

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis penyebab kegagalan terciptanya gol melalui *corner kick* yang mengarah tiang dekat pada tim Pertamina *Soccer School* vs Jakarta *North City* dalam Liga Pertamina tahun 2013.
2. Menganalisis penyebab kegagalan terciptanya gol melalui *corner kick* yang mengarah titik pinalti pada tim Pertamina *Soccer School* vs Jakarta *North City* dalam Liga Pertamina tahun 2013.
3. Menganalisis penyebab kegagalan terciptanya gol melalui *corner kick* yang mengarah tiang jauh pada tim Pertamina *Soccer School* vs Jakarta *North City* dalam Liga Pertamina tahun 2013.

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian ini tidak lain adalah tempat di mana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung.¹ Dalam hal ini penelitian yang dilaksanakan di DKI Jakarta. Lapangan PSSI Senayan Jakarta Pusat, Stadion Bea Cukai Jakarta Timur, Lapangan sepakbola Simprug Jakarta Selatan.

2. Waktu

Waktu penelitian dilakukan setiap hari Sabtu pukul 07.00 – 18.00 WIB dimulai dari bulan Februari sampai November 2013.

C. Metode Penelitian

Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.² Penelitian ini termasuk metode penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik survey observasi. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menunturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data.³

¹ Sukardi, Metode Penelitian, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), hal. 53

² Moh. Nazir, Metode Penelitian, (Ghalia Indonesia, 2005), hal. 54

³ Cholid Narbuko dan Abu Achmad, Metode Penelitian, (Jakarta : Bumi Aksara, 2005) hal. 44

Teknik dari penelitian ini adalah dengan metode observasi, dengan melakukan pengamatan yang ditunjang dengan menggunakan kamera video sebagai alat bantu. Dalam menggunakan metode observasi caranya adalah dengan melengkapi format atau blangko pengamatan sebagai instrumen, format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang akan terjadi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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

Populasi dalam penelitian ini adalah 26 pertandingan dalam Liga Pertamina 2013.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut.⁵ Sampel penelitian ini adalah 26 pertandingan tim Pertamina Soccer School.

⁴ Sukardi, Metode Penelitian, (Jakarta : Bumi Aksara, 2005) hal. 44

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dari R&D (Bandung : Alfabeta 2008) hal. 117

Tabel 3.2 Kriteria *Corner kick*

KRITERIA	BERHASIL	GAGAL
Tiang dekat	Apabila pemain yang melakukan tendangan mampu mentargetkan ke daerah tiang dekat lawan dan disambut oleh rekan satu timnya di <i>heading</i> atau di tendang langsung ke gawang dan gol, dengan 3 kali sentuhan.	Apabila pemain yang melakukan tendangan penjuru, tidak mampu dan tidak dapat mentargetkan ke daerah tiang dekat atau bola keluar lapangan dan di <i>intercept</i> lawan, dan melebihi 3 kali sentuhan.
Titik pinalti	Apabila pemain yang melakukan tendangan mampu mentargetkan ke daerah titik pinalti lawan dan disambut oleh rekan satu timnya di <i>heading</i> atau di tendang langsung menuju ke gawang dan gol, dengan 3 kali sentuhan.	Apabila pemain yang melakukan tendangan penjuru, tidak mampu dan tidak dapat mentargetkan ke daerah titik pinalti atau bola keluar lapangan dan di <i>intercept</i> lawan, dan melebihi 3 kali sentuhan.
Tiang jauh	Apabila pemain yang melakukan tendangan mampu mentargetkan ke daerah tiang jauh	Apabila pemain yang melakukan tendangan penjuru, tidak mampu dan tidak dapat

	lawan dan disambut oleh rekan satu timnya di <i>heading</i> atau di tendang langsung menuju ke gawang dan gol, dengan 3 kali sentuhan.	mentargetkan ke daerah tiang dekat atau bola keluar lapangan dan di <i>intercept</i> lawan, dan melebihi 3 kali sentuhan.
--	--	---

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diambil dengan cara pengamatan langsung dan ditunjang ke dalam rekaman pertandingan. Peneliti menggunakan *software video analysis* dengan menggunakan program *software* dari **COREL**, yaitu **PINNACLE STUDIO 14** yaitu program untuk membantu mengolah data dan mengumpulkan data.

Kemudian untuk mengurangi tingkat kesalahan dalam pengamatan memberi batasan-batasan yang tidak dipahami oleh pengamat pada saat itu, dibantu dengan video rekaman pertandingan, proses pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Pengumpulan data dilakukan dengan kamera. Peneliti bertugas sebagai pencatat *corner kick* yang sesuai dengan batasan yang ada dan pengamat harus benar kompeten dalam bidangnya.
2. Peneliti mengambil keputusan berdasarkan hasil pelaksanaan pemain menyerang saat *corner kick*. Peneliti mengambil keputusan berhasil atau

tidak *corner kick* dengan batasan yang ada. Peneliti berhak menyatakan berhasil atau tidak *corner kick* sesuai dengan batasan yang ada.

3. Peneliti mendata setiap *corner kick* di dalam lapangan dalam setiap pertandingan dengan kriteria *corner kick* pada blangko pengamatan. Hasil pengamatan benar-benar murni dan tidak dikotori oleh hal yang di luar kriteria yang ada.
4. Hasil peneliti dari rekaman video pertandingan yang dilihat berulang-ulang dikonsultasikan kepada dosen ahli untuk disamakan menurut referensi yang ada.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini mencari gambaran tentang *corner kick* dalam pertandingan sepak bola, sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan prosentase :

1. Menghitung prosentase atau disebut frekuensi *relative* (f_{rel})
2. Menghitung jumlah aktifitas *corner kick* dalam permainan sepakbola (N)
3. Menginterpretasikan setiap kriteria kemampuan masing-masing menghitung *corner kick* dalam permainan sepakbola (f_1) untuk menghitung skor prosentase digunakan rumus :

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

Keterangan :

P = Hasil jawaban

F = Frekuensi Jawaban

N = Jumlah responden ⁶

⁶ Sudjana, Metoda Statistika, (Bandung : Tarsito, 1996) hal. 50