

EFEKTIVITAS AREA SHOOTING PADA PRO FUTSAL LEAGUE (PFL) 2019

Mohammad Sekar Jumad

S1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : sekar.ie09@gmail.com

Mohammad Faruk, S.Pd., M.Kes.

Dosen Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : mohammadfaruk@unesa.ac.id

ABSTRAK

Dalam futsal terdapat beberapa area yakni, *center*, *ala*, dan *half space* yang berbentuk horizontal dan area *shooting*. Pemain futsal dituntut untuk kreatif dalam pemanfaatan area tersebut untuk menambah skor timnya. Pemanfaatan area ini membantu pemain melakukan serangan dan *shooting* untuk menciptakan peluang dan skor.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah mengetahui area efektif terjadinya *goal* dan persentase *shoot on goal* yang tercipta. Mengetahui rata-rata *shooting* pada setiap pertandingan di Pro Futsal League 2019.

Metode penelitian ini adalah metode dokumentasi. Data yang diolah berupa bentuk video yang langsung diambil melalui website resmi Federasi Futsal Indonesia (FFI).

Hasil Penelitian menunjukkan jumlah keseluruhan *goal* adalah 30 gol. Gol melalui area *center* terjadi 22 gol dengan persentase 73% sedangkan melalui *ala* atau *flank* 5 gol dengan persentase 17%, dan melalui *half-space* terjadi 3 gol dengan persentase 10%. Jumlah *shooting* yang dilakukan pemain pro futsal league 2019 dari keseluruhan match adalah 232 tembakan. 120 *shoot on target* persentasenya 52% dan 112 *shoot off target* dengan persentase 48%. Rata-rata *shooting* dari setiap pertandingan adalah 12,15 *shoot on target* sedangkan *shoot off target* adalah 11. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa area *center* adalah area efektif terjadinya *goal*.

Kata kunci : Futsal, Area Shooting, Proses Gol.

ABSTRACT

There are several areas in futsal namely center, style, and half space which are horizontal and shooting area. Futsal players are required to be creative in using these areas to increase their team score. The use of this area helps players to attack and *shooting* in order to create chances and scores.

The aim of this study is to determine the effective area of the goal and the percentage of *shoot on goals* created. To know the average *shooting* for each match in the Pro Futsal League 2019.

The research method is using documentation method. The data is processed in the form of video. It is directly taken via the Indonesian Futsal Federation (FFI) official website.

The results showed that the total number of goals are 30 goals. Goals through the center area occur 22 goals at the rate of 73% while through style or flank 5 goals at the rate of 17%, and through half-space occur 3 goals at the rate of 10%. A number of shots made by 2019 futsal league players from the total match is 232 shots. 120 shoot on targets is 52% and 112 shoot off targets at the rate of 48%. The average shooting of each match is 12.15 shoot on target while the shoot off target is 11. Thus, it can be concluded that the center area is the effective area of the goal.

Keywords : Futsal, Shoot area, Goal process.

PENDAHULUAN

Futsal tidak hanya sarana berolahraga, juga sudah menjadi bagian gaya hidup. Olahraga ini mampu menciptakan suasana baru dalam dunia olahraga . penggemarnya mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, eksekutif muda, selebriti, sampai dengan pejabat negara sangat menggemari olahraga ini

(Pardosi, 2008:7). Futsal merupakan cabang olahraga cepat dan dinamis dengan jumlah 5 pemain inti dan 7 pemain cadangan dimasing-masing tim yang mana masing-masing tim memiliki tujuan untuk mencetak skor atau gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan bertahan menerima serangan lawan agar gawan tidak ke bobolan. Permainan futsal berawal dari permainan sepakbola yang diperkecil atau disebut sepak bola mini

dengan ukuran yang lebih kecil memungkinkan banyak tercipta gol melalui berbagai sisi. Menurut Kusuma, (2019:329) Apabila dilihat dari durasi waktu, ukuran lapangan, dan jumlah pemain yang bermain dengan intensitas yang tinggi, dengan kecepatan dan pengambilan keputusan yang cepat dan efisien. Mempengaruhi kualitas shooting pemain dalam mencetak skor, pemain perlu melakukan tendangan ke arah gawang lawan atau shooting mencari celah kosong dari selah-selah penjaga gawang.

Permainan Futsal layaknya sepakbola memiliki berbagai teknik dasar salah satunya teknik *shooting*. *Shooting* merupakan tendangan langsung kearah gawang yang dilakukan para pemain untuk mencetak skor. Menurut John, (2008:84) *Shooting* adalah menendang bola dengan keras, guna mencetak gol. Dengan ukuran lapangan dan gawang pada futsal lebih kecil dari sepakbola pemain dipaksa untuk melakukan *passing* yang akurat selain itu *shooting* juga dilakukan pemain untuk menciptakan peluang dan menambah skor untuk timnya. Namun saat pertandingan banyak pemain melakukan *improv* pada gerakan *shooting*. Ada yang menggunakan punggung kaki, kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan ujung kaki.

Gol akan membawa kebahagiaan terhadap pelakuknaya, banyak pemain yang telah memasukkan bola ke gawang melakukan slebrasi untuk merayakan keberhasilan tersebut. Gol yang sah adalah bola telah melewati garis gawang (Pardosi, 2008:45) Proses terjadinya gol tercipta melalui serangan yang sangat cepat. Sehingga menuntut pemainnya untuk mengambil keputusan yang sangat cepat, dimana pemain harus tau itu ditendangan menggunakan punggung kaki, ujung kaki, kaki bagian dalam dan kaki bagian luar. Maupun bola itu di *passing* untuk terciptanya menjadi peluang. Selain itu proses gol juga melalui taktik yang telah diberikan pelatih untuk pemain berupa *set play*, *set piece*, *counter attack*, *power play*, dan *penalty*. Gol juga bisa di dapat melalui kesalahan pemain lawan dalam melakukanantisipasi bola sehingga bola melewati garis gawang, Gol ini dinamakan *own goal*. Tujuan dalam

permainan futsal adalah mencetak gol untuk menambah poin atau skor Timnya. Banyak cara yang dilakukan pemain dalam mencetak gol, mulai dari tendangan keras atau *shooting* dan *heading*. Dalam futsal dalam mencetak gol tak hanya dengan tendangan keras banyak gol yang tercipta melalui tiang dua, dimana saat pemain melakukan serangan balik yang sangat cepat, pemain lain melakukan pergerakan tanpa bola yang sudah siap berada di tiang kedua, pemain yang membawa bola akan mengumpun bola pada pemain yang sudah siap ditiang kedua karena penjaga gawang telah fokus pada pemian yang membawa bola.

Dalam futsal terdapat beberapa area yakni, dua area *flank*, dan *center* yang berbentuk horizontal. Pemain futsal dipaksa untuk kreatif dalam pemanfaatan area tersebut untuk menambah skor timnya. Pemanfaatan area ini mempengaruhi kualitas *shooting* yang dilakukan oleh tiap pemain, *shooting* yang dilakukan juga tidak semata dilakukan dengan tendangan yang keras akan tetapi pemain juga mencari celah dari penjagaan gawang untuk memposisikan arah bola yang melaju ke gawang.

Di Indonesia untuk penyediaan statistik pertandingan khususnya futsal masih belum banyak. Salah satu penyediaan statistik di tanah air yaitu dari Bolalob, Bolalob sendiri dapat di akses melalui www.bolalob.com merupakan media penyajian data staitistik pertandingan Futsal. Statistik menjadi sangat penting bagi perkembangan futsal modern karena sangat membantu Pelatih melancarkan starteginya. Menurut Achwani, (2015) Guna data statistik pertandingan adalah untuk mengungkap penampilan pemain dan tim, mulai dari sisi penguasaan permainan, penyerangan, dan bertahan. Dengan melihat penyerangan dapat dilihat banyaknya peluang *shooting* yang menjadi gol atau *shoot on goal* dan hayan tercipta menjadi peluang *shoot on target* atau *shoot off target*. Menurut Prasetyo, (2017:3) Pada cabang olahraga futsal, statistik pertandingan yang ada di Indonesia belum bisa memberikan informasi yang dapat menggambarkan situasi pertandingan secara mendetail.

Hal tersebut bisa dilihat dari statistik pertandingan futsal yang sudah ada di Indonesia yang di tampilkan pada media cetak maupun *online*. Menurut Agras, (2016:652) Analisis pertandingan telah mengambil peran utama dalam dunia olahraga dan membantu pelatih dan atlet untuk mengambil keputusan.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap para pelatih khususnya di Indopnesia bisa mengetahui area efektif terjadinya *shoot on goal* yang mempengaruhi terjadinya *goal* dalam pertandingan. Penelitian ini dilakukan pada Pro Futsal League 2019.

METODE PENELITIAN

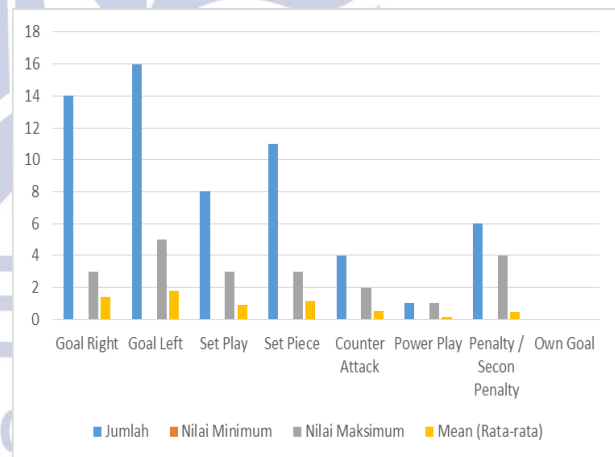
Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Subagyo, (2012:2) Statistik deskriptif adalah bagian statistik yang kegiatannya mengenai mengumpulkan data, penyajian, penentuan nilai-nilai statistika, pembuatan diagram atau gambarmengenai suatu hal. Menurut Amanj, (2014:476) Statistik deskriptif dihitung dengan cara, persentase dan standar deviasi.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat strategis dalam sebuah penelitian, karena pada penelitian ini diperlukan mendapatkan data sebagai tujuannya. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, yaitu sumber data yang diperoleh dari pihak lain atau di luar sasaran penelitian berupa video Pertandingan Pro league Futsal 2019 data yang di unduh melalui website resmi Federasi Futsal Indonesia (FFI) dari www.futsalindonesia.org dimana data yang diambil adalah pertandingan semifinal dan Final Pro Futsal League 2019 (Subagyo, 2012:6). Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode dokumentasi. Menurut Maksum, (2012:131-132) Metode dokumentasi adalah upaya pengumpulan data melalui catatan, arsip, transkrip, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. (Sugiyono, 2015:117). Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sempel pada penelitian ini di ambil dari peserta Pro league Futsal 2019 yang lolos semifinal terdiri dari 2 tim grub A (Black Steel Manokwar dan Bintang Timur Surabaya) dan 2 tim grub B (Vamos Mataram dan SKN Kebumen).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil

Setelah data awal diketahui, data dikorelasikan menjadi 1 dalam 4 pertandingan tersebut. Dapat dilihat dari 4 pertandingan tersebut telah terjadi 30 gol, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.5 grafik dibawah ini :



Gambar 4.5 histogram hasil keseluruhan pertandingan

Pada gambar gol yang menggunakan kaki kanan 14 gol, dan yang menggunakan kaki kiri 16 gol. Gol yang tercipta melalui proses set play 8 gol, melalui proses set piece 11 gol, melalui proses counter attack 4 gol, melalui proses penalty dan secon penalty 6 gol. Dan telah terjadi 232 shooting diantaranya shoot on target 120 tembakan dan shoot off target 112 tembakan. Jumlah shoot minimal tembakan shoot on target dan off

target besarnya sama 0 tembakan, dan Jumlah shoot maksimal dalam 4 pertandingan shoot on target dan off target sama besar 19. Sedangkan rata-rata tembakan untuk shoot on target yakni 12,15 dan untuk shoot off target 11. Standar deviation yang muncul dalam 4 pertandingan di shooting on target sebesar 2.04 dan shoot off target 3.27. sedangkan statistuik area shooting dijelaskan pada tabel 4.15 berikut :

Tabel 4.15 (tabel area shooting dari 4 pertandingan)

<u>Tabel Area shooting</u>	WIL 1	WIL 2	WIL 3	WIL 4	WIL 5	WIL 6	WIL 7	WIL 8	WIL 9
<u>Jumlah shooting</u>	11	25	19	11	19	17	6	6	0
<u>Persentase</u>	61%	139%	106%	61%	106%	94%	33%	33%	0%
	WIL 10	WIL 11	WIL 12	WIL 13	WIL 14	WIL 15	WIL 16	WIL 17	WIL 18
<u>jumlah shooting</u>	6	7	4	14	19	13	23	17	14
<u>Persentase</u>	33%	39%	22%	78%	106%	72%	128%	94%	78%

Pembahasan

Berdasarkan dari permasalahan serta tujuan dari penelitian ini mengacu pada kesimpulan terhadap analisis yang dilakukan. Dalam pembahasan ini akan mengacu pada hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini yakni semakin banyak melakukan shoot on target maka peluang terjadinya gol semakin besar.

shooting sendiri merupakan tehnik dasar dalam futsal yang sangat mempengaruhi jalannya permainan, dapat dikatakan bahwasannya tehnik shooting harus dimiliki oleh seluruh pemain untuk menciptakan gol. Sesuai dengan karakteristik permainan futsal yang dinamis dan cepat memungkinkan dalam pertandingan akan tercipta gol yang banyak dan gol tercipta dominan oleh *shooting* keras kearah gawang, namun gol juga tercipta tanpa tendangan keras ke gawang missal dengan *chip ball* merupakan gol manis dengan mencungkit bola sehingga bola melewati atas penjaga gawang dengan indah.. John D. Tenang, (2008:84) mengatakan *Shooting* adalah menendang bola dengan keras, guna mencetak gol

Gol merupakan istilah dari berbagai cabang olahraga yang menunjukkan peristiwa masuknya bola

pada gawang. Menurut Perdosi, (2008:45) Gol yang sah adalah bola telah melewati keseluruhan garis gawang.

Pada match pertama berakhir seri 2-2 antara Black Steel vs SKN Kebumen sehingga pertandingan berlanjut adu *penalty* dengan keunggulan Black Steel 3-1. Total shoot pada match pertama 78 tembakan, *shoot on target* 38 tembakan, dan *shoot off target* 40 tembakan. Persentase shoot on target 49% dan persentase shoot off target 51%. Proses gol melalui *set play* 1 gol, 3 gol melalui *set piec*, dan 4 gol melalui *penalty*. Rata-rata gol pada match satu 1.5 per-pertandingan sedangkan rata-rata gol yang terjadi menggunakan kaki kanan 1.0 dan menggunakan kaki kiri 0.6 per-pertandingan.

Pada match kedua mempertemukan Vamos Mataram vs Bintang Timur Surabaya dengan skor akhir 6-2 atas keunggulan vamos mataram. Total shoot pada *match* kedua 46 tembakan, *shoot on target* 27 tembakan, dan *shoot off target* 19 tembakan. Persentase shoot on target 59% dan persentase shoot off target 41%. Proses gol melalui *set play* 4 gol, melalui *set piece 1*, dan melalui *counter attack* 3 gol. Dengan rata-rata gol 4 per-pertandingan sedangkan rata-rata gol yang terjadi menggunakan kaki kanan 2.5 dan menggunakan kaki kiri 1.5 per-pertandingan.

Pada match perebutan juara 3 mempertemukan SKN Kebumen vs Bintang Timur Surabaya dengan skor akhir 2-1 atas keunggulan SKN Kebumen. Total *shoot* pada *match* ketiga 43 tembakan, *shoot on target* 18 tembakan, dan *shoot off target* 25 tembakan. Persentase *shoot on target* 42% dan persentase *shoot off target* 58%. Proses gol pada match perebutan juara 3 ini terjadi melalui proses *set piece* 3 gol. Dengan rata-rata gol 1.5 perp-pertandingan sedangkan rata-rata gol yang terjadi menggunakan kaki kanan 0.5 dan menggunakan kaki kiri 1 per-pertandingan.

Pada final match mempertemukan Black Steel vs Vamos mataram dimana vamos menang tipis atas lawannya black steel 5-6. Total *shoot* pada final *match* 65 tembakan, *shoot on target* 37 tembakan, dan *shoot off target* 28 tembakan. Persentase *shoot on target* 57%

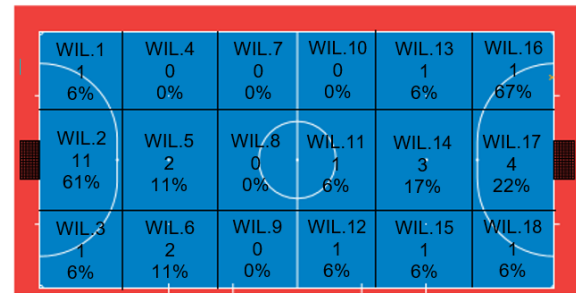
dan persentase *shoot off target* 43%. Proses gol pada final match ini terjadi melalui proses *set play* 3 gol, melalui *set piece* 4 gol, melalui *counter attack* 1 gol, melalui *power play* 1 gol dan melalui *scound penalty* 2 gol. Dengan rata-rata gol 5.5 per-pertandingan sedangkan rata-rata gol yang terjadi menggunakan kaki kanan 1.5 dan menggunakan kaki kiri 4 per-pertandingan.

Gol dari tiap wilayah keseluruhan pertandingan ditunjukkan pada tabel 4.16 dibawah ini :

Tabel 4.16 (Tabel area goal)

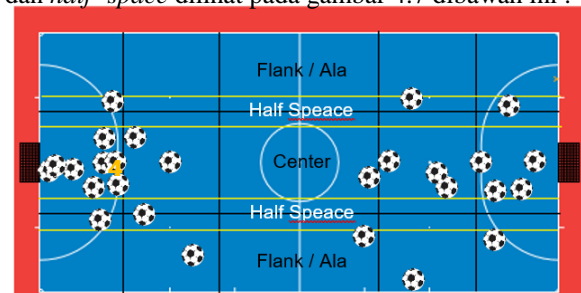
Tabel shoot on goal	WIL 1	WIL 2	WIL 3	WIL 4	WIL 5	WIL 6	WIL 7	WIL 8	WIL 9
Jumlah goal	1	11	1	0	2	2	0	0	0
Persentase	6%	61%	6%	0%	11%	11%	0%	0%	0%
	WIL 10	WIL 11	WIL 12	WIL 13	WIL 14	WIL 15	WIL 16	WIL 17	WIL 18
jumlah goal	0	1	1	1	3	1	1	4	1
Persentase	0%	6%	6%	6%	17%	6%	6%	22%	6%

Pada area goal dapat dilihat di wil. 1 terjadi 1 gol dan 6% persentase gol yang terjadi. Pada wil. 2 terjadi 11 gol, 4 diantaranya melalui proses adu penalti dengan persentase 61% gol yang terjadi. Pada wil. 3 terjadi 1 gol dengan persentase 6% gol yang terjadi. Pada wil. 4 terjadi 0 gol dengan persentase 0% gol yang terjadi. Pada wil. 5 terjadi 2 gol dengan persentase 11% gol yang terjadi. Pada wil. 6 terjadi 2 gol dengan persentase 11% gol yang terjadi. Pada wil. 7 terjadi 0 gol dengan persentase 0% gol yang terjadi. Pada wil. 8 terjadi 0 gol dengan persentase 0% gol yang terjadi. Pada wil. 9 terjadi 0 gol dengan persentase 0% gol yang terjadi. Pada wil. 10 terjadi 0 gol dengan persentase 0% gol yang terjadi. Pada wil. 11 terjadi 1 gol dengan persentase 6% gol yang terjadi. Pada wil. 12 terjadi 1 gol dengan persentase 6% gol yang terjadi. Pada wil. 13 terjadi 1 gol dengan persentase 6% gol yang terjadi. Pada wil. Pada wil. 14 terjadi 3 gol dengan persentase 17% gol yang terjadi. Pada wil. Pada wil. 15 terjadi 1 gol dengan persentase 6% gol yang terjadi. Pada wil. 17 terjadi 4 gol dengan persentase 22% gol yang terjadi. Pada wil. 18 terjadi 1 gol dengan persentase 6% gol yang terjadi. Perolehan gol melalui setiap wilayah dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini :



Gambar 4.6 Hasil Persentase Goal

Dari perolehan hitung yang di tunjukkan pada tabel data akhir menunjukkan memiliki pengaruh terhadap gol, jumlah gol yang terjadi 30 dimana proses gol yang mendominasi adalah melalui set piece sebanyak 11 gol, melalui set play sebesar 8 gol, melalui *penalty* 6 gol, melalui *counter attack* 4 gol, dan melalui *power play* 1 gol. Gol yang tercipta menggunakan kaki kiri lebih besar dari kaki kanan, gol yang tercipta menggunakan kaki kiri 16 gol sedangkan gol menggunakan kaki kanan 14 gol. Dari total tembakan 232 tembakan *shoot on target* 120 tembakan dan *shoot off target* 112 tembakan. dengan rata-rata *shoot on target* 12.5 dan *shoot off target* 11 sedangkan rata-rata goal 7,5 gol dari 4 pertandingan. Persentase *shoot on target* 52% dan persentase *shoot off target* 48%. Sedangkan persentase goal menggunakan kaki kanan 12% dan persentase goal menggunakan kaki kiri 13%. Wilayah 2 mendominasi area paling produktif untuk terjadinya goal sebanyak 11 gol yang telah terjadi dan 4 gol lainnya melalui adu *penalty*. Gol melalui area *center* terjadi 22 gol dengan persentase 73% sedangkan melalui *ala* atau *flank* 3 gol dengan persentase 10%, dan melalui *half-space* terjadi 5 gol dengan persentase 17%. Dapat dilihat posisi gol melalui area *center*, *ala*, dan *half-space* dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini :



Gambar 4.7 Posisi gol melalui area *center*, *ala*, dan *half-space*

Menurut Alwi, (2012:19) Proses terjadinya gol dalam permainan futsal suatu hal yang penting, ketika serangan dengan cara lama gagal maka tim segera merubah gaya permainan agar tercipta gol yang diinginkan, proses gol bisa terjadi dari *set play*, *set piece*, *counter attack*, *penalty/second penalty*, *power play*, dan *own gol*. Proses gol dijelaskan pada deskripsi dibawah ini :

a. *Set Play* adalah penyerangan dengan mengatur seluruh pemain dalam tim yang memiliki tugas masing-masing dalam lajur gerakan tertentu. *Set play* ini merupakan penyerangan yang telah sistematis ada koneksi dari tiap pemain sehingga pergerakan saat pertandingan sudah otomatis.

Gol yang terjadi melalui *set play* berjumlah 8 gol dan persentase gol melalui *set play* 27% disetiap pertandingan. Dimana proses ini terjadi ketika taktik dan strategi dari pelatih berjalan dengan baik, dan intercept lawan yang terlambat mengakibatkan pemain langsung berhadapan dengan penjaga gawang.

b. *Set piece* adalah penyerangan yang disusun melalui bola mati atau *free kick*. Serangan sangat menguntungkan untuk menyerang, karena lawan belum sempat membaca strategi dari *set piece* penyerangan.

Gol yang terjadi melalui *set piece* berjumlah 11 gol dan persentase gol melalui *set piece* 37% disetiap pertandingan. Proses gol ini terjadi tidak hanya saat *free kick* saja, namun saat *corner kick* dan *kick in* terjadi di momen *set piece*.

c. *Counter attack* adalah penyerangan yang sangat cepat dengan memanfaatkan kesalahan lawan. Proses ini juga bisa dilakukan dari bertahan ke menyerang dengan memanfaatkan kesalahan lawan yang asik menyerang didepan.

Gol yang terjadi melalui *counter attack* berjumlah 4 gol dan persentase gol melalui *counter attack* 15% disetiap pertandingan. Namun gol yang terjadi juga saat pemain berhasil memotong pass

lawan sehingga pemain langsung berhadapan dengan penjaga gawang.

d. *Power play* adalah penyerangan yang dilakukan menggunakan seluruh pemain, dimana kiper juga terlibat dalam penyerangan. Dimana saat permainan berlangsung kiper juga ikut serta membangun serangan yang dilakukan di area defense lawan.

Gol yang terjadi melalui *power play* yakni 1 gol dan persentase golnya adalah 3% disetiap pertandingan.

e. *Penalty* dan *second Penalty* adalah hukuman yang diberikan oleh wasit pada pemain yang melanggar di area *circle* kiper. Dan tendangan *penalty* juga didapat ketika lawan sudah melakukan 7 kali fouls sehingga pemain yang dilanggar mendapat *second penalty*.

Gol yang terjadi melalui *penalty* dan *second penalty* sebanyak 6 gol, 4 gol melalui adu *penalty* dan 2 gol melalui *second penalty* dan persentase gol melalui *penalty* dan *second penalty* 20 %.

f. *Own Goal* adalah proses terjadinya *goal* yang di akibatkan oleh kesalahan pemain lawan dalam mengantisipasi bola, sehingga bola melewati garis gawang. Tidak ada gol yang terjadi melalui proses *own gol*.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui jumlah *goal*, persentase *shoot on goal*, dan rata-rata *shooting* pada pro futsal league 2019 sebagai berikut :

1. *Goal* melalui area *center* adalah paling efektif. Terbukti terjadi 22 gol dengan persentase 73% dari 30 gol keseluruhan pertandingan final four pro futsal league 2019. Sedangkan gol yang terjadi dari *ala* sebanyak 3 gol dengan persentase 10% dan 5 gol dari area *half space* dengan persentase 17%.

2. Jumlah *shooting* yang dilakukan pemain pro futsal league 2019 dari keseluruhan match adalah 232 tembakan. 120 shoot on target persentasenya 52% dan 112 shoot of target dengan persentase 48%. Rata-rata *shooting* dari setiap pertandingan adalah 12,15 *shoot on target* sedangkan *shoot off target* adalah 11.

B. Saran

Adapun saran - saran yang dapat dikemukakan sesuai dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan adalah :

1. Bagi Pelatih agar dapat menjadi bahan analisis dalam perancangan statistik untuk mengetahui proses gol dan dari wilayah mana gol yang sering terjadi dengan proses yang sudah di kembangkan di latihan agar dapat di manfaatkan saat dilapangan.
2. Bagi atlet agar dapat mengetahui pemanfaatan area pada lapangan khususnya pemanfaatan proses gol yang melalui *set play*, *set piece*, *counter attack*, *power play*, dan *penalty*.
3. Bagi Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah pertandingan yang lebih banyak agar data yang didapat lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Achwani, M. 2015. *Data Statistik Pertandingan Sepakbola dan Futsal Grassroots dan Youth*, (diakses pada tanggal 1 Mei 2019 dari <http://m.authorstream.com/presentation/AbdiAchwani-3455881-data-0statistik-pertandingan-sepakbola-dan-futsal/>).
- Agras, Haydee. Carmen Ferragut. Dan Arturo abraldes. 2016. *Match analysis in futsal: a systematic review*. E-Internasional Journal of Performance Analysis in Sport. 16:652-686
- Alwi, Mohammad Fiqih. 2012. *Analisis Proses Terjadinya Gol Kemasukan cabang Olahraga Futsal (Survei Tim Bintang Timur Surabaya di pro Futsal 2016)*, Skripsi. Surabaya: FIK Unesa.
- Dendy, Sugono. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia.
- FIFA. 2014. *FUTSAL Laws Of The Game 2014/2015*. Switzerland : Federation Internasioanale de football association
- Gede Noviada, I Nyoman Kanca, dan Gede Eka Budi Dermawan. 2014. *Metode Pelatihan Taktis Passing Berpasangan Statis dan Passing Sambil Bergerak Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Passing Control Bola Futsal*. E-Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga. 1:3-5
- Kurniawan, Rahmad Deddi & Hariyanto, Agus. 2018. *Efektifitas Permainan Peserta Indonesian Basketball League (IBL) 2017/2018 Pada Pertandingan Semifinal dan Final*. E-Jurnal Prestasi Olahraga. 1:4 (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/26227> diunduh 17 Mei 2019).
- Kusuma, I. D. M. A. W. (2019). *The Influence of The Differences Within The Preliminary VO2Max Level on The Tabata Training Results*. Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran, 5(2), 327-341.
- Lhaksana, Justinus & Ishak H. Pardosi. 2008. *Inspirasi dan Spirit Futsal*. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Lhaksana, Justinus. 2011. *Taktik dan Strategi Futsal Moderen*, Jakarta : Be Champion.
- Mahartdika, I Made Sriundy. 2015. *Metodelogi Penelitian*. Surabaya : Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Buku Ajar Matakuliah Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muhammed, Amanj. Mohsen Shafizadeh, and Geoffrey K. Platt, 2014. *Effects of the level of expertise on the physical and technical demands in futsal*. E-

- International Journal of Performance Analysis in Sport. 14:473-481
- Muhson, Ali. 2006. *Teknik Analisis Kuantitatif*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta(<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf> diunduh 18 Mei 2019).
- Nelson Kautzener Marques Junior, Guilheme Soares Garcia, dan Venom Vurtado da Siva, 2008. *The Effect Of The Peripheral vision Training Of the Corelation Between Kick and Gols In Indoor Soccer*. Revista Conexoes, Campinas. 6:2
- Nur Fitranto, 2018. *Analisis Gol Tim Futsal Putri Universitas Negeri Jakarta Pada Liga Futsal Wanita Profesional Tahun 2017*. E-Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education FIK UNJ. 2:18-21
- Pardosi, Ishak H. Lhaksana, Justinus. 2008. *Inspirasi dan spirit Futsal*, Bandung : Mizan Media Utama.
- Prasetyo Alfian Dwi, Subagio Irmantara. 2007. *Pengembangan Statistik Pertandingan Futsal Pada PON XIX Jawa Barat 2016*. E-Jurnal Prestasi Olahraga.1:1 (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/20365> diunduh 17 Mei 2019).
- Subagyo, Pangestu. 2012. *Statistik Deskriptif*, Yogyakarta : BPFE.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Tenang, John D. 2008. *Mahir Bermain Futsal*, Bandung: Mizan Media Utama.
- 