
KONTRIBUSI *AGILITY* TERHADAP KEMAMPUAN *DRIBBLING* PERMAINAN SEPAKBOLA DI CLUB GEJOURA FC SELUMA

A. S.Pratama^{1,a)} – D. Apriansyah¹⁾, M. Febrianti¹⁾

Affiliation:

Pendidikan Jasmani FKIP
UNIVED Bengkulu

Corresponding Author:

aldosaputra2205@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kontribusi kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* pada permainan sepakbola di Club Gejoura FC Seluma. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional. Sampel penelitian berjumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *Ilionis agility test* untuk mengukur kemampuan *dribbling* dalam permainan sepakbola. Dimana hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa dari 30 orang di Club Gejoura Fc Seluma yang mempunyai *Agility* dalam permainan sepakbola sebanyak 3 orang (10%) memiliki kategori Baik. Sebanyak 10 orang (33%) memiliki kategori Sedang. Sebanyak 8 orang (27%) memiliki kategori Kurang dan Sebanyak 9 orang (30%) memiliki kategori Kurang Sekali. Kemudian dilanjutkan lagi dengan tes Kemampuan *Dribbling* yang diikuti sebanyak 30 orang di Club Gejoura Fc Seluma mempunyai Kemampuan *Dribbling* sebanyak 14 orang (47%) memiliki kategori Baik. Sebanyak 4 orang (13%) memiliki kategori Sedang dan sebanyak 12 orang (40%) memiliki kategori Kurang sekali. Dari semua tes penelitian yang dilakukan seperti *Agility* dan Kemampuan *Dribbling* yang dilaksanakan di Club Gejoura Fc Seluma dapat ditarik kesimpulan bahwa: Tes *Agility* dan Kemampuan *Dribbling* diperoleh r_{tabel} sebesar 0.361 karena koefisien korelasi antara $r_{xy} = 0.82 > 0.361$ dan kontribusi sebesar 67,24 % yang berarti Kontribusi *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma adalah signifikan dan besar.

Kata kunci: : *Agility, Dribbling, Sepakbola*

Pendahuluan

Sepakbola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia, termasuk juga di Indonesia. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok yang berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke dalam gawang kelompok lawan. Dalam sepakbola dibutuhkan keahlian khusus seperti keahlian menggiring bola, kecepatan lari, kelincahan dan kecerdasan agar bisa lolos dari hadangan lawan. Teknik sepak bola di sekolah yang diajarkan hanya sebatas pada gerak-gerak dasar seperti, menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, dan istilah-istilah dalam permainan sepak bola.

Dewasa ini permainan sepakbola tidak sekedar dilakukan untuk tujuan rekreasi dan pengisi waktu luang akan tetapi dituntut suatu prestasi yang optimal. Prestasi yang tinggi hanya dapat dicapai dengan latihan-

latihan yang direncanakan dengan sistematis dan dilakukan secara terus menerus disertai pengawasan dan bimbingan pelatih yang profesional. Seiring perkembangan zaman maka sepakbola juga mengalami perubahan terutama terlihat sekali pada peraturan pertandingan, perlengkapan lapangan, kelengkapan pemain, perwasitan, dan organisasi sepakbola. Kesemuanya itu bertujuan agar sepakbola lebih bisa dinikmati, digemari dan menjadi suatu suguhan. Bagi pemain sendiri di lapangan pemain lebih aman dan terlindungi dalam mengekspresikan keterampilannya dalam mengolah bola.

Salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi seseorang pemain sepakbola adalah penguasaan teknik dasar sepakbola yang baik dan benar. Teknik dasar yaitu semua kegiatan yang mendasar, sehingga dengan modal teknik dasar yang

baik seorang pemain sepakbola akan dapat bermain dengan baik disegala posisinya (Ahmad Nasution, 2018:3). Seorang pemain sepakbola yang tidak menguasai teknik dasar dan keterampilan bermain sepakbola tidak akan bisa menjadi pemain yang baik. Pemain sepakbola yang baik harus memenuhi syarat baik sebagai individual maupun sebagai tim kesebelasan, artinya sebagai individu ialah ia harus memiliki kemampuan fisik dan teknik yang sempurna, sedangkan sebagai anggota kesebelasan dengan kemampuannya ia harus bekerja sama dengan pemain lain membentuk suatu tim yang tangguh.

Salah satu teknik dasar sepakbola yang harus dikuasai oleh para pemain seperti kemampuan menggiring bola (*dribbling*) Dalam permainan sepakbola kemampuan menggiring bola (*dribbling*) sangat diperlukan. Seperti yang di kemukakan oleh Agusta Prasetya (2016:9) dimana kemampuan menggiring bola (*dribbling*) merupakan kesanggupan atau kecakapan seorang individu atau pemain dalam menguasai bola untuk membawa bola dengan kakinya melewati pemain lawan, dengan tujuan mengoper bola kepada temannya atau untuk menendang bola dan memasukkannya ke gawang lawan. Ketika mulai mempersiapkan diri untuk bertanding sepak bola, ketrampilan utama yang pertama kali akan membuatmu terpacu dan merasa puas adalah kemampuan untuk melakukan *dribbling* menggunakan kaki.

Apabila seorang siswa mempelajari teknik menggiring bola yang benar diharapkan kemampuan menggiring ke gawang semakin bagus sehingga tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya akan tercapai. Namun banyak faktor yang ikut mempengaruhi kemampuan menggiring bola seperti unsur kondisi fisik yaitu kelincahan. Dimana seperti pendapat Ahmad Setiawan (2019:4) kelincahan merupakan kemampuan seseorang mengubah posisi dengan cepat dan tepat yang dilakukan bersamaan dengan gerakan lainnya. Kapasitas melakukan sesuatu latihan atau keterampilan pada

kelincahan tertentu, biasanya sangat tinggi. Tujuan kelincahan dalam *dribbling* adalah untuk menghindari lawan, menerobos lawan dan memasukan bola kedalam gawang.

Dengan demikian kelincahan menjadi salah satu faktor dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain sepakbola, baik pada pemain pemula maupun yang sudah menjadi atlet. Kelincahan dalam permainan sepakbola menjadi hal penting dalam memberikan hubungan terhadap keterampilan permainan sepakbola. Koordinasi adalah suatu kemampuan gerak yang sangat kompleks dan erat hubungannya dengan kelincahan. Oleh karena itu seseorang pemain harus memiliki kelincahan yang baik agar dalam melakukan gerakan menggiring bola dapat dilakukan dengan maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan melalui observasi di Club Gejoura FC Seluma yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa adanya beberapa masalah atau fenomena-fenomena yang terjadi seperti dalam pengamatan awal terlihat pelaksanaan permainan sepakbola dijumpai bahwa kelincahan *dribbling* kurang maksimal ini dibuktikan dengan kesalahan pemain dalam mendribble yaitu pemain kurang dalam menguasai bola saat mendribble sehingga pemain susah untuk melewati lawan dan akhirnya bola mudah untuk direbut oleh lawan atau bola lari terlalu jauh sehingga tidak dapat lagi dijangkau oleh pemain tersebut, kurangnya koordinasi gerak sehingga gerakan terputus-putus dalam menggiring tidak maksimal, selanjutnya kurangnya variasi latihan yang dibuat oleh pelatih tersebut sehingga pemain merasa bosan dan malas untuk berlatih.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Kontribusi kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* permainan sepakbola di Club Gejoura FC Seluma”.

Metode Penelitian

Menurut Ardansyah, dkk (2017:2) penelitian korelasional adalah penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih.. Variabel bebas ialah kelincahan (*Agility*) sedangkan variabel terikat adalah kemampuan *dribbling* dalam permainan sepak bola. Adanya hubungan dan tingkat hubungan variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil Penelitian

1. Normalitas

Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan uji normalitas data *lilliefos*. Adapun hasil analisis dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel
Uji Normalitas Data Variabel X dan Y

No	Variabel	L.Hitung	L.Tabel	Keterangan
1	Tes <i>Agility</i>	0.123	0.161	Normal
2	Tes <i>Dribbling</i>	0.151	0.161	Normal

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian untuk *Agility* (X) skor **L.Hitung 0.123** dengan $n = 30$ sedangkan **L.tabel** pada taraf signifikan 5% atau 0.05 diperoleh **0.161**. karena **L.Hitung** lebih kecil dari pada **L.tabel** sehingga dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari *Agility* berdistribusi normal.

Serta data di atas juga menunjukkan bahwa hasil pengujian *Agility* (Y) skor **L.Hitung 0.151** dengan $n = 30$ sedangkan **L.tabel** pada taraf signifikan 5% atau 0.05 diperoleh **0.161**. karena **L.Hitung** lebih kecil dari pada **L.tabel** sehingga dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari Kemampuan *Dribbling* berdistribusi normal.

2. Homogenitas

Uji persyaratan data setelah melakukan uji normalitas data maka dilakukan uji

homogenitas data dengan menggunakan uji varians (uji F dari *Hevley*) dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel
Uji Homogenitas Data Variabel X dan Y

No	Variabel	Varian	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
1	Tes <i>Agility</i>	1.18	0.09	3.33	Homogen
3	Tes <i>Dribbling</i>	13,07			

Dari tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian varians untuk *Agility* (X) didapat skor **1,18** sedangkan hasil pengujian Kemampuan *Dribbling* (Y) didapat skor **1,18**. Sehingga didapatkan **F_{hitung}** dengan menggunakan uji F dari *Hevley* diperoleh skor **0,09**. Sedangkan untuk nilai **F_{tabel}** dengan taraf signifikan 5% atau 0.05 adalah = **3.33** karena **F_{hitung} (0,09)** lebih kecil dari **F_{tabel} (3.33)** maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh untuk Daya *Agility* (X) terhadap Kemampuan *Dribbling* (Y) memiliki data yang Homogen

3. Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh koefisien korelasi Tes *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Selama sebesar 0.82 bernilai positif, artinya semakin besar skor yang diperoleh maka semakin kuat hubungan antara kedua variabel.

Uji keberartian koefisien korelasi tersebut dilakukan dengan cara r_{hitung} dengan r_{tabel} pada $\alpha = 5\%$ atau 0.05 dengan $dk = n - 2 = 30 - 2 = 28$ adalah 0.361, diperoleh r_{tabel} sebesar 0.361 karena koefisien korelasi antara $r_{xy} = 0.82 > 0.361$ dan kontribusi sebesar 67,24 % yang berarti Kontribusi tes *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Selama adalah signifikan dan besar. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Ada Kontribusi yang kuat antara tes *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Selama”

diterima. Artinya adanya Kontribusi tes *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma.

Pembahasan

Sepakbola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang dimana masing-masing beranggotakan lima orang, tujuan bermain sepakbola itu sendiri adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan cara memanipulasi bola menggunakan kaki. Tujuannya dari permainan sepakbola adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Ada kontribusi yang signifikan antara *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma”. diuji dengan korelasi sederhana, dan uji keberartian dengan uji-t yakni dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . H_0 yang diuji dalam hal ini adalah koefisien korelasi kecepatan terhadap Kemampuan *Dribbling* signifikan. Kriteria pengujian adalah: tolak H_0 : jika Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sebaliknya terima H_0 jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Terdapat kontribusi yang kuat antara *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma adalah sebesar 67,24 %. Dengan ditemukannya kontribusi yang signifikan dari *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma, maka *Agility* dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk memprediksi Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma,

Kemudian dapat disimpulkan bahwa dari 30 orang di Club Gejoura Fc Seluma yang mempunyai *Agility* dalam permainan sepakbola sebanyak 3 orang (10%) memiliki kategori Baik. Sebanyak 10 orang (33%) memiliki kategori Sedang. Sebanyak 8 orang (27%) memiliki kategori Kurang dan

Sebanyak 9 orang (30%) memiliki kategori Kurang Sekali.

Kemudian dilanjutkan lagi dengan tes Kemampuan *Dribbling* yang diikuti sebanyak 30 orang di Club Gejoura Fc Seluma mempunyai Kemampuan *Dribbling* sebanyak 14 orang (47%) memiliki kategori Baik. Sebanyak 4 orang (13%) memiliki kategori Sedang dan sebanyak 12 orang (40%) memiliki kategori Kurang sekali. Dari semua tes penelitian yang dilakukan seperti *Agility* dan Kemampuan *Dribbling* yang dilaksanakan di Club Gejoura Fc Seluma dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Tes *Agility* dan Kemampuan *Dribbling* diperoleh r_{tabel} sebesar 0.361 karena koefisien korelasi antara $r_{xy} = 0.82 > 0.361$ dan kontribusi sebesar 67,24 % yang berarti Kontribusi *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma adalah signifikan dan besar. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Ada Kontribusi yang kuat antara *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma” diterima. Artinya adanya Kontribusi *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma.

Kesimpulan

Hasil penelitian tentang “Kontribusi *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma”, maka dapat diambil kesimpulan 30 orang di Club Gejoura Fc Seluma yang mempunyai *Agility* dalam permainan sepakbola sebanyak 3 orang (10%) memiliki kategori Baik. Sebanyak 10 orang (33%) memiliki kategori Sedang. Sebanyak 8 orang (27%) memiliki kategori Kurang dan Sebanyak 9 orang (30%) memiliki kategori Kurang Sekali.

Kemudian dilanjutkan lagi dengan tes Kemampuan *Dribbling* yang diikuti sebanyak 30 orang di Club Gejoura Fc Seluma mempunyai Kemampuan *Dribbling* sebanyak 14 orang (47%) memiliki kategori Baik. Sebanyak 4 orang (13%) memiliki

kategori Sedang dan sebanyak 12 orang (40%) memiliki kategori Kurang sekali. Dari semua tes penelitian yang dilakukan seperti *Agility* dan Kemampuan *Dribbling* yang dilaksanakan di Club Gejoura Fc Seluma dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Tes *Agility* dan Kemampuan *Dribbling* diperoleh r_{tabel} sebesar 0.361 karena koefisien korelasi antara $r_{xy} = 0.82 > 0.361$ dan kontribusi sebesar 67,24 % yang berarti Kontribusi *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma adalah signifikan dan besar. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Ada Kontribusi yang kuat antara *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma” diterima. Artinya adanya Kontribusi *Agility* dan tes Kemampuan *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola di Club Gejoura Fc Seluma.

Daftar Pustaka

- Ardansyah, dkk (2017). *Korelasi antara penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan motoric halus anak usia dini di kelompok bermain aisyiyah kecamatan rambipuji kabupaten jember*. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, I (1): 36-38
- Nasution, Ahmad (2018). *Survei Teknik Dasar Berman Sepak Bola pada siswa SMKT Somba Opu Kabupaten Gowa*. Jurnal Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar.
- Prasetya, Agusta (2016). *Kontribusi Kecepatan Lari dan Kelincahan Terhadap kemampuan Menggiring Bola dalam Permainan Sepak Bolapada Peserta Ekstrakurikuler Sepak Boladi SD Muhammadiyah I Alternatif Kota Magelang*. Skripsi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, Ahmad (2019). *Kontribusi Kelincahan terhadap Kemampuan Menggiring Bola Siswa Ekstrakurikuler Sepakbola SMK*
-

Taurna Satria Pekanbaru. Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Pekanbaru.