

**ANALISIS KEMAMPUAN ASSIST TERHADAP PEROLEHAN POINT TIM  
BOLA BASKET PUTRI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA PADA  
KEJUARAAN LIGA MERAH MAROON 2016**

**Swilia Galih Puspa  
Iman Sulaiman dan Yasep Setiakarnawijaya  
Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang analisis kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* pada tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta secara tim serta peranan penting dari *assist* dalam suatu tim. Tempat penelitian di Jakarta dan tempat pengambilan data di GOR Soemantri Brodjonegoro Kuningan, Jakarta Selatan. Pada tanggal 29 Februari 2016 - 6 Maret 2016. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengambilan data observasi atau *survey*. Populasi penelitian ini adalah seluruh pemain tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta yang berjumlah 12 orang yang bertanding pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016. Sampel dalam penelitian ini menggunakan seluruh populasi sebagai sampel sehingga dari sampling tersebut didapatkan sampel yang berjumlah 12 orang.

Dilihat dari hasil penelitian tentang seluruh aktivitas *assist* yang diperoleh yaitu *assist chest pass* sebesar 61%, *assist bounce pass* sebesar 11%, *assist overhead pass* sebesar 28%. Dimana tingkat keberhasilan *assist chest pass* sebesar 66%, *assist bounce pass* sebesar 58%, *assist overhead pass* sebesar 50% dan menunjukkan tingkat kegagalan *assist chest pass* sebesar 34%, *assist bounce pass* sebesar 42% dan *assist overhead pass* sebesar 50% serta presentase kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* yaitu *assist chest pass* sebesar 29,2%, *assist bounce pass* sebesar 7,4% dan *assist overhead pass* sebesar 17,5 %. Oleh karena itu dilihat dari hasil seluruh aktivitas *assist*, keberhasilan dan kegagalan *assist* dan kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* terlihat bahwa *assist* yang paling banyak sering dilakukan dan banyak menghasilkan angka adalah *assist chest pass* sedangkan *assist* yang paling sedikit dilakukan dan sedikit menghasilkan angka adalah *assist bounce pass*.

Ini dapat disimpulkan dalam melakukan sebuah *assist* pada setiap pertandingan, *individual skill* dan akurasi sangat amat penting karena didalam membuat *assist* dimana kedua pemain berperan untuk melakukan *passing* serta rekan tim yang menerima harus melakukan tembakan ke arah basket atau ring tanpa melakukan gerakan *dribble* serta diakhiri menjadi sebuah *point*.

Kata Kunci: ***Kemampuan Assist, Bola Basket***

**PENDAHULUAN**

Permainan bola basket adalah salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Penggemar permainan bola basket yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga ini merupakan olahraga yang menyenangkan, mendidik serta menyehatkan. Walaupun demikian kemampuan individual seorang pemain sangat dibutuhkan dalam olahraga ini baik secara teknik, fisik ataupun mental. Permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang berkarakter dinamis dan

membutuhkan kecepatan dan ketepatan dalam mengambil keputusan disetiap pertandingan. Dalam permainan bola basket banyak *moment* tercipta dari setiap pergerakan para pemainnya untuk memperoleh angka.

Selain itu, permainan bola basket merupakan permainan yang sifatnya kelompok dimana dibutuhkan kerjasama tim dalam usaha memperoleh angka. Karena proses yang cepat dan dinamis dalam memperoleh angka adalah dengan mengutamakan kerjasama sebuah tim.

Kerjasama yang dilakukan oleh sebuah tim lebih efektif daripada kerja secara individual. Salah satu bentuk filosofi dasar dalam permainan bola basket adalah *team work* atau kerjasama.

Seorang pemain bola basket harus menguasai teknik dasar seperti *Ball handling, passing* dan *catching, dribbling, shooting, pivot, rebound* dan *take position*. Dalam permainan bola basket *passing* merupakan salah satu teknik dasar yang membutuhkan kerja sama dengan teman satu timnya. Dengan *passing* para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakukan tembakan. *Passing* dapat dilakukan dengan cepat dan keras, yang terpenting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. *Passing* juga dapat dilakukan secara lunak, jenis *passing* tersebut bergantung pada situasi keseluruhan seperti kedudukan teman, situasi teman, waktu dan taktik yang digunakan.

Untuk dapat melakukan *passing* dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik. Seperti *chest pass, bounce pass* dan *overhead pass*, namun masih banyak lagi jenis-jenis *passing* lain yang muncul sebagai hasil perkembangan permainan bola basket, seperti adanya *assist*. Dengan menguatkan *passing* bisa dijadikan sebagai senjata ampuh dalam pembuatan pola penyerangan baik saat *set play* maupun saat *transition defence to offense*.

Adapun yang harus diketahui dalam permainan bola basket adalah mencetak angka atau *point* yang berawal dari *passing* disebut dengan *assist*, yang merupakan kombinasi suatu gabungan dari *passing* menjadi *point*. Melalui *assist* yang baik maka suatu tim mampu memperoleh *point* dengan mudah. Keberhasilan *assist* dipengaruhi oleh kualitas *passing* atlet serta penjagaan oleh lawan, adapun yang dapat membuat *assist* gagal yaitu *turnover* oleh setiap individu dan ketatnya penjagaan sehingga lawan dapat memotong jalur *passing* atau yang lebih sering kita dengar dengan sebutan *intercept*. Operan yang dilakukan secara tepat waktu (*timing*), mengetahui kapan dan dimana harus

mengoper dapat menciptakan peluang untuk membuat angka. Operan yang menghasilkan *assist* akan terlihat lebih indah dibandingkan mencetak angka dengan menggunakan teknik individu.

Jika sebuah tim bisa melakukan atau memiliki kemampuan *passing* yang baik dapat menyulitkan lawan tandangnya. Karena terlihat pada saat pertandingan yaitu *passing* dapat digunakan untuk permainan cepat, kemudian dalam suatu kejadian dimana lawan menggunakan *zone defense* dengan pemain penyerang banyak menggunakan *passing* sehingga pola pertahanan lawan tidak *balance*. Kemudian dalam kejadian dimana lawan menggunakan *zone press* dengan pemain penyerang banyak menggunakan *passing*.

LIGA MERAH MAROON 2016 “*Burn Up Your Passion With Boundless Spirit For A Better Nation*” dipersembahkan oleh BEM UNIVERSITAS BAKRIE yang diadakan di Gor Soemantri Brodjonegoro Kuningan, Jakarta Selatan mengadakan kompetisi olahraga tahunan untuk tingkat Universitas seluruh Provinsi Jawa. Kegiatan ini bertujuan untuk menyebarkan semangat olahraga serta meramaikan atmosfer kompetisi bola basket Universitas tingkat *regional*, meningkatkan kualitas kompetisi bola basket antar mahasiswa dengan memperbanyak volume kejuaraan serta sebagai ajang uji coba menjelang LIBAMA (Liga Bola Basket Mahasiswa).

Kompetisi bola basket ini diikuti oleh duabelas tim putra dan delapan tim putri. Dalam kompetisi ini diperkenankan hanya dua orang pemain saja yang bermain di level Libamanas (Liga Bola Basket Mahasiswa Nasional) dan NBL (*National Basketball League*) untuk ikut sebagai pemain. Dari uraian di atas saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *assist* dalam permainan bola basket yaitu *Assist* yang berawal dari *chest pass, bounce pass* dan *overhead pass* pada tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan LIGA MERAH MAROON 2016.

### **ANALISIS ASSIST**

Analisis adalah suatu proses merinci dan menilai suatu objek dengan alat berdasarkan kaidah ilmu tertentu kedalam beberapa komponen yang saling berhubungan, dan menilai urgensi, dukungan dan keterkaitannya terhadap sesuatu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis ialah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya); atau pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya; data penelaahan dan penguraian data hingga menghasilkan simpulan.

Analisis merupakan salah satu hal yang penting bagi setiap pengambilan keputusan, proses pengambilan strategi selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi dan kebijakan. Untuk itu sangat diperlukan penguasaan teori penggunaan alat analisis atau model-model kuantitatif, pemahaman mengenai riset dan sistem pengambilan keputusan dengan demikian analisis merupakan alat untuk memperoleh pemahaman yang jelas mengenai suatu permasalahan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan suatu cara untuk mendapatkan sebuah kesimpulan atau memperoleh pemahaman yang jelas mengenai suatu permasalahan yang berdasarkan kaidah ilmu tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis secara kuantitatif yang akan berisi sejumlah angka dan persentase dari kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.

### **ASSIST**

Dalam permainan bola basket salah satu untuk mencetak angka sebelum melakukan *shooting* berawal dari sebuah *passing*, dimana di dalamnya ada bermacam-macam teknik. Pada permainan bola basket mencetak angka yang dilakukan dengan cara mengoper dan yang menerima bola

tanpa melakukan gerakan *dribble* lalu langsung mengarah ke ring basket disebut dengan *assist*. *Assist* merupakan salah satu komponen dari sebuah *passing*, dimana prinsip dasar *passing* adalah naluri awal seorang pemain saat memegang bola biasanya melakukan *dribble*, padahal sesungguhnya pemain harus melihat posisi teman yang terbuka untuk menerima bola sebelum melakukan *dribbling*.

Umpan matang (bahasa Inggris: *Assist*) adalah suatu istilah dalam permainan bola basket dimana seorang pemain mengoper bola kepada temannya, dan pemain yang mendapat operan bola dari temannya itu tanpa *mendribble* (memantulkan bola ke tanah) langsung melempar atau memasukkan bola ke dalam jaring basket (bola yang tidak masuk ke dalam ring basket tidak dihitung). Orang yang mengoper bola kepada temannya itu berarti sedang melakukan *assist* atau bisa disebut juga dengan pengumpan bola. Umpan matang biasa dilakukan oleh pemain dengan posisi *guard* (penjaga) kepada pemain posisi lainnya, karena mereka lebih banyak menguasai atau *mendribble* bola dan menjalankan strategi tim pada pertandingan. Sekilas *assist* dan operan memang mirip, hanya saja *assist* berhubungan dengan lemparan bola masuk tanpa *dribble*.

Dengan melakukan sebuah *passing* dalam permainan bola basket akan lebih mudah untuk mencetak angka pada saat penyerangan, apalagi sekarang memasuki bola basket yang modern dimana dalam permainan bola basket tersebut dibutuhkan kecepatan dan ketepatan. Oleh karena suatu tim bola basket dimana tim tersebut tercatat mempunyai karakter kerja sama atau *team work*.

Jadi dapat disimpulkan dalam melakukan usaha untuk memperoleh angka melalui *assist*, harus didukung dengan beberapa komponen untuk memperoleh angka bisa beranekaragam yang dapat dihasilkan yaitu dengan *assist chest pass*, *assist bounce pass* serta *assist overhead pass* tergantung situasi dan kondisi pemain dalam suatu permainan bola basket, karena *assist* merupakan perpaduan kerja sama

antara pemain yang saling berkolaborasi untuk mencetak sebuah angka dalam suatu pertandingan.

### **Passing**

Dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai sebuah operan atau umpan. Umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka. Permainan basket merupakan permainan tim yang terdiri dari lima orang pemain, operan dan tangkapan yang baik sangat penting bagi permainan tim dan keahlian seperti itulah yang membuat bola basket menjadi permainan tim yang indah. Seorang pemain basket yang memiliki operan yang baik adalah pemain yang menggunakan pandangan yang tajam, mampu membaca situasi dilapangan dan melakukan operan yang tepat. Teknik dasar dalam permainan bola basket memiliki gerakan dasar yang paling umum yaitu terdiri dari *chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass*.

### **Teknik Chest Pass**

Mengoper bola setinggi dada merupakan teknik yang paling sering dipakai dalam permainan. Teknik mengoperkan bola setinggi dada disebut seperti itu karena memang bola dilempar dari daerah di depan dada pemain, sehingga para pemain dapat berpindah tempat dengan cepat. Jari-jari diletakan disisi bola kemudian didorong keluar dengan bantuan gerakan pergelangan tangan dan jari-jari, jari kelingking memutar ke atas untuk mendorong bola sejauh mungkin. Operan dadan dimulai dari sikap seimbang, pegang bola di depan dada, jaga agar siku masuk. Tangan anda seharusnya sedikit di belakang bola dalam posisi rileks. Lihat target tanpa memperhatikannya, pandangan menjauh atau mengecoh sebelum operan, gerak mengikuti bola dengan mempertahankan dan mengarahkan lenganmu lurus kearah sasaran dengan salah satu kaki untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.

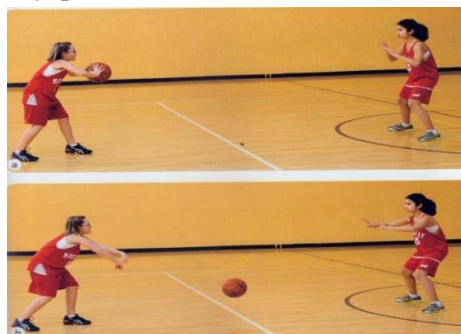


Gambar 1. *Passing Chest Pass*

Sumber: Hal Wissel, *Coaching Youth Basketball*, 2004 hlm. 66

### **Teknik Bounce Pass**

*Bounce* artinya memantul, maka *bounce pass* adalah memberikan bola ke kawan dengan cara dipantulkan ke tanah. Teorinya adalah memantulkan ke tanah dengan titik pantul dua pertiga jarak kita ke target kawan. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Lemparan ini harus di lakukan dengan cepat agar tidak tertahan atau terserobot lawan. Dalam permainan bola basket terdapat kegunaan dari *passing bounce pass* adalah *passing* yang lazim digunakan oleh para pemain penyerang untuk mengumpangkan bola di sekeliling daerah perimeter, seperti *point-to-wing* (mengarah ke sayap).



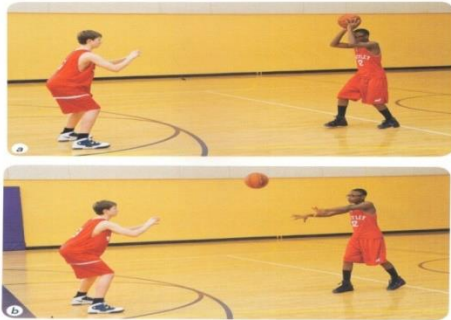
Gambar 2. *Passing Bounce Pass*

Sumber: Hal Wissel, *Coaching Youth Basketball*, 2004 hlm. 67

### **Teknik Overhead Pass**

Overhead pass atau yang dikenal juga sebagai lob pass yaitu passing jauh yang sering digunakan dari seorang pemain dan rekannya yang bersebrangan sisi. Overhead pass adalah lemparan dua tangan yang dihasilkan dari atas kepala dengan siku 90 derajat, dengan catatan tangan sampai bola

di belakang kepala karena dari situlah operan sulit dilakukan dengan cepat atau mudah dicuri oleh lawan. Melangkah kearah target, kumpulkan kekuatan maksimal dengan bertumpu pada kaki. Ulurkan tangan dan bengkokkan pergelangan tangan dan jari. Lepaskan bola dari jemari kedua tangan secara berturut, pada follow through jari mengarah pada target.



Gambar 3. *Passing Overhead Pass*  
Sumber: Hal Wissel, *Coaching Youth Basketball*, 2004 hlm. 68

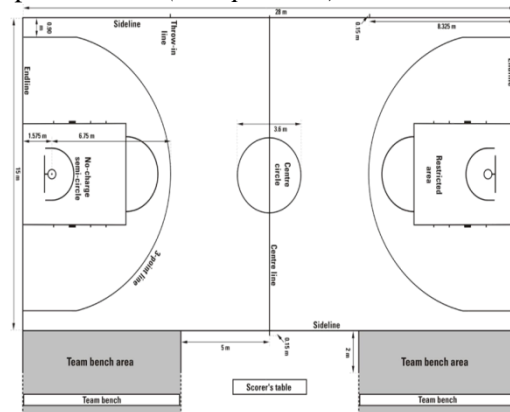
### Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bola basket adalah sebuah permainan yang sederhana. Rahasia dalam permainan bola basket yang baik adalah melakukan hal-hal sederhana dengan sebaik-baiknya. Permainan bola basket merupakan jenis olahraga yang perkembangannya begitu cepat dan banyak menarik perhatian dalam kehidupan manusia, khususnya bagi kaum remaja.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas lima orang pemain. Jenis permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai. Dalam memainkan bola basket, pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan.

Menurut PB. PERBASI (Pengurus Besar Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) dalam buku peraturan resmi permainan bola basket 2012 yaitu “Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-

masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari kedua tim adalah mendapatkan angka dengan memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka yang diawasi oleh *officials* (wasit), *table officials* (petugas meja) dan *commissioner* (seorang pengawas pertandingan). Tim yang mendapat angka lebih banyak diakhir pertandingan adalah pemenangnya”. Pada permainan bola basket, gerakan yang efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar permainan bola basket antara lain teknik melempar bola (*passing*), teknik menangkap bola (*catching*), teknik menggiring bola (*dribbling*), teknik menembak bola (*shooting*), teknik olah kaki (*foot work*), teknik bertumpu satu kaki (*pivot*), teknik menangkap bola pantul (*rebound*), teknik control bola (*ball handling*) dan teknik posisi badan (*take position*).



Gambar 4. Lapangan Bola Basket  
Sumber: FIBA, *OFFICIAL BASKETBALL RULES*, 2014 hlm. 7

Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. *Backcourt* suatu tim terdiri dari keranjang milik sendiri, bagian depan dari papan pantul dan bagian dari lapangan yang dibatasi oleh *endline* dibelakang keranjang milik sendiri *side line* dan garis tengah.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Dalam penelitian ini tujuan yang dicapai adalah

1. Untuk mengetahui seluruh aktivitas *assist* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.
2. Untuk mengetahui persentase tingkat keberhasilan dan kegagalan *assist* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.
3. Untuk mengetahui persentase kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.
4. Untuk mengetahui manakah yang paling sering dilakukan dan memberikan keberhasilan perolehan angka paling besar terhadap tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.
5. Untuk mengetahui manakah yang paling jarang dilakukan dan memberikan perolehan angka yang paling sedikit terhadap tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.

## **TEMPAT DAN WAKTU**

### **Tempat Penelitian**

Tempat penelitian di Jakarta dan tempat pengambilan data di GOR Soemantri Brodjonegoro Kuningan, Jakarta Selatan.

### **Waktu Penelitian**

Waktu penelitian pada bulan Februari sampai dengan Maret dan waktu pengambilan data pada tanggal 29 Februari – 6 Maret 2016.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini termasuk dalam metode deskriptif dengan teknik survei. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis,

faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Namun, dalam pengertian metode penelitian yang lebih luas, penelitian deskriptif mencakup metode penelitian yang lebih luas diluar metode sejarah dan eksperimental, dan secara lebih umum sering diberi nama metode survei.

Sedangkan Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah.

Pada penelitian ini pusat perhatian adalah variabel-variabel yang berkaitan dengan aspek operasional suatu program. Setelah diidentifikasi hambatan-hambatannya, penelitian dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut. Penelitian ini bermaksud mengetahui persentase seluruh kegiatan *assist*, tingkat keberhasilan dan kegagalan *assist* serta persentase kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta.

Teknik dari penelitian ini adalah observasi dalam bentuk metode penelitian diantaranya :

1. Observasi bebas dengan melihat langsung
2. Observasi tertulis dengan *chart* penelitian yang berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel untuk mencatat data.
3. Observasi dengan teknik dokumeter.

Metode observasi di atas dikombinasikan sehingga memperoleh data yang nyata, kemampuan dihitung dari aktivitas *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass* yang dibuat dalam bentuk prosentase keberhasilan dan kegagalan berdasarkan *point* yang dihasilkan. Caranya dengan menghitung keberhasilan dan kegagalan serta kontribusi *assist* terhadap perolehan *point* pada setiap pertandingan.

## POPULASI DAN TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL POPULASI

### Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh pemain tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta yang bertanding pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016 yang berjumlah 12 orang.

### Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dikarenakan jumlah populasi yang sedikit maka diputuskan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan seluruh populasi sebagai sampel dengan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah total sampling atau boring sampling yakni jumlah keseluruhan populasi dijadikan sampel. Sehingga dari teknik sampling tersebut didapatkan sampel yang berjumlah 12 orang.

## INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini, menggunakan blangko penelitian yang berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel untuk setiap kemampuan dan kriteria penilaian. Instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu diuji. Tujuannya agar data perolehan dapat sesuai dengan apa yang diinginkan.

**Tabel 1. Blangko Analisis Penelitian**

Hari / Tanggal		Maret 2016								
Universitas		vs								
Game		vs								
Score		vs								
NO	QUARTER	AC			AB			AO		
		G	B	P	G	B	P	G	B	P
1	KESATU									
2	KEDUA									
3	KETIGA									
4	KEEMPAT									
TOTAL										

Keterangan Tabel 1 Blangko Penelitian:

Blangko penelitian yang digunakan berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel untuk tiap dengan menggunakan simbol huruf. Tabel terdiri atas lima (5) kolom, yaitu kolom pertama berisi nomor, kolom kedua berisi *quarter* pertandingan atau babak, kolom ketiga berisi *assist chest pass*, kolom keempat berisi *assist bounce pass* dan kolom kelima berisi *assist overhead pass* yang masing-masing terbagi lagi menjadi tiga (3) kolom yaitu G (gagal), B (berhasil) dan P (*point*).

Cara mengisi kolom tabel tersebut ialah pertama dengan cara mengisi "*nomor*" (setiap kegiatan *assist*), kemudian isi kolom "*quarter*" (babak setiap *game*), selanjutnya isi kolom "hasil" (kejadian yang dihasilkan dari kegiatan *assist*) serta "*point*" yang dihasilkan dari keberhasilan *assist*.

Keterangan tabel 3.1 (lanjutan)

1. Simbol huruf hasil : AC = (*assist chest pass*) , AB = (*assist Bounce pass*) , AO = (*assist Overhead pass*)
2. Simbol huruf B = (*berhasil*), G = (*gagal*) dan P = *point* (*point assist yang dihasilkan*)

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, dengan cara mengisi blangko penelitian yang berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris diisi pada saat sebuah tim melakukan *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass*. Dalam melakukannya peneliti dibantu oleh observer yaitu Dosen bola basket Universitas Negeri Jakarta dan pelatih bola basket yang mempunyai lisensi minimal B.

Kriteria *assist* pada permainan bola basket adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria keberhasilan dan kegagalan *assist* pada permainan bola basket

<b>ASISST</b>	
<b>BERHASIL</b>	<b>GAGAL</b>
<p>➤ Jika pemain yang melakukan <i>finishing</i> setelah menerima bola operan (<i>passing</i>) dapat mencetak angka (<i>point</i>)</p> <p>➤ Jika pemain yang menerima operan (<i>passing</i>) dapat melakukan <i>finishing</i> terjadi pelanggaran (<i>fouling</i>) dan mendapatkan <i>free throw</i></p>	<p>➤ Jika pemain yang memberikan operan (<i>passing</i>) melakukan <i>turnover</i></p> <p>➤ Jika pemain menerima operan (<i>passing</i>) karena <i>intercept</i></p> <p>➤ Jika pemain yang menerima operan (<i>passing</i>) mendapatkan pelanggaran (<i>fouling</i>) dan tidak mendapatkan <i>free throw</i></p> <p>➤ Jika pemain yang tidak menerima operan (<i>passing</i>) gagal saat melakukan <i>finishing</i> terhadap <i>ring</i></p>

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dilihat dari hasil penelitian tentang seluruh aktivitas *assist* yang diperoleh yaitu *assist chest pass* sebesar 61%, *assist bounce pass* sebesar 11%, *assist overhead pass* sebesar 28%. Dimana tingkat keberhasilan *assist chest pass* sebesar 66%, *assist bounce pass* sebesar 58%, *assist overhead pass* sebesar 50% dan menunjukkan tingkat kegagalan *assist chest pass* sebesar 34%, *assist bounce pass* sebesar 42% dan *assist overhead pass* sebesar 50% serta presentase

kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* yaitu *assist chest pass* sebesar 29,2%, *assist bounce pass* sebesar 7,4% dan *assist overhead pass* sebesar 17,5 %.

Tabel 3. Deskripsi kemampuan *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada Kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

Pertandingan	Assist Chest Pass		Assist Bounce Pass		Assist Overhead Pass		Total Keseluruhan Point
	Point	Point	Point	Point	Point	Point	
Game I	5	10	1	2	2	4	26
Game II	7	15	1	2	6	12	49
Game III	7	19	2	4	4	8	51
Game IV	4	9	2	4	1	2	37
Game V	1	2	1	2	3	7	25
Total	24	55	7	14	16	33	188
Hasil	Assist Chest Pass 29,2%		Assist Bounce Pass 7,4%		Assist Overhead Pass 17,5%		

Oleh karena itu dari hasil kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* terlihat bahwa *assist* yang paling banyak sering dilakukan dan banyak menghasilkan angka adalah *assist chest pass* sedangkan *assist* yang paling sedikit dilakukan dan sedikit menghasilkan angka adalah *assist bounce pass*.

Tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dapat melakukan *assist* dengan sempurna pada saat melakukan *assist chest pass* dimana prosentase yang dihasilkan lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas *assist bounce pass* dan juga *assist overhead pass*. Universitas Negeri Jakarta (UNJ) basket putri memiliki pemain yang dominan *small player*. Karakter pemain basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yaitu *speed player* sehingga pada pertandingan Liga Merah Maroon 2016 kemarin tim putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) lebih bermain *running game*. *Running game* yaitu permainan dengan kecepatan dan ketepatan yang memerlukan efektifitas yang mendasar. Ketika bermain *running game* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) lebih mengutamakan melakukan *passing*. Karena dengan melakukan *passing* yang baik seseorang dapat melewati pemain bertahan dan juga dengan melakukan



*passing* hampir selalu bergerak lebih cepat dari pada pemain bertahan (*defender*).

Pada analisis pertandingan Liga Merah Maroon 2016 terlihat *assist chest pass* memiliki tingkat presentasi yang paling tinggi dan paling sering dilakukan oleh tim basket putri Universitas Negeri Jakarta. Efeknya dengan melakukan *passing chest pass* dimana terjadinya transisi penyerangan pada saat pertandingan terjadi pola penyerangan cepat dari *deffense* ke daerah *offense* yang dapat menghasilkan *point* dengan mudah. Ketika terjadi *offense* sistem yang digunakan tim putri Universitas Negeri Jakarta adalah *out side shooting* dan juga *out side game*. Dari sistem *offense* tersebut tujuannya adalah untuk membuat pola pertahanan lawan bergerak menjadi tidak *balance*. Ketika pola pertahanan lawan tidak *balance* dengan mudah pemain Universitas Negeri Jakarta hanya melakukan *under basket* atau pun *shooting* yang berawal dari *passing chest pass* untuk membuat *point* tanpa melakukan *dribbling* dan menghasilkan sebuah *assist chest pass*.

Adapun sebelum melakukan *passing* kepada rekan tim, pemain melakukan gerak tipu yang sering di sebut *fack pass*, dimana dalam penelitian ini lebih banyak terlihat berhasil dari aktivitas *assist chest pass*. Tidak terlepas dari *team work* (kerjasama tim) dalam usaha memperoleh angka, karena proses yang sempurna dalam memperoleh angka adalah dengan mengutamakan kerjasama sebuah tim. Salah satu komponen bentuk kerjasama dalam permainan bola basket yaitu dengan *passing*. Terlihat pemain tim bola basket Universitas Negeri Jakarta dapat melakukan kemampuannya masing-masing dalam permainan bola basket yaitu teknik bermain basket serta melakukan berbagai keterampilan, keahlian, ketenangan, kecerdikan dan konsentrasi dalam menjalani pertandingan.

*Assist overhead pass* memperoleh tingkat prosentase yang cukup sering dilakukan juga oleh tim putri Universitas Negeri Jakarta. Selain bermain dengan *running game*, salah satu pilihan yang dapat digunakan oleh tim bola basket Universitas Negeri Jakarta untuk memperoleh *point* dengan mudah yaitu melakukan pola

penyerangan *fast break*. *Fast break* merupakan salah satu cara untuk mendapatkan *point* dengan mudah yaitu dengan memindahkan bola dengan cepat di lapangan sebelum pemain bertahan tim lain dapat mengatur posisi. Serangan cepat hampir selalu terjadi setelah tim melewatkan tembakan atau lemparan bebas. Pemain yang menguasai bola akan memindahkan bola dengan cepat di lapangan, dan mencari keuntungan dalam permainan. Lemparan ini dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga melampau daya raih lawan. Dalam permainan bola basket umpan *overhead* juga bisa digunakan untuk memberikan umpan-umpan panjang pada situasi serangan balik cepat, saat menekan lawan, dan lemparan kedalam untuk menghasilkan sebuah angka.

Sedangkan *assist bounce pass* mendapatkan prosentase yang paling sedikit dilakukan karena pada setiap *game* di pertandingan Liga Merah Maroon 2016 kebanyakan dari tim lawan dominan menggunakan sistem pertahanan nya *zone*, jadi untuk melakukan *passing bounce pass* jarang digunakan kecuali di situasi *game-game* tertentu saja bisa mengandalkan umpan *bounce pass* tersebut. Tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta ketika melakukan umpan *bounce pass* belum bisa membaca situasional pertandingan. Dimana terjadi kesalahan-kesalahan seperti tidak mengerti keadaan ketika titik pantulan terlalu dekat atau terlalu jauh dengan penerima saat melakukan umpan *bounce pass*, ketika melakukan umpan *bounce pass* banyak memberikan putaran pada bola, sehingga mengakibatkan tolakan (pantulan) yang salah.

Dengan melakukan kesalahan-kesalahan tersebut terbukti prosentase *assist bounce pass* paling sedikit dilakukan oleh tim putri basket Universitas Negeri Jakarta. *Drill-drill* yang sering dilakukan pada saat latihan yaitu banyak melakukan variasi *drill passing* karena tim bola basket Universitas Negeri Jakarta terbiasa dengan bermain dengan *running game* yaitu bermain dengan kecepatan dan ketepatan yang memerlukan efektifitas yang mendasar dimana lebih

cepat melakukan sebuah *passing* dalam membuat *point* saat menyerang dibandingkan *dribbling*.

Dan juga *individual skill* nya banyak dilatih teknik *passing* dan *shooting* yang baik dan benar. Ini dapat di simpulkan dalam melakukan sebuah *assist* pada setiap pertandingan akurasi sangat amat penting karena didalam membuat *assist* dimana kedua pemain berkontribusi melakukan *passing* serta rekan tim yang menerima harus melakukan tembakan kearah basket atau ring tanpa melakukan gerakan *dribble* serta di akhiri menjadi sebuah *point*.

Dilihat dari persentase kegagalan tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta ketika sedang melakukan penyerangan (*offense*) kegagalan untuk memperoleh *point* sering terjadi. Kegagalan tersebut disebabkan karena terjadinya *turnover*. *Turnover* terjadi ketika pemain dari salah satu tim kehilangan penguasaan bola. Hal ini bisa terjadi karena *steal* (mencuri bola dari lawan saat *dribble*), membuat kesalahan seperti salah melakukan *passing*, membuang bola keluar lapangan dan melakukan pelanggaran seperti *travelling* (pelanggaran karena membawa bola tidak melakukan *dribble*, lebih dari dua langkah) ataupun melakukan *offensive foul* (saat kita menabrak lawan yang dalam posisi *hands up* atau *charge* yang benar, saat melakukan *illegal pick*). Dan juga kegagalan yang paling sering terjadi pada saat *game* dalam memperoleh *point* yaitu bola sering ke *intercept* oleh lawan. *Intercept* adalah suatu kejadian mencuri bola dari lawan dengan cara memotong jalur *passing* lawan. Hal-hal seperti itu sering sekali terjadi ketika tim bola basket Universitas Negeri Jakarta saat melakukan *offense* atau ketika saat melakukan penyerangan. Namun di seluruh hasil pertandingan yang paling banyak terlihat aktivitas *assist chest pass* dimana paling sering di lakukan dan juga banyak menghasilkan angka, walaupun tidak jauh berbeda dengan *assist overhead pass*, ini dapat di simpulkan dalam melakukan sebuah *assist* pada setiap pertandingan *individual skill* dan akurasi sangat amat penting karena didalam membuat *assist* dimana kedua pemain berkontribusi melakukan *passing* serta rekan tim yang

menerima harus melakukan tembakan ke arah basket atau ring tanpa melakukan gerakan *dribble* serta di akhiri menjadi sebuah *point*.

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Jumlah aktivitas *assist chest pass* sebesar 61%, aktivitas *assist bounce pass* sebesar 11% dan aktivitas *assist overhead pass* sebesar 28%.
2. *Assist chest pass* memiliki tingkat keberhasilan sebesar 34% dan tingkat kegagalan sebesar 66%, *assist bounce pass* memiliki tingkat keberhasilan 58% dan tingkat kegagalan sebesar 42%, sedangkan *assist overhead pass* memiliki tingkat keberhasilan sebesar 50% dan tingkat kegagalan sebesar 50%.
3. Jumlah persentase *assist* terhadap perolehan *point* yaitu *assist chest pass* sebesar 29,2%, *assist bounce pass* sebesar 7,4% dan *assist overhead pass* sebesar 17,5%.
4. *Assist chest pass* merupakan *assist* yang paling sering dilakukan dan paling banyak menghasilkan *point* yang dilakukan oleh tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta.
5. *Assist bounce pass* merupakan *assist* yang paling jarang dilakukan dan paling sedikit menghasilkan *point* yang dilakukan oleh tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta

### **Saran**

1. Pelatih bola basket putri Universitas Negeri Jakarta lebih mematangkan kembali teknik *individual skill*, *fundamental*, *ball handling* serta akurasi agar komponen dalam sistem penyerangan (*offense*) dapat berjalan dengan baik sehingga saat melakukan sistem penyerangan menjadi lebih sempurna dan mempermudah dalam memperoleh *point*.
2. Pelatih bola basket putri Universitas Negeri Jakarta agar lebih memperhatikan dan menambah kualitas dalam melakukan *passing*, karena hal ini dapat memberikan kontribusi yang baik

- untuk menunjang keberhasilan sistem penyerangan (*offense*).
3. Seluruh pelatih bola basket Universitas Negeri Jakarta yang akan datang, agar lebih memperhatikan tentang *assist*. Terutama untuk meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan dalam memperoleh angka.
  4. Dari data yang dihasilkan, diharapkan dalam setiap melakukan penyerangan (*offense*) suatu tim dibiasakan untuk dapat memperoleh *point*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril; editor Alee, 2007. *Permainan Bola Basket*, Surakarta: Era Intermedia.
- Asdep Pengembangan Tenaga dan Pembina Keolahragaan Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga *Pelatihan Pelatih Fisik Level 1*. 2007.
- Bompa. Haff, Gregory, 2009. *Periodization Theory add Methodology of Training*.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ke tiga: Balai Pustaka.
- Sulaiman, Iman, 2010. *Penataran Pelatih Bola Basket*.
- M, Muhajir dan Muchlis, Moch Ridwan, 2007. *Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga*: Jakarta: Erlangga.
- Nazir, Moh, 2009. *Metode Penelitian*: Ghalia Indonesia.
- Noor, Juliansyah, 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: KENCANA
- Oliver, Jon. *Dasar-Dasar Bola Basket*: PAKAR RAYA.
- Bidang SDM, Terjemahan PB PERBASI, 2012. *Peraturan Resmi Bola Basket*. Jakarta: PB PERBASI.
- Pengembangan Kebugaran Jasmani, Tingkat Lanjutan SD*, 2011. Penjas dan BK
- Rangkuti, Freedy, 2006. *Analisis SWOT Teknik Membedah Khusus Bisnis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rohman, Faathur. 2012. *Teknik Analisis Menejemen SWOT*. Malang: AFJ Monicons.
- Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofian. Februari 2006. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3.ES.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suganda, Edy R, 2002. *My Basketball Handbook*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Werdihartohadi, Fekum Ariesbowo. *Menjadi Pemain Bola Basket Hebat*.
- Wojowasito, S, 2002. *Kamus Bahasa Inggris-Indonesia*, Jakarta: CV Pengarang.
- Wooden, John. *Permainan Bola Basket*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,