

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. METODE, BENTUK DAN RANCANGAN PENELITIAN**

##### **1. Metode Penelitian**

Metode dalam penelitian ini yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut (Azwar, 2010) menyatakan bahwa penelitian korelasi bertujuan untuk meneliti sejauh mana variasi pada suatu variabel yang berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain. Berdasarkan korelasi dari penelitian ini dapat memperoleh informasi mengenai taraf hubungan yang terjadi. Bukan mengenai ada tidaknya efek variabel satu terhadap variabel yang lain.

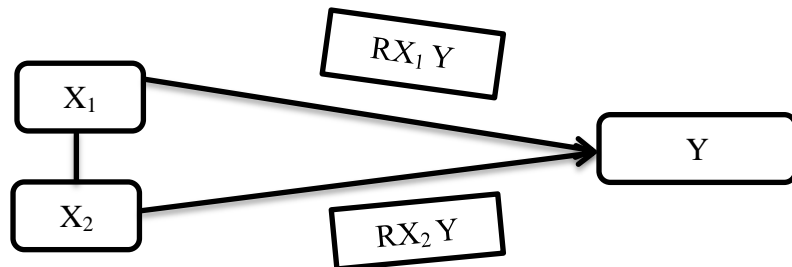
Tujuan dari metode kuantitatif adalah untuk mengetahui atau mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu faktor atau lebih berdasarkan pada koefisien korelasinya. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

##### **2. Bentuk Penelitian**

Suatu penelitian dituntut mampu menggunakan metode dan prosedur penelitian yang tepat, dituntut juga mampu memilih bentuk yang tepat pula. Hadari Nawawi (2007:69) menyebutkan bentuk-bentuk pokok dari metode penelitian yang dapat digunakan dalam suatu penelitian. Diantara bentuk penelitian yang dimaksud adalah : studi survei (*survey studies*), studi hubungan (*interrelationship studies*), dan studi perkembangan (*developmental studies*)

Bentuk dalam penelitian ini adalah studi hubungan (*interrelationship studies*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan melihat kontribusi kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada permainan *hockey*.

Adapun rancangan penelitian hubungan menurut (Sugiyono, 2018:68) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kontak hubungan antar variabel

Sumber : Sugiyono (2012:68)

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari subjek dari penelitian yang akan diteliti. Menurut (Sugiyono, 2014:117) “bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang sendiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan”.

Populasi merupakan keseluruhan manusia, benda-benda atau gejala-gejala yang dapat dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut dengan populasi atau studi sensus.

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek atau unit analisa yang dijadikan sebagai sumber data dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan maupun benda-benda dalam suatu penelitian. (Zuldafrial, 2012:76)

Berdasarkan defenisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan manusia, benda-benda atau gejala-gejala yang dapat dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian. Adapun

Populasi dalam penelitian ini adalah Tim Hockey Putra Kabupaten Sintang sebanyak 12 orang atlet.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian populasi yang menjadi sumber data dalam suatu penelitian. Sugiyono(2012:118) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Jika hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka peneliti tersebut disebut penelitian sampel. Menurut Suharsimi Arikunto ( 2006:37) populasi yang diteliti".

Mengingat jumlah populasi tidak terlalu banyak, maka seluruh Populasi dijadikan sebagai sampel (total sampel). Hal ini selaras dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2006:37) bahwa "cara penarikan sampel adalah untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi". Oleh karena itu dalam penelitian ini seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian yang berjumlah 12 orang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* salah satu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis teknik sampling yang digunakan yaitu *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasinya relatif kecil, kurang dari 30 orang. Sempel jenuh disebut juga dengan istilah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

## C. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian sangatlah diperlukan sebuah teknik dalam pengumpulan data. Hal ini agar hasil pengumpulan data yang dapat berkualitas dan instrumennya juga berkualitas.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang memenuhi standar data yang di tetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. (Sugiyono, 2014: 308) Adapun dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan datanya adalah tes dan pengukuran.

Ismaryati (2006:1) mengemukakan bahwa intuk memeperoleh informasi tentang seseorang atau objek kita harus menggunakan tes sedangkan cara penganambilan data atau pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengukuran. Tes dan pengukuran adalah alat untuk meghimpun informasi yang bersifat kognitif,afektif dan psikomotor. Tes merupakan pengambilan integral dari proses evaluasi hasil belajar siswa, melalui tes dan pengukuran kita akan memperoleh data yang objektif dari suatu subjek yang di ukur

Suharsimi Arikunto (2006: 67) menyatakan tes dan pengukuran adalah suatu alat atau prosedur untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasan atau dengan cara dan aturan yang sudah di tentukan. Objktivitas pengukuran data akan memberikan dukungan terhadap evaluasi yang objektif.

Tes adalah suatu alat pengumpulan data dan sebagai dasar penilaian dalam proses pendidikan, dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh anak-anak sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku. Menurut (Widiastusi, 2015:1) “bahwa tes adalah alat atau instrument yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang seseorang atau obyek”.

Pengukuran adalah suatu nilai yang diperoleh ketika sudah dilaksanakannya sebuah tes. (Widiastuti, 2015:2) mengemukakan “bahwa pengukuran adalah skor kuantitatif yang berasal dari tes”.

Tes merupakan suatu alat pengumpul data yang digunakan dengan tujuan memperoleh informasi yang akurat tentang tingkah laku. Tes merupakan suatu perantara dalam memperoleh data dan informasi tentang individu atau objek tertentu.

Pengukuran merupakan sebuah proses dalam mengumpulkan data atau informasi. Sejalan dengan defenisi yang dikemukakan oleh Fenanlampir (2015) mengenai pengukuran yaitu proses pengumpulan data atau informasi yang dilakukan secara objektif. Hasil aatu produktivitas pengukuran adalah jarak,waktu, jumlah, ukuran dan sebgainya yang bersifat kuantitas atau angka yang bisa diolah secara statisika. (A.Narlan & Dicky Tri Juniar,2020:1). Dalam hal ini bertujuan untuk mengukur kelincahan dan kekuatan otot lengan dengan keterampilan *dribble* (mengiring bola).

## **2. Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data adalah yang di gunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang di sesuaikan dengan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini menguunakan alat pengumpul data adalah alat yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang disesuaikan dengan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, maka alat pengumpul data yang tepat berupa tes dan pengukuran.

Sebagaimana pendapat yang mengaktakan bahwa “Tes pengukuran adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa nilai dan fakta empiris yang di peroleh berdasarkan kemampuan yang di miliki”, (Sugiyono, 2009:87), sedangkan Menurut Nurhasan (2001 : 1) mengatakan bahwa “Alat yang di gunakan untuk memperoleh informasi atau data dari suatu objek yang akan di ukur”.

Menyusun instrumen adalah pekerjaan penting di dalam langkah penelitian. Akan tetapi mengumpulkan data yang jauh lebih penting lagi, terutama apabila menggunakan metode yang memiliki cukup besar celah untuk dimasuki unsur minat yang lain. Itulah sebabnya menyusun instrumen data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaan yaitu pengumpulan variabel yang tepat.

Berdasarkan pada pengertian diatas, maka apabila kita menyebut jenis metode dan alat atau instrumen pengumpulan data, maka sama saja dengan menyebut alat evaluasi, atau setidaknya hampir seluruhnya sama. Sesuai dengan bentuk-bentuk tes yang di gunakan dala proses pengumpulan data, maka instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**a. *Ilionis Agility***

*Ilionis Agility* digunakan untuk mengukur kelincahan. Untuk instrumen penelitian menggunakan alat ukur tes yang ada pada tes kelincahan yaitu tes *Ilionis Agility*. Sesuai dengan tujuan serta pertanyaan dalam penelitian yang diajukan ini maka pengujian data yang sudah diperoleh akan dianalisis melalui teknik yang sesuai dengan jenis serta tujuan penelitian tersebut.

Tujuan:

Melihat perkembangan kecepatan dan kelincahan testee

Alat yang dibutuhkan:

- 1) Lantai yang datar- luas 400 meter
- 2) 8 buah cone
- 3) Stopwatch
- 4) Tester

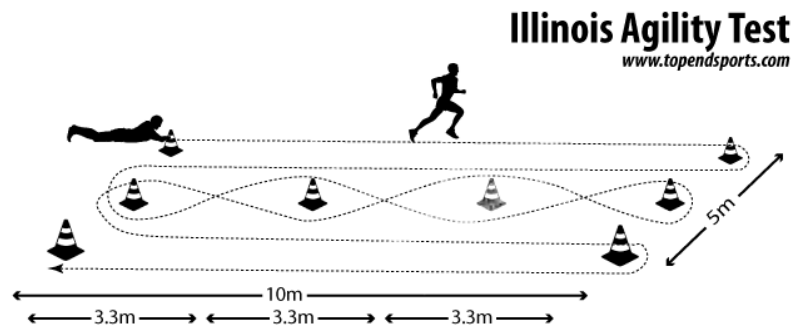
Area:

- 1) Panjang area 10 meter dengan lebar 5 meter antara titik start dengan finish.
- 2) Dalam lintasan bisa digunakan 5 garis.

- 3) 4 cone bisa digunakan untuk menandai start, 2 titik balik dan finish.
- 4) 4 cone di letakan pada garis tengah, jarak masing-masing cone yaitu 3.3 meter

#### Pelaksanaan

- 1) Tester menghadap ke lantai pada titik start
- 2) Tester memberikan aba-aba mulai, kemudian teste memulai mengikuti alur yang sudah dibuat sampai ke finish.
- 3) Waktu akan di hitung pada saat peserta memulai star sampai melewati finish. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:



Gambar 3.2 Tes *Illionis Agility Test*

Sumber : Topendsports.com

Tabel 3.1 . Data *Normatif Ilionis Agility Test* dengan satuan dalam detik.

Jenis Kelamin	Sangat bagus	Diatas rata-rata	Rata-rata	Dibawah Rata-rata	Buruk
Pria	<15,2	15,2-16,1	16,2-18,1	18,2-18,3	>18,3
Wanita	<17,2	17,0-17,9	18,0-21,7	21,8-23,0	>23

Sumber : Brian Mackenzie, 2005,

#### b. *Push-Up*

##### Tujuan :

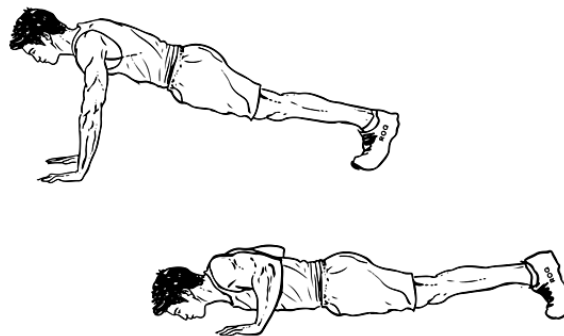
Mengukur kekuatan dan daya tahan.

**Perlengkapan :**

Matras atau lantai yang datar dan rata.

**Pelaksanaan :**

- 1) Testi mengambil posisi tengkurap kaki lurus kebelakang, tangan lurus terbuka selebar bahu.
- 2) Turunkan badan sampai dada menyentuh matras atau lantai, kemudian dorong kembali ke atas sampai ke posisi semula (1 hitungan).
- 3) Lakukan sebanyak mungkin tanpa diselingi istirahat.



Gambar 3.3 Tes Push-Up

Sumber : Tes dan pengukuran olahraga

(Dr. Albertus Fenanlampir.2015)

Tabel 3.2 Norma tes push up

No	Norma	Prestasi
1	Baik sekali	70 – ke atas
2	Baik	54 – 69
3	Sedang	38 – 53
4	Kurang	22 – 37
5	Kurang Sekali	21 – ke bawah

Sumber : Perkembangan Olahraga Terkini, Jakarta, 2003



### c. Instrumen Penilaian *Dribble*

Tes *men-dribble* bola *hockey* (mengiring bola) adalah tes yang bertujuan untuk mengukur *men-dribble* bola ke semua arah. Menggunakan Strait Field Hockey Test, instrumen tesnya : Schmithals-French Field Hockey Test dengan garis dan *cone* yang sudah disiapkan di lapangan.

1) Alat yang di gunakan :

- a) Lapangan
- b) *Cone*
- c) Stopwatch
- d) Kertas catatan dan pulpen
- e) Peluit
- f) *Stick Hockey*
- g) Bola *Hockey*

2) Petunjuk pelaksanaan :

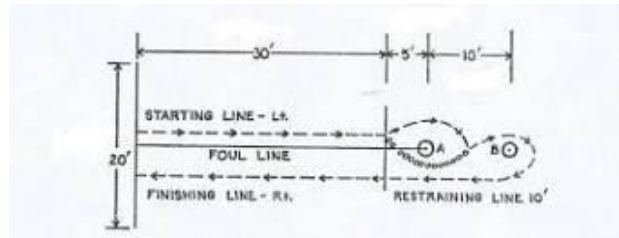
Pelaksanaan sesuai dengan tata cara pada schmithals-french hockey test, namun tes hanya dilakukan sebanyak 3 kali bukan 6 kali, hasil dari masing-masing peserta dicatat dan diambil waktu rata-rata untuk diolah.

Testi membawa bola dari garis start menggunakan teknik close dribble, sampai pada cone A, bola dibawa melewati sisi kanan cone dengan posisi tubuh tetap berada di sisi kiri cone. Setelah melewati cone A, bola dibawa ke cone B dan melewati cone B dengan cara bola dibawa kesisi kiri cone B memutari cone B dan bola dibawa kembali ke garis awal sebagai finish. Bola harus selalu berada disisi kiri garis foul sebagai syarat tes dikatakan benar. Kemudian dicatat waktu tempuhnya.

3) Penilaian :

- a) Catat waktu yang di capai oleh atlet dalam tiga kali kesempatan.
- b) Yang di ambil waktu paling cepat.

c) Skor dinyatakan dalam detik



Gambar 3.4 Tes *Dribble*

Sumber : (D. Ray Collins, 1978: 182)

4) Keterangan lapangan:

- lebar 6 meter, dan panjang 13,5 meter (dibagi menjadi 2 lapangan sebagai foul line).
- Jarak dari start- belokan cone A = 9 meter
- Jarak start-A = 10,5 meter
- Jarak A-B = 3 meter

Tabel 3.3 Norma Strait Field Hockey Test dalam satuan detik

	Sangat bagus	Diatas rata-rata	Rata-rata	Dibawah Rata-rata	Buruk
<b>second</b>	<10,5	10,5-12,2	12,2-14,2	14,2-15,3	>15,3

Sumber : Schmithals-French Field Hockey Test  
(D. Ray Collins, 1978: 182)

#### D. Uji Keabsahan Instrumen

Korelasi ganda (multiple correlation) merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel independent secara bersama-sama atau lebih dengan satu variabel dependen Sebagai contoh penelitian yang berjudul, Hubungan Antara Kelincahan dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Keterampilan Dribble Pada Atlet Hockey Putra Kabupaten Sintang. Rumus korelasi ganda dua variabel adalah sebagai berikut :

$$R_{yx_1x_2} = \sqrt{\frac{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}{1 - r^2_{x_1x_2}}}$$

Keterangan :

$R_{yx_1x_2}$  = Korelasi antara X1 dan X2 bersama-sama dengan Y

$r_{yx_1}$  = Korelasi *Product Moment* Y dan X1

$r_{yx_2}$  = Korelasi *Product Moment* Y dan X2

$r_{x_1x_2}$  = Korelasi *Product Moment* X1 dan X2

Jadi untuk dapat menghitung korelasi ganda, maka harus dihitung terlebih dahulu korelasi sederhananya dulu melalui Korelasi *Product Moment* dan Pearson.

## E. Prosedur Penelitian

### 1. Persiapan penelitian

Ada beberapa persiapan yang dilakukan sebelum dilaksanakan penelitian ini. Persiapan-persiapan yang dimaksud meliputi melengkapi persyaratan administrasi maupun instrumen penelitian. Persyaratan administrasi yang dipersiapkan meliputi :

- a. Melaksanakan ujian seminar desain yang dilaksanakan ada hari rabu 16 november 2022 pada pukul 09:00 Wib
- b. Membuat revisi dan laporan hasil seminar
- c. Membuat instrument untuk penelitian yang sudah dikonsultasikan dan dapat persetujuan dari dosen pembimbing I dan II.
- d. Membuat instrumen untuk penelitian yang sudah dikonsultasikan dan dapat persetujuan dari pelatih 1 dan pelatih 2 *Hockey* Kalimantan Barat.

Beberapa syarat tersebut diajukan keprogram studi penjaskes yang kemudian memeberikan blanko yang nantinya akan dijadikan sbagai syarat pembuatan surat izin peneliatian di BAUK. Surat izin penelitian dari pihak IKIP PGRI Pontianak tersebut diberikan kapda pihak dinas pemuda, olahraga dan pariwisata kabupaten sintang yang mana pihak

dinas akan memberikan surat balasan mengenai izin penelitian. Setelah mendapatkan surat izin dari dinas pemuda olahraga dan pariwisata surat dari dinas pemuda olahraga dan pariwisata dan pihak IKIP PGRI Pontianak di berikan ke Tim FHI Kabupaten Sintang yang akan menjadi tempat penelitian yakni Tim Hockey Kabupaten Sintang.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Setelah selesai mengurus surat izin penelitian dan membuat instrumen penelitian maka dilakukan penelitian di Spot Hall IKIP-PGRI Pontianak. Ada 3 tahap yang akan dilakukan dalam pelaksanaan pengumpulan data.

- a. Tahap pertama yaitu melakukan tes *ilionis agility* (Kelincahan)
- b. Tahap kedua yaitu melakukan tes *push-up* (Kekuatan otot lengan)
- c. Tahap ketiga yaitu melakukan tes *dribble (Strait Field Hockey Test)*

Dari hasil tes *dribble* di ambil skor jumlah dari 3 kali percobaan. Waktu pengambilan data tersebut berlangsung pada tanggal 5-9 Desember 2022 dengan menggunakan kesempatan pada saat jam latihan berlangsung. Data hasil kelincahan dan kekuatan otot lengan pada keterampilan *dribble* pada tim *hockey* putra Kabupaten Sintang.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian dari rangkaian langkah penting dalam suatu penelitian. Menurut Muhidin Sambas Ali, Abdurahman Maman (2017 : 52) analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Analisis data dalam penelitian kuantitatif memiliki teknik analisis data yang sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Karena datanya kuantitatif maka teknik analisis data yang digunakan metode statistik yang sudah tersedia

(Sugiyono, 2014:333).Oleh karena itu, peneliti harus memperhatikan langkah-langkah analisis data. Teknik analisis data ini menggunakan teknik statistik.

Dalam penelitian ini akan dibandingkan antara dua variabel, maka untuk pengujian beda akan dilakukan dengan analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ ). Keputusan menerima atau menolak hipotesis pada taraf signifikansi 5%, dan untuk menganalisis data digunakan bantuan komputer program SPSS 25 for Windows Evaluation Version.

### 1. Uji Prasyarat

Untuk mengetahui apakah distribusi data yang akan dianalisis sudah memenuhi syarat atau tidak perlu dilakukan uji prasyarat. Uji dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan linearitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah datanya berdistribusi normal dan linier atau tidak.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk menguji apakah distribusi frekuensi yang diharapkan. Uji normalitas variable dilakukan dengan menggunakan Chi Kuadrat. Penghitungan normalitas sampel adalah pengujian terhadap normal tidaknya data yang dianalisis. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan Chi kuadrat seperti yang dijelaskan Suharsimi Arikunto (2010:333) dengan rumus :

$$X^2 = \frac{f_0 - f_h}{f_h}$$

$$f_h$$

Keterangan:

$X^2$  = Chi Kuadrat

$f_0$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = Frekuensi yang dihitung

Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan > 0,05), maka normal dan apabila nilai signifikan kurang dari

0,05 (signifikan $<0,05$ ) dikatakan tidak normal (Jonathan Sarwono, 2010:25).

#### **b. Uji Linearitas**

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel bebas yang dijadikan prediktor mempunyai hubungan yang linier atau tidak dengan variabel terikatnya. Jonathan Sarwono (2010:120) menjelaskan bahwa kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $>0,05$ ).

#### **c. Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas yaitu adanya hubungan linear antar variabel independen dalam model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolinearitas. Ada beberapa metode pengujian yang bisa digunakan diantaranya yaitu:

- a) dengan melihat nilai inflation factor (VIF) pada model regresi,
- b) dengan membandingkan nilai koefisien determinasi individual ( $r^2$ ) dengan nilai determinasi secara serentak ( $R^2$ )
- c) dengan melihat nilai eigenvalue dan condition index.

Pada pembahasan ini akan dilakukan uji multikolinearitas dengan melihat nilai inflation factor (VIF) pada model regresi dan membandingkan nilai koefisien determinasi individual ( $r^2$ ) dengan nilai determinasi secara serentak ( $R^2$ ). Menurut Santoso (2001:206), pada umumnya jika VIF lebih besar dari 5, maka variabel tersebut mempunyai persoalan multikolinearitas dengan variabel bebas lainnya.

#### **d. Uji Hipotesis**

##### **1) Korelasi Sederhana**

Teknik ini digunakan mencari hubungan antara dua variabel berupa data yang penggolongannya berjenjang. Menurut Suharsimi

Arikunto (2010:318), adapun rumus korelasi sederhana menggunakan rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

Koefisien korelasi x dan y

N : Jumlah testi

$\sum x$  : Jumlah skor testi

$\sum x^2$  : Jumlah skor kuadrat

$\sum y$  : Jumlah skor testi

$\sum y^2$  : Jumlah skor kuadrat

## 2) Korelasi Ganda

Untuk penghitungan koefisien korelasi ganda menggunakan rumus dari Sutrisno Hadi (1995: 25) sebagai berikut:

$$R_{xy(1,2)} = \frac{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}$$

$\sum y^2$

Kaidah yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya sumbangan signifikan adalah jika angka signifikansi  $p < 0,05$  maka hubungan kedua variabel, signifikan dan sebaliknya angka signifikansi  $p > 0,05$  maka hubungan kedua variabel, tidak signifikan (Jonathan Sarwono, 2010:120), dimana prosentase sumbangan yang diberikan 44 variabel bebas terhadap variabel terikat diperoleh angka R Square atau  $R_{xy(1,2)}^2$ . Langkah-langkah analisis data:

### a) Menyusun Raw Score

Kegiatan pengumpulan data di lapangan akan menghasilkan data angka-angka yang disebut “data kasar” (raw data). Penyebutan dengan istilah “data kasar” menunjukan bahwa data tersebut belum diolah dengan statistik tertentu. Jadi data-data itu masih berwujud sebagaimana data itu diperoleh yang biasanya berupa

skor. Skor-skor tersebut dapat pula disebut dengan istilah 'skor kasar'.

- b) Menghitung Rata-rata Hitung (Mean) dari Data Distribusi tunggal

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : Rata-rata hitung yang dicari

$\sum X$  : Jumlah skor

$N$  : Jumlah subjek sampel

(Burhan Nurgiyantoro, dkk 2009 : 64)

- c) Menghitung Standart Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}}$$

Keterangan :

$S$  : Indeks simpangan baku yang dicari

$\sum X^2$  : Penyimpangan skor individual dari mean ( $X - \bar{X}$ )

$N$  : Jumlah subjek sampel

(Burhan Nurgiyantoro, dkk 2009:64)

- d) Menghitung Standart score (T-Skor)

Hasil perhitungan dapat tidak langsung dibuat perhitungan karena diperoleh satuan ukur berbeda oleh karena itu semua data ditransformasikan dalam bentuk standart T-Skor yang rumusnya seperti disebutkan Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009:95) yaitu :

$$T\text{-Skor} = 50 + \left(\frac{X - \bar{X}}{S}\right) \times 10$$

Keterangan :

50 dan 10 : Bilangan konstan

$X$  : Skor

$\bar{X}$  : Rata-rata hitungan

$S$  : Simpanagan baku



## e) Korelasi Product Moment

Proses menghitung koefisien yaitu mengetahui tingkat hubungan masing-masing variabel bebas yaitu kelincahan ( $X_1$ ) dan kekuatan otot lengan ( $X_2$ ) dengan variabel terikat yaitu *dribble* menggunakan teknik statistik korelasi *product moment* disebutkan oleh Burhan Nurgiyantoro, dkk, (2009: 95)

$$R_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N(\sum x^2) - (\sum x)^2][N(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

N = Jumlah subjek penelitian

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian setiap sekor asli dari variabel x dan y

$\sum x$  = Jumlah skor variabel x

$\sum y$  = Jumlah skor variabel y

## f) Teknik analisis korelasi ganda

Untuk mengetahui bagaimana korelasi antara lebih dari satu variabel *prediktor* (bebas) dengan variabel *kreterium* (terikat). Korelasi antara kelincahan ( $X_1$ ) dan kekuatan otot lengan ( $X_2$ ) secara serentak dengan satu variabel terikat yaitu *dribble* (Y) Burhan Nurgiyantoro, dkk, (2009:161). Rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi ganda dengan dua variabel bebas dan satu variabel terikat jadi ada tiga variabel, adalah sebagai berikut :

$$R_{xy} = \sqrt{\frac{r_{yX_1}r_{yX_2} - r_{X_1X_2}}{1 - (r_{X_1X_2})^2}}$$

Keterangan :

$R_{xyx_1x_2}$  = korelasi ganda antara variabel terikat Y dan dua bebas  $X_1$  dan  $X_2$

$R_{yx_1}$  = korelasi antara  $X_1$  dan Y

$R_{yx_2}$  = korelasi antara  $X_2$  dan Y

Besarnya nilai r	Intarprestasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 samapai dengan 0,600	Sedang
Antara 0,200 samapi dengan 0, 400	Rendah
Antara 0,200 samapi dengan 0,000	Sangat rendah (tidak berkorelasi )

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan yang terjadi antara kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang. Deskripsi data Kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada *hockey* putra Kabupaten Sintang sebagai berikut :

##### 1. Kelincahan ( $X_1$ )

Kelincahan yang dimaksud dalam tes keterampilan *dribble* dalam permainan *hockey* ini, mampu bergerak luas kesemua arah, agar memudahkan *dribble* dalam permainan *hockey*. Kelincahan merupakan salah satu komponen fisik yang banyak dipergunakan dalam olahraga. Oleh karena dalam melakukan *dribble* perlu kelincahan yang sangat baik. Dalam tes kelincahan dapat kita ukur dengan *Illinois agility Test*, dimana ada tiga kali percobaan yaitu dapat dilakukan dengan memutar *cone* yang telah disiapkan dan waktu tercepat dalam 3 kali percobaan. Hasil analisis deskriptif kelincahan pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang, secara ringkas disajikan pada table berikut ini:

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Kelincahan ( $X_1$ )

No	Tendensi Sentral	Hasil
1	Mean Kelincahan	50.08
2	Standar Deviasi	9.931
3	Varians	98.629
4	Range	35
5	Minimum	41
6	Maksimum	76
7	N	12

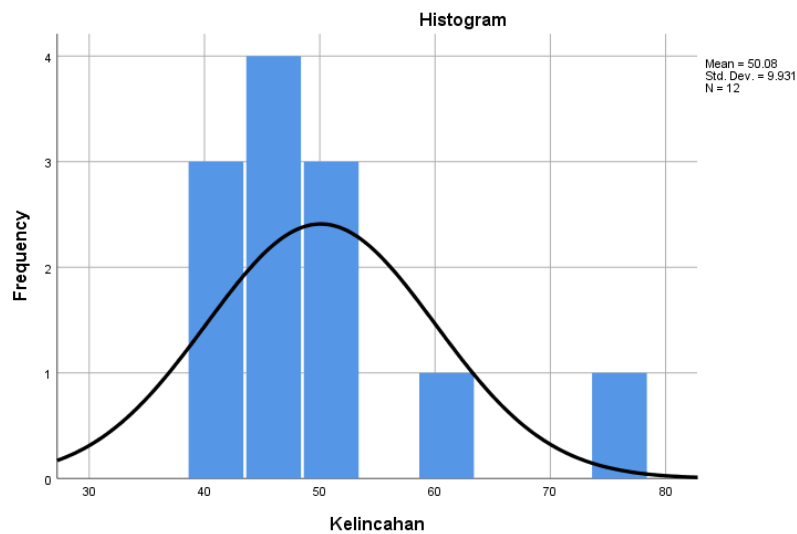
Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data hasil penelitian yang terkumpul dari hasil tes Kelincahan ( $X_1$ ) dengan skor terendah yaitu sebesar 41 dan skor tertinggi sebesar 76, skor rata-rata  $X$  (Mean) sebesar 50.08 dan jumlah (Sum) 601.

Tabel 4.2 Destribusi frekuensi Kelincahan ( $X_1$ )

No	Interval Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	<15,2	0	Sangat Bagus
2	15,2-16,1	1	Diatas Rata-rata
3	16,2-18,1	8	Rata-rata
4	18,2-18,3	1	Dibawah Rata-rata
5	>18,3	2	Buruk

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas maka dapat dijelaskan bahwa interval sangat bagus diperoleh 0 orang atlet, diatas rata-rata di peroleh sebanyak 1 orang atlet, rata-rata diperoleh sebanyak 8 orang atlet, dibawah rata-rata diperoleh 1 orang atlet, dan buruk yaitu 2 orang atlet.

**Histogram Kelincahan ( $X_1$ )**



## 2. Kekuatan Otot Lengan ( $X_2$ )

Kekuatan atau sering pula di sebut dengan daya eksplosif adalah suatu kemampuan gerak yang sangat penting untuk menunjang aktivitas pada setiap cabang olahraga. Kekuatan otot lengan dalam penelitian ini di ukur dengan *Push-Up* yaitu dengan cara Testi mengambil posisi tengkurap kaki lurus kebelakang, tangan lurus terbuka selebar bahu. Turunkan badan sampai dada menyentuh matras atau lantai, kemudian dorong kembali ke atas sampai ke posisi semula (1 hitungan). Lakukan sebanyak mungkin tanpa diselingi istirahat. Setiap atlet yang terbanyak hitungannya. Hasil analisis deskriptif kekuatan otot Lengan pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang, secara ringkas dapat terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Kekuatan Otot Lengan ( $X_2$ )

No.	Tendensi Sentral	Hasil
1	Mean Kekuatan Otot Lengan	49.83
2	Standar Deviasi	9.971
3	Varians	99.424
4	Minimum	39
5	Maksimum	65
6	Range	26
7	N	12

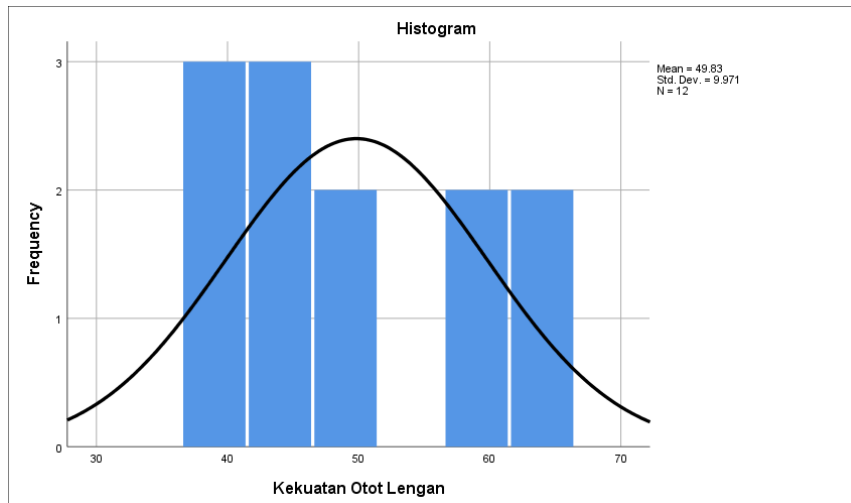
Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data hasil penelitian yang terkumpul dari hasil tes Kekuatan Otot Lengan ( $X_2$ ) dengan skor terendah sebesar 39 dan skor tertinggi sebesar 65, skor rata-rata X (Mean) sebesar 49.83 dengan jumlah (Sum) 598.

Tabel 4.4 Destribusi frekuensi Kekuatan Otot Lengan

Nomor	Interval Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	70-150	3	Baik sekali
2	54-69	6	Baik
3	38-53	3	Sedang
4	22-37	0	Kurang
5	0-21	0	Kurang Sekali

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas maka dapat dijelaskan bahwa interval baik sekali diperoleh 3 orang atlet, baik diperoleh sebanyak 6 orang atlet, sedang diperoleh 3 orang atlet, kurang diperoleh 0 orang atlet dan kurang sekali yaitu 0 orang atlet.

**Histogram Kekuatan Otot Lengan**



### 3. *Dribble* (Y)

*Dribble* merupakan proses mengiring bola. Keberhasilan dalam melakukan *dribble*, tidak lepas dari kelincahan dan kekuatan otot lengan. Tes men-*dribble* bola *hockey* (mengiring bola) adalah tes yang bertujuan untuk mengukur men-*dribble* bola ke semua arah. Menggunakan *Strait Field Hockey Test*, Tes ini dilakukan dengan cara testee menghadap ke depan pada titik *start*, testee mulai setelah di berikan aba-aba mulai, kemudian testee memulai mengikuti alur yang sudah dibuat sampai ke *finish*. Waktu akan di hitung pada saat peserta memulai *star* sampai melewati *finish*. Di berikan 3 kali percobaan.

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif *Dribble* (Y)

No	Tendensi Sentral	Hasil
1	Mean Kelincahan	49.92
2	Standar Deviasi	10.157
3	Varians	103.174
4	Range	30
5	Minimum	35
6	Maksimum	65
7	N	12

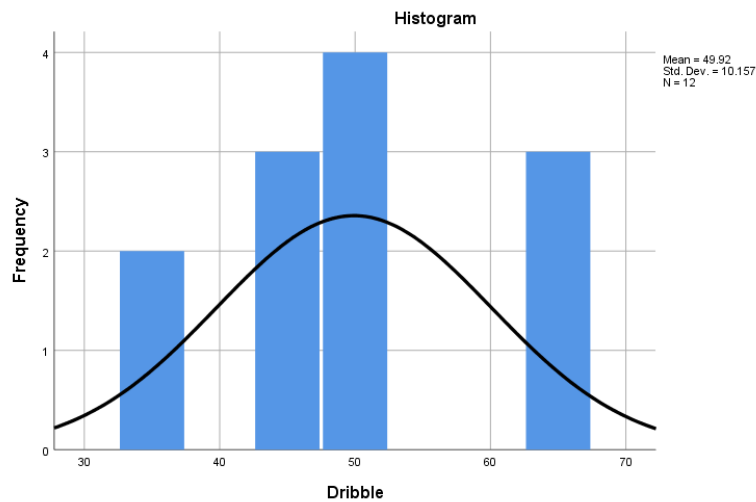
Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data hasil penelitian yang terkumpul dari hasil tes *dribble* dengan skor terbesar 65 dan skor terendah 35 skor rata-rata X (Mean) 49.92 dengan jumlah (Sum) 599.

Tabel 4.6 Destribusi frekuensi *Dribble*

No	Interval Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	<10,5	0	Sangat Bagus
2	10,5-12,2	3	Diatas Rata-rata
3	12,2-14,2	9	Rata-rata
4	14,2-15,3	0	Dibawah Rata-rata
5	>15,3	0	Buruk

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas maka dapat dijelaskan bahwa interval sangat bagus diperoleh 0 orang atlet, diatas rata-rata diperoleh sebanyak 3 orang atlet, rata-rata diperoleh 9 orang atlet, dibawah rata-rata diperoleh 0 orang atlet dan buruk yaitu 0 orang atlet.

## Histogram Dribble



### B. Hasil Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang dilakukan memenuhi prasyarat untuk di analisis dengan teknik yang telah ditentukan serta untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Pada bagian ini akan dibahas tentang prasyarat analisis data, meliputi: (1) uji normalitas, (2) uji linieritas, dan (3) uji multikolinieritas. Ketiga uji tersebut adalah untuk memenuhi prasyarat analisis dari: analisis korelasi sederhana (product moment) dan analisis korelasi ganda.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data pada penelitian ini adalah dengan uji *Lilliefors* yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov Z* dan dilakukan dengan bantuan *SPSS 25 for Windows Evaluation Version*. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah data sebaran tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Ringkasan hasil analisis disajikan pada tabel berikut ini.



Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

No	Data yang diuji	Kolmogorov-Smirnova)		Keterangan
		Statistic	Sig.(p)	
1.	Koordinasi Mata Kaki (X1)	0.157	0.200	Normal
2.	<i>Power</i> Otot Tungkai (X2)	0.157	0.200	Normal
3.	Akurasi <i>Shooting</i> (Y)	0.157	0.200	Normal

Berdasarkan Table 4.7 terlihat bahwa nilai signifikasi (p) pada semua variabel adalah lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas

No	Hubungan Fungsional	F hitung	P	Kesimpulan
1	Kelincahan (X1) dengan <i>Dribble</i> (Y)	0.651	0.709	Linier
2	Kekuatan Otot Lengan (X2) dengan <i>Dribble</i> (Y)	2.286	0.191	Linier

Uji linieritas hubungan digunakan pada penelitian ini digunakan uji F beda yang dianalisis dengan SPSS 25 for Windows Evaluation Version, yang menghasilkan F hitung (Deviation from Linearity). Hasil uji linieritas secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Keterangan:

Fhitung adalah F Deviation from Linearity, yang berarti penyimpangan dari linieritas, apabila  $p > 0,05$  berarti tidak menyimpang atau linier.

Berdasarkan pengujian linieritas yang disajikan pada tabel di atas, diketahui bahwa F hitung pada Hubungan antara Kelincahan (X1) dengan *Dribble* (Y) sebesar 0.651 dengan p sebesar  $0.709 > 0,05$  dengan demikian hubungan fungsional tersebut linier. Hasil Fhitung pada Hubungan antara Kekuatan otot lengan (X2) dengan *Dribble* (Y) sebesar 2.766 dengan p sebesar  $0.191 > 0,05$  dengan demikian hubungan fungsional tersebut linier.

### 3. Uji Multikolinieritas

Pengujian multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan tumpang tindih antar variabel bebas. Uji ini diperlukan, karena penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Uji multikolinieritas dilakukan dengan melihat Tolerance dan VIF. Apabila diperoleh tolerance mendekati 1, dan VIF tidak lebih dari 10, maka disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas.

Tabel 4.9 Hasil Uji Multikolinieritas.

No.	Variabel Bebas	<i>Collinearity Statistics</i>		Kesimpulan
		<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	
1.	Kelincahan (X1)	0.893	1.119	Tidak Multikolinier
2.	Kekuatan Otot Lengan (X2)	0.893	1.119	Tidak Multikolinier

Keterangan:

Jika nilai tolerance  $> 0,1$  dan nilai VIF  $< 10$  maka tidak mengalami multikolinieritas.

Dari data diatas diperoleh:

Tolerance = 0.893

VIF = 1.119

Maka, dapat disimpulkan data dari X1 dan X2 tidak mengalami multikolinier. Dari ketiga persyaratan yang telah dibahas di atas semua telah memenuhi syarat, maka dapat dilanjutkan dengan uji selanjutnya yaitu korelasi sederhana dan korelasi ganda.

### C. Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat terlihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis

Correlations				
		Kelincahan	Kekuatan otot lengan	Dribble
Kelincahan	Pearson Correlation	1	-.327	.242
	Sig. (2-tailed)		.300	.448
	N	12	12	12
Kekuatan otot lengan	Pearson Correlation	-.327	1	.493
	Sig. (2-tailed)	.300		.104
	N	12	12	12
Dribble	Pearson Correlation	.242	.493	1
	Sig. (2-tailed)	.448	.104	
	N	12	12	12

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

#### 1. Hubungan Antara Kelincahan Terhadap Keterampilan *Dribble* Pada Atlet *Hockey* Putra Kabupaten Sintang?

Tabel 4.11 Hasil Kelincahan Dengan *Dribble*

Variable	Pearson Corelation (R)	Signifikansi (P)	Kesimpulan
X1. Y	0.242	0.448	Tidak Signifikan

Tabel diatas menunjukkan angka koefisien korelasi pearson sebesar 0.202 dengan p sebesar 0.448 < dari 0.576. Artinya besar korelasi antara variabel Kelincahan (X1) dengan *Dribble* (Y) ialah sebesar 0.242. Didasarkan pada kriteria diatas hubungan kedua variabel **Tidak signifikan** karena angka signifikansi (P) sebesar 0.448 < dari 0.576 (lebih kecil dari 0.576). Selain itu, Tanda positif dan negatif hanya menunjukkan arah

korelasi, tetapi tidak menunjukkan kualitas hubungan. karena arah angka koefisien korelasi hasilnya negatif, maka korelasinya berbanding terbalik. Maksudnya, jika Kelincahan tinggi sedang, *Dribble* tinggi, begitu pula sebaliknya

Dengan demikian **Ha** yang menyatakan “Terdapat hubungan antara Kelincahan dengan *Dribble* pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang” **ditolak**, dan **Ho** yang menyatakan “Tidak terdapat hubungan antara kelincahan dengan *dribble* pada pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang” **diterima**.

## 2. Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan Terhadap Keterampilan *Dribble* Pada Atlet *Hockey* Putra Kabupaten Sintang?

Tabel 4.12 Hasil Kekuatan Otot Lengan Dengan *Dribble*

Variable	Pearson Corelation (R)	Signifikansi (p)	Kesimpulan
X2. Y	-0.327	0.300	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil analisis korelasi diatas diperoleh koefisien korelasi korelasi person -0.327 dengan p sebesar  $0.300 < 0.576$ . Artinya besar korelasi antara variabel kekuatan otot lengan (x2) dengan *dribble* (y) ialah sebesar -0.327. Didasarkan pada kriteria diatas hubungan kedua variabel **Tidak signifikan** karena angka signifikansi (p) sebesar  $0.300 < 0.576$  (lebih kecil dari 0.576).

Dengan demikian **Ha** yang menyatakan “Terdapat hubungan antara kekuatan otot lengan dengan *dribble* pada pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang” **ditolak**, dan **Ho** yang menyatakan “Tidak terdapat hubungan antara kekuatan otot lengan dengan *dribble* pada pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang” **diterima**.

### 3. Hubungan Antara Kelincahan dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Keterampilan *Dribble* Pada Atlet *Hockey* Putra Kabupaten Sintang?

Tabel 4.13 Hasil Kelincahan dan Kekuatan Otot Lengan Dengan *Dribble*

Variable	R	$r^2$	P	Kesimpulan
X1 X2.Y	0.652	0.425	0.083	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda diperoleh koefisien korelasi ganda (R) sebesar 0.652.  $R^2 = 0.425$  dan F regresi 3.324 dengan  $p = 0.083$ . Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa ( $p$ )  $0.083 < 0.576$  (lebih kecil dari 0.576) dengan demikian koefisien korelasi ganda tersebut **Tidak Signifikan**, yang berarti bahwa ada tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kelincahan (X1) dan kekuatan otot lengan (X2), terhadap *dribble* (y) pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang.

Dari hasil data di atas, dapat disimpulkan bahwa **H<sub>a</sub>** (hipotesis alternatif) yang menyatakan “Terdapat hubungan antara kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada atlet putra *hockey* kabupaten sintang” **ditolak** dan **H<sub>o</sub>** (hipotesis nol) yang menyatakan “Tidak terdapat hubungan antara kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada atlet putra *hockey* kabupaten sintang” **diterima**.

Adapun koefisien determinan ( $R^2$ ) dari pengaruh secara bersama-sama tersebut sebesar 0.083 atau 8%. Hasil ini menunjukkan bahwa kelincahan dan kekuatan otot lengan tidak memberikan kontribusi efektif terhadap *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang. Hanya sebesar 8% dan selebihnya (92%) ditentukan oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

#### D. Pembahasan hasil penelitian

##### 1. Hubungan Antara Kelincahan Terhadap Keterampilan *Dribble* Pada Atlet *Hockey* Putra Kabupaten Sintang

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penelitian ini membuktikan bahwa tidak ada hubungan yang Signifikan antara

kelincahan dengan *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang. Hubungan yang signifikan tersebut berarti bahwa semakin baik kelincahan, maka akan semakin baik juga *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang, dan sebaliknya semakin kurang baik kelincahan, maka semakin lemah pula *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang.

## **2. Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan Terhadap Keterampilan *Dribble* Pada Atlet *Hockey* Putra Kabupaten Sintang**

Dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis kedua, penelitian ini membuktikan bahwa tidak ada hubungan yang Signifikan antara kekuatan otot lengan dengan *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang. Hubungan yang tidak signifikan tersebut berarti bahwa semakin baik kekuatan otot lengan, semakin baik pula *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang dan sebaliknya semakin kurang baik kekuatan otot lengan, maka semakin lemah pula *dribble* pada atlet *hockey* putra Kabupaten Sintang

## **3. Hubungan Antara Kelincahan dan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Keterampilan *Dribble* Pada Atlet *Hockey* Putra Kabupaten Sintang**

Hasil pengujian hipotesis ketiga, membuktikan bahwa ada hubungan signifikan antara kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang. Koefisien determinan ( $R^2$ ) kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap keterampilan *dribble* pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang, sebesar 0,425 atau 5%, artinya kelincahan dan kekuatan otot lengan tidak memberikan kontribusi (sumbangan efektif) terhadap keterampilan *dribble* pada atlet *hockey* putra kabupaten sintang.

Dalam penelitian tersebut terdapat tiga kali pertemuan dan satu kali pertemuan satu kali tes, untuk tiga kali tes dalam penelitian ini yaitu tes kelincahan menggunakan *test ilionis agility* untuk pertemuan pertama, pertemuan ke dua tes kekuatan otot lengan menggunakan *test push-up* di hari berikutnya, dan untuk tes *dribble* menggunakan *Strait Field Hockey Test*. pertemuan ke tiga, dua hari ke depannya agar atet istirahat dan di saat

tes hasilnya maksimal, disetiap tes terdapat tiga kali percobaan kecuali tes kekuatan otot lengan *test Push-Up* karna menggunakan hitungan, sedangkan untuk tes kelincahan dan *dribble* dilakukan tiga kali percobaan, dan waktu yang paling cepat di tiga percobaan tersebut itu yang di ambil untuk score waktu.

Ada banyak komponen kondisi fisik yang harus dimiliki oleh seorang pemain dalam berolahraga, diantaranya: Daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, daya ledak, kelentukan, ketepatan, koordinasi, keseimbangan dan reaksi. Dari sepuluh komponen fisik tersebut tidak seluruhnya harus dimiliki secara baik. Ada komponen yang menjadi pelengkapan dari komponen yang lain. Melihat karakteristik cabang olahraga *hockey*, dapat disimpulkan bahwa komponen yang harus lebih dominan dimiliki pemain *hockey* adalah daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan tentunya tanpa meninggalkan komponen fisik lainnya. Begitu pula dengan kebutuhan atlet dalam melakukan olahraga *hockey* karna pada umur mereka kondisi fisik yang mereka punya harus banyak memerlukan banyak latihan.

Komponen kondisi fisik inilah yang dapat memberikan kontribusi setiap pemain dalam melakukan gerakan apapun seperti saat melakukan *dribble*, atau Teknik lainnya merupakan keterampilan di mana seseorang mampu mengkoordinasi antara kelincahan dan kekuatan otot lengan dan menguasai bola dengan baik saat melakukan permainan. Dari penjelasan tersebut maka perlu dibuktikan apakah kedua komponen kondisi fisik tersebut memberikan kontribusi pada saat melakukan *dribbling* sehingga memiliki hubungan yang signifikan atau tidak.

