

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui jumlah prosentase pertandingan yang keputusan wasitnya diprotes oleh pemain pada Liga Kompas Gramedia 2013.
2. Menganalisis terjadinya keputusan wasit yang diprotes oleh pemain pada Liga Kompas Gramedia 2013.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian tidak lain adalah tempat di mana proses studi yang digunakan untuk memperoleh pemecahan masalah penelitian berlangsung¹. Dalam hal ini pengambilan data serta penelitian ini dilakukan di DKI Jakarta di stadion sepakbola Gelanggang Olahraga Ciracas jl. Raya Bogor KM 26, Ciracas, Jakarta Timur.

2. Waktu Penelitian

¹Sukardi, Metode Penelitian Pendidikan, Yogyakarta: Bumi Aksara 2003), h. 53

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal setiap hari Minggu, mulai pukul 07.00 – 17.00 WIB, dari tanggal 6 Januari sampai 13 Oktober 2013.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan menggunakan metode 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

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 meneliti keputusan wasit yang diprotes oleh pemain pada Liga Kompas Gramedia 2013. Keterampilan dari penelitian ini adalah dengan melakukan pengamatan yang ditunjang dengan menggunakan kamera video sebagai alat bantu dan program berupa software dari **COREL** yaitu program **ULEAD VIDEO STUDIO 11 PLUS** untuk menganalisa keputusan wasit yang diprotes oleh pemain pada setiap pertandingan.

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

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.³

Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan pertandingan pada Liga Kompas Gramedia 2013 yaitu sebanyak 240 pertandingan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut.⁴ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi⁵ . Sehingga didapatkan sampelnya pada penelitian ini adalah seluruh pertandingan dalam Liga Kompas Gramedia 2013.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan

³ Sukardi, Metodologi Penelitian , (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), hal.44

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung : Alfabeta, 2006), hal. 117

⁵ Ibid, h.58

hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah.⁶

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan program berupa software **ULEAD VIDEO STUDIO 11 PLUS** untuk menganalisa keputusan wasit yang diprotes oleh pemain pada Liga Kompas Gramedia 2013. Dan juga menggunakan balpoin, pensil, laptop, flashdisk, *memory card*, dan menggunakan kamera video recorder (*handycam*) yang digunakan untuk merekam pertandingan pada Liga Kompas Gramedia 2013.

Pekan :

Pertandingan :

Wasit :

Asst.Wasit 1 :

Asst.Wasit 2 :

Wasit Cadangan :

NO	KEPUTUSAN	(+)	(-)
1	Gol		
2	Pelanggaran		
3	Offside		

Tabel 3.1 : Blangko penelitian

Keterangan :

(+) : Tidak diprotes

(-) : Diprotes

⁶ *Ibid.* h. 160

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik *analisis dokumenter*. Teknik pengamatan memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Teknik pengamatan memungkinkan kejadian dapat diulang-ulang karena melihat video rekaman.
2. Teknik pengamatan memungkinkan peneliti memanfaatkan pengamatan dengan baik untuk mengurangi atau menghilangkan keraguan data yang diambilnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan blangko penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik *analisis dokumenter*.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Pengumpulan data dilakukan oleh tim statistik yang berisi 12 orang. Memakai 3 *handcamp* untuk merekam pertandingan, 1 orang yang mengamati.
2. Pengamat mengambil keputusan berdasarkan keputusan wasit yang diprotes oleh pemain. Pengamat mengambil keputusan dengan berdiskusi terlebih dahulu dengan orang yang berkompeten dibidang

perwasitan, yaitu wasit senior, inspektur wasit, dan pengawas pertandingan yang ada.

3. Pengamat mendata setiap kejadian keputusan wasit diprotes di dalam lapangan dalam setiap pertandingan pada blangko pengamatan.
4. Pengamat juga mengumpulkan *video* rekaman pertandingan untuk membantu hasil pengamatan.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini mencari gambaran tentang pertandingan yang keputusan wasitnya diprotes oleh pemain, sehingga teknik analisa data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase :

1. Menghitung prosentase atau disebut frekuensi relatife (*frel*)
2. Menghitung jumlah (N)
3. Menginterpretasikan setiap faktor yang (*n*) untuk menghitung skor prosentase digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = hasil jawaban

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah responden⁷

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