

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan bolabasket salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Begitupun penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Permainan bolabasket merupakan olahraga permainan beregu yang dapat dimainkan baik putra maupun putri.

Bolabasket adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing masing terdiri dari lima pemain yang bertanding dilapang, dimana tujuan permainan bolabasket adalah memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring lawan.

Hal ini sejalan dengan definisi dari PERBASI (2015, hlm. 1) yaitu: “Bolabasket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing- masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-msing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.” Keterampilan-keterampilan perorangan seperti tembakan, umpan *dribble*, dan *rebound*, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan itu termasuk tujuan dari permainan (Oliver, J. 2007, hlm. 11).

Dalam pertandingan bolabasket secara teknis, setiap pemain ingin memiliki dan menampilkan performa yang baik untuk membawa tim nya memenangkan pertandingan. Tetapi, berhasil atau tidaknya suatu penyerangan untuk mencetak jumlah bergantung pada kemampuan individual seorang pemain yang harus menguasai teknik permainan bolabasket. Untuk itu pemain serta pelatih harus dapat menganalisis kinerja saat berlatih bagi atlet terutama kemampuan skill individual, pertandingan berlangsung atau pada saat selesai pertandingan untuk mengetahui performa pemain.

Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan teknik dalam permainan bolabasket harus terlebih dahulu dikuasai oleh pemain, karena kemampuan teknik berpengaruh dalam keberhasilan individu dalam suatu tim untuk memenangkan pertandingan, diikuti dengan lingkungan yang strategis dan taktis yang baik untuk

Chairunnisa Nur Insani, 2020

ANALISIS TURNOVER TIM BOLA BASKET PUTRI DALAM KOMPETISI DEVELOPMENT BASKETBALL LEAGUE (DBL) West Java Series 2019

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

pengambil keputusan. Sesuai dengan yang dikatakan Menurut García, Ibáñez, De Santos, Leite, & Sampaio, (2013 hlm. 164) mengemukakan bahwa:

Suggest that 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 player of the winning teams as well as a better strategic and tactical environment.

Yang artinya adalah menunjukkan bahwa kinerja tim yang menang adalah pencapaian lebih banyak peluang untuk mencoba sasaran lapangan dan juga untuk peningkatan dalam pengambilan keputusan pemain dari tim yang menang serta lingkungan strategis dan taktis yang lebih baik.

Strategi bolabasket dirancang berdasarkan pada probabilitas keberhasilan pelatih yang diharapkan dari serangkaian permainan yang telah ditentukan. Analisis pertandingan memberikan bukti kuantitatif kesetaraan langsung dari strategi, yang sering didasarkan pada informasi *box score*. Informasi yang diperoleh dari *box score* (mis. *effective field goalpercentage; turnover percentage; offensive anddefensivereboundpercentage; free throw efficiency*) telah ditingkatkan secara sistematis selama bertahun-tahun ketika para peneliti telah berupaya untuk mengukur hubungan antara indeks ini dan probabilitas dari pertandingan yang menang (Lamas, Santana, Heiner, Ugrinowitsch, & Fellingham, 2015).

Pengembangan keilmuan dibidang cabang olahraga menjadi penting dan harus diupayakan, salah satunya adalah melakukan anilisa gerakan-gerakan dalam setiap cabang olahraga. Menganalisa gerakan yang baik penting dilakukan untuk memperoleh suatu gerakan yang efektif dan efesien dari gerakan sebelumnya. Hal tersebut menjadi perhatian khusus yang tujuannya untuk menunjang prestasi olahraga bolabasket, salah satunya pengaruh dari *turnover* dalam cabang olahraga bolabasket. Masalah ini perlu diteliti mengenai kesalahan-kesalahan gerak yang teridentifikasi melalui potret dan data-data pertandingan dapat diperbaiki segera mungkin.

Dalam olahraga permainan bolabasket ada beberapa indikator yang menentukan kemenangan suatu tim di lihat dari performa pemain, performa tersebut bisa dilihat dari seberapa banyak pemain tersebut melakukan *assist*,

rebound, turnover dan *shooting* dari hasil statistik pada saat pertandingan. Menurut International Basketball Federation, (2016) mengatakan bahwa :

A turnover is a mistake by an offensive player or team that results in the defensive team gaining possession of the ball, including: A bad pass, Ball handling or fumbling, Any kind of violation or offensive foul.

Artinya adalah *turnover* adalah kesalahan oleh pemain atau tim ofensif yang menghasilkan tim defensif yang menguasai bola, termasuk: umpan buruk, penguasaan bola yang hilang atau meleset dan segala bentuk pelanggaran atau pelanggaran ketika melakukan ofensif.

Turnover lebih sering terjadi, terutama dengan mempertimbangkan tingkat keterampilan para pemain saat ini. Frekuensi tampilan mereka, adalah penyebab utama untuk pengurangan persentase ofensif, dan bahkan lebih dari persentase tembakan dan rebound.

Turnovers berisi tentang jumlah penguasaan bola yang hilang akibat kesalahan pemain dari salah satu tim yang disebut *player turnover*. Hal ini bisa terjadi karena *steal*, membuat kesalahan seperti membuang bola keluar lapangan, salah melakukan passing, dan melakukan pelanggaran seperti *travelling, backball*, atau *offensive foul*. *Turnover* menandakan berapa kali suatu tim melepaskan posisi bola ke lawan. Bila lawan melakukan *steal* pada kita atau mengakibatkan bola mati dan situasi tersebut mengakibatkan bola menjadi milik lawan, maka kita akan mendapatkan *turnover*. *Team turnover* berisi mengenai kesalahan-kesalahan yang dibebankan kepada sebuah tim seperti *5 second violation* dalam lemparan ke dalam (International Basketball Federation, 2016).

Hal ini sering terjadi dalam pertandingan termasuk tim bolabasket putri. Tim bolabasket putri memperlihatkan persentase *turnover* yang lebih tinggi dalam permainan mereka, dibandingkan dengan tim laki-laki (Fylaktakidou, Tsamourtzis, & Zaggelidis, 2012). Menurut Dean dalam Fylaktakidou et al., (2012) mengatakan bahwa “ada perbedaan umum dalam cara tim putri bermain dibandingkan dengan tim laki-laki, yang perlu dipelajari secara sistematis dan pada tingkat ilmiah, sehingga dapat mencapai peningkatan dan kemajuan, salah satunya yaitu *turnover*.” Hasil penelitian dari (Fylaktakidou et al., 2012) menunjukkan bahwa a) 19,1% dari *possessions* berhenti setelah *turnover*, b) hal

yang paling umum untuk bolabasket wanita adalah kesalahan passing (40,2%). *Travelling* (23,6%) dan *foult ball handling* (23,9%) diikuti, c) sebagian besar *turnover* terjadi selama set play, d) sebagian besar operan kesalahan terjadi dari area di sekitar garis tiga titik ke garis berlawanan dengan garis dasar, sebagian besar *Travelling* dan *Ball handling* ke daerah di sekitar keranjang dan di dalam garis tiga angka, e) kemampuan untuk mengalahkan pertahanan zona sangat penting karena tim bolabasket putri gunakan untuk memainkan pertahanan ini dan sebagian besar *turnover* tampaknya terjadi dalam situasi ini (pemenang 16,5% kalah 22,2%).

Penelitian lain dari (Hidayatullah, 2018) mengatakan bahwa “Tim pemenang dengan persentase tembakan lebih rendah daripada lawan memiliki perbedaan rata-rata indikator performa lebih tinggi dalam *offensive efficiency*, *three point field goal made*, *free throw made*, *offensive rebound* dan *steal*, sedangkan tim kalah memiliki rata-rata indikator performa lebih tinggi dalam *turnover* dan *foul*.” Hal ini sama dengan apa yang dijelaskan oleh (Ramadhani & Hariyanto, 2017) bahwa “komponen *turnovers* tidak kalah penting dalam faktor meraih kemenangan.

Tingginya rata-rata variabel *turnover* dari tim kalah memberi kesempatan lebih banyak bagi tim pemenang dengan persentase tembakan lebih rendah untuk melakukan serangan lebih banyak yang memungkinkan pula bagi mereka untuk mencetak poin lebih banyak (Hidayatullah, 2018).

Turnovers sendiri berarti situasi dimana pemain yang sedang menguasai bola lalu kehilangan kendali dalam penguasaan bolanya lalu direbut oleh lawan. Semakin sedikit jumlah *turnover* tim lantas semakin baik penguasaan bola begitu juga sebaliknya semakin banyak jumlah *turnovers* tim semakin buruk dalam penguasaan bola.”

Analisis suatu pertandingan dalam sebuah kompetisi bolabasket dianggap penting sebagai acuan untuk pelatih dan pemain dalam suatu tim. Salah satunya dalam bolabasket putri di kompetisi Honda DBL West Java Series 2019 (*Development Basketball League*).

DBL ini merupakan kompetisi atau liga bolabasket antar pelajar SMA yang diselenggarakan di beberapa kota besar di Indonesia, salah satunya di wilayah Jawa Barat (*West Java Series*) yang di bagi menjadi empat wilayah yaitu Bandung, Bogor, Bekasi dan Cirebon. Beberapa sekolah di empat wilayah tersebut mengirimkan tim basket putra dan putri untuk berpartisipasi dan berkompetisi dalam kompetisi DBL ini (www.dblindonesia.com). Pemain dalam setiap tim bersaing untuk menjadi pemenang, hasil berupa data (menang dan kalah), serta dapat mengetahui kekurangan atau kesalahan tim serta bahan evaluasi saat tim bertanding bisa dilihat dari analisis statistik khususnya *turnover* yang dilakukan setiap pemain dan setiap tim, di dapat dari *FIBALivestat* yang merupakan aplikasi statistik pertandingan bolabasket yang dipakai oleh DBL dalam kompetisi ini.

Tim sekolah-sekolah dari empat wilayah tersebut akan bertanding untuk masuk ke babak *quarter final*. Di babak ini akan ada 8 tim, dimana 2 tim terbaik yang lolos dari setiap wilayah akan di pertandingkan dengan wilayah lainnya. Setelah itu tim yang menang di babak *quarter final* akan melaju ke babak semi final atau *big four West Java Series*, dimana akan ada 4 tim pemenang dari babak sebelum yang bertanding di babak ini. Pemenang dari babak semi final ini akan melaju ke babak final atau *champion West Java Series 2019*. Lalu pemenangnya akan menjadi juara Honda DBL *West Java Series 2019*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji secara khusus mengenai *turnover* tim bolabasket putri dalam kompetisi antar pelajar SMA di Honda DBL *West Java Series 2019*.

1.2. Rumusan Masalah

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

- 1.2.1. Bagaimana *turnover* tim pada kompetisi Honda DBL *West Java Series 2019* ?
- 1.2.2. Apakah *turnover* bisa menentukan pencapaian prestasi di kompetisi Honda DBL *West Java Series 2019* berdasarkan data statistik ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan diatas, tujuan penelitian ini adalah

- 1.3.1. Untuk mengetahui bagaimana *turnover* tim pada kompetisi Honda DBL *West Java Series* 2019.
- 1.3.2. Untuk mengetahui apakah *turnover* bisa menentukan pencapaian prestasi di kompetisi Honda DBL *West Java Series* 2019 berdasarkan data statistik.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat dijadikan sumbangan ilmu mengenai *turnover* berdasarkan hasil data statistik terhadap performa atau prestasi tim dan pemain yang mengikuti liga atau kompetisi tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan data hasil statistik mengenai *turnover* dapat digunakan oleh pelatih sebagai bahan evaluasi tim serta individu atlet tersebut.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Peneliti ini difokuskan pada analisis *turnover* dalam permainan tim berdasarkan data statistik.
- 1.5.2. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif.
- 1.5.3. Analisis *turnover* pertandingan dalam tim bolabasket putri yang mengikuti kompetisi Honda DBL *West Java Series* 2019.