

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab kegagalan *Combination Play* yang dilakukan peserta Liga Kompas Gramedia 2013.

B. Tempat dan Waktu Pengambilan Data serta Penelitian

1. Tempat

Tempat pengambilan data serta penelitian ini dilakukan di DKI Jakarta di stadion sepakbola gelanggang olahraga Ciracas Jl. Raya Bogor KM 26, Ciracas, Jakarta Timur dan Stadion Simprug Jl. Sinabung terusan Simprug *Pertamina Learning Center*, Jakarta Selatan.

2. Waktu

Waktu pengambilan data keterampilan *Combination Play* peserta Liga Kompas Gramedia 2013 dilakukan setiap hari minggu, mulai pukul 07.00 – 16.00 WIB, dari tanggal 6 Januari sampai 13 Oktober 2013.

C. Metode penelitian

Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu *system* pemikiran, atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang¹. teknik dari penelitian ini adalah Observasi, dilakukan dengan cara mendata dan menganalisis penyebab kegagalan Keterampilan *Combination Play* dalam sebuah pertandingan sepakbola.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang ditinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari akhir suatu penelitian². Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek atau subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan³. Populasi ini adalah Seluruh peserta Liga Kompas Gramedia 2013 yang melakukan *Combination Play* sebanyak 16 tim.

¹ Moh. Nazir, Metode Penelitian (Ghalia Indonesia, 2005), h.54

² Sukardi, Metode Penelitian, (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), h.44

³ Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2007), h.61

2. Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Ronny Kountor sampel adalah sebagian anggota dari suatu populasi⁴. Pengambilan sampel ini menggunakan total sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi⁵. Sehingga didapatkan sampelnya pada penelitian ini adalah seluruh peserta dalam Liga Kompas Gramedia 2013 yang melakukan kegagalan *Combination Play* sebanyak 16 tim.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan analisis dokumenter dengan kamera *handycam* disini berfungsi untuk merekam pertandingan serta rekaman data jika pengamatan langsung terlewat oleh pengamat dan blangko penelitian untuk setiap *Combination Play* yang dilakukan peserta Liga Kompas Gramedia 2013.

⁴ Ronny Kountor, Statistik Praktis, (Jakarta: PPM, 2009), h. 4

⁵ Ibid, h. 58

BLANKO KETERAMPILAN SEPAKBOLA STATISTIK LIGA KOMPAS 2013

PEKAN :

MATCH :

PERTANDINGAN :

TEMPAT :

NAMA TEAM	WALL PASS		JMLH	OVERLAPING		JMLH	TAKE-OVER		JMLH
	(+)	(-)		(+)	(-)		(+)	(-)	

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik *survey observasi*. Teknik pengamatan (*observasi*) memiliki beberapa manfaat, yaitu :

1. Teknik pengamatan memungkinkan adanya pengalaman secara langsung dan dalam penelitian ini pengalaman didapat langsung dari pertandingan yang diamati.
2. Teknik pengamatan memungkinkan melihat, mengamati, mencatat kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya.
3. 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. 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 *camera*, peneliti bertugas sebagai pencatat *Combination Play* yang sesuai dengan batasan yang ada dan pengamat harus benar kompeten dalam bidangnya
2. Peneliti mengambil keputusan berdasarkan hasil pelaksanaan *Combination Play* pemain Liga Kompas Gramedia 2013. Peneliti

mengambil keputusan *Combination Play* dengan batasan yang ada. Peneliti berhak menyatakan *Combination Play* atau tidak sesuai dengan batasan yang ada

3. peneliti mendata setiap keterampilan *Combination Play* pemain di dalam lapangan dalam setiap pertandingan dengan kriteria yang berhasil dan yang gagal pada blangko penelitian serta penyebab kegagalannya. Hasil pengamatan benar-benar murni dan tidak di kotori oleh hal yang di luar kriteria yang ada.
4. Pengamat juga mengumpulkan video rekaman pertandingan untuk membantu hasil pengamatan.

G. Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini mencari gambaran tentang keberhasilan dan kegagalan serta penyebab kegagalan keterampilan *Combination Play* pada sebuah pertandingan sepakbola, sehingga teknik analisa data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase.

1. Menghitung prosentase atau disebut *Frekuensi Relatif* (frel).
2. Menghitung jumlah keterampilan *Combination Play* dalam permainan sepakbola (N).
3. Menginterpretasikan setiap kriteria kemampuan masing-masing menghitung keberhasilan dan kegagalan keterampilan *Combination Play*

dalam permainan sepakbola (f1) Untuk menghitung skor prosentase

digunakan rumus :
$$\text{FreI} = \frac{f1}{N} \times 100\%$$