ARTIKEL

KONSTRIBUSI TINGKAT KECEMASAN TERHADAP HASIL TES KETEPATAN JUMP SERVE PESERTA EKSTRAKURIKULER DI SMPN 6 NGAWI



Oleh: DIDIK PURWANTO 12.1.01.09.0504

Dibimbing oleh:

- 1. RURUH ANDAYANI BEKTI,M.Pd
- 2. REO PRASETIYO HERPANDIKA, M.Pd

PROGRAM STUDI PENJASKESREK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2017



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

 Nama Lengkap
 : Didik Purwanto

 NPM
 : 12.1.01.09.0504

 Telepun/HP
 : 085708666530

Alamat Surel (Email) : didikpurwanto572@yahoo.co.id

Judul Artikel : Konstribusi Tingkat Kecemasan Terhadap Hasil Tes

Ketepatan Jump Serve Peserta Ekstrakurikuler di SMPN

6 Ngawi

Fakultas – Program Studi : Penjasorkres

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi : Jalan KH. Achmad Dahlan 76, Mojoroto, Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetal	Kediri, Agustus 2017	
Pembimbing I Rurah Andayani Bekti, M.Pd NIDN: 0725018205	Pembinbing II Reo Prasetiyo H,M.Pd NIDN: 0727078804	Penulis, Oidik Purwanto NPM: 12.1.01.09.0504



KONSTRIBUSI TINGKAT KECEMASAN TERHADAP HASIL TES KETEPATAN JUMP SERVE PESERTA EKSTRAKURIKULER DI SMPN 6 NGAWI

DIDIK PURWANTO 12.1.01.09.0504 FKIP – Penjaskesrek

Email: didikpurwanto572@yahoo.co.id

Ruruh Andayani Bekti, M.Pd.¹ dan Reo Prasetiyo H, M.Pd.² UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Kecemasan merupakan suatu ketegangan mental yang biasanya disertai dengan gangguan tubuh yang menyebabkan individu yang bersangkutan merasa tidak berdaya. Kecemasan memiliki pengaruh terhadap hasil tes ketepatan *jump serve* bolavoli, dimana kecemasan akan menimbulkan kondisi emosi negatif yang akan memberikan suasana yang tidak nyaman bagi pemain maupun pelatih sendiri. Dengan mengetahui dan bagaimana cara mengatasi kecemasan tersebut, maka akan mempermudah seorang pelatih untuk membangun kepercayaan diri pemainnya agar dapat menghasilkan prestasi yang diinginkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan kecemasan terhadap hasil tes ketepatan *jump serve* bolavoli dan seberapa besar kontribusi kecemasan terhadap hasil tes ketepatan *jump serve* bolavoli. Sasaran penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMPN 6 Ngawi dengan jumlah sampel 12 orang. Metode dalam penelitian ini adalah metode Non Eksperimen, sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan memberikan angket tentang kecemasan (SCAT) dan tes hasil ketepatan *jump serve* bolavoli.

Kecemasan dalam pertandingan akan menimbulkan tekanan emosi yang berlebih, Sehingga konsentrasi atlet untuk menghadapi lawan akan berkurang, yang berarti kinerja dari atlet tersebut menurun, maka kecermatan juga akan menurun dan menyebabkan prestasi dari atlet menurun. Dari hasil penelitian diperoleh korelasi antara kecemasan dengan ketepatan *jump serve* bolavoli adalah 0,595 yang mempunyai tingkat hubungan sedang, dengan persentase kontribusi sebesar 35,40%,. Maka dapat disimpulkan ada hubungan antara kecemasan terhadap hasil tes ketepatan *jump serve* bolavoli dan besarnya kontribusi kecemasan terhadap ketepatan *jump serve* bolavoli sebesar 35,40%.

Kata Kunci: Kontribusi Tingkat Kecemasan, Ketepatan, Jump Serve



I. LATAR BELAKANG

olahraga di Perkembangan masyarakat Indonesia dirasakan semakin meningkat baik dilihat dari segi partisipasi maupun prestasi. Kebutuhan masyarakat terhadap olahraga dapat dijadikan indikator kemajuan suatu bangsa. Hal ini dapat dibuktikan pada negara-negara maju yang begitu tinggi tingkat prestasinya. Olahraga merupakan kegiatan jasmani dilakukan secara teratur dan terus menerus melalui latihan yang sistematik dalam upaya meningkatkan kualitas hidup. Pengertian olahraga adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang terdapat di dalam permainan, perlombaan, dan kegiatan intensif dalam rangka memperoleh relefansi kemenangan dan prestasi optimal.

Permainan bolavoli di Indonesia sudah dikenal sejak tahun 1928, yang awalnya di perkenalkan oleh guru-guru dari Belanda yang mengajar di sekolahsekolah lanjutan pada saat itu. Bolavoli adalah olahraga permainan yang mainkan oleh dua grup berlawanan, masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Olahraga Bolavoli dinaungi FIVB (Federation Internationale de Volleyball) sebagai induk organisasi internasional, sedangkan di Indonesia dinaungi oleh (Persatuan Bolavoli **PBVSI** Seluruh Indonesia).

Perkembangan beberapa cabang olahraga di Indonesia kian pesat dan merebak, sehingga kita sebagai generasi mengetahui bangsa harus beberapa olahraga yang dimiliki oleh Indonesia. Diantara sekian banyak olahraga yang diminati di Indonesia bolavoli menjadi salah satunya. Melihat kenyataan bahwa olahraga bolavoli bahkan sudah banyak diminati sampai ke seluruh plosok dan tidak ketinggalan di pedesaan. Perkembangan bolavoli modern yang begitu pesat, menjadikan banyaknya kompetisi dan atlet bolavoli vang bermunculan.

Pada permainan bolavoli terdapat teknik-teknik yang meliputi servis, umpan, passing, block dan smash. Teknik-teknik tersebut saling mendukung dalam suatu Dalam hal ini teknik dasar permainan. menjadi salah satu teknik dasar servis yang wajib dikuasai oleh seorang pemain bolavoli. Pada mulanya servis adalah langkah awal yang akan menentukan kemampuan sebuah tim untuk melakukan serangan awal untuk mendapatkan nilai meraih agar suatu regu berhasil kemenangan. Karena kedudukannya begitu penting, maka para pelatih berusaha memperkenalkan dan menciptakan bentuk teknik servis yang dapat menyulitkan lawan bahkan sampai bisa dengan servis itu langsung membunuh lawan



mendapatkan point. Dengan adanya penguasaan servis yang baik, maka penerima bola dari pihak lawan akan kesulitan mengendalikan bola dan tosserpun tidak dapat menyesuaikan arah dan tinggi bola yang akan diumpan ke smasher.

Menurut Gunarsa (1989: 147) anggota tim yang mengalami kecemasan tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal pada saat melakukan tes penilaian, karena kecemasan akan menimbulkan tekanan emosi yang berlebihan yang dapat mempengaruhi penampilan pada saat pelaksanaan tes. Oleh karena itu agar kecemasan dalam permainan bolavoli dapat teratasi dengan baik, maka seorang guru ataupun pendidik hendaknya perlu mengadakan pembinaan mental melalui latihan, baik latihan fisik maupun latihan teknik.

Akan tetapi semua kecemasan yang terjadi pada seseorang tidak selalu berdampak negatif. Dalam keadaan tertentu dapat memberikan keuntungan bahkan dapat mencapai prestasi yang diharapkan. Menurut Fausiah dan Widury (2003: 73) pada kadar yang rendah, kecemasan membantu individu untuk bersiaga mengambil langkah-langkah mencegah bahaya atau untuk memperkecil dampak bahaya tersebut.

Menurut Gunarsa (1996: 38) di dalam rangka program pembinaan olahraga, sering ditemui bahwa seorang atlet yang sudah mempersiapkan kondisi dengan baik untuk menghadapi suatu mengalami pertandingan mendadak gangguan pencernaan, sehingga dia tidak dapat mengikuti pertandingan tersebut. Setelah diperiksa dokter ternyata atlet tersebut sama sekali tidak mengalami gangguan fisik. Ada kalanya seorang atlet tiba-tiba berkeringat dingin menjelang penampilannya di arena pertandingan. Halhal serupa ini menunjukan adanya gejala kecemasan yang perlu segera di atasi, karena kondisi tersebut akan sangat menghambat usaha atlet untuk dapat tampil secara maksimal dan untuk dapat mencapai prestasi yang diharapkan.

Dari hasil pengamatan langsung di lapangan saat pertandingan SMPN 6 Ngawi melawan tim SMPN 3 Ngawi semua anggota tim dalam melakukan servis kurang bagus, dan mereka melakukan servis hanya sekedar masuk dan tidak jarang mereka melakukan kesalahan dalam melakukan servis sehingga bola keluar tidak atau menyebrang net. Oleh karena itu ketenangan diperlukan dalam sangat melakukan *Jump serve* dalam permainan bolavoli, ketenangan merupakan salah



satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan *Jump serve*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam permainan bolavoli tidak hanya mengandalkan unsur kecerdasan berfikir dan kekuatan fisik saja, tetapi juga diperlukan kondisi psikologi yang mana peneliti mengambil kecemasan anggota tim dalam menghadapi tes atau ujian *Jump serve* bolavoli agar nantinya dapat mencapai hasil yang optimal.

Untuk itu peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai hal tersebut dan menerapkannya di SMPN 6 Ngawi dengan mengambil judul "Kontribusi Tingkat Kecemasan Terhadap Hasil Tes Ketepatan *Jump Serve* Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di SMPN 6 Ngawi"

II. METODE

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetepkan oleh peneliti. Variabel juga dapat digolongkan menjadi variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel). Variabel bebas adalah merupakan variabel memepengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009: 39).

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan dapat ditentukan uraian variabel yang diteliti, adapun yang menjadi variabel bebas dan variabel terikatnya.

- Variabel bebas adalah tingkat kecemasan (X)
- 2. Variabel terikat adalah hasil tes ketepatan *jump serve* bolavoli (Y)

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:8).

2. Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik korelasi, penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan, dan apabila ada, berapa eratnya hubungan, serta berarti atau tidaknya hubungan itu (Arikunto, 2002: 239). Adapun desain yang menghubungkan kedua variabel tersebut dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:





Keterangan:

X = Variabel bebas adalah kecemasanY= Variabel terikat adalah hasil tesketepatan *jump serve* bolavoli

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lapangan Bolavoli SMPN 6 Ngawi Jl. Supriadi KM 06 Kecamatan Ngawi Kabupaten Ngawi.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan bulan April 2017

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. (Arikunto, 2010:173). Pada penelitian ini, populasi yang ditetapkan adalah peserta ekstrakurikuler bolavoli SMPN 6 Ngawi yang berjumlah sebanyak 12 siswa.

2. Sampel

Menurut Suharsini Arikunto "Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi" Arikunto (1998:120). Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekelompok obyek yang diperlukan untuk menentukan masalah

dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dengan teknik *Total Sampling* sehingga jumlah sampel berjumlah 12 orang.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Kegiatan penelitian ini menggunakan beberapa instrument penelitian sebagai berikut :

a. Pengukuran Tingkat Kecemasan

instrumen untuk mengukur tingkat kecemasan adalah dengan menggunakan angket yang sudah baku yaitu SCAT (Sport Competition Anxiety Test), terdiri dari lembar pernyataan dan lembar penelitian tingkat kecemasan. Hal tersebut sudah dijelaskan oleh Gunarsa dkk bahwa SCAT (Sport Competition Anxiety Test) digunakan untuk mengukur kecemasan (Gunarsa dkk, 1989:176). seseorang Gunarsa dkk juga mengemukakan bahwa pengukuran psikologis atlet yang bersifat stabil (trait) dengan ciri sementara karena keadaan sesaat yang dihadapinya menggunakan Sport Competition Anxiety Test yang di rancang oleh Martens (Gunarsa dkk, 1996:14).

Butir pernyataan yang terdapat dalam SCAT menggunakan bahasa Indonesia. SCAT termasuk jenis angket tertutup, dimana individu harus memilih

olahraga

baik ketika

saya bertandin

Ketika

bertandin g, saya

khawatir

melakuk an

kesalaha

Sebelum

saya

saya bertandin

saya

jika

5

6

wan yang





pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan yang dialami atau dirasakannya sebelum bertanding. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukkannya oleh Arikunto (2010:103) yang berbunyi, "Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tingga memberikan tanda centang (√) pada kolom atau tempat yang sesuai".

Berikut ini instrumen *Sport*Competition Anxiety Test (SCAT) untuk
menilai kecemasan:

compension inunery rest (Serri) unum				g, saya			
menilai kecemasan:				merasa			
Tabel 2.1 Sport Competit ion Anxiety Test (SCAT) Pernyat aan	Jarang	Kadang- Kadang	Sering	7	tenang Menetap kan target adalah hal yang penting ketika bertandin g Sebelum		
Bertandi ng dengan 1 tim lain adalah menyena ngkan Sebelum				8	saya bertandin g, saya merasa mual di perut Sesaat sebelum bertandin		
saya bertandin g, saya merasa tidak nyaman				9	g, saya menyada ri jantung berdetak lebih cepat		
Sebelum saya bertandin g, saya khawatir tidak dapat tampil dengan baik				11	dari biasanya Sebelum saya bertandin g, saya merasa santai Sebelum saya		
4 Saya seorang				12	bertandin g, saya		

Didik Purwanto | 12.1.01.09.0504 FKIP - Penjaskesrek

simki.unpkediri.ac.id



	merasa		
	gugup		
	Olahraga		
	secara		
	tim lebih		
	menarik		
13	daripada		
	olahraga		
	secara		
	perorang		
	an		
	Saya		
	merasa		
	gugup		
14	saat ingin		
	memulai		
	pertandin		
	gan		
	Sebelum		
15	saya		
	bertandin		
	g, saya		
	biasanya		
	merasa		
	tegang		

(Sumber: Gunarsa dkk, 1996: 14).

Kategori nilai pada *Sport Competition Anxiety Test* (SCAT) untuk

menilai kecemasan sebagai berikut:

- Apabila nilai Kurang dari 17 Anda memiliki tingkat kecemasan yang rendah.
- Apabila nilai 17 sampai 24 Anda memiliki tingkat kecemasan yang sedang.
- 3. Lebih dari 24 Anda memiliki tingkat kecemasan yang tinggi

b. Pengukuran Ketepatan Jump Serve

Untuk tes *jump serve* bolavoli, seluruh sampel harus menjalani tes *jump serve* bolavoli yang diarahkan ke daerah lawan.

- 1) Tujuan:Untuk mengukur ketepatan servis
- 2) Alat atau perlengkapan

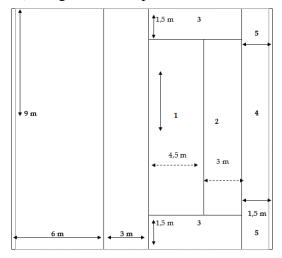
 Net, dua tiang masing-masing sepanjang 3,50 meter, dan utas tali masing-masing sepanjang 10 meter, satu hingga enam bola, ukuran lapangan dan nilai sasaran dapat dilihat pada gambar di bawah ini.
- 3) Pelaksanaan.
- 4) Seorang yang mengamati beradanya bola pada saat melampaui jaring dan seorang pengawas jatuhnya bola, merangkap pencatat.
- 5) Petunjuk pelaksanaan
- 6) Subyek berada dalam daerah servis dan melakukan servis yang sah sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk servis. kesempatan melakukan servis sebanyak 6 kali.

7) Score

- a) Skor setiap servis sesuai dengan nilai petak tempat jatuhnya bola.
- b) Jika bola jatuh tepat pada garis diberi nilai tertinggi yang terdekat dengan garis tersebut.
- c) Skor akhir adalah jumlah point dari 6 kali servis.



8) Pengukuran ketepatan servis



Gambar 2.1 Sasaran servis dari AAHPER

(Sumber: Yunus, 1992: 202)

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun instrumen penelitian.
- b. Menyerahkan surat ijin penelitian di SMPN 6 Ngawi
 - 1) Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.
 - 2) Menandai ukuran petak-petak sasaran tes servis dan memasang net sesuai buku panduan dari Nurhasan (2003).
- c. Melakukan penelitian di SMPN 6Ngawi.
 - Seluruh sampel dikumpulkan di dalam kelas dan mengisi angket

SCAT (Sport Competition Anxiety Test).

- 2) Seluruh sampel dibariskan di lapangan bolavoli dan diberi penjelasan tentang penilaian tes *jump serve* bolavoli.
- 3) Setelah itu seluruh sampel melakukan pemanasan.
- 4) Selanjutnya satu persatu sampel melakukan tes *jump serve* bolavoli sebanyak 6 kali.

F. Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam analisis data ini adalah :

1. Mean

Mean digunakan dalam penelitian ini untuk menghitung kecenderungan ratarata kecemasan dan hasil belajar *jump serve* bolavoli.

$$M = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean

 $\sum X = \text{jumlah total nilai dalam distribusi.}$

N = jumlah individu. (Sugiyono, 2011: 25).

2. Korelasi product moment

Untuk mengetahui harga koefisien korelasi antara variable bebas (X) dan Variabel terikat (Y), digunakan rumus korelasi sebagai berikut:



$$rxy \frac{n\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left(n\sum X^{2} - \left(\sum X\right)^{2}\right)\left(n\sum Y^{2} - \left(\sum Y\right)^{2}\right)}}$$

Keterangan:

n = Jumlah individu

rxy = Jumlah dari perkalian

antara deviasi skor dari

variabel x dan Y

 \sum_{X}^{X} = Jumlah seluruh skor

 \sum_{Y}^{Y} = Jumlah seluruh skor Y (Sugiyono,

2011: 16)

3. Koefisien determinasi

Untuk mengitung besarnya hubungan dari kecemasan terhadap hasil tes ketepatan *jumpe serve* bolavoli maka dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$K = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

K = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi

(Sugiyono, 2011: 37)

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner dan tes *jump serve* bolavoli. Pengambilan data tingkat kecemasan (X) menggunakan angket SCAT (*Sport Copetition Anxiety Test*), sedangkan data ketepatan *jump serve* (Y) diperoleh dari hasil tes ketepatan *jump serve* yang dilakukan oleh peserta

ekstrakurikuler bolavoli di SMPN 6 Ngawi. Berikut akan dibahas mengenai deskripsi hasil pengambilan data kedua variabel dan hasil analisis data penelitian:

A. Deskripsi Data Variabel

Langkah awal dari analisis data adalah melakukan deskripsi data. Deskripsi data bertujuan untuk mengetahui deskripsi statistic tingkat kecemasan dan ketepatan jump serve yang akan digunakan dalam penghitungan statistic Korelasi Product Moment dari Pearson.

Tabel 3.1 Data Tingkat Kecemasan dan Ketepatan *Jump serve*

		Skor	Tingkat
No	Nama	Kecemasan	Kecemasan
		(X)	(X)
1	HD	16	Rendah
2	AN	16	Rendah
3	AA	19	Sedang
4	BB	13	Rendah
5	CC	17	Sedang
6	DD	15	Rendah
7	EE	24	Tinggi
8	НН	18	Sedang
9	KK	26	Tinggi
10	PO	20	Tinggi
11	MD	20	Tinggi
12	MR	26	Tinggi

Didik Purwanto | 12.1.01.09.0504 FKIP - Penjaskesrek



Tabel 3.2 Hasil Tes Tingkat Kecemasan Descriptive Statistics SPSS

N	Valid	12
	Missing	0
Mean		19.17
Std. Deviation		4.260

Tabel 3.3 Hasil Tes Ketepatan *Jump*Serve Descriptive Statistics SPSS

N	Valid	12
	Missing	0
Mean		8.33
Std. Deviation		4.008

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil tes tingkat kecemasan memiliki nilai maksimum sebesar 26, nilai minimum sebesar 13, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 19,17 dan *standart deviasi* sebesar 4,260.

Sedangkan hasil tes ketepatan *jump* serve menunjukkan bahwa nilai maksimum sebesar 15, nilai minimum sebesar 2, nilai rata-rata (mean) sebesar 8,33 dan standart deviasi sebesar 4,007.

B. Analisis Data

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan kecemasan terhadap ketepatan *jump serve* bolavoli peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMPN 6 Ngawi, maka terlebih dahulu akan dihitung korelasi antara kedua

variable tersebut dengan cara manual menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dari *Pearson* seperti di bawah ini:

$$rxy = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$rxy = \frac{12.1805 - (230.100)}{\sqrt{\{12.4608 - (52900)\}\{12.1010 - (10000)\}}}$$

$$rxy = \frac{21660 - 23000}{\sqrt{\{55296 - 52900\}\{12120 - 10000\}}}$$

$$rxy = \frac{-1340}{\sqrt{2396.2120}}$$

$$rxy = \frac{-1340}{\sqrt{5079520}}$$

$$rxy = \frac{-1340}{2253,7}$$

$$rxy = -0,595$$

Selain itu peneliti juga melakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16.0 untuk mencari korelasi antara kedua variabel, hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Korelasi Product Moment dengan SPSS

	<u>-</u>	X	Y
X	= Kecemas an	1	595 [*]
	Sig. (2- tailed)		.041
	N	12	12
Y	= Ketepata n	595*	1
	Sig. (2- tailed)	.041	
	N	12	12



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

Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa dengan *n* (jumlah data) sebanyak 12, diperoleh nilai r_{hitung} sebesar -0,595 artinya nilai koefisien korelasi (r_{xy}) tingkat kecemasan terhadap ketepatan bolavoli 0,595 jump serve sebesar tanda (-) sedangkan menunjukkan hubungan yang berlawanan arah, yaitu jika tingkat kecemasan tinggi maka akan mengakibatkan ketepatan jump serve menjadi rendah. Nilai korelasi sebesar 0,595 tersebut termasuk dalam kategori korelasi sedang atau cukupan, seperti yang dikemukakan oleh Sudijono (2009: 193).

Tabel 4.5 Tabel Interprestasi Angka Indeks Korelasi *Product Moment*

Besarnya "r" product moment (r _{xy})	Interpretasi
	Antara Variabel X dan
	Variabel Y memang
	terdapat korelasi, akan
0,00-0,20	tetapi korelasi itu sangat
0,00-0,20	<i>lemah</i> atau <i>sangat</i>
	rendah sehingga korelasi
	itu diabaikan (dianggap
	tidak ada korelasi antara
	variabel X dan Y
0,20-0,40	Antara Variabel X dan
0,20 0,40	Variabel Y terdapat

Didik Purwanto | 12.1.01.09.0504 FKIP - Penjaskesrek

	korelasi yang <i>lemah</i> atau
	rendah
	Antara Variabel X dan
0,40-0,70	Variabel Y terdapat
0,40-0,70	korelasi yang sedang
	atau <i>cukupan</i>
	Antara Variabel X dan
0,70-0,90	Variabel Y terdapat
0,70-0,90	korelasi yang kuat atau
	tinggi
	Antara Variabel X dan
0,90-1,00	Variabel Y terdapat
	korelasi yang sangat kuat
	atau <i>tinggi</i>

(Sumber: Sudijono, 2009: 193)

C. Pengujian Hipotesis

Apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ artinya terdapat korelasi (Ha diterima), sedangkan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ artinya tidak terdapat korelasi (H₀ diterima). Jika dilihat pada Tabel Nilai Koefisian Korelasi Product Moment maka diketahui bahwa untuk r_{hitung} = 0,595. Jika dilihat pada Tabel Nilai Koefisien Korelasi *Product Moment* maka diketahui r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan df (degrees of freedom) sebesar 12 adalah 0,576. Perbandingan antara nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} adalah $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ (0,595>0,576). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara tingkat kecemasan dengan ketepatan jump serve bolavoli peserta ekstrakurikuler bolavoli di SMPN 6 Ngawi.





Besarnya kontribusi tingkat kecemasan terhadap ketepatan jump serve dapat diketahui dengan menghitung Koefisien Determinasi. Koefisien Determinasi ini menunjukkan seberapa besar kontribusi yang diberikan oleh variabel (tingkat bebas kecemasan) terhadap variabel terikat (ketepatan jump Penghitungan Koefisien serve). Determinasi adalah sebagai berikut:

Koefisien Determinasi

 $= r^2 \times 100\%$

 $= (0.595)^2 \times 100\%$

= 35,40 %

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai Koefisien Determinasi sebesar 35,40% sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kecemasan memberikan kontribusi sebesar 35,40% terhadap ketepatan *jump serve* bolavoli.

D. Pembahasan

Prestasi olahraga dapat diraih oleh atlet jika atlet menguasai beberapa aspek yaitu kondisi fisik, teknik, taktik, dan mental atau psikologis. Ketika bertanding, aspek yang sangat menentukan adalah mental atau psikologis atlet. Kondisi fisik, teknik, dan taktik sudah dipersiapkan saat jauh sebelum pertandingan, namun semua itu akan sia-sia jika atlet tidak dapat mengendalikan kecemasannya. *Jump serve* yang dilakukan sering keluar lapangan atau

tidak melewati net akan memberikan nilai/score kepada lawan sehingga dapat merugikan tim bahkan dapat mengakibatkan kekalahan dalam pertandingan (Harsono 1988: 100).

Kecemasaan dalam pertandingan akan menimbulkan tekanan emosi yang berlebih, Sehingga konsentrasi atlet untuk menghadapi lawan akan berkurang, yang berarti kinerja dari atlet tersebut menurun, maka kecermatan juga akan menurun dan menyebabkan prestasi dari atlet menurun. Hal tersebut juga sesuai dengan data yang diperoleh , bahwa terdapat korelasi antara tingkat kecemasan dengan ketepatan jump serve yaitu sebesar --0,595 tanda min (-) tersebut yang menggambarkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan atau korelasi yang berlawanan arah. Sedangkan hubungan kecemasan terhadap ketepatan jump serve yaitu sebesar 35,40%.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa ketepatan *jump serve* bolavoli dipengaruhi oleh tingkat kecemasan sebesar 35,40%, sedangkan sisanya dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis lain. Ketika bertanding, tingkat kecemasan sangat penting untuk diperhatikan karena atlet dengan kemampuan jump serve yang dapat gagal jika tingkat baik pun kecemasannya tinggi. Apabila atlet dapat mengendalikan perasaan cemas ketika bertanding maka performanya akan



optimal dan produktif dalam hal ketepatan jump serve, sehingga tidak akan mendapatkan banyak poin.

KESIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

- Ada hubungan yang sedang pada tingkat kecemasan terhadap ketepatan *jump serve* pada peserta ekstrakurikuler bola voli di SMPN 6 Ngawi.
- Besarnya kontribusi kecemasan terhadap ketepatan *jump serve* pada peserta ekstrakurikuler bola voli di SMPN 6 Ngawi sebesar 35,40%.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto,S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta
 : Rineka Cipta.
- Avia, Wira Putra. 2014. Hubungan Kecemasan Terhadap Hasil Test ketepatan servis Bawah Bolavoli Studi Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakulikuler SMPN 1 Barat Magetan. IKOR FIK UNESA.
- Fausiah, Fitri dan Widury, Julianti. 2003. *Psikologi Abnormal*. Jakarta, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Gunarsa, Singgih. 1989. *Psikologi Olahraga*. Jakarta : PT.BPK Gunung Mulia.

- Gunarsa, Singgih. 1996. *Psikologi Olahraga*. Jakarta : PT.BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih. 2004. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta :
 PT.BPK Gunung Mulia.
- Martens, R., Vealey, R. S. & Burton, D. (1990). *Competitive anxiety insport*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Maksum, Ali. 2007. *Metodologi Penelitian*. Surabaya, Fakultas

 Ilmu Keolahragaan Universitas

 Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian*. Surabaya, Fakultas

 Ilmu Keolahragaan Universitas

 Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Nurhasan.2003. *Tes dan pengukuran*. Surabaya, Universitas Negeri Surabaya.
- Subardjah, Herman. 2000. *Psikologi* olahraga. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* CV. Alfabeta: Bandung.
- Suharno HP. 1984. Dasar-dasar Permainan Bolavoli. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Unesa. 2006, Payung Penelitian Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Surabaya : Depdiknas. Unesa.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan kebudayaan.