

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah dilakukan pengambilan data, kemudian dikumpulkan dan dihitung dengan petunjuk teknik serta pengolahan data, sebagai hasil prosentase seluruh aktivitas, rata-rata tingkat keberhasilan dan kegagalan serta 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. Perhitungan data lengkap terdapat pada lampiran.

1. Persentase seluruh aktivitas *assist* tim bola basket Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan aktivitas *assist chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* adalah sebagai berikut:

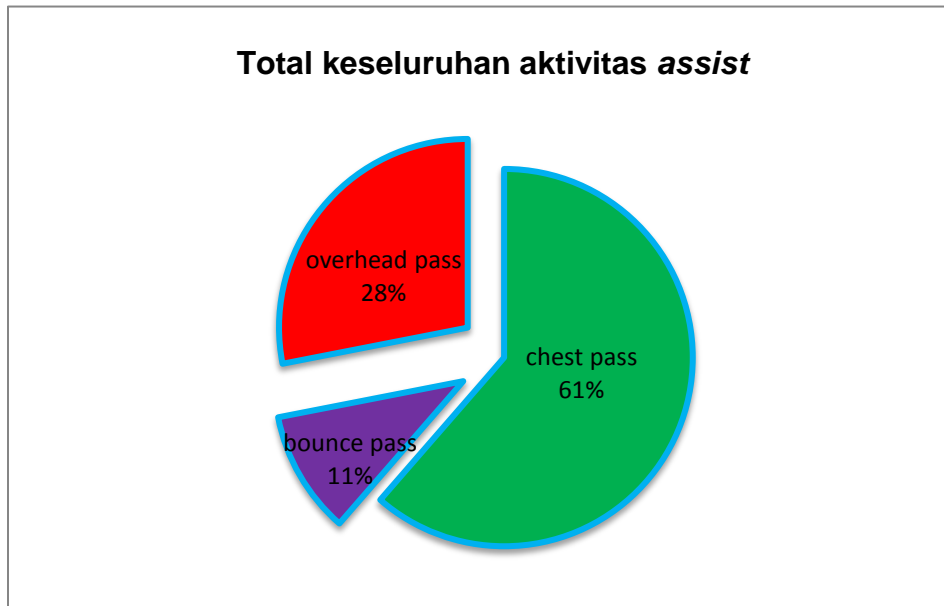
Hasil dari seluruh aktivitas *assist chest pass* sebesar 61%, *assist bounce pass* sebesar 11% dan *assist overhead pass* sebesar 28%.

Tabel 4.1

Rata-rata seluruh aktivitas *assist chest pass*, *assist bounce pass* dan *assist overhead pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

NO	GAME	AC		AB		AO	
		G	B	G	B	G	B
1	PERTAMA	9	5	1	1	2	2
2	KEDUA	10	7	3	1	6	6
3	KETIGA	9	7	2	2	1	4
4	KEEMPAT	9	4	0	2	3	1
5	KELIMA	9	1	0	1	4	3
JUMLAH		46	24	6	7	16	16
TOTAL ASSIST		70		13		32	

Dalam grafik *pie* 4.1 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1: Grafik *pie* prosentase seluruh aktivitas *assist chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

2. Persentase keberhasilan dan kegagalan *assist* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.

A. Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan dan kegagalan *assist chest pass* adalah sebagai berikut:

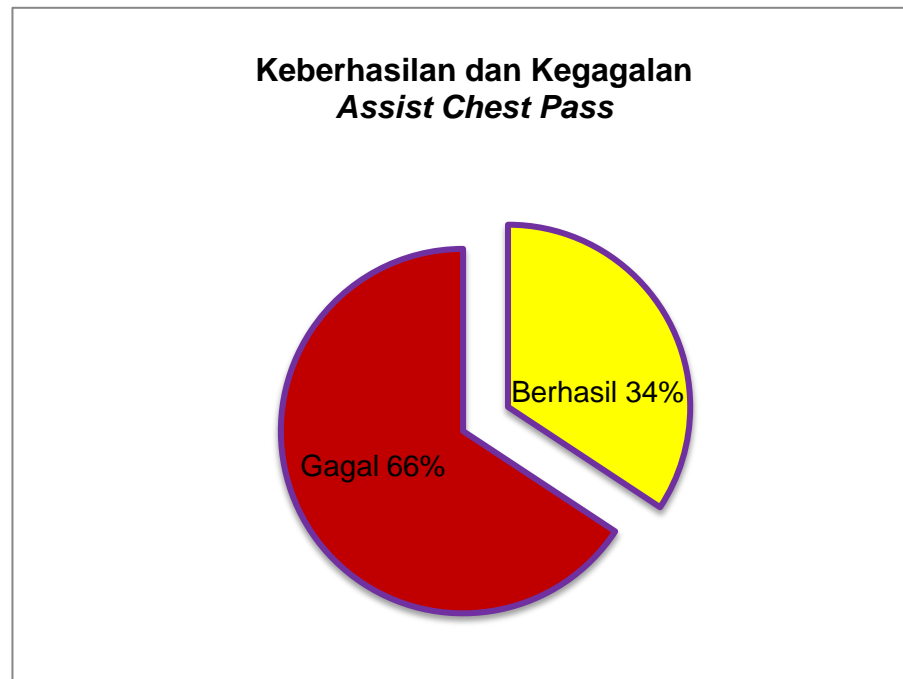
Hasil prosentase keberhasilan *assist chest pass* sebesar 34% dan kegagalan sebesar 66%. Dalam data tabel dan grafik *pie* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.2

Rata-rata keberhasilan dan kegagalan *assist chest pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

NO	GAME	AC		
		G	B	P
1	KESATU	9	5	10
2	KEDUA	10	7	19
3	KETIGA	9	7	9
4	KEEMPAT	9	4	15
5	KELIMA	9	1	2
JUMLAH		46	24	
TOTAL ASSIST		70		55

Dalam grafik *pie* 4.2 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.2: Grafik *pie* prosentase keberhasilan dan kegagalan *assist chest pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

B. Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan dan kegagalan *assist bounce pass* adalah sebagai berikut:

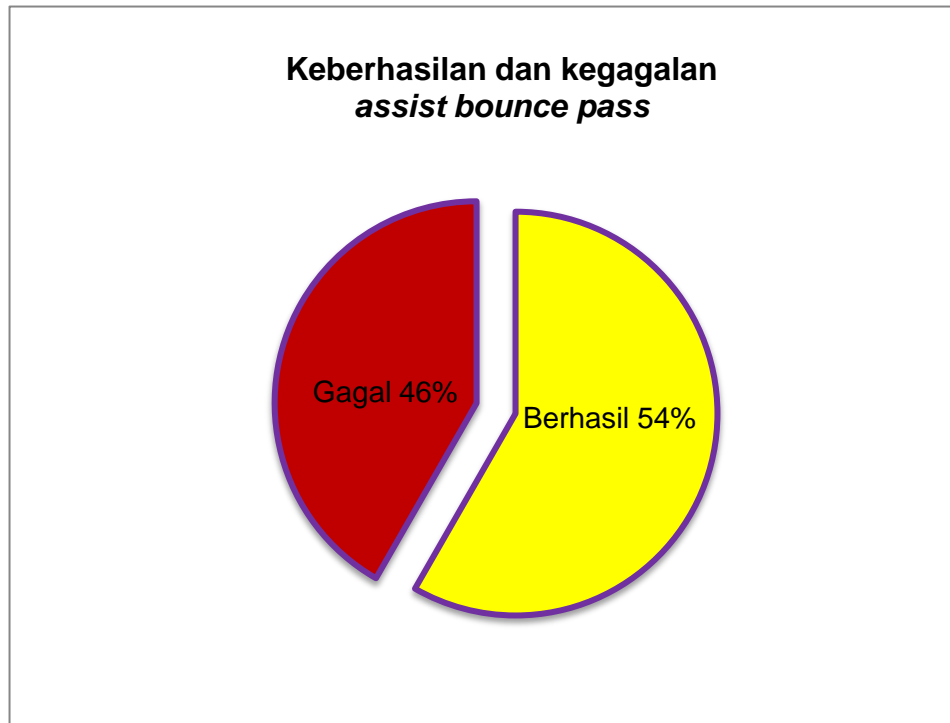
Hasil prosentase keberhasilan *assist bounce pass* sebesar 54% dan kegagalan sebesar 46%. Dalam data tabel dan grafik *pie* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3

Rata-rata keberhasilan dan kegagalan *assist bounce pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

NO	GAME	AB		
		G	B	P
1	KESATU	1	1	2
2	KEDUA	3	1	2
3	KETIGA	2	2	4
4	KEEMPAT	0	2	4
5	KELIMA	0	1	2
JUMLAH		6	7	
TOTAL ASSIST		13		14

Dalam grafik *pie* 4.3 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.3: Grafik *pie* prosentase keberhasilan dan kegagalan *assist bounce pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

C. Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan dan kegagalan *assist overhead pass* adalah sebagai berikut:

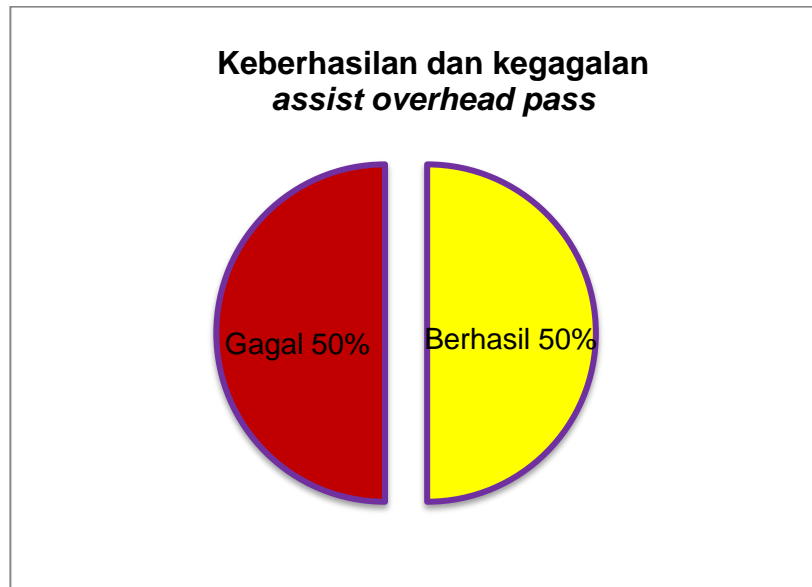
Hasil prosentase keberhasilan *assist overhead pass* sebesar 50% dan kegagalan sebesar 50%. Dalam data tabel dan grafik *pie* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4

Rata-rata keberhasilan dan kegagalan *assist overhead pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

NO	GAME	AO		
		G	B	P
1	KESATU	2	2	4
2	KEDUA	6	6	12
3	KETIGA	1	4	8
4	KEEMPAT	3	1	2
5	KELIMA	4	3	7
JUMLAH		16	16	
TOTAL ASSIST		32		33

Dalam grafik pie 4.4 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.4: Grafik *pie* prosentase keberhasilan dan kegagalan *assist overhead pass* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dalam kejuaraan Liga Merah Maroon 2016

3. Persentase kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Liga Merah Maroon 2016.

A. Data yang diperoleh dari kemampuan *assist chest pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta adalah sebesar 29,2%. Dalam data tabel digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5
 Deskripsi *assist chest pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket
 putri Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Assist Chest Pass</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
<i>Game I</i>	5	10	26	38,5%
<i>Game II</i>	7	15	49	30,6%
<i>Game III</i>	7	19	51	37,2%
<i>Game IV</i>	4	9	37	24,3%
<i>Game V</i>	1	2	25	8%
Total	24	55	188	29,2%

Dilihat dari tabel 4.5 data yang diperoleh dari hasil kemampuan *assist chest pass* berdasarkan perolehan *point* yaitu pertandingan *game* pertama jumlah *assist chest pass* dilakukan sebanyak 5 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist chest pass* sebanyak 10 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* pertama sebanyak 26 *point*. Maka presentase *assist chest pass* terhadap perolehan *point* pada *game* pertama sebesar 38,5%.

Pertandingan *game* kedua jumlah *assist chest pass* dilakukan sebanyak 7 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist chest pass* sebanyak 15 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kedua 49 *point*. Maka presentase *assist chest pass* terhadap perolehan *point* pada *game* kedua 30,6 %.

Pertandingan *game* ketiga jumlah *assist chest pass* dilakukan sebanyak 7 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist chest pass* sebanyak 19 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* ketiga sebanyak 51 *point*. Maka presentase *assist chest pass* terhadap perolehan *point* pada *game* ketiga sebesar 37,2%.

Pertandingan *game* keempat jumlah *assist chest pass* dilakukan sebanyak 4 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist chest pass* sebanyak 9 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* keempat sebanyak 37 *point*. Maka presentase *assist chest pass* terhadap perolehan *point* pada *game* keempat sebesar 24,3%.

Pertandingan *Game* kelima jumlah *assist chest pass* dilakukan 1 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist chest pass* sebanyak 2 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kelima sebanyak 25 *point*. Maka presentase *assist chest pass* terhadap perolehan *point* pada *game* kelima sebesar 8%.

Kesimpulan untuk *assist chest pass* dari pertandingan pertama sampai dengan pertandingan kelima jumlah *assist* yang dilakukan sebanyak 24 kali *assist chest pass* dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist chest pass* sebanyak 55 *point*. Dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* kelima dihasilkan *point* sebanyak 188 *point*. Maka presentase total *assist chest pass* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* kelima sebesar 29,2%.

B. Data yang diperoleh dari kemampuan *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta adalah sebesar 7,4%. Dalam data tabel digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6

Deskripsi kemampuan *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Assist Bounce Pass</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
<i>Game I</i>	1	2	26	7,7%
<i>Game II</i>	1	2	49	4,1%
<i>Game III</i>	2	4	51	7,8%
<i>Game IV</i>	2	4	37	10,8%

PERTANDINGAN	<i>Assist Bounce Pass</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
Game V	1	2	25	8%
TOTAL	7	14	188	7,4%

Dilihat dari tabel 4.6 data yang diperoleh dari hasil kemampuan *assist bounce pass* berdasarkan perolehan *point* yaitu pertandingan *game* pertama jumlah *assist bounce pass* dilakukan sebanyak 1 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist bounce pass* sebanyak 2 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* pertama sebanyak 26 *point*. Maka presentase *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* pada *game* pertama sebesar 7,7%.

Pertandingan *game* kedua jumlah *assist bounce pass* dilakukan sebanyak satu (1) kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist bounce pass* sebanyak dua (2) *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kedua (II) sebanyak empat puluh sembilan (49) *point*. Maka presentase *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* pada *game* kedua sebesar empat koma satu persen 4,1%.

Pertandingan *game* ketiga jumlah *assist bounce pass* dilakukan sebanyak 2 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist bounce*

pass sebanyak 4 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di game ketiga sebanyak 51 *point*. Maka presentase *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* pada game ketiga sebesar 7,8%.

Pertandingan game keempat jumlah *assist bounce pass* dilakukan sebanyak 2 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist bounce pass* sebanyak 4 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di game keempat sebanyak 37 *point*. Maka presentase *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* pada game keempat sebesar 10,8%.

Pertandingan Game kelima jumlah *assist bounce pass* dilakukan sebanyak 1 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist bounce pass* sebanyak 2 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di game kelima sebanyak 25 *point*. Maka presentase *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* pada game kelima sebesar delapan persen 8%.

Kesimpulan untuk *assist bounce pass* dari pertandingan pertama sampai dengan pertandingan kelima jumlah *assist* yang dilakukan sebanyak 7 kali *assist bounce pass* dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist bounce pass* sebanyak 14 *point*. Dengan total keseluruhan *point* dari game I hingga game V dihasilkan *point* sebanyak 188 *point*. Maka presentase total *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari game pertama hingga game kelima sebesar 7,4%.

C. Data yang diperoleh dari kemampuan *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta adalah sebesar 17,5%. Dalam data tabel digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7

Deskripsi kemampuan *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* tim bola basket putri Universitas Negeri Jakarta

PER TANDINGA N	<i>Assist Overhead Pass</i>	Total		Hasil
	Σ	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	
<i>Game I</i>	2	4	26	15,4%
<i>Game II</i>	6	12	49	24,5%
<i>Game III</i>	4	8	51	15,7%
<i>Game IV</i>	1	2	37	5,4%
<i>Game V</i>	3	7	25	28%
Total	16	33	188	17,5%

Dilihat dari tabel 4.7 data yang diperoleh dari hasil kemampuan *assist overhead pass* berdasarkan perolehan *point* yaitu pertandingan *game* pertama jumlah *assist overhead pass* dilakukan sebanyak 2 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist overhead pass* sebanyak 4 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* pertama sebanyak 26 *point*. Maka presentase *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* pada *game* pertama sebesar 15,4%.

Pertandingan *game* kedua jumlah *assist overhead pass* dilakukan sebanyak 6 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist overhead pass* sebanyak 12 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kedua sebanyak 49 *point*. Maka presentase *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* pada *game* kedua sebesar 24,5%.

Pertandingan *game* ketiga jumlah *assist overhead pass* dilakukan sebanyak 4 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist overhead pass* sebanyak 8 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* ketiga sebanyak 51 *point*. Maka presentase *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* pada *game* ketiga sebesar 15,7%.

Pertandingan *game* keempat jumlah *assist overhead pass* dilakukan sebanyak 1 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist overhead pass* sebanyak 2 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* keempat sebanyak 37 *point*. Maka presentase *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* pada *game* keempat sebesar 5,4%.

Pertandingan *game* kelima jumlah *assist overhead pass* dilakukan sebanyak 3 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist overhead pass* sebanyak 7 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kelima sebanyak 25 *point*. Maka presentase *assist overhead* terhadap perolehan *point* pada *game* kelima sebesar dua 28%.

Kesimpulan untuk *assist overhead pass* dari pertandingan pertama sampai dengan pertandingan kelima jumlah *assist* yang dilakukan sebanyak 16 kali *assist overhead pass* dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *assist overhead pass* sebanyak 33 *point*, dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* kelima dihasilkan *point* sebanyak 188 *point*. Maka presentase total *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* kelima sebesar 17,5%

D. Data yang diperoleh dari total keseluruhan kemampuan *assist* terhadap perolehan *point* dalam data tabel digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.8

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

Tabel 4.8 Data yang diperoleh dari jumlah *game* pertama sampai dengan *game* kelima mengenai kemampuan *assist chest pass*, *bounce pass* dan *overhead pass* terhadap perolehan *point* adalah sebagai berikut:

Presentase *Assist Chest Pass* Terhadap Perolehan *Point*

Hasil kemampuan *assist chest pass* berdasarkan perolehan *point* pada *game* pertama hingga *game* kelima jumlah *assist chest pass* dilakukan sebanyak 24 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan sebanyak 55 *point*. Dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* kelima sebanyak 188 *point*. Maka prosentase total *assist chest pass* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* kelima sebesar 29,2%.

Persentase *Assist Bounce Pass* Terhadap Perolehan *Point*

Hasil kemampuan *assist bounce pass* berdasarkan perolehan *point* pada *game* pertama hingga *game* kelima jumlah *assist bounce pass* dilakukan sebanyak 7 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan sebanyak 14 *point*. Dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* kelima sebanyak 188 *point*. Maka presentase total *assist bounce pass* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* kelima sebesar 7,4%.

Persentase Assist Overhead Pass Terhadap Perolehan Point

Hasil kemampuan *assist overhead pass* berdasarkan perolehan *point* pada *game* pertama hingga *game* kelima jumlah *assist overhead pass* dilakukan sebanyak 16 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan sebanyak 33 *point*. Dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* kelima sebanyak 188 *point*. Maka presentase total *assist overhead pass* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* kelima sebesar 17,5%.

B. Analisis Hasil Penelitian

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 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 melewati 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 melampaui 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 pertahanannya *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*.