

**PENGARUH KECEPATAN REAKSI TANGAN, KELINCAHAN DAN MOTIVASI
TERHADAP KEMAMPUAN DRIBBLING BOLA DALAM PERMAINAN
BOLABASKET PADA SISWA SMK TELKOM MAKASSAR**

***THE INFLUENCE OF HAND REACTION SPEED, AGILITY AND MOTIVATION ON THE
ABILITY TO DRIBBLE THE BALL IN BASKETBALL GAMES FOR STUDENTS
SMK TELKOM MAKASSAR MAKASSAR CITY***

Lita Puspita¹, Habibi Sutirta², Mahardhio Mursyid Kuncahyo³, Rachtria Puspananda Aris
Sutrisno⁴, Indra Yudistira⁵, Muh. Syaiful Syam⁶.

^{1,3,4,5} Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Papua Madani
Jayapura

²Pendidikan Jasmani STKIP Hermon Timika

* Correspondence Author, lithapuspita21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kecepatan Reaksi Tangan dan Kelincahan secara langsung terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bolabasket. Serta untuk mengetahui pengaruh tidak langsung Kecepatan Reaksi Tangan dan Kelincahan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bolabasket jika ditinjau dari Motivasi. Penelitian ini menggunakan desain Analisis Jalur dengan pengolahan secara statistik menggunakan aplikasi SPSS versi 20.00 dan taraf signifikan 0,05 atau 95%. Populasinya adalah Siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar dengan sampel siswa kelas X SMK Telkom Makassar kota Makassar dengan tehnik pengambilan sampel yaitu Random Sampling. Hasil penelitian dari pengujian analisis regresi struktur 1 dan stuktur 2 menunjukkan bahwa Pengaruh langsung Kecepatan Reaksi Tangan terhadap Motivasi sebesar 0,012. Pengaruh langsung Kelincahan terhadap Motivasi sebesar 0,000. Pengaruh langsung Kecepatan Reaksi Tangan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bolabasket sebesar 0,041. Pengaruh langsung Kelincahan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket adalah 0,033. Pengaruh langsung Motivasi terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket adalah 0,000. Dilihat dari nilai α 0,05 maka pengaruh langsung Kecepatan Reaksi Tangan dan Kelincahan terhadap motivasi dan Kecepatan Reaksi Tangan, Kelincahan dan Motivasi terhadap kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket diterima karena nilai signifikan di bawah α 0,05. Hasil penelitian dari nilai Standardized Coefficients Beta. Pengaruh tidak langsung Kecepatan Reaksi Tangan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket melalui Motivasi sebesar 0,198 lebih kecil dari pengaruh langsung Kecepatan Reaksi Tangan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket sebesar 0,224. Pengaruh tidak langsung Kelincahan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket melalui Motivasi sebesar 0,298 lebih besar dari pengaruh langsung Kelincahan terhadap Kemampuan dribbling bola dalam permainan bola basket sebesar 0,263. Sehingga dapat disimpulkan Kecepatan Reaksi Tangan cenderung berpengaruh langsung terhadap Kemampuan dribbling bola pada permainan bolabasket dan kelincahan cenderung berpengaruh tidak langsung terhadap kemampuan dribbling bola pada permainan bola basket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.

Kata Kunci: Kecepatan Reaksi Tangan, Kelincahan, Motivasi, dribbling, bolabasket.

Abstract

This study aims to determine the effect of Hand Reaction Speed and Agility directly on dribbling ability in basketball games. And to determine the indirect effect of Hand Reaction Speed and Agility on dribbling ability in basketball games when viewed from Motivation. This study uses a Path Analysis design with statistical processing using the SPSS version 20.00 application and a significant level of 0.05 or 95%. The population is SMK Telkom Makassar students in Makassar city with a sample of class X students of SMK Telkom Makassar Makassar city with the sampling technique, namely Random Sampling. The results of research from regression analysis testing structure 1 and structure 2 show that the direct effect of Hand Reaction Speed on Motivation is 0.012. The direct effect of agility on motivation is 0.000. The direct effect of Hand Reaction Speed on ball dribbling ability in basketball games is 0.041. The direct effect of agility on dribbling ability in basketball games is 0.033. The direct effect of Motivation on dribbling ability in basketball games is 0.000. Judging from the value of α 0.05, the direct influence of Hand Reaction Speed and Agility on motivation and Hand Reaction Speed, Agility and Motivation on dribbling ability in basketball games is accepted because the significant value is below α 0.05. Research results from the Standardized Coefficients Beta value. The indirect effect of Hand Reaction Speed on dribbling ability in basketball games through Motivation of 0.198 is smaller than the direct effect of Hand Reaction Speed on dribbling ability in basketball games of 0.224. The indirect effect of agility on dribbling ability in basketball games through motivation of 0.298 is greater than the direct effect of agility on dribbling ability in basketball games of 0.263. So it can be concluded that Hand Reaction Speed tends to have a direct effect on the ability to dribble the ball in basketball games and agility tends to have an indirect effect on the ability to dribble the ball in basketball games for students of SMK Telkom Makassar Makassar city.

Keywords: Hand Reaction Speed, Agility, Motivation, ball dribbling in basketball games

PENDAHULUAN

Dalam usaha meningkatkan prestasi olahraga, khususnya cabang olahraga bolabasket, maka setiap individu telah memilih keolahragaan sebagai bidang profesinya. Harus berusaha sekuat mungkin memecahkan masalah-masalah yang merupakan hambatan terwujudnya perkembangan dan peningkatan prestasi olahraga.

Peningkatan prestasi olahraga dengan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam suatu bentuk usaha yang diperoleh berdasarkan metode ilmiah yakni melalui prosedur penelitian. Hasil-hasil penelitian dalam bidang olahraga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi olahraga melalui penelitian dapat dikemukakan hal-hal baru atau menguji kebenaran suatu pendapat, sehingga dapat dimanfaatkan dalam usaha pembinaan ke arah prestasi, termasuk peningkatan prestasi cabang olahraga bolabasket.

Di Sulawesi Selatan, bolabasket merupakan cabang olahraga yang sudah mulai diminati para pelajar, mahasiswa, maupun kalangan masyarakat. Ini terlihat dari hampir setiap sekolah dan perguruan tinggi memiliki sarana/prasarana lapangan bolabasket, hanya dalam hal kompetisi antar pelajar, mahasiswa dan klub masih belum berjalan lancar, akibatnya berdampak pada perkembangan prestasi yang sangat lambat. Hal inilah yang menjadi masalah terutama bagi para pembina dan pelatih bolabasket di Sulawesi Selatan. Dengan demikian solusi yang terbaik adalah perlunya dilakukan penelitian ilmiah terhadap berbagai hal yang menunjang peningkatan prestasi, seperti keberadaan komponen fisik, teknik dan *anthropometrik* yang dapat dilibatkan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan teknik pada cabang olahraga termasuk cabang olahraga bolabasket.

Dribbling bola pada permainan bolabasket merupakan salah satu teknik dasar yang sangat dibutuhkan oleh setiap pemain, mengingat teknik ini memiliki karakteristik yang bersifat individual. *Dribbling* bola dalam permainan artinya memantul-mantulkan bola apakah dalam posisi di tempat, sambil bergerak dalam arti sambil berjalan atau berlari dan bola tetap dalam penguasaan. Dengan demikian untuk dapat melakukan penyerangan, seorang pemain harus melakukan *dribbling* ke daerah pertahanan lawan sehingga mendapat kesempatan untuk melakukan *shooting*. Melihat peranan *dribbling* pada saat bermain, dapat dikatakan bahwa betapa pentingnya teknik *dribbling* tersebut.

Pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar memiliki kegiatan ekstrakurikuler bolabasket yang diadakan tiga kali seminggu akan tetapi peminatnya masih kurang. Pada sekolah tersebut pernah mengikuti kejuaraan atau pertandingan bolabasket yang di adakan di Kota Makassar. Akan tetapi tidak pernah lolos dalam babak kualifikasi. Inilah yang membuat peneliti ingin meneliti tentang penyebab kekurangan dalam sekolah tersebut.

Dribbling bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. *Dribbling* bola harus menggunakan satu tangan. Kegunaan *dribbling* bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan.

Dribbling adalah sebuah aksi memantulkan bola secara terus-menerus. Seorang pemain harus melakukan *dribbling* ketika berpindah dengan membawa bola. Dalam permainan dilarang berpindah lebih dari tiga langkah dengan membawa bola *dribbling*. (Permana; 2008:6)

Bentuk-bentuk latihan *dribbling* bermacam-macam, seperti *dribbling* dengan bertukar tangan, *dribbling* beranting (*estafet*), dan *dribbling* dengan perubahan tempo. Diutamakan agar pemain yang sedang *dribbling* bola tidak mengarahkan pandangan ke bola, sehingga dalam permainan sesungguhnya bisa lebih baik melihat temannya yang

berdiri bebas atau lawan yang muncul dengan tak diduga-duga. Penting pula diperhatikan di sini bahwa pada saat *dribbling*, bola harus selalu dilindungi dari kemungkinan sergapan pemain lawan. Bola dilindungi dengan tubuh dan mata tidak memandang ke arah bola.

Bentuk-bentuk menggiring bola menurut Ahmadi (2007:17) yang sering dilakukan antara lain: (a) Menggiring bola tinggi adalah menggiring bola dengan pantulan tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat (kecepatan), (b). Menggiring bola rendah adalah menggiring bola dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama dalam melakukan terobosan ke dalam pertahanan lawan.

Dribbling (dribble) adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Seorang *dribbling* yang terampil bisa *dribbling* bola dengan tangan kanan maupun kiri, dengan berbagai kecepatan, sambil menjaga pandangan ke depan. Seorang *dribbling* yang ahli bisa *dribbling* ke berbagai arah tergantung pada situasi pertandingan dan posisi para pemain bertahan. Selain itu, para pendribel terampil bisa menghindari pelanggaran semacam *double-dribble*, *traveling*, ataupun *palming*.

Meskipun *dribbling* mungkin merupakan salah satu keterampilan bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemain, tetap saja dibutuhkan latihan yang konsisten dengan menggunakan dasar-dasar yang tepat agar berkembang menjadi seorang *dribbling* ulung.

Biasanya komponen reaksi ini lebih dikenal dengan sebutan kecepatan reaksi, waktu reaksi dan *reaktion time*. Menurut Nala (2011:19) mengatakan bahwa: "reaksi atau kecepatan reaksi adalah kemampuan tubuh untuk bereaksi secepat mungkin ketika ada rangsangan yang diterima oleh *reseptorsomatik*, *kinestetik* atau *vestibular*".

Reaksi ini merupakan kemampuan tubuh untuk melakukan aktivitas kinetis secepatnya akibat suatu rangsangan yang diterima oleh *reseptor*. Pelari, pembalap, persepeda, perenang jarak pendek bila terlambat "*start*", akibat waktu reaksi lambat, akan kehilangan waktu yang amat berharga, yang merupakan salah satu penyebab utama kelelahan. Waktu yang dibutuhkan oleh rangsangan dari mulai bunyi letusan pistol yang didengar oleh panca indra telinga menuju ke pusat saraf kemudian sampai timbul reaksi tungkai dan tangan untuk bergerak, dengan suatu pelatihan yang tepat akan menjadikan lebih singkat.

Menurut Sajoto (1988:59) mengatakan bahwa: "Reaksi atau *reaction* adalah kemampuan seseorang segera bertindak secepatnya, dalam menanggapi rangsangan-rangsangan datang lewat indera, syaraf atau *feeling*". Reaksi seperti mengantisipasi datangnya bola untuk melakukan tangkapan, dipukul atau ditendang, kecepatan reaksi pada saat "*start*", dalam menghindari pukulan dalam tinju. Seperti halnya komponen keseimbangan, koordinasi dan kelincahan. Maka komponen reaksi lebih baik diberikan dalam program latihan cabang masing-masing.

Menurut Harsono (1988:216) mengatakan bahwa yang dapat mempengaruhi kecepatan adalah: "(1) *Strength*, (2) Waktu reaksi (*Reaktion time*), dan, (3) *Fleksibilitas*. Waktu reaksi (*reaktion time*) sering kali dirancukan dengan istilah-istilah lain seperti *refleks* dan kecepatan gerak (*movement speed*). Menurut Harsono (1988:217) mengatakan bahwa: "Waktu reaksi adalah waktu antara pemberian rangsangan (stimulus) dengan gerak pertama". Misalnya antara bunyi pistol (rangsangan) dengan gerak pertama atlet sebagai respon terhadap rangsangan tersebut. Menurut Oxendine (1984) dalam Harsono

(1988:217), mengatakan bahwa: “... *the period from the stimulus to the beginning of the response*”. Artinya, periode dari stimulus ke awal dari respon.

Dalam dunia olahraga, rangsangan dapat berupa sinar yang diterima oleh indera mata, suara atau bunyi yang diterima oleh bunyi yang diterima oleh indera telinga, sentuhan yang diterima oleh kulit dan posisi tubuh yang diterima oleh alat keseimbangan dalam tubuh. Rangsangan dalam bidang olahraga yang paling sering dialami yang erat kaitannya dengan waktu reaksi adalah bunyi letusan pistol yang diterima oleh indera telinga pada waktu *start* untuk cabang olahraga renang, lari dan lain-lainnya.

Dapat pula rangsangan tersebut berupa gerakan lengan memukul atau tungkai menendang dari lawan yang diterima oleh indera mata yang harus dihindari secepatnya pada olahraga beladiri dan sebagainya. Semua rangsangan yang diterima oleh alat penerima (panca indera) atau *receptor* ini, dikirim melalui urat syaraf *afferent* ke sistem syaraf pusat (otak). Setelah dipelajari dan diolah di sistem ini, kemudian ada perintah (dari otak), melalui urat syaraf *efferent* menuju ke *effector* yakni otot *skeletal* untuk bereaksi. Waktu yang dibutuhkan sejak rangsangan mulai diterima oleh *receptor* (panca indera) sampai *effector* (otot) bereaksi terhadap rangsangan tersebut, waktu inilah yang disebut waktu reaksi.

Menurut Mylsidayu, Kurniawan (2015:116) mengatakan bahwa: “kemampuan seseorang untuk menjawab rangsangan dalam waktu sesingkat mungkin”. Waktu reaksi merupakan faktor penentu keberhasilan pada hampir semua cabang olahraga, sehingga perlu dilatihnya secara benar agar prestasi tinggi dapat diraih oleh atlet.

Menurut Harsono (2001) dalam Mylsidayu dan Kurniawan (2015:147) mengatakan bahwa: “*Agility* adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya”. Sedangkan menurut Juliantine, dkk (2007) dalam Mylsidayu; Kurniawan (2015:147) mengatakan bahwa: “*Agility* adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengubah arah dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak tanpa kehilangan keseimbangan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *agility* adalah kemampuan mengubah arah dan cepat dan fleksibel ketika sedang bergerak. Seorang atlet atau pemain yang mempunyai *agility* yang baik akan mampu melakukan gerakan dengan lebih efektif dan efisien.

Menurut Halim (2011:123), mengatakan bahwa: “Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah posisi tubuh atau arah gerakan tubuh dengan cepat ketika sedang bergerak cepat tanpa kehilangan keseimbangan atau kesadaran orientasi terhadap posisi tubuh”. Dalam komponen kelincahan ini sudah termasuk unsur mengelak dengan cepat, mengubah posisi tubuh dengan cepat, bergerak lalu berhenti dan dilanjutkan dengan bergerak secepatnya. Kemampuan seperti ini memerlukan koordinasi yang prima. Seorang atlet agar memiliki kelincahan yakni, kemampuan untuk bergerak secepatnya dari satu titik ke titik lainnya, kemudian secara tiba-tiba mengubah arah gerakannya, menghindari atau mengelilingi obyek secepatnya memerlukan kecepatan. Untuk meningkatkan komponen kelincahan ini takaran latihan tergantung tipe olahraga yang digunakan.

Menurut Sajoto (1988:55) mengatakan bahwa: “Kelincahan adalah kemampuan mengubah arah dengan cepat dan tepat, selagi tubuh bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya”. Sedangkan menurut Lubis (2013) dalam Mylsidayu; Kurniawan (2015:148) mengatakan bahwa: “*Agility* adalah seperangkap kompleks yang dilakukan oleh seseorang untuk merespon stimulus eksternal dengan perlambatan, perubahan arah dan *reacceleration*”. Kelincahan mempunyai banyak kegunaan seperti pada cabang olahraga bolabasket, pada saat melakukan *dribbling* bola, pemain harus cepat menghindar dari

halangan lawan.

Menurut Widhiastuti (2011:125) mengatakan bahwa: “*Agility* atau kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan secara bersama-sama dengan gerakan lainnya”. Bagi anak, kelincahan merupakan komponen kebugaran jasmani yang harus dimiliki. Tanpa kelincahan, anak dikatakan tidak dalam keadaan normal atau mungkin sedang sakit. Kelincahan bagi mereka adalah suatu yang khas sesuai dengan kodratnya. Jadi kelincahan harus menempati prioritas utama dalam melatih kebugaran jasmani setiap anak.

Bagi orang dewasa kelincahan tidak berarti kurang penting, tetapi apabila dilihat dari kebutuhan serta aktivitas yang dilakukan, kelincahan terbatas kepada cabang olahraga yang dilakukannya. Untuk atlet, kelincahan memiliki peran yang penting demi tercapainya kemampuan penampilan secara baik, seorang atlet sangat perlu untuk memiliki, memelihara dan menjaganya agar kemampuan *agility* tetap menjadi satu kesatuan dengan kemampuan fisik yang lainnya.

Menurut Noer (2002:253) mengatakan bahwa: “Kelincahan adalah kemampuan dari seseorang untuk merubah posisi dan arah secepat mungkin sesuai dengan situasi yang dihadapi dan dikehendaki”. Kelincahan sangat penting fungsinya untuk meningkatkan prestasi maksimal dalam cabang olahraga.

Winardi (2002:1). “Istilah motivasi (*motivation*) berasal dari perkataan bahasa latin, yakni *movere*, yang berarti menggerakkan”. Para pelatih atau tenaga pengajar perlu memahami proses-proses psikologis, apabila mereka berkeinginan untuk membina atlet atau siswa mereka secara berhasil, dalam upaya pencapaian sasaran yang telah direncanakan. motivasi harus menjadi perhatian yang tatkala pentingnya seorang pelatih, manager ataupun tenaga pengajar terhadap atlet, siswa ataupun karyawannya. Karena dengan adanya motivasi ini maka seorang atlet atau peserta didik menjadi lebih semangat untuk mencapai beberapa target atau tujuan yang telah diprogramkan.

Sejalan dengan itu Mylsidayu (2014:22) mengemukakan bahwa “Motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk bereaksi/tidak bereaksi untuk menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan”. Selain itu dapat dikatakan bahwa motivasi sangat penting dalam proses belajar, penampilan olahraga, dan pencapaian prestasi belajar/pertandingan.

Selanjutnya Gunarsa dkk (1996:111) “motivasi yang artinya secara singkat ialah kekuatan atau tenaga pendorong agar seseorang bertindak laku. Jadi dalam hal atlet motivasi diartikan kekuatan atau pendorong pada atlet dalam penampilannya”. Motivasi bisa positif jika pendorongnya kuat sekali, tetapi tanpa ada beban yang terlalu berat sehingga menimbulkan ketegangan yang berlebihan, jadi cukup menimbulkan keinginan yang kuat untuk menang, ditandai dengan perilaku dalam bermain yang *all out*. Disamping itu Moejikat (2002:5) mengemukakan bahwa motivasi ialah “suatu daya pendorong atau perangsang untuk melakukan sesuatu”.

Motivasi ini hanya diberikan kepada manusia, khususnya kepada atlet, bawahan atau karyawan. Motivasi mempersoalkan bagaimana caranya mendorong gairah atlet, agar mereka mau bekerja keras dengan memberikan semua kemampuan dan keterampilannya untuk mewujudkan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi ini sangat penting karena dengan motivasi ini diharapkan setiap individu atlet mau berlatih keras dan antusias untuk mencapai produktivitas latihan yang tinggi (Hasibuan, 2008:92).

Selain itu Gunarsa (2008:47) kembali menegaskan bahwa “motivasi dapat diartikan sebagai suatu kekuatan atau tenaga pendorong untuk melakukan suatu hal untuk menampilkan suatu perilaku tertentu. Sejalan dengan itu, sesuai dengan teori

system kebutuhan seseorang akan menampilkan suatu perilaku karena adanya kebutuhan akan suatu hak tertentu. Kebutuhan tersebut akan menimbulkan dorongan, kehendak dan niat untuk melakukan suatu perbuatan. Adapun motivasi untuk menampilkan suatu perilaku tertentu, dilandasi oleh adanya keinginan untuk mencapai atau memuaskan suatu kebutuhan. Motivasi untuk melakukan sesuatu dapat datang dari diri sendiri yang dikenal dengan motivasi intrinsik, serta dapat pula datang dari lingkungan yang biasa disebut dengan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan. Motivasi ekstrinsik dapat muncul sebagai suatu karakter atau ciri khas yang telah ada sejak seseorang dilahirkan. Jadi motivasi tersebut merupakan bagian dari sifat kepribadiannya, yang muncul karena adanya faktor endogen, faktor dunia alam, atau faktor konstitusi, sesuatu bawaan, sesuatu yang ada, yang diperoleh ketika dilahirkan.

METODE

Bagian Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Ex Post Facto. Menurut Sudaryono, Margono, Rahayu, (2013:11) mengatakan bahwa: "Penelitian Ex Post Facto adalah jenis penelitian dimana peneliti menyelidiki permasalahan dengan mempelajari atau meninjau variabel-variabel. Variabel terkait dalam penelitian seperti ini segera dapat diamati dan persoalan utama peneliti selanjutnya adalah menemukan penyebab yang menimbulkan akibat tersebut". Menurut Sudaryono, Margono, Rahayu, (2013:20) mengatakan bahwa: "variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Adapun variabel yang ingin diteliti adalah: (a) Variabel bebas (Independent Variable): Kecepatan reaksi tangan dan kelincahan (b) Variabel Moderating (Moderate Variable): Motivasi (3) Variabel Terikat (Dependent Variable): Kemampuan dribbling bola dalam permainan bolabasket

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

1. Kecepatan reaksi tangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan secara seingkat. Tes yang digunakan adalah menangkap penggaris dengan satuan cm.
2. Kelincahan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang merubah arah lari ke kiri dan ke kanan secara zig-zag dengan kecepatan maksimal tanpa kehilangan kelincahan. Untuk mengukur kemampuan para siswa dilakukan tes lari zig-zag.
3. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses di mana kebutuhan atau dorongan siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar untuk belajar pelajaran bolabasket dengan tujuan tertentu. Untuk mengetahui tujuan tersebut, maka diambil motivasi intrinsik yaitu kebutuhan, harapan, minat sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu keluarga, lingkungan, imbalan. Dalam hal penelitian ini diukur dengan menggunakan skala sikap.
4. Kemampuan menggiring bola dalam permainan bolabasket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang dalam melakukan dribbling bolabasket sambil berlari dengan bola tetap terkontrol atau tetap dalam penguasaan.

Menurut Abdullah (2015:226) mengatakan bahwa: "Populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti ciri-ciri (karakteristik), dan apabila populasinya terlalu luas, maka peneliti harus mengambil sampel (bagian dari populasi) itu untuk diteliti". Bertolak dari

pengertian diatas, maka ditarik suatu makna bahwa seluruh obyek yang memiliki karakteristik tertentu diistilahkan sebagai populasi. Jadi, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki SMK Telkom Makassar kota Makassar kelas X dengan jumlah populasi adalah 130 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki SMK Telkom Makassar sebanyak 30 siswa SMK Telkom Makassar dengan tehnik pengambilan sampel adalah random sampling atau sistem acak.

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data empirik sebagai bahan untuk menguji kebenaran hipotesis. Data yan dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: kecepatan reaksi tangan, kelincahan, motivasi dan kemampuan dribbling bola dalam permainan bolabasket. Data yang dikumpulkan tersebut perlu dianalisis statistik deskriptif maupun secara inferensial untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan gambaran umum data suatu penelitian maka digunakanlah analisis data deskriptif terhadap data kecepatan reaksi tangan, kelincahan, Motivasi dan Kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar. Hal ini dimaksudkan untuk memberi makna pada hasil analisis yang telah dilakukan. Hasil analisis deskriptif data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Statistics					
		Kecepatan Reaksi Tangan	Kelincahan	Motivasi	Kemampuan Dribbling Bola
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mean		8.5333	8.3863	1.8250E2	11.5360
Std. Deviation		1.73669	.56607	5.50705	.50332
Variance		3.016	.320	30.328	.253
Range		7.00	2.71	30.00	2.22
Minimum		5.00	7.14	166.00	10.31
Maximum		12.00	9.85	196.00	12.53
Sum		256.00	251.59	5475.00	346.08

Hasil Adapun kesimpulan hasil pada tabel diatas untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

- Untuk kecepatan reaksi tangan pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar dari 30 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 256,00 cm dan rata-rata yang diperoleh 8,5333cm dengan hasil standar deviasi 1,73669, dan nilai varians 3,016 dari range data 7,00 cm antara nilai minimum 5,00 cm dan 12,00 cm untuk nilai maksimal.
- Untuk kelincahan pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar dari 30 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 251,59detik dan rata-rata yang diperoleh 8,3863detik dengan hasil standar deviasi 0,56607, dan nilai varians 0,320 dari range data 2,71detik antara nilai minimum 7,14detik dan 9,85 detik untuk nilai maksimal.
- Untuk motivasi pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar dari 30 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 5475,00 dan rata-rata yang diperoleh 1,8250 dengan hasil standar deviasi 5,50705, dan nilai varians 30,328 dari range data 30,00antara nilai minimum 166,00dan 196,00untuk nilai maksimal.

- d. Untuk kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar dari 30 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 346,08detik dan rata-rata yang diperoleh 11,5360 detik dengan hasil standar deviasi 0,50332, dan nilai varians 0,253dari range data 2,22 detik antara nilai minimum 10,31detik dan 12,53detik untuk nilai maksimal.

Penelitian ini menurunkan tujuh hipotesis, dimana ketujuhnya harus diuji kebenarannya dengan menggunakan analisis statistik inverensial yakni dengan menggunakan Analisis Jalur (*Path Analysis*). Secara beruntun, hipotesis dalam penelitian ini dapat diungkapkan sebagai berikut:

a. Hipotesis pertama

Persamaan di atas dikatakan layak untuk digunakan karena nilai P pada uji tersebut $<0,05$. Dari tabel koefisien Model Sub Struktur 1 diatas diperoleh nilai koefisien persamaan struktural untuk variabel kecepatan reaksi tangan terhadap motivasi sebesar -0,380. Sedangkan nilai signifikan yang diperoleh untuk variabel kecepatan reaksi tangan adalah 0,012. Karena nilai signifikan kurang dari 0,05 ($0,012 < 0,05$) maka dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecepatan reaksi tangan terhadap motivasi.

b. Hipotesis kedua

Koefisien persamaan struktural yang diperoleh untuk variabel kelincahan terhadap motivasi adalah -0,572. Sedangkan nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat diambil kesimpulan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh langsung yang signifikan kelincahan terhadap motivasi.

c. Hipotesis ketiga

Nilai koefisien persamaan struktural untuk variabel kecepatan reaksi tangan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket sebesar 0,224 dengan signifikan yang diperoleh adalah 0,041. Karena nilai signifikan kurang dari 0,05 ($0,041 < 0,05$) maka dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh langsung yang signifikan kecepatan reaksi tangan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket.

d. Hipotesis keempat

Nilai koefisien kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket sebesar 0,263 dengan signifikan yang diperoleh 0,033. Karena nilai signifikan kurang dari 0,05 ($0,033 < 0,05$) maka dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh langsung yang signifikan kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket.

e. Hipotesis kelima

Nilai koefisien motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket sebesar -0,521 dengan signifikan yang diperoleh 0,000. Karena nilai signifikan kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat diambil keputusan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh langsung yang signifikan motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket.

f. Hipotesis keenam

Diketahui nilai koefisien beta pengaruh langsung kecepatan reaksi tangan terhadap motivasi adalah -0,380 dan nilai koefisien beta pengaruh langsung motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket adalah -0,521. Maka nilai koefisien beta pengaruh tidak langsung kecepatan reaksi tangan melalui motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket adalah $(-0,380 \times -0,521 = 0,198)$. Hasil ini menunjukkan nilai koefisien beta tersebut lebih kecil dibanding nilai

koefisien beta pengaruh langsung kecepatan reaksi tangan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket sebesar 0,224 ($0,224 > 0,198$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh tidak langsung antara kecepatan reaksi tangan melalui motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket.

g. Hipotesis ketujuh

Diketahui nilai koefisien beta pengaruh langsung kelincahan terhadap Motivasi adalah -0,572 dan nilai koefisien beta pengaruh langsung motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket adalah -0,521. Maka nilai koefisien beta pengaruh tidak langsung kelincahan melalui motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket adalah ($-0,572 \times -0,521 = 0,298$). Hasil ini menunjukkan nilai koefisien beta tersebut lebih besar dibanding nilai koefisien beta pengaruh langsung kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket sebesar 0,263 ($0,263 < 0,298$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh tidak langsung antara kecepatan reaksi tangan melalui motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket.

1. Ada pengaruh langsung kecepatan reaksi tangan terhadap motivasi pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.
2. Ada pengaruh langsung kelincahan terhadap motivasi pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.
3. Ada pengaruh langsung kecepatan reaksi tangan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.
4. Ada pengaruh langsung kelincahan terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.
5. Ada pengaruh langsung motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.
6. Tidak ada pengaruh kecepatan reaksi tangan melalui motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.

Ada pengaruh langsung kelincahan melalui motivasi terhadap kemampuan *dribbling* bola dalam permainan bolabasket pada siswa SMK Telkom Makassar kota Makassar.

REFERENSI

- Abdullah Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Ahmadi Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo : Era Intermedia
- Apta Mylsidayu, Febi Kurniawan. 2015. *Ilmu Kepeleatihan Dasar*. Bandung : Alfabeta
- Bompa. O Tudor. 1994. *Periodization. Theory and Methodology of Training*.
- Brittenham Greg. 2002. *Bola Basket Panduan Lengkap Latihan Khusus Pemantapan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gunarsah D. Singgih, Setiadarma P.Monty dan Soekasah R.HardjolokitobMyrna. 1996. *Psikologi Olahraga*. Jakarta : BPK Gunung Mulia
- Hamidsyah Noer, dkk. 2002. *Kepeleatihan Dasar*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis Olahraga Dalam Coaching*. Jakarta : Dekdikbud, Dirjen Dikti.
- Hasibuan Malayu S.P. 2008. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

- I Gusti Ngurah Nala. 2011. *Prinsip Pelatihan Fisik Olahraga*. Denpasar : Udayana University Press.
- Lutan Rusli. 2001. *Perkembangan Gerak*. Depdikbud
- Moejikat. 2002. *Dasar – Dasar motivasi*.
- M. Sajoto. 1988. *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang : FPOK
- Nur Ichsan Halim. 2011. *Tes dan Pengukuran Kesegaran Jasmani*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Nurhasan. 2000. *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI
- Oliver Jon. 2003. *Dasar-dasar Bola Basket*. Jakarta. Pakar Raya Pakarnya Pustaka.
- Permana Aseptia Yoga. 2008. *Bermain dan Olahraga Bola Basket*. Surabaya : Insan Cendekia
- Prusak Keven A. 2005. *Permainan Bola Basket*. Jakarta. Citra Aji Parano
- Satiadarma P. Monty. 2000. *Dasar – Dasar Psikologi Olahraga*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Alfabeta
- Widiastuti. 2011. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta : PT. Bumi Timur Jaya.
- Winardi. 2002. *Motivasi dan Pemoivasian Dalam Manajemen*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.