**HUBUNGAN ANTARA KELINCAHAN, KECEPATAN DAN KELENTUKAN PERGELANGAN TANGAN DENGAN KEMAMPUAN *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN BOLABASKET BKMF BEM FIK UNM**

 **Nurul Akbar Nur,**

**Ramli, Nurliani**

*Prodi PGSD Dikjas*

*Universitas Negeri Makassar*

email: akbarnur4648@gmail.com

***ABSTRACT***

*This study aims to determine whether there is a relationship between agility, running speed of 40 meters and wrist flexibility with Dribble ability in the game Bolabasket BKMF BEM FIK UNM. This research is descriptive by using descriptive correlational model research design. As for the sample in this study, there were 30 members of the BKMF team in BEM FIK UNM. The technique used in this study is in the form of agility, speed, and wrist flexibility tests and basketball dribble tests. The results of this study indicate that there is a significant relationship between agility and basketball dribble ability at the BKMF Bolabasket BEM FIK UNM, there is a significant relationship of 40 meters running speed with basketball dribble ability on the BKMF basketball game BEM FIK UNM, there is a significant relationship between wrist flexibility with basketball dribble ability in BKMF basketball court BEM FIK UNM and there is a significant relationship together between agility, 40 meters running speed and wrist flexibility with dribble capability on BKMF bolts from BEM FIK UNM.*

***Keywords:*** *Dribble* *basketball,*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kelincahan, kecepatan lari 40 Meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *Dribble* dalam permainan Bolabasket BKMF BEM FIK UNM. Penelitian ini berbentuk deskriptif dengan menggunakan rancangan penelitian model deskriptif korelasional. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu anggota BKMF bolabasket BEM FIK UNM sebanyak 30 orang. Teknik yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk tes kelincahan, kecepatan, dan kelentukan pergelangan tangan serta tes mendribble bolabasket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* bolabasket pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM, ada hubungan yang signifikan kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan dribble bolabasket pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM, ada hubungan yang signifikan antar kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan dribble bolabasket pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM dan ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM.

**Kata kunci:** *Dribble* bolabasket,

**PENDAHULUAN**

Dewasa ini olahraga mendapat perhatian yang cukup besar, baik untuk peningkatan kualitas manusia dalam kesegaran jasmani maupun untuk mencapai prestasi, maka perlu dimulai pendidikan olahraga itu sejak dini. Dalam dunia olahraga dikenal berbagai macam cabang olahraga, salah satunya adalah cabang bolabasket. Permainan bolabasket merupakan salah satu diantara banyak cabang olahraga yang popular di masyarakat. Hal ini terbukti bahwa bolabasket banyak dimainkan di sekolah-sekolah, di kantor-kantor maupun di kampung-kampung. Bolabasket merupakan cabang olahraga permainan yang telah dikenal masyarakat mulai dari usia anak-anak sampai dewasa baik laki-laki maupun perempuan.

Dengan olahraga dapat membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak disiplin dan pada akhirnya akan terbentuk manusia yang berkualitas. Dalam usaha pembentukan generasi muda yang mampu menjadi tulang punggung penerus perjuangan bangsa, pembinaan melalui olahraga sudah lama dipandang sebagai sarana yang paling berdaya guna dan berhasil guna. Karena pembangunan manusia pada hakikatnya menuju manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani ini baru dapat dicapai apabila manusia sadar dan mau melaksanakan gerakan hidup sehat melalui pendidikan jasmani dan olahraga. Oleh karena itu gerakan memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat perlu semakin gencar dilaksanakan di seluruh pelosok tanah air Indonesia, salah satunya adalah cabang olahraga bolabasket.

Bolabasket merupakan sebuah olahraga permainan yang menggunakan keterampilan fisik maupun kemantapan psikis. Hal ini karena dalam permainan bolabasket, bola dimainkan dengan tangan dan panca indera dan juga dengan gerakan jalan, lari, lompat dan didukung dengan stamina. Sedangkan aspek psikis yaitu melibatkan bentuk semangat, konsentrasi emosional, timing, dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, permainan bolabasket membutuhkan bukan hanya teknik saja, akan tetapi juga didukung oleh taktik dan strategi.

Olahraga bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat, terkhusus bagi para mahasiswa dalam hal ini BKMF bolabasket BEM FIK UNM. Animo yang dimiliki oleh para atlet dan anggota sangatlah tinggi untuk mengembangkan kemampuannya dalam permainan bolabasket. Sudah berbagai event telah diikuti tim bolabasket BKMF Bolabasket BEM FIK UNM, baik antar Universitas maupun antar Club. Dan prestasi yang dicapainya pun sangat membanggakan, dalam beberapa tahun terakhir ini setiap pertandingan antar universitas selalu meraih juara 1. Bahkan pada pertandingan LA Campus League yang merupakan pertandingan Basket tingkat Nasional Tim UNM berhasil menjadi juara kategori putra dan putri regional Sulawesi dan mewakili Sulawesi bertanding di Surabaya.

Awal terbentuknya BKMF bolabasket ini pada tahun 2003 didirikan oleh Kanda Bachtiar, S.Pd. Organisasi ini merekrut mahasiswa yang memiliki minat dan bakat dalam berolahraga bolabasket yang kemudian mereka dilatih. Selain menjadi atlet juga banyak dari anggota BKMF ini yang sudah menjadi pelatih bahkan wasit.

Peranan kemampuan fisik dalam menunjang prestasi olahraga tidak perlu diperdebatkan lagi. Bagi atlet yang mempunyai kemampuan fisik yang tinggi tentu akan lebih berpeluang untuk berprestasi. Demikian pula sebaliknya, terutama pada cabang-cabang olahraga permainan yang membutuhkan dukungan kemampuan fisik yang memadai. Begitu pentingnya fisik bagi seorang atlet sehingga sebelum bertanding harus sudah berada dalam kondisi fisik dan tingkat fitness yang baik. Keberadaan kondisi yang siap bertujuan agar dalam suatu pertandingan dapat menghadapi intensitas kerja.

Karakteristik permainan bolabasket bertempo cepat, maka permainan bolabasket menuntut penguasaan gerakan dan keterampilan yang memadai pada permainan. Dalam permainan bolabasket seorang pemain dituntut memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dengan segala usaha menggunakan keterampilan teknik dan taktik yang benar untuk memenangkan pertandingan. Hal ini karena dalam permainan bolabasket, bola dimainkan dengan tangan dan juga dengan gerakan jalan, lari, lompat dan didukung dengan stamina. Oleh karena itu, permainan bolabasket membutuhkan bukan hanya teknik saja, akan tetapi juga didukung olah taktik dan strategi. Untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan, maka setiap individu dalam sebuah tim harus memiliki kemampuan yang baik seperti teknik dasar, strategi, dan taktik yang baik. Salah satu teknik dasar yang sangat membantu dalam memberikan sumbangan dalam permainan bolabasket adalah *dribble* (menggiring bola). Menggiring bola merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi penguasaan teknik individual dan tim seperti operan. Menggiring adalah salah satu cara memantul-mantulkan bola ke lantai. Kemampuan menggiring bola dengan tangan kanan dan kiri adalah kunci untuk meningkatkan permainan. *Dribble* membantu memindahkan bola di lapangan dan menjauhkan diri dari penjagaan.

Untuk dapat menggiring bola dengan baik, maka diperlukan adanya suatu metode latihan menggiring bola yang tepat dan mengarah pada pencapaian tujuan. Pada dasarnya bahwa jenis *dribble*  pada permainan bolabasket ada dua yaitu *dribble* rendah dan *dribble* tinggi. Banyak pelatih yang menerapkan latihan menggiring bola dengan bermacam-macam arah seperti latihan dengan model lurus, model zig-zag, model kiri-kanan bergantian, model hilir-mudik. Hal ini dilakukan pada dasarnya untuk menambah keterampilan pada atlet dalam kemampuan *dribble* bola.

Kelincahan merupakan suatu bentuk gerakan yang mengharuskan seorang atau pemain untuk bergerak dengan cepat dan mengubah arah serta tangkas. Pemain yang lincah adalah pemain yang bergerak tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya.

Kecepatan adalah kemampuan organisme untuk melakukan gerak dengan mempergunakan waktu yang seefisien atau sesingkat-singkatnya dalam mempergunakan waktu perpindahan sebuah benda. Dalam keterampilan *dribble* bola dalam permainan bolabasket unsur kecepatan merupakan komponen fisik yang esensial. Hal ini terjadi pada saat seseorang akan melewati lawan. Kecepatan merupakan komponen fisik yang tidak kalah pentingnya dalam upaya mendukung tercapainya suatu prestasi pada umumnya, khusus dalam permainan bolabasket. Hal ini terjadi pada saat seorang pemain akan melewati lawan sehingga dapat mengancam pertahanan lawan.

Kelentukan pergelangan tangan adalah merupakan hal yang sangat penting dalam olahraga karena berhubungan langsung dengan keterampilan. Maknanya yakni semua kegiatan termasuk dalam *dribble* permainan bolabasket yang meliputi mengubah arah tubuh dan bagian-bagiannya secara cepat.

Dari latar belakang di atas maka penulis secara sadar ingin mengetahui secara ilmiah atau sistematis adanya hubungan kelincahan, kecepatan, dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket dengan mengangkat judul penelitian: “Hubungan Antara Kelincahan, Kecepatan Lari 40 Meter dan Kelentukan Pergelangan Tangan dengan Kemampuan *Dribble* dalam Permainan Bolabasket BKMF BEM FIK UNM”

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang dikemukakan, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian yaitu; (1) apakah ada hubungan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM? (2) apakah ada hubungan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM? (3) apakah ada hubungan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM? (4) apakah ada hubungan antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan secara bersama-sama dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM?

Mengacu pada rumusan permasalahan yang dikemukakan ini, maka tujuan penulis ini dapat dijabarkan sebagai berikut; (1) untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM (2) untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM (3) untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM (4) untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan secara bersama-sama dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM

**METODE**

Jenis penelitian ini berbentuk deskriptif dengan menggunakan rancangan penelitian model deskriptif korelasional.

Variable penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek dan sasaran pengamatan atau sesuatu yang akan diteliti yakni; (1) Kelincahan, (2) Kecepatan, (3) Kelentukan pergelangan tangan dan (4) Kemampuan *dribble* pada permainan bolabasket.

Teknik yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk tes kelincahan, kecepatan, dan kelentukan pergelangan tangan serta tes mendribble bola.

Setelah seluruh kegiatan pengumpulan data variabel penelitian, yang meliputi data variabel kelincahan, data kecepatan, data variabel kelentukan pergelangan tangan maupun data variabel kemampuan *dribble* bola pada permainan bolabasket. Data yang terkumpul tersebut perlu dianalisa secara statistik deskriptif maupun infrensial untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian. Adapun gambaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisa data secara deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum tentang data yang meliputi rata-rata, standar deviasi, varians, nilai minimum, dan nilai maksimum.
2. Analisis secara infrensial digunakan untuk menguji hipotesis-hipotesis penelitian dengan menggunakan uji korelasi dan regresi.

Jadi secara keseluruhan analisis data statistik yang digunakan pada umumnya menggunakan analisis statistik dengan bantuan komputer pada program SPSS dengan taraf 95% atau α = 0,05.

**HASIL**

1. **Analisis deskriptif**

Deskripsi data dari hasil penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran distribusi kelincahan, kecepatan lari 40 meter, kelentukan pergelangan tangan dan kemampuan *dribble* BKMF bolabasket BEM FIK UNM, baik berupa ukuran letak distribusi frekuensi. Harga-harga yang disajikan setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu harga rata-rata, simpangan baku, modus, median dan distribusi frekuensi.

Rangkuman hasil perhitungan statistik deskripsi tersebut dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Rangkuman hasil penelitian

|  |  |
| --- | --- |
| Statistik | Variabel |
| X1 | X2 | X3 | Y |
| Jumlah Sampel (n) | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Nilai Minimum | 7.72 | 8.28 | 65 | 17.28 |
| Nilai Maksimum | 9.54 | 10.12 | 78 | 20.22 |
| Rentang  | 1.82 | 1.84 | 13 | 2.94 |
| Rata-rata | 8.6537 | 9.1740 | 71.63 | 18.8550 |
| Median | 8.6200 | 9.2150 | 71.50 | 18.8400 |
| Simpangan Baku (s) | .56326 | .56291 | 3.538 | .83796 |
| Varians (S2) | .317 | .317 | 12.516 | .702 |

Dari tabel 4.1 di atas, maka dapat dikemukakan gambaran data tiap variabel sebagai berikut:

1. Variabel kemampuan *dribble* (Y)

Berdasarkan data hasil penelitian pada variabel kemampuan *dribble* (Y), diperoleh nilai minimum 17,28 detik dan nilai maksimum 20,22 detik, dengan rentang 2,94 detik. Nilai rata-rata sebesar 18,85 detik, memiliki median sebesar 18,84 detik dengan simpangan baku 0,83 detik, dan varians sebesar 0,70 detik.

1. Variabel kelincahan (X1)

Berdasarkan data hasil penelitian pada variabel kelincahan (X1), diperoleh nilai minimum 7,72 detik dan nilai maksimum 9,54 detik, dengan rentang 1,82 detik. Nilai rata-rata sebesar 8,65 detik, memiliki median sebesar 8,62 detik, dengan simpangan baku 0,56 detik, dan varians sebesar 0,31 detik.

1. Variabel kecepatan lari 40 meter (X2)

Berdasarkan data hasil penelitian pada variabel kecepatan Lari 40 Meter (X2), diperoleh nilai minimum 8,28 detik dan nilai maksimum 10,12 detik, dengan rentang 1,84 detik. Nilai rata-rata sebesar 9,17 detik, memiliki median sebesar 9,21 detik, dengan simpangan baku 0,56 detik, dan varians sebesar 0,31 detik.

1. Variabel kelentukan pergelangan tangan (X3)

Berdasarkan data hasil penelitian pada variabel kelentukan pergelangan tangan (X3), diperoleh nilai minimum 65 cm dan nilai maksimum 78 cm, dengan rentang 13 cm. Nilai rata-rata sebesar 71,63 cm, memiliki median sebesar 71,50 cm, dengan simpangan baku 3,53 cm, dan varians sebesar 12,51 cm.

1. **Uji normalitas data**

Oleh karena pengolahan data dalam penilaian ini menggunakan uji statistik dengan regresi, maka perlu dilakukan uji persyaratan analisis. Adapun uji persyaratan yang dimaksud adalah uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* (KS-Z) menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Untuk data kemampuan *dribble*, diperoleh nilai KS-Z = 0,380 (P = 0,999> α 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kemampuan *dribble*  mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
2. Untuk data kelincahan, diperoleh nilai KS-Z = 0,607(P = 0,854> α 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelincahan mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
3. Untuk data kecepatanlari 40 meter, diperoleh nilai KS-Z = 0,502 (P = 0,962> α 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kecepatan 40 meter mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
4. Untuk data kelentukan pergelangan tangan,diperoleh nilai KS-Z = 0,526 (P = 0,945> α 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelentukan pergelangan tangan mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

Dari uraian uji normalitas *Kolmogorov smirnov* pada masing-masing kelompok data dapat dirangkum pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Kelincahan | Kecepatan | Kelentukan Pergelangan Tangan | Kemampuan *Dribble* |
| N | 30 | 30 | 30 | 30 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | .607 | .502 | .526 | .380 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .854 | .962 | .945 | .999 |

Berdasarkan Tabel 4.2 terlihat bahwa signifikansi masing-masing kelompok data, lebih dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kesimpulan ini memberikan implikasi bahwa analisis statistika dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, sehingga syarat pertama untuk pengujian hipotesis telah terpenuhi.

1. **Analisis korelasi**

 Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini perlu diuji dan dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh di lapangan melalui tes dan pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Karena data penelitian mengikuti sebaran normal, maka untuk menguji hipotesis penelitian ini digunakan analisis statistik parametrik dengan menggunakan teknik korelasi Pearson.

1. Analisis korelasi antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM.

 Data kelincahan diperoleh melalui pengukuran dengan menggunakan tes pengukuran kelincahan. Untuk mengetahui keeratan antara hubungan kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM dilakukan analisis korelasi Pearson. Rangkuman hasil analisisnya tercantum dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rangkuman hasil analisis korelasi data kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada BEM BKMF FIK UNM.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | N | R | Pvalue | Keterangan |
| Kelincahan (X1)Kemampuan *dribble* (Y) | 30 | 0,725 | 0,000 | Signifikan |

Keterangan:

 r = Koefisien korelasi pearson

 Pvalue = Nilai Probabilitas

 N = Banyaknya data

 Berdasarkan tabel 4.3 di atas, terlihat bahwa hasil uji analisis koefisien korelasi dengan menggunakan uji korelasi pearson dikemukakan sebagai berikut; nilai r hitung (r) diperoleh = 0,725 (Pvalue ˂ α 0,05) berarti ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

1. Analisis korelasi antara kecepatan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM.

 Data kecepatan lari 40 meter diperoleh melalui pengukuran dengan menggunakan tes kecepatan lari 40 meter. Untuk mengetahui keeratan antara hubungan kecepatan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM dilakukan analisis korelasi Pearson. Rangkuman hasil analisisnya tercantum dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rangkuman hasil analisis korelasi data kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | N | R | Pvalue | Keterangan |
| Kecepatan (X2)Kemampuan *dribble* (Y) | 30 | 0,717 | 0,000 | Signifikan |

Keterangan:

 r = Koefisien korelasi pearson

 Pvalue = Nilai Probabilitas

 N = Banyaknya data

 Berdasarkan tabel 4.4 di atas, terlihat bahwa hasil uji analisis koefisien korelasi dengan menggunakan uji korelasi pearson dikemukakan sebagai berikut; nilai r hitung (r) diperoleh = 0,717 (Pvalue ˂ α 0,05) berarti ada hubungan yang signifikan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

1. Analisis korelasi antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

 Data kelentukan pergelangan tangan diperoleh melalui pengukuran dengan menggunakan tes kelentukan pergelangan tangan. Untuk mengetahui keeratan antara hubungan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM dilakukan analisis korelasi Pearson. Rangkuman hasil analisisnya tercantum dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rangkuman hasil analisis korelasi data kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM NM.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | N | R | Pvalue | Keterangan |
| Kelentukan pergelangan tangan (X3)Kemampuan *dribble* (Y) | 30 | 0,721 | 0,000 | Signifikan |

Keterangan:

 r = Koefisien korelasi pearson

 Pvalue = Nilai Probabilitas

 N = Banyaknya data

 Berdasarkan tabel 4.4 di atas, terlihat bahwa hasil uji analisis koefisien korelasi dengan menggunakan uji korelasi pearson dikemukakan sebagai berikut; nilai r hitung (r) diperoleh = 0,721 (Pvalue ˂ α 0,05) berarti ada hubungan yang signifikan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BEM BKMF FIK UNM.

1. Analisis korelasi antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM.

 Analisi korelasi ganda dilakukan untuk mengetahui keeratan antara hubungan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM. Rangkuman hasil analisisnya tercantum dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Rangkuman hasil uji korelasi ganda data kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Variabel | R | R2 | F | Pvalue | Keterangan |
| KLC(X1), KCP (X2), KPT (X3)Kemampuan *dribble* (Y) | 0,878 | 0,771 | 29,099 | 0,000 | Signifikan |

Keterangan:

KLC = Kelincahan

KCP = Kecepatan lari 40 meter

KPT = Kelentukan pergelangan tangan

 Berdasarkan tabel 4.6 di atas, terlihat bahwa hasil uji analisis koefisien korelasi ganda dengan menggunakan uji-r regresi dikemukakan sebagai berikut; nilai r hitung (r) diperoleh nilai sebesar R= 0,878,dan nilai R square (R2) sebesar = 0,771(Pvalue ˂ α 0,05) setelah dilakukan uji signifikansi atau keberartian korelasi ganda dengan menggunakan uji F diperoleh nilai Fhitung =29,099(Pvalue< α 0,05), Maka Ho ditolak dan H1 diterima. Berarti ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

1. **Pengujian hipotesis**

 Dalam penelitian ini ada empat hipotesis yang diuji. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan satu persatu sesuai dengan urutannya pada perumusan hipotesis. Disamping dilakukan pengujian hipotesis, juga diberikan kesimpulan singkat tentang hasil pengujian tersebut.

1. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

Hipotesis statistik yang akan diuji:

H0 : ρx1.y = 0

H1 : ρx1.y ≠ 0

Kriteria pengujian:

 Jika r (Pvalue.> α 0,05), maka terima H0 dan tolak H1

Jika r (Pvalue. ˂ α 0,05), maka tolak H0 dan terima H1

Hasil pengujian:

Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji korelasi pearson, diperoleh nilai r hitung (r) sebesar = 0,725 (Pvalue< α 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada BEM BKMF FIK UNM. Hal ini mengandung makna bahwa, apabila atlet bolabasket memiliki kelincahan yang baik, maka akan diikuti dengan kemampuan *dribble* yang baik pula.

1. Ada hubungan yang signifikan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

Hipotesis statistik yang akan diuji:

H0 : ρx2.y = 0

H1 : ρx2.y ≠ 0

Kriteria pengujian:

 Jika r (Pvalue.> α 0,05), maka terima H0 dan tolak H1

Jika r (Pvalue. ˂ α 0,05), maka tolak H0 dan terima H1

Hasil pengujian:

Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji korelasi pearson, diperoleh nilai r hitung (r) sebesar = 0,717 (Pvalue< α 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM. Hal ini mengandung makna bahwa, apabila atlet memiliki kecepatan lari 40 meter yang baik, maka akan diikuti dengan kemampuan *dribble* yang baik pula.

1. Ada hubungan yang signifikan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

Hipotesis statistik yang akan diuji:

H0 : ρx3.y = 0

H1 : ρx3.y ≠ 0

Kriteria pengujian:

 Jika r (Pvalue.> α 0,05), maka terima H0 dan tolak H1

Jika r (Pvalue. ˂ α 0,05), maka tolak H0 dan terima H1

Hasil pengujian:

Dari hasil analisis data dengan menggunakan uji korelasi pearson, diperoleh nilai r hitung (r) sebesar = 0,721 (Pvalue< α 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM. Hal ini mengandung makna bahwa, apabila atlEt bolabasket memiliki kelentukan pergelangan tangan yang baik, maka akan diikuti dengan kemampuan *dribble* yang baik pula.

1. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan secara bersama-sama dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM.

Hipotesis statistik yang akan diuji:

H0 : Rx1,2,3y = 0

H1 : Rx1,2,3y ≠ 0

Kriteria pengujian:

 Jika R (Pvalue. > α 0,05), maka terima H0 dan tolak H1

Jika R (Pvalue. ˂ α 0,05), maka tolak H0 dan terima H1

Hasil pengujian:

 Dari hasil analisis data korelasi ganda, diperoleh nilai r hitung (R) sebesar = 0,878, setelah dilakukan uji signifikan atau uji keberartian korelasi ganda dengan menggunakan uji F regresidiperoleh nilai F hitung = 29,099 dengan tingkat signifikan 0.000. Oleh karena nilai probabilitas (0,000) jauh lebih kecil dari 0,05 (P ˂ 0,05), maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksikan kemampuan *dribble* (dapat diberlakukan untuk populasi dimana sampel diambil). Maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM. Nilai koefisien determinasi (R square) yang diperoleh = 0,771, hal ini berarti bahwa 77,10% kemampuan *dribble* dijelaskan oleh kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan sedangkan sisanya 22,90% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diamati dalam penelitian ini. Hal ini mengandung makna bahwa, apabila atlet bolabasket memiliki kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan yang baik maka akan diikuti dengan kemampuan *dribble* yang baik pula.

**PEMBAHASAN**

Terdapat empat hipotesis yang diuji kebenarannya dalam penelitian ini dan keseluruhannya diterima. Selanjutnya hasil-hasil tersebut yang di capai dalam pengujian hipotesis akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

Hipotesis pertama ada hubungan yangsignifikan antara kelincahan dengan kemampuan dribble pada BKMF BEM FIK UNM. Hasil yang diperoleh apabila dikaitkan dengan kerangka berpikir maupun teori-teori yang mendasarinya, pada dasarnya hasil penelitian ini mendukung teori yang ada. Hal ini dapat dijelaskan bahwa apabila atlit bolabasket memiliki kelincahan yang baik akan mendukung kemampuan *dribble.* Kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dalam posisi di arena tertentu, karena dengan kelincahan yang baik dapat membantu atlet bolabasket pada saat melakukan *dribble*.

Hipotesis kedua ada hubungan yang signifikan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* pada BKMF BEM FIK UNM. Hasil yang diperoleh apabila dikaitkan dengan kerangka berpikir maupun teori-teori yang mendasarinya, pada dasarnya hasil penelitian ini mendukung teori yang ada. Hal ini dapat dijelaskan bahwa apabila atlet bolabasket memiliki kecepatan lari 40 meter yang cepat akan mendukung kemampuan *dribble*. Kecepatan lari merupakan kemampuan bergerak yang dilakukan dalam waktu yang singkat. karena dengan kecepatan lari yang cepat dapat membantu atlet pada saat melakukan *dribble*.

Hipotesis ketiga ada hubungan yang signifikan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM. Hasil yang diperoleh apabila dikaitkan dengan kerangka berpikir maupun teori-teori yang mendasarinya, pada dasarnya hasil penelitian ini mendukung teori yang ada. Hal ini dapat dijelaskan bahwa apabila atlet bolabasket memiliki kemampuan mempertahankan kestabilan tubuh yang baik akan mendukung kemampuan *dribble*. Kelentukan pergelangan tangan merupakan prakondisi yang menunjang dalam berbagai cabang olahraga termasuk olahraga bolabasket khususnya dalam melakukan *dribble*. Oleh karena dengan kelentukan pergelangan tangan yang baik sangat mendukung tercapainya hasil *dribble* yang optimal. Apa yang telah dihasilkan dalam penelitian ini, yang memperlihatkan adanya hubungan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket.

Hipotesisi keempat ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan secara bersama-sama dengan kemampuan *dribble* dalam permainan bolabasket BKMF BEM FIK UNM. Hal ini dapat dijelaskan bahwa ketiga variabel bebas ini secara bersama-sama memberikan hubungan yang nyata terhadap kemampuan *dribble*. Kelincahan dalam kaitannya dengan *dribble* bola yaitu dapat mengubah arah dengan cepat, kecepatan dalam kaitannya kemampuan menggiring bola seseorang untuk bergerak ke depan dengan kuat dan kecepatan maksimal, dan kelentukan pergelangan tangan dalam kaitannya menjaga bola tetap posisi terbaik pada saat melakukan *dribble*.

Apabila kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan diperhatikan pada setiap melakukan *dribble* bola, maka secara fisiologi akan menghasilkan unsur kemampuan *dribble* yang lebih baik. Dalam cabang olahraga bolabasket khususnya *dribble* diperlukan kelincahan, kecepatan lari dan kelentukan pergelangan tangan. Hal ini disebabkan dalam *dribble* bola diperlukan kelincahan yang baik agar mampu mengubah arah dengan cepat dan maksimal. Disamping itu kecepatan lari yang mampu melakukan gerakan cepat dan maksimal pada saat melakukan *dribble* bola, dan kelentukan pergelangan tangan yang mampu menjaga posisi bola saat melakukan *dribble* bola sehingga dapat membantu atlet bolabasket untuk melakukan *dribble* dengan baik dan optimal. Hasil ini menunjukkan bahwa untuk dapat memiliki kemampuan *dribble* bola yang baik maka diperlukan kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan yang menunjang dalam kemampuan *dribble*. Apa yang telah dihasilkan dalam penelitian ini, memperlihatkan adanya hubungan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* dalam permainan Bolabasket BKMF BEM FIK UNM.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasannya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

* + - 1. Ada hubungan yang signifikan antara kelincahan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM.
			2. Ada hubungan yang signifikan antara kecepatan lari 40 meter dengan kemampuan *dribble* pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM.
			3. Ada hubungan yang signifikan antara kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM.
			4. Ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan dengan kemampuan *dribble* pada BKMF Bolabasket BEM FIK UNM.

**SARAN**

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

1. Kepada Pemerintah Daerah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten, agar kiranya dapat lebih mengintensifkan pembinaan olahraga dan pembinaan atlet berbakat, termasuk atlet untuk cabang olahraga bolabasket.
2. Kepada pelatih agar faktor kemampuan fisik yaitu kelincahan, kecepatan lari 40 meter dan kelentukan pergelangan tangan perlu dikembangkan dan diperhatikan dan dapat dijadikan acuan dalam memilih calon atlet bolabasket untuk dilatih ke arah pencapaian prestasi.

Bagi mahasiswa yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut, disarankan agar melibatkan variabel-variabel lain yang relevan dengan penelitian ini serta dengan populasi dan sampel yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Bompa. 1984. *Theory and of Training the Key to Atletik Performance*. Yowa Kendall/Hunt Publishing Company.

FIBA, PERBASI. 1999. *Peraturan Permainan Bolabasket Internasional*.

Halim, Ny. H. Nur Ichsan. 2004. *Tes dan Pengukuran dalam Bidang Olahraga*. FPOK IKIP Ujung Pandang.

Harre. D. 1982. *Principle of Sport Training. Introduction to Theory of Methodes of Training*. Sportverlag. Berlin.

Harsono. 1998. *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologi dalam Coaching*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

Ismariati. 2006. *Tes Pengukuran Olahraga*. Solo. Sebelas Maret University Press.

Imam, Sodikum. 1992. *Olahraga Pilihan Basket*. Depnas Dirjen Dikti P2LPTK. Jakarta.

Jakob, Nur. 1979. *Teknik Dasar Permainan Bolabasket, Proyek Pengembangan Perguruan Tinggi*. FIK UNM.

Jasep, Nossek. 1982. *General Theory of Training*. Lagos: Pan African Press (Ltd, 1982).

Kusyanto, Yanto. 1996. *Penuntun Belajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan 3*. Bandung: Penerbit Ganeca Excat.

Nurhasan, M.Pd, Drs. 2001. *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani Prinsip-Prinsip dan Penerapannya.* Dirjen Olahraga, Diknas, Jakarta.

Rani, Adib, Abd. 1989. *Pembimbing Gerak.* Bahan Kuliah FPOK IKIP Ujung Pandang.

Sumosardjono, Sadoso. 1986. *Pengetahuan Praktis Kesehatan dalam Olahraga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sajoto M. 1988. *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga.* DEPDIBUD Dirjen Dikti Jakarta.

Soekarman, R. 1987. *Dasar Olahraga untuk Pembinaan Pelatih dan Atlet.* Jakarta: CV. Haji Mas Agus.

Sugiyono. 2000. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alafabeta.

Uram, Paul. 1986. *Latihan Peregangan untuk Pelatih Guru Olahraga.* Jakarta: Akademika Pressidneo.