

**ANALISIS MENCETAK POIN MELALUI *FASTBREAK*, *SECOND BREAK*,
DAN *EARLY OFFENSE* TIM BOLA BASKET PUTRA UNIVERSITAS
NEGERI JAKARTA PADA KEJUARAAN INDONESIA *ENTERNITY CUP*
2016**



TIMOTIUS

6315117930

PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

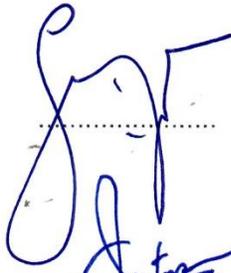
Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Mendapat
Gelar Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

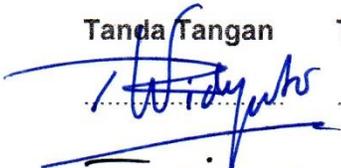
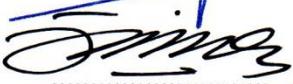
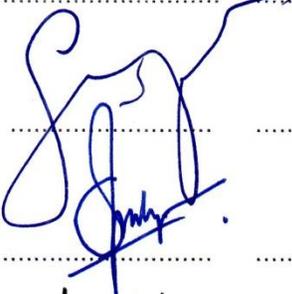
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
<u>Dr. Iman Sulaiman, M.Pd</u> NIP. 196306271988031001	
Pembimbing II		
<u>Drs. Octavianus Matakupan, M.Pd</u> NIP. 196410041990031003	

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua <u>Roy Widyonarto Marison, M.Pd</u> NIP. 196607031997021001		13/2-2017
Sekretaris <u>Juriana, M.Si.Psi</u> NIP. 197606242005012005	
Anggota <u>Dr. Iman Sulaiman, M.Pd</u> NIP. 196306271988031001	
<u>Drs. Octavianus Matakupan, M.Pd</u> NIP. 196410041990031003	
<u>Eko Juli Fitrianto, S.Or, M.Kes. AIFO</u> NIP. 198107312006041001	

Tanggal Lulus: 30 Januari 2017

LEMBAR PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini saya persembahkan :

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus
2. Kepada kedua orangtua, G. Pardede S.pd dan R. Simanjuntak yang selalu memberikan dukungan moral dan doa yang sangat besar bagi saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Saya ingin berterima kasih kepada bapak beserta ibu gembala LJ. Panjatian, tua-tua sidang dan seluruh sidang jemaat beserta kaum muda/ GPI KRISTUS GEMBALA Cibubur yang sudah mau membantu saya di dalam doa dan memberi support sehingga penulisan skripsi bisa berjalan dengan baik, biar kiranya Tuhan membalaskan.
4. Dan kepada kamu....iyaa....kamuuuu :D:D:D makasih udah menjadi wanita yang selalu memberikan support dan selalu ngebawel untuk aku biar menyelesaikan skripsi ini dan aku sudah membuktikan bahwa aku bisa menyelesaikannya.....hehehehe.... makasih yaah.....#agnesia gultom
5. Kepada kaka dan juga adik saya yang sudah mau membantu saya menyelesaikannya, walaupun harus ada timbal balik nyaa.hahahahaha.....
6. Kepada teman – teman bola basket angkatan 2011 makasih untuk pengalaman dan kerja sama nya senang bisa berkenalan dengan kalian...semoga tetep solid yaa bro nd sist....jgn lupa sama temen kalo udah sukses nanti...hehehehe
7. Buat bro Samuel and dimas teman seperjuangan gue dimana impian kita bertiga bisa lulus bareng- bareng dan seiring berjalannya waktu ternyata kalian berdua gak ngelanjutin dan gua akhirnya berjuang sendirian, sorry yaa bro gua duluan.hehehehe.....semangat buat

nyusun skripsi nya,... gua tetep berdoa supaya kalian bisa menyelesaikan skripsi jgn di tunda2 lagi yaa bro.hehehehehe☺☺☺

8. Buat Patrice(si licin dulu julukan nya hahahaha.....) eden and bro doni yang udah bantu2 dan juga ngerjain skripsi bareng juga dan yang bikin gua jadi semangat lagi nyusun skripsi..untung gua ketemu sama lu orang yaa klo gak nasib gua akan sama kaya sebelum sebelum nya yaa.hahahaahaha....gak nyangka bisa lulus bareng2 sama lu orang...sukses terus lah buat kalian bertiga..ettsss....tapi inget jgn lupa kalo udah sukses jgn jadi orang somboong yaa bro and sist.hahahahahaha
9. Bapak bahrudin (a.k.a bang oding) beserta bang john dan bang rojak terima kasih buata waktunya bang dan maksih udah mau dibikin susah mikir dan sabar yaa bang sama anak2 yang ngurus skripsi..hahahahahaha.....sukses terus yaa abang – abang semuaa....
10. Dan buat semua yang gak saya sebut namanya satu-satu,saya mengucapkan terima kasih kebada semua yang telah memberikan dukungan dan juga doa biar kiranya Tuhan yang membalas kepada kita semua..TERIMA KASIH.....



ABSTRAK

TIMOTIUS. **Analysis of scoring points through the Second break Fast break, Early offense men's basketball team State University of Jakarta in Indonesia eternity Cup championship in 2016.** Thesis, Jakarta: Faculty of Sport Science, State University of Jakarta, July 2016

This study aims to find out: (1) the percentage of successes and failures in the fast break team men's basketball Jakarta State University to the success of scoring points, (2) the percentage level of success and failure of a second break to the success of points scored (3) the percentage of success rate and failure early offense against the success of the points scored (4) the percentage of the ability of the fast break, second break and early offense against the points (5) among the fast break, second break and early offense which is more yield points.

This data retrieval dilaksanakan in Sports Hall Pulo Gadung on 16 May 2016-20 May 2016. The research method using descriptive method with survey techniques. Instruments data acquisition using tables with columns to determine the success and failure of the fast break, second break, early offense per game. The study population was all over the men's basketball team from Jakarta State University are competing in championship INDONESIA eternity CUP 2016 as many as 50 people. The sample in this thesis UNJ men's team which was selected as a player of 15 people on a championship INDONESIA eternity CUP 2016.

Data obtained from the calculation of the overall activity of the fast break, second break, early offense with a fast break percentage success rate of 42%, 27.78% secondbreak, early offense 38%. And shows the percentage failure rate in a fast break offense by 58%, amounting to 72.22% secondbreak, early offense by 62%

RINGKASAN

TIMOTIUS. Analisis mencetak poin melalui *Fastbreak*, *Second break*, *Early offense* tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup 2016*. Skripsi, Jakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, Juli 2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang: (1) presentase tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta terhadap keberhasilan mencetak poin, (2) presentase Tingkat keberhasilan dan kegagalan *second break* terhadap keberhasilan mencetak poin (3) presentase Tingkat keberhasilan dan kegagalan *early offense* terhadap keberhasilan mencetak poin (4) persentase kemampuan *fast break*, *second break* dan *early offense* terhadap perolehan poin (5) Di antara *fast break*, *second break* dan *early offense* manakah yang lebih menghasilkan poin.

Pengambilan data ini dilaksanakan di Gedung Olahraga Pulo Gadung, Jakarta Timur pada tanggal 16 mei 2016 – 20 mei 2016. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif dengan tehnik survei. Instrumen pengambilan data menggunakan tabel-tabel yang berkolom untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan *fast break*, *second break*, *early offense* tiap pertandingan. Populasi penelitian ini adalah seluruh tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta yang bertanding pada kejuaraan *INDONESIA ENTERNITY CUP 2016* sebanyak 50 orang. Sampel dalam skripsi ini tim putra UNJ yang terpilih sebagai pemain sebanyak 15 orang pada kejuaraan *INDONESIA ENTERNITY CUP 2016*.

Dari hasil perhitungan data diperoleh keseluruhan aktivitas *fast break*, *second break*, *early offense* dengan presentase tingkat keberhasilan *fastbreak* sebesar 42% , *secondbreak* 27,78%,*early offense* 38%. Dan menunjukkan presentase tingkat kegagalan dalam *offense fastbreak* sebesar 58%, *secondbreak* sebesar 72,22%, *early offense* sebesar 62 %.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi yang disusun berjudul: **Analisis mencetak poin melalui *Fastbreak Second break, Early offense* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada *Indonesia Enternity Cup 2016***. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya khususnya kepada Dr. Abdul Sukur, S.Pd., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, Dr. Ika Novitaria Marani, S.Pd., SE., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Eko Juli Fitrianto, M.Kes, AIFO selaku Pembimbing Akademik, Dr. Iman Sulaiman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, serta Drs. Octavianus Matakupan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan petunjuk kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saya mengharapkan kritik dan saran pada karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat perkembangan bola basket Indonesia.

Jakarta, 26 Mei 2016

Timotius

DAFTAR ISI

	Halaman
RINGKASAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan penelitian.....	8
BAB II KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kerangka Teoritis	10
1. Hakikat Permainan Bola Basket.....	10
2. Hakikat Analisis Deskriptif.....	18
3. Hakikat <i>Fastbreak</i>	19
4. Hakikat <i>Secondbreak</i>	28
5. Hakikat <i>Early Offense</i>	33
6. Hakikat Indonesia <i>Enternity Cup</i>	37
B. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Tujuan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu	43
C. Metode Penelitian	43
D. Populasi dan Teknik pengambilan Sampel	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	45

BAB IV Hasil Penelitian

A. Deskripsi Hasil Penelitian	49
1. Tingkat Keberhasilan dan kegagalan <i>fastbreak</i> tim Bola Basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia <i>Enternity Cup</i> 2016	49
2. Tingkat Keberhasilan dan kegagalan <i>seconbreak</i> tim Bola Basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia <i>Enternity Cup</i> 2016	51
3. Tingkat Keberhasilan dan kegagalan <i>early offense</i> tim Bola Basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia <i>Enternity Cup</i> 2016	52
4. Presentase <i>fastbreak</i> , <i>second break</i> , dan <i>early offense</i> terhadap perolehan poin tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia <i>Enternity Cup</i> 2016	52
B. Analisis Hasil Penelitian	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Blangko Analisis Penelitian	45
4.1 Tingkat keberhasilan dan kegagalan <i>fastbreak</i>	49
4.2 Tingkat keberhasilan dan kegagalan <i>secondbreak</i>	50
4.3 Tingkat keberhasilan dan kegagalan <i>early offense</i>	51
4.4 Deskripsi kemampuan <i>fastbreak</i> terhadap perolehan poin	52
4.5 Deskripsi kemampuan <i>secondbreak</i> terhadap perolehan poin	53
4.6 Deskripsi kemampuan <i>earlyoffense</i> terhadap perolehan poin	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Fastbreak</i>	30
2.2 <i>Secondbreak</i>	31
2.3 <i>Early offense</i>	35
4.1 Diagram pie keberhasilan dan kegagalan <i>fastbreak</i>	50
4.2 Diagram pie keberhasilan dan kegagalan <i>secondbreak</i>	52
4.3 Diagram pie keberhasilan dan kegagalan <i>early offense</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Halaman
Data keberhasilan dan kegagalan <i>fastbreak</i> , <i>secndbreak</i> , dan <i>early offense</i> tim bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	65
Lampiran II	
Blangko Analisis Penelitian	66
Lampiran III	
Data 4.1 Rata-rata keberhasilan dan kegagalan <i>fastbreak</i> tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	69
Data 4.2 Rata-rata keberhasilan dan kegagalan <i>secondbreak</i> tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	71
Data 4.3 Rata-rata keberhasilan dan kegagalan <i>early offense</i> tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	74

Lampiran IV

Data 4.4 Rata-rata kemampuan <i>fastbreak</i> terhadap perolehan poin tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	77
Data 4.5 Rata-rata kemampuan <i>secondbreak</i> terhadap perolehan poin tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	79
Data 4.6 Rata-rata kemampuan <i>early offense</i> terhadap perolehan poin tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	8

Lampiran V

Data 4.7 Deskripsi total keseluruhan kemampuan <i>fastbreak</i> , <i>secondbreak</i> , dan <i>early offense</i> tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016	83
--	----

Lampiran VI

Dokumentasi penelitian.....	85
-----------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga permainan bola basket merupakan jenis olahraga modern yang begitu cepat perkembangannya dan banyak menarik perhatian dalam kehidupan manusia khususnya kaum muda. Permainan bola basket tumbuh dan berkembang secara cepat. Ada beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan dan proses dari olahraga permainan bola basket yaitu mengingat jenis permainannya mudah untuk dipelajari, tetapi tidak pernah dapat dikuasai dengan sempurna. Masing-masing regu hanya memerlukan 5 orang pemain. Bahkan di halaman rumah dengan memasang satu ring basket di garasi atau di tembok permainan ini dapat dilakukan.

Pada perkembangannya saat ini olahraga permainan bola basket tidak hanya dimainkan oleh 5 orang dalam setiap regunya, namun dapat juga dimainkan dengan 3 orang dalam setiap regunya atau yang sering disebut dengan *3 on 3 basketball*. Ada pula permainan bola basket yang dimainkan hanya dengan mengedepankan *skill* individu yang menghibur yang sering dikenal dengan *Street Basketball*.

Sejak diciptakannya olahraga permainan bola basket oleh Prof Dr. James A. Naismith di Masachusset Amerika Serikat pada tahun 1891, olahraga permainan bola basket telah mengalami banyak perkembangan

mulai dari segi teknis permainan, tempat permainan hingga kelengkapan dalam bermain. Di Amerika sendiri olahraga permainan bola basket sudah menjadi budaya dalam keseharian penduduknya dimana hampir semua orang dari berbagai kalangan memainkan olahraga permainan bola basket. Dapat kita ketahui bahwa kompetisi tertinggi olahraga permainan bola basket dunia berlangsung di Amerika Serikat yang dikenal dengan NBA (*National Basketball Association*). Dimana para penggemar bola basket dapat menyaksikan atraksi-atraksi menarik dan memukau dari para atlet-atlet yang melakukan *slam dunk*, gerakan-gerakan *passing* yang tak terduga penuh tipu daya, tembakan-tembakan dari jarak jauh *two-point shoot* dan *three-point shoot* yang sangat menghibur.

Teamwork sangat diperlukan dalam setiap cabang olahraga beregu. Dalam olahraga permainan bola basket ini *teamwork* mutlak diperlukan. Agar mencapai kesuksesan sebuah tim harus bermain dengan memadukan antara *teamwork* dengan *skill* individu para pemainnya. *Teamwork* yang baik dapat diciptakan melalui rangkaian latihan yang melibatkan seluruh anggota tim. Sedangkan *skill* individu mutlak harus dimiliki oleh setiap individu dengan cara melatih seluruh teknik dasar dalam bola basket.

Selain itu, permainan atraktif dalam bola basket dapat dilakukan dengan berbagai macam pola serangan misalnya dengan serangan cepat (*fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense*). Setiap pemain dituntut untuk menunjukkan penampilan terbaik dengan *skill* yang mereka miliki. Disamping itu,

pengambilan keputusan (*decision making*) yang baik dalam pertandingan juga sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang atlet. Diera modern sekarang ini taktik dalam permainan bola basket banyak mengalami perubahan. Dahulu, seorang pemain posisi *bigman* diberikan tugas untuk bermain di area *key hole* dan posisi *point guard* hanya diberikan tugas untuk mengatur serangan tim dengan mengontrol bola, posisi *shooter* hanya diberikan tugas menembak. Sekarang ini setiap pemain dituntut tidak hanya menguasai satu posisi saja tetapi harus bisa menguasai dua sampai tiga posisi. Hal ini sangat menguntungkan secara tim dan pelatih memiliki banyak pilihan dalam menentukan pemain. Hal ini juga bermanfaat bagi pelatih agar memiliki pandangan tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh tim dan mengharuskan pelatih mengetahui kelemahan dan kekuatan para pemainnya.

Sebuah tim atau klub memiliki filosofi masing masing. Filosofi bola basket berbeda dengan formasi atau taktik. Kondisi tim ideal dimana tim memiliki pemain yang bermain dengan cara yang diidamkan, sedangkan formasi lebih menekankan pembagian tugas ke pemain dan posisi berdiri dasar mereka dalam permainan. Taktik adalah perencanaan main yang dibuat berdasarkan kelebihan dan kekurangan tim kita, serta atas dasar analisa pada kekuatan dan kelemahan lawan.

Universitas Negeri Jakarta adalah salah satu universitas yang memiliki tim cabang olahraga bola basket putra dan putri yang sudah banyak

mengikuti kejuaraan antar universitas baik dalam wilayah DKI Jakarta maupun nasional. Prestasi yang dicapai tim bola basket UNJ putra maupun putri sudah cukup banyak dan membanggakan, hal ini dikarenakan latihan yang intensif, kerja keras, dan peran atau kinerja pelatih yang tidak diragukan lagi kualitasnya. Karakter bermain tim bola basket UNJ khususnya tim putra adalah bermain cepat atau *running game*. Hal ini karena postur tubuh tim putra bola basket UNJ kurang tinggi tetapi memiliki kemampuan fisik yang bagus sehingga kelebihan yang dimiliki tim putra bola basket UNJ adalah bermain cepat (transisi *defense to offense*). Situasi penyerangan yang sering terlihat dalam permainan bola basket adalah *fastbreak*, *second break*, dan *early offense* dimana ketiga situasi penyerangan ini mempunyai karakter yang berbeda.

Penyerangan cepat transisi *defense to offense* melalui *fastbreak*, *secondbreak* dan *early offense* mempunyai karakter yang berbeda, dalam melakukan pola penyerangan transisi *defense to offense* melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense* harus memiliki kualitas defense yang baik untuk mendapat *defensive rebound*, *stealing*, dan *intercept*.

Di dalam permainan bola basket banyak menuntut pergerakan yang dinamis dan energik untuk menghasilkan suatu angka (poin) karena setiap waktu dapat silih berganti bertahan dan menyerang. Walaupun postur tubuh pemain UNJ kurang tinggi tetapi memiliki kemampuan fisik yang bagus dapat

menghasilkan angka (poin) lebih banyak atau dapat memperkecil kekalahan. terutama pada saat menyusun serangan dalam pertandingan.

Dalam hal ini peran pelatih sangat dibutuhkan dalam memberikan program latihan yang mengarah kepada pola penyerangan cepat (*transisi defense to offense*) melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense*. Upaya meningkatkan perkembangan dan kemajuan prestasi cabang olahraga bola basket tim putra UNJ untuk dapat berkembang ditingkat Nasional maupun Internasional.

Kejuaraan Indonesia *Enternity Cup (IEC)* adalah suatu kejuaraan yang diadakan oleh organisasi bola basket Universitas Negeri Jakarta. Kejuaraan ini diadakan setiap dua tahun sekali yang dimulai pada tahun 2010 dan penyelenggaraan kejuaraan ini hanya untuk fakultas ilmu keolahragaan se-Indonesia. Namun pada tahun 2015 sampai 2016 kejuaraan Indonesia *Enternity Cup* diselenggarakan menjadi kejuaraan *open tournament* dikarenakan kurangnya keikutsertaan fakultas jurusan ilmu keolahragaan se-Indonesia. Pada tahun 2016 Indonesia *Enternity Cup* diselenggarakan untuk yang ke 5 dimana Kegiatan ini bertujuan untuk menyebarkan semangat olahraga serta meramaikan atmosfer kompetisi bola basket tingkat Universitas. Namun bukan hanya untuk Universitas bahkan kejuaraan Indonesia *Enternity cup* juga diadakan bagi siswa siswi sekolah tingkat dasar. Dimana tujuan kejuaraan Indonesia *Enternity cup* ini diselenggarakan untuk meningkat rasa solidaritas dan sportifitas bagi para atlet dan juga pelatih

yang mengikuti kejuaraan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pola penyerangan cepat (transisi *defense to offense*) melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense* dalam kejuaraan *Indonesia Enternity Cup 2016*.

B. Identifikasi Masalah

Didasari oleh latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apakah pelatih memberikan materi latihan penyerangan cepat (transisi *defense to offense*) melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense* pada saat latihan?
2. Apakah kualitas pelatih dalam melatih *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense* sudah bagus?
3. Apakah kemampuan para pemain tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta dapat menghasilkan poin melalui penyerangan cepat (transisi *defense to offense*) melalui *fastbreak*, *secondbreak* dan *early offense*?
4. Apakah sarana dan prasarana untuk berlatih sudah mendukung?
5. Apakah ada forum diskusi antar pelatih atau pelatih dengan atlet ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti karena keterbatasan sumber data yang dimiliki. Peneliti membatasi permasalahan tersebut dengan batasan “Analisis keberhasilan dan kegagalan *fast break*, *second break*, dan *early offense* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada pertandingan Indonesia *Enternity Cup*, Jakarta Timur 2016”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Berapakah tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup* 2016?
2. Berapakah tingkat keberhasilan dan kegagalan *second break* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup* 2016?
3. Berapakah tingkat keberhasilan dan kegagalan *early offense* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup* 2016?

4. Berapakah hasil persentase kemampuan *fast break*, *second break* dan *early offense* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup 2016*?
5. Di antara *fast break*, *second break* dan *early offense* manakah yang lebih sering dilakukan dan dihasilkan menjadi sebuah angka pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup 2016*?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya :

1. Kegunaan yang utama adalah untuk mengetahui presentasi tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break*, *second break*, dan *early offense* dalam mencetak angka dalam suatu pertandingan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta agar mengetahui peranan penting *fast break*, *second break*, dan *early offense* dalam suatu pertandingan.
3. Sebagai suatu usaha peningkatan kualitas bermain tim bola basket putera Universitas Negeri Jakarta dalam pola serangan cepat (transisi *deffense to offense*) melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense*.
4. Bahan evaluasi bagi para pelatih sehingga kedepannya dapat mengkoreksi mengenai *fast break*, *second break*, dan *early offense* serta diterapkan dalam program latihan berikutnya.

5. Sebagai sumber informasi para pelatih yang membutuhkan informasi atau sumber penelitian.

BAB II

KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bola basket merupakan permainan cepat dan dinamis. Olehkarena itu basket selain membutuhkan pemain yang berpostur tinggi, permainan bola basket juga membutuhkan pemain yang cepat. Untuk bermain cepat tentu saja memerlukan kemampuan fisik yang bagus karena untuk bermain cepat akan sangat banyak mengeluarkan energi. Permainan bola basket dilakukan secara berkelompok dan terkadang harus melakukan tindakan yang individu. Hal itu terinspirasi pada penggunaan taktik yang berubah-ubah pada masa ke masa serta perolehan angka yang terjadi di setiap menitnya. Berkat keistimewaan ini, bola basket telah menjadi permainan populer di dunia dan menjadi permainan menarik di era modern.

Dalam Permainan bola basket adalah salah satu olahraga yang paling populer, penggemar bola basket yang berasal dari segala usia merasakan bahwa olahraga ini merupakan olahraga yang menyenangkan, mendidik serta menyehatkan. Dalam permainan bola basket terdapat filosofi *team work* atau

kerjasama. Kerja sama merupakan suatu pekerjaan yang dikerjakan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan tujuan yang direncanakan bersama serta adanya komunikasi yang berjalan dengan baik yang dilandasi dengan adanya tanggung jawab.

Bola basket merupakan permainan yang sifatnya kelompok dimana dibutuhkan kerjasama tim dalam usaha memperoleh angka, karena proses yang cepat, efisien dan indah dalam memperoleh angka adalah dengan mengutamakan kerjasama sebuah tim. Namun semua orang mempunyai kekurangan, semua orang pasti melakukan kesalahan di dalam tim, namun kesalahan itu bukan kegagalan, semakin tim memperbaiki kesalahannya, tim itu akan menjadi kuat.

Universitas Negeri Jakarta adalah salah satu universitas yang memiliki tim cabang olahraga bola basket putra dan putri yang sudah banyak mengikuti kejuaraan antar universitas baik dalam wilayah DKI maupun nasional. Prestasi yang dicapai tim bola basket Universitas Negeri Jakarta putra maupun putri sudah cukup banyak dan membanggakan, hal ini dikarenakan latihan yang intensif, kerja keras, dan peran atau kinerja pelatih yang tidak diragukan lagi kualitasnya. Karakter bermain tim bola basket Universitas Negeri Jakarta khususnya tim putra adalah bermain cepat atau *running game*. Hal ini karena postur tubuh tim putra bola basket Universitas Negeri Jakarta kurang tinggi tetapi memiliki kemampuan fisik yang bagus

sehingga kelebihan yang dimiliki tim putri bola basket Universitas Negeri Jakarta adalah bermain cepat.

Permainan bola basket pemenang ditentukan oleh banyaknya angka yang didapat sebuah tim dalam waktu yang sudah ditentukan yaitu 4x10 menit. Para pemain bola basket melakukan berbagai usaha untuk menciptakan angka. Untuk itu dibutuhkan berbagai keterampilan, keahlian, ketenangan, kecerdikan, dan konsentrasi sebuah tim agar dapat membuat angka sebanyak – banyaknya. Dalam permainan bola basket ada sistem penyerangan cepat yang dapat dilakukan untuk memperoleh angka yaitu *fastbreak*, *secondbreak* dan *early offense* yang dimana ketiga situasi penyerangan ini mempunyai karakter yang berbeda tergantung dengan situasi dan kondisi yang terjadi pada saat dilapangan.

Pola penyerangan *fastbreak*, dan *secondbreak* ini dilakukan dua sampai tiga orang pemain dalam waktu yang secepat – cepatnya setelah mendapatkan penguasaan bola baik dari *rebound*, *steal*, *intercept*, atau bola masuk.waktu untuk melakukan fast break biasanya hanya dalam waktu nol sampai delapan (0-8) detik setelah penguasaan bola.

Pola penyerangan *early offense* dilakukan apabila *fastbreak* dan *secondbreak* yang telah direncanakan gagal dan saat itulah pemain melakukan atau mengeluarkan serangan *early offense* untuk berusaha

membuat angka. Keuntungan dari gerakan ini adalah bola dengan cepat kembali ke lapangan untuk melakukan *offense* sebelum ada pertahanan yang dilakukan oleh lawan dengan baik.waktu untuk melakukan penyerangan early offense sembiln sampai dua puluh empat (8-16) detik setelah penguasaan bola.¹

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dengan lima pemain per tim, dimana setiap tim berusaha mendapatkan nilai atau *score* dengan memasukan bola kedalam keranjang sebanyak-banyaknya dan mencegah tim lawan melakukan hal yang serupa. Menurut PB. PERBASI(Pengurus Besar Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) dalam buku peraturan resmi permainan bola basket 2005, permainan bola basket adalah:

Permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari kedua tim adalah mendapatkan angka dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka. Permainanbolabasket diawasi *officials* (wasit) dan seorang *commissioner* (pengawas pertandingan).²

¹Rastafari Horongbala dan Iman Sulaiman,2005*Coaching BasketballFundamental*, Penataran Pelatih Tingkat Dasar,Jakarta:PB. PERBASI

²Bidang III PB. PERBASI, Peraturan Resmi Permainan Bola Basket 2005, (Jakarta:PB PERBASI,2005), hal.4

Dalam permainan bola basket persinggungan tubuh (*body contact*) adalah suatu hal yang pasti terjadi, Oleh sebab itu bukan hanya fisik saja yang diperlukan dalam permainan bola basket tetapi mental pun sangat diperlukan.

Menurut Greg Bach Permainan bola basket dikatakan permainan yang cepat dan dinamis karena perubahan yang terjadi didalam permainan bola basket terjadi dalam waktu yang singkat, seperti penguasaan bola, perubahan angka dan lain sebagainya itu yang dinamakan permainan yang cepat.³ Sedangkan permainan bola basket yang dinamis yaitu selalu terjadi perubahan-perubahan baik didalam lapangan maupun diluar lapangan.

Para pemain basket dapat melakukan sesuai kemampuannya masing-masing dalam permainan bola basket yaitu teknik bermain basket serta melakukan berbagai keterampilan, keahlian, ketenangan, kecerdikan dan konsentrasi dalam menjalani pertandingan. Sebuah serangan yang sukses bukan hanya membutuhkan teknik yang baik, tetapi juga taktik yang baik.

Bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri atas gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinir rapi. Tujuan permainan bola basket memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjang sendiri agar tidak dimasukkan

³Greg Bach. Coaching Basketball for Dummies. (Indiana, Wiley Publishing, Inc. 2007) h.249

bola. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan gerakan teknik dasar dengan baik. Pada dasarnya, gerakan yang efisien adalah gerakan yang benar tanpa kehilangan tenaga yang sia-sia. Semua gerakan efisien adalah gerakan yang mengeluarkan tenaga yang tidak maksimal, tetapi dapat menghasilkan kerja yang baik.

Dalam melakukan transisi *defense to offense* melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense* sangat dibutuhkan pergerakan yang efektif dan efisien untuk itu perlu didasari dengan penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar permainan bola basket antara lain :

1. Teknik melempar dan menangkap bola

Operan dapat dilakukan dengan cepat, keras, tetapi tidak liar sehingga dapat dikuasai oleh teman yang akan menerimanya. Operan dapat dilakukan secara lunak, tetapi akan tergantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan situasi teman, *timing*, dan taktik yang digunakan. Memberikan operan tidaklah semudah yang diduga, karena kerasnya lemparan terlalu rendah atau terlalu tinggi operan akan menyulitkan teman untuk menerima bola. Untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi harus menguasai bermacam-macam teknik dasar melempar dan menangkap bola dengan baik.

2. Teknik menggiring bola

Menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan oleh peraturan untuk membawa lari bola ke segala arah. Seorang pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asal bola sambil dipantulkan baik dengan berjalan maupun berlari. Cara menggiring bola yang dibenarkan adalah dengan satu tangan (kanan atau kiri). Kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, dan memperlambat tempo permainan.

3. Teknik menembak bola basket

Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak. Dasar-dasar teknik menembak sebenarnya sama dengan teknik lemparan. Jadi jika pemain menguasai teknik mengoper (*passing*), maka pelaksanaan teknik menembak bagi pemain tersebut akan sangat mudah dan cepat dilakukan. Bentuk-bentuk teknik gerakan menembak dalam permainan bola basket antara lain tembakan satu tangan di atas kepala, tembakan *lay-up*, menangkap bola dilanjutkan menembak (*lay-up*), tembakan meloncat dengan dua tangan (*jump shoot*) dan tembakan kaitan.

4. Teknik *footwork* (olah kaki)

Dalam permainan bola basket membutuhkan *footwork* yang baik. Ada pemain yang memiliki kecepatan dan *agility* yang lebih baik daripada yang

lain, kecepatan dan *agility* pemain akan sangat meningkat jika didukung oleh *footwork* yang baik. Pemain dengan kecepatan dan *agility* yang baik bisa saja dikalahkan dengan mudah oleh pemain yang memiliki *footwork* yang sempurna.

5. Teknik dasar bertumpu satu kaki (*pivot*)

Gerakan *pivot* ialah berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki (kaki poros) pada saat pemain tersebut menguasai bola. Adapun kaki yang dipindahkan dapat melewati depan atau melewati belakang. Gerakan *pivot* berguna untuk melindungi bola dari perebutan pemain lawan, untuk kemudian bola tersebut dioperkan kepada rekan satu tim untuk mengadakan tembakan. Pemain yang jangkung yang dipasang di sekitar basket perlu sekali mahir untuk melakukan *pivot* untuk menembak.

6. Teknik *rebound*

Rebound adalah suatu istilah dalam permainan bola basket dimana seorang pemain menangkap atau mendapatkan bola pantul yang gagal ditembakkan oleh pemain lain. Pebasket yang melakukan *rebound* kebanyakan adalah yang berada diposisi *center* (tengah) dan *power forward*.

Karena *rebound* lebih efektif untuk orang yang bertubuh lebih tinggi dan yang lebih dekat dengan ring basket.⁴

Dari beberapa teknik dasar permainan bola basket *passing* merupakan salah satu senjata jitu dalam proses penyerangan dimana dari hal itu tidak boleh diremehkan oleh setiap pelatih. Pada era bola basket modern yang kini mengandalkan *running game* kecepatan dan ketepatan dalam penyerangan dengan transisi yang disebut *fastbreak* dilandasi dengan *passing*, serta melakukan akurasi yang baik, karena lebih cepat melakukan *passing* dari pada *dribbling*. *Assist* yang termasuk di dalam komponen sebuah *passing* merupakan bagian dari kontribusi untuk membuat angka dimana ada satu kesatuan yang berhubungan antara pemain satu dengan pemain lainnya untuk mencetak angka dalam satu timnya, serta mempunyai akurasi yang sempurna.

2. Hakikat Analisis Deskriptif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analisis deskriptif ialah bersifat yang menggambarkan apa adanya.⁵ Dimana dalam hal ini menunjukkan dugaan sementara tentang bagaimana benda, peristiwa, kenyataan, atau benda variable itu terjadi dan dirangkum dalam bentuk

⁴Drs. Muhajir, M. dan Moch. Ridwan Muchlis. S. IP (Ed.). 2007. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Erlangga.hlm.13-15 dan 126.

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga : Balai Pustaka, hlm.43

sekumpulan data dalam bentuk yang mudah dibaca dan cepat memberikan informasi, yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Analisis deskriptif adalah analisis yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran pada suatu obyek yang diteliti melalui data sampel dan populasi yang ada, Dimana hasil dari analisis dapat menghasilkan sebuah kesimpulan dan juga saran yang berlaku untuk umum dimana hasil dapat mudah dipahami bagi diri sendiri dan juga orang lain.

Pada analisis deskriptif penelitian ini, peneliti mengemukakan teknik cara pengambilan data dengan menggunakan blangko penelitian yang berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel sebagai presentase dan juga menggunakan grafik diagram pie sebagai hasil dari prosentase tingkat keberhasilan *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense* tim bola basket Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016.⁶

3. Hakikat *Fast Break*

Fastbreak adalah suatu serangan cepat dimana dimulai dengan *deffensive rebound* oleh pemain yang segera *passing* atau *dribbling* melewati menuju garis tengah ke rekan tim menunggu didepan. Dalam permainan bola basket, setelah tim dapat melakukan *defense* dengan baik, maka usaha selanjutnya adalah melakukan penyerangan untuk membuat angka. Menuju

⁶ Sugiyono, Oktober 2012. Statistik Untuk Penelitian. ALFABETA

kekeranjang sebelum lawan bisa bereaksi.⁷ Pada saat sebuah tim dapat menguasai bola setelah usaha penyerangan lawan, baik akibat bola masuk, *defensive rebound*, ataupun *stealing* atau *intercept*, maka pada saat itulah terjadi transisi dari *defense to offense*. Pada masa transisi itulah yang harus digunakan oleh tim yang menguasai bola menggunakan keuntungan untuk membuat angka. Dalam membuat angka tersebut harus melakukan serangan yang cepat dan dinamis yaitu *fastbreak*.

Serangan cepat dengan mendorong bola melewati garis tengah terus menerus terlihat untuk membuat keuntungan ketika tim anda melebihi jumlah opsi, Maka akan memberikan banyak peluang bagi tim untuk mencetak angka dari *fastbreak* yang baik, bagaimana anda dapat membuat sebagian dari beberapa situasi *fastbreak* melawan pertahanan yang berbeda. Kesempatan *fastbreak* sering terjadi melalui *lay up* atau tembakan jarak dekat lainnya.⁸

. Hal ini dikarenakan *fast break* merupakan suatu sistem dalam melakukan penyerangan ke daerah lawan dengan efisien dan efektif dalam mencetak angka dan skor, serta pemain jadi lebih variatif dengan pola penyerangan yang cepat, membutuhkan kejelian dan kemampuan membaca

⁷Mick Donovan. *101 Youth Basketball Drills*.(A&C Black.2010).h 7

⁸Greg bach, *Coaching Basketball for Dummies*, (Indiana; Wiley Publishing,2007).h.254

situasi permainan yang sedang berlangsung selain itu pola penyerangan *fastbreak* dapat membuat hilangnya konsentrasi permainan lawan.

Semua pelatih memiliki kepribadian mereka sendiri yang tercermin dalam gaya permainan tim. Setiap pelatih memiliki kepribadian yang tegas namun sering kali pelatih juga kurang sabar dalam mengatur sebuah tempo permainan. *Fastbreak* sangat membutuhkan *deffense* yang agresif namun pemain pada saat *deffense* selalu memberikan penekanan terhadap lawan sehingga sering terjadi *foul*.⁹

Dengan adanya beberapa keuntungan yang telah disebutkan di atas, maka pada saat itulah tim yang dapat menggunakan keuntungan-keuntungan tersebut dapat membuat angka dengan mudah, yaitu melalui pola penyerangan *fastbreak*.

Keuntungan dalam melakukan *fast break* antara lain:

- a. Membuat angka lebih cepat.
- b. Menghemat energi/tenaga beberapa pemain.
- c. Dapat merotasi pemain yang melakukan serangan.
- d. Lawan tidak dalam keadaan siap untuk melakukan set *defense* seperti yang mereka inginkan.

⁹Giorgio Gandolfi. *National Basketball Coaches Association NBA Coach Play Books, Techniques, Tactics, and teaching points*. (Human Kinetics. 2009) h.149

e. Kemungkinan hasil dari *fast break* adalah mendapat angka dengan mudah (karena tidak ada penjaga) atau mendapat *foul (free throw)*.¹⁰

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, hanya satu posisi pada tim yang memiliki peran didefinisikan dalam *fastbreak*. *Point guard* bertanggung jawab untuk menerima bola dari *rebounder* sekali lagi betapa pentingnya *rebound defensive* untuk membuat *fastbreak* yang sukses. Pemain harus sekuat mereka dan memastikan mereka mendapatkan bola dan bola memberikan cepat ke *point guard*, *point guard* menjemput bola atau membuat melewati jalur yang jelas antara dirinya dan *rebounder*. Target utama ketika mulai *fastbreak*. Setelah bola ada ditangan, *point guard* cepat membawa bola ke tengah lapangan. *Point guard* bisa menembus ke basket sendiri, atau mengoper bola ke rekan setimnya yang terbuka.

Sedangkan dalam buku yang dijelaskan oleh Greg Bach, situasi *fast break* jika pemain dapat melakukan passing yang akurat dan menggiring bola secara efektif sampai daerah lawan, mereka dapat menciptakan peluang serangan dengan cepat. Dan jika menghadapi tim yang tidak cepat kembali pada pertahanan, inidapat berjalan efektif untuk mencetak angka dengan mudah.¹¹ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *fastbreak* adalah suatu

¹⁰Ibid.

¹¹Greg Bach. *Coaching Basketball For Dummies*. (The National Alliance For Youth Sports. 2007) h. 242

serangan dimana dimulai dari didapatkannya *steal* atau *rebound*. Tipe serangan ini tidak juga menempatkan formasi penyerangan baku karena ketidakpastian para pemain bertahan sehingga mungkin hanya dibutuhkan minimal dua pemain dalam melaksanakan *fast break* dengan situasi permainan yang dilalui. Kemudian *fastbreak* juga merupakan tipe penyerangan yang mudah karena pemain bertahan tidak mendapatkan kesempatan untuk melakukan *set defense* (mempersiapkan pertahanan). Dalam melakukan *fastbreak* dengan mendorong bola secepat mungkin ke arah pertahanan lawan tanpa mendapat penjagaan akan lebih mudah dalam mencetak poin.¹²

Dalam melakukan *fastbreak* ada beberapa elemen dasar dalam yang harus diajarkan agar memberikan penekanan pada lawan untuk melakukan *defense* yang baik dan bias mendapatkan bola *rebound*, *intercept* dan *stealing* pada saat lawan melakukan *offense*. Elemen dasar tersebut adalah:

1. Kecepatan(*Speed*)

Kecepatan adalah kemampuan berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Kecepatan bersifat lokomotor dan gerakannya bersifat siklik (satu jenis gerak yang dilakukan berulang-ulang seperti lari dan sebagainya) atau kecepatan gerak bagian tubuh seperti melakukan pukulan. Kecepatan penting tidak saja bagi anak-

¹²Fran Dunphy, Lawrence Hsieh. *The Baffled Parent's Guide to Great Basketball Play's*. (mcgraw hill company. 2009).h.72

anak terutama saat mereka bermain di sekolah maupun di rumah juga bagi mereka yang sudah dewasa untuk dapat menjaga mobilitasnya.¹³ Contohnya seperti bola yang di *passing* harus tajam, cepat tidak terlalu keras, dan tidak terlalu pelan.

2. Target

Target adalah sasaran atau batasan ketentuan yang telah ditetapkan untuk dicapai. Contohnya seperti setiap *passing* haruslah tepat atau akurat pada target yang spesifik. Bukan hanya orang yang akan di *passing* tetapi sasaran atau target tangan peminta bola.

3. *Timing*

Timing adalah waktu serta kondisi yang tepat .Contohnya seperti bola harus sampai pada penerima disaat yang tepat, tidak sebelum atau sesudahnya.

4. Trik

Trik adalah cara atau alternatif untuk melakukan sesuatu. Trik sama pengertiannya dengan akal, cara, rahasia, strategi dan juga taktik. Contohnya seperti pemain yang melakukan *passing* harus berusaha menggunakan tipuan untuk mengelabui *deffender*.Biasanya *deffender* tertipu saat kita menggunakan tipuan mata.

¹³Hal Wissel, BOLA BASKET, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2000), hal. 197.

5. Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal. Contohnya seperti Komunikasi antar pemain sangat diperlukan untuk mengurangi resiko *turnover* (komunikasi mata, suara, sinyal, dll).

Fastbreak adalah bentuk serangan cepat dimana *finishingnya* tidak ada yang menjaga atau ada yang sudah sempat menjaga tetapi belum sempat mengatur penjagaan sebagaimana mestinya.¹⁴

Dalam memulai *fastbreak* ada saat yang dinamakan masa transisi dari *defense to offense*. Pada masa transisi itulah yang harus digunakan oleh tim yang menggunakan keuntungan dalam membuat angka. Keuntungan yang dimaksud adalah:

- a. Lawan belum siap untuk melakukan *set defense*.
- b. Tidak semua tim mempersiapkan *safety man*/pemain lawan tidak ada yang bertindak sebagai *safety man* pada saat terjadi perpindahan penguasaan bola.

¹³Iman Sulaiman, Much Respect With This Game, (Jakarta:PB. PERBASI, 2010), hal.104

- c. Pada saat terjadi perpindahan penguasaan bola, biasanya pemain yang sedang melakukan penyerangan sedang membelakangi *ring* sendiri, sementara pemain yang bertahan biasanya sedang menghadap *ring* lawan. Secara teori pemain yang berlari lurus ke depan akan lebih cepat dari pemain yang berlari ke belakang atau pemain yang sedang melakukan penyerangan harus memutar badan untuk berlari dan melakukan *defense*.
- d. Secara naluri, pemain tanpa diperintah akan segera berlari cepat untuk melakukan penyerangan apabila salah satu rekannya dapat menguasai bola, sementara pemain yang lainnya memberi respon untuk segera melakukan *offense*.¹⁵

Ada lima hal yang perlu diperhatikan agar *fast break* dapat berjalan dengan baik, yaitu:

- a. *rebounding – tuck position*
- b. *turn in*
- c. *out let pass*
- d. *long pass*

¹⁵Iman Sulaiman, Op-Cit, hal.107

*e.finishing (1 vs 0, 2 vs 1, 3 vs 2)*¹⁶

Untuk dapat menggunakan serangan ini dengan otomatis yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan suatu kerjasama di lapangan nantinya, adanya latihan untuk menunjang hal tersebut.

Seperti yang disebutkan Fran Dunphy, Lawrence Hsieh :

Tujuan melakukan *fastbreak* adalah membawa bola ke depan untuk melakukan tembakan dengan presentase keberhasilan yang tinggi, baik dengan melonggarkan penjagaan atau dengan tidak memberikan kesempatan pada lawan untuk membuat pertahanan. *Fastbreak* yang baik tergantung pada kondisi fisik, kerja sama tim dan keputusan yang tepat dalam melakukan *finishing*. Latihan serangan cepat harus disertakan dalam setiap acara latihan. Bentuk-bentuk latihan ini mengandung unsur-unsur teknik permainan bola basket yang esensial. *Rebound, dribbling, passing, dan shooting*. Kecuali itu dalam setiap permainan terjadi beraneka ragam situasi serangan cepat (*fast break*, yang paling besar kemungkinannya untuk berhasil adalah serangan dengan pemain yang lebih banyak (2 lawan 1 atau 3 lawan 2). Tetapi serangan dengan kekuatan berimbang juga tergolong

¹⁶ Rastafari Horongbala dan Iman Sulaiman, 2005 *Coaching Basketball Fundamental*, Penataran Pelatih Tingkat Dasar, Jakarta: PB. PERBASI

W-W-▶ : *Dribling*

—| : *Screen*

Keterangan gambar :

1. Pemain no. 1 bergerak ke arah *outlet pass*
2. Pemain no. 4 passing ke pada pemain no. 1
3. Pemain no. 1 melihat pergerakan pemain no. 2 dan juga pemain no. 3
4. Pemain no. 1 passing bola kepada pemain no. 2 atau no. 3
5. Pemain no. 2 atau no. 3 melakukan *finishing* dimana belum mendapat penjagaan dari lawan.

4. Hakikat *Second Break*

Second break merupakan serangan yang merupakan lanjutan dari *fast break*, dimana sudah sebagian penjaga kembali tapi belum terkoordinir dengan baik pertahananya.¹⁸ Ketika serangan *fastbreak* tidak memungkinkan lakukanlah *secondbreak*. Dengan serangan *secondbreak* ini dapat membantu

¹⁸Giorgio Gandolfi. *National Basketball Coaches Association NBA Coach Play Books, Techniques, Tactics, and teaching points*. (Human Kinetics. 2009) h. 157

dalam terciptanya transisi basket yang cepat,¹⁹ sebelum pertahanan lawan terbentuk. *Second break* yang bagus juga dapat menjalankan serangan setengah lapangan. Pada umumnya *second break* dilakukan setelah fase pertama gagal yaitu *fastbreak*, *Secondbreak* membutuhkan *offensive* yang agresif agar menghasilkan penyerangan yang sempurna yang tidak dapat diatasi lawan.

Secondbreak membutuhkan *offensive* dan *defensive* dengan intensitas yang tinggi, selain itu seluruh pemain dapat berperan dalam melakukan pola penyerangan *secondbreak* dan mencetak angka dengan permainan yang mudah. *Fastbreak* dan *secondbreak* memiliki kelemahan yaitu kemungkinan besar dapat terjadi *turn over*, pada saat kecepatan permainan meningkat resiko dari kehilangan control bola pun besar disaat yang bersamaan pemain juga dapat membuat banyak *turn over*.yang sempurna yang tidak dapat diatasi lawan.

Pada umumnya seorang *play maker* bertanggung jawab pada pola penyerangan *fast break*, namun tidak demikian halnya dengan *secondbreak*. *Secondbreak* telah mendapat improvisasi sebaik mungkin, sehingga dapat membuat permainan yang lebih cepat dengan kemungkinan yang lebih besar untuk membuat angka. Dengan kemampuan yang lebih bukan hanya

¹⁹ Fran Dunphy, Lawrence Hsieh. *The Baffled Parent's Guide to Great Basketball Play's*. (mcgraw hil company. 2009).h.72

playmaker yang dapat memimpin terjadinya *secondbreak* tetapi seorang *shooting guard* yang mendapat *rebound* memiliki kemungkinan untuk *dribble* dan memimpin *secondbreak*.²⁰

Passing yang cepat juga akan menunjang keberhasilan *secondbreak*. Hal ini akan berakibat lawan tidak sempat melakukan pengaturan pertahanan yang baik. Jika *passing* dilakukan dengan lamban maka dapat dipastikan bahwa jalannya *secondbreak* tidak akan berjalan lancar karena lawan dengan kecepatan yang baik dan kerjasama yang rapih akan dengan mudah membentuk formasi pertahanan dalam membendung serangan *secondbreak* yang dilakukan.

Selanjutnya *trailers* atau pemain-pemain pengikut dibutuhkan dalam keberhasilan *secondbreak*, karena bila pola penyerangan *fastbreak* gagal maka dengan adanya *trailers* dapat terjadi pola penyerangan *secondbreak*. Karena rangkaian *secondbreak* terdiri dari beberapa keterampilan seperti *passing*, *cutting*, mengumpan bola ataupun keterampilan *lay-upshoot* maka faktor koordinasi lebih cenderung mendukung tiap-tiap keterampilan secara sendiri-sendiri. Jika koordinasi seorang pemain basket mempunyai tingkat yang baik maka keterampilan-keterampilan bermain bola basket seperti *passing*, *cutting*, mengumpan bola dan *lay-upshoot* juga akan baik dan

²⁰ Iman Sulaiman, 2010, *MUCH RESPECT WITH THUS GAME*, Jakarta :PB.PERBASI

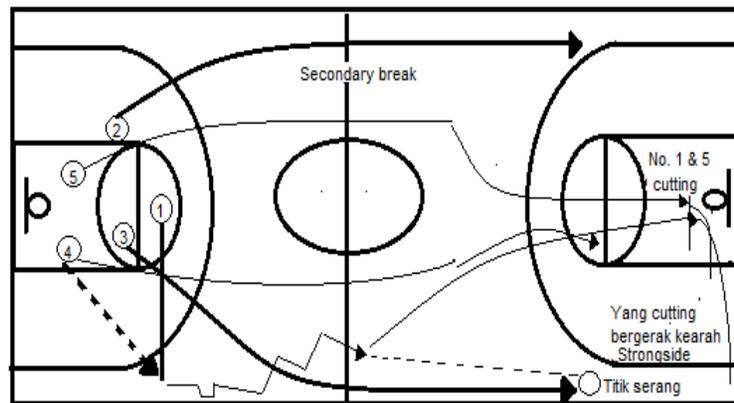
secara umum akan dapat mendukung terciptanya keberhasilan *secondbreak* dalam mencetak angka.

Pergerakan untuk *secondbreak* dapat tidak diperhatikan oleh orang tengah maupun orang sayap untuk bergerak mendapatkan bola kemudian mencetak angka dengan gerakan *lay-up shoot*. *Secondbreak* dapat menawarkan keuntungan untuk tim dalam mencetak angka.

Kunci dalam melakukan *second break*, diantaranya:

- a. Tempatkan pemain pada *line 1* dan *line 5* (kedua sisi lapangan)
- b. Bawa/kirim bola secepatnya kedepan, baik dengan *passing* atau *dribbling*, lebih utama jika membawa bola kesalah satu sisi lapangan
- c. Pemain yang berada di belakang pemain yang menguasai bola/*trailing* (berlawanan sisi dengan pemain yang menguasai bola), biasanya pemain yang melakukan *passing* terakhir melakukan *cutting* untuk meminta bola. Jika ia mendapat bola dapat langsung *shooting* atau *lay-up*, jika ia tidak dapat di *passing* maka pemain tersebut harus meneruskan pergerakannya dan keluar dari daerah ring lawan (*key hole area*)
- d. Pemain yang berlawanan dengan bola, setelah pemain yang melakukan

cutting pertama,bergerak melakukan *cutting*. Pemain tersebut boleh berhenti didaerah *free throw* untuk *shooting* atau sebagai pengumpan.²¹



Gambar2.2: Pergerakan Pemain Melakukan *Second Break*

Sumber: Iman Sulaiman, *Much Respect With This Game*, (Jakarta: PB.PERBASI, 2010)

Simbol gambar :

- ▶ : *Moving*
- - - - -▶ : *Passing*
- ∩∩∩-▶ : *Dribling*
- |

²¹Iman Sulaiman, *Loc. Cit.* h.67

: *Screen*

Keterangan gambar :

1. Pemain no.1 berlari ke arah *outlet pass*
2. Pemain no.4 *passing* ke pemain no.1
3. Pemain no.1 *dribble* bola melewati garis tengah dan memberi *passing* kepada pemain no.3 dimana posisi pemain no.3 berada pada titik serang (*wing*)
4. Pemain no.2 berlari ke arah *wing* sebelah kiri dan pemain no. 4 berlari ke posisi *high post*.
5. Pemain no.3 dimana berada di posisi titik serang. Dimana pemain no.3 melihat pergerakan pemain no.1 dan di lanjutkan dengan pemain no.5 yang melakukan pergerakan *cutting* untuk melakukan *finishing*.

5. Hakikat *Early Offense*

Pola penyerangan *early offense* ini digunakan apabila *fastbreak* dan *secondbreak* yang telah direncanakan gagal dan saat itulah pemain

melakukan atau mengeluarkan serangan *early offense* untuk berusaha membuat angka. Keuntungan dari gerakan ini adalah bola dengan cepat kembali ke lapangan untuk melakukan *offense* sebelum ada pertahanan yang dilakukan oleh lawan dengan baik. *Dalam* melakukan *early offense* dibutuhkan waktu 8-16 detik dimana lawan belum berada pada posisi masing-masing.

Early Offense terdiri dari beberapa *Pase* yaitu:

- a. *Early Push*
- b. *Continuous Offensive "Flow"*
- c. *Continuity*²²

Kelanjutan dari *early offense* mencegah atau menghindari rencana pertahanan dengan memberi tenaga pada pertahanan untuk reaksi daripada aksi yang cepat. Ketika *offense* mempunyai kemampuan untuk meyerang dalam 2-3 detik, biasanya pertahanan terbagi menjadi 1-1 berubah menjadi kesempatan mencetak angka.

Offense sebelum pertahanan terbentuk dapat menyebabkan pemain menjadi sama dapat juga bertahan *mismatchis* (tinggi dan kecil).

Early offense tergantung kecepatan, jalur yang luas, *passing* bawah, dan *passing-passing* yang menguntungkan sebelum perthanan kembali ke depan.

²²Rastafari Holongbala dan Iman Sulaiman, *Op-Cit*, h.45

Jalur-jalur yang ada adalah ke *wings* (sayap), tengah sebagai *trailer* dan tekan kedalam.

Jadi *early offense* adalah bentuk serangan yang cepat dan tidak terpaku pada posisi masing-masing dalam melakukan *early offens* dibutuhkan kualitas *passing* dan *skill* individu yang baik. *Early offense* merupakan gerakan lanjutan dari *fastbreak* dan *secondbreak*. Dalam melakukan penyerangan baik itu *fastbreak* dan *second break*, *early offense* pun sangat membutuhkan kondisi fisik yang baik. Jika atlit tersebut merasa lelah dan tidak semangat serta kehilangan kemampuan untuk melakukan pola penyerangan tersebut maka tidak akan tercapai tujuannya. Berikut adalah komponen-komponen kondisi fisik yang menunjang dalam melakukan semua pola penyerangan diantaranya adalah:

- a. Kekuatan (*Strenght*)
- b. Daya tahan (*endurance*)
- c. Kecepatan (*speed*)
- d. Kekuatan otot (*muscular power*)
- e. Kelenturan (*flexibility*)
- f. Kelincahan (*agility*)
- g. Koordinasi (*coordination*)
- h. Keseimbangan (*balance*)
- i. Ketepatan (*accuracy*)

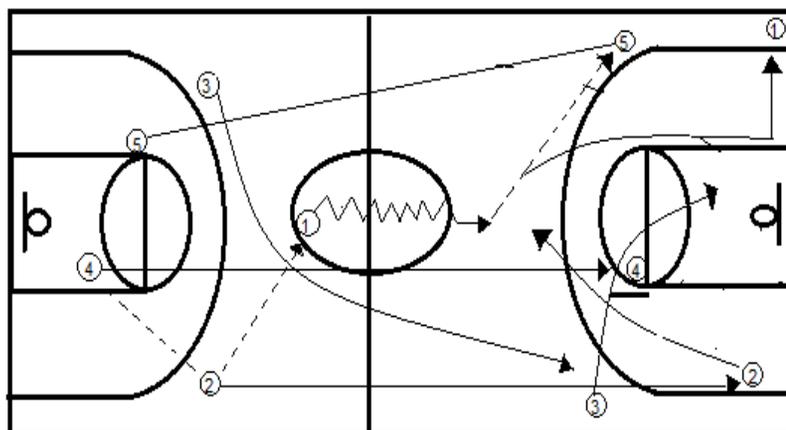
j. Reaksi (*reaction*)²³

Dalam melakukan penyerangan *fastbreak* dan *secondbreak*, dan *early offense* pun sangat membutuhkan kondisi fisik yang baik selain itu atlit juga harus harus menguasai teknik dasar bola basket. teknik-teknik dasar dalam bola basket yaitu:

1. Moving Fundamentals
2. *Shooting* (menembak)
3. *Dribbling* (menggiring bola)
4. *Passing* (mengoper)
5. *Lay up*
6. *Pivot* (*revers* dan *front*)
7. *Rebound*
8. *Ball handling*
9. *footwork*²⁴

²³ Sajoto, Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga, (Semarang:Dahara Prize,2000).h.8-9

²⁴Rastafari Horongbala dan Iman Sulaiman, *Op. Cit.* h.3



Gambar2.2: Pergerakan Pemain Melakukan *Early Offense*

Sumber:Rastafari Horongbala dan Iman Sulaiman, 2005 *Coaching Basketball Fundamental*, Penataran Pelatih Tingkat Dasar, Jakarta PB.PERBASI

Simbol gambar :

- ▶ : *Moving*
- - - -▶ : *Passing*
- ∩∩∩▶ : *Dribling*
- | : *Screen*

Keterangan gambar :

1. Pemain no.4 memberikan *passing* kepada pemain no.2 dan no.2 memberikan *passing* ke pemain no.1

2. Pemain no.1 *dribble* bola melewati garis tengah.
3. Pemain no.5 berlari menuju *wing* sebelah kiri dan pemain no.3 berlari ke arah *wing* kanan.
4. Pemain no.1 *passing* bola kepada pemain no.5 dan pemain no.1 melakukan *cutting*.
5. Pemain no.4 berlari menuju *high post* dan melakukan *screen* kepada pemain no.3 dan pemain no.2 di lanjutkan respon dari pemain no.3 untuk melakukan *cutting* di lanjutkan dengan pemain no.2.
6. Sementara pemain no.5 melihat pergerakan dari pemain no.3 dan juga pemain no.2, Untuk melakukan *passing* kepada pemain no.3 dan pemain no.2 sebagai target untuk melakukan *finishing*.

6. Hakikat Indonesia Enternity Cup

Indonesia *Enternity (Entertainment Excellent Solidarity) Cup* adalah kejuaraan bola basket yang diselenggarakan oleh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta khususnya bagi organisasi bola basket yang mendapat pengarahan dari dosen para ahli bola basket. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai pembelajaran bagi mahasiswa organisasi bola basket untuk mengorganisir suatu kejuaraan dan meningkatkan solidaritas antar mahasiswa dalam berorganisasi khususnya bagi para mahasiswa organisasi bola basket Universitas Negeri Jakarta. Dan juga sebagai acuan atau gambaran bagi

Universitas yang memiliki Fakultas Ilmu Keolahragaan se-Indonesia untuk mengadakan suatu kejuaraan bagi yang ikut terlibat dalam kejuaraan Indonesia *Enternity Cup* bola basket ditingkat Universitas se-Indonesia.

Kejuaraan ini untuk pertama kalinya diadakan pada tahun 2010 yang diselenggarakan di Universitas Jakarta yang turut mengundang Universitas se-Indonesia khususnya Universitas yang memiliki fakultas ilmu keolahragaan, dimana kejuaraan ini menjadi suatu *planning* kegiatan mahasiswa organisasi bola basket Universitas Negeri Jakarta yang diselenggarakan setiap dua tahun sekali. Namun pada tahun 2015 sampai 2016 kejuaraan Indonesia *Enternity Cup* diselenggarakan menjadi kejuaraan *open tournament* dikarenakan kurangnya keikutsertaan fakultas jurusan ilmu keolahragaan se-Indonesia.

Pada tahun 2016 Indonesia *Enternity Cup* diselenggarakan untuk yang ke 5 dimana Kegiatan ini bertujuan untuk menyebarkan semangat olahraga serta meramaikan atmosfer kompetisi bola basket tingkat Universitas. Namun bukan hanya untuk Universitas bahkan kejuaraan Indonesia *Enternity cup* juga diadakan bagi siswa siswi sekolah tingkat dasar. Dimana tujuan kejuaraan Indonesia *Enternity cup* ini diselenggarakan untuk meningkatkan rasa solidaritas dan sportifitas bagi para atlet dan juga pelatih yang mengikuti kejuaraan.

Dalam hal ini hasil prestasi tim bola basket putra pada kejuaraan Indonesia *Enternity Cup* yang diselenggarakan oleh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta tampil sebagai pemenang sebanyak tiga kali yaitu pada tahun

2010, 2012 dan pada tahun 2014 dimana dari hasil kemenangan tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta mendapatkan apresiasi dari para dosen ahli bola basket dan seluruh keluarga besar Universitas Negeri Jakarta. Pada tahun 2016 Universitas Negeri Jakarta mengadakan kejuaraan Indonesia Enternity Cup sebagai penyelenggara untuk kejuaraan yang ke-5 dimana FIK UNJ tidak lolos dibabak penyisihan.

B. Kerangka Berpikir

Universitas Negeri Jakarta memiliki tim bola basket putra yang terdiri dari 15 (lima belas) pemain dan 4 (empat) pelatih. Pemain UNJ memiliki postur tubuh yang kurang tinggi namun mempunyai fisik yang bagus dan memiliki karakter yang berbeda. Hal ini dikarenakan hasil latihan yang intensif, kerja keras, dan peran atau kinerja pelatih yang tidak diragukan lagi kualitasnya.

Pemain UNJ putra dalam setiap pertandingan memberikan penampilan yang maksimal. Dalam hal ini tim bola basket putra sudah banyak meraih hasil prestasi seperti kejuaraan LIBAMA (Liga Basket Mahasiswa), LIMA (Liga Mahasiswa), *LA Campus League* dan kejuaraan Universitas Lainnya termasuk kejuaraan Inonesia *Enternity Cup* yang di selenggarakan langsung oleh mahasiswa organisasi bola basket UNJ. Dimana tim bola basket putra UNJ ikut terlibat sebagai panitia penyelenggara dan juga sebagai pemain. Tim bola basket putra UNJ sudah tercatat 3 kali menjadi pemenang di

kejuaraan Indonesia Enternity cup pada tahun 2010, 2012 dan pada tahun 2014.

Namun pada Tahun 2015- 2016 pemain UNJ tidak tampil sebagai pemenang karena turunnya perfoma permainan tim bola basket UNJ dan kurangnya kesiapan pemain dalam proses latihan hingga proses pertandingan. dalam hal ini untuk meningkatkan keahlian bola basket seorang pemain sangat penting untuk meningkatkan kualitas bermain. Untuk meningkatkan kualitas bermain seorang pemain dibutuhkan latihan-latihan yang teratur dan terencana dengan baik dalam suatu program latihan sehingga mampu memperbaiki potensi untuk meraih prestasi yang optimal.

Pola penyerangan *fast break* merupakan bentuk penyerangan yang efektif untuk mendapatkan angka karena tim lawan belum mempersiapkan pertahanan dengan baik. Pola penyerangan *second break* membutuhkan membutuhkan teknik-teknik dasar bola basket yang baik. Seluruh pemain dapat berperan dalam melakukan *second break* dan mencetak angka dengan mudah. Pola penyerangan *early offense* adalah pola penyerangan lanjutan dari *fast break* dan *second break*. Dan dalam pola penyerangan *early offense* hampir semua pemain diperlukan dalam melakukan penyerangan ini. Keputusan untuk mengambil eksekusi ke arah ring lawan tergantung kepada ketepatan situasi para pemain dan permainan regu yang kompak.

Pola penyerangan *fast break* dan *second break* dibawah 8 detik. Pola penyerangan *early offense* ini 8-16 detik. Pola penyerangan tersebut saling berkaitan dan berhubungan karena sistem penyerangan tersebut merupakan sistem penyerangan yang berkelanjutan dan sangat efektif untuk mencetak angka. Alasannya pola tersebut sangat efektif adalah:

- a. Lawan belum melakukan *balancing defense*, jadi lebih mudah mendapatkan peluang mencetak point.
- b. Prinsip intimidasi lawan setelah menggagalkan *offense* lawan.
- c. Mudah dilakukan terutama tim–tim amatir hingga tim-tim IBL (*Indonesian Basketball League*)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui:

6. Tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesian Enternity Cup* 2016.
7. Tingkat keberhasilan dan kegagalan *second break* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesian Enternity Cup* 2016.
8. Tingkat keberhasilan dan kegagalan *early offense* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesian Enternity Cup* 2016
9. Persentase kemampuan *fast break*, *second break* dan *early offense* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesian Enternity Cup* 2016.
10. Di antara *fast break*, *second break* dan *early offense* manakah yang lebih sering dilakukan dan menghasilkan sebuah angka pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup* 2016.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Agustus tahun 2016.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Gelanggang Remaja Pulo Gadung JL. Pemuda No.17, Pulo Gadung, Rawaamangun, Kota Jakarta Timur dan di Kampus B Universitas Negeri Jakarta JL. Pemuda, No.10, Rawamangun, Kota Jakarta Timur.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan teknik observasi. Penelitian ini bermaksud mengetahui persentase tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break*, *second break*, *early offense* pada tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesian Enternity Cup* (IEC) 2016

Teknik dari penelitian ini adalah observasi dalam bentuk metode penilaian 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 dokumentasi dengan membuat video pertandingan sebagai alat bantu penilaian dalam penelitian.

Metode observasi di atas dikombinasikan sehingga memperoleh data yang nyata, kemampuan dihitung dari setiap *fast break*, *second break*, *early offense* yang dibuat dalam bentuk persentasi keberhasilan dan kegagalan. Caranya dengan menghitung tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break*, *second break*, *early offense* pada setiap pertandingan.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. 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. Populasi penelitian ini adalah seluruh pemain tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta yang berjumlah (50) orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²⁵ Dikarenakan jumlah populasi yang sedikit maka diputuskan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan seluruh populasi sebagai sampel dengan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah purposif dimana jumlah keseluruhan populasi dijadikan sampel.²⁶ Penarikan sampel ini dilakukan berdasarkan kriteria pelatih. Dengan demikian hasil yang ditunjukkan hanya kepada pemain yang masuk kedalam tim inti putra bola basket Universitas Negeri Jakarta berjumlah 15 orang. Hal ini dilakukan karena populasi tidak sedikit sehingga tidak semua anggota populasi dijadikan sampel

E. 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 *fast break*, *second break* dan *early offense*. Dalam melakukannya peneliti dibantu oleh observer yaitu teman sejawat Universitas Negeri Jakarta dan pelatih bola basket yang mempunyai lisensi minimal C.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), h.118

²⁶ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: KENCANA, 2012), h.156

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel untuk setiap hasil pertandingan. Dan dalam hal ini mengetahui dosen ahli dan juga pelatih bola basket Universitas Negeri Jakarta .

Hari / Tanggal : , Mei 2016

Universitas : vs

Game :

Score : vs

NO	QUARTER	FB			SB			EO		
		G	B	P	G	B	P	G	B	P
1	KESATU									
2	KEDUA									
3	KETIGA									
4	KEEMPAT									
TOTAL										

Tabel 3.1 Blangko Analisis Penelitian

Keterangan :

1. Simbol huruf hasil : FB = (*fast break*) , SB = (*second break*) , EO = (*early offense*)
2. Simbol huruf B = (*berhasil*), G = (*gagal*) dan P = *point* (*point yang dihasilkan*)

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 *fast break*, kolom keempat berisi *second break* dan kolom kelima berisi *early offense* 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 *fast break*, *second break* dan *early offense*), kemudian isi kolom "*quarter*" (babak setiap *game*), selanjutnya isi kolom "*hasil*" (kejadian yang dihasilkan dari kegiatan *fast break*, *second break* dan *early offense*) serta "*point*" yang dihasilkan dari keberhasilan *fast break*, *second break* dan *early offense*.

G. Teknik Analisa Data

Penelitian ini bertujuan mencari gambaran mengenai kemampuan *fast break*, *second break* dan *early offense* terhadap perolehan *point* adalah teknik deskriptif dengan persentase:²⁷

1. Menghitung presentase atau disebut *frekuensi relative (f real)*
2. Menghitung jumlah keseluruhan *point* masing-masing *fast break*, *second break* dan *early offense* (N)
3. Menginterpretasikan setiap kemampuan *fast break*, *second break* dan *early offense* dalam permainan bola basket

²⁷ Anas sudijono, *Pengantar statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h.40

BAB IV

HASIL PENELITIAN

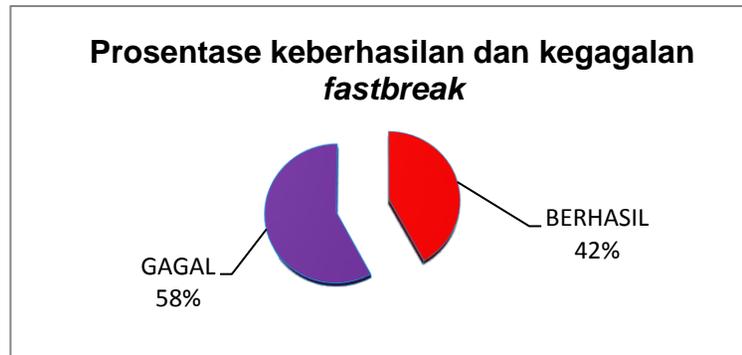
A. Deskripsi Data

Setelah dilakukan pengambilan data, kemudian dikumpulkan dan dihitung dengan petunjuk teknik serta pengolahan data, sebagai hasil presentasi rata-rata tingkat keberhasilan dan kegagalan *fast break second break, early offense* tim putra bola basket universitas negeri jakarta pada *kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016*. Perhitungan data lengkap terdapat di lampiran.

1. Tingkat keberhasilan dan kegagalan *fastbreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016.

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan dan kegagalan *fastbreak* adalah sebagai berikut:

Hasil presentase keberhasilan *fastbreak* sebesar 42% dan kegagalan sebesar 58%. Dalam grafik *pie* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 prosentase keberhasilan dan kegagalan *fastbreak*

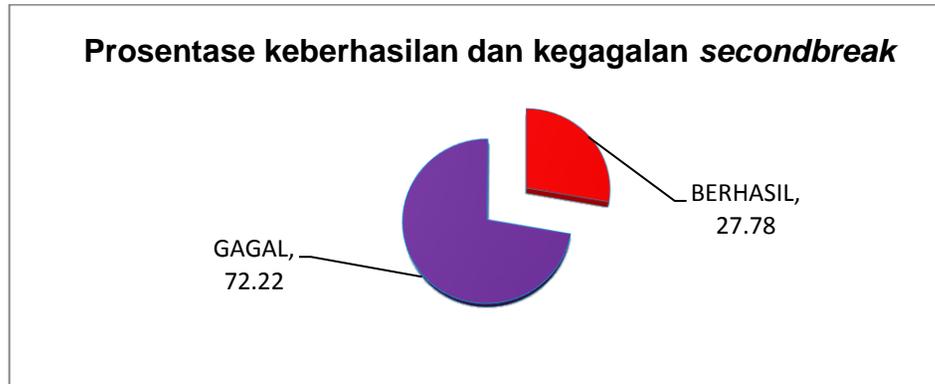
Tabel 4.1 Tingkat kemampuan *fastbreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup 2016*

NO	PERTANDINGAN	<i>FastBreak</i>		
		G	B	P
1	KESATU	6	4	8
2	KEDUA	7	4	8
3	KETIGA	5	5	10
JUMLAH		18	13	
TOTAL <i>FAST BREAK</i>		31		26

2. Tingkat keberhasilan dan kegagalan *secondbreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016.

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan dan kegagalan *second break* adalah sebagai berikut:

Hasil presentase keberhasilan *second break* sebesar 27,78% dan kegagalan sebesar 72,22%. Dalam grafik *pie* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 prosentase keberhasilan dan kekegalan *secondbreak*

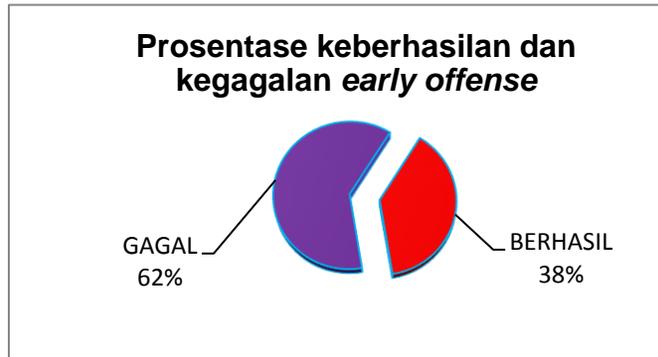
Tabel 4.1 Tingkat kemampuan *SecondBreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Enternity Cup 2016*

NO	PERTANDINGAN	<i>SecondBreak</i>		
		G	B	P
1	KESATU	4	3	6
2	KEDUA	6	1	2
3	KETIGA	3	1	2
JUMLAH		13	5	
TOTAL <i>SECOND BREAK</i>		18		10

3. Tingkat keberhasilan dan kegagalan *early offense* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016.

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan keberhasilan dan kegagalan *early offense* adalah sebagai berikut:

Hasil presentase keberhasilan *early offense* sebesar 38,46% dan kegagalan sebesar 61,54%. Dalam grafik *pie* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.3 presentase keberhasilan dan kegagalan *early offense*

Tabel 4.1 Tingkat kemampuan *fastbreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan *Indonesia Eternity Cup 2016*

NO	PERTANDINGAN	<i>Early Offense</i>		
		G	B	P
1	KESATU	5	4	9
2	KEDUA	7	3	8
5	KETIGA	4	3	6
JUMLAH		16	10	
TOTAL <i>EARLY OFFENSE</i>		26		23

4. Presentase *fastbreak* terhadap perolehan poin tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada Indonesia Eternity Cup 2016.

Tabel 4.4 Deskripsi *fast break* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Fast Break</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
KESATU	4	8	37	21,62%
KEDUA	4	8	45	17,7%
KETIGA	5	10	34	29,41%
Total	13	26	116	22,41%

Dilihat dari tabel 4.4 data yang diperoleh dari hasil kemampuan *fast break* berdasarkan perolehan *point* yaitu pertandingan *game* pertama jumlah *fast break* dilakukan sebanyak 4 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *fast break* sebanyak 8*point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* pertama sebanyak 37 *point*. Maka presentase *fast break* terhadap perolehan *point* pada *game* pertama sebesar 21,62%.

Pertandingan *game* kedua jumlah *fast break* dilakukan sebanyak 4 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *fast break* sebanyak 8 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kedua 45*point*. Maka presentase *fast break* terhadap perolehan *point* pada *game* kedua 17,7%.

Pertandingan *game* ketiga jumlah *fast break* dilakukan sebanyak 5 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *fast brak* sebanyak 10*point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* ketiga sebanyak 34*point*. Maka

presentase *fast break* terhadap perolehan *point* pada *game* ketiga sebesar 29,41%.

Kesimpulan untuk *fast break* dari pertandingan pertama sampai dengan pertandingan ketiga jumlah *fastbreak* yang dilakukan sebanyak 13 kali *fast break* dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *fast break* sebanyak 26*point*. Dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* ketiga dihasilkan *point* sebanyak 116*point*. Maka presentase total *fast break* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* ketiga sebesar 22,41%.

Tabel 4.5 Deskripsi kemampuan *second break* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Second break</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
<i>KESATU</i>	3	6	37	16,21%
<i>KEDUA</i>	1	2	45	4,4%
<i>KETIGA</i>	1	2	34	5,8%
Total	5	10	116	8,6%

Dilihat dari tabel 4.5 data yang diperoleh dari hasil kemampuan *second break* berdasarkan perolehan *point* yaitu pertandingan *game* pertama jumlah *second break* dilakukan sebanyak 3 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *second break* sebanyak 6*point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* pertama sebanyak 37 *point*. Maka

presentase *second break* terhadap perolehan *point* pada game pertama sebesar 16,21%.

Pertandingan *game* kedua jumlah *second break* dilakukan sebanyak satu (1) kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *second break* sebanyak dua (2) *point*. Dengan total keseluruhan *point* di game kedua (II) sebanyak empat puluh lima (45) *point*. Maka presentase *second breaker* terhadap perolehan *point* pada *game* kedua sebesar empat koma satu persen (4,4%).

Pertandingan *game* ketiga jumlah *second break* dilakukan sebanyak 1 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *second break* sebanyak 2 *point*. Dengan total keseluruhan *point* di game ketiga sebanyak 10 *point*. Maka presentase *second break* terhadap perolehan *point* pada *game* ketiga sebesar 5,8%.

Kesimpulan untuk *second break* dari pertandingan pertama sampai dengan pertandingan ketiga jumlah *second break* yang dilakukan sebanyak 5 kali *fast break* dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *second break* sebanyak 10 *point*, dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* kelima dihasilkan *point* sebanyak 116 *point*. Maka presentase total *second break* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* ketiga sebesar 8,6%.

Tabel 4.7 Deskripsi kemampuan *early offense* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Early offense</i>	Total		Hasil
	Σ	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	
<i>KESATU</i>	4	9	37	24,32%
<i>KEDUA</i>	3	8	45	17,7%
<i>KETIGA</i>	3	6	34	17,64%
Total	10	23	116	19,82%

Dilihat dari tabel 4.7 data yang diperoleh dari hasil kemampuan *early offense* berdasarkan perolehan *point* yaitu pertandingan *game* pertama jumlah *early offense* dilakukan sebanyak 4 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *early offense* sebanyak 9*point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* pertama sebanyak 37 *point*. Maka presentase *early offense* terhadap perolehan *point* pada *game* pertama sebesar 24,32%.

Pertandingan *game* kedua jumlah *early offense* dilakukan sebanyak 3 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *early offense* sebanyak 8*point*. Dengan total keseluruhan *point* di *game* kedua sebanyak 45 *point*. Maka presentase *early offense* terhadap perolehan *point* pada *game* kedua sebesar 17,7%.

Pertandingan *game* ketiga jumlah *early offense* dilakukan sebanyak 3 kali dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *early offense* sebanyak

6point. Dengan total keseluruhan *point* di *game* ketiga sebanyak 34point. Maka presentase *early offense* terhadap perolehan *point* pada *game* ketiga sebesar 17,5%.

Kesimpulan untuk *early offense* dari pertandingan pertama sampai dengan pertandingan ketiga jumlah *early offense* yang dilakukan sebanyak 10 kali *early offense* dengan jumlah *point* yang dihasilkan dari *early offense* sebanyak 23point, dengan total keseluruhan *point* dari *game* pertama hingga *game* ketiga dihasilkan *point* sebanyak 116 *point*. Maka presentase total *early offense* terhadap perolehan *point* yang dihasilkan dari *game* pertama hingga *game* kelima sebesar 19,82%

B. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian maka analisis yang didapat bahwa dari *game* pertama tim putra Universitas Negeri Jakarta melakukan *fastbreak* namun karna kurangnya komunikasi yang menyebabkan kegagalan dalam memperoleh angka, dari sepuluh (10) *attempt* hanya empat (4) berhasil menghasilkan angka dan enam (6) gagal, sementara sistem *offense secondbreak* adalah opsi kedua jika mengalami kegagalan dalam melakukan *fastbreak* dimana hasil dari *secondbreak* sebanyak tujuh (7) *attempt* hanya tiga (3) berhasil yang berhasil menghasilkan angka dan empat (4) gagal, dan sistem *early offense menjadi opsi terakhir jika fastbreak dan secondbrek gagal* dilakukan tim bola basket

putera Universitas Negeri Jakarta namun jika dilihat dari hasil pertandingan tim bola basket unj juga mendapat kesempatan melakukan penyerangan *early offense* sebanyak sembilan (9) *attempt* hanya empat (4) berhasil menghasilkan angka dan lima (5) gagal.

Pada game ke dua tim putera bola basket unj bermain dengan lawan yang bermain agresif baik dalam *deffense* dan *offense* pemain UNJ mencoba untuk mencari keunggulan dengan penyerangan cepat namun kurangnya komunikasi dengan tim masih banyak melakukan *turn over*, maka hasil seluruh sistem *offense* yang di peroleh yaitu sistem *fastbreak* sebanyak sebelas (11) *attempt* hanya empat (4) berhasil dan tujuh (7) gagal, sistem *offense secondbreak* sebanyak tujuh (7) *attempt* hanya satu (1) berhasil dan enam (6) gagal, sistem *offense early offense* sebanyak sepuluh (10) *attempt* hanya tiga (3) berhasil dan tujuh (7) gagal.

Pada game yang ketiga tim bola basket putra UNJ sudah melakukan *deffense* dengan baik namun ketika mendapatkan bola rebound pemain atau rekan satu tim tidak ada yang memberi respon untuk melakukan transisi *defense to offense* dan pemain UNJ banyak melakukan *fouling* pada saat *deffense* dan *turn over* yang membuat keuntungan bagi lawan membuat poin, jadi seluruh sistem *offense* yang diperoleh yaitu sistem *early offense* sebanyak sepuluh (10) *attempt* hanya lima (5) berhasil dan lima (5) gagal, sistem *offense secondbreak* sebanyak empat (4) *attempt* hanya satu (1) berhasil dan tiga (3) gagal, sistem *offense early offense* sebanyak tujuh (7)

attempt hanya tiga (3) berhasil dan empat (4) gagal dimana jika digabungkan seluruh hasil game pertama sampai game ketiga seluruh sistem penyerangan cepat (transisi *defense to offense*) yang dilakukan tim bola basket putra melalui *fastbreak*, *secondbreak*, dan *early offense*. Dalam prosentase tingkat keberhasilan sistem *offense fastbreak* sebesar 42% , sistem *offense secondbreak* 27,78%, sistem *offense early offense* 38,46%. Dan menunjukkan tingkat kegagalan dalam sistem *offense fastbreak* sebesar 58%, sistem *offense secondbreak* sebesar 72,22%, sistem *offense early offense* sebesar 61,54%. Dari ke tiga sistem offense yang paling sering atau banyak dilakukan adalah sistem *offense fast break* dan yang paling sedikit dilakukan adalah sistem *offense secondbreak*.

1. *Fast Break*

Pola penyerangan *fast break* menjadi opsi penyerangan tim bola basket putra UNJ setelah mendapatkan penguasaan bola baik itu diawali dengan *defensive rebound*, *intercept*, *steal the ball*, bola poin dengan otomatis akan melakukan serangan transisi cepat dengan tidak menunggu lawan untuk melakukan *balancing defense* di daerah *front court*. Hal ini karena tim putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) memiliki pemain-pemain yang cepat ditambah lagi kemampuan fisik yang prima. Kesempatan tersebut dapat dimanfaatkan oleh tim putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dalam mengejar ketertinggalan angka. Meskipun begitu tidak semua sistem *fastbreak* yang dilakukan oleh tim putra Universitas Negeri Jakarta (UNJ) tidak selalu berhasil,

terlihat dari data di atas bahwa tim Universitas Negeri Jakarta (UNJ) lebih besar mengalami kegagalan dari pada keberhasilannya dalam mencetak angka. hal ini juga terbukti dari hasil penelitian bahwa prosentase keberhasilan sistem *offense* yaitu *fast break second break, early offense, fast break* lah yang tingkat keberhasilannya paling tinggi.

2. Second break

Second break merupakan sistem *offense* yang paling sedikit di lakukan oleh tim Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dengan prosentasi berhasil sebesar 27,78% tim UNJ lebih memilih melakukan sistem *offense set offense* setelah gagal melakukan *fast break* karena untuk lebih *safety ball* (bola aman) untuk memeperkecil tingkat *turn over* atau pun gagal memperoleh angka, *second break* yang di lakukan sama seperti sistem *offense* yang lain, lebih besar kegagalannya di dibandingkan dengan berhasilnya.

3. Early offense

Early offense merupakan sistem offense lebih banyak jika dibandingkan second break oleh tim bola basket putra UNJ dengan hasil prosentase berhasil sebesar 38,46%, *early offense* bisa terjadi sebelum pertahanan terbentuk dapat menyebabkan pemain menjadi sama dapat juga bertahan *mismatchis* (tinggi dan kecil). *Early offense* tergantung kecepatan, jalur yang luas, *passing* bawah, dan *passing-passing* yang menguntungkan sebelum pertahanan kembali ke depan. Jalur-jalur yang ada adalah ke *wings* (sayap), tengah sebagai *trailer* dan tekan kedalam untuk mencegah atau menghindari

rencana pertahanan dengan memberi tenaga pada pertahanan untuk reaksi dari pada aksi yang cepat.

Namun pemain UNJ sering kali kehilangan kesempatan untuk menambahkan poin karna disebabkan nya gagal memberikan passing dan hasil finishing yang kurang baik yang menyebabkan tim lawan dapat merebut bola kembali sementara semua pemain unj belum sempat kembali kepada posisi deffense yang tidak balance. Dalam pertandingan pola penyerangan cepat ini sangat dibutuhkan kerja sama suatu tim membuat skor yang jauh terhadap lawan dan juga mengejar ketertinggalan poin. Dalam hal ini deffense yang baik adalah membuat lawan sulit untuk melakukan penyerangan dan dalam hal melakukan transisi deffese to offense sangat dibutuhkan juga respon tim untuk melakukan rebound, stealing, dan intercept bola pada saat tim melakukan deffense dari sistem penyerangan lawan jika penyerangan yang dilakukan gagal dalam menghasilkan poin.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang dikemukakan yang didukung oleh deskripsi teori dan kerangka berfikir serta analisis data, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Total keseluruhan aktivitas *fast break* 31, tingkat keberhasilan *fast break* untuk menghasilkan angka sebesar 42% dan tingkat kegagalannya *fastbreak* 58%.
2. Total keseluruhan aktivitas *second break* 18, tingkat keberhasilan *second break* untuk menghasilkan angka sebesar 27% dan tingkat kegagalan *secondbreak* 73% .
3. Total keseluruhan aktivitas *early offense* 24, tingkat keberhasilan *early offense* untuk menghasilkan angka sebesar 39% dan tingkat kegagalan *early offense* 61%.
4. Dari hal tersebut di atas hasil presentase kemampuan *fast break* dalam mencetak poin yaitu 42%, *secondbreak* 27% dan *early offense* 39% yang dilakukan Tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesian Enternity Cup 2016
5. Dari hal tersebut di atas dapat diindikasikan bahwa *fast break* yang memiliki keberhasilan lebih besar dalam mencetak angka dan banyak dilakukan tim bola

basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesian Enternity Cup 2016

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah:

1. Pemain hendaknya lebih difokuskan dan lebih dimatangkan mengenai pola penyerangan dengan *fast break*, *second break* dan *early offense* dalam perencanaan latihan tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta untuk persiapan kejuaraan yang akan datang.
2. Agar pelatih putra Universitas Negeri Jakarta dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan dari masing-masing keterampilan menyerang yang ada dan dapat meningkatkannya dalam membuat suatu target pencapaian dari masing-masing keterampilan menyerang yang sudah ada
3. Agar pelatih putra Universitas Negeri Jakarta meningkatkan akurasi mencetak angka dan memberikan latihan tambahan mengenai psikologis atau visualisasi atlet dalam melakukan *fast break*, *second break*, dan *early offense*, karena hal ini dapat memberikan kontribusi yang baik dalam menghasilkan angka.
4. Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tolak ukur untuk program di tahun 2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, Pengantar statistic Pendidikan, Jakrta:PT Raja Grafindo Persada,2008.
- Fran Dunphy.Lawrence Hsieh. *The Baffled Parent's Guide to Great Basketball Play's*. Mcgraw hil company. 2009.
- Freedy Rangkuti, Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2006,
- Greg Bach. *Coaching Basketball for Dummies. Indiana, Wiley Publishing,Inc. 2007.*
- Giorgio Gandolfi. *National Basketball Coaches Association NBA Coach Play Books, Techniques, Tactics, and teaching points*. Human Kinetics. 2009.
- Hal Wissel, BOLA BASKET, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2000),
- Iman Sulaiman, 2010, Much Respect With This Game, Jakarta:PB. PERBASI
- Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian, Jakarta:kencana,2011
- Lee H Rose. *Winning Basketball Fundamentals. Human Kinetics.2013*
- Mick Donovan. *101 Youth Basketball Drills*. A&C Black.2010.
- M, Muhajir dan Muchlis, Moch Ridwan S.P, 2007 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Olahraga; Jakarta : Erlangga.
- Rastafari Horongbala dan Iman Sulaiman,2005 *Coaching Basketball Fundamental*, Penataran Pelatih Tingkat Dasar,Jakarta:PB. PERBASI
- Sajoto,2000, Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik dalam Olahraga, Semarang:Dahara Prize.
- Sugiyono, November 2009.Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. ALFABETA

Widiastuti dan Pelana, Ramdan. 2011. *Tes Pengukuran Olahraga*, cetakan pertama. Jakarta Timur: PT Bumi Timur Jaya.

Bidang SDM, Terjemahan PB PERBASI, 2012, *Peraturan Resmi Bola Basket*. Jakarta: PB PERBASI.

Bidang III PB. PERBASI, 2005, *Peraturan Resmi Permainan Bola Basket 2004*, Jakarta:PB PERBASI

Departemen Pendidikan Nasional, 2007.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga : Balai Pustaka,

Lampiran I

Tabel 1

Data kemampuan keberhasilan dan kegagalan fast break, second break, Early Offense

Tim bola basket Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada Indonesian Enternity Cup 2016

pert andi ngan	UNJ VS	<i>Fast Break</i>			<i>Second Break</i>			<i>Early Offense</i>		
		B	G	Σ	B	G	Σ	B	G	Σ
1	TELKOM BANDUNG	4	6	10	3	4	7	5	4	9
2	UTA"45	4	7	11	1	6	7	7	3	10
3	PERBANAS	5	5	10	1	3	4	4	3	7
JUMLAH		13	18	22	5	13	20	16	10	26

Lampiran III

Tabel 4.1 Rata-rata keberhasilan dan kegagalan *fastbreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016

NO	PERTANDINGAN	FB		
		G	B	P
1	KESATU	6	4	8
2	KEDUA	7	4	8
3	KETIGA	5	5	10
JUMLAH		18	13	
JUMLAH <i>FAST BREAK</i>		31		26

Presentase keberhasilan dan kegagalan *fast break*:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : frekuensi *relative*

f : Jumlah tiap aktifitas

n : Jumlah keseluruhan aktifitas

1. Presentase keberhasilan *fast break*(game I):

$$= \frac{4}{10} \times 100 \%$$

$$= 40\%$$

2. Presentase kegagalan *fast break*(game I):

$$= \frac{6}{10} \times 100 \%$$

$$= 60 \%$$

3. Presentase keberhasilan *fast break* (game II):

$$= \frac{4}{11} \times 100 \%$$

$$= 36,4\%$$

4. Presentase kegagalan *fast break* (game II):

$$= \frac{7}{11} \times 100 \%$$

$$= 64,6\%$$

5. Presentase keberhasilan *fast break* (game III):

$$= \frac{5}{10} \times 100 \%$$

$$= 50\%$$

6. Presentase kegagalan *fast break* (game III):

$$= \frac{5}{10} \times 100 \%$$

$$= 50\%$$

7. Presentase keberhasilan *fast break* (game I-III):

$$= \frac{13}{31} \times 100 \%$$

$$= 42\%$$

8. Presentase kegagalan *fast break* (game I-III):

$$= \frac{18}{31} \times 100 \%$$

$$= 58\%$$

Tabel 4.2 Rata-rata keberhasilan dan kegagalan *secondbreak* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta Indonesian Enternity Cup 2016

NO	PERTANDINGAN	SB		
		G	B	P
1	KESATU	4	3	6
2	KEDUA	6	1	2
3	KETIGA	3	1	2
JUMLAH		13	5	
JUMLAH <i>SECOND BREAK</i>		18		10

Presentase keberhasilan dan kegagalan *second break*:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : frekuensi *relative*

f : Jumlah tiap aktifitas

n : Jumlah keseluruhan aktifitas

1. Presentase keberhasilan *second break* (*game I*):

$$= \frac{3}{7} \times 100 \%$$

$$= 43 \%$$

2. Presentase kegagalan *second break* (*game I*):

$$= \frac{4}{7} \times 100 \%$$

$$= 57 \%$$

3. Presentase keberhasilan *second break* (*game II*):

$$= \frac{1}{7} \times 100 \%$$

$$= 14 \%$$

4. Presentase kegagalan *second break* (*game II*):

$$= \frac{6}{7} \times 100 \%$$

$$= 86 \%$$

5. Presentase keberhasilan *second break* (game III):

$$= \frac{1}{4} \times 100 \%$$

$$= 25 \%$$

6. Presentase kegagalan *second break* (game III):

$$= \frac{3}{4} \times 100 \%$$

$$= 75 \%$$

7. Presentase keberhasilan *second break* (game I-III):

$$= \frac{5}{18} \times 100 \%$$

$$= 27,8 \%$$

8. Presentase kegagalan *second break* (game I-III):

$$= \frac{13}{18} \times 100 \%$$

$$= 72,2 \%$$

Tabel 4.3 Rata-rata keberhasilan dan kegagalan *early offense* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta Indonesia Enternity Cup 2016

NO	PERTANDINGAN	EO		
		G	B	P
1	KESATU	5	4	9
2	KEDUA	7	3	8
5	KETIGA	4	3	6
JUMLAH		16	10	
JUMLAH <i>EARLY OFFENSE</i>		26		23

Presentase keberhasilan dan kegagalan *early offense*:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : frekuensi *relative*

f : Jumlah tiap aktifitas

n : Jumlah keseluruhan aktifitas

1. Presentase keberhasilan *early offense* (game I):

$$= \frac{4}{9} \times 100 \%$$

$$= 44,4 \%$$

2. Presentase kegagalan *early offense*(gameI):

$$= \frac{5}{9} \times 100 \%$$

$$= 55,6 \%$$

3. Presentase keberhasilan *early offense*(gameII):

$$= \frac{3}{10} \times 100 \%$$

$$= 30 \%$$

4. Presentase kegagalan *early offense*(gameII):

$$= \frac{7}{10} \times 100 \%$$

$$= 70 \%$$

5. Presentase keberhasilan *early offense*(gameIII):

$$= \frac{3}{7} \times 100 \%$$

$$= 43 \%$$

6. Presentase kegagalan *early offense*(gameIII):

$$= \frac{4}{7} \times 100 \%$$

$$= 57 \%$$

7. Presentase keberhasilan *early offense*(game I-III):

$$= \frac{16}{26} \times 100 \%$$

$$= 61,5 \%$$

8. Presentase kegagalan *early offense*(game I-III):

$$= \frac{10}{26} \times 100 \%$$

$$= 38,5 \%$$

Lampiran IV

Tabel 4.4 Rata-rata kemampuan *fast break* terhadap perolehan poin tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Fast Break</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
<i>KESATU</i>	4	8	37	21,62%
<i>KEDUA</i>	4	8	45	17,7%
<i>KETIGA</i>	5	10	34	29,41%
JUMLAH	13	26	116	22,41%

Presentase *fast break* terhadap perolehan *point*:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : frekuensi *relative*

f : Jumlah tiap aktifitas

n : Jumlah keseluruhan aktifitas

1. Presentase kemampuan *fast break* terhadap perolehan *point*

Game I

$$= \frac{8}{37} \times 100 \%$$

$$= 21,6 \%$$

2. Presenta sekemampuan *fast break* terhadap perolehan *point*

Game II

$$= \frac{8}{45} \times 100 \%$$

$$= 17,7 \%$$

3. Presentase kemampuan *fast break* terhadap perolehan *point*

Game III

$$= \frac{10}{34} \times 100 \%$$

$$= 29,4 \%$$

6. Total presentase kemampuan *fast break* terhadap perolehan *point*

Game I sampai game III

$$= \frac{26}{116} \times 100 \%$$

$$= 29,2 \%$$

Tabel 4.5 Rata-rata kemampuan *Second break* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Second break</i>	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	Hasil
	Σ			
<i>KESATU</i>	3	6	37	16,21%
<i>KEDUA</i>	1	2	45	4,4%
<i>KETIGA</i>	1	2	34	5,8%
Total	5	10	116	8,6%

Presentase *second break* terhadap perolehan *point*:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : frekuensi *relative*

f : Jumlah tiap aktifitas

n : Jumlah keseluruhan aktifitas

1. Presentase kemampuan *second break* terhadap perolehan *point*

Game I

$$= \frac{6}{37} \times 100\%$$

$$= 16,2\%$$

2. Presentase kemampuan *second break* terhadap perolehan *point*

Game II

$$= \frac{2}{45} \times 100 \%$$

$$= 4,4\%$$

3. Presentase kemampuan *second break* terhadap perolehan *point*

Game III

$$= \frac{2}{34} \times 100 \%$$

$$= 5,8 \%$$

4 Total presentase kemampuan *second break* terhadap perolehan

point game I sampai game III

$$= \frac{10}{116} \times 100 \%$$

$$= 8,6\%$$

Tabel 4.6 Rata-rata kemampuan *early offense* terhadap perolehan *point* tim bola basket putra Universitas Negeri Jakarta

PERTANDINGAN	<i>Early offense</i>	Total		Hasil
	Σ	Jumlah <i>Point</i>	Keseluruhan <i>Point</i>	
<i>KESATU</i>	4	9	37	24,32%
<i>KEDUA</i>	3	8	45	17,7%
<i>KETIGA</i>	3	6	34	17,64%
JUMLAH	10	23	116	19,82%

Presentase *early offense* terhadap perolehan *point*:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : frekuensi *relative*

f : Jumlah tiap aktifitas

n : Jumlah keseluruhan aktifitas

1. Presentase kemampuan *early offense* terhadap perolehan *point*

Game I

$$= \frac{9}{37} \times 100 \%$$

$$= 24,3 \%$$

2. Presentase kemampuan *early offense* terhadap perolehan *point*

Game II

$$= \frac{8}{45} \times 100 \%$$

$$= 17,7 \%$$

3. Presentase kemampuan *early offense* terhadap perolehan *point*

Game III

$$= \frac{6}{34} \times 100 \%$$

$$= 17,6\%$$

4. Total presentase kemampuan *early offense* terhadap perolehan *point game I sampai game III*

$$= \frac{23}{116} \times 100 \%$$

$$= 19,9 \%$$

Lampiran V

Tabel 4.7 Deskripsi total keseluruhan *fast break*, *second break* dan *early offense* bola basket putra Universitas Negeri Jakarta pada Kejuaraan Indonesian Enternity Cup 2016.

Pertandingan	<i>Fast break</i>	<i>Point</i>	<i>Second break</i>	<i>Point</i>	<i>Early offense</i>	<i>Point</i>	Total Keseluruhan <i>Point</i>
<i>KESATU</i>	4	8	3	6	4	9	37
<i>KEDUA</i>	4	6	1	2	3	8	45
<i>KETIGA</i>	5	10	1	2	3	6	34
JUMLAH	13	24	4	10	16	23	116
Hasil	<i>Fast break</i>	<i>Second break</i>		<i>Early offense</i>			
	20,6%	8,6%		19,8%			

1. Prosentase kemampuan *fast break* terhadap perolehan *point*

Game I – III

$$= \frac{24}{116} \times 100 \%$$

$$= 20,6 \%$$

2. Prosentase kemampuan *second break* terhadap perolehan *point*

Game I – III

$$= \frac{10}{116} \times 100 \%$$
$$= 8,6 \%$$

3. Prosentase kemampuan early offense terhadap perolehan point

Game I – III

$$= \frac{23}{116} \times 100 \%$$
$$= 19,8 \%$$

Lampiran VI

Dokumentasi Penelitian













DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Timotius

Tempat/TanggalLahir : Jakarta,29 Oktober 1992

JenisKelamin : Laki-Laki

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Kristen Protestan

Status : Belum Menikah

Alamat : Jl.Pembangunan Rt 003 / 06 No.18 Kel kelapa dua
Kec :Ciracas Jakarta Timur (13730)

Telp/Hp : 085892224558/081287134198

B.PENDIDIKAN FORMAL

1999-2005 : SD Negeri 02 Pg Kelapa Dua Wetan

2005-2008 : SLTP Negeri 237 Jakarta Timur

2008-2011 : SMK Ignatius Slamet Riyadi Jakarta Timur

2011-2017 : SI Kepelatihan Olahrag ,FIK Universitas Negeri Jakarta



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2927/UN39.12/KM/2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

12 Juli 2016

Yth. Ketua Panitia Indonesia Enternity Cup
GOR Pulogadung, Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Timotius
Nomor Registrasi : 6315117930
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085892224558

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"Analisis Mencetak Poin Melalui Fast Break, Second Break dan Early Offense Tim Bola Basket Putra Universitas Negeri Jakarta Pada Kejuaraan Indonesian Enternity Cup"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
2. Kaprog Pendidikan Kepelatihan Olahraga


Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001



ORGANISASI
BOLA BASKET
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA



SURAT KETERANGAN

No. 41/BPL/OBB/UNJ/VII/16

Jakarta, 18 Juli 2016

Kami pengurus Organisasi Bola Basket UNJ menerangkan bahwa :

Nama : **Timotius**
NIM : 6315117930
No.Surat Penelitian : 2927/UN39.12/KM/2016
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Jurusan : Olahraga Prestasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Mahasiswa tersebut di atas adalah benar telah melakukan Penelitian Skripsi Tim Bola Basket Universitas Negeri Jakarta Dengan Judul Penelitian "**Analisis Mencetak Poin Melalui Fastbreak, Secondbreak, Early Offense Tim Putra Universitas Negeri Jakarta Pada Kejuaraan Indonesia Enternity Cup 2016**".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,

Ketua OBB UNJ


Irkham Ahmad
NIM. 6815137354

Kampus B : Jln. Pemuda No. 10 Rawamangun - Jakarta Timur 13220
Telp. (021) 4893534 Fax. : 4893534

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Iman Sulaiman, M.Pd
Jabatan : Dosen ahli mata kuliah bola basket

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Timotius
No. Registrasi : 6315117930
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Olahraga Prestasi

Instrumen penelitian tentang komponen *analisis fastbreak, second break, early offense*, sesuai (valid) untuk dijadikan alat pengambilan data untuk menentukan tes dalam permainan bola basket.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Juli 2016

Yang memvalidasi



Dr. Iman Sulaiman, M.Pd

NIP : 196306271988031001

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eko Juli Fitrianto, S.Or.,M.Kes., AIFO

Jabatan : Dosen ahli mata kuliah bola basket

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Timotius

No. Registrasi : 6315117930

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Jurusan : Olahraga Prestasi

Instrumen penelitian tentang analisis *fastsbreak*, *second break*, *early offense*, cocok (valid) untuk dijadikan alat pengambilan data untuk menentukan tes dalam permainan bola basket.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Juli 2016

Yang memvalidasi



Eko Juli Fitrianto, S.Or.,M.Kes., AIFO

NIP : 198107312006041001

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Kholil Robbani, S.Or
Jabatan : Kepala Pelatih Tim Putra Bola Basket Universitas
Negeri Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Timotius
No. Registrasi : 6315117930
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Olahraga Prestasi

Instrumen penelitian tentang komponen *analisis, fastbreak, second break, early offense*, cocok (valid) untuk dijadikan alat pengambilan data untuk menentukan tes dalam permainan bola basket.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 25 April 2016

Yang memvalidasi,



Ahmad Kholil Robbani, S.Or