populasi dijadikan sampel.

Tempat Dan Waktu Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di lapangan latihan SSB GPD yang bertempat di lapangan desa Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo. Waktu pelaksanaan pada hari selasa tgl 29 Maret 2016 mulai pukul 15.00 – selesai.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan pengukuran. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka dilakukan tes dan pengukuran terhadap variabel-variabel yang diteliti. Menurut Maksum, Ali (2007:01) tes dan pengukuran adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi mengenai individu atau objek.

Instrumen Penelitian

Data penelitian yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai informasi yang dicari (Azwar, 2013 : 91). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Kecepatan

Jenis Tes	: Tes Lari Cepat 40 Meter.
Tujuan	: Untuk mengukur kemampuan komponen fisik Kecepatan.
Perlengkapan	: Lintasan lari (lihat gambar 2.1), 4 buah <i>cone</i> , pita/tali Ukur, tanda batas (kapur), alat pencatat waktu (<i>stopwatch</i>), peluit, alat tulis, dan kamera.
Petugas	: 3 (tiga) orang (1 orang <i>starter</i> , 1 orang pengambil waktu, dan 1 orang pencatat hasil).
Validitas	: 0,961
Reliabilitas	: 0,929

Pelaksanaan : Buat lapangan dengan memberi tanda batas (lihat Gambar 2.1) jarak dari *cone* atau titik A sampai ke titik B 40 meter. *Testee* berdiri dibelakang garis *start* , setelah aba-aba “go”, *testee* dengan segera dan secepat mungkin lari dari titik A sampai ke arah titik B atau garis *finish*. Setiap *testee* diberi kesempatan untuk melakukan 2 kali percobaan. Mencatat hasil tiap-tiap waktu tempuh lari cepat 40 meter pertama sampai ketiga.

Penilaian : Adalah waktu tempuh terbaik dari hasil tiap-tiap waktu tempuh lari cepat 40 meter pertama sampai ketiga waktunya dicatat sampai seperseratus (0,01) detik atau seperseribu (0,001) detik.

Petunjuk : 1.) Lakukan pemanasan dan peregangan selama Tambahan kurang lebih 10 menit sebelum melakukan tes, 2.) percobaan diulang jika *testee* terjatuh, 3.) *testee* menggunakan sepatu olahraga.

(Widodo, 2007:222-223)

2. Tes Kelincahan

Jenis Tes : Tes Lari Model “Z”.

Tujuan : Untuk mengukur kemampuan komponen fisik Kelincahan.

Perlengkapan : Lintasan lari (lihat gambar 2.1), 5 buah *cone*, pita/tali Ukur, tanda batas (kapur), alat pencatat waktu (*stopwatch*), peluit, alat tulis, dan kamera.

Petugas : 3 (tiga) orang (1 orang *starter*, 1 orang pengambil waktu, dan 1 orang pencatat hasil).

Validitas : 0,888

Reliabilitas : 0,959

Pelaksanaan : Buat lapangan dengan memberi tanda batas seperti huruf “Z” (lihat gambar 2.2), jarak dari *cone* atau titik A ke titik B 5 meter, jarak dari titik B ke titik C 5 meter, jarak dari titik B ke titik D 3 meter, dan jarak dari titik D ke titik E 5 meter. *Testee* berdiri

di belakang titik A atau garis *start*, setelah aba-aba “go”, *testee* dengan segera dan secepat mungkin lari menuju titik C, dan kemudian berputar ke kanan ke arah titik D, dan berputar kekiri ke arah titik E atau garis *finish*. Setiap *testee* diberi kesempatan untuk melakukan 2 kali percobaan. Pencatatan waktunya adalah dari titik B sampai ke garis *finish*.

Penilaian : Adalah waktu tempuh terbaik dari *cone* atau titik B sampai garis *finish* atau titik E dari dua kali kesempatan, waktunya dicatat sampai seperseratus (0,01) detik atau seperseribu (0,001) detik.

Petunjuk : 1.) Lakukan pemanasan dan peregangan selama Tambahan kurang lebih 10 menit sebelum melakukan tes, 2.) percobaan diulang jika *testee* terjatuh, 3.) *testee* menggunakan sepatu olahraga.

(Widodo, 2007:226-228)

3. Tes keterampilan menggiring bola

Tujuan : Untuk mengukur kecepatan dan kelincahan menggiring bola

Perlengkapan : Lapangan (lihat gambar 2.3), 2 buah bola ukuran 5, 7 buah *cone*, pita/tali ukur, alat pencatat waktu *Stopwatch*, alat tulis, peluit, dan kamera.

Petugas : 3 (tiga) orang (1 orang *starter*, 1 orang pengambil waktu, dan 1 orang pencatat hasil).

Pelaksanaan : Buat lapangan dengan memberi tanda batas seperti pada gambar 3.1 *Testee* berdiri pada garis *start*, posisi bola ditempatkan pada kaki kanan atau kaki kiri. Setelah aba-aba “go”, pemain melaksanakan menggiring bola ke arah kiri melewati rintangan dan berikutnya mengikuti arah seperti pada Gambar 2.3 dan setelah itu berhenti di garis *finish*. Bersama aba- aba “go” *stopwatch* dijalankan dan

dihentikan pada saat *testee* mencapai garis *finish*. *Testee* diberi kesempatan melaksanakan tes menggiring bola sebanyak 2 kali dengan menggunakan kaki kanan ataupun kaki kiri.

Penilaian : Adalah waktu tempuh terbaik dari hasil tiap-tiap waktu tempuh tes kemampuan menggiring bola mulai tes pertama sampai ketiga waktunya dicatat sampai seperseratus (0,01) detik atau seperseribu (0,001) detik.

Petunjuk : 1.) Lakukan pemanasan dan peregangan selama Tambahan kurang lebih 10 menit sebelum melakukan tes, 2.) percobaan diulang jika *testee* terjatuh, 3.) *testee* menggunakan sepatu olahraga.

(Nurhasan, 2001:161)

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data *Korelasional* yaitu analisis statistik mengenai hubungan dua variabel atau lebih (Azwar, 2013:113).

1. Rata- rata hitung mean :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M : mean (rata-rata)
 $\sum$: sigma (jumlah nilai)
 X : skor (nilai)
 N : jumlah sample
 (Sugiyono 2013:49)

2. Untuk mencari Standar Deviasi (SD) digunakan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

SD : standar deviasi
 $\sum$: sigma (jumlah nilai)
 $\bar{x}$: mean
 n : jumlah Sampel

(Martini 2005:16)

3. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui kenormalan data. Pada analisa hasil penelitian akan dilakukan uji normalitas dengan menggunakan program komputer *SPSS 18.00 for windows* dengan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

4. Uji Koefisien Korelasi Product Moment

Uji kelinieran adalah uji untuk mengetahui apakah antara prediktior (X_1 dan X_2) memiliki hubungan atau tidak. Uji dilakukan dengan korelasi produk moment. Rumusnya sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

5. Menentukan Koefisien Korelasi Ganda

Analisis ini untuk mencari hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola. Rumusnya sebagai berikut:

$$R_{y.x_1x_2} = \sqrt{\frac{r_{yx1}^2 + r_{yx2}^2 - 2r_{yx1}r_{yx2}r_{x1x2}}{1 - r_{x1x2}^2}}$$

Dimana :

$R_{y.x_1x_2}$ = korelasi antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

R_{yx1} = korelasi produk moment antara variabel X_1 dengan Y

R_{yx2} = korelasi produk moment antara variabel X_2 dengan Y

R_{x1x2} = korelasi produk moment antara variabel X_1 dengan X_2

Kuatnya hubungan antara variabel dinyatakan dalam koefisien korelasi. Koefisien korelasi positif terbesar = 1 dan koefisien korelasi negative terbesar adalah -1, sedangkan yang terkecil adalah 0. Bila besarnya antara dua variabel atau lebih mempunyai koefisien korelasi = 1 atau -1, maka hubungan tersebut sempurna.

6. Uji Signifikansi

Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah nilai korelasi yang didapat signifikan atau tidak. Untuk mengetahui nilai r signifikan atau tidak, maka dapat digunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

t = Nilai uji-t

r = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Jumlah sampel

7. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk memberikan gambaran besarnya kontribusi suatu variabel terhadap variabel yang lain dalam hubungan linear antar variabel. Harga koefisien determinasi menunjukkan persentase variasi total dalam variabel dependent (Y) yang dapat dihitung dari hubungan linear antara variabel dependent dan variabel independent (X dan Y).

Rumus koefisien determinasi:

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

Keterangan:

K = Koefisien determinasi

r^2 = Koefisien korelasi

(Martini, 2005 : 62).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data ini merupakan hasil dari tes kecepatan dengan tes lari cepat 40 meter, tes kelincahan dengan "Z" tes, dan tes kemampuan menggiring bola menggunakan tes kemampuan menggiring bola melewati rintangan sebanyak 6 rintangan (cone). Yang dilakukan oleh subjek penelitian selama pengambilan data berlangsung.

Pada deskripsi data ini akan dibahas tentang rata – rata (mean), standar deviasi, uji normalitas, korelasi sederhana, uji-t, dan korelasi ganda. Berdasarkan hasil dari analisis perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik secara manual dari data penelitian, maka dapat dijabarkan hasilnya sebagai berikut.

Deskripsi Hasil Perhitungan

No.	Variabel	N	Mean	Standar Deviasi
1.	Kecepatan (X ₁)	25	5,94	0,279
2.	Kelincahan (X ₂)	25	4,76	0,258
3.	Kemampuan	25	12,47	0,378

	Menggiring Bola (Y)			
--	---------------------	--	--	--

Dari deskripsi hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui bahwa untuk nilai rata – rata (mean) pada variabel Kecepatan (X₁) hasilnya adalah 5,94 dengan nilai Standar Deviasi (SD) adalah 0,279, selanjutnya untuk nilai rata – rata (mean) pada variabel Kelincahan (X₂) hasilnya adalah 4,76 dengan nilai Standar Deviasi (SD) 0,258, selanjutnya nilai mean pada variabel Kemampuan Menggiring Bola (Y) adalah 12,47 dengan nilai Standar Deviasi (SD) adalah 0,378.

Pembahasan

Pada hasil penelitian ini peneliti akan membahas mengenai bagaimana hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Jika ada hubungan, maka seberapa besar sumbangan yang diberikan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Dari hasil perhitungan analisis data maka didapatkan hasil data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang akan dianalisis. Untuk perhitungan uji normalitas data ini menggunakan perhitungan uji *Kolmogorov – Smirnov* pada aplikasi komputer SPSS. Uji normalitas data dilakukan pada masing – masing variabel penelitian yang meliputi kecepatan, kelincahan, dan kemampuan menggiring bola. Dan hasilnya seperti tabel berikut ini:

Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	KECEPATAN	KELINCAHAN	DRIBBLING
N	25	25	25
Normal Mean	5.9428	4.7636	12.4752
Parameters Std. Deviation	.279	.258	.378
Most Absolute	.142	.131	.149
Extreme Positive	.142	.131	.118
Differences Negative	-.096	-.060	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z	.709	.653	.744
Asymp. Sig. (2-tailed)	.696	.788	.637

a. Test distribution is Normal.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	KECEPATAN	KELINCAHAN	DRIBBLING
N	25	25	25
Normal Mean	5.9428	4.7636	12.4752
Parameters Std. Deviation	.279	.258	.378
Most Absolute	.142	.131	.149
Extreme Positive	.142	.131	.118
Differences Negative	-.096	-.060	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z	.709	.653	.744
Asymp. Sig. (2-tailed)	.696	.788	.637

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Koefisiensi Korelasi Product Moment

Uji koefisiensi korelasi product moment adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah antara prediktor (X_1 dan X_2) memiliki hubungan atau tidak dengan variabel (Y). Uji ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment, kriteria uji dinyatakan berhubungan jika hasil $r_{hitung} X_1Y$ dan $X_2Y \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Sebaliknya jika hasil $r_{hitung} X_1Y$ dan $X_2Y \leq r_{tabel}$ maka kriteria uji dinyatakan tidak berhubungan. Adapun hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil perhitungan Korelasi Product Moment X_1Y dan X_2Y

No.	Variabel	R _{hitung}	Keterangan
1.	Kecepatan dengan Kemampuan menggiring bola (X_1Y)	-0,460	Ada hubungan
2.	Kelincahan dengan Kemampuan menggiring bola (X_2Y)	-0,413	Ada hubungan

Hasil uji korelasi product moment antara X_1 dengan Y diperoleh hasil r_{hitung} sebesar -0,460; dan hasil uji korelasi antara X_2 dengan Y diperoleh hasil r_{hitung} sebesar -0,413; dan r_{tabel} untuk $n = 25$ adalah = 0,396. Maka dinyatakan bahwa hasil $r_{hitung} X_1Y$ dan $X_2Y \geq r_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan, maka variabel prediktor yaitu kecepatan dengan kemampuan menggiring bola (X_1Y) dan kelincahan dengan

kemampuan menggiring bola (X_2Y) dinyatakan berhubungan.

Dari hasil perhitungan korelasi product moment diatas diperoleh nilai $r_{hitung} X_1Y = -0,460$ dan nilai $r_{hitung} X_2Y = -0,413$, maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan sedang.

Hasil perhitungan Korelasi Product Moment X_1X_2

No.	Variabel	R _{hitung}	Keterangan
1.	Kecepatan dengan Kelincahan (X_1X_2)	-0,548	Ada hubungan

Hasil uji korelasi product moment antara X_1 dengan X_2 diperoleh hasil r_{hitung} sebesar -0,548; dan r_{tabel} untuk $n = 25$ adalah = 0,396. Maka dinyatakan bahwa hasil $r_{hitung} X_1$ dengan $X_2 \geq r_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan, maka variabel prediktor yaitu kecepatan dengan kelincahan (X_1X_2) dinyatakan berhubungan. Dari hasil perhitungan korelasi product moment diatas diperoleh nilai $r_{hitung} (X_1X_2) = -0,548$, maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan sedang.

3. Uji Signifikansi

Uji signifikansi ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai korelasi yang didapat signifikan atau tidak. Uji signifikansi dilakukan dengan cara menggunakan *Uji-t*. Kriteria uji dinyatakan signifikan, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ taraf signifikansi 5%. Dan sebaliknya jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka kriteria uji dinyatakan tidak signifikan. Hasil analisis untuk kriteria uji signifikan tersedia pada tabel berikut ini:

Hasil nilai uji signifikansi menggunakan *Uji-t*

No.	Variabel	t _{hitung}	Keterangan
1.	Kecepatan dengan Kemampuan menggiring bola (X_1Y)	-2,797	Signifikan
2.	Kelincahan dengan Kemampuan menggiring	-2,387	Signifikan

	bola (X_2Y)		
3.	Kecepatan dengan Kelincahan (X_1X_2)	-3,755	Signifikan

Hasil uji signifikansi antara X_1 dengan Y diperoleh hasil t_{hitung} sebesar -2,797; untuk X_2 dengan Y diperoleh hasil t_{hitung} sebesar -2,387; dan untuk X_1 dengan X_2 diperoleh hasil t_{hitung} sebesar -3,755. Untuk kesalahan 5% uji dua fihak (*two tail test*) dan $dk = n - 2 = 25 - 2 = 23$, nilai t_{tabel} adalah 2,069. Berdasarkan hasil perhitungan, Maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variabel X_1 dan X_2 signifikan dan dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan pelaksanaan kemampuan menggiring bola.

4. Uji Korelasi Ganda

Uji korelasi ganda ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang mengkaji mengenai hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Adapun hasil dari perhitungan uji korelasi ganda tersaji pada tabel berikut ini:

Hasil Korelasi Ganda ($R_{X_1X_2Y}$)

No	Variabel	Korelasi Ganda ($R_{X_1X_2Y}$)	F _{hitung}	Keterangan
1.	X_1X_2 dengan Y	0,918	5,89	Ada hubungan

Hasil dari perhitungan korelasi ganda antara X_1X_2 dengan Y diperoleh hasil R_{hitung} sebesar 0,918; dan diperoleh hasil F_{hitung} sebesar 5,89. Dan untuk F_{tabel} dengan dk pembilang = $k = 2$ dan dk penyebut = $(n - k - 1) = 22$ dan taraf kesalahan 5% adalah 3,44. Jadi harga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($5,89 > 3,44$), karena $F_h > F_t$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, jadi hasil nilai koefisien korelasi ganda adalah signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring bola dengan tingkat hubungan sangat kuat, yaitu berada di

interval koefisien korelasi antara 0,80 – 1,00. Dengan demikian semakin tinggi kecepatan dan kelincahan pemain maka kemampuan menggiring bolanya akan semakin meningkat.

Sedangkan besar sumbangan (koefisien determinasi) kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15 yaitu sebesar 84,27%. Dengan hal ini berarti sisanya 15,73% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain diluar hasil dari penelitian ini, misalnya seperti kelentukan, kekuatan otot tungkai, koordinasi, dan daya ledak otot tungkai.

Walaupun nilai koefisien korelasi product moment dan nilai koefisien determinasinya berbeda, namun hal ini sama – sama membuktikan bahwa ada hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Dengan demikian faktor kecepatan dan kelincahan sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan menggiring bola pemain sepakbola, dan selain faktor yang lainnya.

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa dengan bertambahnya kecepatan dan kelincahan seorang pemain sepakbola, maka akan diikuti dengan meningkatnya *skill* atau kemampuan menggiring bola pemain sepakbola. Dengan demikian kecepatan dan kelincahan merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap kemampuan menggiring bola seorang pemain sepakbola.

Jadi dapat diasumsikan bahwa semakin besar kecepatan dan kelincahan pemain sepakbola maka semakin besar pula kemampuan menggiring bola pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah diuraikan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara kecepatan dengan kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan perhitungan uji *korelasi product moment* dan diperoleh hasil

r_{hitung} sebesar -0,460; dan r_{tabel} untuk $n = 25$ adalah $= 0,396$. Maka dinyatakan bahwa hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

2. Terdapat hubungan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan perhitungan uji *korelasi product moment* dan diperoleh hasil r_{hitung} sebesar -0,413; dan r_{tabel} untuk $n = 25$ adalah $= 0,396$. Maka dinyatakan bahwa hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.
3. Terdapat hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan analisis data dengan menggunakan perhitungan uji *korelasi ganda* dengan hasil R_{hitung} sebesar 0,918; dan diperoleh hasil F_{hitung} sebesar 5,89, dari hasil tersebut maka menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($5,89 > 3,44$).
4. Besarnya sumbangan (koefisien determinasi) kecepatan dan kelincahan terhadap kemampuan menggiring pada pemain sepakbola GPD Sidoarjo U-15 yaitu sebesar 84,27%. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa semakin besar kecepatan dan kelincahan pemain sepakbola semakin besar pula kemampuan menggiring bola pemain sepakbola tersebut.

Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi para peneliti, disarankan perlu adanya penelitian lanjutan, dengan melibatkan variabel – variabel lain yang diduga turut mempengaruhi kemampuan menggiring bola, serta dengan sampel yang lebih besar dan dilakukan pada klub sepakbola lain yang lebih profesional.
2. Bagi para pelatih, khususnya SSB GPD Sidoarjo agar dalam proses latihan aspek kecepatan dan kelincahan dapat disajikan sebagai salah satu struktur program latihan yang nantinya diberikan kepada para pemain dengan harapan para pemain dapat

meningkatkan kemampuannya serta dapat mencapai prestasi yang maksimal.

3. Bagi para pemain, khususnya SSB GPD Sidoarjo agar menjalankan program latihan yang diberikan oleh pelatih, terutama program latihan kecepatan, kelincahan dan kemampuan menggiring bola, supaya dapat diharapkan peningkatan kemampuan serta mencapai kemampuan yang maksimal dan mencapai prestasi yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adi Putra, Riga. 2014. *Hubungan Antara Kekuatan Otot Tungkai Dan Kelincahan Dengan Kecepatan Menggiring Bola Pada Siswa Sekolah Sepakbola (SSB)*. *Jurnal Ilmiah*, (Online). Vol. 02, No. 02, (Diakses 21 Februari 2016).
- Batty.C, Eric. 1987. *Metode Baru Serangan*. Bandung: Pionir Jaya.
- Gusnanda, Ari. 2012. *Pengaruh Latihan Menggiring Bola Cone Ke Cone Terhadap Kelincahan Menggiring Bola (Dribbling) Pada Permainan Bola Kaki Siswa Ekstrakurikuler SMA 2 Kampar*. *Jurnal ilmiah*, (Online), (Diakses 21 Februari 2016)
- Indra Iman. 2013. *Hubungan Antara Kelincahan Dan Kecepatan Terhadap Hasil Menggiring Bola*. *Jurnal Ilmiah*, (Online), (Diakses 20 September 2015).
- Luxbacher, Joseph A. 1997. *SEPAKBOLA: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- Muchtar, Remmy. 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Maksum, Ali. 2007. *Tes dan Pengukuran Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

- Martini. 2005. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan. 2001. *Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Panduan Penetapan Parameter Tes Pada Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Pelajar Dan Sekolah Khusus Olahragawan*. 2005. Jogjakarta: Kemenegpora RI.
- <http://pesancabe.blogspot.co.id/2013/09/tipe-tubuh-manusia-ectomorph-endomorph.html>. Artikel (Online), (Diakses 24 Mei 2016)
- Ponco Nugroho, Tirta. 2005. *Hubungan Antara Kecepatan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Dalam Sepakbola Pada Siswa Lembaga Pendidikan Sepakbola Atlas Binatama Semarang*. *Jurnal Ilmiah*, (Online), (Diakses 25 September 2015).
- Praditya, Kurnia Satya Budi Utama. 2012. *Hubungan Antara Kecepatan, Kelincahan Dan Kekuatan Otot Tungkai Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Siswa Putra Kelas Atas SD Negeri Plembon Gunungkidul*. *Jurnal ilmiah*, (Online), (Diakses 15 Februari 2016).
- Sudarno. 1992. *Pendidikan Kesegaran Jasmani: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Sajoto, Mochammad. 1988. *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sajoto, Mochammad. 1995. *Peningkatan & Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang: Effhar & Dahara Prize
- Sarumpaet, A, Dkk. 1992. *Permainan Besar: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Shalfawi, Shaher. 2012. *The Effect Of 40 M Repeated Sprint Training On Physical Performance In Young Elite Male Soccer Players*. *Jurnal Ilmiah* Vol: 111-116, (Online), (Diakses 24 April 2015)
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno, HP. 1978. *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta: Yayasan STO.
- Sukatamsi. 1984. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai.
- Sucipto, Dkk. 2000. *Sepak Bola: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Utsman, Fathor Rachman. 2013. *Panduan Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Diva press.
- Widodo, Achmad. 2007. *Pengembangan Tes Rangkaian Fisik untuk Pemain Sepakbola*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.