

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian diartikan sebagai atribut, sifat, atau nilai yang melekat pada diri seseorang, benda mati atau makhluk hidup, objek ataupun kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian darinya akan dikumpulkan data, dipelajari, dan ditarik kesimpulan darinya. Purwanto (2010). Untuk meneliti pengaruh *performance*, umur, dan biaya transfer terhadap *Market value* pemain sepak bola, diperlukan data dari objek penelitian. Adapun yang menjadi objek penelitian pada penelitian ini adalah *performance* (X1), Umur (X2) dan Biaya Transfer (X3) yang merupakan variabel bebas atau independent variable, dan untuk variabel terikat atau dependent variable-nya ialah *Market Value* (Y). Sedangkan yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah pemain sepak bola pada klub klub Eropa pada musim kompetisi 2018/2019.

Fazzini (2018) berpendapat bahwa penilaian suatu objek mengandung dua komponen yaitu objektif dan subjektif, sehingga tidaklah mengherankan jika sebuah penilaian didasarkan pada trade-off antara objektivitas (harga) dan subjektivitas (persepsi penilai). Penelitian ini akan menguji tiga faktor yang dapat mempengaruhi *market Value* pemain sepak bola yaitu *performance*, umur dan biaya transfer namun tidak dapat peneliti pungkiri diluar sana masih terdapat faktor lain terutama yang berlandaskan persepsi dan selera penilai seperti dari negara mana pemain sepak bola berasal, berada pada agensi mana pemain sepak bola ini berada, faktor penggemar, daya tarik secara fisik, dan lain sebagainya. Oleh karena itu penelitian ini dibatasi hanya kepada tiga faktor berpengaruh terhadap *market value*, Berdasarkan objek penelitian yang dipaparkan, maka dalam penelitian ini akan dianalisis mengenai pengaruh *performance*, umur dan biaya transfer terhadap *Market Value* pemain klub sepakbola profesional pada klub sepakbola Eropa tahun 2018/2019.

### 3.2 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:6), Metode penelitian merupakan Metode yang dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Penelitian-penelitian eksploratif yang telah lebih dulu dilakukan para ahli seperti Flamholtz – pelopor dalam bidang Akuntansi Sumber Daya Manusia, turut mendorong penelitian ini untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang telah ada secara lebih terperinci. Prasetyo (2005:42).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode studi deskriptif dan verifikatif. Pendekatan kuantitatif memerlukan adanya hipotesis dan pengujian dengan menggunakan teknik analisa dan uji statistik. Penelitian kuantitatif menurut Daniel Mujis (2004) dalam Suharsapurtra (2012:49) adalah metode penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dengan menggunakan data numerik, kemudian dianalisis yang umumnya dengan menggunakan data – data numerik. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menganalisis data dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah terkumpul tanpa membuat kesimpulan secara umum. Sugiyono (2017:140). Sedangkan penelitian verifikatif digunakan untuk menguji kebenaran pengetahuan yang telah ada. Muharto & Ambarita (2016:33)

Penelitian deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai *performance*, umur dan biaya transfer pemain sepak bola. Sedangkan melalui penelitian verifikatif dapat diketahui pengaruh dari *performance*, umur dan biaya transfer terhadap *Market Value* pemain sepak bola profesional yang berkompetisi di Eropa pada musim kompetisi 2018/2019, untuk menganalisisnya digunakan metode analisis regresi berganda. Dari analisis regresi berganda dapat diketahui pengaruh variabel *performance* (X1) umur (X2) dan biaya transfer (X3) terhadap *Market* (Y).

### 3.3 Definisi dan Operasional Variabel Penelitian

#### 3.3.1 Definisi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:17), Variabel adalah Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga di peroleh informasi untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulan. Selain itu, Mahsyuri dan Zainuddin (2008:122) mendefinisikan variabel sebagai konsep yang memiliki nilai, berubah-ubah atau tidak tetap. Variabel juga diartikan sebagai konsep dalam bentuk kongkrit atau bentuk operasional, Variabel bebas (*Independent Variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel tak bebas/terikat. Sedangkan Variabel terikat (*Dependent Variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat (dependen). Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 3.3.1.1 Variabel Independen : *Performance*

Pada penelitian ini indikator utama *performance* adalah nilai WhoScored.com, data untuk dijadikan sebagai proksi dari seberapa baik kinerja seorang pemain sepak bola dari situs ini juga pernah digunakan oleh Dendir (2016). Sebagaimana telah diuraikan pada Bab II terkait WhoScored (whoscored.com) yang menggunakan data dari Opta Index yakni statistik resmi pemain sepak bola, tentu tidak hanya goal dan assist saja yang digunakan dalam menentukan performance melainkan perhitungan statistik yang lebih kompleks mencakup setiap sentuhan bola oleh pemain yang dirinci berdasarkan kategorinya yaitu tembakan ke gawang (*goals*), operan (*passes*), tackles dan clearances, menggiring bola (*dribbles*) dan berlari dengan bola, pelanggaran (*fouls*) dan tendangan bebas diberikan (*free kicks*), dan aspek penjaga gawang (*goalkeeping aspects*). Nilai whoscored.com didasarkan pada algoritma statistik unik dan komprehensif, yang dihitung langsung selama pertandingan. Ada lebih dari 200 statistik mentah yang dimasukkan dalam perhitungan peringkat pemain/tim, dengan mempertimbangkan berdasarkan pada pengaruhnya dalam permainan. Setiap peristiwa penting diperhitungkan, dengan

efek positif atau negatif pada peringkat berdasarkan pada penampilan di lapangan dan hasilnya.

Sebagai informasi tambahan, merujuk pada nilai 0-10 tersebut, nilai 5.9 kebawah tergolong pemain dengan performance ‘rendah’ hingga ‘sangat rendah’, 6.0-6.9 ‘menengah’, 7.0-7.9 ‘baik’, 8.0-8.9 ‘sangat baik’, dan 9 keatas ‘sangat baik sekali’. Adapun keterangan golongan *performance* ‘rendah’ hingga ‘baik sekali’ ini hanya sebagai penjelas, karena dalam pengukurannya *performance* diukur dengan skala rasio yaitu nilai 0-10 yang diterbitkan whoscored.com atas pemain, bukan menggunakan golongan penjelas nilainya yang merupakan sebuah interval.

### **3.3.1.2 Variabel Independen : Umur**

FIFA, dalam *regulation on the status and transfer of players* menyatakan bahwa pemain sepakbola profesional adalah pemain yang sudah memiliki kontrak tertulis dengan sebuah klub dan sudah mendapatkan pembayaran gaji yang tetap dari klub yang bersangkutan. Biasanya dalam sebuah liga sepakbola profesional ada beberapa aturan yang menyebutkan bahwa seorang pemain baru bisa memiliki kontrak dan bermain membela klub tersebut ketika pemain yang bersangkutan sudah berusia 17 tahun atau lebih. Rowbottom (1998). Umur pemain sepakbola yang digunakan dalam penelitian ini adalah umur pada saat musim 2018/2019 berakhir, yaitu pada saat akhir Mei 2019.

### **3.3.1.3 Variabel Independen : Biaya Transfer**

Biaya transfer masuk merupakan biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan sumber daya yang diharapkan. Rowbottom (1998). Besarnya biaya transfer masuk pemain merupakan kesepakatan dari kedua pihak klub, dimana biaya transfer ini bisa semakin tinggi sesuai ketika kontraknya dengan klub terdahulu masih belum habis, selain itu kualitas dari pemain tersebut juga sangat berpengaruh terhadap besarnya biaya transfer. Rowbottom (1998). Biaya transfer masuk dilihat dari nilai transfer pemain dari klub sebelumnya. Data tersebut dapat diperoleh di situs resmi klub maupun website resmi transfer pemain yaitu [www.transfermarkt.com](http://www.transfermarkt.com). Data yang akan diolah bukanlah merupakan nilai dari

nominal biaya transfer pemain tersebut, tapi data nominal biaya transfer akan diubah menjadi logaritma natural.

### 3.3.1.4 Variabel Dependen : *Market Value*

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *market value* pemain sepakbola. *Market value* pemain sepakbola merupakan taksiran nilai moneter dari jasa yang nantinya akan diberikan pemain tersebut di masa yang akan datang. *Market value* atau nilai pasar pemain juga merupakan taksiran harga pemain (aset) akan diperdagangkan. Perkiraan nilai pasar dari aset tidak berwujud dapat dilakukan oleh badan profesional yang mirip dengan valuasi (penilaian) properti. *Market Value* diukur dari pertimbangan nilai moneter yang diperoleh suatu klub dari kontribusi seorang pemain di tim. Brommer (2011). Kontribusi tersebut dapat berupa *sportive success* (kesuksesan di lapangan) maupun *financial success* (kesuksesan keuangan) tim. *Market Value* diperoleh dari situs resmi yang mengukur nilai pemain sepakbola yaitu [www.transfermarkt.com](http://www.transfermarkt.com), Pada penelitian ini, *Market Value* yang digunakan adalah *Market Value* pada akhir musim 2018/2019 artinya nilai pasar pada akhir Mei 2019 dan data yang akan diolah menggunakan program perangkat lunak SPSS bukanlah nominal dari nilai pasar pemain sepakbola namun dirubah terlebih dahulu menjadi logaritma natural.

### 3.3.2 Operasional Variabel

Operasional adalah petunjuk tentang bagaimana suatu variabel dapat diukur dan batasan dari beberapa istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian. Muharto & Ambarita (2016:27). Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka peneliti menyimpulkan penjelasan tersebut dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3. 1 Operasional Variabel**

Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Ukuran	Skala
<i>Market Value</i> (Y)	Pemain sepakbola sebagai aset tidak berwujud dapat diidentikan nilainya secara moneter yaitu berupa <i>market value</i> (nilai pasar).	Harga Pasar Sebelum penyesuaian IFRS	Logaritma Natural dari Harga Pasar >0	Rasio

	Rowbottom (1998). <i>Market Value</i> pemain sepakbola sendiri adalah estimasi atau perkiraan harga seorang pemain sepakbola yang dinilai dari akumulasi nilai kontrak pemain tersebut yang nantinya nilai kontrak tersebut dapat diperjual-belikan. Herm, Callsen-Bracker, & Kreis (2014)	dalam mata uang <i>Euro</i> (€)  Data <i>Market value</i> diambil dari Transfermarkt.com		
<i>Performance</i> (X <sub>1</sub> )	<i>Perfomance</i> pemain sepakbola adalah kinerja dari seorang pemain sepakbola dilihat dari penilaian penampilannya di lapangan ( <i>on field performance</i> ). Gulbrandsen, (2011). Menurutnya <i>Performance</i> dilihat dari beberapa aspek <i>Winning Performance</i> , <i>Kinerja per pertandingan</i> , <i>Penampilan</i> , <i>Gol tercipta</i> , <i>Asssits</i> dan <i>Clean Sheets</i> . Statistik resmi kinerja ( <i>performance</i> ) untuk pemain sepak bola sendiri ialah <i>Opta Index</i> . Tunaru (2005:285).	Nilai <i>Performance</i> dari platfom whosocred.com	0-10	Rasio
Umur (X <sub>2</sub> )	Berg (2011) mengungkapkan umur pemain sepak bola terbatas pada 18-35 tahun, kebanyakan hanya penjaga gawang atau biasa disebut kiper yang bisa mencapai usia 40 tahunan. Persepsi klub terkait kapan pemain mencapai puncak umur optimal dapat memengaruhi berbagai keputusan	Umur pemain sepakbola pada periode penelitian	18-40	Interval

	manajemen, mulai dari jenis kontrak yang mereka tawarkan kepada pemain hingga biaya transfer yang mereka bayarkan atau terima. Dendir (2016:90).			
Biaya Transfer (X <sub>3</sub> )	Nilai registrasi pemain ( <i>player's right</i> ) dapat diukur dengan andal dengan biaya transfer yang dibayarkan untuk kontrak pemain sepak bola. Brommer, (2011). Menurut Mariana (2015), Biaya transfer adalah biaya awal yang di keluarkan oleh sebuah klub ialah biaya transfer masuk pemain-pemain baru guna menambah kekuatan klub tersebut	Harga Transfer Sebelum penyesuaian IFRS dalam mata uang <i>Euro</i> (€)	Logaritma Natural dari Biaya Transfer >0	Rasio

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Sugiyono (2017:130). Pemilihan populasi di Eropa ini didasarkan dari semakin pesatnya industri sepakbola di Eropa, saati ini 5 liga teratas di Eropa yang sangat baik dalam pengelolaan liga terutama pengelolaan sumber daya manusia dalam hal ini pemain sepakbola profesional, Liga-liga tersebut yaitu Inggris, Spanyol, Italia, Prancis dan Jerman.

Populasi dari penelitian ini sebanyak 2.655 Pemain sepakbola profesional terdiri dari pemain-pemain yang bermain di kelima liga utama negara tersebut, dan minimal pernah bermain satu pertandingan resmi sehingga pemain tersebut akan tercatat pada *whoscored.com*. Rincian populasi dari penelitian ini yaitu pemain dari liga Inggris 508 sebanyak pemain, dari liga Italia 561 sebanyak pemain, dari liga

Spanyol 543 sebanyak pemain, dari liga Prancis sebanyak 565 pemain dan dari liga Jerman sebanyak 477 pemain.

### 3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017:131), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Syarat utama dalam pengambilan sampel suatu populasi adalah sampel harus mewakili populasi dan harus dalam bentuk kecil. Sampel penelitian diambil setelah memenuhi beberapa kriteria yang berlaku bagi penerapan definisi operasional variabel. Teknik pengambilan sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan pengambilan sampel dengan berdasarkan pada kriteria-kriteria tertentu, diambilnya teknik *purposive sampling* karena banyak klub-klub yang kebanyakan pemainnya merupakan pemain binaan dan free transfer serta keterbatasan data nilai pasar sehingga peneliti sulit untuk mengolah data tersebut. Adapun kriteria-kriteria yang digunakan dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut :

1. Sampel yang dipilih adalah pemain dari 6 klub sepakbola terbaik di kelima liga tersebut pada Musim Kompetisi 2018/2019.

Periode ini dipilih sebagai periode penelitian dengan pertimbangan merupakan periode terbaru yang dapat menyediakan data yang dibutuhkan karena sudah selesai secara penuh sehingga dapat ditentukan . Sementara untuk musim kompetisi 2019/2020 tidak digunakan dengan pertimbangan belum selesai dan adanya dampak pandemik penyebaran virus Covid-19. Sebagai contoh awal, pada tabel 3.2 merupakan klasemen akhir liga Jerman pada musim kompetisi 2019/2020

**Tabel 3. 2 Klasemen Akhir Liga Jerman (Contoh Populasi)**

No	Tim Liga utama Jerman	Jumlah pemain
1	Bayern Munich	24
2	Borussia Dortmund	23
3	RasenBallsport Leipzig	23
4	Bayer Leverkusen	26

5	Borussia M.Gladbach	22
6	Wolfsburg	24
7	Eintracht Frankfurt	30
8	Werder Bremen	24
9	Hoffenheim	29
10	Fortuna Duesseldorf	24
11	Hertha Berlin	26
12	Mainz 05	28
13	Freiburg	28
14	Schalke 04	32
15	Augsburg	30
16	VfB Stuttgart	26
17	Hannover 96	32
18	Nuernberg	27
<b>Total Pemain Liga utama Jerman</b>		<b>477</b>

Sumber : [www.whosocred.com](http://www.whosocred.com) (08/07/2020) data diolah

#### Keterangan

 = Tim yang menjadi sampel penelitian

Pada tabel 3.2 diatas, bahwa pada liga Jerman, 6 tim terbaik pada musim kompetisi 2018/2019 adalah , Bayern Munich, Borussia Dortmund, Rassenball-sport Leipzig, Bayer Leverkusen, Borussia Munchen Gladbach dan Wolfsburg. Keenam tim inilah yang nantinya akan menjadi salah satu sampel dari penelitian ini, selain pada liga Jerman, adapula 24 tim lain yang merupakan 6 tim terbaik dari liga Inggris, Italia, Spanyol dan Prancis, tim-tim tersebut adalah Manchester City, Liverpool, Chelsea, Tottenham, Arsenal, Manchester United, Juventus, Napoli, Atalanta, Inter Milan, Ac Milan, As Roma, Barcelona, Atletico Madrid, Real Madrid, Valencia, Getafe, Sevilla, Paris Saint-Germain, LOSC Lille, Olympique Lyon, As Saint-Etienne, Marseille dan Montpellier

2. Dari masing-masing klub diambil 15 pemain yang dimana pemain tersebut memiliki durasi bermain yang lebih banyak akan menjadi prioritas utama dalam sampel penelitian ini serta pemain tersebut tercatat di *whoscored.com* dan *transfermarkt.com*. Contoh tim yang peneliti ambil adalah Bayern Munich, dapat dilihat dari tabel 3.3 berikut ini

**Tabel 3. 3 Pemain Bayern Munich Musim Kompetisi 2018/2019**

<i>Player</i>	<i>Age</i>	<i>Apps</i>	<i>Mins</i>	<i>Rating</i>	<i>Loans Fee</i>	<i>Transfer Fee</i>	<i>Market Value</i>
Joshua Kimmich	24	34	3060	7.49	€ -	€ 8,500,000	€ 70,000,000
R. Lewandowski	30	33	2959	7.65	€ -	€ -	€ 65,000,000
Niklas Süle	23	29(2)	2652	6.96	€ -	€ 20,000,000	€ 60,000,000
David Alaba	27	29(2)	2534	7.01	€ -	€ -	€ 55,000,000
Thiago	28	26(4)	2409	7.59	€ -	€ 25,000,000	€ 70,000,000
Thomas Müller	29	28(4)	2391	7.19	€ -	€ -	€ 35,000,000
Manuel Neuer	33	26	2303	6.34	€ -	€ 30,000,000	€ 18,000,000
Leon Goretzka	24	23(7)	2021	6.96	€ -	€ -	€ 50,000,000
Mats Hummels	30	20(1)	1776	7.17	€ -	€ 35,000,000	€ 35,000,000
Serge Gnabry	23	21(9)	1774	7.15	€ -	€ 8,000,000	€ 60,000,000
Jérôme Boateng	30	19(1)	1694	6.87	€ -	€ 13,500,000	€ 20,000,000
Kingsley Coman	23	17(4)	1392	7.34	€ -	€ 21,000,000	€ 50,000,000
Javi Martínez	30	16(5)	1313	6.88	€ -	€ 40,000,000	€ 27,000,000
Franck Ribéry	26	10(15)	1168	6.77	€ -	€ 30,000,000	€ 4,000,000
James Rodríguez	27	13(7)	1143	7.24	€ 5.000,000	€ -	€ 50,000,000
Rafinha	34	9(7)	897	6.67	€ -	€ 5,500,000	€ 3,000,000
Sven Ulreich	30	8(1)	757	6.35	€ -	€ 3,500,000	€ 4,500,000
Renato Sanches	22	4(13)	567	6.36	€ -	€ 35,000,000	€ 18,000,000
Arjen Robben	35	7(5)	564	6.61	€ -	€ 25,000,000	€ 4,000,000
Sandro Wagner	32	1(6)	140	6.17	€ -	€ 13,000,000	€ 6,000,000
Alphonso Davies	18	0(6)	74	6.24	€ -	€ 10,000,000	€ 10,000,000
Corentin Tolisso	25	1(1)	52	6.73	€ -	€ 41,500,000	€ 40,000,000
Woo-Yeong Jeong	19	0(1)	4	6.23	€ 150,000	€ -	€ 2,000,000

Meritan Shabani	20	0(1)	1	6	€ -	€ -	€ 350,000
-----------------	----	------	---	---	-----	-----	-----------

Sumber : [www.whosocred.com](http://www.whosocred.com) dan [www.transfermarkt.com](http://www.transfermarkt.com) (08/07/2020) data diolah

#### Keterangan

= Prioritas Utama

= Prioritas Kedua

Dijadikannya Prioritas utama dan kedua ini karena ada kriteria-kriteria yang menjadi acuan untuk menjadikan sampel. Sehingga walaupun pemain tersebut menit bermainnya lebih banyak namun tidak memenuhi kriteria yang ada, maka pemain tersebut bisa digantikan oleh pemain yang menit bermainnya lebih sedikit.

- 15 pemain yang dijadikan sampel tiap klub, pernah berpindah klub dengan biaya transfer yang disebutkan dan bukan merupakan pemain dengan bebas biaya transfer (*Free Transfer*) ataupun pemain pinjaman (*Loan Player*)

Kriteria selanjutnya merupakan pemain yang pernah berpindah klub dan bukan merupakan pemain akademi dan tetap pada klub tersebut dan pemain yang berpindah klub bukan merupakan pemain bebas transfer ataupun pemain pinjaman. Contoh selanjutnya adalah pemain Bayern Munchen yang sudah dibagi menjadi dua prioritas seperti yang ada pada tabel 3.3 namun karena ada pemain yang tidak memenuhi kriteria ini maka pemain tersebut tidak akan dimasukan kedalam sampel penelitian seperti yang terlihat pada tabel 3.4

**Tabel 3. 4 Biaya Transfer Bayern Munich Musim Kompetisi 2018/2019**

<i>Player</i>	<i>Age</i>	<i>Apps</i>	<i>Mins</i>	<i>Rating</i>	<i>Loans Fee</i>	<i>Transfer Fee</i>	<i>Market Value</i>
Joshua Kimmich	24	34	3060	7.49	€ -	€ 8,500,000	€ 70,000,000
R. Lewandowski	30	33	2959	7.65	€ -	€ -	€ 65,000,000
Niklas Süle	23	29(2)	2652	6.96	€ -	€ 20,000,000	€ 60,000,000
David Alaba	27	29(2)	2534	7.01	€ -	€ -	€ 55,000,000
Thiago	28	26(4)	2409	7.59	€ -	€ 25,000,000	€ 70,000,000
Thomas Müller	29	28(4)	2391	7.19	€ -	€ -	€ 35,000,000
Manuel Neuer	33	26	2303	6.34	€ -	€ 30,000,000	€ 18,000,000

Leon Goretzka	24	23(7)	2021	6.96	€ -	€ -	€ 50,000,000
Mats Hummels	30	20(1)	1776	7.17	€ -	€ 35,000,000	€ 35,000,000
Serge Gnabry	23	21(9)	1774	7.15	€ -	€ 8,000,000	€ 60,000,000
Jérôme Boateng	30	19(1)	1694	6.87	€ -	€ 13,500,000	€ 20,000,000
Kingsley Coman	23	17(4)	1392	7.34	€ -	€ 21,000,000	€ 50,000,000
Javi Martínez	30	16(5)	1313	6.88	€ -	€ 40,000,000	€ 27,000,000
Franck Ribéry	26	10(15)	1168	6.77	€ -	€ 30,000,000	€ 4,000,000
James Rodríguez	27	13(7)	1143	7.24	€ 5.000,000	€ -	€ 50,000,000
Rafinha	34	9(7)	897	6.67	€ -	€ 5,500,000	€ 3,000,000
Sven Ulreich	30	8(1)	757	6.35	€ -	€ 3,500,000	€ 4,500,000
Renato Sanches	22	4(13)	567	6.36	€ -	€ 35,000,000	€ 18,000,000
Arjen Robben	35	7(5)	564	6.61	€ -	€ 25,000,000	€ 4,000,000
Sandro Wagner	32	1(6)	140	6.17	€ -	€ 13,000,000	€ 6,000,000

Sumber : [www.Transfermarkt.com](http://www.Transfermarkt.com) dan [www.whoscored.com](http://www.whoscored.com) (08/07/2020) data diolah

#### Keterangan

- = Terpilih menjadi sampel penelitian
- = Tidak terpilih menjadi sampel penelitian

Ketika biaya transfer atas peminjaman pemain disandingkan dengan biaya transfer atas jual beli pemain, terdapat perbedaan dari segi besaran. Biaya transfer atas jual beli pemain cenderung lebih mahal dibandingkan biaya transfer yang dikeluarkan untuk peminjaman pemain. Adanya perbedaan besaran ini memperlihatkan jika seorang pemain mengalami proses penjualan atau peminjaman kemudian ditarik garis waktu secara runtut, maka akan tampak biaya transfer seorang pemain yang naik turun secara drastis, terlebih jika proses transfer jual beli dan peminjaman terjadi saling bergantian seperti yang terlihat pada potongan riwayat transfer dari pemain sepak bola James Rodriguez berikut ini :

**Tabel 3. 5 Contoh Riwayat Transfer Pemain sepakbola Profesional**

Tanggal Transfer	Biaya Transfer Pemain		Market Value
	Peminjaman	Jual Beli	

11 Juli 2018	€ 5.000.000	-	€ 50.000.000
12 Juli 2017	€ 8.000.000	-	€ 50.000.000
22 Juli 2014	-	€ 75.000.000	€ 60.000.000
1 Juli 2013	-	€ 45.000.000	€ 23.000.000
6 Juli 2010	-	€ 7.350.000	€ 2.500.000

Sumber : [www.Transfermarkt.com](http://www.Transfermarkt.com) (08/07/2020) data diolah

Tampak bahwa biaya transfer secara jual-beli dimulai dari 7,35 juta *Euro* lalu naik ke angka 45 juta dan 75 juta *Euro* hingga terjadi transfer secara peminjaman pada 12 Juli 2017 dan harga tersebut turun drastis menjadi 8 juta *Euro* setelah itu dipinjamkan kembali dengan 5 juta *Euro* serta nilai tersebut jauh dari nilai pasar yang berkisar 50 juta *Euro*. Akan tidak tepat jika biaya transfer permanen dan biaya transfer sementara disandingkan secara bersamaan dengan subjek (pemain) yang sama. Ketidaktepatan inilah yang menjadi alasan utama mengapa peneliti tetap menggunakan biaya transfer permanen seperti peneliti terdahulu. Selain James Rodriguez ada pemain lain juga yang tidak dimasukkan seperti Gonzalo Higuain yang merupakan pemain AC Milan peminjaman dari Juventus.

Selain pemain pinjaman, pemain yang belum pernah berpindah klub atau pemain akademi dan pemain bebas biaya transfer, tidak dimasukkan kedalam sample penelitian ini. Karena nantinya peneliti menilai akan sulit dianalisis pengaruh dari biaya transfer terhadap *market value* karena pemain tersebut tidak pernah ditransfer untuk masuk kedalam tim baru ataupun pemain tersebut masuk tanpa adanya biaya transfer, pemain bintang yang tidak masuk dalam kriteria ini contohnya adalah Lionel Messi dari Barcelona dan Marcus Rashford dari Manchester United. Oleh karena itu, salah satu contoh sampel dari penelitian ini yaitu Bayern Munich dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3. 6 Contoh Sampel Klub Sepakbola Bayern Munich**

<i>Player</i>	<i>Age</i>	<i>Rating</i>	<i>Transfer Fee</i>	<i>Market Value</i>
Joshua Kimmich	24	7.49	€ 8,500,000	€ 70,000,000

Niklas Süle	23	6.96	€ 20,000,000	€ 60,000,000
Thiago	28	7.59	€ 25,000,000	€ 70,000,000
Manuel Neuer	33	6.34	€ 30,000,000	€ 18,000,000
Mats Hummels	30	7.17	€ 35,000,000	€ 35,000,000
Serge Gnabry	23	7.15	€ 8,000,000	€ 60,000,000
Jérôme Boateng	30	6.87	€ 13,500,000	€ 20,000,000
Kingsley Coman	23	7.34	€ 21,000,000	€ 50,000,000
Javi Martínez	30	6.88	€ 40,000,000	€ 27,000,000
Franck Ribéry	26	6.77	€ 30,000,000	€ 4,000,000
Rafinha	34	6.67	€ 5,500,000	€ 3,000,000
Sven Ulreich	30	6.35	€ 3,500,000	€ 4,500,000
Renato Sanches	22	6.36	€ 35,000,000	€ 18,000,000
Arjen Robben	35	6.61	€ 25,000,000	€ 4,000,000
Sandro Wagner	32	6.17	€ 13,000,000	€ 6,000,000

Sumber : [www.Transfermarkt.com](http://www.Transfermarkt.com) dan [www.whoscored.com](http://www.whoscored.com) (08/07/2020) data diolah

Selain James Rodriguez yang tidak masuk menjadi sampel karena merupakan pemain pinjaman, beberapa pemain juga tidak termasuk dalam kriteria ini yaitu Robert Lewandowski dan Leon Goretzka yang merupakan pemain bebas transfer (*Free Transfer*) dan Thomas Müller dan David Alaba yang merupakan pemain binaan atau pemain akademi dari Bayern Munich. Dari beberapa Kriteria diatas, maka ditentukan sampel-sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 450 sampel pemain sepakbola profesional pada tabel 3.7 dan untuk tabel lengkap sampel pemain terlampir pada lampiran 2

**Tabel 3. 7 Sampel Penelitian**

No	Tim	Jumlah Sampel Pemain
1	Barcelona	15
2	Atletico Madrid	15
3	Real Madrid	15

4	Valencia	15
5	Getafe	15
6	Sevilla	15
7	Manchester City	15
8	Liverpool	15
9	Chelsea	15
10	Tottenham Hotspur	15
11	Arsenal	15
12	Manchester United	15
13	Juventus	15
14	Napoli	15
15	Atalanta	15
16	Inter Milan	15
17	Ac Milan	15
18	As Roma	15
19	Bayern Munich	15
20	Borussia Dortmund	15
21	Rassenballsport Leipzig	15
22	Bayer Leverkusen	15
23	Borussia Munchen'Gladbach	15
24	Wolfsburg	15
25	Paris Sanit-Germain	15
26	LOSC Lille	15
27	Olympique Lyon	15
28	As Saint-Etienne	15
29	Marseille	15
30	Montpellier	15
Jumlah Total Sampel		450

Sumber : [www.Transfermarkt.com](http://www.Transfermarkt.com) dan [www.whoscored.com](http://www.whoscored.com) (08/07/2020) data diolah

### 3.5 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data sekunder, yaitu sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Indriantoro dan Supomo (2012). Data tersebut diperoleh dari situs resmi *Transfermarkt* ([www.transfermarkt.com](http://www.transfermarkt.com)), *WhoScored* ([www.whoscored.com](http://www.whoscored.com)) dan situs-situs pendukung semisal situs resmi liga dan klub serta situs lainnya. Selain sumber-sumber tersebut terdapat data pendukung lainnya yang diperoleh dari penelitian terdahulu, buku sumber, artikel, jurnal dan internet) yang memuat informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode dokumentasi. Metode ini menggunakan data-data yang berasal dari dokumen-dokumen yang sudah ada. Sugiyono (2017:171). Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen berupa data yang dibutuhkan mengenai pemain.

### 3.7 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik deskriptif dan analisis regresi berganda atau *multiple regression*. Menurut Ghazali (2018), untuk menguji pengaruh lebih dari 1 variabel independen terhadap 1 variabel dependen dan metode ini mensyaratkan untuk melakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu agar mendapatkan hasil yang terbaik.

Penggunaan statistik deskriptif dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui gambaran dan analisa *performance*, umur dan biaya transfer pemain sepak bola profesional. Sementara metode analisis regresi berganda atau *multiple regression* yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh variabel *performance* (X1), umur (X2) dan biaya transfer (X3) terhadap *Market Value* (Y). Analisis ini menggunakan program *Microsoft Excel* dan *Statistical Package for the Social Science* (SPSS), kedua program ini dipilih karena lebih familiar dan dari segi hasil pun tidak adaperbedaan dengan program pengolah statistika lainnya. Susetyo, (2012).

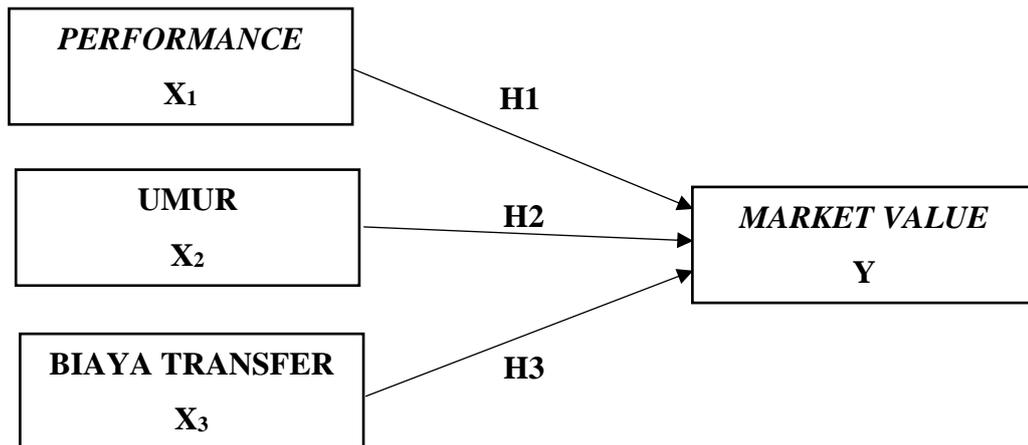
Selain analisis regresi berganda, penggunaan alat-alat uji lainnya yang diperlukan dalam penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan program SPSS, salah satu program analisis data yang dapat digunakan untuk membantu melakukan pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik mulai dari data sederhana hingga data yang rumit dan kompleks. Susetyo (2012).

#### 3.7.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis dan *skewness* (kemencengan distribusi). Ghazali (2018).

### 3.7.2 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda pada penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel *Performance* (X1), Umur (X2) dan Biaya transfer (X3) terhadap *Market Value* (Y) secara parsial maupun simultan dengan model penelitian sebagai berikut:



**Gambar 3. 1 Model Struktur Penelitian**

Analisis Regresi Berganda (*multiple regression*) merupakan suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat untuk membuktikan ada tidaknya hubungan kausal antara dua variabel bebas atau lebih dengan satu variabel terikat. Riduwan & Sunarto, (2013:108) Analisis Regresi Berganda digunakan karena penelitian bermaksud memprediksikan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen *market value* (Y) oleh tiga variabel independen *performance* (X1), umur (X2) dan biaya transfer (X3) yang merupakan prediktor.

#### 3.7.2.1 Model Regresi Berganda

Model analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi berganda untuk mengetahui adanya pengaruh yang dapat digunakan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terkait dengan bantuan *software* SPSS. Persamaan regresi yang di gunakan adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  : *Market Value* Pemain  
 $\alpha$  : Konstanta  
 $\beta_1 \beta_2 \beta_3$  : Koefisien regresi setiap variabel independen  
 $X_1$  : *Performance*  
 $X_2$  : Umur  
 $X_3$  : Biaya Transfer  
 $e$  : Error

### 3.7.2.1 Pengujian Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik bertujuan untuk mendapatkan ketepatan model yang akan dianalisis perlu dilakukan pengujian atas beberapa persyaratan asumsi klasik yang mendasari model regresi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga jenis pengujian asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heterokedstisitas.

#### 3.7.2.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Ghozali (2018). Untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini digunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S).

#### 3.7.2.1.2 Uji Multikolinieritas

Menurut Ghozali (2018), uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji Apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Ada tidaknya multikolinieritas dalam model regresi dapat dilihat dari *tolerance value* dan *variance inflation factor (VIF)*. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi (karena  $VIF=1/\text{tolerance}$ ). Nilai *cut off* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai *tolerance*  $\leq 0,10$  atau sama dengan nilai  $VIF \geq 10$ .

### 3.7.2.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual 1 pengamatan kepengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang terjadi homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Ghozali (2018).

## 3.8 Pengujian Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017:73) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dengan melakukan hipotesis secara parsial diharapkan dapat melihat pengaruh setiap variabel independen dan dependen. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah ada tidaknya pengaruh variabel independen ( $X_1, X_2$  dan  $X_3$ ) terhadap variabel dependen ( $Y$ ). Berikut merupakan rancangan hipotesis pada penelitian. Berikut adalah tahapan perumusan hipotesis dalam penelitian ini.

- Hipotesis Penelitian 1

***Performance* memiliki pengaruh positif terhadap *Market Value* pemain sepakbola profesional**

Hipotesis Statistik 1

$H_{0-1}$  :  $\beta \leq 0$ . Artinya *performance* tidak memiliki pengaruh positif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

$H_{1-1}$  :  $\beta > 0$ . Artinya *performance* memiliki pengaruh positif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

- Hipotesis Penelitian 2

**Umur memiliki pengaruh negatif terhadap *Market Value* pemain sepakbola profesional**

Hipotesis Statistik 2

$H_{0-2}$  :  $\beta \geq 0$ . Artinya Umur tidak memiliki pengaruh negatif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

$H_{1-2} : \beta < 0$ . Artinya Umur memiliki pengaruh negatif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

- Hipotesis Penelitian 3  
**Biaya Transfer memiliki pengaruh positif terhadap *Market Value* pemain sepakbola profesional**

Hipotesis Statistik 3

$H_{0-2} : \beta \leq 0$ . Artinya Biaya Transfer tidak memiliki pengaruh positif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

$H_{1-2} : \beta > 0$ . Artinya Biaya Transfer memiliki pengaruh positif terhadap *market value* pemain sepakbola profesional

Secara statistik pengujian hipotesis dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) 5% dari variabel independen  $X_1$  (*Performance*),  $X_2$  (umur) dan  $X_3$  (biaya transfer) terhadap variabel dependen  $Y$  (*Market Value*) dalam penelitian ini dapat diukur dengan uji t dan uji f dan dilanjutkan dengan Koefisien Determinasi agar mengetahui besarnya pengaruh dari keseluruhan variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Namun sebelum melakukan pengujian, pengujian asumsi klasik yang disyaratkan analisis regresi akan dilakukan terlebih dahulu. Jika uji asumsi klasik, analisis regresi berganda, uji f dan uji t telah dilakukan, maka dari hasil pengujian statistik tersebut akan diinterpretasikan dan diambil kesimpulan darinya. Untuk bagian ini akan dijabarkan pada BAB IV Hasil dan Pembahasan.

### 3.8.1 Koefisien Determinasi

Menurut Ghazali (2018) koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel independen amat terbatas. Nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independennya memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi-variabel dependen.

Setiap tambahan 1 variabel independen, maka R<sup>2</sup> akan meningkat, tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan adjusted R<sup>2</sup>. Dengan menggunakan nilai adjusted R<sup>2</sup> dapat dievaluasi model regresi mana yang terbaik. Tidak seperti nilai R<sup>2</sup>, nilai adjusted R<sup>2</sup> dapat naik atau turun apabila 1 variabel independent ditambahkan ke dalam model. Dalam kenyataan, nilai adjusted R<sup>2</sup> dapat bernilai negatif, walaupun dikehendaki harus bernilai positif. Menurut Gujarati (dikutip oleh Ghozali, 2018), jika dalam uji empiris didapatkan nilai adjusted R<sup>2</sup> negatif, maka nilai adjusted R<sup>2</sup> dianggap bernilai 0.

### **3.8.2 Uji Statistik F**

Uji statistik F menunjukkan bahwa apakah seluruh variabel independen dalam model penelitian tersebut berpengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Ghozali, (2018). Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independennya.

### **3.8.3 Uji Statistik t**

Uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh 1 variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Ghozali, (2018).

- a) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen.

Uji t dapat juga dilakukan dengan melihat nilai signifikansi t masing-masing variabel yang terdapat pada output hasil regresi menggunakan SPSS. Jika angka signifikansi t lebih kecil dari  $\alpha$  (0,05) maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang kuat antara variabel independen dengan variabel dependen.