

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa penelitian baru-baru ini menganalisis mengenai pentingnya pelatihan dalam olahraga tim atau beregu untuk pencapaian hasil yang menguntungkan dalam olahraga misalnya, bolabasket (Gómez-haro & Salmerón-gómez, 2015). Salah satu olahraga tim adalah olahraga permainan bolabasket (Piette, Pham, & Anand, 2011). Olahraga permainan bolabasket merupakan salah satu olahraga permainan yang populer di dunia, penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga bolabasket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan sehingga dapat dimainkan oleh semua usia. Selain itu bolabasket merupakan olahraga permainan yang cukup mendapat perhatian tinggi di kalangan olahraga pendidikan, rekreasi maupun prestasi. Bolabasket dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari 5 orang pemain yang tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan untuk mencetak angka ke keranjang sendiri (FIBA, 2017, hlm. 6).

Tercapainya performa atlet yang baik dibutuhkan proses dan penerapan metode, model, serta pendekatan latihan yang baik dan benar. Melalui latihan yang sistematis, berulang-ulang dan terukur serta menerapkan aspek-aspek latihan yang meliputi latihan fisik, teknik, taktik dan mental yang dapat membantu atlet meningkatkan keterampilan serta prestasi yang baik (Harsono, 2017, hlm. 39). Dalam olahraga permainan bolabasket, menguasai keterampilan bermain secara individu merupakan kemampuan yang harus dimiliki setiap pemain bolabasket. Salah satu ciri khas permainan bolabasket yang berkompetitif mengharuskan setiap regu yang saling lawan untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha menjaga keranjang sendiri agar lawan tidak dapat mencetak angka. Hal tersebut mengharuskan setiap pemain bolabasket menguasai keterampilan-keterampilan individu seperti *shooting*, *passing*, *dribbling*, dan *rebound*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Bazanov & Haljand, 2017). Dalam bolabasket *skill* dan teknik mengacu kepada memberi bola (*passing*), menerima bola, menggiring bola

(*dribble*), menembak (*shooting*), menyerang dan bertahan (Kwong, 1986). Teknisnya setiap pemain bolabasket akan menampilkan kemampuan yang dimilikinya untuk membawa tim memenangkan pertandingan. Tim dapat memenangkan pertandingan bergantung pada kemampuan individu yang harus menguasai beberapa teknik dalam permainan bolabasket seperti *passing*, *shooting*, *dribbling*, maupun *rebound* serta kerjasama regu (Csataljay, Donoghue, Hughes, & Dancs, 2017). Hal serupa dikatakan (Kusuma & Kristiyanto, 2017) bahwa “Untuk menjadi pemain yang baik perlu menguasai dasar-dasar (dasar-dasar, teknik dan strategi) dari permainan bolabasket.” Hal tersebut digunakan oleh guru atau pelatih untuk mengajarkan keterampilan dalam bentuk pendekatan tradisional. Namun pendekatan teknik saja dianggap kurang menggugah pemain untuk terlibat penuh, juga tidak meningkatkan pemahaman dan kemampuan bermain dalam cabang olahraga yang diajarkan salah satunya dalam olahraga permainan bolabasket, hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman konsep dan tujuan bermain dalam permainan bolabasket baik dalam menyerang maupun bertahan. Masalah yang dirasakan dengan metode pengajaran dan pelatihan tradisional, termasuk kebosanan dari latihan keterampilan yang berulang; fakta bahwa keterampilan yang dipraktikkan dengan baik sering rusak ketika dimasukkan ke dalam situasi bermain dan dalam pendekatan pembelajaran tradisional permainan biasanya didahului kegiatan diskrit (yang membutuhkan lebih banyak waktu dan tidak menekankan pergantian antar olahraga), meskipun banyak permainan memiliki kesamaan taktis (Breed & Spittle, 2011, hlm. 4).

Pendekatan tradisional mendorong guru dan pelatih untuk fokus pada pengajaran cara melakukan keterampilan (*how to do a skill*) sebelum mereka mengajarkan mengapa harus melakukan keterampilan itu (*why*) (Breed & Spittle, 2011, hlm. 8). Selain keterampilan teknik, sebagai seorang atlet bolabasket dibutuhkan keterampilan taktis sebagai pengetahuan tentang penggunaan teknik dalam situasi tertentu dalam bermain bolabasket. Artinya saat situasi permainan sedang berlangsung bagaimana caranya agar kemampuan teknik seorang pemain dapat digunakan melalui taktik permainan agar tujuan tercapai (Mcmorris & Mcmorris, 2006). Maka dari itu pemilihan pendekatan dalam proses pelatihan olahraga khususnya olahraga permainan bolabasket yang tepat dirasa sangat

penting. Menyadari kelemahan dari penggunaan pendekatan teknik dalam permainan, saat ini sudah dikembangkan pendekatan baru yang disebut pendekatan taktis (*tactical approach*). Pendekatan taktis ini didasari oleh temuan Bunker dan Thrope di tahun 1982, melalui konsep *Teaching Games For Understanding* (TGfU).

Menurut Griffin, Mitchell dan Oslin (1997, hlm. 8) “Pendekatan taktis bertujuan untuk meningkatkan performa permainan dari siswa atau pemain dengan mengkombinasikan kesadaran taktis dan pelaksanaan keterampilannya.” Selain itu Bunker & Thrope dalam Breed & Spittle (2011, hlm. 8) mengatakan bahwa “Penekanan pada pertimbangan taktis dalam permainan akan mendorong siswa untuk menikmati permainan dan mengembangkan kesadaran permainan taktis, serta memahami pentingnya keterampilan teknis tertentu dan ketika mereka diperlukan dalam permainan.” Kesadaran taktis (*tactical awarness*) didefinisikan sebagai kemampuan taktis individu untuk menemukan pengaturan permainan. Eksekusi keterampilan mengacu pada kemampuan individu untuk melaksanakan aspek keterampilan teknik dan taktis yang sesuai untuk situasi permainan tertentu (Chen, Hendricks, & Zhu, 2013).

Istilah lain yang menggambarkan perkembangan pendekatan ini yaitu *Tactical Games* yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchel & Oslin dan *Game Sense* yang dikembangkan oleh Australian Sports Commission (Kirk & Macphail, 2002). Seperti yang dikatakan oleh Setiawan (2010) bahwa “Dikemudian hari, beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*.”

Banyak guru dan pelatih mengajarkan keterampilan dan taktik permainan, tetapi kita sering menemukan mereka yang memiliki masalah menghubungkan komponen-komponen ini, misalnya dalam unit bolabasket yang menghabiskan beberapa hari untuk keterampilan *passing*, *dribbling* dan *menembak*, diikuti oleh beberapa pelajaran bermain dalam *game*, tetapi pengembangan keterampilan tidak terlihat selama bermain dalam *game* (Griffin, Mitchell dan Oslin, 1997).

Tujuan dari *Tactical Games Approach* adalah untuk mengembangkan pemahaman kinerja dalam permainan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Griffin, Mitchell dan Oslin (1997, hlm. 8) bahwa “Tujuan dari pendekatan taktis

adalah untuk meningkatkan kinerja permainan siswa, yang melibatkan dengan menggabungkan kesadaran taktis dan pelaksanaan keterampilan.” Kesadaran taktis (*tactical awareness*) dalam pendekatan ini penting untuk kinerja dalam *game*, yang merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah taktis yang muncul selama *game* dan memilih respons yang sesuai untuk menyelesaikannya.

Penerapan *tactical games approach* dalam prosesnya memanfaatkan “masalah-masalah taktis” sebagai perantara untuk mencapai tujuan. Taktik dan keterampilan berkembang dalam urutan bentuk-bentuk permainan yang masing-masing berisi masalah taktis dinyatakan untuk menentukan tujuan pembelajaran tugas saat ini (Mitchell, Griffin & Oslin, 1997). Selain itu, asumsi yang paling mendasar bahwa performa kemampuan motorik akan lebih cakap jika mengikuti pembelajaran kognitif atau aspek pengetahuan. Penting bagi setiap siswa atau pemain untuk mengetahui apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya dalam *setting* atau situasi permainan. Membantu pemain mengenali isyarat dalam *game* yang disediakan oleh gerakan rekan satu tim dan lawan harus menjadi tujuan akhir saat mengajar permainan mengenai pemahaman saat bermain (*games understanding*).

Pendekatan praktis untuk penggunaan permainan dalam pengajaran dan pelatihan telah dikembangkan. Beberapa hasil yang berpotensi yang dikaitkan dengan *Game Sense Approach* untuk pengajaran dan pelatihan. Dalam *Game Sense Approach* menekankan taktik dan pengambilan keputusan (*decision making*). *Game Sense* merupakan pembahasan khusus olahraga dari *game* pengajaran untuk memahami model yang bertujuan mengatasi masalah yang dirasakan dengan metode pengajaran dan pembinaan tradisional (teknis), termasuk latihan keterampilan yang membosankan, fakta bahwa keterampilan yang dipraktikkan dengan baik sering rusak ketika dimasukkan ke dalam situasi permainan; dan bahwa permainan pendekatan intruksi tradisional biasanya disajikan sebagai kegiatan yang sulit (yang membutuhkan waktu dan tidak menekankan transfer antar olahraga), meskipun banyak permainan memiliki kesamaan taktis (Metzler, 2005).

Game Sense Approach memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan area bermain tertentu seperti pemahaman taktis, membaca

permainan, membuat keputusan, kemandirian pemain dan perasaan umum para pemain. Perkembangan terkini dalam permainan dan pengajaran olahraga seperti *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, *Play Practice and Game Sense* menunjukkan bahwa mereka dapat membuat kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pemahaman taktis, kemampuan untuk membaca permainan, pengambilan keputusan dan pemahaman umum dari permainan. Perkembangan ini menawarkan titik hubungan yang sangat kuat antara pengajaran, pelatihan, pendidikan jasmani dan olahraga (Light & Robert, 2010).

Game Sense dirancang untuk menantang pelatihan keterampilan dan permainan olahraga dekontekstual pengetahuan tradisional dan untuk menyediakan kerangka kerja desain alternatif untuk pengajaran olahraga (Pill, 2013). Dalam pembentukan *Game Sense* sebagai tujuan pengajaran dan pembinaan olahraga, *Game Sense* kembali mengartikulasikan keterampilan sebagai kinerja teknik dalam menanggapi tuntutan situasi permainan, daripada reproduksi bergaya "*textbook techniques*". Dengan kata lain, keterampilan adalah bukti dari "*thinking players*" yang dapat membaca permainan, merespons dengan gerakan tanpa bola (*off-the-ball*) yang sesuai, menjalankan *respons* gerakan yang sesuai (berhasil dalam konteks permainan) ketika penguasaan bola (*on-the ball*) dan kemudian dapat kembali untuk membaca permainan lagi (Issue, 2003)

Kesempurnaan taktik suatu tim atau individu merupakan salah satu faktor determinan yang sukses dalam olahraga terutama dalam *team sports* atau olahraga beregu (Harsono, 2017, hlm. 46). Hal tersebut menjelaskan bahwa pemahaman mengenai masalah taktis sangat penting untuk olahraga beregu seperti bolabasket. Terkait dengan taktik dalam permainan bolabasket maka individu akan berkaitan dengan istilah *decision making, supporting and execution*.

Pembuatan keputusan merupakan hal yang sulit dilakukan apabila pemain berada dalam situasi yang kompleksitasnya tinggi dan keputusan akan mudah apabila pemain berada dalam situasi yang kompleksitasnya rendah, hal tersebut menunjukkan bahwa mempelajari tentang pembuatan keputusan merupakan bagian dari pengetahuan tentang pemahaman bermain dalam bolabasket. Dikatakan bahwa keputusan yang dipelajari secara implisit bermanfaat dalam situasi dengan kompleksitas rendah dan keputusan yang dipelajari secara eksplisit

bermanfaat dalam situasi-situasi kompleksitas tinggi (Taylor & Raab, 2003). Dalam olahraga permainan invasi seperti permainan bolabasket, rugby, sepakbola maupun handball memerlukan tugas yang begitu kompleks, semakin kompleksitasnya tinggi maka semakin besar beban tingkat kesadaran dalam mengambil keputusan, semakin kecil kompleksitasnya maka semakin sedikit tingkat kesadarannya untuk mengambil keputusan (Gabbett & Abernethy, 2012).

Seseorang yang terampil dan memiliki banyak pengetahuan tentang bolabasket menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam situasi permainan yang sebenarnya. Seseorang harus terlebih dahulu mengembangkan basis pengetahuan dalam olahraga yang diberikan sebelum dapat mencukupi dan mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang baik. Cakupannya mengenai pengetahuan tentang aturan permainan, posisi pemain, mencetak angka (*goal*) dan sub-tujuan permainan, dan seterusnya (French & Thomas, 1987). Eksekusi gerakan pada saat menguasai bola dan tidak menguasai bola merupakan keterampilan taktis yang dimiliki dalam situasi permainan. Gréhaigine et al (2005) mengusulkan bahwa:

Keterampilan *on-the-ball* dan gerakan *off-the-ball* dalam situasi permainan tertentu mencerminkan dua dimensi penting: (a) teknik, dan (b) taktik. Eksekusi keterampilan yang sukses dan gerakan *off-the-ball* tergantung pada seberapa efektif dan tepat seorang pemain melaksanakan aspek teknis dan taktis dari keterampilan dan gerakan dalam konteks situasi situasional tertentu.

Penelitian dari Doğan, Işık, & Ersöz, (2017) mengatakan bahwa “ *winning teams performance is due to the achievement of more opportunities to attempt field- goals and also to the improvement in the decision making of the players of the winning teams as well as a better strategic and tactical environment*” artinya adalah kinerja tim pemenang karena lebih banyak tercapainya kesempatan untuk mencoba tembakan dan juga untuk menyempurnakan pengambilan keputusan pemain dari tim pemenang serta lingkungan strategi dan taktik yang lebih baik. Aspek umum dari tim sukses adalah kerjasama mereka terhadap pertahanan dan penyerangan serta aspek lainnya (Taylor, Sampaio, Drinkwater, & Leite, 2014). Dijelaskan juga bahwa tim pemenang lebih banyak melakukan *defensive rebound* dan mendapatkan kesempatan melakukan *fast break* (Klusemann, Pyne, Hopkins, & Drinkwater, 2013).

Pengamatan permainan dalam olahraga tim adalah alat yang sangat penting bagi para pelatih bolabasket. Di dalam olahraga tim observasi permainan merupakan hal yang sangat penting untuk menilai karakteristik individu dan ciri kolektif yang diperlukan untuk kinerja atau penampilan yang baik (García, Ibáñez, Santos, Leite, & Sampaio, 2013). Indikator kinerja atau penampilan digunakan untuk menilai kinerja individu, tim, atau elemen tim (Hughes & Bartlett dalam Csataljay, 2017).

Pendapat dari Bunker dan Thorpe menganjurkan memperkenalkan instruksi teknik keterampilan eksplisit ketika pemain menunjukkan kebutuhan keterampilan atau ketika teknik keterampilan yang buruk membatasi taktik, lalu Turner dan Martinek menggunakan *game* sebenarnya untuk memahami pendekatan dan teknik keterampilan diperkenalkan ketika pemain menunjukkan perlunya instruksi keterampilan. (French, Werner, Taylor, Hussey, & Jones, 1996).

Semua pendekatan ini menyarankan kebalikan dari pendekatan keterampilan pertama (teknik) untuk mengajar permainan, di mana pengajaran didorong oleh kebutuhan untuk praktik kontekstual dan permainan disimulasikan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman permainan (yaitu, mengetahui apa yang harus dilakukan, dan kapan dan bagaimana untuk melakukannya) (Mimmert, 2008).

Secara jelas kedua pendekatan ini (*Tactical Games Approach and Game Sense Approach*) mengasumsikan prioritas pertama dalam proses belajarnya ialah sisi kognitif, psikomotor kemudian afektif. Kemudian menurut Metzler (2005, hlm. 408) menjelaskan bahwa “Siswa pada awalnya menyelesaikan masalah taktis yang diberikan melalui domain kognitif, dimana kemudian difasilitasi situasi permainan untuk penampilan keterampilan dalam domain psikomotor.” Namun, jika digunakan secara efektif kedua pendekatan ini menggunakan aktivitas terkait permainan memiliki potensi untuk mengembangkan teknik, taktik, strategi, dan mendorong pemikiran kognitif tingkat tinggi, serta peningkatan dan partisipasi bermain dalam permainan (*game*) (Harvey, Cushion, Wegis, & Massagonzalez, 2010). Sejalan dengan dikatakan Kirk & Macphail (2002) bahwa “Taktik dan strategi perlu dipelajari bersamaan dengan teknik yang dikembangkan dalam konteks.” Hal ini dapat membantu pelatih untuk mengembangkan pemain

yang lebih lengkap untuk fokus langsung untuk meningkatkan kinerja di lapangan dari pada pendekatan tradisional.

Selain pemahaman bermain sebagai aspek taktis serta perlunya pendekatan dalam permainan yang dijelaskan diatas, kenyataan di lapangan bahwa aspek psikologis berperan dominan pada atlet dalam olahraga kompetitif (Firmasnyah, 2015, hlm. 8). Diantara semua kemungkinan analisis permainan individu dan ciri kolektif kami dapat menyoroti aspek fisik, psikologis, teknis dan taktis (Tavares dalam Junior, 2004). Perkembangan aspek psikologi atlet merupakan hal yang sama pentingnya seperti perkembangan fisik, teknik dan taktik. Sebab tidak berkembangnya mental, performa serta prestasi tinggi tidak akan tercapai (Harsono, 2017, hlm 49). 81% *elite* atlet dari beberapa negara menjelaskan bahwa kesiapan mental sangat penting dalam pertandingan, selanjutnya 44 % atlet menjelaskan performa atlet ditentukan oleh penerapan strategi dan teknik persiapan mental (Komarudin, 2017, hlm. 5). Di antara faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi adalah tingkat kecerdasan atau *IQ (Intelligent Quotient)* (Latifah, Rusdiana, Ugelta, Budiana & Karmini, 2017).

Pendidikan dan pelatihan akan terlaksana dengan baik dan benar jika didukung dengan pendekatan pada saat latihan yang memadai untuk meningkatkan kapasitas kemampuan potensi setiap individunya dengan baik. Kemampuan potensi individu berkaitan dengan kecerdasan yang dimiliki seseorang. Khodijah (2016, hlm. 89) mengatakan bahwa “Seseorang yang memiliki kecerdasan tinggi akan mampu belajar cepat, serta berulang kali dapat memilih tindakan yang efektif dalam situasi yang rumit.” Wahab dalam Kusuma & Kristiyanto (2017) mengatakan bahwa “*Intelligence quotient (IQ)* adalah indeks tingkat relatif kecerdasan seseorang, dibandingkan dengan yang lain. *Intelligence quotient (IQ)* adalah salah satu elemen psikologis yang berarti ukuran kemampuan intelektual, analitis (kemampuan menganalisis), dan rasio dan logika seseorang.” Sejalan yang dikatakan oleh Juravich & Babiak (2015) bahwa “Kecerdasan intelektual dapat menunjang pada performa atlet saat bertanding.”

Kecerdasan dalam olahraga prestasi sangat dibutuhkan dan dapat menunjang atlet untuk terampil dalam aktivitas gerak, karena atlet dapat berpikir secara cepat dalam membuat keputusan yang harus dilakukan dengan tepat

sehingga hasil penampilan bermain (*performance*) optimal yang diharapkan tercapai dengan baik, hal tersebut diperlukan dalam bermain bolabasket. Latifah, Rusdiana, Ugelta, Budiana & Karmini (2017) mengatakan bahwa “Kecerdasan adalah faktor penting yang sering menentukan kemenangan dalam olahraga. Terutama di cabang-cabang tertentu seperti sepak bola, bulu tangkis, tenis meja, bolabasket, tenis, seni bela diri atau lainnya.” Aspek psikologis yang merupakan level *intelligence quotient (IQ)* merupakan elemen yang memiliki peran penting untuk keterampilan basket, terutama dalam menguasai dan menganalisis berbagai keterampilan gerakan dalam bolabasket (Kusuma & Kristiyanto, 2017). Untuk dapat memiliki dan mengendalikan keterampilan bermain bolabasket selain penerapan metode latihan dibutuhkan tingkat kecerdasan yang baik pula. Selain itu, pemain juga dapat mengidentifikasi dan menganalisis kekurangan dan kelemahan gerakan keterampilan bolabasket sedang dipraktikkan sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan keterampilan yang dimiliki.

Di Universitas Pendidikan Indonesia, bolabasket merupakan salah satu dari suatu kegiatan untuk minat dan bakat yang mewadahi mahasiswa di kegiatan ekstrakurikuler disebut Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Bolabasket. Unit tersebut menampung seluruh mahasiswa UPI Bandung yang gemar dan tertarik dalam olahraga bolabasket. Para mahasiswa yang mengikuti UKM bolabasket ini diberikan berbagai pelatihan komponen kebutuhan permainan bolabasket termasuk komponen fisik, teknik, taktik, serta mental.

Dalam olahraga permainan bolabasket, selain keterampilan teknik, sebagai seorang atlet bolabasket dibutuhkan keterampilan taktis dan mental (*psikologis*) sebagai pengetahuan tentang penggunaan teknik serta kinerja kognisi dalam situasi tertentu dalam bermain bolabasket yang dapat meningkatkan keterampilan bermain itu sendiri. Pemain yang dapat berpikir secara cepat dalam membuat keputusan yang harus dilakukan dalam situasi bermain akan menghasilkan penampilan bermain yang optimal. Dengan demikian, keterampilan taktis dan mental merupakan penting untuk meningkatkan kinerja dalam olahraga karena frekuensi, urutan, dan kerumitan gerakan yang terjadi tidak dapat diprediksi memaksa pemain untuk terus beradaptasi untuk mencocokkan situasi melalui cara yang terorganisir pada saat bermain dan bertanding (Castelão, 2017).

Fakta dilapangan dalam proses latihan terdapat kendala yang terjadi seperti; tidak tercapainya tembakan yang berhasil menjadi angka ketika mendapatkan banyak kesempatan, pemain yang sering diam saat situasi tidak menguasai bola (*off-the ball*), pemain membuat keputusan yang dirasa sulit dalam situasi yang kompleksitasnya tinggi dan hal tersebut dapat mempengaruhi ketepatan dalam pembuatan keputusan pada saat bermain, karena dalam olahraga permainan invasi seperti bolabasket semakin kompleksitasnya tinggi maka semakin besar tingkat kesadaran dalam mengambil keputusan begitupun sebaliknya. Hal tersebut merupakan masalah-masalah taktik yang sering terjadi dalam pertandingan permainan bolabasket. Proses latihan yang terlalu fokus mengajarkan keterampilan dalam bentuk pendekatan teknik saja menyebabkan kurangnya pemahaman konsep dan tujuan bermain dalam permainan bolabasket itu sendiri, sehingga pemain tidak dapat menerapkan keterampilan teknik yang sudah dikuasai dalam situasi bermain. Hal tersebut menyebabkan tidak meningkatnya keterampilan serta penampilan bermain bolabasket.

Selanjutnya ditinjau lebih dalam melalui pertandingan berdasarkan hasil analisa data rata-rata statistik pertandingan terakhir yang diikuti, tim Bolabasket Putri UPI memperoleh data dari *field Goals* yang merupakan upaya membuat skor saat di lapangan tercapai sebanyak 25,5 %, *Two point* sebanyak 28,8%, *Three Point* sebanyak 11,1 %, lalu tercatat melakukan *turnover* 16 kali terjadinya kesalahan yang dilakukan individu menjadi point bagi tim lawan, dan melakukan pelanggaran (*fouls*) sebanyak 13 kali. Artinya berbagai faktor seperti pendekatan permainan dan tingkat kecerdasan dalam proses latihan serta bermain di lapangan harus dipertimbangkan agar keterampilan bermain seorang pemain bolabasket dapat dimaksimalkan. Pemain dengan keterampilan teknis yang terbatas dapat memainkan permainan jika mereka memiliki pemahaman taktis yang wajar, oleh karena itu kurangnya pengetahuan taktis dan kecerdasan adalah alasan yang signifikan untuk pelaksanaan keterampilan teknis yang buruk.

Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian pada mahasiswa yang mengikuti unit kegiatan mahasiswa bolabasket putri UPI Bandung tentang “Pengaruh Pendekatan Permainan dan Tingkat *Intelligence Quotient (IQ)* Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasket.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* terhadap keterampilan bermain bolabasket?
2. Apakah terdapat interaksi pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) dengan tingkat *intelligence quotient (IQ)* terhadap keterampilan bermain bolabasket?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) pada kelompok tingkat *intelligence quotient (IQ)* tinggi terhadap keterampilan bermain bolabasket?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) pada kelompok tingkat *intelligence quotient (IQ)* rendah terhadap keterampilan bermain bolabasket?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* terhadap keterampilan bermain bolabasket?
2. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) dengan tingkat *intelligence quotient (IQ)* terhadap keterampilan bermain bolabasket?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) pada kelompok tingkat *intelligence quotient (IQ)* tinggi terhadap keterampilan bermain bolabasket ?
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pendekatan permainan (*Tactical Games Approach* dan *Game Sense Approach*) pada kelompok tingkat *intelligence quotient (IQ)* rendah terhadap keterampilan bermain bolabasket

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian ilmu mengenai penerapan pendekatan permainan dan tingkat *intelligence quotient* terhadap keterampilan bermain bolabasket.

b. Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia olahraga khususnya olahraga permainan bolabasket.

2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh pelatih sebagai suatu referensi dalam cabang olahraga bolabasket untuk melatih dan mengembangkan kemampuan teknik taktis dalam bermain dan dapat digunakan untuk program latihan bagi atlet agar dapat menunjang keterampilan bermain bolabasket.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan

BAB III: Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data. pembahasan temuan penelitian.