

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang merupakan salah satu bentuk dari penelitian asosiasional. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu penelitian yang terfokus pada upaya dalam menyelidiki masalah dalam suatu kelompok (Fraenkel, Wallen 2012). Selain itu, penelitian ini akan menganalisis data yang telah dikumpulkan pada kejadian sebelumnya, sehingga tergolong pada desain penelitian *ex-post facto* komparatif. Penelitian dengan desain *ex-post facto* terfokus pada upaya dalam menyelidiki sebab dan akibat atau asenden dari peristiwa yang telah terjadi dan tidak dapat dikendalikan maupun direayasa oleh peneliti. Selain itu, penelitian *ex-post facto* berkaitan dengan menemukan perbedaan antar variabel dalam data kelompok menggunakan metode kualitatif (Cohen, Manion 2012). Dalam penelitian ini adalah adanya upaya menyelidiki sebab akibat kekalahan Timnas Indonesia di ajang SEA Games berdasarkan Analisis Efektifitas Penyerangan, menggunakan video yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Variabel Bebas	Variabel Terikat
X1	Y

Gambar 3. 1. Desain Deskriptif Kualitatif, Sumber : (Fraenkel, Wallen, and Hyun 2012).

X1 : *performance* Y: penyerangan

3.2. Partisipan

Karena penelitian ini adalah penelitian observasi jadi subjek penelitiannya yaitu peristiwa yang sudah terjadi maka subjek penelitiannya adalah menganalisis ke efektifitas penyerangan di ajang pertandingan sepak bola *SEA Games* final pada tahun 2011, 2013, dan 2019 melalui media video.

3.3. Populasi dan Sampel

Dalam sebuah penelitian dan pengambilan data, dibutuhkan sebuah populasi yang ditargetkan untuk diambil sebagian kecilnya yang kemudian akan

menjadi sampel sehingga dihasilkan data.

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan sebuah kelompok yang lebih besar yang dapat digunakan dalam mendapatkan informasi dalam sebuah penelitian (Fraenkel, Wallen, and Hyun 2012). Berdasarkan definisi tersebut maka populasi penelitian ini adalah hasil pertandingan di ajang *sea games* final pada tahun 2011, 2013, dan 2019 melalui media video.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian adalah kelompok kecil bagian dari populasi yang digunakan untuk mendapat informasi atau data dalam penelitian. Maka sampel penelitian nya adalah

pertandingan pada 2011 final malaysia vs indonesia pertandingan pada 2013 final indonesia vs thailand pertandingan pada 2019 final indonesia vs vietnam

Sampel tersebut ditentukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, dimana sampel diambil berdasarkan kebutuhan atau kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. (Fraenkel et al., 2012, hlm 100). Dalam penelitian ini kriteria yang dibutuhkan adalah final pada ajang pertandingan *sea games* tahun 2011, 2013, dan 2019.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang dipergunakan untuk memperoleh data penelitian (Fraenkel, Wallen, and Hyun 2012). Dalam pemilihan instrumen harus tepat, sebab instrumen sangat menentukan hasil dari penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game Performance Assessment Instrument (GPAI) studi terdiri dari observasi eksternal yang sistematis yang dikategorikan menggunakan alat studi standar: spreadsheet observasi yang diusulkan oleh (Mummert 2008). Pengamatan dilakukan dengan menonton DVD pertandingan sepak bola di TV. Analisis dilakukan dari tindakan taktis dan teknis hingga komunikasi tim (Buraczewski, Cicirko, and Gawlik 2017).

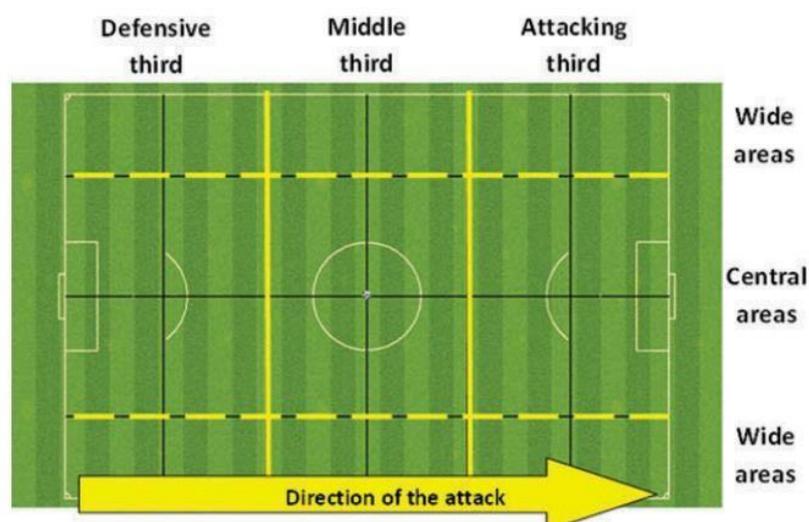
Game component	Decision making		Skill execution	
	A	A1	E	E1
Decision making				
Skill execution				
Adjust				
Cover				
Support				
Guard/Mark				
Base				

Tabel 3. 1. Assessment Game performance assessment index (memmert 2008)

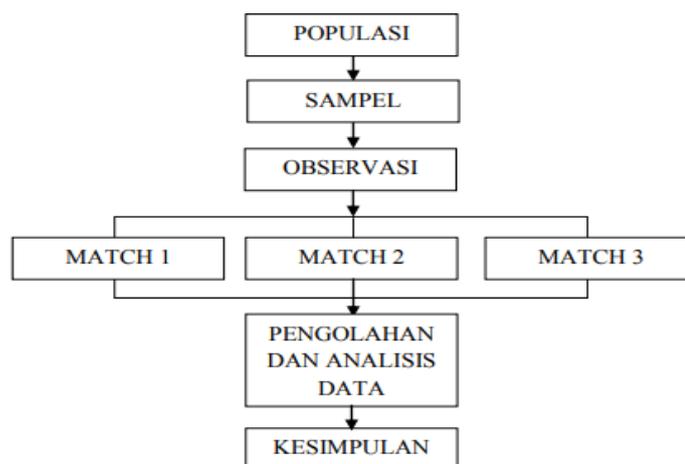
Note. A = appropriate, IA = inappropriate, E = effective, IE = ineffective

3.5. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, ada beberapa langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan data penelitian, yaitu dengan melakukan survey mencari video rekaman pertandingan *sea games* tahun 2011, 2013, dan 2019, kemudian melakukan observasi dengan cara menonton video pertandingan tersebut, mengevaluasi tindakan ofensif *performance* Timnas pada saat pertandingan berlangsung dan melakukan penilaian sesuai instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) hingga menghasilkan data yang valid.



Gambar 3. 2. Zona penyerangan (Fernandez-Navarro et al. 2016)



Gambar 3. 3. Prosedur penelitian

3.6. Analisis Data

Proses Analisis data penelitian ini menggunakan *Statistical Produk for Social Science (SPSS) versi 25.0 for windows*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Independent sample T-test*.

Uji *independent sample T-test* ditujukan kepada upaya menemukan, atau memverifikasi, perbedaan antar variabel yang tidak saling berhubungan (Fraenkel, Wallen, and Hyun 2012, hlm. 234). Atau sebagai salah satu cara untuk membandingkan beda dari kedua variabel. Sebelum melakukan uji *independentsample T-test*, harus dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dengan menggunakan teknik *Shapiro Walk* dan uji homogenitas dengan uji *One-Way Anova*. Uji normalitas dan homogenitas data ini berfungsi untuk menentukan penggunaan teknik analisis parametrik atau non-parametrik dalam pengolahan data.

Pengolahan data dilakukan dengan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Pengisian instrumen *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* pada final pada *sea games* tahun 2011, 2013,dan 2019.
- 2) Input hasil yang didapat dari pengisian instrumen *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* pada final pada *sea games* tahun 2011, 2013,dan 2019 pada halaman data *view* di aplikasi SPSS versi 25.
- 3) Lakukan uji normalitas data menggunakan teknik *Shapiro Walk* dan uji

homogenitas dengan uji *One-Way Anova*.

Langkah selanjutnya, data akan diolah dan dianalisa menggunakan uji *Independent sample t-test*, untuk mendapatkan kesimpulan. Dalam pemaknaan dari hasil pengolahan tersebut yaitu sebagai berikut:

3.6.1. Deskriptif Data

Deskriptif data merupakan tahapan awal dalam upaya pengolahan data. Deskriptif data digunakan untuk memperoleh informasi mengenai data, diantaranya skor terendah, skor tertinggi, rata – rata dan standar deviasi(Pallant 2010).

3.6.2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak (Pallant 2010). Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji *Shapiro- Walk* karena jumlah sampel yang kurang dari 50. Format pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. Atau $P\text{-value} > 0,05$ maka dinyatakan data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Sig. Atau $P\text{-value} < 0,05$ maka data dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

3.6.3. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Teknik parametrik pada bagian ini membuat asumsi bahwa sampel diperoleh dari populasi dengan varian yang sama. Ini berarti variabilitas skor untuk masing-masing kelompok adalah serupa. Uji homogenitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *One-Way Anova* (Pallant, 2010).

Format pengujian dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$.

Uji Kebermaknaannya adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. atau $P\text{-value} > 0,05$ maka data dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai Sig. Atau $P\text{-Value} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

3.6.4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data, apabila data yang diperoleh berdistribusi normal, maka analisis uji parametrik dengan *Independent Sample T-Test* dan jika data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka analisis yang digunakan adalah uji non-parametrik, dalam hal ini yaitu *Mann-Whitney* (Fraenkel, Wallen, and Hyun 2012).

Hipotesis H_0 :

H_0 : Tidak terdapat efektifitas *performance* pada timnas indonesia di ajang *sea games*.

Hipotesis H_1 :

H_1 : Terdapat efektifitas *performance* pada timnas indonesia di ajang *sea games*.

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika t hitung $>$ t tabel dan probabilitas (*Asymp.Sig*) $<$ 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- 2) Jika t hitung $<$ t tabel dan probabilitas (*Asymp.Sig*) $>$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Dani Hardiansyah, 2021

ANALISIS EFEKTIFITAS PENYERANGAN PEMAIN SEPAKBOLA PADA TIMNAS INDONESIA SELAMA SEA GAMES 2013, 2014, DAN 2019

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu