

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

## ***RELATIONSHIP BETWEEN AGILITY AND DRIBBLING SKILLS WITH MODIFICATIONS FOOTBALL GAME GRADE XI MALE IPS SMA NEGERI 1 CAWAS***

Oleh : Fabelia Yunicha Adensya, pkr, fik, uny  
fyunicha@gmail.com

### **Absrak**

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

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

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

Kata kunci: kelincahan, *dribbling*, sepakbola

### **Abstract**

*This research is motivated by not knowing the relationship of dribbling skill and agility of class XI IPS male students in SMA Negeri 1 Cawas, so that learners less able to play football well. This study aims to determine the Relationship Agility and Dribbling Skills in Playing Football Modification of class XI IPS male students in SMA Negeri 1 Cawas.*

*The research using correlational method research. The sample of this study is the students of class XI IPS male students SMA Negeri 1 Cawas academic year 2017/2018 which amounted to 12 students. The instrument used in this research was the Balsom Agility Test with validity of 0,96 and reliability of 0,61, a dribble test by Subagyo Irianto and Sismardiyanto with 0,559 of validity and 0,637 of reliability, and the test of modified football validated by Agus S. Suryobroto. The analysis technique used is correlation.*

*The results of this study indicate that 1) there is not significant relationship between agility with playing football modification male students grade XI IPS in SMA Negeri 1 Cawas, 2) there is a significant relationship between dribbling skills by playing modification football male students grade XI IPS in SMA Negeri 1 Cawas, and 3) there is not significant relationship between agility and dribbling skills in playing football modification of male students grade XI IPS in SMA Negeri 1 Cawas.*

Keywords: *agility, dribbling, football*

## PENDAHULUAN

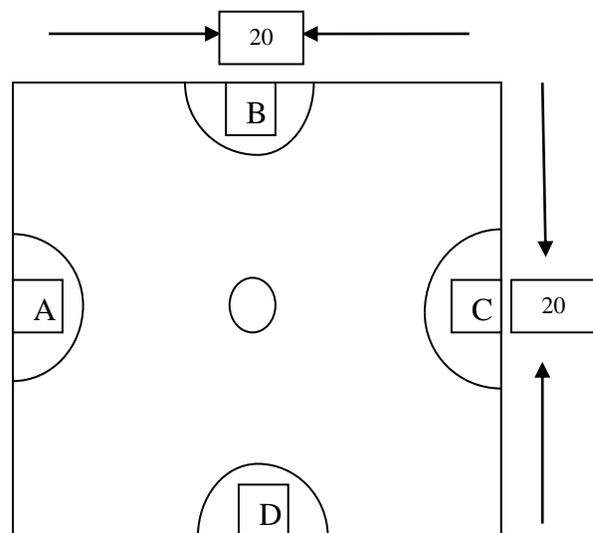
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki beragam cabang olahraga yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Salah satunya adalah olahraga sepakbola. Pembelajaran olahraga sepakbola adalah salah satu pembelajaran penjas di sekolah akan tetapi tidak semua sekolah memiliki lapangan sepakbola yang standar untuk pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengembangkan kreativitas sehingga guru mampu memodifikasi lapangan sepakbola yang ada di sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Tidak hanya ukuran lapangan, tetapi juga peraturan pemain, jumlah gawang, waktu permainan, jumlah pemain dan hal-hal yang harus diperhatikan selama permainan.

Pada kenyataannya, di lapangan permainan sepakbola didominasi oleh penguasaan menggiring bola. Ketika pemain telah menguasai kemampuan menggiring bola (*dribbling*) secara efektif, sumbangan mereka dalam pertandingan sangatlah besar (Mielke, 2003: 1). Kelincahan merupakan salah satu komponen kondisi fisik yang banyak dipergunakan dalam olahraga, kelincahan merupakan unsur kemampuan gerak yang

harus dimiliki seorang pemain sepakbola, sebab dengan kelincahan yang tinggi pemain dapat menghemat tenaga dalam waktu permainan.

## Sepakbola Modifikasi

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



Gambar 1. Lapangan Sepakbola Empat Gawang (Suryobroto & Ermawan, 2016: 24-28)

Bentuk dari lapangan sepakbola empat gawang yaitu bujur sangkar dengan ukuran sisi 20 m. Terdapat 4 gawang dan masing-masing gawang berukuran 1,5 x 1,5 m dengan diameter tiang dan mistar gawang 5 cm dan diameter lingkaran tengah 1 m. Tebal garis lapangan yaitu 5 cm. Terdapat daerah bebas serang di sekitar gawang dengan ukuran jari-jari 3 m dari titik tengah gawang. Tujuan garis serang yaitu dimana pemain harus melakukan *shooting* di luar daerah bebas serang sehingga pemain lawan tidak boleh masuk kedalam daerah serang lawan untuk memasukkan bola. Dalam permainan ini tidak terdapat penjaga gawang. Dan bola yang digunakan yaitu bola futsal (Suryobroto, 2017: 25-26).

Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan dimulai permainan dengan dilambungkannya bola (*jumpball*) setinggi kurang lebih 1 meter di tengah-tengah lingkaran oleh guru. Selanjutnya para pemain melakukan permainan dengan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya, namun di sini tanpa ada wasit (semua pemain juga bertugas jadi wasit/mandiri). Setiap kejadian pelanggaran, maka pemain harus mengakui sendiri tanpa ada tanda atau ditegur pemain yang lain. Setiap ada bola

ke luar lapangan, maka harus diambil oleh pemain yang terakhir menyentuh bola dan selanjutnya dimulai dengan passing dari mana bola keluar lapangan. Setiap pemain harus melakukan operan ke teman seregunya, karena hanya boleh menggiring bola maksimal 5 sentuhan saja. Setiap pemain harus selalu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasai bola dan memasukkan ke gawang regu yang lain. Setelah permainan sudah berjalan 3 menit, maka bola ditambah 1 sehingga menjadi 2 bola dan sama seperti pertama dimulai dengan dilambungkan dari tengah-tengah lapangan. Setelah permainan sudah berjalan selama 3 menit, maka bola ditambah 2 bola lagi, sehingga menjadi 4 buah bola.

Ketika permainan dengan 4 bola, permainan dimulai dari masing-masing regu dan menguasai bola dari depan gawangnya sendiri. Setelah guru memberi tanda dengan peluit, maka permainan dimulai dengan setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang regu yang lain, dengan cara mengoper, menggiring, heading, dan menembak ke gawang regu yang lain. Permainan dengan 4 buah bola dilakukan dengan waktu 10 menit.

## **Kelincahan**

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

## **Keterampilan *Dribbling***

*Dribbling* dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat kamu bergerak di lapangan permainan (Mielke, 2003: 1). Keterampilan *dribbling* menjadi sangat penting dikuasai oleh seorang pemain sepakbola karena teknik dasar ini sangat menentukan arah untuk mencetak gol. Keterampilan bermain sepakbola bukan hal yang mudah dikuasai oleh

seorang pemain apabila tidak memiliki fondasi teknik dasar yang baik, karena keterampilan bermain seseorang menentukan arah permainan tim. Untuk dapat menguasai keterampilan dalam bermain sepakbola pemain harus menguasai teknik dasar salah satunya adalah keterampilan *dribbling*. Keterampilan *dribbling* dalam permainan sepakbola mempunyai peran yang sangat penting dalam permainan terutama dalam membuka ruang, menciptakan peluang, dan melewati lawan untuk mencetak gol.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

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

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2017.

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

## 2. Tempat Penelitian

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

## Target/Subjek Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

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

### 2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2015: 62) sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini dipilih adalah peserta didik kelas XI IPS

Putra SMA Negeri 1 Cawas yang berjumlah 12 orang siswa.

## DATA, INSTRUMEN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

### Instrumen

#### 1. Tes Kelincahan

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

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

#### b. Tujuan

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

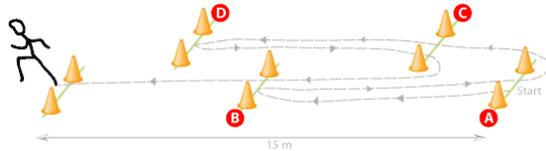
#### c. Peralatan yang dibutuhkan

- 1) lapangan atau Lintasan

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

Penskoran yaitu dengan raihan waktu tercepat dari 2 kali percobaan.

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



Gambar 2. Balsom Agility Test (Sumber: Kharismayanda, 2013)

## 2. Tes Menggiring bola (*dribbling*)

Tujuan tes ini untuk mengukur keterampilan menggiring bola. Tes yang digunakan untuk keterampilan menggiring bola adalah Tes Keterampilan Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Puspor IKIP Yogyakarta. Yang disusun oleh Subagyo Irianto dan Sismadiyanto dengan pembimbing Sardjono pada 29 Desember 1995. Tes menggiring bola (*dribbling*) validitasnya 0,559 dan reliabilitas 0,637.

a. Alat dan perlengkapan:

- 1) lapangan berukuran 15x17 meter
- 2) cone ( 7 buah)

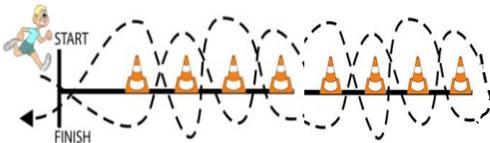
- 3) kapur bubuk
- 4) *stopwatch*
- 5) meteran
- 6) bola (1 buah)
- 7) formulir dan alat tulis

b. Pelaksanaan tes:

- 1) Tes *dribbling* adalah tes dengan kecakapan menggiring bola dengan tes menggiring bola melewati 8 pancang dengan jarak masing-masing 1,5 meter. Satuan adalah detik, sampai sepersepuluh detik.
- 2) Cara pelaksanaan
  - a) Pada aba-aba “siap”, testi berdiri dibelakang garis start dengan bola siap untuk digiring.
  - b) Pada aba-aba “ya”, testi mulai menggiring bola dengan melewati setiap pancang secara teratur.
  - c) Kalau ada kesalahan (ada pancang belum dilewati) maka harus diulangi dimana kesalahan terjadi, sehingga testi menggiring bola dengan melewati pancang secara berurutan dan dilakukan pulang - pergi.
  - d) Diperkenankan menggiring bola dengan salah satu kaki atau dengan kedua kaki bergantian.
  - e) *Stopwatch* dihidupkan pada saat aba-aba “ya” dimatikan pada saat testi atau

bolanya yang terakhir melewati garis finish.

- f) Setiap testi diberi kesempatan dua kali dengan selang waktu maksimal 5 menit.
- 3) Hasil yang diambil adalah lama waktu tempuh dari start sampai finish dalam persepuluh detik.



Gambar 3. Tes menggiring bola

### 3. Tes Penilaian Sepakbola Modifikasi

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

#### Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur tingkat kelincahan dan keterampilan *dribbling* sepakbola dalam bermain sepakbola modifikasi siswa SMA Negeri 1 Cawas Kabupaten Klaten tahun ajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode survei dengan teknik tes

dan pengukuran yang dilakukan satu kali agar data yang diambil tidak terpengaruh oleh tes yang dilakukan sebelumnya. Pengambilan data dilakukan secara berurutan dari tes kelincahan kemudian tes keterampilan *dribbling* dan yang terakhir adalah penilaian sepakbola modifikasi.

#### Teknik Analisis Data

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

#### 1. T-Skor

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

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

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

Keterangan:

T = nilai Skor-T

M = nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

b. T-skor tes bermain sepakbola modifikasi

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

Keterangan:

T = nilai Skor-T

M = nilai rata-rata data kasar

X = nilai data kasar

SD= standar deviasi data kasar

## 2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dianalisis dengan bantuan program SPSS.

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

Keterangan:

$X^2$  = chi-kuadrat

$O_i$  = frekuensi pengamatan

$E_i$  = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya interval

b. Uji Linearitas

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

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

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

Keterangan:

$F_{reg}$  : nilai garis regresi

N : cacah kasus (jumlah respnden)

m :cacah predictor (jumlah predictor/variabel)

R : koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor

$RK_{reg}$  : rerata kuadrat garis regresi

$RK_{res}$  : rerata kuadrat garis residu.

## 3. Uji Hipotesis

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

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

Keterangan:

$R_{xy}$  = koefisien korelasi antara varabel x dan variabel y

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

- $\sum x^2$  = jumlah dari kuadrat nilai x  
 $\sum y^2$  = jumlah dari kuadrat nilai y  
 $(\sum x)^2$  = jumlah nilai x kemudian dikuadratkan  
 $(\sum y)^2$  = jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorof - Sminorv*. Dalam uji ini akan menguji hipotesis sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga *Asymp. Sig* dengan 0,05. Kriterianya Menerima hipotesis apabila *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05, apabila tidak memenuhi kriteria tersebut maka hipotesis ditolak.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

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

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

menggunakan pendekatan statistik parametrik.

### 2. Uji Linieritas

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

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Linieritas

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

### 3. Uji Hipotesis

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

#### 1. Hubungan Kelincahan terhadap Bermain Sepakbola

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

Tabel 3. Rangkuman Hubungan Kelincahan Terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi

Jenis Korelasi	harga $r$		$P$	Ket.
	hitung	tabel (n=12, $\alpha=5\%$ )		
$X_1 - Y$	0,447	0.576	0,145	Tidak Signifikan

Koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0,447 dan lebih kecil dari  $r$ -tabel = 0.576, berarti tidak terdapat hubungan kelincahan terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas.

## 2. Hubungan Keterampilan *Dribbling* terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi

Hipotesis kedua menyatakan terdapat hubungan keterampilan *dribbling* terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0,668 dan lebih besar dari  $r$ -tabel = 0.576, berarti terdapat hubungan keterampilan *dribbling* terhadap bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. SMA Negeri 1 Cawas. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi sederhana, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hubungan Keterampilan *Dribbling* Terhadap Bermain Sepakbola Modifikasi

Jenis Korelasi	harga $r$		$P$	Ket.
	hitung	Table (n=12, $\alpha=5\%$ )		
$X_2 - Y$	0,668	0.576	0,018	Signifikan

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

Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola modifikasi siswa kelas XI IPS Putra di SMA Negeri 1 Cawas. Hipotesis tersebut dibuktikan dengan analisis regresi ganda, koefisien regresi ganda ( $R_y$ ) yang diperoleh sebesar 0,113.

Signifikansi koefisien regresi ganda, dilakukan dengan menggunakan harga  $F$ . Dari analisis korelasi ganda diperoleh  $F$ -hitung sebesar 3,650, kemudian dikonsultasikan dengan  $F$ -tabel pada db 2 lawan 11 dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh  $F$ -tabel sebesar 3,98. Ternyata Harga  $F$ -hitung 3,650 lebih kecil dari  $F$ -tabel 3,98, berarti regresi gandanya tidak signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan kelincahan dan keterampilan *dribbling* dalam bermain

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

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Signifikansi Regresi Berganda

$R_y$	$R^2$	$Df$	Harga F		$P$	Ket.
			Hitung	tabel		
0,669	0,48	2 ; 11	3,650	3,98	0,069	Tidak Signifikan

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

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

### Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian, peneliti menyarankan:

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

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: PT Rienka Cipta.
- Guntur. (2009). *Peranan Pendekatan Andragogis Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 6 Nomor 2). Halaman 15.
- Irianto, S. dan Sismadiyanto. (1995). *Penyusunan Tes Keterampilan Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Sepakbola Puspor IKIP Yogyakarta*, tanggal 29 Desember 1995. *Hasil Penelitian*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Kharismayanda. (2013). Uji Validitas, Reliabilitas, dan Objektivitas Tes kelincahan sepakbola Balsom untuk siswa ekstrakurikuler sepakbola di SMAN Se-Kota Cimahi. *Skripsi*. Bandung: FPOK-UPI.
- Luxbacher, J.A. (2011). *Sepakbola*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya Pustaka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryobroto, A. S. dan Susanto, E. (2016). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Peserta didik Sekolah Dasar Melalui Bermain Sepakbola Empat Gawang*. Yogyakarta: FIK UNY.

