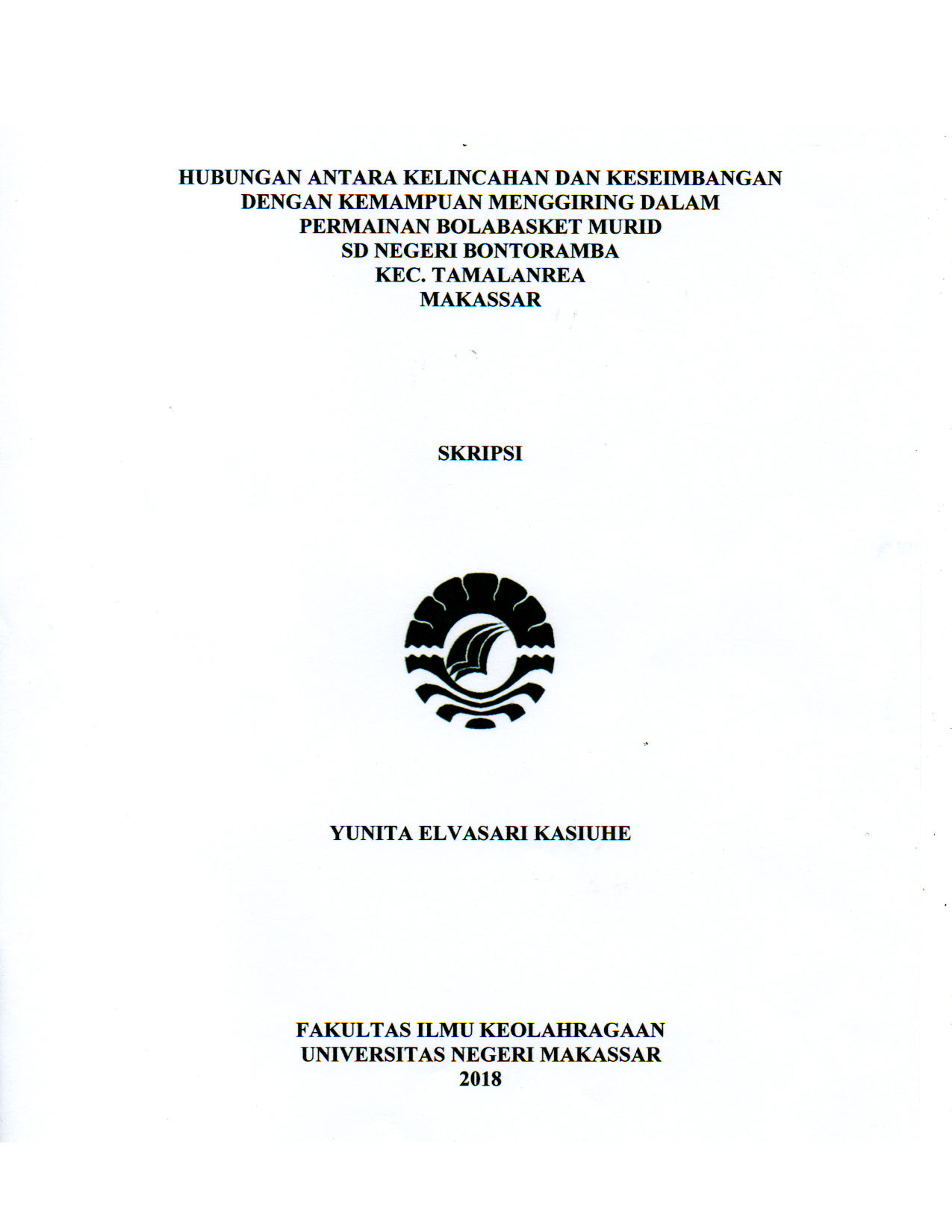
****

**ABSTRAK**

YUNITA ELVASARI KASIUHE. 2018. Hubungan Antara Kelincahan Dan Keseimbangan Dengan Kemampuan Menggiring Dalam Permainan Bolabasket Murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar. SKRIPSI. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Pembimbing 1 dan Pembimbing II

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan kelincahan dan Keseimbangan Dengan Menggiring bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah Murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea makassar khususnya yang telah mempelajari permainan bolabasket yaitu kelas V dan VI dengan jumlah subjek penelitian 30 murid yang dipilih secara random sampling atau sistem acak. Dalam penelitian ini memakai instrumen tes antara lain tes kelincahan ( Agility ) menggunakan *Zig-Zag Run Test*, tes keseimbangan ( Balance ) menggunakan *Modified Test Of Dynamic Balance* *Bass,* dan tes menggiring ( Dribbling ) menggunakan tes menggiring bola. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis uji deskriptif, uji normalitas, uji linieritas, uji korelasi ganda dan regresi ganda dengan menggunakan sistem SPSS Versi 24.00 pada taraf signifikansi 95% atau α0,05.

Bertolak dari hasil analisis data, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Kelincahan memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar, diperoleh nilai korelasi ( r ) 0,878 dengan tingkat probabilitas ( 0,000) < α0,05; (2) Keseimbangan memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar, diperoleh nilai korelasi ( r ) 0,807 dengan tingkat probabilitas ( 0,000 ) < α0,05; (3) Kelincahan dan Keseimbangan memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar, doperoleh nilai regresi ( R ) 0.933 dengan tingkat probabilitas ( 0,000 ) < α0,05.

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan manusia dan peradaban manusia dari zaman dahulu hingga sekarang mengalami kemajuan yang pesat karena manusia sebagai mahluk hidup pemikir dan selalu dinamis dan selalu ingin berubah mengikuti perkembangan zaman. Naluri manusia yang selalu ingin tahu dan kemauan untuk mengetahui segala sesuatu yang ada dalam kehidupan manusia itu sendiri. Salah satu cara yang digunakan manusia untuk dapat mengembangkan pemikiran dan pengetahuan manusia adalah dengan ilmu melalui pendidikan. Menurut sifatnya pendidikan dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu pendidikan formal (sekolah, lembaga pendidikan lain) dan pendidikan non formal (lingkungan, keluarga dan lain-lain). Pendidikan formal banyak memberi ilmu yang beragam antara lain: ilmu sosial, ilmu pengetahuan, ilmu pasti, serta ajaran tentang norma-norma dalam masyarakat, demikian juga dalam mengembangkan kepribadian siswa.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilias emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Desi Didik Setiaji (2009 : 1) didalam intensifikasi penyelenggara pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani sangat penting dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama) serta kebiasaan pola hidup sehat.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “ Hubungan Antara Kelincahan Dan Keseimbangan Dengan Kemampuan Menggiring Dalam Permainan Bolabasket Murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea”.

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada hubungan yang signifikan antara kelincahan, dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea?
2. Apakah ada hubungan yang signifikan antara Keseimbangan, dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea?
3. Apakah ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea?
4. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hubungan antara kelincahaan dengan kemampuan menggiring dalam permaianan bolabasket
2. Hubungan antara kekuatan otot lengan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket
3. Hubungan antara kelincahan dengan kekuatan otot lengan pada kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket.
4. Manfaat Penelitian

Ada beberapa kegunaan dari penelitian ini yang di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada peneliti dan pihak-pihak terkait mengenai ada tidaknya hubungan antara kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket.

1. Manfaat praktis
2. Bagi guru penjas

Sebagai bahan pertimbangan untuk dalam proses pembelajaran siswa. Dan Memberikan masukan dalam mengetahui karakteristik siswa SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para siswa dalam mengikuti pembelajaran bolabasket, terutama yang memiliki masalah dalam mengikutinya sehingga mereka dapat senang hati mengikuti pembelajaran bolabasket serta mereka dapat memperoleh pengalaman menarik dan menjadi bekal untuk kedepannya.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR

DAN HIPOTESIS PENELITIAN

1. Tinjuan Pustaka

Dalam penelitian ini penulis memilih sekolah dasar yang berada di kota makassar, yaitu SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea, dimana di sekolah tersebut mempunyai murid yang tergolong banyak. Disekolah dasar tersebut juga memiliki beberapa prestasi dibidang olahraga. Olahraga bolavolly, tenis meja menjadi salah satu olahraga terfavorit disekolah tersebut sehingga prestasi dari bidang tersebut terus mengalir. Beda halnya dengan olahraga bolabasket, bagi murid yang berada di SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea olahraga tersebut masih bisa dibilang masih jauh dari kata memuaskan. Disebabkan masih banyaknya murid di sekolah tersebut masih belum menguasai dengan betul teknik-teknik dasar dalam bermain bolabasket.

1. Permainan Bolabasket

Bolabasket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga bermain dengan baik. Sebelum melempar bola, ia harus memegang bola dengan baik. Jika cara memegang bola saja salah tentu ia tidak dapat melemparnya dengan baik. Sebelum ia menerima bola ia harus dapat menangkap dengan baik pula agar dapat dikuasai.

Untuk dapat menerobos lawan dengan baik, ia harus dapat menggiring bola dengan baik pula. Untuk dapat bekerja sama dengan baik, tentu harus menguasai teknik melempar, menangkap dan menggiring bola dengan baik. Dengan demikian agar seseorang atau regu dapat bermain dengan baik, maka mereka dituntut dapat melakukan setiap unsur gerak yang benar. oleh karena itu penguasan terhadap teknik dasar dalam permainan bolabasket harus didahulukan. Penguasaan teknik dasaryang benar akan menunjang keterampilan bermain.

1. Sejarah Permainan Bolabasket

Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper, boleh dipantulkan di lantai dan tujuannya adalah memasukkan bola kekeranjang lawan. Permainan dilakukan dengan dua regu masing-masing terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan menjaga keranjangnya sendiri kemasukkan bola sedikit mungkin. Lapangan terdiri dari semen atau lantai papan, dibatasi oleh garis yang berbentuk empat persegi panjang berukuran 28 x 15 m.

Gagasan yang mendorong untuk menciptakan permainan ini berawal dari adanya kenyataan pada saat itu bahwa keanggotaan dan pengunjung kegiatan olahraga pada perkumpulan Young Men‘s Chiristian Association (Y.M.C.A) makin hari makin bertambah merosot. Hal tersebut di rasakan sebagai sebab utamanya adalah karena para anggotanya merasa bosan dengan latihan-latihan olahraga senam yang kaku dan kurang bervariasi.

Hingga akhirnya ketika seorang pengawas olahraga sekolah Y.M.C.A. Dr. Luther Gullick menyadari kurangnya minat olahraga, beliau memberi tugas kepada Dr. James A. Naitsmith, salah satu rekan guru di Springfield. Sehingga dia menemukan suatu gagasan ide untuk menciptakan suatu permainan yang menarik, tidak kasar dan mudah dipelajari serta menyenangkan.

James A. Naitsmith menggabungkan ide dari permainan sepakbola, baseball, lacrase dan soccer. Dari pengembanggan berbagai macam olahraga tersebut beliau berhasil mencetuskan sebuah olahraga baru , menggunakan bola berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak membawa lari bola dengan tangan, tanpa ada unsur menjegal lawan dan mengubah sasaran dari gawang di olahraga, melainkan di persempit dan di letakkan ditiang dan berada di atas. Dengan gagasan tersebut tercipta lah permainan bolabasket.

Sedangkan untuk di Indonesia sendiri bolabasket pertama kali masuk ketika para pedagang Cina dan mulai berkembang mulai dari daerah Yogya, Sala dan sekitarnya sesudah kemerdekaan. Di sekolah-sekolah dan perkumpulan para pemuda sudah banyak yang memainkannya. Permainan bolabasket dipertandingkan ditingkat nasional sejak adanya PON I di sala tahun 1948, baru diikuti beberapa regu. Ditingkat sekolah ddipertandingkan nya dalam bentuk Pekan Olahraga Pelajar (POPSI) nasional maupun internasional dan ada pula pertandingan setiap tahunnya tinkat nasional yang di sebut Kejurnas.

Untuk mengkoordinir perkembangan bolabasket di Indonesia, dibentuklah organisasi yang disebut PERBASI (Persatuan Basketball Seluruh Indonesia) pada tanggal 23 Oktober 1951, dan pada tahun 1955 berubah menjadi Persatuan Basket Seluruh Indonesia (PERBASI) dan menggabungkan diri dengan KOI yang kini berubah menjadi KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia).

1. Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Pada permainan bolabasket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien ini perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar tersebut dapat dibagi sebagai berikut :

1. Teknik menggiring bola (*Dribble*)

*Dribbling* adalah teknik memantulkan bola baik di tempat atau berpindah tempat (berjalan maupun berlari). *Dribble* dilakukan dengan kekuatan siku, pergelangan lengan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan bahu. Jari harus rileks namun tegas dalam menekan bola (Dani Kosasih, 2008:38). *Dribble* yang legal adalah selama posisi lengan tidak berada di bawah bola (menghadap ke atas) dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (*pivot foot*) berpindah posisi saat salah satu tangan melakakun *dribbling*, usahakan tangan yang satu memberikan perlindungan terhadap bola dari pemain lawan.

Menurut Wissel (2000:57) *dribble* merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam bola basket dan penting untuk permainan individual dan tim. Menurut Imam Sodikun (1992:57) menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan oleh peraturan untuk membawa lari ke segela arah. Untuk menjelajahi seluruh lapangan dengan bola, perlu kemampuan dribbling yang tinggi. Sedangkan menurut perbasi (2010:18) *dribble* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain, tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi yang baik untuk melakukan *passing* ataupun *shooting.*

1. Teknik *passing*

Istilah *passing* mengandung pengertian mengoper bola dan menangkap berarti menerima bola. Oleh karna itu kegiatan ini dapat berlangsung silih berganti, maka selalu dilakukan berteman biasanya disebut operan. Operan ini merupakan teknik dasar yang pertama, sebab dengan cara ini pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring.

Untuk dapat melakukan operan dengan baik pada berbagai situasi harus menguasai bermacam-macam teknik *passing* bola. Adapun teknik dasar dalam melempar (*passing*) sebagai berikut :

1. Operan dada (*Chest Pass*)

*Chest pass* adalah jenis *passing* yang paling efektif apalagi pada saat pemain tidak dijaga. Teknik ini dimulai dengan posisi *triple threat* (posisi dimana pemain melakukan gerakan *passing, shooting dan dribble*). Ibu jari menghadap keatas saat memegang bola agar tercipta gerakan *back spin*. Di akhir gerakan, ibu jari harus menghadap kebawah.

Posisi kaki berdiri wajar dengan otot sedikit ditekuk dan badan sedikit condong kedepan. Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.

1. Operan Dari Atas Kepala (*Overhead pass*)

*Passing* ini sangat efektif bagi tim yang menggunakan zona *defense*. Gerakannya dimulai dengan meletakkan bola sedikit di belakang kepala lalu dilemparkan ke arah penerima. Ada 2 sasaran lemparan bola tersebut. Pertama diterima di atas kepala penerima dan yang kedua diterima tepat di dada. Posisi awal ibu jari menghadap ke depan dan posisi akhirnya menghadap ke belakang.

1. Operan Pantul (*Bounce pass*)

Gerakan yang dilakukan hampir menyerupai *chest pass* namun arah *passing* adalah ke lantai (ke bawah). Pantulan bola sekitar 2/3 dari jarak penerima bola dan perkiraan penerimanya tepat ke pinggul penerima.

1. Teknik menembak (*shoot*)

*Shooting* adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap pemain bolabasket, karena jika bola berhasil masuk ke keranjang akan menghasilkan poin yang merupakan salah satu penentu hasil pertandingan.

Menurut Nuril Ahmadi (2007:18) usaha memasukkan bola ke keranjang diistilakan dengan menembak, menembak dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan dan *lay up*.

1. Tembakan Satu Tangan (*One Hand Set Shoot*)

Sikap badan pada waktu akan menembak bola: berdiri tegak, kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri di belakang, sementara lutut ditekuk. Bola dipegang dengan tangan kanan di atas kepala dan di depan dahi, Siku tangan kanan di tekuk ke depan, Tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan, Serta pandangan ditujukan ke keranjang (ring basket). Kemudian bola ditembakkan ke keranjang basket dengan gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan (Nuril Ahmadi, 2007 : 18).

1. Tembakan Dua Tangan

Bola ditembak ke ring yang menjadi sasaran. Bola ditembakkan dengan bantuan dorongan, siku, badan, dan lutut diluruskan serempak.

1. Tembakan *Lay Up*

Tembakan *lay up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerakan dua langkah. Tembakan ini disebut juga tembakan langkah tiga.

1. Teknik gerakan berporos (*pivot*)

Teknik ini diperlukan untuk mengatasi peraturan tentang tidak diperkenankannya seorang pemain yang memegang bola sambil jalan atau lari. Bahkan seorang pemainyang memegang bola tidak boleh melangkahlebih dari satu 1 langkah tanpa memantulkan bola. Untuk menghindari bola dari sergapan lawan maka ia diperbolehkan melakukan *pivot*.

Gerakan *pivot* adalah suatu usaha mengubah arah hadap badan kesegala arah dengan satu kaki tetap tinggal di tempat sebagai poros. Kaki poros ini tidak boleh terangkat atau tergeser dari tempatnya, sementara kaki yang satunya boleh bergerak atau melangkah kedepan, belakang , kiri, kanandan kesegala arah.

Gerakan *pivot* ini juga dipergunakan sebagai gerak tipu. Gerakan yang di lakukan seolah-olah akan melangkah ke satu arah, namun ditarik lagi kaki langkah tadi dan di pindahkan kearah lain.

1. Merayah (*Rebound*)

Merayah bola merupakan teknik dasar yang perlu dikuasai oleh seorang pemain. Hal ini dapat dimaklumi sebab kemenangan dalam merayah bola merupakan suatu kesempatan untuk melakakuakan serangan berikutnya.

*Rebound*  adalah usaha mengambil bola jika *shooting* atau tembakkan tidak masuk. *Rebound* terdiri atas dua yakni *offensive rebound* dan *defensive rebound.* *Offensive* *rebound* dilakukan di area lawan dan *defensive rebound* di daerah pertahanan. Hal yang perlu diperhatikan saat melakukan *Rebound* adalah *block out/box out*. Posisi badan harus membelakangi lawan dan jangan terburu-buru untuk melakukan lompatan (Deni Kosasih, 2008:54).

1. Dribble

Salah satu sisi menarik dari permainan bolabasket yaitu dilakukannya *dribbling* yang bervariatif baik arah dan kecepatannya untuk menerobos lawan dan selanjutnya memasukkaa bola ke dalam keranjang. Banyak angka tercipta diawali dengan *dribble* yang baik dan diakhiri tembakan yang akurat. *Dribbling* pada prinsipnya membawa bola dengan dipantul-pantulkan dengan satu tangan yang dilakukan dengan berjalan atau berlari. Berkaitan dengan dribble Arma Abdoellah (1981: 109) menyatakan, “dribble atau menggiring bola adalah suatu usaha untuk membawa bola ke depan” Menuzut Ambler Vic (1990: 10) “dribbling adalah membawa bola dengan cara memantul-mantulkannya”. Pendapat lain dikemukakan Imam Sadikun (1992: 229) bahwa, “dribble bola diperbolehkan hanya dengan satu tangan kanan atau kiri saja dan secara bergantian antara tangan kanan dan kiri.

Berdasarkan pengertian *dribbling* yang dikemukakan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, *dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Hal terpenting dan harus diperhatikan dalam melakukan dribble adalah melindungi bola agar bola tidak mudah direbut lawan. Seperti dikemukakan Wissle Hal (2000 : 95) bahwa, “Kemampuan mendribble dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan anda. Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh anda berada diantara bola dan lawan”. Dalam melakukan *dribble* tubuh mempunyai peran penting jika tangan yang digunakan mendribble lemah, maka tubuh berfungsi untuk melindungi bola. Oleh karena itu, pada saat mendribble bola, tubuh harus selalu diantara bola dan lawan. Hal ini dimasudkan, Jika lawan akan merebut bola maka tubuh siap untuk menghalangi lawan.

Banyak manfaat yang diperoleh dari dribble yaitu lebih cepat menuju ke keranjang lawan, untuk menerobos pertahanan lawan, untuk mengendalikan permainan. Namun di sisi lain, men-dribble bola secara berlebihan juga tidak baik untuk kepentingan timnya. Seperti dikemukakan Wissel Hal (2000:95) bahwa, “jika anda men-dribble terlalu banyak, maka tim cenderung tidak bergerak ini memudahkan lawan untuk menghadangnya”. Hal ini berarti, men-dribble bola berlebihan akan mcmudahkan lawan untuk menjaga teman seregunya karena tidak bergerak. Tidak menutup kemungkinan dribble yang berlebihan akan mudah direbut lawan dan pihak lawan akan dapat melakukan serangan balik.

Dribble dapat dilakukan dengan baik jika menguasai teknik yang baik dan benar. Untuk memperoleh kualitas dribble yang baik maka seorang pemain harus memahami dan menguasai teknik dribble. Soebagio Hartoko (1993: 36) memberikan petunjuk .

**Cara melakukan dribble sebagai berikut:**

* Peganglah bola dengan kedua tangan yang relax, tangan kanan di atas bola, sedang tangan kiri menjadi tempat terletaknya bola.
* Berdirilah seenaknya dengan kaki kiri agak sedikit di depan kaki kanan
* Condongkan badan ke depan mulai dan pinggang.
* Mulai pantulkan bola dengan tangan kanan, (sebagai permulaan sebaiknya mata masih melihat bola).
* Gerakan lengan hampir sepenuhnya.
* Jangan memukul bola dengan telapaktangan, tetapi pantulkan (tekankan) dengan jari-jari dibantu dengan gerakan pergelaragan tangan.
* Jinakkan bola dengan sedikit mengkuti bergeraknya ke atas sebentar dengan jari-jari dan pergelangan tangan, kemudian dipantulkan kembali.
* Setelah rahasia gerak, watak dan irama dari pantulan dapat dirasakan (get the feeling) dengan sikap berdiri ditempat, memulailah dengan bergerak maju.
* Mulailah jangan melihat bola, dan percepatlah gerak.
* Kemudian menggiring dengan agak rendah, rendah, maju, mundur cepat, secepatnya, berliku, berkelok dengan rintangan dan lawan.

**Prinsip dalam mengajarkan teknik dribble antara lain:**

* Kontrol pada Jari-Jari Tangan
* Mempertahankan Tubuh Tetap Rendah
* Kepala Tegak
* Melatih Tangan yang Lain
* Melatih kekuatan otot lengan
* Pemain perlu untuk belajar dribble menggunakan tangan yang lain.
* Lindungi Bola

**Adapun manfaat dribble adalah :**

* Memindahkan bola dari daerah padat penjagaan ke daerah yang agak longgar penjagaannya .
* Memindahkan bola ketika si penerima tidak bebas penjagaan
* Memindahkan bola pada saat melakukan fast break.
* Menembus penjagaan ke arah ring lawan
* Menarik perhatian penjaga untuk membebaskan rekan setimnya.
* Menyiapkan penyerangan.
* Memperbaiki posisi atau sudut sebelum mengoper ke arah rekan se tim
* Membuat peluang untuk menembak

**Kendala dalam melakukan dribble :**

* Kurangnya keseimbangan yang dimiki oleh tubuh saat melakukan gerakan
* Tidak menguasai bola dengan baik saat mendribble , ini disebab apabila pemain belum menguasai teknik dasar gerakan bolabasket dengan baik.
* Kelincahan pemain saat mendribble masih sangat kurang, sehingga saat mendribble pemain kadang mati langka.

**Macam-macam *dribble* :**

1. *Control Dribble*

Kontrol *dribble* digunakan apabila dijaga ketat dan bola harus tetap dijaga ketat dan dilindungi, agar bola tidak berpindah ke tangan lawan. Keseimbangan dalam kontrol *Dribble* merupakan dasar pengendali dalam mendribble bola dan berguna untuk memudahkan kita dalam menembak, mengopor, dan menggiring bola.dalam menggiring bola jangan lebih tinggi dari lutut dan dekat dengan tubuh saat menggontrol bola, karena hal ini dapat mengganggu keseimbangan tubuh. Tempatkan tangan yang bebas dalam posisi melindungi bola dan tempatkan posisi tubuh antara lawan dengan bola.

1. Kecepatan Dribble (*Speed Dribble*)

Untuk kecepatan menggiring bola, maka dilakukan dengan mendribble tinggi yaitu setinggi pinggang, angkat kepala dan lihat ke depan . mendribble bola sebaiknya menggunakan bantalan jari, dengan kontrol pada ujung jari.

1. *The Footfire Dribble*

*The Footfire Dribble* adalah metode berhenti sementara sambil menjaga *dribble* tidak mati, ketika mendekat pemain lawan dalam lapangan terbuka. Ada tiga keuntungan dalam melakukan gerakan *the footfire dribble* yaitu untuk melakukan tembakan, untuk melakukan laporan, untuk bergerak ketika mendribble bola. Untuk mengeksekusi gerakan *footfire* harus dilakukan dengan cepat mengubah kecepatan *dribble*, kemudian berhentidengan tetap mendribble bola.

1. *The Change Of Dribble (Dribble* Dengan Perubahan Kecepatan Langkah)

Gerakan ini berguna untuk menipu dan menghindari lawan yang akan merebut bola. Untuk melakukan perpindahan langkah, maka harus merubah metode dribel dari cepat ke terkontrol dan kembali lagi ke cepat. Kemampuan dari mendribble ini tergantung pada gerak megecoh dan kecepatan. Dengan gerak tipuan yang baik dan dengan kekuatan penuh pada dribble untuk meningkatkan kecepatan.

1. *The Retreat Dribble (Dribble* Mundur)

Gerakan ini dilakukan dengan mundur terlebih dahulu ke belakang sambil tetap mendribble, maka dapat memperpendek jarak untuk menghindari jebakan. Untuk melakukan *dribbel* mundur gunakan langkah mundur yang pendek dan cepat sementara mendribble ke belakang. Ketika melakukan *dribble* mundur lindungi bola dan jaga keseimbangan, dengan cara ini bisa mengontrol perubahan arah dribble dan dapat melewati lawan dengan mendribble cepat.

1. *The Crossover Dribble (*Perubahan Arah *Dribble* dari depan)

Gerakan ini sangat penting dalam menyelusuri lapangan dengan gerakan cepat, untuk mulai menjangkau keranjang dan untuk menciptakan pembukaan bagi tembakan. Keefektifan dalam mendribble cara ini adalah didasarkan pada beberapa ketajaman perubahan *dribble* dari satu arah ke arah lain.

1. *Behind – The Back Dribble (Dribble* Belakang)

Gerakan ini digunakan untuk mengatasi lawan yang menjaga atau yang menghalangi di muka. *Dribbel* ini harus dapat menjaga tubuh tetap berada di antara bola dan penjaga sebagai perlindunga ketika berganti arah.

1. Kelincahan

Kelincahan lazim di kenal dengan istilah asing *agilitas* atau *agility*. Jadi yang dimaksud dengan kelincahan merupakan kemampuan fisik dalam melakukan kegiatan olahraga, kelincahan adalah salah satu faktor penunjang di dalam peningkatan prestasi di bidang olahraga khususnya dalam menggiring bola dalam permainan bolabasket.

Kelincahan merupakan salah satu komponen fisik yang banyak dipergunakan dalam berbagai olahraga. Kelincahan pada umumnya didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah arah secara efektif ,cepat dan tepat, sambil berlari hampir dalam keadaan penuh (dengan sekuat tenaga). Kelincahan terjadi karena gerakan tenaga yang ekplosif. Besarnya tenaga ditentukan oleh kekuatan dari kontraksi serabut otot. Kecepatan otot tergantung dari kekuatan dan kontraksi serabut otot.

Seseorang yang mampu mengubah arah dari posisi ke posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi gerak yang baik berarti kelincahannya cukup tinggi. Mengubah arah gerakan tubuh secara berulang-ulang seperti halnya lari bolak-balik memerlukan kontraksi secara bergantian pada kelompok otot tertentu.

Seseorang dapat meningkatkan kelincahan dengan meningkatkan kekuatan otot-ototnya. Kelincahan biasanya dapat dilihat dari kemampuan bergerak dengan cepat, mengubah arah dan posisi, menghindari benturan antara pemain dan kemampuan berkelit dari pemain di lapangan. Kemampuan bergerak mengubah arah dan posisi tergantung pada situasi dan kondisi yang dihadapi dalam waktu yang relatif singkat dan cepat.

Dalam permainan bolabasket kelincahan sangat menentukan agar bisa menerobos menghindari hadangan dari lawan agar bisa memasukkan bola ke dalam ring basket. Kelincahan yang dilakukan oleh pemain bolabasket saat bermain tergantung oleh kemampuan mengkoordinasikan sistem gerak tubuh dengan respon terhadap situasi dan kondisi yang dihadapi. Kelincahan ditentukan oleh faktor kecepatan bereaksi, kemampuan untuk menguasai situasi dan mampu mengendalikan gerakan secara tiba-tiba

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemain bolabasket yang mempunyai kelincahan baik, Maka ia akan mempunyai kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan suatu keseimbangan dan kesadaran akan sikap tubuhnya.

**Faktor-faktor yang mempengaruhi kelincahan :**

* Tipe tubuh
* Usia
* Jenis kelamin
* Berat badan
* Kelelahan

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuh baik dalam kondisi statik maupun dinamik. Dalam keseimbangan ini yang perlu diperhatikan adalah waktu refleks, waktu reaksi, dan kecepatan bergerak. Dan biasanya latihan keseimbangan dilakukan bersama dengan latihan kelincahan dan kecepatan, bahkan kelentukan.

Dalam kegiatan olahraga terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan statis dan kesimbangan dinamis. Kedua bentuk keseimbangan ini seringkali sangat dibutuhkan dalam olahraga.

* Keseimbangan statis adalah mempertahankan sikap pada posisi diam di tempat. Ruang geraknya biasanya sangat kecil, seperti berdiri di atas alas yang sempit.
* Keseimbangan dinamis adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuhnya pada waktu bergerak. Seperti Sepatu roda, ski air, dan olahraga sejenisnya

Untuk mengembangkan dan meningkatkan kelincahan seseorang, salah satunya harus mengembangkan terlebih dahulu adanya keseimbangan tubuh, terutama keseimbangan dinamis. Keseimbangan dinamis yang baik akan dapat menghindarkan seseorang dari jatuh, apabila pola gerakan berubah secara tidak terduga.

Kemampuan keseimbangan sangat penting dan dominan pada cabang olahraga yang banyak mengubah arah. Keseimbangan bisa ditingkatkan melalui proses latihan yang tepat dan mengacu pada pengertian keseimbangan menurut para ahli olahraga.

Dalam permainan bolabasket saat ingin melakukan teknik dasar keseimbangan menjadi salah satu poin yang harus dimiliki oleh setiap pemain, karena keseimbangan membuat kita dapat mengatur seluruh bagian tubuh dalam posisi siap untuk bergerak dengan cepat. Salah satu teknik dasar dalam permainan bolabasket yaitu menggiring bola, dan keseimbangan dan kelincahan menjadi poin yang sangant berpengaruh dalam melakukan dribble. Jika keseimbangan dan kelincahan seorang pemain baik maka cara mendribble yang mereka lakukan akan memiliki hasil yang baik, efektif dan lebih mudah mengecoh musuh dalam memasukkan bola ke keranjang.

1. Kerangka Berfikir

bolabasket adalah olahraga yang sangat populer di era kemajuan teknologi ini, orang berbondong-bondong datang ke stadion untuk melihat tim favorit atau pemain idolanya beraksi di lapangan. Ada kepuasan tersendiri melihat idola berlari menggiring bola dengan kelincahan dan keseimbangan yang luar biasa melewati lawan dan memasukkan bola ke keranjang. Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan kerangka pemikiran sebagai berikut :

1. Hubungan kelincahan terhadap keterampilan menggiring bola pada permainan bolabasket. Kelincahan merupakan gerak dasar yang harus dimiliki oleh pemain bolabasket, kelincahan diperlukan untuk menggiring bola dan merubah arah gerakan dengan sigap dan cepat. Jika pemain bolabasket memiliki kelincahan yang baik maka akan nampak menggiring bolanya pun akan lebih baik.
2. Hubungan keseimbangan terhadap kemampuan menggiring bola pada permainan bolabasket. Keseimbangan merupakan daya tahan tubuh dimana tubuh dapat menahan atau menpang berat badan pada titik dan saat kondisi tertentu.Artinya dalam permainan bolabasket permainan yang cepat, tepat dan stabil pemain harus memiliki keseimbangan yang baik. Ketika pemain menerima bola kemana bola ini akan dibawa, banyak pilihan yang harus cepat diputuskan untuk mempercepat permainan dan memasukkan bola ke keranjang.
3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pendapat yang sifatnya sementara yang perlu diuji kebenarannya, sekaligus sebagai jawaban sementara terhadap suatu permasalahan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea
2. Ada hubungan yang signifikan antara keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea
3. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.

AB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan kegunaan tertertentu (Etta Mamang dan Sopiah, 2010: 4) cara ilmiah mempunyai karakteristik rasional empiri, dan sistematis. Rasional berarti penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal dan terjangkau oleh penalaran manusia. Emperis artinya penelitian berdasarkan fakta-fakta di lapangan yang dapat diuji oleh orang lain atau pihak lain. Sistemetis merupakan proses tertentu yang logis.

1. Variabel Dan Desain Penelitian
2. Variabel Penelitian

Sugiyono (2013: 38) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehinggah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Menurut Etta Mamang dan Sopiah (2010: 125) variabel adalah konstrak yang diukur dengan berbagai macam nilai untuk memberikan gambaran lebih nyata mengenai fenomena-fenomena. Konstrak abstraksi fenomena kehidupan nyata yang diamati.

Sehubung dengan pedapat diatas, maka variabel dalam penelitian ini adalah variabel independen dan dependen. Variabel tersebut akan didefinisikan ke dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel bebas
2. Kelincahan (X1)
3. keseimbangan (X2)
4. Variabel terikat
5. Kemampuan menggiring bola (Y)
6. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan atau gambaran pelaksanaan penelitian yang akan dijadikan acuan dalam melakukan langkah-langkah analisis penelitian. Desain penelitian yang digunakan disesuaikan dengan jenis penelitian, tujuan penelitian, variabel yang terlihat dan teknik analisis data yang digunakan penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan desain penelitian deskriptif, sugiyono (2013: 89)

Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari penafsiran yang meluas tentang variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan sebagai berikut:

1. Kelincahan adalah kemampuan mengubah untuk mengubah arah dengan cepat yang dilakukan bersama-sama dengan gerakan yang lain, yang diukur dengan *Zig-zag run* dan hasilnya dicatat dalam satuan detik dengan menggunakan *stopwatch*.
2. Keseimbangan adalah kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ syaraf ototnya, selama melakukan gerakan-gerakan yang cepat, dengan perubahan letak titik bobot badan yang cepat pula baik dalam keadaan statis maupun dalam gerak dinamis, yang diukur keseimbangan dinamisnya.
3. Kemampuan menggiring bolabasket diartrikan sebagai kemampuan individu dalam melakukan menggiring bola basket dengan baik berdasarkan teknik dan peraturan yang telah ditentukan. Diukur kecepatannya dalam menggiring dengan benar.
4. Populasi Dan Sampel
5. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek dengan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Etta Mamang dan Sopiah, 2010: 185).

Populasi merupakan keseluruhan individu yang menjadi objek dalam suatu penelitian. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea khususnya yang telah mempelajari permainan bolabasket yaitu kelas V dan VI yang berjumlah 110 orang.

1. Sampel

Sampel merupakan salah satu unsur dari populasi yang hendak dijadikan suatu obyek penelitian. Teknik *sampling* memang sangatlah penting untuk diperlukan di dalam penelitian, hal ini di karenakan bisa digunakan untuk menentukan bahwa siapa saja anggota populasi yang akan di jadikan sampel.

Adapun dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan yaitu teknik *simple random sampling*. *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa harus memperhatikan strata.

Penentuan jumlah sample berdasarkan kaidah-kaidah yang di kemukakan oleh suharsimi arikunto (1991:107) bahwa apabila subjeknya kurang dari seratus lebih baik diambil seluruh jumlah populasinya. Dan apabila subjeknya besar atau lebih dari seratus maka diambil antara 10-15% atau 20-25%.

Adapun sampel dari penelitian ini adalah murid Sd Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea kelas V dan VI yang berjumlah 30 orang.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang menentukan dalam proses suatu penelitian pengumpulann data dilakukan untuk memperoleh data empirik sebagai bahan untuk menguji kebenaran.

1. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian sebab dengan adanya analisis data, maka hipotesis yang ditetapkan bisa diuji kebenarannya untuk selanjutnya dapat diambil kesimpulannya. Data pada penelitian dianalisis menggunakan :

1. Uji Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mendapat gambaran umum data penelitian.

1. Uji persyaratan analisis

Pengujian normalitas data dan uji linieritas.

1. Uji Korelasi

Uji korelasi pada penelitian ini dimaksudkan untuk melihat hubungan antara kedua variabel yakni kelincahan dan kekuatan otot lengan dengan kemampuan menggiring bolabasket ( uji korelasi ganda dan uji regresi ganda ).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini akan dikemukakan penyajian hasil analisis data dan pembahasan.

1. Penyajian Hasil Analisis Data
2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif (gambaran umum) dan penelitian yang terdiri dari nilai tes hubungan keliincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar dapat dilihat dalam rangkuman hasil analisis deskriptif yang tercantum pada Tabel.1 berikut:

Tabel.1 rangkuman hasil analisis deskriptif data kelincahan, keseimbangan dan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nilai Statistik | kelincahan | keseimbangan | Kemampuan menggiring |
| N | 30 | 30 | 30 |
| Mean | 8,9397 | 97,83 | 13,5700 |
| Std.Deviation | 0,57806 | 2,588 | 1,08967 |
| Minimum | 8,10 | 94 | 12,09 |
| Maximum | 10,50 | 100 | 15,33 |
| Variance | 0,334 | 6,695 | 1,187 |
| Range | 2,40 | 6 | 3,24 |
| Sum | 268,19 | 2935 | 407,10 |

Tabel 1 diatas merupakan gambaran data Hubungan kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea Makassar menggunakan sebuah aplikasi yang dapat memperoleh data dengan cepat, yaitu menggunakan aplikasi spss versi 24. Dan data dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Variabel pertama yaitu variabel kelincahan yang merupakan variabel bebas dalam penelitian ini, untuk data kelincahan dari 30 jumlah sampel diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 8,9397 detik, hasil simpang baku (standar deviasi) 0,57806 detik, variance 0,334 detik, nilai tengah (range) 2,40 detik, nilai terendah (minimum) 8,10 detik, nilai tertinggi (maximum) sebesar 10,50 detik, dan total sum 268,19 detik.
2. Variabel kedua yaitu variabel keseimbangan yang merupakan variabel bebas, untuk data keseimbangan dari 30 jumlah sampel diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 97,83 poin, hasil simpang baku (standar deviasi) 2,588 poin, variance 6,695 poin, nilai tengah (range) 6 poin, nilai terendah (minimum) 94 poin, nilai tertinggi (maximum) sebesar 100 poin, dan total sum 2935 poin.
3. Variabel ketiga adalah variabel menggiring yang merupakan variabel terikat, untuk data menggiring bolabasket dari 30 jumlah sampel diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 13,5700 detik, hasil smpang baku (standar deviasi) 1,08967 detik, variance sebesar 1,187 detik, nilai tengah (range) 3,24 detik, nilai terendah (minimum) 12,09 detik, nilai tertinggi (maximum) sebesar 15,33 detik, dan total sum 407,10.
4. Pengujian Persyaratan Analisis

Suatu data penelitian yang akan dianalisis secara statistik harus memenuhi syarat-syarat analisis. Untuk itu setelah data kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket pada penelitian ini terkumpul, maka sebelum dilakukan analisis statistik untuk pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan apakah data yang diambil berdistribusi normal.

Data dari variabel penelitian diuji Normalitas sebenarnya menggunakan program SPSS dengan teknik *one-sample kolmogorov-smirnovtest*, uji tersebut dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi variabel-variabel peelitian. Normal suatu variabel apabila (p>0,05) maka data di nyatakan normal, sedangkan jika (p<0,05) maka data dinyatakan tidak normal

Dari hasil uji normalitas (*Kolmogorov-smirnov Z*) yang dilakukan, diperoleh hasil sebagaimana yang terlampir. Untuk hasil perhitungan dapat dilihat pada rangkuman Tabel.2 sebagai berikut:

Tabel.2 rangkuman hasil uji normalitas hubungan kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanre Makassar.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | Kelincahan (X1) | Keseimbangan (X2) | | Menggiring (Y) |
| KS-Z | 0,109 | 0,372 | 0,203 | |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,200 | 0,065 | 0,074 | |

1. Test Distribution is Normal

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan bahwa dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov menunjukkan hasil sebagai berikut

1. Data kelincahan diperoleh nilai *Kolmogorov-smirnov* 0,109 *Asymp.Sig* 0,200 (p>0,05), maka dapat dikatakan bahwa data kelincahan mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
2. Data keseimbangan diperoleh nilai *Kolmogorov-smirnov* 0,372 *Asymp.Sig* 0,065 (p>0,05), maka dapat dikatakan bahwa data keseimbangan mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
3. Data menggiring diperoleh nilai *Kolmogorov-smirnov* 0,203 *Asymp.Sig* 0,074 (p>0,05), maka dapat dikatakan bahwa data menggiring mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
4. Pengujian Hipotesis (Korelasi)

Korelasi adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji ada/tidaknya hubungan dari dua variabel ( variabel bebas dan variabel terikat), yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah korelasi sederhana ) Uji *Pearson Product Moment* ) dan korelasi ganda.

Uji *Pearson Product Moment* adalah salah satu dari beberapa jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan 2 variabel yang berskala interval atau rasio, di mana dengan uji ini akan mengembalikan nilai koefisien korelasi yang nilainya berkisar antara -1, 0 dan 1. Nilai -1 artinya terdapat korelasi negatif yang sempurna, 0 artinya tidak ada korelasi dan nilai 1 berarti ada korelasi positif yang sempurna.

Rentang dari koefisien korelasi yang bersekitar antara -1, 0 dan 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa apabila semakin mendekati nilai 1 maka hubungan makin erat, sedangkan jika semakin mendekati 0 maka hubungan semakin lemah. Sedangkan korelasi ganda Korelasi ganda adalah koefisien yang digunakan untuk menguji hubungan dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen secara bersamaan. Hipotesis yang digunakan : (1) H0 jika tidak ada hubungan antara kelincahan, keseimbangan dengan menggiring , (2) H1 jika ada hubungan antara kelincahan, keseimbangan dengan menggiring. Untuk menginterpretasi korelasi ganda dapat dilihat nilai R, semakin mendekati 1 maka hubungan semakin kuat.

Uji linieritas dalam pengujian hipotesis juga perlu di lakukan sebelum menguji korelasinya untuk mengetahui linier tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Kaidah yang digunakan dalam menentukan linier atau tidak yaitu jika (p>0,05) maka sebaran dinyatakan linier.

Dari hasil uji linieritas yang dilakukan, diperoleh hasil sebagaimana yang terlampir. Untuk hasil perhitungan dapat dilihat pada rangkuman Tabel.3 sebagai berikut:

Tabel.3 rangkuman hasil uji linieritas dari tabel Anova.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Variabel | Sig. Deviation from linierity | Taraf signifikan | kesimpulan |
| 1 | Kelincahan dengan menggiring | 0,071 | 0,05 | Linier |
| 2 | Keseimbangan dengan menggiring | 0,386 | 0,05 | Linier |

Untuk mengetahui data linier, dilihat tabel anova dalam spss , dan dilihat pada kolom deviation from linierity. Menurut hasil perhitungan didapatkan nilai deviation from linierity sebesar 0,071 untuk kelincahan dengan menggiring, sedangkan 0,386 untuk keseimbangan dengan menggiring. Menurut kriterianya adalah jika nilai deviation from linierity lebih besar dari taraf signifikansinya yang diambil (5%) berarti berhubungan linier. Dalam penelitian ini terbukti bahwa deviation from linierity antara variabel bebas dan variabel terikat adalah lebih besar dari taraf signifikannya ( 0,05 ). Maka dapat disimpulkan bila data dalam penelitian ini linier.

1. Korelasi sederhana antara kelincahan terhadap menggiring

Berikut ini adalah hasil uji *pearson product moment* antara kelincahan dengan menggiring bolabasket menggunakan uji *pearson product moment* dengan menggunakan bantuan SPSS 24.0 IBM Versi yang di tunjukkan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel. 4 Rangkuman hasil Uji *Pearson Product Moment* antara kelincahan dengan menggiring bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | Jumlah sampel | korelasi | Sig | Ket |
| Kelincahan\*  Menggiring | 30 | 0,878 | ,000 | Signifikan |

Berdasarkan hasil dari uji pearson product moment terhadap variabel kelincahan dengan menggiring bolabasket di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas dari korelasi product momennya adalah 0,878. Maka terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, yang apabila dimasukkan ke dalam tabel kriteria koefisien korelasi akan masuk pada kriteria sangat kuat, yaitu pada interval koefisien 0,80 – 1,00. Sehingga dapat disimpulkan antara variabel kelincahan dengan variabel menggiring dalam permainan bolabasket pada siswa SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea memiliki hubungan yang signifikan dan masuk dalam kriteria sangat kuat.

kedua variabel, analisis dapat dilanjutkan ke analisis Regresi yang tujuannya untuk menguji sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam analisis Regresi terbagi didalamnya, salah satunya ialah analisis regresi ganda yaitu regresi untuk lebih dari satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Untuk menginterpretasi regresi ganda lihat nilai R untuk melihat kekuatan hubungan antara variabel independen dengan dependen, sedangkan untuk melihat signifikansi persamaan regresi dapat dilihat dari nilai F dan di bandingkan dengan tabel F. Apabila nilai F < F tabel maka persamaan garis regresi tidak dapat digunakan untuk prediksi, sedangkan apabila F > F tabel maka persamaan garis regresi dapat digunakan untuk prediksi. Selain itu dapat pula dengan melihat nilai Sig, dapat digunakan untuk prediksi apabila nilai Sig < 0,05.

Berdasarkan kriteria dan penguraian pengujian tersebut, maka hasil analisis korelasi ganda dan regresi ganda antara Kelincahan dan Keseimbangan secara bersama-sama dengan kemampuan menggiring bolabasket dapat dilihat dalam tabel 7 dan tabel 8 dibawah ini :

Tabel.7 Rangkuman hasil Uji korelasi ganda antara keseimbangan dengan menggiring bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea pada tabel *Model Summary.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | ,933 ª | ,871 | ,861 | ,40585 |

a. Prediktor: (constant), KESEIMBANGAN, KELINCAHAN

Dari hasil pengujian korelasi ganda yang di paparkan pada tabe diatas, maka hasil analisis korelasi ganda antara Kelincahan dan Keseimbangan secara bersama-sama dengan kemampuan menggiring bolabasket di peroleh nilai R sebesar 0,933. Dapat disimpulkan ada hubungan yang signifikan sebesar 93,3% antara kelincahan dan keseimbangan secara bersama-sama dengan kemampuan menggiring dalam bolabasket SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea. sedangkan 7,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Tabel.8 Rangkuman hasil Uji regrasi ganda antara keseimbangan dengan menggiring bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | F | F tab | sig | keterangan |
| Variabel X1, X2  Variabel Y | 91,026 | 3,3544 | 0,000 | signifikan |

Dari apa yang dipaparkan pada tabel diats, diperoleh hasil nilai F sebesar 91,026 dan nilai F tab sebesar 3,3544, dimana nilai F > F tabel. Dengan tingkat signifikan 0,000 dengan taraf koefisien korelasi 5%, dimana nilai sig < 0,05. Dan demikian model korelasi dapat dipakai untuk memprediksi kemampuan menggiring dalam bolabasket.

1. Pembahasan

Hasil analisi data melalui teknik statistik diperlukan pembahasan teoritis yang bersandar pada teori dan kerangka berfikir yang mendasari penelitian ini.

1. Ada Hubungan Antara Kelincahan Dengan Menggiring Dalam Permainan Bolabasket Murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan kelincahan dengan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea. apabila hasil penelitian dikaitkan dengan teori dan kerangka pikir yang mendasarinya, maka dalam dasarnya hasil penelitian ini mendukung dan memperkuat teori dan hasil hasil penelitian terdahulu yang sudah ada. Kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket membutuhkan kelincahan. Kelincahan merupakan kemampuan fisik dalam melakukan kegiatan olahraga, kelincahan adalah salah satu faktor penunjang di dalam peningkatan prestasi di bidang olahraga khususnya dalam menggiring bola dalam permainan bolabasket. Kelincahan pada umumnya didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah arah secara efektif ,cepat dan tepat, sambil berlari hampir dalam keadaan penuh (dengan sekuat tenaga). Kelincahan terjadi karena gerakan tenaga yang ekplosif. Dalam melakukan kemampuan menggiring permainan bolabasket dapat tercapai dengan baik bilamana siswa memiliki kelincahan, karena kelincahan yang dimiliki siswa akan sangat membantu dalam pergerakan yang dibutuhkan pada saat melakukan menggiring bola. Dengan demikian ada hubungan yang signifikan kelincahan dengan menggiring dalam permainan bolabasket.

1. Ada Hubungan Keseimbangan Dengan Kemampuan Menggiring Dalam Permainan Bolabaskket Murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan keseimbangan dengan kemampuan menggiringdalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea. apabila hasil. Apabila hasil penelitian dikaitkan dengan teori dan kerangka pikir yang mendasarinya, maka dalam dasarnya hasil penelitian ini mendukung dan memperkuat teori dan hasil hasil penelitian terdahulu yang sudah ada. Selain kelincahan, keseimbangan juga menjadi salah satu faktor penting dalam bermain bolabasket. Dimana keseimbangan merupakan daya tahan tubuh dimana tubuh dapat menahan atau menopang berat badan pada titik dan saat kondisi tertentu. Keseimbangan juga diartikan kemampuan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuh baik dalam kondisi statik maupun dinamik. Dalam keseimbangan ini yang perlu diperhatikan adalah waktu refleks, waktu reaksi, dan kecepatan bergerak. Kemampuan keseimbangan sangat penting dan dominan pada cabang olahraga yang banyak mengubah arah seperti bolabasket, karena keseimbangan membuat kita dapat mengatur seluruh bagian tubuh dalam posisi siap untuk bergerak dengan cepat. Salah satu teknik dasar dlam permainan bolabasket yaitu menggiring bola, keseimbangan dan kelincahan menjadi poin yang sangat berpengaruh dalam melakukan dribble. Jika keseimbangan dan kelincahan seorang pemain baik maka cara mendribble yang mereka lakukan akan memiliki hasil yang baik, efektif dan lebih mudah mengecoh musuh dalam memasukkan bola ke keranjang. Dengan demikian ada hubungan yang signifikan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket.

1. Ada hubungan kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea. Apabila hasil penelitian dikaitkan dengan teori dan kerangka pikir yang mendasarinya, maka dalam dasarnya hasil penelitian ini mendukung dan memperkuat teori dan hasil hasil penelitian terdahulu yang sudah ada. Seorang siswa membutuhkan kedua unsur fisik tersebut, yaitu kelincahan dan keseimbangan. Gerakan kemampuan menggiring bolabasket membutuhkan pergerakan yang sangat singkat dalam proses pelaksanaanya. Segala sesuatu yang dilakukan dengan aktifitas tinggi membutuhkan kemampuan fisik yang baik, dengan demikian proses pelaksanaan kemampuan menggiring bolabasket merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara cepat yang tentunya membutuhkan kemampuan fisik seperti kelincahan dan keseimbangan. Hasil dalam unsur fisiktersebut sangat membantu dalam pergerakan kemampuan menggiring bolabasket, sebab dengan ditopang kelincahan dan keseimbangan pergerakan kemampuan menggiring bolabasket akan lebih terarah.

Kelincahan pada umumnya didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah arah secara efektif ,cepat dan tepat, sambil berlari hampir dalam keadaan penuh (dengan sekuat tenaga). Kelincahan terjadi karena gerakan tenaga yang ekplosif. Besarnya tenaga ditentukan oleh kekuatan dari kontraksi serabut otot. . Kelincahan biasanya dapat dilihat dari kemampuan bergerak dengan cepat, mengubah arah dan posisi, menghindari benturan antara pemain dan kemampuan berkelit dari pemain di lapangan. Kemampuan bergerak mengubah arah dan posisi tergantung pada situasi dan kondisi yang dihadapi dalam waktu yang relatif singkat dan cepat. Dalam permainan bolabasket kelincahan sangat menentukan agar bisa menerobos menghindari hadangan dari lawan agar bisa memasukkan bola ke dalam ring basket. Kelincahan yang dilakukan oleh pemain bolabasket saat bermain tergantung oleh kemampuan mengkoordinasikan sistem gerak tubuh dengan respon terhadap situasi dan kondisi yang dihadapi. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kelincahan seseorang, salah satunya harus mengembangkan terlebih dahulu adanya keseimbangan tubuh, terutama keseimbangan dinamis. Keseimbangan dinamis yang baik akan dapat menghindarkan seseorang dari jatuh, apabila pola gerakan berubah secara tidak terduga. Keseimbangan bisa ditingkatkan melalui proses latihan yang tepat dan mengacu pada pengertian keseimbangan menurut para ahli olahraga. Dalam permainan bolabasket saat ingin melakukan teknik dasar keseimbangan menjadi salah satu poin yang harus dimiliki oleh setiap pemain, karena keseimbangan membuat kita dapat mengatur seluruh bagian tubuh dalam posisi siap untuk bergerak dengan cepat. Salah satu teknik dasar dalam permainan bolabasket yaitu menggiring bola, dan keseimbangan dan kelincahan menjadi poin yang sangant berpengaruh dalam melakukan dribble. Jika keseimbangan dan kelincahan seorang pemain baik maka cara mendribble yang mereka lakukan akan memiliki hasil yang baik, efektif dan lebih mudah mengecoh musuh dalam memasukkan bola ke keranjang. Dengan demikian ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uraian pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.
2. Ada hubungan yang signifikan antara keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.
3. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dan keseimbangan dengan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket murid SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea.
4. SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa yang ingin melakukan olahraga bolabasket agar selalu bersemangat dan bersungguh dalam bermain, dan meningkat kelincahan dan keseimbangan pada diri agar mampu meninggkatkan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket.
2. Bagi guru olahraga SD Negeri Bontoramba Kec.Tamalanrea , maupun guru guru olahraga disekolah lainnya agar selalu belajar dan mengembangkan ilmu bolabasketnya sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efisien terhadap muridnya , dan lebih memperhatikan bagian bagian yang dapat mempengaruhi faktor pendukung dalam melakukan teknik teknik dasar dalam permainan bolabasket salah satunya menggiring, hingga mampu meningkatkan kemampuan dan menambah pengetahuan muridnya dalam permainan bolabasket.
3. Saran terakhir adalah bagi para peneliti yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut, disarankan agar melibatkan variabel lain yang relavan dengan penelitian ini agar hasil penelitian ini dapat dikembangkan untuk memperkaya Khasanah pendidikan jasmani. Khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan menggiring dalam permainan bolabasket.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akros Abidin. 1999. Bolabasket Kembar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 1991. Manajemen Penelitian, Rineka Cipta. Jakarta.

Arikunto, Suharsimi. 2009. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Danny Kosasih. 2008. Fundamental Basketball. D.I.Yogyakarta. Karmedia.

Depdiknas. 2004. Kurikulim Pendidikan Mata Pelajaran Jasmani. Jakarta: Depdikbud.

Iman sodikun. 1992. Olahraga Pilihan Bolabasket. Depdikbud Dirjen Dikti. Jakarta.

Mamang Sangadji, Etta dan Sopiah. 2010. Metodologi penelitian, penerbit Andi, jakarta.

Muhammad Muhyi Faruq. 2009. Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bolabasket. Surabaya: Grasindo.

Nikolaus Setio Aji. 2016. “Hubungan Antara Kelincahan dan Keseimbangan Terhadap Menggiring Bola Pada pemain UKM Sepakbola Universitas Lampung”. Sripsi. (tidak diterbitkan). Lampung: FIK Universitas Lampung.

Nuril ahmadi. 2007. Permainan Bolabasket. Penerbit Era Intermedia. Solo.

PB PERBASI. 2000. Peraturan Resmi Permainan Bolabasket. Jakarta: PB PERBASI.

PERBASI. 2010. Buku Peraturan Bolabasket. Jakarta.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Widia Astuti. 2015. Tes Dan Pengukuran Olahraga. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Wissel, Hall. 2000. Bolabasket: Langkah Untuk Sukses. Jakarta: GrahaFindo Persada.