

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah dilakukan pengambilan data kemudian dikumpulkan dan diolah maka diperoleh hasil analisis keseluruhan pada 240 pertandingan, *Combination Play* yang paling banyak melakukan kegagalan *Wall Pass* dan *Overlap* ialah pada tim yaitu Asiop Apacinti dan Anissa Pratama pada *Take-Over* dalam liga Kompas Gramedia 14 tahun 2013. Menurut data yang diperoleh pada tim Asiop Apacinti *Wall Pass* dengan 69 berhasil dan 40 gagal dimana ada 3 penyebab kegagalan dalam terciptanya *Wall Pass* yaitu dari 40 kegagalan, dan *Overlap* dengan 31 berhasil dan 9 gagal dimana 2 penyebab kegagalan dalam *Overlap* yaitu dari 9 kegagalan, dan pada tim Anissa Pratama diperoleh 1 gagal pada *Take-Over* dimana 1 penyebab kegagalan *Take-over* yaitu 1 kegagalan, dalam tim Anissa Pratama dengan jumlah semua ialah 6 faktor kegagalan.

Pada penelitian ini, analisis kegagalan terciptanya *Combination Play* akan dibahas lebih lanjut.

1. Faktor penyebab terjadinya kegagalan terciptanya *Combination Play* dalam Liga Kompas Gramedia 2013. Menurut data dari dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya Liga Kompas Gramedia 2013 diperoleh hasil sebagai berikut:

Distribusi Frekuensi faktor penyebab terjadinya kegagalan menciptakan *Combination Play* pada dua pertandingan yaitu Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya dalam liga Kompas Gramedia 2013

Tabel 11
Combination Play

N o	Faktor Kegagalan <i>Wall Pass</i>	Σ	%
1	Kualitas <i>Passing</i>	20	50%
2	<i>Akselerasi</i>	10	25%
3	Jarak Dinding / Pembantu dari lawan	10	25%
	Jumlah	40	100%

Tabel 12
Combination Play

N o	Faktor Kegagalan <i>Overlap</i>	Σ	%
1	Waktu dalam melakukan <i>Passing</i>	5	55%
2	Membuka Ruang	4	45%
	Jumlah	9	100%

Tabel 13
Combination Play

N o	Faktor Kegagalan <i>Take-Over</i>	Σ	%
1	Pengambilan Bola Terhadap Teman	1	10%
	Jumlah	1	100%

Berdasarkan Tabel di atas dapat di simpulkan bahwa frekuensi faktor penyebab kegagalan melalui *Combination Play* dengan jumlah yaitu 50 diantaranya :

- *Wall Pass* :

kualitas *Passing* 20 (50%), akselerasi 10 (25%), jarak dinding/pembantu dari lawan 10 (25%)

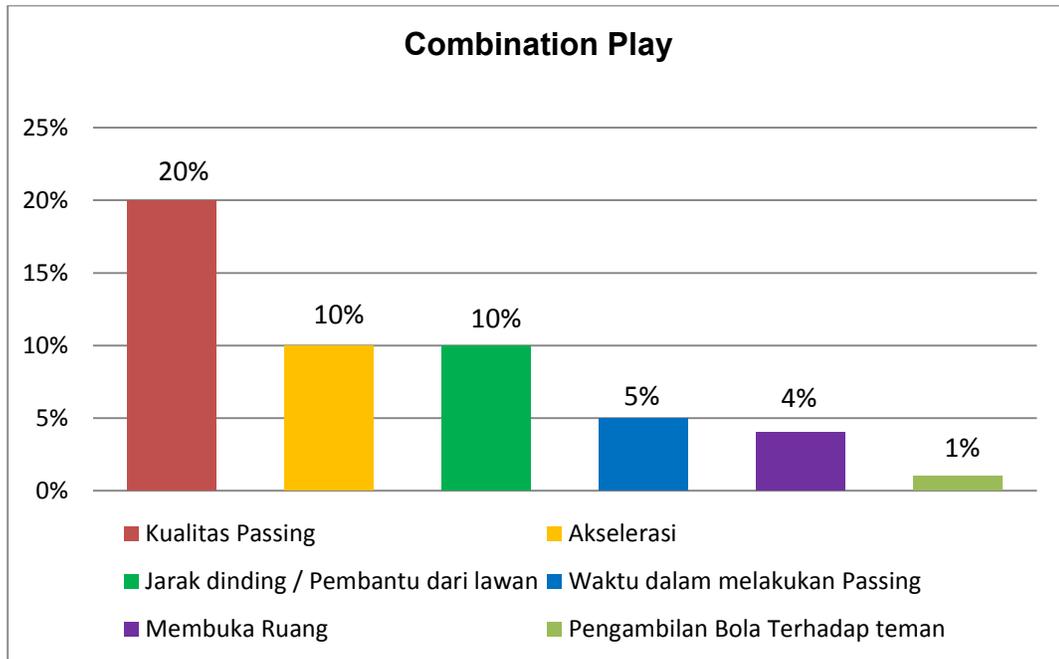
- *Overlap* :

Waktu dalam melakukan *Passing* 5 (55%), Membuka ruang 4 (45%)

- *Take-over* :

Pengambilan bola terhadap teman 1 (100%)

Dalam dua pertandingan Asiop vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya pada Liga Kompas Gramedia 2013.



Gambar 14 : Diagram batang faktor penyebab kegagalan *Combination Play*

Berdasarkan diagram di atas dapat di simpulkan bahwa faktor penyebab kegagalan melalui *Combination Play* dengan jumlah yaitu 50

Diantaranya :

- *Wall Pass* :

kualitas *Passing* 20 (50%), *akselerasi* 10 (25%), jarak dinding/pembantu dari lawan 10 (25%)

- *Overlap* :

Waktu dalam melakukan *Passing* 5 (55%), Membuka ruang 4 (45%)

- *Take-over* :

Pengambilan terhadap teman 1 (100%)

Dalam dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya pada Liga Kompas Gramedia 2013.

Distribusi kegagalan *Combination Play* pada dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya dalam Liga Kompas Gramedia 2013.

Tabel 15

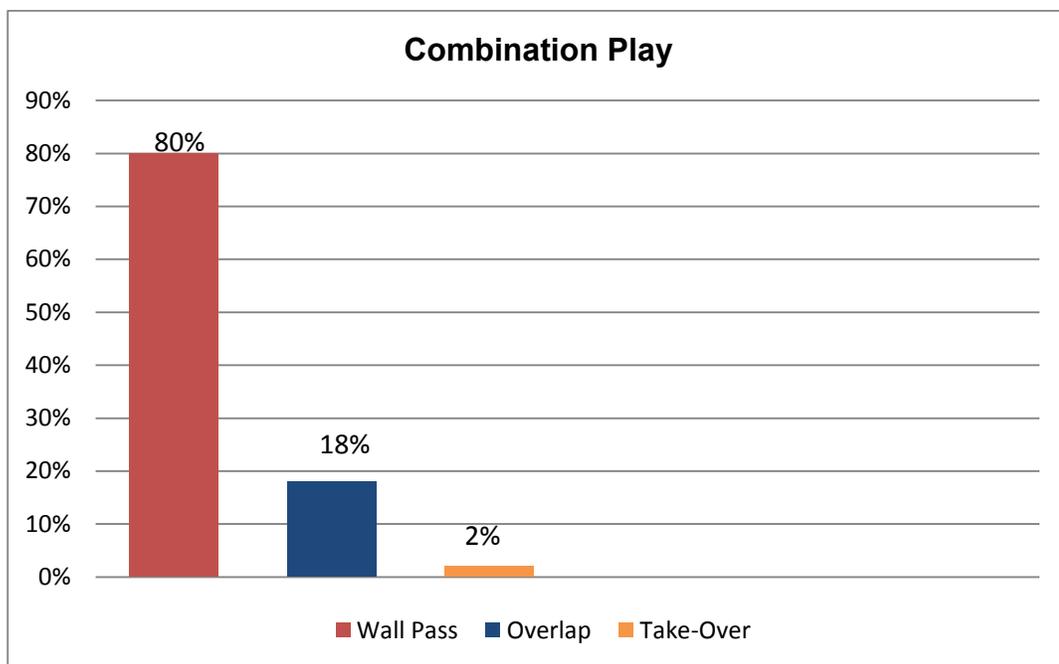
Combination Play

No	Faktor kegagalan	Σ	%
1	<i>Wall Pass</i>	40	80%
2	<i>Overlap</i>	9	18%
3	<i>Take-over</i>	1	2%
	Jumlah	50	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa frekuensi penyebab kegagalan *Combination Play* dengan jumlah yaitu 50 diantaranya :

- *Wall Pass* : 80%
- *Overlap* : 18%
- *Take-over* : 2%

Dalam dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya pada Liga Kompas Gramedia 2013.



tabel 16 : Diagram batang kegagalan *Combination Play*

Berdasarkan gambar diagram batang di atas dapat di simpulkan bahwa frekuensi kegagalan *Combination Play* dengan jumlah yaitu 50 diantaranya :

- *Wall Pass* : 80%

- *Overlap* : 12%

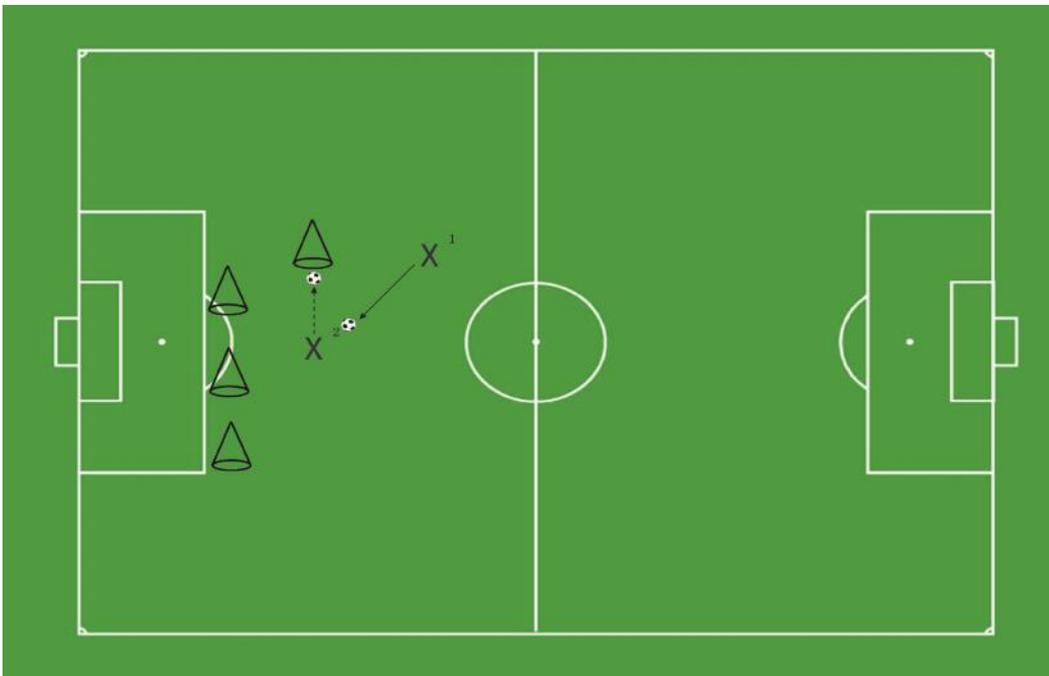
- *Take-over* : 2%

Dalam dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya pada Liga Kompas Gramedia 2013.

B. Analisis Data

1. Faktor penyebab kegagalan *Wall Pass* pada pertandingan tim Asiop Apacinti vs Jakarta North City
 - a. Rangkain gambar proses terjadinya kegagalan *Wall Pass*

Kesalahan : *Akselerasi, Kualitas Passing dan jarak*



Keterangan :

X¹ = Pemain Asiop Apacinti

X² = Pemain Asiop Apacinti

← = Alur Bola

← - - = Pengembalian

△ = Pemain lawan

⚽ = Bola



Gambar 17 (a) : Kegagalan melakukan *Wall Pass*

Sumber : Dokumen Penelitian



Gambar 17 (b) : Kegagalan melakukan *Wall Pass*

Sumber : Dokumen Penelitian



Gambar 17 (c) : Kegagalan melakukan *Wall Pass*

Sumber : Dokumen Penelitian



Gambar 17 (d) : Kegagalan melakukan *Wall Pass*

Sumber : Dokumen Penelitian

Analisa Gambar :

1. (a) Terlihat pelari a melakukan *Passing* pada pemain c.
2. Dan pemain c terlihat mengembalikan bola pada pemain a. demi terciptanya *Wall Pass*.
3. (c) tetapi terlihat bahwa pemain c gagal dalam melakukan tugas yaitu mengembalikan bola pada pelari a.
4. (d) dan bola berhasil di kuasai oleh lawan.

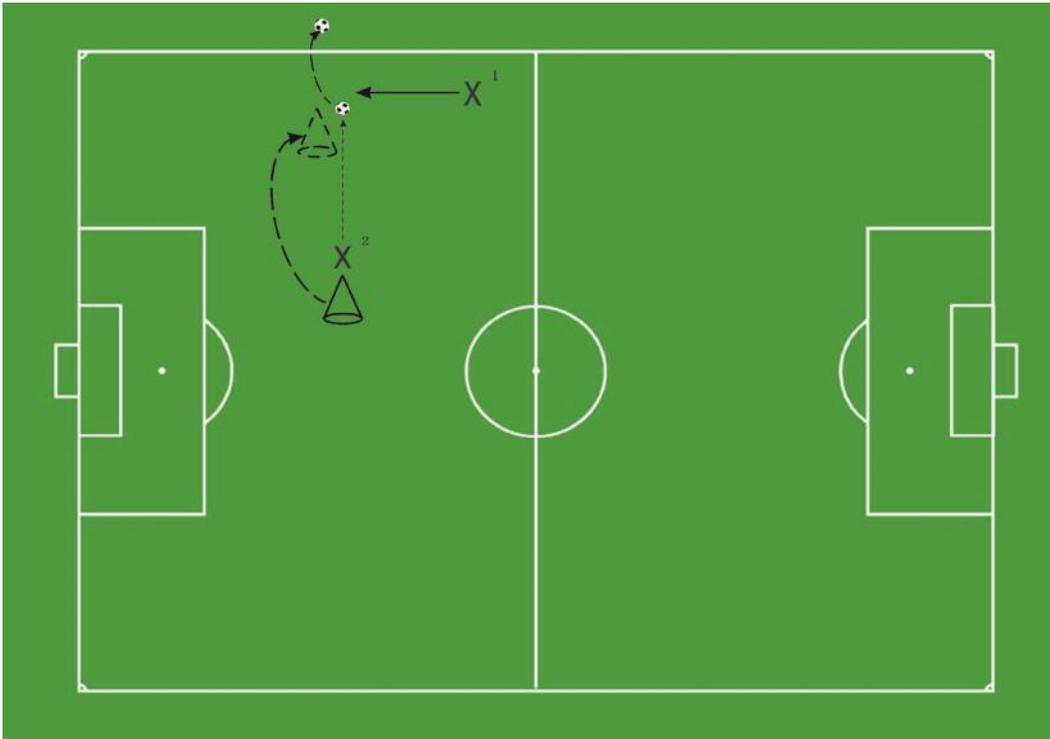
Solusi :

- Mempunyai *akeselerasi* atau kecepatan sehingga dapat menerima bola.
- Memiliki *kualitas Passing* yang baik demi mengetahui dan menempatkan arah bola yang tepat untuk mengembalikan bola.
- Mampu memperhatikan *jarak* agar memiliki ruang dalam mengembalikan bola yang tidak dapat di jangkau.

b. Rangkain gambar kegagalan *overlap*

Kesalahan :

- Membuka ruang dan waktu dalam melakukan *Passing*



Keterangan :

X¹ = Pemain Asiop Apacinti

X² = Pemain Asiop Apacinti

← = Pemain berlari

← - - = Pemain melakukan Passing

△ = Pemain lawan

⚽ = Bola



Gambar 18 (a) : kegagalan melakukan *Overlap*

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 18 (b) : kegagalan melakukan *Overlap*

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 18 (c) : kegagalan melakukan *Overlap*

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Analisa Gambar :

- 1). (a) Terlihat pemain a melakukan *overlap*. Untuk membantu penyerangan.
- 2). Pemain b melakukan *Passing* pada pemain a guna melakukan *Combination*.
- 3). (c) bola dapat di halau oleh pemain lawan.

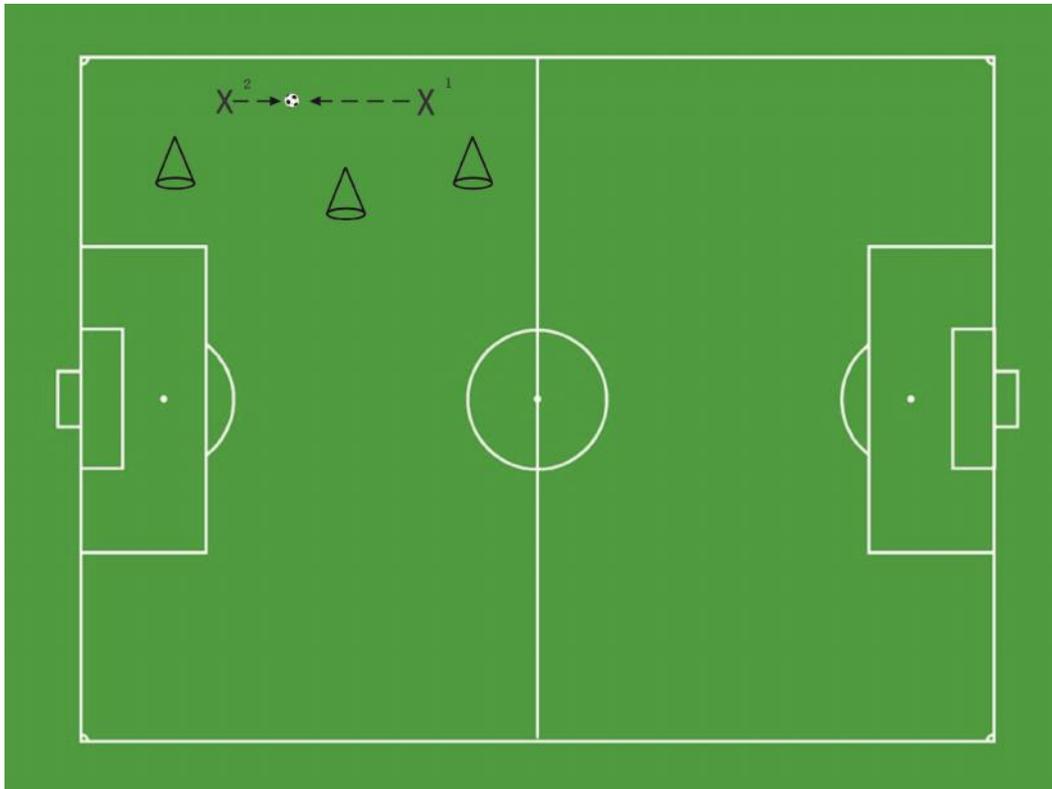
Solusi :

- Dapat mengetahui waktu yang tepat dalam melakukan *Passing*.
- Dapat membuka ruang dengan baik agar mampu menjangkau bola.

c. angkaian kegagalan melakukan *Take-Over*

Kesalahan :

- Pengambilan bola terhadap teman



Keterangan :

X¹ = Pemain Asiap Apacinti

X² = Pemain Asiap Apacinti

←-- = alur pengambilan bola

 = Pemain lawan

 = Bola



Gambar 19 (a) : Kegagalan melakukan *Take-Over*

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 19 (b) : Kegagalan melakukan *Take-Over*

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 19 (c) : Kegagalan melakukan *Take-Over*

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 19 (d) : Kegagalan melakukan *Take-Over*

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Analisis Gambar :

- 1). Terlihat pemain a mendatangi teman untuk melakukan *Take-Over*.
- 2). Pada gambar b proses terjadinya *Take-Over* dan saling berhadapan.
- 3). Pada gambar c menunjukkan bahwa proses terjadinya *Take-Over* gagal di karenakan pengambilan bola kurang tepat.
- 4). Terlihat setelah terjadinya kegagalan *Take-Over* pemain lawan dapat menguasai bola.

Solusi :

- Pemain harus memperhatikan pengambilan bola yang tepat agar dapat melakukan *Take-Over*.
- Jika pemain yang sedang memegang bola pada kaki bagian kiri maka teman yang ingin melakukan *Take-Over* mengambil bola dengan kaki kiri, begitu juga dengan sebaliknya.

C. Analisis *Combination Play*

Selain dari itu peneliti disini ingin menampilkan hasil analisis *Combination Play* pada dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama VS Pelita jaya yang dimana tepatnya ialah situasi *Combination Play* yang seharusnya terjadi atau dapat dilakukan tapi tidak dilakukan.

Pada penelitian ini, Analisis *Combination Play* yang dimana seharusnya terjadi atau dapat dilakukan tapi tidak dilakukan.

Distribusi Frekuensi *Combination Play* Yang seharusnya terjadi atau dapat dilakukan tapi tidak dilakukan pada dua pertandingan yaitu. Asiop Apacinti vs Pelita Jaya dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya.

Tabel 20
Combination Play

No	Analisis Yang Seharusnya Terjadi Tapi Tidak Dilakukan	Σ	%
1	<i>Wall Pass</i>	10	62,5%
2	<i>Overlap</i>	4	25%
3	<i>Take-Over</i>	2	12,5%
	Jumlah	16	100%

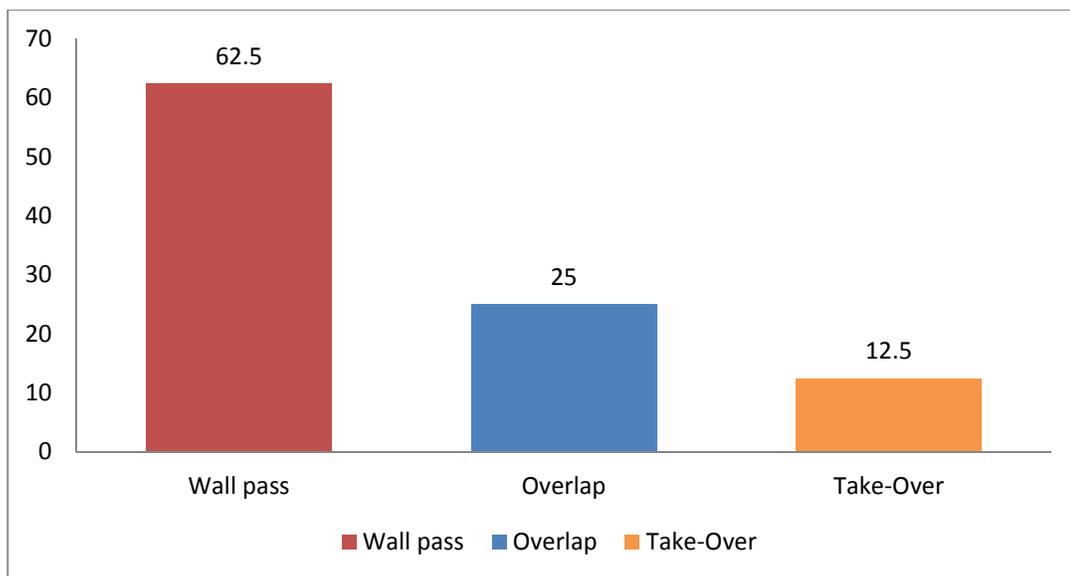
Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa frekuensi hasil analisis *Combination Play* dengan jumlah yaitu 16 diantaranya :

Wall Pass : 62,5%

Overlap : 25%

Take-Over : 12,5%

Dalam dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya.

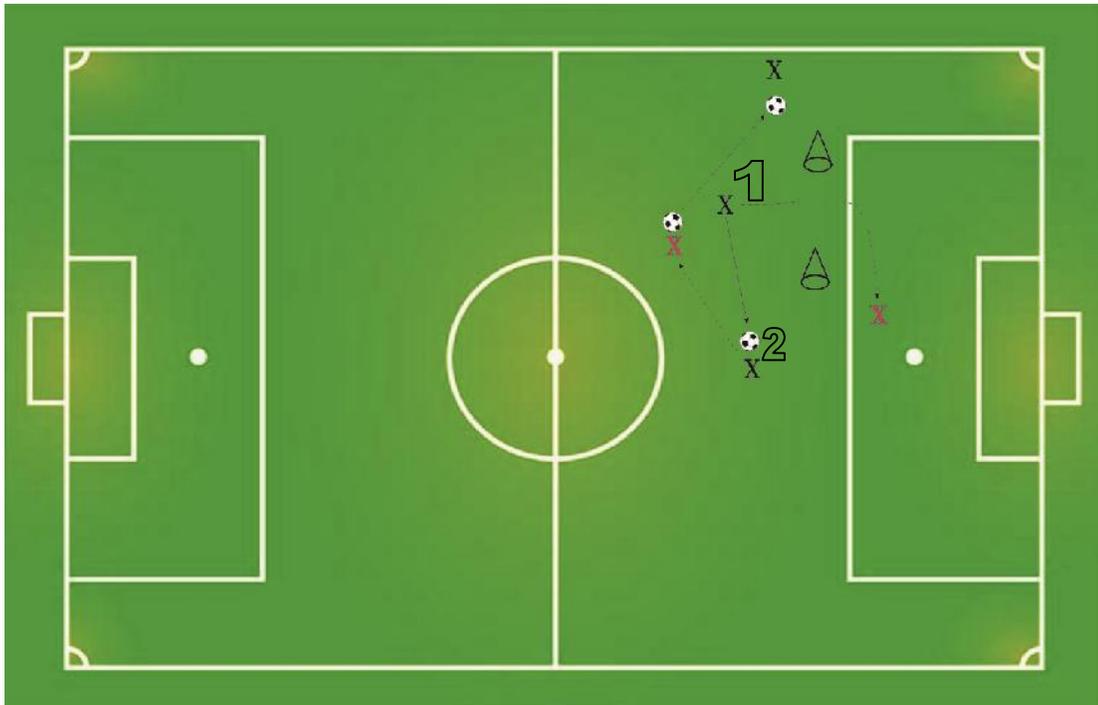


Gambar 21 : Diagram Batang *Analisis Combination Play*

Dalam dua pertandingan Asiop Apacinti vs Jakarta North City dan Anissa Pratama vs Pelita Jaya pada Liga Kompas Gramedia 2013.

d. Rangkaian analisa *Combination Play* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan.

- *Wall Pass*



Keterangan :

X¹ = Pemain Asiap Apacinti

X² = Pemain Asiap Apacinti

← = Alur Bola

←-- = Arah Pergerakan

△ = Pemain lawan

⚽ = Bola



Gambar 22 (a) : *Wall Pass* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 22 (b) : *Wall Pass* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 22 (c) : *Wall Pass* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 22 (d) : *Wall Pass* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Analisa Gambar :

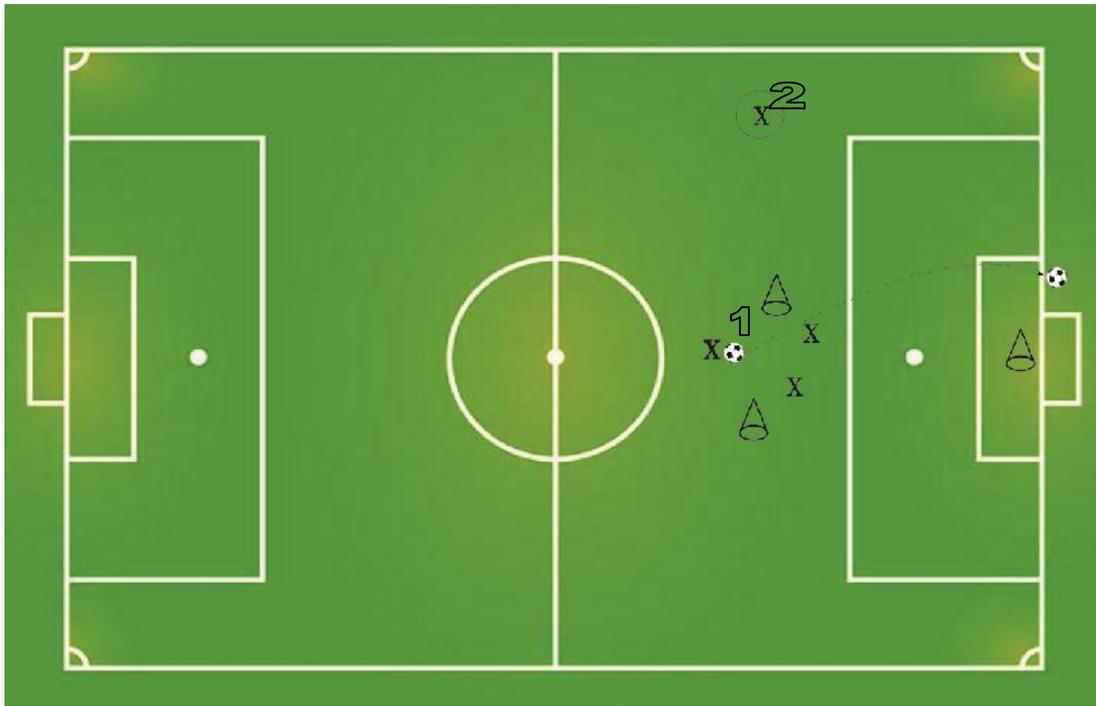
1. (a) terlihat pemain a melakukan *Passing* pada pemain b.
2. (b) dan setelah pemain b menerima *Passing* dari pemain a, terlihat pemain b tidak melakukan pergerakan yang dimana dalam arti pemain b tidak melakukan *Wall Pass* pada pemain a.
3. (d) melainkan pemain b melakukan *Passing* pada teman yang membuka melalui pinggir lapangan.

Solusi :

- Seharusnya pemain b melakukan *Wall Pass* pada pemain a. Yang dimana pemain a sudah mempersiapkan untuk melakukan *Wall Pass* di karenakan pemain a sudah berlari menuju ruang kosong demi terciptanya *Wall Pass*.
- Dan juga sistuasinya memungkinkan untuk melakukan *Wall Pass*. Dikarenakan posisi pemain a berada pada ruang kosong atau tidak terkawal jika mendapatkan hasil operan dinding atau pantul pada pemain b sehingga pemain a dapat melakukan penetrasi ke dalam (gambar c).

e. Rangkaian analisis *Combination Play* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

- *Overlap*



Keterangan :

X¹ = Pemain AsioP Apacinti

X² = Pemain AsioP Apacinti

←-- = Arah Pergerakan

△ = Pemain lawan

⚽ = Bola



Gambar 23 (a) : *Overlap* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 23 (b) : *Overlap* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 23 (c) : *Overlap* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Analisa gambar :

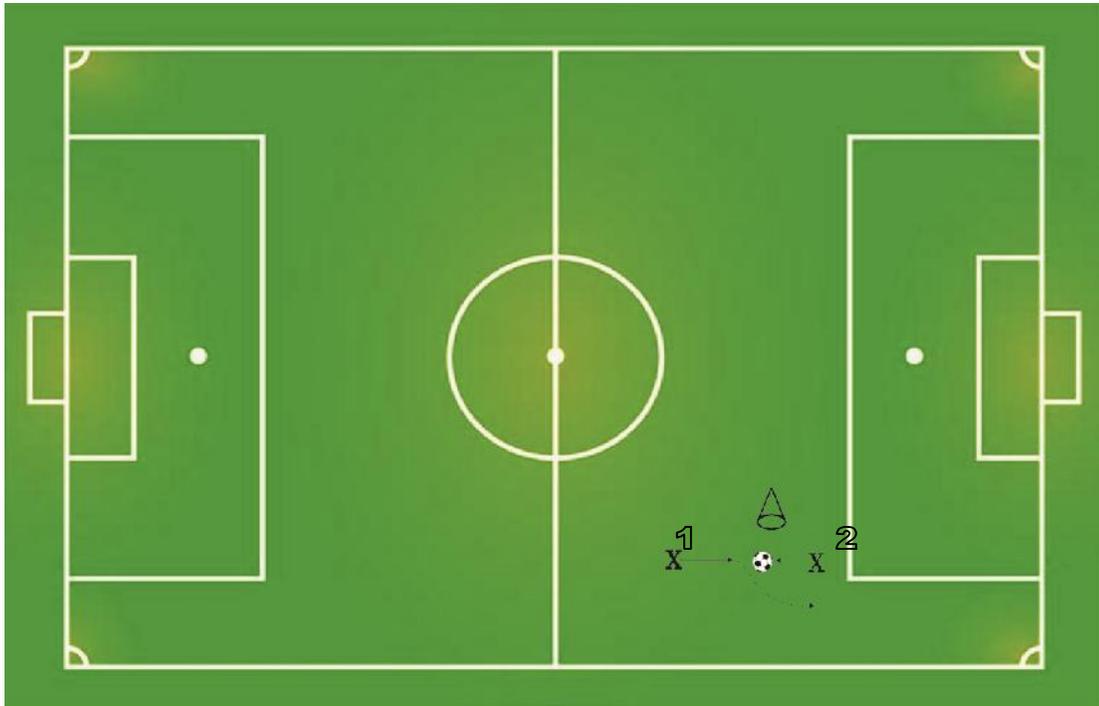
1. (a) melakukan *Shooting* ke arah gawang dengan arah yang melenceng atau tidak tepat sasaran.
2. Masih dalam gambar a, sebagai pemain tengah seharusnya memiliki pandangan yang luas sebelum pemain a mengambil keputusan. Bahwa dapat dilihat (gambar a) di sisi pojok kiri terlihat pemain melakukan *Overlap* guna memberikan dukungan guna terciptanya *Combination*.

Solusi :

- Seharusnya dengan melihat situasi tersebut bisa di lakukanya *Combination* atau *Overlap* di karenakan pemain yang berada di pinggir lapangan sisi kiri sudah membuka atau mendukung demi terciptanya *Combination*, bahwa terlihat pemain di pinggir lapangan tidak terkawal.
- Alangkah baik jika memanfaatkan lebar lapangan.

f. Rangkaian analisis *Combination Play* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

- *Take-Over*



Keterangan :

X¹ = Pemain Asioop Apacinti

X² = Pemain Asioop Apacinti

← = Alur Bola

← - - = Arah Pergerakan

△ = Pemain lawan

⚽ = Bola



Gambar 24 (a) : *Take-Over* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 24 (b) : *Take-Over* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian



Gambar 24 (c) : *Take-Over* yang seharusnya terjadi tapi tidak dilakukan

Sumber : Dokumentasi Penelitian

Analisa Gambar :

1. (a). Pemain mengontrol atau menguasai bola, bersamaan ada teman seregu yang berlari dari arah depan.
2. (b). Pemain a melakukan *keeping*.

Solusi :

- Pemain a seharusnya mengetahui bahwa dalam situasi tersebut dapat dilakukan *Combination (Take-Over)* selagi pemain a dapat pengawalan dan di dukung teman seregu yang berlari ke arahnya.

