

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dr. James Naismith, seorang anggota Sekolah Pelatihan YMCA di Springfield, Massachusetts (sekarang dikenal sebagai Springfield College), menemukan bola basket pada bulan Desember 1891. Penemuan ini merupakan hasil dari tugas yang diberikan oleh Dr. Luther Gulick, direktur Departemen Pendidikan Fisik, yang meminta Naismith untuk menciptakan permainan dalam ruangan untuk dimainkan selama musim dingin (Sitepu, 2018). Bola basket adalah olahraga permainan yang terdiri atas dua tim dan beranggotakan masing-masing lima orang. Tujuan permainan bola basket adalah untuk mencetak angka sebanyak mungkin dan mencegah lawan untuk dapat mencetak angka. Bola basket sendiri merupakan olahraga yang berkembang di masyarakat pada era milenial saat ini, sehingga bola basket menjadi olahraga yang diminati oleh banyak kalangan.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia (Jhon Oliver (2007:7)). Di tingkat SMA, banyak sekolah mengikuti kompetisi bola basket untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam olahraga ini. Salah satu kompetisi yang cukup adalah kompetisi DBL (Development Basketball League). Dalam kompetisi ini, para siswa SMA putra berusaha memperlihatkan kemampuan dan potensi mereka dalam permainan bola basket. DBL, atau Developmental Basketball League, adalah liga basket pelajar terbesar di Indonesia yang diorganisir oleh PT DBL Indonesia. Liga ini pertama kali digelar di Surabaya pada tahun 2004. Hingga tahun 2019, Honda DBL telah diadakan di 30 kota yang terletak di 22 provinsi di seluruh Indonesia, mulai dari Aceh hingga Papua. Salah satu kota yang menjadi tuan rumah adalah DKI Jakarta (DBL history, 2019).

Dalam dunia bola basket modern, penggunaan teknologi telah menjadi hal yang umum. Aplikasi FIBA Livestat adalah salah satu aplikasi yang digunakan secara luas dalam olahraga bola basket untuk melakukan analisis statistik secara real-time selama pertandingan. Aplikasi ini memberikan informasi detail tentang pergerakan pemain, pengambilan keputusan, dan kinerja secara keseluruhan.

Namun, meskipun aplikasi FIBA Livestat sangat berguna dalam melakukan analisis statistik permainan bola basket, belum banyak penelitian yang dilakukan untuk menganalisis performa permainan siswa SMA putra pada kompetisi DBL Jawa Barat bagian timur dengan menggunakan aplikasi ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis performa permainan siswa SMA putra pada kompetisi DBL Jawa Barat bagian timur dengan menggunakan aplikasi FIBA Livestat.

Dalam bidang olahraga, khususnya olahraga bola basket pengamatan atau analisis dalam suatu permainan atau pertandingan diperlukan untuk mengumpulkan informasi mengenai tim atau pemain secara individu. Bagi pelatih, data statistik menjadi urgen guna menentukan strategi (Dailami & Jatmiko, 2018). Statistik juga berguna untuk mengukur efektivitas permainan dari seorang individu atau sebuah tim. Dengan begitu pelatih menelaah informasi timnya atau tim lawan agar bisa mencari komposisi tim dan menggunakan strategi yang tepat agar dapat digunakan dalam sebuah pertandingan maupun kompetisi.

Dengan melakukan analisis performa menggunakan aplikasi FIBA Livestat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kualitas permainan siswa SMA putra, kekuatan dan kelemahan mereka dalam bermain, serta memberikan informasi yang berguna bagi pelatih dalam mengembangkan strategi tim. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi sekolah dan komite DBL Jawa Barat bagian timur untuk meningkatkan kualitas kompetisi dan pengembangan bola basket di tingkat SMA.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam pemahaman dan penggunaan teknologi aplikasi FIBA Livestat dalam analisis statistik permainan bola basket, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan olahraga bola basket di tingkat SMA.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **“ANALISIS PERFORMA PERMAINAN BOLA BASKET SISWA SMA PADA KOMPETISI DBL DENGAN APLIKASI FIBA LIVE STAT”**

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana performa permainan bola basket pada siswa yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
2. Bagaimana persentase efektif dalam menembak pada siswa yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
3. Bagaimana persentase *turnover* pada siswa yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
4. Bagaimana dominan offence *rebound* pada siswa yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
5. Bagaimana nilai tembakan bebas pada siswa yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
6. Bagaimana performa permainan bola basket pada tim yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
7. Bagaimana persentase efektif dalam menembak pada tim yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
8. Bagaimana persentase *turnover* pada tim yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
9. Bagaimana dominan offence *rebound* pada tim yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?
10. Bagaimana nilai tembakan bebas pada tim yang mengikuti kompetisi DBL Jawa Barat bagian Timur?

## 1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas permainan bola basket pada tim putra ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Cisarua?

## 1.4 Manfaat Penulisan

Pada akhirnya, dengan adanya penelitian ini penulis berharap agar bisa memberikan mafaat atau kegunaan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai informasi dan sumber pengetahuan yang dapat menjadi pengembangan cabang olahraga bola basket, khususnya berkaitan dengan Performa Permainan Bola Basket pada Siswa SMA.

## 2. Manfaat Praktis

Dapat mengetahui performa permainan bola basket pada siswa SMA.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan buku pedoman penulisan karya tulis ilmiah UPI, sistematika dalam penulisan ini sebagai berikut :

BAGIAN AWAL, berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman kata pengantar, halaman ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bab I PENDAHULUAN, pada bab satu ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II KAJIAN PUSTAKA, membahas teori yang melandasi permasalahan skripsi yang merupakan kerangka teoritis yang diterapkan dalam skripsi. Pada bab ini berisi tentang, Pendekatan Taktis, Pendekatan Teknis, Keterampilan, Bermain, Permainan bulutangkis, Penelitian relevan, Kerangka berfikir, dan hipotesis.

Bab III METODE PENELITIAN, berisi tentang desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai melalui pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

Bab V KESIMPULAN DAN SARAN, Penelitian ini menyajikan kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan peneliti.