

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem bermain PERTAMINA *Soccer School* pada pertandingan melawan ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16.
2. Untuk mengetahui organisasi *defense* PERTAMINA *Soccer School* pada pertandingan melawan ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16.
3. Untuk mengetahui organisasi *offense* PERTAMINA *Soccer School* pada pertandingan melawan ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16.
4. Untuk mengetahui faktor kegagalan *set pieces (corners kick, free kick)* PERTAMINA *Soccer School* pada pertandingan melawan ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16.
5. Untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya gol tim PERTAMINA *Soccer School* pada pertandingan melawan ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16.

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.

Tempat pengumpulan data dan penelitian ini dilakukan di Jakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2013.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan menggunakan metode 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 menganalisis kekalahan PERTAMINA *Soccer School* melawan

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

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

ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16. Yang diteliti disini adalah sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces*, dan gol kemasukan.

Teknik dari penelitian ini menggunakan metode analisis dokumenter, yaitu penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam rekaman, baik gambar, suara, tulisan atau lain-lain dalam bentuk rekaman.³

Penelitian ini adalah menganalisis sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan dari rekaman video pertandingan PERTAMINA *Soccer school* melawan ASIOP APACINTI yang sudah diambil oleh saudara Ilham Mulyawan S.Pd yang merupakan tim statistik PERTAMINA *Soccer School* pada kompetisi usia 16 tahun Liga PERTAMINA tahun 2013.

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

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

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

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain PERTAMINA Soccer School yang bermain di kompetisi usia 16 tahun Liga PERTAMINA tahun 2013.

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 ketentuan 1. Pemain yang masuk ke dalam *line up* dan 2. Pemain yang bermain dalam 11 pemain inti dan 3. Pemain yang terlibat dalam terjadinya sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan. Jadi sampel pada penelitian ini adalah pemain PERTAMINA Soccer School yang bermain pada pertandingan melawan ASIOP APACINTI di Liga PERTAMINA U16.

E. Instrumen Penelitian

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

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

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 *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan PERTAMINA Soccer School pada pertandingan Liga PERTAMINA U16. Dan juga menggunakan balpoin, papan jalan, laptop, *flashdisk*, cd, dan menggunakan kamera *video recorder* yang digunakan untuk merekam pertandingan PERTAMINA Soccer School di Liga PERTAMINA U16.



Tabel 6

Tabel Instrument Penelitian



No	Menit	Sistem bermain	Aktifitas organisasi Defense dan offense	Set Pieces		Bentuk Corner/Free kick	Gol Kemasukan	Soccer Problems
				Corner	Free kick			

⁶ *Ibid.* Hal. 117

Tabel 6 merupakan bentuk instrumen penelitian analisis pertandingan PERTAMINA Soccer School melawan ASIOP APACINTI. Kolom menit diisi dengan menit atau detik kejadian itu berlangsung, pada kolom sistem bermain diisi dengan bentuk sistem bermain yang digunakan PERTAMINA Soccer School sepanjang pertandingan, setiap aktifitas *defense* dan *offense* yang terjadi sepanjang pertandingan ditulis pada kolom aktifitas *defense* dan *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*, gol yang terjadi prosesnya akan ditulis di kolom gol kemasukan dan dari setiap kejadian yang terjadi setiap permasalahannya akan ditulis di kolom *soccer problems*.

Tabel 7

Kriteria-kriteria aktifitas sistem bermain, organisasi *defense*, organisasi *offense*, *set pieces* dan gol kemasukan.

Komponen yang dianalisis	Bentuk yang digunakan	Keterangan
Sistem bermain	1. 4-3-3	1. Bermain dengan 4 pemain belakang, 3 pemain tengah dan 3 penyerang.
	2. 4-4-2	2. Bermain dengan 4 pemain belakang, 4 pemain tengah dan 2 penyerang.
	3. 3-5-2	3. Bermain dengan 3 pemain belakang, 5 pemain tengah dan 2 penyerang.

	4. 3-4-3	4. Bermain dengan 3 pemain belakang, 4 pemain tengah dan 3 penyerang.
Organisasi defense	<p>1. <i>Zona defense</i></p> <p>2. <i>Pressing</i></p> <p>3. <i>Man to man</i></p> <p>4. <i>Mixed defense</i></p> <p>5. <i>Offside trap</i></p>	<p>1. Pemain menjaga lawan di zonanya masing-masing dengan tidak harus menjaga ketat lawan.</p> <p>2. Pemain melakukan penjagaan terhadap lawan dengan menekan lawan secara tim.</p> <p>3. Pemain melakukan penjagaan ketat terhadap lawan satu orang satu lawan.</p> <p>4. Pemain melakukan penjagaan terhadap lawan di zonanya masing-masing namun pemain yang dianggap berbahaya dijaga ketat.</p> <p>5. Melakukan jebakan <i>offside</i> pada lawan.</p>
Organisasi offense	<p>1. <i>Fast break</i></p> <p>2. <i>Build up attack</i></p>	<p>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.</p> <p>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</p>

	3. <i>Counter attack</i>	<p>melakukan serangan ke depan.</p> <p>3. Menyerang secepat mungkin setelah berhasil merebut bola dari lawan. dimana sebelumnya melakukan defense dengan menunggu lawan di daerah pertahanan sendiri.</p>
<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>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></p>

	<p>8. <i>Cut inside and 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>sebelum melakukan crossing.</p> <p>8. Menendang <i>corner</i> jika orang kedua yang menerima bola 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	1. <i>Open play</i>	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>

	2. <i>Set pieces</i>	2. Gol tercipta after <i>corner kick</i> , <i>direct from free kick</i> , <i>following free kick</i> , <i>pinalty</i> , <i>throw in</i> .
	3. <i>Shoots</i>	3. Gol tercipta dari <i>shooting</i> .
	4. <i>Headers</i>	4. Gol tercipta dari <i>heading</i> .
	5. <i>Own goal</i>	5. Gol tercipta dilakukan oleh rekan satu tim.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diambil dengan cara pengamatan langsung dan ditunjang kedalam 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, caranya dengan mengumpulkan semua pengamat dalam forum kecil yang sebelumnya diberikan kriteria-kriteria. Setiap pengamat menerima lembaran kriteria sistem bermain, organisasi *defense*, 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 relatife (*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 responden⁷

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