BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode *expost facto*, dengan menggunakan cara *Purpossive Sampling* untuk mendapatkan sampel yang di inginkan (Fraenkel Jack R, Wallen Norman, 1932) Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif merupakan analisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis data yang telah dikumpulkan pada kejadian sebelumnya, sehingga tegolong pada desain penelitian *ex-post facto* kualitatif. Penelitian dengan desain *ex-post facto* terfokus pada upaya dalam menyelidiki sebab dan akibat atau asenden dari peristiwa yang telah terjadi dan tidak dapat dikenadalikan maupun direkayasa oleh peneliti. Dalam penelitian ini adalah adanya upaya menyelidiki hasil analisis tendangan penalti pada liga domestik Inggris (EPL) menggunakan vidio, website resmi EPL www.premierleague.com/result yang telah di kumpulkan sebelum nya.

3.2 Partisipan

Karena penelitian ini adalah penelitian observasi jadi subjek penelitiannya yaitu peristiwa yang sudah terjadi. Maka partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh penendang (eksekutor) penalti di EPL musim 2019/2020.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk di teliti (Goto et al., 1982). Populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola professional EPL 19/20.

Sampel

Pemilihan sample menggunakan *Purpossive Sampling* yaitu merupakan teknik pengambilan sampel yang didasari oleh pengetahuan akan karakteristik populasi dan tujuan dari penelitian (Fraenkel Jack R, Wallen Norman, 1932). Jadi sample yang di ambil untuk penelitian ini ada 78 penendang penalti dari

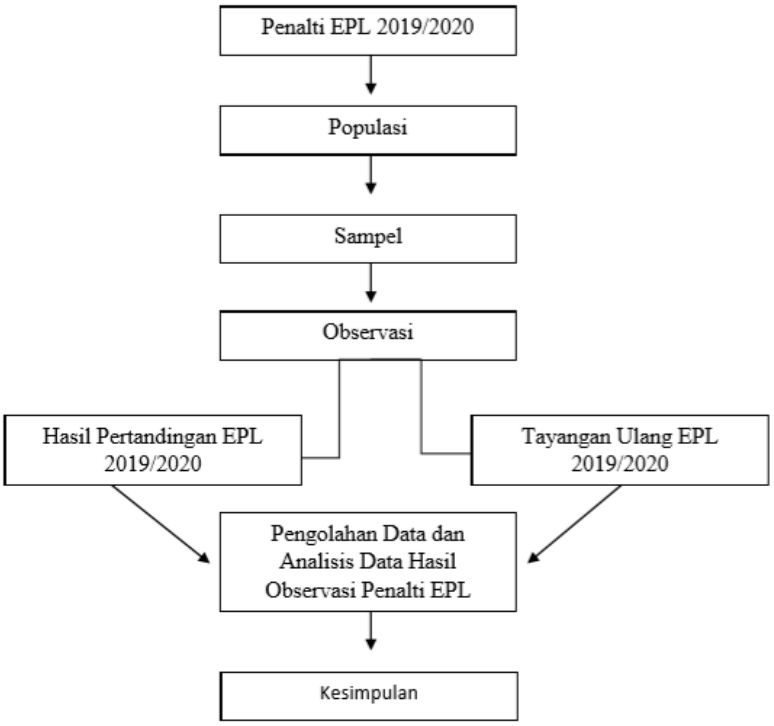
seluruh hasil pertandingan EPL selama semusim yang di dalam pertandingannya mendapatkan tendangan penalti.

3.4 Instrumen Penelitian

Notasional pada umumnya merupakan sarana pencatatan peristiwa sehingga terjadi suatu bentuk gambaran yang cukup akurat dan catatan objektif tentang yang sebenarnya terjadi (Carling et al., 2007). Sistem yang paling umum digunakan berbasis pena dan kertas, melibatkan bentuk notasi steno sebagai tanda perhitungan. Pengamatan dilakukan dengan menonton video pertandingan sepakbola. Analisis dilakukan meliputi hasil tendangan penalti di liga primer Inggris pada tahun 2019/2020. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menginput data stastistik hasil selama musim 2019/2020 EPL di website resmi www.premierleague.com/result.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap prosedur penelitian dengan melakukan survey mencari tayangan ulang video pertandingan liga primer Inggris pada tahun 2019/2020, kemudian melakukan observasi dengan memahami dan mencatat hasil dari tayangan ulang yang ada kejadian penalti. Hasil yang telah diamati dan dipahami kemudian dievaluasi dengan melakukan penilaian sesuai instrument analisis notasional hingga mendapatkan data yang valid sesuai rekam jejak yang telah dicatat pada situs resmi www.premierleague.com/result.



Gambar 3.1 Gambar prosedur penelitian

3.6 Analisis Data

Data yang diperoleh dari website resmi EPL oleh para sample penelitian ini selanjutnya akan di analisis menggunakan aplikasi komputer *Microsoft Office Excel*. Setelah itu hasil dari analisis akan dideskripsikan dan dirangkum untuk dilihat bagaimana hasil Analisis Tendangan Penalti English Premier League pada Musim 2019/2020.

Gambar 3.2 Gambar variable hasil peneliti sebelumnya

Downloaded by [Australian Catholic University] at 01:18 30 Se

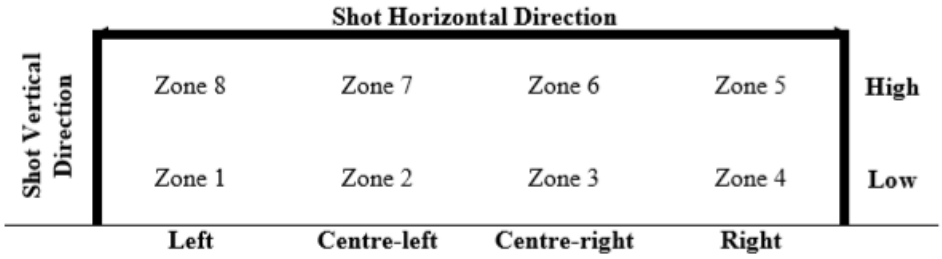
(Collet, 2013). Table 2 exhibits how situational and individual variables were operationalised in this study.

Table 2. Definition of situational and individual variables and collection procedures.

	Variables	Categories	Definition and/or collection procedures
Situational	Competition Phase	1) Play-offs 2) Group Stage 3) Knockout Phase	Registered as 1, 2 or 3 depending on the phase in which the match was played.
	Match Location	1) Home 2) Away	Registered as 1 or 2 depending on whether the team awarded with the penalty kick was playing at home or away.
	Match Status	1) Winning 2) Drawing 3) Losing	Represents the evolving score of a match (group stage) or two-legged tie (play-offs and knockout phase) at the instant the penalty kick was awarded. Episodes were registered as 1, 2 or 3 according to the number of goals scored and conceded by the team awarded with the penalty kick, and respecting the specific rules of UEFA competitions (e.g. away goals rule).
	Match Period	1) 00:01 – 30:00 2) 30:01 – 60:00 3) 60:01 – 90:00	Registered as 1, 2 or 3 depending on the match time in which the penalty kick was performed.
Individual	Footedness	1) Right-footed 2) Left-footed	Registered as 1 or 2 as a function of the foot used by the penalty taker to shoot the ball.
	Playing Position	1) Defender 2) Midfielder 3) Forward	Registered as 1, 2 or 3 based on the playing position performed by the penalty taker in that specific match. Note: goalkeepers were notated as defenders.
	Age difference to the goalkeeper	1) Younger [≤ -3.1 years] 2) Similar age [-3.0 – 3.0 years] 3) Older [≥ 3.1 years]	Registered as 1, 2 or 3 based on the difference of the decimal ages of penalty taker and goalkeeper. The decimal ages were calculated taking the birth dates and the date of the match in which the penalty kick occurred as references. Note: the decimal age formula (see Willekens, 2013) used in the Microsoft Excel 2010 file was: = (match date cell – birth date cell)/365.25

(Almeida et al., 2016)

Gambar 3.3 Gambar arah tendangan (zona)



(Almeida et al., 2016)