

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah, untuk mengetahui :

1. Sistem bermain Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada pertandingan melawan Kejuaraan Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015 dan juga untuk mengetahui organisasi menyerang Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta yang lebih dominan di pakai pada pertandingan melawan Universitas Siliwangi di Liga Kejuaraan Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015.
2. Faktor kesalahan menyerang Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada pertandingan melawan Universitas Siliwangi di Liga Kejuaraan Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian tidak lain adalah tempat dimana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung¹. Tempat pengumpulan data dan penelitian ini dilakukan di Jakarta bertempat

¹Sukardi, Metode Penelitian Pendidikan, (Yogyakarta: Bumi Aksara 2003), hal 53

di sekretariat klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta dan Sumedang bertempat di stadion Jati Padjadjaran Universitas Padjadjaran.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2015.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis dokumenter. Menurut Moh. Nasir, Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.²

1. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskriptif gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian ini bermaksud menganalisis organisasi offence Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada pertandingan melawan Universitas Siliwangi di Liga Turnamen Unit Kegiatan Mahasiswa sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015. Yang diteliti disini adalah sistem bermain, organisasi *offense*, *set pieces*.
2. Teknik dari penelitian ini menggunakan metode analisis dokumenter, yaitu penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang

² Moh. Nasir, Metode penelitian. (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2005), hal. 54

didokumentasikan dalam rekaman, baik gambar, suara, tulisan atau lain-lain dalam bentuk rekaman.³

3. Penelitian ini adalah menganalisis sistem bermain, organisasi *offense*, dan *set pieces* dari rekaman video pertandingan Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada pertandingan melawan universitas Siliwangi di Kejuaraan Unit Kegiatan Kahasiswa sepakbola Universitas Padjadjaran Cup 2015 yang sudah diambil oleh saudara Muhamad Kahfi yang merupakan tim dokumenter Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta pada kompetisi turnamen unit kegiatan mahasiswa sepakbola Universitas Padjadjaran Cup tahun 2015.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.⁴

Populasi dalam penelitian ini adalah video dokumentasi sebanyak empat pertandingan sepakbola Universitas Negeri Jakarta yang bermain di kompetisi Kejuaraan USBU Cup 2015.

³Suharsimi Arikunto. Manajemen penelitian. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1995), h. 321

⁴ Sukardi, metodologi penelitian , (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), hal.44

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut.⁵ Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan kriteria: 1. Pertandingan UNJ VS UNSIL, dan 2. Organisasi menyerang klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta. Jadi sampel pada penelitian ini adalah pertandingan UNJ VS UNSIL dan organisasi menyerang yang di pakai klub sepakbola Universitas Negeri Jakarta.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah.⁶

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan program berupa *software* dari **KINOVEA INSTALLER** yaitu program **KINOVEA** untuk menganalisa sistem bermain, organisasi *offense*, dan *set pieces* klub sepakbola universitas negeri jakarta Kejuaraan USBU Cup. Dan juga menggunakan balpoin, papan jalan, laptop, *flashdisk*, cd, dan menggunakan

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. (Bandung : Alfabeta, 2006), hal. 117

⁶ *Ibid.* Hal. 117

kamera *video recorder* yang digunakan untuk merekam pertandingan klub sepakbola universitas negeri jakarta Kejuaraan USBU Cup.

Tabel 7

Tabel Instrument Penelitian



No	Menit	Sistem bermain	Aktifitas organisasi Offense	Set Pieces		Bentuk Corner/Free kick	Soccer Problems
				Corner	Free kick		

Tabel 6 merupakan bentuk instrumen penelitian analisis pertandingan klub sepakbola universitas negeri jakarta melawan universitas siliwangi diKejuaraan Unit Kegiatan Mahasiswa Sepakbola Universitas Padjadjaran Cup. Kolom menit diisi dengan menit atau detik kejadian itu berlangsung, pada kolom sistem bermain diisi dengan bentuk sistem bermain yang digunakan Klub Sepakbola Universitas Negeri Jakarta sepanjang pertandingan, setiap aktifitas *offense* yang terjadi sepanjang pertandingan ditulis pada kolom aktifitas *offense*, pada kolom *set pieces* terdapat 2 kolom yaitu *corner* dan *free kick* jika salah satu *set pieces* terjadi maka akan diisi

dengan tanda (v) pada kolom tersebut kemudian bentuk *corner* atau *free kick* ditulis di kolom bentuk *corner/free kick*, dan dari setiap kejadian yang terjadi setiap permasalahannya akan ditulis di kolom *soccer problems*.

Tabel 8

Kriteria-kriteria aktifitas sistem bermain, organisasi menyerang, dan set *pieces*.

Komponen yang dianalisis	Bentuk yang digunakan	Keterangan
Sistem bermain	1. 1-4-2-3-1 2. 1-4-4-2	1. Bermain dengan 4 pemain belakang, 5 pemain tengah dan 1 penyerang. 2. Bermain dengan 4 pemain belakang, 4 pemain tengah dan 2 penyerang.
Organisasi offense	1. <i>Fast break</i> 2. <i>Build up attack</i>	1. Ketika berhasil merebut bola, bola langsung dialirkan kedepan untuk melakukan serangan tanpa harus <i>ball possession</i> lama. Dan langsung melakukan <i>pressing</i> ketika bola kembali direbut lawan. 2. Ketika berhasil merebut bola, bola tidak harus langsung dialirkan kedepan untuk melakukan serangan cepat. Dalam <i>build up ball possession</i> menjadi lebih penting dengan tidak terburu-buru untuk melakukan serangan ke depan.

	3. <i>Counter attack</i>	3. Menyerang secepat mungkin setelah berhasil merebut bola dari lawan. dimana sebelumnya melakukan defense dengan menunggu lawan di daerah pertahanan sendiri.
<i>Set pieces</i>	<p><i>Corner</i></p> <p>1. <i>Inswing near post</i></p> <p>2. <i>Inswing center post</i></p> <p>3. <i>Inswing far post</i></p> <p>4. <i>Outswing near post</i></p> <p>5. <i>Outswing center Post</i></p> <p>6. <i>Outswing far post</i></p> <p>7. <i>Combination</i></p> <p>8. <i>Cut inside and</i></p>	<p>1. Menendang <i>corner</i> dengan arah putaran bola ke dalam dan diarahkan ke tiang dekat dari posisi penendang.</p> <p>2. Menendang <i>corner</i> dengan arah putaran bola ke dalam dan diarahkan ke tengah gawang.</p> <p>3. Menendang <i>corner</i> dengan arah putaran bola ke dalam dan diarahkan ke tiang jauh dari posisi penendang.</p> <p>4. Menendang <i>corner</i> dengan arah putaran bola ke luar dan diarahkan ke tiang dekat dari posisi penendang.</p> <p>5. Menendang <i>corner</i> dengan arah putaran bola ke luar dan diarahkan ke tengah gawang.</p> <p>6. Menendang <i>corner</i> dengan arah putaran bola ke luar dan diarahkan ke tiang jauh dari posisi penendang.</p> <p>7. Menendang <i>corner</i> dengan melakukan <i>combination play</i> sebelum melakukan crossing.</p> <p>8. Menendang <i>corner</i> jika orang kedua yang menerima bola</p>

	<p><i>crossing</i></p> <p><i>Free kick</i></p> <p>1. <i>Curling near post</i></p> <p>2. <i>Curling center post</i></p> <p>3. <i>Curling far post</i></p> <p>4. <i>Shooting near post</i></p> <p>5. <i>Shooting center post</i></p> <p>6. <i>Shooting far post</i></p> <p>7. <i>Combination</i></p>	<p>menekuk bola ke dalam dan melakukan <i>crossing</i>.</p> <p>1. Tendangan bebas melengkung yang diarahkan ke tiang dekat dari posisi penendang</p> <p>2. Tendangan bebas melengkung yang diarahkan ke tengah gawang.</p> <p>3. Tendangan bebas melengkung yang diarahkan ke tiang jauh dari posisi penendang.</p> <p>4. Tendangan bebas <i>shooting</i> yang diarahkan ke tiang dekat dari posisi penendang.</p> <p>5. Tendangan bebas <i>shooting</i> yang diarahkan ke tengah gawang.</p> <p>6. Tendangan bebas <i>shooting</i> yang diarahkan ke tiang dekat dari posisi penendang.</p> <p>7. Tendangan bebas dengan melakukan <i>combination</i> dengan rekan satu tim.</p>
Gol kemasukan	<p>1. <i>Open play</i></p> <p>2. <i>Set pieces</i></p> <p>3. <i>Shoots</i></p>	<p>1. Gol tercipta dari <i>combination play, wing play, defense splitting pass, diagonal ball into pinalty area, solo effort, exceptional finish, defensive error, rebound dan own goal.</i></p> <p>2. Gol tercipta after <i>corner kick, direct from free kick, following free kick, pinalty, throw in.</i></p> <p>3. Gol tercipta dari <i>shooting.</i></p>

	4. <i>Headers</i> 5. <i>Own goal</i>	4. Gol tercipta dari <i>heading</i> . 5. Gol tercipta dilakukan oleh rekan satu tim atau biasa dikenal dengan gol bunuh diri.
--	---	--

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diambil dengan cara hasil rekaman pertandingan. Peneliti menggunakan *software video analysis* dengan menggunakan program *software* dari **KINOVEA INSTALLER** yaitu program **KINOVEA** untuk membantu mengolah data dan mengumpulkan data. Kemudian untuk mengurangi tingkat kesalahan dalam pengamatan digunakan ahli yang professional dibidangnya, terutama yang terlibat langsung dalam melatih atlet sepakbola. Dalam penelitian sebelumnya diadakan pengamatan. Semua pengamatan disamakan persepsinya, yaitu persepsi untuk menentukan setiap kejadian dalam pertandingan caranya dengan mengumpulkan semua pengamat dalam forum kecil yang sebelumnya diberikan kriteria-kriteria. Setiap pengamat menerima lembaran kriteria sistem bermain, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan serta contoh blangko pengamatan. Batasan-batasan yang tidak dipahami oleh pengamat dijelaskan oleh peneliti pada saat itu.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini mencari gambaran tentang sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan dalam sepakbola, sehingga teknik analisa data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase :

1. Menghitung prosentase atau disebut frekuensi relative (frel)
2. Menghitung kejadian sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan dalam sepakbola (N)
3. Menginterpretasikan setiap terjadinya sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan dalam permainan sepakbola (n) untuk menghitung skor prosentase digunakan rumus :

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan : P = Hasil jawaban

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah responden.⁷

⁷ Sudjana, Metode Statistika (Bandung : Tarsito, 1996) hal. 50