

**ANALISIS KEMAMPUAN *PASSING* TERHADAP
KEBERHASILAN SISTEM PENYERANGAN TIM BOLA BASKET
NBL PADA PERTANDINGAN NBL SERI V JAKARTA 2014**



BARI BUDI KUSUMA

6315091536

PENDIDIKAN KEPELATIHAN

**Skripsi ini Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2014

LEMBAR PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Tuhan yang maha Esa atas berkat rahmat, ridho, dan hidayah nya sampai saat ini masih diberi kesehatan untuk menyelesaikan skripsi yang sangat sederhana ini sebagai tugas akhir perkuliahan dalam jenjang s1 di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kusayangi



Keluarga Besar Basyir S.Pd

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepada ibu tercinta dan bapak yang telah memberikan support yang tiada hentinya kepadaku..
KALIAN LUAR BIASA!!!

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia.. karna ku sadar selama ini blum bisa kasi yang terbaik atau yang lebih untuk kalian berdua.

My Brother and Sister

Untuk kakak dan adikku tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tetapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan tergantikan. Terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya sederhana ini yang dapat aku persembahkan, maaf masih belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian.

My Best Friend's



Untuk Anak Kontrakan

jalan sodong: Bang Rizqi, Bang Rante, Zulfahrizal, Saad Ghazi, Narto, Yuda, Bumen, Nanda, Kiki. Mereka yang selama ini membantu saya dalam pembuatan karya yang sederhana ini dan yang selalu mensupport saya.

Untuk Sahabat Terbaik

yang masih gundah gulana sampai saat ini yang setia menemaniku di kala susah maupun senang Suryo Indra a.k.a KECOSSS.



Untuk Tim Bola Basket UNJ

yang selalu memberikan pelajaran dan tanpa rasa lelah membimbing saya selama perkuliahan hingga saat ini.

Untuk Teman-Teman Basket 2009

yang masih mensupport dengan penuh semangat dan perjuangan yang tak tergantikan.





Untuk Senior-Senior Perkasa

ka Irma, ka sani, ka Chandra, ka aji, bang rifki, bang rimbun, bang akbar, ka priska dan yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang dengan bimbingannya saya bisa menyelesaikan karya yang sederhana ini.

untuk my Girl Friend

Rizky Utari Putri yang telah membantu dan menemani dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.



Dosen pembimbing Skripsiku...

Bapak Drs. Iman Sulaiman, M.Pd dan Dr. Yasep Setiakarnawijaya, S.KM, M.Kes selaku dosen pembimbing skripsi saya, terimakasih banyak pak,, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran bapak...

RINGKASAN

BARI BUDI KUSUMA, Analisis Kemampuan *Passing* terhadap keberhasilan Sistem Penyerangan Tim NBL (*National Basketball League*) Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014. Skripsi Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, Juni 2014.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) jumlah sistem penyerangan yang dihasilkan dalam suatu pertandingan terhadap kemampuan *passing* (2), jumlah rata-rata *passing* yang sering dihasilkan dalam satu kali penyerangan berhasil (*point/foul*), (3) jumlah rata-rata *passing* yang sering dihasilkan dalam satu kali penyerangan gagal (*no point/turn over*).

Penelitian ini dilaksanakan di Jakarta. Pengambilan data dilaksanakan di hall A Senayan Gelora Bung Karno pada tanggal 19-27 April 2014. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh *club* bola basket NBL (*National Basketball League*) pada pertandingan NBL seri V Jakarta. Sampelnya adalah *club* bola basket NBL peringkat bawah dari hasil seri sebelumnya yaitu Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan Bima sakti yang bertanding di seri V Jakarta 2014.

Pada pertandingan NBL (*National basketball League*) seri V Jakarta 2014 jumlah *passing* yang dihasilkan dari seluruh pertandingan tiga tim papan bawah adalah 1467 kali *passing*, dengan jumlah keberhasilan *passing* sebanyak 603 kali atau 41% dan mengalami kegagalan *passing* sebanyak 864 kali atau 59%. Dari data pertandingan NBL seri V Jakarta 2014 jumlah *passing* yang banyak dalam menghasilkan point adalah 2, 3, dan 4 kali *passing* dan jumlah *passing* yang banyak dalam menghasilkan kegagalan adalah 1, 2 dan 3 kali *passing*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul ” **ANALISIS KEMAMPUAN *PASSING* TERHADAP KEBERHASILAN SISTEM PENYERANGAN TIM BOLA BASKET NBL PADA PERTANDINGAN NBL SERI V JAKARTA 2014** ” akhirnya dapat diselesaikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga disampaikan kepada Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, Bapak Tirto Apriyanto, S.Pd, M.Si selaku Ketua Jurusan Olahraga Prestasi, kepada Dr. Ika Novitaria Marani, S.Pd, SE, M.Si selaku ketua program studi Pendidikan Kepelatihan, Dr. Hidayat Humaid, M.Pd selaku Pembimbing Akademik, bapak Drs. Iman Sulaiman, M.Pd sebagai pembimbing I dan Dr. Yasep Setiakarnawijaya, S.KM, M.Kes sebagai pembimbing II, serta Hermanto M.Pd dan Eko Juli Fitrianto, M.Kes, AIFO yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberi bimbingan dan dukungan penyelesaian dalam penulisan skripsi ini.

Tidak lupa saya ucapkan kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini. Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna yang disebabkan kemampuan saya yang sangat terbatas. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi yang membaca.

Jakarta, 3 Juli 2014

Bari Budi Kusuma

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Kegunaan Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kerangka Teori	10
1. Hakikat Permainan Bola Basket	10
2. Hakikat <i>Passing</i>	13
3. Hakikat Sistem Penyerangan	19
B. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Metode Penelitian	38
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	39

E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	41
B. Analisis Data	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Fast Break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	42
Tabel 2.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	43
Tabel 3.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Early Offense</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	44
Tabel 4.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	45
Tabel 5.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Fast Break</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	47
Tabel 6.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	48
Tabel 7.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Early Offense</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	49
Tabel 8.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	51
Tabel 9.	Prosentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Fast Break</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	53

Table 10.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	53
Tabel 11.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>early offense</i> Tim Bola Basket Bima Sakti.....	54
Tabel 12.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	56
Table 13.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>fast break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti	58
Table 14.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti	59
Table 15.	Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>early offense</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti	60
Tabel 16.	Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti	63
Table 17.	Rata-Rata Jumlah Seluruh Kemampuan Per <i>Passing</i> Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Tim Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar Dan Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Passing <i>chest pass</i>	15
Gambar 2.	Passing <i>Over Head Pass</i>	16
Gambar 3.	Passing <i>Bounce Pass</i>	18
Gambar 4.	<i>Fast Break</i>	27
Gambar 5.	<i>Second Break</i>	31
Gambar 6.	Pergerakan <i>Early Offense 1</i>	33
Gambar 7.	Pergerakan <i>Early Offense 2</i>	34
Gambar 8.	Pergerakan <i>Early Offense 3</i>	34
Gambar 9.	<i>set offense/set play</i>	35
Gambar 10.	Garuda Bandung VS Satria Muda.....	132
Gambar 11.	Garuda Bandung VS Aspac Jakarta	133
Gambar 12.	Garuda Bandung VS GMC	134
Gambar 13.	Garuda Bandung VS CLS Surabaya	135
Gambar 14.	Garuda Bandung VS Bima Sakti	136
Gambar 15.	Garuda Bandung VS Pelita Jaya	137
Gambar 16.	Pacific Caesar vs Satya Wacana	138
Gambar 17.	Pacific Caesar VS GMC	139
Gambar 18.	Pacific Caesar VS Satria Muda	140
Gambar 19.	Pacific Caesar VS Pelita Jaya	141
Gambar 20.	Pacific Caesar VS Stadium Jakarta	142
Gambar 21.	Pacific Caesar VS Bandung Utama	143
Gambar 22.	Bima Sakti VS Muba Hangtuh	144
Gambar 23.	Bima Sakti VS Stadium Jakarta	145
Gambar 24.	Bima Sakti VS Bandung Utama	146
Gambar 25.	Bima Sakti VS GMC	147
Gambar 26.	Bima Sakti VS Satya Wacana	148
Gambar 27.	Klasemen Hasil Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014 ...	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Fast Break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	70
Lampiran 2. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	73
Lampiran 3. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Early Offense</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	76
Lampiran 4. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung	79
Lampiran 5. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Fast Break</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	84
Lampiran 6. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	87
Lampiran 7. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Early Offense</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	90
Lampiran 8. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Pacific Caesar	93

Lampiran 9. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Fast Break</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	98
Lampiran 10. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	101
Lampiran 11. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>early offense</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	104
Lampiran 12. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Bima Sakti	107
Lampiran 13. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>fast break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti	112
Lampiran 14. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Second Break</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti	115
Lampiran 15. Persentase Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>early offense</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti	118
Lampiran 16. Persentasi Kemampuan Jumlah <i>Passing</i> Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan <i>Set Play</i> Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti	121

Lampiran 17.Rata-Rata Jumlah Seluruh Kemampuan Per Passing Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Tim Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar Dan Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014	126
Lampiran 18.Blangko Analisis Pertandingan	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bola basket adalah permainan yang cepat, dinamis, menarik dan mengagumkan. Perubahan angka yang terjadi setiap menitnya membuat permainan ini menarik. Semua ini dikarenakan pergerakan bola yang cepat, bahwa *passing* adalah senjata andalan setiap tim dalam memulai serangan sampai pemain mencetak angka, saat transisi dari *deffense* ke *offense* maupun *set play*.

Iman Sulaiman mengatakan bahwa *passing is the most dangerous thing in basketball* yang berarti mengumpan adalah hal yang paling berbahaya dalam permainan bola basket. Tetapi di Indonesia sangat banyak pemain yang memulai atau membangun serangan dengan menggunakan *dribbling*. Hal itu salah karena dapat menghambat kecepatan serangan (transisi dari *deffense* ke *offense*). Padahal untuk ukuran pemain Indonesia yang berukuran tidak tinggi, kecepatan bermain (*fast break, second break*) adalah segalanya. Jika bermain lambat maka pemain lawan sudah balik bertahan dan akan susah dalam membuat point. Berkat keistimewaan ini, bola basket telah menjadi salah satu permainan terpopuler di dunia dan menjadi olahraga permainan di era

modern. Dalam penataran pelatih lisensi C yang diadakan di Universitas Negeri Jakarta Iman Sulaiman mengklasifikasikan tipe permainan berdasarkan postur badan:

Postur	Cara Bermain	Transisi Deffense ke Offense	Tipe Permainan	Offense	Deffense
Tinggi	Cepat	<i>Delay</i>	<i>Passing</i>	<i>Inside Game, Outside Feeder, Outside Game</i>	Kurang dari 50%, <i>zone</i>
Pendek	Sangat Cepat	<i>Fast Break, Sercond Break, Early Offense</i>	<i>Passing</i>	<i>Outside Game, Inside Feeder, Inside Game</i>	Lebih dari 50%, <i>extended, Man to man</i>

Sumber: Iman Sulaiman, Penataran pelatih Bola Basket,

Jakarta: PB. PERBASI, 2013

Bola basket adalah olahraga untuk semua orang. Walaupun bola basket adalah olahraga anak muda dengan pemain terbanyak pria remaja, namun bola basket dimainkan baik pria maupun wanita dari segala usia dan ukuran tubuh bahkan oleh mereka yang cacat termasuk yang duduk di kursi roda.¹ Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya pertandingan antar sekolah (Sekolah Dasar, Sekolah Menengah

¹Hal Wissel, Bola Basket, (Jakarta:PT Raja GrafindoPersada,1996), h.1

Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Pondok Pesantren dari daerah sampai nasional), pertandingan antar perguruan tinggi (Liga Bola Basket Mahasiswa) dari tingkat divisi dua sampai ke divisi nasional, pertandingan antar klub dari kelompok umur dan divisi dua, sampai tingkat divisi satu. Dan sampai kasta tertinggi pertandingan bola basket antar club profesional pria dan wanita di Indonesia yaitu NBL (*National Basketball League*) dan WNBL (*Woman National Basketball League*).

Cabang olahraga bola basket sekarang ini tidak lagi sebagai kegiatan untuk menjaga kesehatan saja, tetapi sudah menjadi tontonan terkenal khususnya di televisi. Penayangan pertandingan NBA (*National Basketball Asosiation*) ke seluruh dunia dan pertandingan antar universitas baik oleh pria maupun wanita yang telah mempengaruhi banyak orang untuk ikut serta dalam olahraga ini. Olahraga bola basket ini melibatkan banyak orang walaupun bola basket ditemukan sebagai olahraga dalam ruangan *in door sport*, namun sekarang di mainkan baik dalam maupun luar ruangan, selain itu di zaman sekarang ini perkembangan olahraga bola basket saat ini sudah menjadi bagian dari mata pencaharian.

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dengan lima pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lawan mendapatkan angka yang di awasi oleh *official* (wasit), *table official*

dan seorang pengawas pertandingan. Tim yang mendapat angka lebih banyak di akhir pertandingan adalah pemenangnya.²

Dalam falsafah dasar bola basket mengatakan bola basket adalah:

1. Bola basket sebagai olahraga yang memungkinkan terjadinya persinggungan tubuh (*body contact sport*).
2. Bola basket sebagai permainan yang cepat dan dinamis.
3. Bola basket sebagai permainan beregu.
4. Bola basket sebagai permainan yang dapat dimainkan dengan perasaan senang (*enjoyable*).³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan olahraga bola basket adalah olahraga yang menyenangkan dan bermanfaat untuk kebugaran kita karena dari aktivitas olahraga tersebut akan tercipta jiwa yang sehat.

Permainan bola basket adalah permainan yang pemenangnya ditentukan oleh banyaknya angka yang didapat sebuah tim dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 4x10 menit. Dalam waktu yang cukup lama tersebut, pemain bola basket dituntut mempunyai tingkat kebugaran fisik yang baik agar dapat bermain konsisten. Para pemain bola basket dapat melakukan berbagai usaha untuk menciptakan angka. Untuk setiap usahanya dibutuhkan berbagai keterampilan yang beraneka ragam, keahlian, ketenangan, kecerdikan, konsentrasi yang tinggi agar dapat membuat angka sebanyak-banyaknya.

²Bidang III PB PERBASI, Peraturan Resmi Permainan Bola Basket 2004, (Jakarta:PB PERBASI,2005), h. 4

³Edy Suganda R, My Basketball Hand Book, (Jakarta, 2002), h. 1

Salah satu keterampilan teknik dasar pada permainan bola basket yang paling penting yaitu mengumpan atau mengoper bola (*passing*). Umpan yang tepat merupakan kunci keberhasilan serangan (*offense*) sebuah tim untuk mencetak angka atau skor. Selain itu setiap tim akan memulai serangan melalui *passing*, dengan *passing* sebuah tim akan terlihat sebagai sebuah tim, karena tidak bermain secara individu dan dengan *passing* permainan bola basket akan terlihat lebih menarik, lebih rapih permainannya dari pada bermain secara individu.

Seperti contohnya tim asia yang lebih banyak bermain *team work* menggunakan *passing* dari pada bermain scara individu adalah tim bola basket korea, korea selatan lebih tepatnya sudah menjadi kiblat bola basket asia yang sistem permainannya lebih banyak menggunakan *passing* yang berpengaruh terhadap sistem penyerangan mereka yang sangat rapih, terorganisir, efektif dan efisien untuk mencetak angka dalam memenangkan pertandingan.

Untuk dapat bermain seperti tim bola basket Korea Selatan, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola (*passing*). Seperti *passing* dada (*chest pass*), *passing* memantul (*bounce pass*), dan *passing* dari atas kepala (*over head pass*), namun sejalan perkembangan permainan bola basket muncul jenis-jenis *passing* seperti *baseball pass*, *behind the back pass* dan lain-lain.

Banyak pelatih tim bola basket menggunakan cara bermain tim bola basket korea selatan yang lebih mengutamakan *team work* dari pada bermain secara individual.

Fungsi penting dari passing ialah mampu menghemat waktu dan tenaga pemain untuk mencetak angka. Menurut Iman Sulaiman *passing is the most dangerous thing in basketball* atau mengumpan adalah hal yang paling berbahaya dalam permainan bola basket. Jadi tim yang mampu menerapkan *passing game* dalam pertandingan akan lebih besar peluang memenangkan pertandingan.

NBL merupakan event bola basket tertinggi di Indonesia yang mempertandingkan club-club terbaik yang memiliki pemain profesional. NBL menjadi tolak ukur prestasi perbasketan di Indonesia, event yang terorganisir secara profesional ini menjadikan bola basket semakin populer di masyarakat indonesia. NBL Indonesia di ikuti 12 club yang memiliki pemain-pemain terbaik di indonesia. NBL di gelar menjadi 6 seri yang dilaksanakan di berbagai kota-kota di Indonesia, hasil pertandingan setiap seri menghasilkan peringkat sementara tim dalam klasemen, hingga akhir hasil setiap pertandingan akan di akumulasikan kepada peringkat akhir tim yang ada dalam klasemen. Sebelum memasuki seri *championship* yang tahun ini akan digelar di kota Yogyakarta, dalam satu musim reguler setiap tim dapat bertemu dengan tim yang sama sebanyak tiga kali yang membuat pertandingan NBL semakin menarik dan tidak

bias di tebak siapa pemenangnya, karena setiap tim yang menang ataupun kalah bisa merubah strategi dan susunan pemain di setiap seri berikutnya dengan melihat hasil evaluasi sesudah pertandingan.

Strategi yang dimiliki setiap tim menjadikan tim tersebut memiliki karakter permainannya sendiri, sistem *offense* yang dilakukan untuk memudahkan tim mencetak angka yang bermula dari komunikasi dan *passing* yang baik. *Passing* yang digunakan saat melakukan serangan tergantung dari teknik offense atau strategi penyerangan yang di gunakan suatu tim untuk memudahkan mencetak angka dalam memenangkan pertandingan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang analisis kemampuan *passing* terhadap keberhasilan sistem penyerangan tim bola basket NBL pada pertandingan NBL seri V jakarta 2014 (peringkat 7-12).

B. Identifikasi masalah

Dari uraian latar belakang masalah maka dapat di indentifikasikan menjadi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Apakah karena kemampuan fisik *atlet* yang mendasari kecepatan bermain bola basket di Indonesia?
2. Apakah karena kecepatan *dribbling* yang mendasari kecepatan bermain bola basket di Indonesia?

3. Apakah karena sistem permainan (*fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set play*) yang mendasari kecepatan bermain bola basket di Indonesia?
4. Apakah karena kemampuan kecepatan *passing* yang mendasari kecepatan bermain bola basket di Indonesia?

C. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi agar tidak meluasnya pembahasan, maka pembatasan masalah adalah “Analisis kemampuan passing terhadap keberhasilan system penyerangan tim bola basket NBL pada pertandingan NBL seri v jakarta 2014 (peringkat 7-12)”

D. Perumusan Masalah

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

1. Berapakah jumlah rata-rata persentase kemampuan *passing* terhadap keberhasilan sistem penyerangan tim di pertandingan NBL seri V Jakarta 2014?
2. Berapakah jumlah rata-rata persentase kemampuan *passing* terhadap kegagalan sistem penyerangan tim di pertandingan NBL seri V Jakarta 2014

E. Kegunaan Penelitian

1. Untuk mengetahui rata-rata jumlah keberhasilan *passing* pada sistem penyerangan tim NBL Garuda Bandung, Pacific Caesar dan Bima Sakti pada pertandingan NBL seri V Jakarta 2014.
2. Untuk mengetahui rata-rata jumlah kegagalan *passing* pada sistem penyerangan tim NBL Garuda Bandung, Pacific Caesar dan Bima Sakti pada pertandingan NBL seri V Jakarta 2014.

BAB II

KERANGKA TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Permainan Bola Basket

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 kekeranjang sebanyak-banyaknya dan mencegah tim lawan melakukan hal yang serupa. Menurut PB. PERBASI (Pengurus Besar Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) dalam buku peraturan resmi peraturan bola basket 2004, permainan bola basket:

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. Permainan bola basket diawasi *officials* (wasit) dan seorang *commissioner* (pengawas pertandingan).¹

Permainan bola basket merupakan keterampilan gerak terbuka. Keterampilan gerak terbuka adalah keterampilan gerak yang dilakukan dalam kondisi lingkungan yang tidak berubah-ubah dan

¹ Bidang III PB. PERBASI, Peraturan Resmi Permainan Bola Basket 2004, (Jakarta:PB PERBASI, 2005), h. 4

geraknya dilakukan semata-mata karena stimulus dari luar.² Permainan bola basket juga merupakan keterampilan gerak kasar (*gross motor skill*) karena keterampilan gerakannya melibatkan otot-otot besar sebagai penggerak utama.

Berdasarkan perkembangannya ada 9 teknik dasar yang harus diketahui dalam permainan bola basket, yaitu:

- a. *Ball Handling*
- b. *Passing*
- c. *Dribbling*
- d. *Shooting*
- e. *Pivot*
- f. *Rebound*
- g. *Catching*
- h. *Footwork*
- i. *Tuck Position*.³

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 Edy S. R salah satu filosofi dasar tentang permainan bola basket adalah permainan yang cepat dan dinamis.⁴

² Widiastuti, Belajar Motorik, (Jakarta:FIK UNJ, 2003), h. 24

³ Rastafari Horongbala dan Iman Sulaiman, Coaching Basketball Fundamental, Penataran Pelatih Tingkat Dasar, (Jakarta: PB. PERBASI, 2005), h. 9

⁴ Edy S. R, My Basketball Handbook, (Jakarta:PT. Grafindo Persada, 2002), h. 6

Penguasaan teknik dasar merupakan faktor awal untuk memiliki suatu tim bola basket yang handal. Kemudian dilanjutkan dengan ketahanan fisik yang baik serta kerja sama dari tim itu sendiri dengan menerapkan pola dan strategi yang telah diberikan. Seperti yang dituliskan dalam bukunya, Nuril Ahmadi mengemukakan untuk dapat memiliki suatu tim bola basket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi yaitu:

- a. Penguasaan teknik dasar (*Fundamentals*)
- b. Ketahanan Fisik (*Physical Condition*)
- c. Kerja Sama (Pola dan Strategi)⁵

Permainan bola basket dikatakan permainan yang cepat karena perubahan yang terjadi didalam permainan bola basket terjadi dalam waktu yang sangat singkat, seperti penguasaan bola, perubahan angka dan lain sebagainya. Sedangkan permainan bola basket yang dinamis yaitu selalu terjadi perubahan-perubahan baik didalam maupun diluar lapangan. Para pemain basket dapat melakukan berbagai keterampilan yang beraneka ragam, keahlian, ketenangan, kecerdikan, percaya diri dan konsentrasi yang tinggi agar dapat membuat angka sebanyak-banyaknya.

⁵ Nuril Ahmadi, Permainan Bola Basket, (Solo: Era Intermedia, 2007), h. 13

Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti tentang analisis kemampuan *passing* terhadap keberhasilan sistem penyerangan tim bola basket NBL pada pertandingan NBL seri V Jakarta 2014 (peringkat 7-12).

2. Hakikat *Passing*

Nuril Ahmadi dalam bukunya yang berjudul Permainan Bola Basket mengemukakan akan pengertian *passing* adalah:

Passing adalah memberikan operan kepada teman dimana terdapat beberapa elemen-elemen yang terangkum dari berbagai macam lemparan, yang dilakukan menggunakan satu atau dua telapak tangan, berupa operan langsung, memantul serta lambung yang mengarah kepada teman satu tim secara keras, sedang ataupun lunak. *Passing* berarti mengoper bola. Operan merupakan teknik dasar dalam permainan bola basket. Dengan operan para pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring basket kemudian melakukan tembakan untuk membuat angka.⁶

Sedangkan Hal Wissel memberikan pendapat bahwa sebuah tim yang mampu mengontrol bola dengan operan dan tangkapan yang baik punya kesempatan luas mencetak skor. Memberikan kesempatan untuk mencetak skor tapi juga mencegah kehilangan bola dari intersepsi musuh yang seringkali memudahkan lawan mendapatkan skor.

Kegunaan khusus operan adalah untuk:

- a. Mengalihkan bola dari daerah padat pemain (contoh: setelah *rebound* atau ketika di jaga ketat)

⁶ Nuril Ahmadi, Permainan Bola Basket, Solo: Era Intermedia, h 24

- b. Menggerakkan bola dengan cepat pada *fast break*
- c. Membangun permainan yang *offensive*
- d. Mengoper ke rekan yang sedang terbuka (tanpa penjagaan lawan) untuk menembak
- e. Mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan sendiri

Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras. Yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi, pemain harus menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik. Teknik dasar mengoper dalam bola basket adalah sebagai berikut:

a. Mengoper Bola Setinggi Dada (*Chest Pass*)

Mengoper lemparan bola dengan dua tangan dari depan merupakan operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket. Operan ini berguna untuk jarak pendek .mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5 sampai 7 meter.

Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket.
- 2) Siku dibengkokkan ke samping sehingga bola dekat dengan dada.
- 3) Sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.
- 4) Lutut ditekuk, badan condong ke depan, dan jaga keseimbangan.
- 5) Bola didorong kedepan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan di depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar.

- 6) Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki kedepan.
- 7) Arah operan setinggi dada atau antara pinggang dan bahu penerima.
- 8) Bersama dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.



Gambar 1: chest pass

Sumber: blogbasket12.com diakses 27 Mei 2014

b. Mengoper Bola Dari Atas Kepala (*Over Head Pass*)

Lemparan ini biasanya dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga melampaui daya raih lawan. Lemparan ini juga digunakan untuk operan cepat.⁷ Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Cara memegang bola sama dengan lemparan dari depan dada, hanya saja posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku agak ditebuk.

⁷ Nuril Ahmadi, Permainan Bola Basket, Solo: Era Intermedia, h 25

- 2) Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
- 3) Lepasnya bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.
- 4) Posisi kaki berdiri tegak tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, maka untuk mengamankan bola dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu dengan mengangkat kedua tumit.



Gambar 2: *over head pass*

Sumber : basketball-soul.blogspot.com diakses 27 Mei 2014

- Kesalahan–kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan operan bola dari atas kepala dengan dua tangan, sebagai berikut:
- 1) Dalam mengatur posisi, bola tepat diatas kepala dengan dua tangan.

- 2) Pada saat melakukan operan, bola berada di belakang kepala.
- 3) Tidak mengangkat tumit sehingga tidak bisa melambungkan bola dengan bebas

c. Mengoper Bola Pantulan (*Bounce Pass*)

Operan pantulan dengan dua tangan dilakukan dalam posisi bola di depan dada. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan di samping kanan atau kiri lawan dan teman sudah siap menerimanya dibelakang lawan. Lemparan ini harus dilakukan dengan cepat agar tidak tertahan atau diambil oleh lawan.

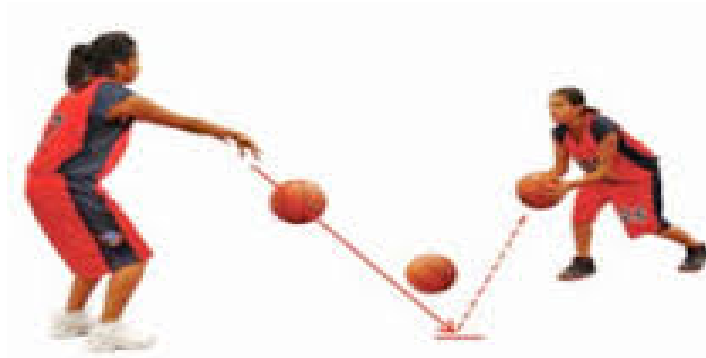
Menurut John R. Wooden *bounce pass* adalah jenis operan pantulan dengan dua atau satu tangan dengan dipantulkan ke lantai kira-kira dua pertiga dari si penerima dan diterima setinggi di atas lutut dan pinggang oleh si penerima, dilakukan dalam posisi bola di depan dada.⁸

Cara melakukan lemparan pantulan dengan dua tangan sebagai berikut:

- 1) Metode pelaksanaannya (sikap permulaan) sama dengan operan setinggi dada.

⁸ John R. Wooden, Permainan Bola Basket. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h. 65

- 2) Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong kebawah.
- 3) Pandangan mata kearah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima.
- 4) Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada disamping kanan atau kiri kaki lawan.



Gambar 3: *bounce pass*

Sumber : cyberblogsz.blogspot.com diakses 27 Mei 2014

Kesalahan–kesalahan yang dilakukan saat melempar bola pantulan dengan dua tangan sebagai berikut:

- 1) Titik pantulan terlalu dekat ataupun terlalu jauh dengan penerima.
- 2) Banyak memberikan putaran pada bola, sehingga mengakibatkan pantulan yang salah.
- 3) Gerakan bukan menolak tetapi membantingnya.

3. Hakikat Sistem Penyerangan

Sistem menurut Wikipedia Indonesia adalah sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) adalah suatu keputusan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energy. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan suatu set endtitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika seringkali dibuat.⁹ Dalam kamus bahasa Indonesia istilah sistem adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas, susunan yang teratur dari pandangan; dan pola permainan kesebelasan itu banyak mengalami perubahan.¹⁰

Jadi suatu sistem akan berjalan sesuai rencana apabila komponen-komponen pemain yang ada didalamnya dapat berjalan dengan baik karena akan membentuk suatu kesatuan dalam pencapaian tujuan yang ingin dicapai. Kunci sukses dari sebuah sistem adalah berasal dari semua komponen pemain yang ada di dalam lapangan maupun staf pelatih, yang memiliki tanggung jawab dalam memenuhi peranannya masing-masing dan melakukan yang terbaik demi kesuksesan tim tersebut.

⁹ <http://www.wikipedia.com=sistem> diakses hari rabu, tanggal 6 mei 2014

¹⁰ Departemen Pendidikan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi keempat, (PT. Gramedia Pustaka Utama), h 1320

Sistem penyerangan adalah suatu kesatuan kemampuan dasar menyerang yang dimiliki oleh pemain dari beberapa spesialisasi posisi dan peranannya masing-masing yang diaplikasikan di dalam sebuah tim sebagai usaha untuk menembus pertahanan lawan yang bertujuan dapat mencetak angka. Sebuah sistem penyerangan dikatakan berhasil apabila pemain bermain dengan sabar, tenang, dan tidak egois, Masing-masing pemain dapat membaaur dengan pemain lainnya, menyatukan visi dan misi.

Para pemain basket dapat melakukan kemampuan masing-masing dalam permainan bola basket yaitu teknik bermain basket serta melakukan berbagai keterampilan, keahlian, ketenangan, kecerdikan, dan konsentrasi dalam menjalani pertandingan. Situasi penyerangan yang sering kita lihat dalam permainan bola basket adalah *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set offense/set play*.

a. *Fast Break*

Dalam permainan bola basket, setelah tim dapat melakukan *defense* dengan baik, maka usaha selanjutnya adalah melakukan penyerangan untuk membuat angka. 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* ke *offense*. Pada masa transisi itulah yang harus digunakan oleh tim yang menguasai bola harus menggunakan keuntungan untuk membuat angka. Dalam membuat angka tersebut harus melakukan serangan yang cepat dan dinamis yaitu *fast break*.

Fast break merupakan bagian permainan yang menarik dan menyenangkan untuk disaksikan dalam setiap pertandingan, baik bagi para pemain mau pun penonton yang menikmati jalannya pertandingan. 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 situasi permainan yang sedang berlangsung selain itu pola penyerangan *fast break* dapat membuat hilangnya konsentrasi permainan lawan.

Iman Sulaiman dalam bukunya yang berjudul *Much Respect With This Game* mengemukakan pengertian *fast break* adalah bentuk serangan kilat dimana *finishing* tidak ada yang

menjaga atau ada yang sudah sempat menjaga tetapi belum sempat mengatur penjagaan sebagaimana mestinya.¹¹

Teague juga mengemukakan:

Dalam melakukan serangan *fast break* tidak memberikan kesempatan kepada prinsip penyerangan ini tidak menggunakan penempatan formasi permainan. Para pemain berniat melakukan permulaan *fast break* secepat mungkin setelah menguasai bola. Mereka kemudian menggunakan seranagn cepat menuju tujuan menggunakan metode lanjutan sampai tujuan tercapai atau gagal.¹²

Sedangkan Convers All Start mengatakan bahwa:

Di dalam *fast break* regu anda menggunakan bola melewati lapangan secara cepat setelah mendapatkan *rebound* atau *steal*. *Fast break* menempatkan pemain bertahan dalam posisi tertekan dan mencoba untuk mendapatkan lebih banyak pemain penyerang dekat ring basket dan salah seorang pemain dapat secara cepat memasukan bola dengan mudah.¹³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *fast break* adalah suatu serangan di mana dimulai dari didaptkannya

¹¹ Iman Sulaiman, Much Respect Whit This Game, (Jakarta;PB PEBERBASI, 2001), h.104

¹² Bertha Frank Teague, Basket Ball For Gril, (New York:Roland Press Company,1962), h.126

¹³ Converse All Star Basketball, how to play like a pro, (New York:Roland Press Company, 1973), h. 71

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 *fast break* juga merupakan tipe penyerangan yang mudah karena pemain bertahan tidak mendapatkan kesempatan untuk melakukan *set defense* (mempersiapkan pertahanan).

Tujuan dari *fast break* adalah membawa bola ke depan untuk melakukan tembakan dengan presntasi keberhasilan yang tinggi, baik dengan melonggarkan penjagaan atau dengan tidak memberikan kesempatan lawan unruk membuat pertahanan. *Fast break* yang baik tergantung dari kondisi fisik, kerja sama tim, dasar permainan, dan kepeutusan yang tepat.

Pada pelaksanaan *fast break* ada dua tahap yang harus dilalui oleh suatu tim. Tahap tersebut meurut Hal Wissel adalah memulai *fast break* dan menepati posisi *fast break*. Dalam memulai *fast break* ada saat yang dinamakan masa transisi dari *defense* ke *offense*. Pada masa transisi itulah yang harus digunakan oleh tim yang menggunakan keuntungan dalam membuat angka. Keuntungan yang yang dimaksud adalah :

1. Lawan belum siap untuk melakukan *set defense*.
2. Tidak semua tim mempersiapkan *safety man*/pemain lawan tidak ada yang bertindak sebagai *safety man* pada saat terjadi perpindahan penguasaan bola.
3. Pada saat terjadi perpindahan penguasaan bola, biasanya pemain yang sedang melakukan penyerangan membelakangi ring sendiri, sementara pemain yang bertahan biasanya sedang mengahap ring lawan. Secara teori pemain yang berlari ke belakang atau pemain yang sedang melakukan penyerangan harus memutar badan untuk berlari dan melakukan *defense*.
4. Secara naluri, pemain tanpa diperintah akan segera berlari cepat untuk melakukan penyerangan apabila salah satu rekannya dapat menguasai bola, sementara banyak pemain yang harus diteriaki untuk segera melakukan *defense*.¹⁴

Dengan adanya beberapa keuntungan yang telah disebutkan di atas, maka pada saat itulah tim tidak dapat menggunakan keuntungan-keuntungan tersebut dapat membuat angka dengan mudah, yaitu melalui pola penyerangan *fast break*.Keuntungan dalam *fast break* antara lain :

¹⁴ Iman Sulaiman, Op-Cit, h. 107

1. Membuat angka lebih cepat
2. Menghemat energi/tenaga beberapa pemain.
3. Dapat merotasi pemain yang melakukan penyerangan.
4. Lawan tidak dalam keadaan siap untuk melakukan *set defense* seperti mereka yang inginkan.
5. Kemungkinan hasil dari *fast break* adalah mendapatkan angka dengan mudah (karena tidak ada penjagaan) atau mendapat *foult (free throw)*.¹⁵

Agar *fast break* dapat berjalan dengan baik dan berakhir mencetak angka maka banyak hal yang harus dikuasai dan diperhatikan oleh para pemain. Ferry mengatakan bahwa ada lima hal yang perlu diperhatikan agar *fast break* dapat berjalan dengan baik, yaitu:

1. *Ball possession*
2. *Rapid out let*
3. *Fill the lones*
4. *Tralers*
5. *Recognition change of ball*¹⁶

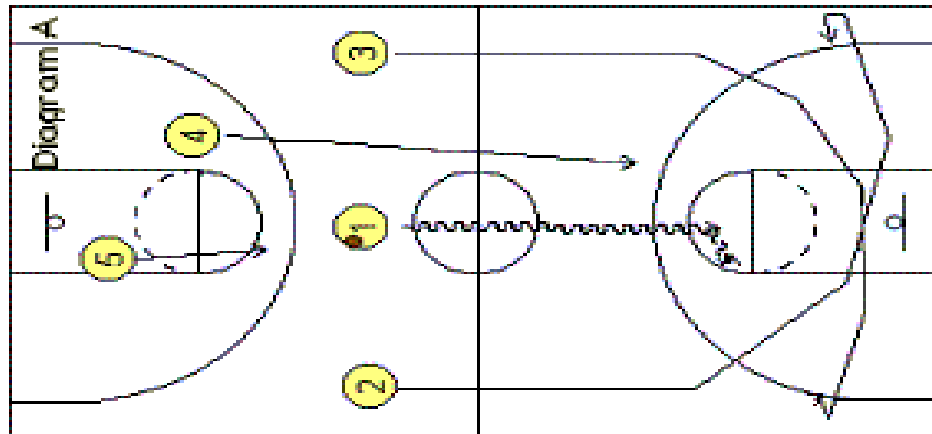
Jadi berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa *fast break* adalah pola penyerangan yang cepat tanpa memberikan

¹⁵ Ibid

¹⁶ Richard H. Ferry, Bimbingan Bermain Bola Basket (Jakarta: Mutiara Jakarta, 1982), hh. 61-63

kesempatan kepada lawan untuk melakukan *set defense* dan hasil akhirnya adalah angka. Tipe serangan ini juga tidak menempatkan formasi yang baku atau yang sudah ditetapkan karena ketidaksiapan para pemain bertahan jadi hanya dibutuhkan 2-3 pemain dalam melakukan *fast break*.

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 Hannes Neuman bahwa 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 bentuk serangan cepat, karena bagi regu yang menyerang situasi ini lebih banyak memberi peluang berhasil daripada posisi penyerangan 5 lawan 5.



Gambar 4 : *Fast Break*

Sumber : <http://www.coachelipboard.net> diakses 27 mei 2014

b. *Second Break*

Second break adalah serangan yang merupakan lanjutan dari *fast break*, dimana sudah sebagian penjaga kembali tapi belum terkoordinir dengan baik *defensenya*. Ketika serangan *fast break* tidak memungkinkan lakukanlah *second break*. Dengan serangan *second break* ini dapat membantu dalam terciptanya transisi basket yang cepat, sebelum pertahanan lawan terbentuk. *Second break* yang bagus juga dapat menjalankan serangan setengah lapangan.

Metode yang efektif dalam menjalankan *second break* menurut Don Meyer dari Lipscomb College:

- 1) Pemain yang berbadan besar berlari ke depan secepat mungkin (berusaha mendahului pemain belakang lawan), setiap kali timnya menguasai bola.
- 2) Pemain tersebut merendahkan badannya dan mengunci gerakan pemain lawan tepat di belakangnya.
- 3) Bila pemain lawan berusaha mendorongnya ke luar , pemain bertubuh besar tersebut balik mendorong lebih keras.
- 4) Pada situasi ini, dia meminta bola, menerima operan dari temannya.¹⁷

Pada umumnya *second break* dilakukan setelah fase pertama gagal yaitu *fast break*, gerakan ini dilakukan secara beraturan. *Second break* membutuhkan *ofensive* yang yang agresif agar menghasilkan penerangan yang sempurna yang tidak dapat diatasi lawan. *Fast break/second break* memiliki kelemahan yaitu kemungkinan besar terjadinya *trun over*, pada saat kecepatan permainan tinggi pemain akan mengalami kehilangan *control* bola yang saat itu pula akan terjadinya *trun over* yang mengakibatkan *second break* gagal.

Dalam peyerangan *second break* ini semua pemain bisa melakukan *improvisasi* sebaik mungkin tetapi masih sesuai

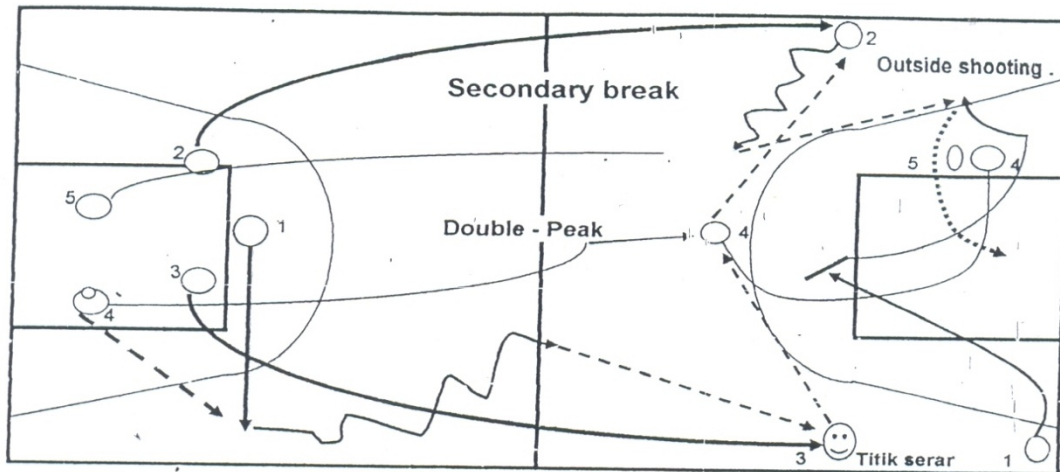
¹⁷ www.cybersportsusa.com diakses hari rabu, tanggal 6 Mei 2014

prosedur yang diberikan kepada pelatih agar menciptakan permainan yang cepat dengan kemungkinan untuk membuat angka. *Passing* yang cepat juga mendukung keberhasilan dari *second break* ini. Jika hal ini dilakukan baik maka lawan akan tidak akan sempat mengatur pertahanan dengan baik, tetapi jika *passing* dilakukan secara lamban maka jalanya *second break* tidak akan berjalan dengan lancar dan lawan akan dengan mudah membentuk pertahan untuk meredam serangan *second break* yang dilakukan, selanjutnya *trailers* atau pemain-pemain pengikut dibutuhkan dalam keberhasilan *second break*, karena bila pola penyerangan *fast break* gagal maka dengan adanya *trailers* dapat terjadi pola penyerangan *second break*.

Pergerakan untuk *second break* dapat tidak diperhatikan oleh orang tengah maupun orang sayap untuk bergerak mendapatkan bola kemudian mencetak angka dengan gerakan *lay up shoot*. *Second break* dapat menawarkan keuntungan untuk tim dalam mencetak angka. Kunci dalam melakukan *second break*, diantaranya:

- 1) Tempatkan pemain pada *line 1* dan *line 5* (kedua sisi lapangan)
- 2) Bawa/kirim bola secepatnya ke depan, baik dengan *passing* atau *dribbling*, lebih utama jika membawa bola ke salah satu sisi lapangan
- 3) Pemain yang berada di belakang pemain yang menguasai bola atau *trailing* (berlawanan sisi dengan pemain yang menguasai bola), biasanya pemain yang melakukan *cutting* untuk meminta bola. Jika ia dapat langsung *shooting* atau *lay up*, jika ia tidak dapat *dipassing* maka pemain tersebut harus meneruskan pergerakannya dan keluar dari daerah ring lawan (*key hole area*)
- 4) Pemain yang berlawanan dengan bola, setelah pemain yang melakukan *cutting* pertama, bergerak melakukan *cutting*. Pemain tersebut boleh berhenti di daerah *free throw* untuk *shooting* atau sebagai pengumpan.¹⁸

¹⁸ Iman Sulaiman, Loc-Cit



Gambar 5 : Second Break

Sumber : Iman Sulaiman, *Much Respect Whit This Game*, Jakarta:PB.PERBASI, 2001,hal.3

Jadi *second break* merupakan serangan lanjutan dari *fast break* di mana biasanya pemain lawan sudah kembali tapi belum kondusif atau teratur dengan baik *defensenya* dan membutuhkan *offensive* dan *defensive* dengan intensitas tinggi.

c. *Early Offense*

Pola penyerangan *early offense* ini digunakan apabila *fast break* dan *second break* 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. *Early Offense* terdiri dari beberapa *Pase* yaitu:

- 1) *Early Push*
- 2) *Continuous Offensive "Flow"*
- 3) *Continuity*¹⁹

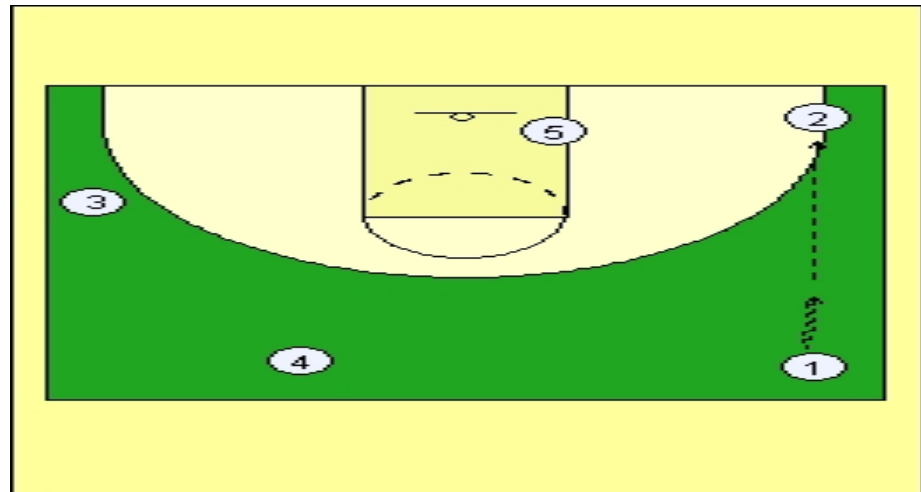
Kelanjutan dari *early offense* mencegah atau menghindari rencana pertahanan dengan memberi tenaga pada pertahanan untuk reaksi dari pada aksi yang cepat. Ketika *offense* mempunyai kemampuan untuk meyerang dalam 2-3 detik, biasanya pertahanan terbagi menjadi 1-1 berubah menjadi kesempatan mencetak angka.

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. 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*

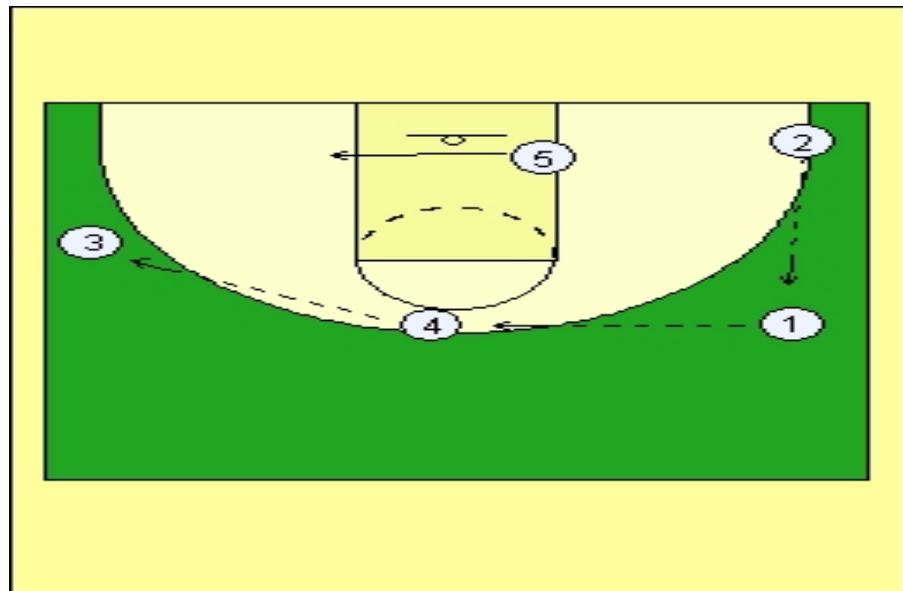
¹⁹ Ibid, h. 115

offens dibutuhkan kualitas *passing* dan skill individu yang baik. *Early offense* merupakan gerakan lanjutan dari *fast break* dan *second break*. Dalam melakukan penyerangan baik itu *fast break* dan *second break*, *eraly offense* pun sangat membutuhkan kondisi fisik yang baik.



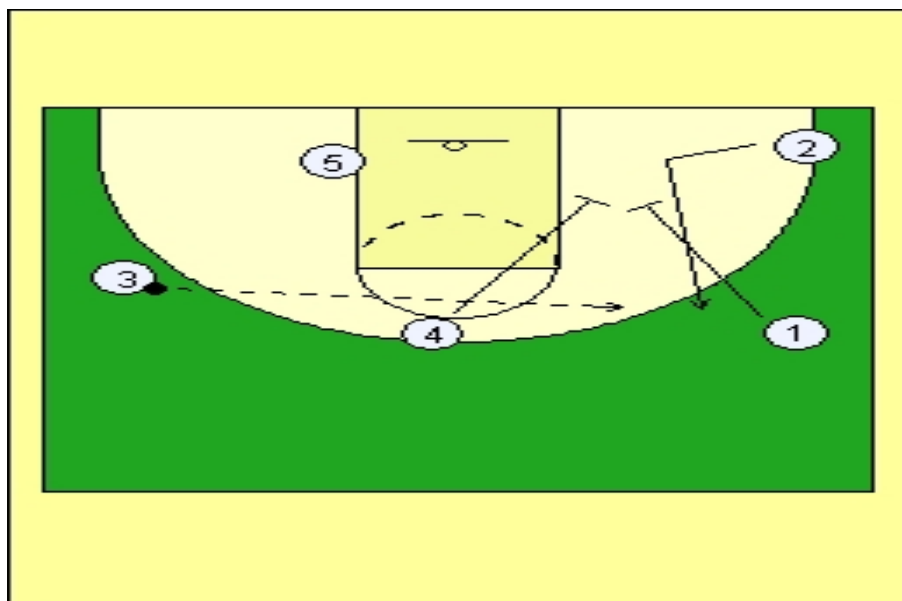
Gambar 6 : Pergerakan *Early Offense* Sumber:
Sumber : <http://www.cybersportsusa.com> diakses 27 mei

2014



Gambar 7: Pergerakan *Early Offense 2*

Sumber : <http://www.cybersportsusa.com> diakses 27 mei 2014

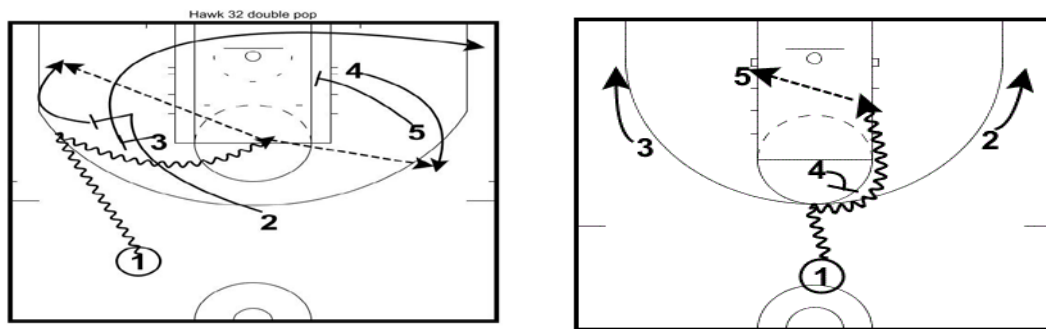


Gambar 8: Pergerakan *Early Offense 3*

Sumber : <http://www.cybersportsusa.com> diakses 27 mei 2014

d. Set offense/Set play

Serangan yang di rencanakan dan di bangun dari awal sampai penyelesaian akhirnya (*finishing*). *Set offense* merupakan kebalikan dari serangan fast break karena penyerangan ini akan mengatur tiap pemain yang mempunyai tugas tertentu dan menguasai jalur-jalur gerakan yang sesuai karakter timnya. Berikut merupakan beberapa contoh pola *set offense*:



Gambar 9: set offense/set play

Sumber : diecoach.blogspot.com diakses 27 mei 2014

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan *passing* sangat dibutuhkan dalam permainan bola basket. *Passing* yang baik dapat menghasilkan suatu sistem penyerangan yang baik pula, karena suatu keberhasilan sistem penyerangan sangat di pengaruhi oleh kualitas *passing* pemain. Kemampuan *passing* sangat

dibutuhkan dalam menjalankan sebuah sistem penyerangan yang akan diterapkan pada pertandingan. Gerak dasar *passing* yang umum seperti *chest pass*, *bounce pass*, *over headpass* akan selalu digunakan pada setiap pertandingan bola basket. Oleh sebab itu kemampuan *passing* pada saat bermain sangat berpengaruh terhadap hasil dari sebuah sistem penyerangan yang dilakukan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Berapakah rata-rata *passing* yang sering dihasilkan tim Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan Bima Sakti dalam satu kali keberhasilan terhadap sistem penyerangan pada pertandingan?
2. Berapakah rata-rata *passing* yang sering dihasilkan tim Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan Bima Sakti dalam satu kali kegagalan dan *turn over* terhadap sistem penyerangan pada pertandingan?

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jakarta dan tempat pengambilan data di hall A basket Senayan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada bulan april 2014 dan waktu pengambilan data pada tanggal 19 April 2014 – 27 April 2014.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini termasuk dalam metode deskriptif dengan teknik pengambilan data observasi/survei. Penelitian ini bermaksud mengetahui kemampuan *passing* terhadap keberhasilan sistem penyerangan tim NBL peringkat 7, 9, dan 11 pada pertandingan NBL seri V Jakarta. Teknik dari penelitian ini adalah observasi dalam bentuk metode penelitian diantaranya:

1. Observasi bebas dengan melihat langsung
2. Observasi tertulis dengan *chart* penelitian yang berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel untuk mencatat data.
3. Observasi dengan teknik dokumenter.
4. Observasi ini di bantu oleh 3 pengamat basket

Metode deskriptif dengan teknik survei observasi di atas dikombinasikan sehingga memperoleh data yang nyata, kemampuan dihitung dari berapa jumlah *passing* yang dihasilkan pada setiap sistem penyerangan yang terdiri dari *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set play*. Caranya dengan menghitung rata-rata jumlah *passing* yang sering dihasilkan dari setiap sistem penyerangan terhadap keberhasilan *ponit*, tidak poin atau *no point* dan *turn over*.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

a. Populasi

Populasi penelitian adalah peringkat bawah dari hasil seri 1 sampai seri 4 pada pertandingan NBL seri V Jakarta 2014.

b. Sampel

Sampel adalah 3 tim peringkat bawah pertandingan seri V NBL 2014.

Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan blanko penelitian yang berisi kolom-kolom tabel dan baris-baris tabel untuk tiap kemampuan keberhasilan dan kegagalan *fast break*, *second break*, dan *early offense*. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kemampuan *passing* terhadap keberhasilan (*point*), *no point*, *turn over*, dan *foul* yang di hasilkan dari sistem *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set offense/set play* yang selanjutnya akan diperoleh data yang bersifat kuantitatif . Sukarsimi dalam bukunya mengatakan: Data kuantitatif tersebut dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentasi.¹

¹ Sukarsimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: Rineke Cipta,1990), h. 347

F. 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 kemampuan *passing* terhadap keberhasilan (*point*), *no point*, *turn over*, dan *foul* yang dihasilkan dari sistem *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set offense/set play*.

G. Teknik Analisa Data

Penelitian ini bertujuan mencari gambaran kemampuan *passing* terhadap keberhasilan (*point*), *no point*, *turn over*, dan *foul* yang dihasilkan dari sistem *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set offense/set play*, sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan persentase:

- a. Menghitung prosentasi atau disebut frekuensi relative (f real)
- b. Menghitung jumlah aktivitas serangan (N)
- c. Menginterpretasikan setiap kriteria kemampuan *passing* terhadap keberhasilan (*point*), *no point*, *turn over*, dan *foul* yang dihasilkan dari sistem *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set offense/set play*.

Untuk menghitung skor rata-rata digunakan rumus:

$$F (\%) = \frac{F_{absolute}}{n} \times 100\% ^2$$

² Sudjana, Metode Statistika, (Bandung:Tarsito,1989), h. 50

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah dilakukan pengambilan data, kemudian dikumpulkan dan dihitung dengan petunjuk tehnik serta pengolahan data, sebagai hasil presentasi rata-rata tingkat kemampuan *passing* terhadap keberhasilan dan kegagalan sistem penyerangan *fast break*, *second break*, *early offense* dan *set play* yang dilakukan oleh masing-masing tim NBL yaitu tim Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan Bima Sakti pada pertandingan NBL seri V Jakarta 2014.

1. Rata-rata Kemampuan *Passing* Terhadap Keberhasilan dan kegagalan Sistem Penyerangan Masing-masing Tim.

a. Hasil Kemampuan Jumlah *Passing* Terhadap Keberhasilan dan kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break*, *Second Break*, *Early Offense*, *Set play* Tim Bola Basket Garuda Bandung Pada Pertandingan NBL seri V Jakarta 2014.

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan aktivitas kemampuan *fast break* Garuda Bandung adalah sebagai berikut. Hasil rata-rata dari kemampuan *passing fast break* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 30 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 56% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 43%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 17 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang

menghasilkan 59% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 42%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 100% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 0%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

**Ket: P = Point NP = No Point
F = Foul TO = Turn Over**

FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	10	33	7	23	10	33	3	10	30	100
2	4	24	6	35	4	24	3	18	17	100
3	0	0	1	100	0	0	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	14	29	14	29	14	29	6	13	48	

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing second break* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 3 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 12 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 67% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 33%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 7 penyerangan dengan

keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 72% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 29%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	0	0	0	0	2	67	1	33	3	100
2	4	33	4	33	4	33	0	0	12	100
3	3	43	2	29	2	29	0	0	7	100
4	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	7	30	6	26	9	39	1	4	23	

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing early offense* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 24 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 58% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 42%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 7 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 28% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn*

over 71%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 4 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 50% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 50%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan Early Offense Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

EARLY OFFENS

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	8	33	6	25	7	29	3	13	24	100
2	1	14	1	14	5	71	0	0	7	100
3	1	25	1	25	1	25	1	25	4	100
JUMLAH STATUS	10	29	8	23	13	37	4	11	35	

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing set play* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 45 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 40% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 60%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 93 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 45% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 55%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 116 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 38% dan

dengan kegagalan no point serta *turn over* 62%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 89 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 44% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 56%. Aktivitas *passing* 5 kali terdapat 52 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 38% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 62%. Aktivitas *passing* 6 kali terdapat 18 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 45% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 55%. Aktivitas *passing* 7 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 9 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	7	16	11	24	17	38	10	22	45	100
2	26	28	16	17	32	34	19	20	93	100
3	31	27	13	11	43	37	29	25	116	100
4	29	33	10	11	33	37	17	19	89	100

5	16	31	4	8	19	37	13	25	52	100
6	3	17	5	28	8	44	2	11	18	100
7	0	0	0	0	0	0	1	100	1	100
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	1	100	1	100

1. Kesimpulan Data Sistem penyerangan Garuda Bandung

- a. Total aktivitas *fast break* 48, kemampuan *fast break* menghasilkan keberhasilan 58% dengan kegagalan 42%, paling banyak melakukan 1 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
- b. Total aktivitas *second break* 23, kemampuan *second break* menghasilkan keberhasilan 56% dengan kegagalan 44%, paling banyak melakukan 2 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
- c. Total aktivitas *early offense* 35, kemampuan *early offense* menghasilkan keberhasilan 52% dengan kegagalan 48%, paling banyak melakukan 1 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
- d. Total aktivitas *set play* 415, kemampuan *set play* menghasilkan keberhasilan 41% dengan kegagalan 59%, paling banyak melakukan 3 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.

b. Hasil Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break*, *Second Break*, *Early Offense*, *Set Play* Tim Bola Basket Pacific Caesar Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014

Hasil rata-rata kemampuan *fast break* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 31 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 29% dan dengan kegagalan *no point*

serta *turn over* 71%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 15 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 40% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 60%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 116 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 38% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 60%.

Tabel 5. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	7	23	2	6	13	42	9	29	31	100
2	4	27	2	13	5	33	4	27	15	100
3	2	67	1	33	0	0	0	0	3	100
JUMLAH STATUS	13	27	5	10	18	37	13	27	49	

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing second break* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 2 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 50% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 50%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 10 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul*

yang menghasilkan 50% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 50%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 8 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 63% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 37%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 6. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	0	0	1	50	1	50	0	0	2	100
2	4	40	1	10	4	40	1	10	10	100
3	4	50	1	13	2	25	1	13	8	100
4	0	0	0	0	0	0	1	100	1	100
JUMLAH STATUS	8	38	3	14	7	33	3	14	21	

Hasil rata-rata kemampuan *passing early offense* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 11 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 36% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 64%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 13 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul*

yang menghasilkan 70% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 30%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 3 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 67% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 33%.

Tabel 7. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Early Offense* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

EARLY OFFENSE

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	1	9	3	27	5	45	2	18	11	100
2	8	62	1	8	4	31	0	0	13	100
3	2	67	0	0	1	33	0	0	3	100
JUMLAH STATUS	11	41	4	15	10	37	2	7	27	

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing set play* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 32 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 28% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 72%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 89 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 33% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 67%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 99 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 35% dan dengan

kegagalan *no point* serta *turn over* 65%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 64 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 49% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 51%. Aktivitas *passing* 5 kali terdapat 41 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 47% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 53%. Aktivitas *passing* 6 kali terdapat 14 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 35% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 65%. Aktivitas *passing* 7 kali terdapat 12 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 42% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 58%. Aktivitas *passing* 8 kali terdapat 3 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 9 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 10 kali terdapat 2 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 11 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	5	16	4	13	17	53	6	19	32	100
2	23	26	6	7	43	48	17	19	89	100
3	26	26	9	9	45	45	19	19	99	100
4	23	36	8	13	22	34	11	17	64	100
5	13	32	6	15	15	37	7	17	41	100
6	3	21	2	14	6	43	3	21	14	100
7	5	42	0	0	6	50	1	8	12	100
8	0	0	0	0	2	67	1	33	3	100
9	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
10	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	98	27	35	10	160	45	65	18	358	

2. Kesimpulan Data Sistem Penyerangan Pacific Caesar

- a. Total aktivitas *fast break* 49, kemampuan *fast break* menghasilkan keberhasilan 36% dengan kegagalan 64%, paling banyak melakukan 1 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.

- b. Total aktivitas *second break* 21, kemampuan *second break* menghasilkan keberhasilan 52% dengan kegagalan 48%, paling banyak melakukan 2 dan 3 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
 - c. Total aktivitas *early offense* 27, kemampuan *early offense* menghasilkan keberhasilan 56% dengan kegagalan 44%, paling banyak melakukan 2 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
 - d. Total aktivitas *set play* 358, kemampuan *set play* menghasilkan keberhasilan 37% dengan kegagalan 63%, paling banyak melakukan 3 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
- c. **Hasil Kemampuan Jumlah *Passing* Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break, Second Break, Early Offense, Set Play* Tim Bola Basket Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014.**

Hasil rata-rata kemampuan *fast break* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 28 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 47% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 53%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 23 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 39% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 61%.

Tabel 9. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Bima Sakti.

**Ket: P = Point NP = No Point
F = Foul TO = Turn Over**

FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	8	29	5	18	11	39	4	14	28	100
2	3	13	6	26	9	39	5	22	23	100
JUMLAH STATUS	11	22	11	22	20	39	9	18	51	

Hasil rata-rata kemampuan *second break* menunjukkan aktivitas *passing* 2 kali terdapat 5 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 60% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 40%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 12 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 83% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 17%.

Table 10. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Bima Sakti.

**Ket: P = Point NP = No Point
F = Foul TO = Turn Over**

SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
2	3	60	0	0	1	20	1	20	5	100
3	5	42	5	42	2	17	0	0	12	100
JUMLAH STATUS	8	47	5	29	3	18	1	6	17	

Hasil rata-rata kemampuan *early offense* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 25 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 28% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 72%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 15 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 40% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 60%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 2 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%.

Tabel 11. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *early offense* Tim Bola Basket Bima Sakti.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
 F = *Foul* TO = *Turn Over*

EARLY OFFENSE

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	5	20	2	8	17	68	1	4	25	100
2	4	27	2	13	4	27	5	33	15	100
3	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
JUMLAH STATUS	9	21	4	10	22	52	7	17	42	

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing set play* menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 30 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 43% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 57%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 83 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 30% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 70%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 82 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 43% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 57%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 80 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 48% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 52%. Aktivitas *passing* 5 kali terdapat 51 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 45% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 55%. Aktivitas *passing* 6 kali terdapat 42 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang

menghasilkan 31% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 69%. Aktivitas *passing* 7 kali terdapat 12 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 8% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 92%. Aktivitas *passing* 8 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 12. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Bima Sakti.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	4	13	9	30	4	13	13	43	30	100
2	15	18	10	12	41	49	17	20	83	100
3	22	27	13	16	32	39	15	18	82	100
4	22	28	16	20	30	38	12	15	80	100
5	14	27	9	18	19	37	9	18	51	100
6	8	19	5	12	23	55	6	14	42	100
7	1	8	0	0	6	50	5	42	12	100
8	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH	86	23	62	16	156	41	77	20	381	

3. Kesimpulan Data Sistem Penyerangan Bima Sakti

- a. Total aktivitas *fast break* 51, kemampuan *fast break* menghasilkan keberhasilan 44% dengan kegagalan 56%, paling banyak melakukan 1 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.

- b. Total aktivitas *second break* 17, kemampuan *second break* menghasilkan keberhasilan 76% dengan kegagalan 24%, paling banyak melakukan 2 dan 3 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
- c. Total aktivitas *early offense* 42, kemampuan *early offense* menghasilkan keberhasilan 31% dengan kegagalan 69%, paling banyak melakukan 2 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.
- d. Total aktivitas *set play* 381, kemampuan *set play* menghasilkan keberhasilan 39% dengan kegagalan 61%, paling banyak melakukan 3 dan 4 kali *passing* dalam menghasilkan *point*.

2. Rata-Rata Kemampuan *Passing* Terhadap Seluruh Keberhasilan dan Kegagalan Sistem Penyerangan

Setelah dilakukan pengambilan data, kemudian dikumpulkan dan dihitung dengan petunjuk teknik serta pengolahan data, sebagai hasil presentasi rata-rata tingkat kemampuan *passing* terhadap gabungan keseluruhan keberhasilan dan kegagalan pada setiap sistem penyerangan *fast break*, *second break*, *early offense*, dan *set play* yang dilakukan oleh tim NBL Garuda Bandung, Pacific Ceasar, dan Bima Sakti pada pertandingan NBL seri V Jakarta.

a. Hasil Kemampuan Jumlah Passing Pada Setiap Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta.

Hasil rata-rata kemampuan *fast break* secara keseluruhan menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 89 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 44% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 56%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 55 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 45% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 55%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 4 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 100% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 0%.

Table 13. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *fast break* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan Bima Sakti .

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

JUMLAH FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	25	28	14	16	34	38	16	18	89	100
2	11	20	14	25	18	33	12	22	55	100
3	2	50	2	50	0	0	0	0	4	100
JUMLAH STATUS	38	26	30	20	52	35	28	19	148	

b. Hasil Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Setiap Keberhasilan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti Pada Pertandingan Nbl Seri V Jakarta 2014.

Hasil rata-rata kemampuan *second break* secara keseluruhan menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 5 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 20% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 80%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 27 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 60% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 40%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 27 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 74% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 26%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 2 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%.

Table 14. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti.

Ket: **P = *Point*** **NP = *No Point***
 F = *Foul* **TO = *Turn Over***

JUMLAH SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	0	0	1	20	3	60	1	20	5	100
2	11	41	5	19	9	33	2	7	27	100
3	12	44	8	30	6	22	1	4	27	100
4	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
JUMLAH STATUS	23	38	14	23	19	31	5	8	61	

c. Hasil Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Setiap Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *early offense* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti Pada Pertandingan Nbl Seri V Jakarta 2014.

Hasil rata-rata kemampuan *passing early offense* secara keseluruhan menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 60 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 42% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 58%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 35 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 49% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 51%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 9 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 44% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 56%.

Table 15. Persentase Kemampuan Jumlah Passing Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *early offense* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti .

Ket: **P = Point** **NP = No Point**
 F = Foul **TO = Turn Over**

JUMLAH EARLY OFFENSE

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	14	23	11	18	29	48	6	10	60	100
2	13	37	4	11	13	37	5	14	35	100
3	3	33	1	11	3	33	2	22	9	100
JUMLAH STATUS	30	29	16	15	45	43	13	13	104	

- d. Hasil Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Setiap Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014.

Hasil rata-rata dari kemampuan *passing* set play menunjukkan aktivitas *passing* 1 kali terdapat 107 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 37% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 63%. Aktivitas *passing* 2 kali terdapat 265 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 36% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 64%. Aktivitas *passing* 3 kali terdapat 297 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 39% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 61%. Aktivitas *passing* 4 kali terdapat 233 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 47% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn*

over 53%. Aktivitas *passing* 5 kali terdapat 144 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 43% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 57%. Aktivitas *passing* 6 kali terdapat 74 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 35% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 65%. Aktivitas *passing* 7 kali terdapat 25 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 24% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 76%. Aktivitas *passing* 8 kali terdapat 4 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 9 kali terdapat 2 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 10 kali terdapat 2 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Aktivitas *passing* 11 kali terdapat 1 penyerangan dengan keberhasilan *point* dan *foul* yang menghasilkan 0% dan dengan kegagalan *no point* serta *turn over* 100%. Dalam table dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 16. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti.

Ket: **P = *Point*** **NP = *No Point***
 F = *Foul* **TO = *Turn Over***

JUMLAH SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	16	15	24	22	38	36	29	27	107	100
2	64	24	32	12	116	44	53	20	265	100
3	79	27	35	12	120	40	63	21	297	100
4	74	32	34	15	85	36	40	17	233	100
5	43	30	19	13	53	37	29	20	144	100
6	14	19	12	16	37	50	11	15	74	100
7	6	24	0	0	12	48	7	28	25	100
8	0	0	0	0	3	75	1	25	4	100
9	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
10	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	296	26	156	14	468	41	234	20	1154	

B. Analisis Data

Table 17. Rata-Rata Jumlah Seluruh Kemampuan Per Passing Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Tim Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar Dan Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014.

KET: **P = *Point*** **NP = *No Point***
 F = *Foul* **TO = *Turn Over***

JUMLAH PASSING	STATUS								JUMLAH	%
	KEBERHASILAN				KEGAGALAN					
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	55	21	50	19	104	40	52	20	261	100
2	99	26	55	14	156	41	72	19	382	100
3	96	28	46	14	129	38	66	20	337	100
4	74	31	34	14	86	37	41	17	235	100
5	43	30	19	13	53	37	29	20	144	100
6	14	19	12	16	37	50	11	15	74	100
7	6	24	0	0	12	48	7	28	25	100
8	0	0	0	0	3	75	1	25	4	100
9	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
10	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH	387	26	216	15	584	40	280	19	1467	

Pada pertandingan NBL (*National basketball League*) seri V Jakarta 2014 jumlah *passing* yang dihasilkan dari seluruh pertandingan tiga tim papan bawah adalah 1467 kali *passing*, dengan jumlah keberhasilan *passing* sebanyak 603 kali atau 41% dan mengalami kegagalan *passing* sebanyak 864 kali atau 59%.

Dari data diatas jumlah *passing* yang banyak dalam menghasilkan point adalah 2, 3, dan 4 kali *passing* dan dan jumlah *passing* yang banyak dalam menghasilkan kegagalan adalah 1, 2 dan 3 kali *passing*. Keberhasilan lebih rendah persentasinya dari pada kegagalan dalam melakukan *passing*, dalam hal ini disebabkan karena kurangnya komunikasi antar pemain dalam satu tim, tidak tepatnya *timing* dalam melakukan *passing*, kurang baiknya akurasi dalam melakukan *passing*, kurang baiknya pemain dalam

melakukan *finishing*, serta baiknya penjagaan atau *deffense* yang dilakukan tim lawan sehingga pemain menyerang susah atau gagal melakukan *passing* maupun dalam mencetak angka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

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

Pada pertandingan NBL (*National basketball League*) seri V Jakarta 2014 jumlah *passing* yang dihasilkan dari seluruh pertandingan tiga tim papan bawah adalah 1467 kali *passing*, dengan jumlah keberhasilan *passing* sebanyak 603 kali atau 41% dan mengalami kegagalan *passing* sebanyak 864 kali atau 59%. Dan Dari data pertandingan NBL seri V Jakarta 2014 jumlah *passing* yang banyak dalam menghasilkan point adalah 2, 3, dan 4 kali *passing* dan jumlah *passing* yang banyak dalam menghasilkan kegagalan adalah 1, 2 dan 3 kali *passing*.

A. SARAN

1. Hendaknya lebih difokuskan dan lebih dimatangkan mengenai komunikasi dalam *passing* pada saat melakukan pola penyerangan dengan *fast break*, *second break* dan *early offense* dalam perencanaan latihan tim untuk mengurangi *turn over*.

2. Agar pelatih setiap tim dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan masing-masing sistem penyerangan yang ada dan dapat meningkatkannya.
3. Agar pelatih setiap tim meningkatkan akurasi *passing* dalam melakukan sistem penyerangan karena hal ini dapat memberikan kontribusi yang baik dalam menghasilkan angka.

DAFTAR PUSTAKA

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

Converse All Star, *How To Play Like Pro*, New York: John Willey and Sons Inc, 1996.

Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahas Indonesia*, Edisi Ke-4, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama).

Edy, S.R., *My Basketball Handbook*, Jakarta:PT. Grafindo Persada, 2002.

Ferry, Richard H., *Bimbingan Bermain Bola Basket*, Jakarta: Mutiara Jakarta, 1982.

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

Iman, Sulaiman, *Much Respect With This Game*, Jakarta: PB. Perbasi, 2001.

Nuril, Ahmadi, *Permainan Bola Basket*, Solo: Era Intermedia, 2007.

Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 1989.

Sukarsimi, Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineke Cipta, 1990.

Teague, Bertha Frank, *Basketball For Girl*, New York: Roland Press Company, 1962.

Widiastuti, *Belajar Motorik*, Jakarta:FIK UNJ, 2003.

Wissel, Hal, *Bola Basket, Langkah Sukses*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996.

Wooden, John R., *Permainan Bola Basket*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

<http://www.cybersportsusa.com>

<http://diecoach.blogspot.com>

<http://nblindonesia.com>

Lampiran 1.

Tabel 1. Persentasi Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	10	33	7	23	10	33	3	10	30	100
2	4	24	6	35	4	24	3	18	17	100
3	0	0	1	100	0	0	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	14	29	14	29	14	29	6	13	48	

Persentase keberhasilan dan kegagalan setiap jumlah *passing* dalam system penyerangan *fast break*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{10}{30} \times 100\% = 33\%$$

$$F = \frac{7}{30} \times 100\% = 23\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing 1*:

$$NP = \frac{10}{30} \times 100\% = 33\%$$

$$TO = \frac{3}{30} \times 100\% = 10\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing 2*:

$$P = \frac{4}{17} \times 100\% = 24\%$$

$$F = \frac{6}{17} \times 100\% = 35\%$$

4. Persentase kegagalan *passing 2*:

$$NP = \frac{4}{17} \times 100\% = 24\%$$

$$TO = \frac{3}{17} \times 100\% = 18\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing 3*:

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

Persenta sejumlah status keberhasilan dan kegagalan pada system *fast break* Garuda Bandung:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Percentase *point*:

$$P = \frac{14}{48} \times 100\% = 29\%$$

2. Percentase *foul*:

$$F = \frac{14}{48} \times 100\% = 29\%$$

3. Percentase *no point*:

$$NP = \frac{14}{48} \times 100\% = 29\%$$

4. Percentase *turn offer*:

$$TO = \frac{6}{48} \times 100\% = 13\%$$

Lampiran 2.

Tabel 2. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	0	0	0	0	2	67	1	33	3	100
2	4	33	4	33	4	33	0	0	12	100
3	3	43	2	29	2	29	0	0	7	100
4	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	7	30	6	26	9	39	1	4	23	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam system penyerangan *second break*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{2}{3} \times 100\% = 67\%$$

$$TO = \frac{1}{30} \times 100\% = 33\%$$

2. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{4}{12} \times 100\% = 33\%$$

$$F = \frac{4}{12} \times 100\% = 33\%$$

3. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{4}{12} \times 100\% = 33\%$$

4. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{3}{7} \times 100\% = 43\%$$

$$F = \frac{2}{7} \times 100\% = 29\%$$

5. Persentase kegagalan *passing* 3:

$$NP = \frac{2}{7} \times 100\% = 29\%$$

6. Persentase kegagalan *passing* 4:

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

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *fast break* Garuda Bandung:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{7}{23} \times 100\% = 30\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{6}{23} \times 100\% = 26\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{9}{23} \times 100\% = 39\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{1}{23} \times 100\% = 4\%$$

Lampiran 3.

Tabel 3. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Early Offense* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

EARLY OFFENS

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	8	33	6	25	7	29	3	13	24	100
2	1	14	1	14	5	71	0	0	7	100
3	1	25	1	25	1	25	1	25	4	100
JUMLAH STATUS	10	29	8	23	13	37	4	11	35	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam system penyerangan *early offense*:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{8}{24} \times 100\% = 33\%$$

$$F = \frac{6}{24} \times 100\% = 25\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{7}{24} \times 100\% = 29\%$$

$$TO = \frac{3}{24} \times 100\% = 13\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{1}{7} \times 100\% = 14\%$$

$$F = \frac{1}{7} \times 100\% = 14\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{5}{7} \times 100\% = 71\%$$

5. Peresentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

$$F = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

$$TO = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

Persentase sejumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *early offense* Garuda Bandung:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{10}{35} \times 100\% = 29\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{8}{35} \times 100\% = 23\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{13}{35} \times 100\% = 37\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{4}{35} \times 100\% = 11\%$$

Lampiran 4.

Tabel 4. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Garuda Bandung.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	7	16	11	24	17	38	10	22	45	100
2	26	28	16	17	32	34	19	20	93	100
3	31	27	13	11	43	37	29	25	116	100
4	29	33	10	11	33	37	17	19	89	100
5	16	31	4	8	19	37	13	25	52	100
6	3	17	5	28	8	44	2	11	18	100
7	0	0	0	0	0	0	1	100	1	100
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	1	100	1	100
JUMLAH STATUS	112	27	59	14	152	37	92	22	415	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *set play*:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{7}{45} \times 100\% = 16\%$$

$$F = \frac{11}{45} \times 100\% = 24\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{17}{45} \times 100\% = 38\%$$

$$TO = \frac{10}{45} \times 100\% = 22\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{26}{93} \times 100\% = 28\%$$

$$F = \frac{16}{93} \times 100\% = 17\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{32}{93} \times 100\% = 34\%$$

$$TO = \frac{19}{93} \times 100\% = 20\%$$

5. Peresentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{31}{116} \times 100\% = 27\%$$

$$F = \frac{13}{116} \times 100\% = 11\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{43}{116} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{29}{116} \times 100\% = 25\%$$

7. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 4:

$$P = \frac{29}{89} \times 100\% = 33\%$$

$$F = \frac{10}{89} \times 100\% = 11\%$$

8. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 4:

$$NP = \frac{33}{89} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{17}{89} \times 100\% = 19\%$$

9. Persentase keberhasilan *passing* 5:

$$P = \frac{16}{52} \times 100\% = 31\%$$

$$F = \frac{4}{52} \times 100\% = 8\%$$

10. Persentase kegagalan *passing* 5:

$$NP = \frac{19}{52} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{13}{52} \times 100\% = 25\%$$

11. Persentase keberhasilan *passing* 6:

$$P = \frac{3}{18} \times 100\% = 17\%$$

$$F = \frac{5}{18} \times 100\% = 28\%$$

12. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 6:

$$NP = \frac{8}{18} \times 100\% = 44\%$$

$$TO = \frac{2}{18} \times 100\% = 11\%$$

13. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 7:

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

14. Persentase kegagalan *passing* 9:

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

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *set play* Garuda Bandung:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{112}{415} \times 100\% = 27\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{59}{415} \times 100\% = 14\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{152}{415} \times 100\% = 37\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{92}{415} \times 100\% = 22\%$$

Lampiran 5.

Tabel 5. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	7	23	2	6	13	42	9	29	31	100
2	4	27	2	13	5	33	4	27	15	100
3	2	67	1	33	0	0	0	0	3	100
JUMLAH STATUS	13	27	5	10	18	37	13	27	49	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam system penyerangan *fast break*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{7}{31} \times 100\% = 23\%$$

$$F = \frac{2}{31} \times 100\% = 6\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{13}{31} \times 100\% = 42\%$$

$$TO = \frac{9}{31} \times 100\% = 29\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{4}{15} \times 100\% = 27\%$$

$$F = \frac{2}{15} \times 100\% = 13\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{5}{15} \times 100\% = 33\%$$

$$TO = \frac{4}{15} \times 100\% = 27\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{2}{3} \times 100\% = 67\%$$

$$F = \frac{1}{3} \times 100\% = 33\%$$

Persentase sejumlah status keberhasilan dan kegagalan pada system *fast break* Pacific Caesar:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{13}{49} \times 100\% = 27\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{5}{49} \times 100\% = 10\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{18}{49} \times 100\% = 37\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{13}{49} \times 100\% = 27\%$$

Lampiran 6.

Tabel 6. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	0	0	1	50	1	50	0	0	2	100
2	4	40	1	10	4	40	1	10	10	100
3	4	50	1	13	2	25	1	13	8	100
4	0	0	0	0	0	0	1	100	1	100
JUMLAH STATUS	8	38	3	14	7	33	3	14	21	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *second break*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase keberhasilan jumlah *passing* 1:

$$F = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{4}{10} \times 100\% = 40\%$$

$$F = \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{4}{10} \times 100\% = 40\%$$

$$TO = \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{4}{8} \times 100\% = 50\%$$

$$F = \frac{1}{8} \times 100\% = 13\%$$

6. Persentase kegagalan *passing* 3:

$$NP = \frac{2}{8} \times 100\% = 25\%$$

$$TO = \frac{1}{8} \times 100\% = 13\%$$

7. Persentase kegagalan *passing* 4:

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

Persentase sejumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *second break* Pacific Caesar:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{8}{21} \times 100\% = 38\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{3}{21} \times 100\% = 14\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{7}{21} \times 100\% = 33\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{3}{21} \times 100\% = 14\%$$

Lampiran 7.

Tabel 7. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Early Offense* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: *P = Point* *NP = No Point*
 F = Foul *TO = Turn Over*

EARLY OFFENSE

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	1	9	3	27	5	45	2	18	11	100
2	8	62	1	8	4	31	0	0	13	100
3	2	67	0	0	1	33	0	0	3	100
JUMLAH STATUS	11	41	4	15	10	37	2	7	27	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam system penyerangan *early offense*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{1}{11} \times 100\% = 9\%$$

$$F = \frac{3}{11} \times 100\% = 27\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{5}{11} \times 100\% = 45\%$$

$$TO = \frac{2}{11} \times 100\% = 18\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{8}{13} \times 100\% = 62\%$$

$$F = \frac{1}{13} \times 100\% = 8\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{4}{13} \times 100\% = 31\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{2}{3} \times 100\% = 67\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{1}{3} \times 100\% = 33\%$$

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada system *early offense* Pacific Caesar:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{11}{27} \times 100\% = 41\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{4}{27} \times 100\% = 15\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{10}{27} \times 100\% = 37\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{2}{27} \times 100\% = 7\%$$

Lampiran 8.

Tabel 8. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Pacific Caesar.

Ket: *P = Point* *NP = No Point*
 F = Foul *TO = Turn Over*

SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	5	16	4	13	17	53	6	19	32	100
2	23	26	6	7	43	48	17	19	89	100
3	26	26	9	9	45	45	19	19	99	100
4	23	36	8	13	22	34	11	17	64	100
5	13	32	6	15	15	37	7	17	41	100
6	3	21	2	14	6	43	3	21	14	100
7	5	42	0	0	6	50	1	8	12	100
8	0	0	0	0	2	67	1	33	3	100
9	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
10	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	98	27	35	10	160	45	65	18	358	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *set play*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{5}{32} \times 100\% = 16\%$$

$$F = \frac{4}{32} \times 100\% = 13\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{17}{32} \times 100\% = 53\%$$

$$TO = \frac{6}{32} \times 100\% = 19\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{23}{89} \times 100\% = 26\%$$

$$F = \frac{6}{89} \times 100\% = 7\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{43}{89} \times 100\% = 48\%$$

$$TO = \frac{17}{89} \times 100\% = 19\%$$

5. Peresentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{25}{99} \times 100\% = 26\%$$

$$F = \frac{9}{99} \times 100\% = 9\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{45}{99} \times 100\% = 45\%$$

$$TO = \frac{19}{99} \times 100\% = 19\%$$

7. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 4:

$$P = \frac{23}{64} \times 100\% = 36\%$$

$$F = \frac{8}{64} \times 100\% = 13\%$$

8. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 4:

$$NP = \frac{22}{64} \times 100\% = 34\%$$

$$TO = \frac{11}{64} \times 100\% = 17\%$$

9. Persentase keberhasilan *passing* 5:

$$P = \frac{13}{41} \times 100\% = 36\%$$

$$F = \frac{6}{41} \times 100\% = 15\%$$

10. Persentase kegagalan *passing* 5:

$$NP = \frac{15}{41} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{7}{41} \times 100\% = 17\%$$

11. Persentase keberhasilan *passing* 6:

$$P = \frac{3}{14} \times 100\% = 21\%$$

$$F = \frac{2}{14} \times 100\% = 14\%$$

12. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 6:

$$NP = \frac{86}{14} \times 100\% = 43\%$$

$$TO = \frac{3}{14} \times 100\% = 21\%$$

13. Persentase keberhasilan jumlah *Passing* 7:

$$P = \frac{5}{12} \times 100\% = 42\%$$

14. Persentase kegagalan *passing* 7:

$$NP = \frac{6}{12} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{1}{12} \times 100\% = 8\%$$

15. Persentase kegagalan *passing* 8:

$$NP = \frac{2}{3} \times 100\% = 67\%$$

$$TO = \frac{1}{3} \times 100\% = 33\%$$

16. Peresentase kegagalan *passing* 9:

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

17. Persentase kegagalan *passing* 10:

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

18. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 11:

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

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *set play* Pacific Caesar:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{98}{358} \times 100\% = 27\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{35}{358} \times 100\% = 10\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{160}{358} \times 100\% = 45\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{65}{358} \times 100\% = 18\%$$

Lampiran 9.

Tabel 9. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Fast Break* Tim Bola Basket Bima Sakti.

Ket: P = Point NP = No Point
 F = Foul TO = Turn Over

FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	8	29	5	18	11	39	4	14	28	100
2	3	13	6	26	9	39	5	22	23	100
JUMLAH STATUS	11	22	11	22	20	39	9	18	51	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *fast break*:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{8}{28} \times 100\% = 29\%$$

$$F = \frac{5}{28} \times 100\% = 18\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{11}{28} \times 100\% = 39\%$$

$$TO = \frac{4}{28} \times 100\% = 14\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{3}{23} \times 100\% = 13\%$$

$$F = \frac{6}{23} \times 100\% = 26\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{9}{23} \times 100\% = 39\%$$

$$TO = \frac{5}{23} \times 100\% = 22\%$$

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *fast break* Bima Sakti:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Percentase *point*:

$$P = \frac{11}{51} \times 100\% = 22\%$$

2. Percentase *foul*:

$$F = \frac{11}{51} \times 100\% = 22\%$$

3. Percentase *no point*:

$$NP = \frac{20}{51} \times 100\% = 39\%$$

4. Percentase *turn offer*:

$$TO = \frac{9}{51} \times 100\% = 18\%$$

Lampiran 10.

Table 10. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Bima Sakti.

Ket: P = Point NP = No Point
 F = Foul TO = Turn Over

SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
2	3	60	0	0	1	20	1	20	5	100
3	5	42	5	42	2	17	0	0	12	100
JUMLAH STATUS	8	47	5	29	3	18	1	6	17	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *second break*:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$$

2. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

$$TO = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

3. Peresentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{5}{12} \times 100\% = 42\%$$

$$F = \frac{5}{12} \times 100\% = 42\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 3:

$$NP = \frac{2}{12} \times 100\% = 17\%$$

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *second break* Bima Sakti:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{8}{17} \times 100\% = 47\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{5}{17} \times 100\% = 29\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{3}{17} \times 100\% = 18\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{1}{17} \times 100\% = 6\%$$

Lampiran 11.

Tabel 11. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *early offense* Tim Bola Basket Bima Sakti.

Ket: P = Point NP = No Point
 F = Foul TO = Turn Over

EARLY OFFENSE

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	5	20	2	8	17	68	1	4	25	100
2	4	27	2	13	4	27	5	33	15	100
3	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
JUMLAH STATUS	9	21	4	10	22	52	7	17	42	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *early offense*:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{5}{25} \times 100\% = 20\%$$

$$F = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{17}{25} \times 100\% = 68\%$$

$$TO = \frac{1}{25} \times 100\% = 4\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{4}{15} \times 100\% = 27\%$$

$$F = \frac{2}{15} \times 100\% = 13\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{4}{15} \times 100\% = 27\%$$

$$TO = \frac{5}{15} \times 100\% = 33\%$$

5. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *early offense* Bima Sakti:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{9}{42} \times 100\% = 21\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{4}{42} \times 100\% = 10\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{22}{42} \times 100\% = 52\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{7}{42} \times 100\% = 17\%$$

Lampiran 12.

Tabel 12. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Bima Sakti.

Ket: **P = Point** **NP = No Point**
 F = Foul **TO = Turn Over**

SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	4	13	9	30	4	13	13	43	30	100
2	15	18	10	12	41	49	17	20	83	100
3	22	27	13	16	32	39	15	18	82	100
4	22	28	16	20	30	38	12	15	80	100
5	14	27	9	18	19	37	9	18	51	100
6	8	19	5	12	23	55	6	14	42	100
7	1	8	0	0	6	50	5	42	12	100
8	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	86	23	62	16	156	41	77	20	381	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *set play*:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{4}{30} \times 100\% = 13\%$$

$$F = \frac{9}{30} \times 100\% = 30\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{4}{30} \times 100\% = 13\%$$

$$TO = \frac{13}{30} \times 100\% = 43\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{15}{83} \times 100\% = 18\%$$

$$F = \frac{10}{83} \times 100\% = 12\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{41}{83} \times 100\% = 49\%$$

$$TO = \frac{17}{83} \times 100\% = 20\%$$

5. Peresentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{22}{82} \times 100\% = 27\%$$

$$F = \frac{13}{82} \times 100\% = 16\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{32}{82} \times 100\% = 39\%$$

$$TO = \frac{15}{82} \times 100\% = 18\%$$

7. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 4:

$$P = \frac{22}{80} \times 100\% = 28\%$$

$$F = \frac{16}{80} \times 100\% = 20\%$$

8. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 4:

$$NP = \frac{30}{80} \times 100\% = 38\%$$

$$TO = \frac{12}{80} \times 100\% = 15\%$$

9. Persentase keberhasilan *passing* 5:

$$P = \frac{14}{51} \times 100\% = 27\%$$

$$F = \frac{9}{51} \times 100\% = 18\%$$

10. Persentase kegagalan *passing* 5:

$$NP = \frac{19}{51} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{9}{51} \times 100\% = 18\%$$

11. Persentase keberhasilan *passing* 6:

$$P = \frac{8}{42} \times 100\% = 19\%$$

$$F = \frac{5}{42} \times 100\% = 12\%$$

12. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 6:

$$NP = \frac{23}{42} \times 100\% = 55\%$$

$$TO = \frac{6}{42} \times 100\% = 14\%$$

13. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 7:

$$P = \frac{1}{12} \times 100\% = 8\%$$

14. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 7:

$$NP = \frac{6}{12} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{5}{12} \times 100\% = 42\%$$

15. Persentase kegagalan *passing* 8:

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

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *set play* Bima Sakti:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{86}{381} \times 100\% = 23\%$$

2. Percentase *foul*:

$$F = \frac{62}{381} \times 100\% = 16\%$$

3. Percentase *no point*:

$$NP = \frac{156}{381} \times 100\% = 41\%$$

4. Percentase *turn offer*:

$$TO = \frac{77}{381} \times 100\% = 20\%$$

Lampiran 13.

Table 13. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *fast break* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan BimaSakti.

Ket: $P = Point$ $NP = No Point$
 $F = Foul$ $TO = Turn Over$

JUMLAH FAST BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	25	28	14	16	34	38	16	18	89	100
2	11	20	14	25	18	33	12	22	55	100
3	2	50	2	50	0	0	0	0	4	100
JUMLAH STATUS	38	26	30	20	52	35	28	19	148	

Persentase jumlah keberhasilan *passing* dalam system penyerangan *fast break* pada tim Garuda Bandung, pacific Caesar dan BimaSakti:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{25}{89} \times 100\% = 28\%$$

$$F = \frac{14}{89} \times 100\% = 16\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{34}{89} \times 100\% = 38\%$$

$$TO = \frac{16}{89} \times 100\% = 18\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{11}{55} \times 100\% = 20\%$$

$$F = \frac{14}{55} \times 100\% = 25\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{18}{55} \times 100\% = 33\%$$

$$TO = \frac{12}{55} \times 100\% = 22\%$$

5. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 3:

$$P = \frac{2}{4} \times 100\% = 50\%$$

$$F = \frac{2}{4} \times 100\% = 50\%$$

Persentase sejumlah status keberhasilan dan kegagalan pada system *fast break* Garuda Bandung, Pacific Caesar dan BimaSakti:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{38}{148} \times 100\% = 26\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{30}{148} \times 100\% = 20\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{52}{148} \times 100\% = 35\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{28}{148} \times 100\% = 19\%$$

Lampiran 14.

Table 14. Persentase Kemampuan Jumlah Passing Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Second Break* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan BimaSakti.

Ket: *P = Point* *NP = No Point*
 F = Foul *TO = Turn Over*

JUMLAH SECOND BREAK

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	0	0	1	20	3	60	1	20	5	100
2	11	41	5	19	9	33	2	7	27	100
3	12	44	8	30	6	22	1	4	27	100
4	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
JUMLAH STATUS	23	38	14	23	19	31	5	8	61	

Persentase jumlah keberhasilan *passing* dalam system penyerangan *second break* tim garuda Bandung, Pacific Caesar, Bima Sakti:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase keberhasilan *passing* 1:

$$F = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

2. Persentase kegagalan *passing* 1:

$$NP = \frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$$

$$TO = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{11}{27} \times 100\% = 41\%$$

$$F = \frac{5}{27} \times 100\% = 19\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{9}{27} \times 100\% = 33\%$$

$$TO = \frac{2}{27} \times 100\% = 7\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{12}{27} \times 100\% = 44\%$$

$$F = \frac{8}{27} \times 100\% = 30\%$$

6. Persentase kegagalan *passing* 3:

$$NP = \frac{6}{27} \times 100\% = 22\%$$

$$TO = \frac{1}{27} \times 100\% = 4\%$$

7. Persentase kegagalan *passing* 4:

$$NP = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *second break* Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan Bima Sakti:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{23}{61} \times 100\% = 38\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{14}{61} \times 100\% = 23\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{19}{61} \times 100\% = 31\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{5}{61} \times 100\% = 8\%$$

Lampiran 15.

Table 15. Persentase Kemampuan Jumlah Passing Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *early offense* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Ceasar, Dan BimaSakti .

Ket: **P = Point** **NP = No Point**
 F = Foul **TO = Turn Over**

JUMLAH EARLY OFFENSE

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	14	23	11	18	29	48	6	10	60	100
2	13	37	4	11	13	37	5	14	35	100
3	3	33	1	11	3	33	2	22	9	100
JUMLAH STATUS	30	29	16	15	45	43	13	13	104	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam sistem penyerangan *early offense*:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{14}{60} \times 100\% = 23\%$$

$$F = \frac{11}{60} \times 100\% = 18\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{29}{60} \times 100\% = 48\%$$

$$TO = \frac{6}{60} \times 100\% = 10\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{13}{35} \times 100\% = 37\%$$

$$F = \frac{4}{35} \times 100\% = 11\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{13}{35} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{5}{35} \times 100\% = 14\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{3}{9} \times 100\% = 33\%$$

$$NP = \frac{1}{9} \times 100\% = 11\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{3}{9} \times 100\% = 33\%$$

$$TO = \frac{2}{9} \times 100\% = 22\%$$

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem
early offense:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{30}{104} \times 100\% = 29\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{16}{104} \times 100\% = 15\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{45}{104} \times 100\% = 43\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{13}{104} \times 100\% = 13\%$$

Lampiran 16.

Tabel 16. Persentase Kemampuan Jumlah *Passing* Pada Keberhasilan Dan Kegagalan Sistem Penyerangan *Set Play* Tim Bola Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar, Dan Bima Sakti.

Ket: P = *Point* NP = *No Point*
F = *Foul* TO = *Turn Over*

JUMLAH SET PLAY

JUMLAH PASSING	KEBERHASILAN				KEGAGALAN				JUMLAH	%
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	16	15	24	22	38	36	29	27	107	100
2	64	24	32	12	116	44	53	20	265	100
3	79	27	35	12	120	40	63	21	297	100
4	74	32	34	15	85	36	40	17	233	100
5	43	30	19	13	53	37	29	20	144	100
6	14	19	12	16	37	50	11	15	74	100
7	6	24	0	0	12	48	7	28	25	100
8	0	0	0	0	3	75	1	25	4	100
9	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
10	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMLAH STATUS	296	26	156	14	468	41	234	20	1154	

Persentase keberhasilan setiap jumlah *passing* dalam system penyerangan *set play* tim Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan Bima Sakti:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{16}{107} \times 100\% = 15\%$$

$$F = \frac{24}{107} \times 100\% = 22\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{38}{107} \times 100\% = 36\%$$

$$TO = \frac{29}{107} \times 100\% = 27\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{64}{265} \times 100\% = 24\%$$

$$F = \frac{32}{265} \times 100\% = 12\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{116}{265} \times 100\% = 44\%$$

$$TO = \frac{53}{265} \times 100\% = 20\%$$

5. Persentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{79}{297} \times 100\% = 27\%$$

$$F = \frac{35}{297} \times 100\% = 12\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{120}{297} \times 100\% = 40\%$$

$$TO = \frac{63}{297} \times 100\% = 21\%$$

7. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 4:

$$P = \frac{74}{233} \times 100\% = 32\%$$

$$F = \frac{34}{233} \times 100\% = 15\%$$

8. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 4:

$$NP = \frac{85}{233} \times 100\% = 36\%$$

$$TO = \frac{40}{233} \times 100\% = 17\%$$

9. Persentase keberhasilan *passing* 5:

$$P = \frac{43}{144} \times 100\% = 30\%$$

$$F = \frac{19}{144} \times 100\% = 13\%$$

10. Persentase kegagalan *passing* 5:

$$NP = \frac{53}{144} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{29}{144} \times 100\% = 20\%$$

11. Persentase keberhasilan *passing* 6:

$$P = \frac{14}{74} \times 100\% = 19\%$$

$$F = \frac{12}{74} \times 100\% = 16\%$$

12. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 6:

$$NP = \frac{37}{74} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{11}{74} \times 100\% = 15\%$$

13. Persentase keberhasilan jumlah *Passing* 7:

$$P = \frac{6}{25} \times 100\% = 24\%$$

14. Persentase kegagalan *passing* 7:

$$NP = \frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$$

$$TO = \frac{7}{25} \times 100\% = 28\%$$

15. Persentase kegagalan *passing* 8:

$$NP = \frac{3}{4} \times 100\% = 75\%$$

$$TO = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

16. Persentase kegagalan *passing* 9:

$$NP = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

17. Persentase kegagalan *passing* 10:

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

18. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 11:

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

Persentase jumlah status keberhasilan dan kegagalan pada sistem *set play* Garuda Bandung, Pacific Caesar, dan BimaSakti:

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

Keterangan:

P :Frekuensi Relative

f :Jumlah Tiap Aktifitas

n :Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{296}{1154} \times 100\% = 26\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{156}{1154} \times 100\% = 14\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{468}{1154} \times 100\% = 41\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{234}{1154} \times 100\% = 20\%$$

Lampiran 17.

Table 17. Rata-Rata Jumlah Seluruh Kemampuan Per *Passing* Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Tim Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar Dan Bima Sakti Pada Pertandingan NBL Seri V Jakarta 2014.

KET: **P = Point** **NP = No Point**
 F = Foul **TO = Turn Over**

JUMLAH PASSING	STATUS								JUMLAH	%
	KEBERHASILAN				KEGAGALAN					
	P	%	F	%	NP	%	TO	%		
1	55	21	50	19	104	40	52	20	261	100
2	99	26	55	14	156	41	72	19	382	100
3	96	28	46	14	129	38	66	20	337	100
4	74	31	34	14	86	37	41	17	235	100
5	43	30	19	13	53	37	29	20	144	100
6	14	19	12	16	37	50	11	15	74	100
7	6	24	0	0	12	48	7	28	25	100
8	0	0	0	0	3	75	1	25	4	100
9	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
10	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	0	0	0	0	1	100	0	0	1	100
JUMMLAH STATUS	387	26	216	15	584	40	280	19	1467	

Persentase Jumlah Seluruh Kemampuan Per *Passing* Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Tim Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar Dan Bima Sakti:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 1:

$$P = \frac{55}{261} \times 100\% = 21\%$$

$$F = \frac{50}{261} \times 100\% = 19\%$$

2. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 1:

$$NP = \frac{104}{261} \times 100\% = 40\%$$

$$TO = \frac{52}{261} \times 100\% = 20\%$$

3. Persentase keberhasilan *passing* 2:

$$P = \frac{99}{382} \times 100\% = 26\%$$

$$F = \frac{55}{382} \times 100\% = 14\%$$

4. Persentase kegagalan *passing* 2:

$$NP = \frac{156}{382} \times 100\% = 41\%$$

$$TO = \frac{72}{382} \times 100\% = 19\%$$

5. Peresentase keberhasilan *passing* 3:

$$P = \frac{96}{337} \times 100\% = 28\%$$

$$F = \frac{46}{337} \times 100\% = 14\%$$

6. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 3:

$$NP = \frac{129}{337} \times 100\% = 38\%$$

$$TO = \frac{66}{337} \times 100\% = 20\%$$

7. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 4:

$$P = \frac{74}{235} \times 100\% = 31\%$$

$$F = \frac{34}{235} \times 100\% = 14\%$$

8. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 4:

$$NP = \frac{86}{235} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{41}{235} \times 100\% = 17\%$$

9. Persentase keberhasilan *passing* 5:

$$P = \frac{43}{144} \times 100\% = 30\%$$

$$F = \frac{19}{144} \times 100\% = 13\%$$

10. Persentase kegagalan *passing* 5:

$$NP = \frac{53}{144} \times 100\% = 37\%$$

$$TO = \frac{29}{144} \times 100\% = 20\%$$

11. Persentase keberhasilan *passing* 6:

$$P = \frac{14}{74} \times 100\% = 19\%$$

$$F = \frac{12}{74} \times 100\% = 16\%$$

12. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 6:

$$NP = \frac{37}{74} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{11}{74} \times 100\% = 15\%$$

13. Persentase Keberhasilan Jumlah *Passing* 7:

$$P = \frac{6}{25} \times 100\% = 24\%$$

14. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 7:

$$NP = \frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$$

$$TO = \frac{7}{25} \times 100\% = 28\%$$

15. Persentase kegagalan *passing* 8:

$$NP = \frac{3}{4} \times 100\% = 75\%$$

$$TO = \frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

16. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 9:

$$NP = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

$$TO = \frac{1}{2} \times 100\% = 50\%$$

17. Persentase kegagalan *passing* 10:

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

18. Persentase kegagalan jumlah *Passing* 11:

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

Persentase Jumlah status Seluruh Kemampuan Per *Passing* Terhadap Keberhasilan Dan Kegagalan Tim Basket Garuda Bandung, Pacific Caesar Dan Bima Sakti:

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

Keterangan:

P : Frekuensi Relative

f : Jumlah Tiap Aktifitas

n : Jumlah Keseluruhan Aktifitas

1. Persentase *point*:

$$P = \frac{387}{1467} \times 100\% = 26\%$$

2. Persentase *foul*:

$$F = \frac{216}{1467} \times 100\% = 15\%$$

3. Persentase *no point*:

$$NP = \frac{584}{1467} \times 100\% = 40\%$$

4. Persentase *turn offer*:

$$TO = \frac{280}{1467} \times 100\% = 19\%$$



Gambar 10. Garuda Bandung VS Satria Muda

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 11. Garuda Bandung VS Aspac Jakarta

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 12. Garuda Bandung VS GMC

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 13. Garuda Bandung VS CLS Surabaya

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 14. Garuda Bandung VS Bima Sakti

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 15. Garuda Bandung VS Pelita Jaya

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 16. Pacific Caesar vs Satya Wacana

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 17. Pacific Caesar VS GMC

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 18. Pacific Caesar VS Satria Muda

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 19. Pacific Caesar VS Pelita Jaya

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 20. Pacific Caesar VS Stadium Jakarta

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 21. Pacific Caesar VS Bandung Utama

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 22. Bima Sakti VS Muba Hangtuh

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 23. Bima Sakti VS Stadium Jakarta

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 24. Bima Sakti VS Bandung Utama

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 25. Bima Sakti VS GMC

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014



Gambar 26. Bima Sakti VS Satya Wacana

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014

ABOUT NEWS PLAYERS SCORES & SCHEDULES STATISTICS AWARD										
HOME										
TEAM STATISTICS										
Speedy NBL Indonesia Regular Season 2013-2014										
Malang, Jakarta, Solo, Bandung, Surabaya September 2013 - May 2014										
TEAM	P	FIELD GOAL		3-POINT		FREE THROW		REBOUNDS		
		FGM-A	FG%	3PM-A	3P%	FTM-A	FT%	OR	DR	TR
Satria Muda BritAma Jakarta	21	589 - 1419	42	119 - 388	31	300 - 467	64	282	594	876
Aspac Jakarta	21	591 - 1578	37	139 - 536	26	244 - 403	61	283	605	888
Pelita Jaya Energi Mega Persada Jakarta	20	563 - 1317	43	84 - 248	34	329 - 450	73	193	678	871
CLS Knights Surabaya	20	566 - 1432	40	141 - 521	27	245 - 396	62	233	507	740
Stadium Jakarta	20	472 - 1311	36	102 - 421	24	295 - 486	61	199	614	813
JNE BSC Bandung Utama	21	491 - 1430	34	121 - 442	27	225 - 371	61	218	503	721
Garuda Kukar Bandung	20	531 - 1404	38	76 - 326	23	190 - 346	55	271	547	818
Satya Wacana Metro LBC Bandung	20	489 - 1357	36	105 - 394	27	239 - 407	59	263	511	774
Pacific Caesar Surabaya	21	454 - 1392	33	108 - 370	29	223 - 331	67	175	551	726
Hangtuah Sumsel IM	21	452 - 1311	34	79 - 348	23	192 - 321	60	244	549	793
Bimasakti Nikko Steel Malang	20	412 - 1184	35	71 - 342	21	227 - 392	58	202	484	686
NSH GMC Jakarta	19	399 - 1292	31	94 - 432	22	183 - 328	56	192	434	626

National Basketball Association

Copyright © 2014 National Basketball Association
Any commercial use or distribution without the express written permission of the National Basketball Association is prohibited.

Gambar 27. Klasemen Hasil Pertandingan Seri IV NBL 2014

Sumber: <http://nblindonesia.com> diakses 28 mei 2014

KepadaYth:

**Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta
di Tempat**

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Roky Maghbal
Jabatan : Public and Media Relations Manager PT. DBL Indonesia
(selaku penyelenggara NBL Indonesia)
Alamat : Graha Pena Lt.20 Jl. A.Yani Surabaya

Menyatakan bahwa,

Nama : Bari Budi Kusuma
No. Registrasi : 6315091536
Prodi : Pendidikan Kepelatihan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian untuk kebutuhan penyusunan skripsi dalam Speedy NBL Indonesia 2013-2014 Seri V Jakarta padatanggal 19-27 April 2014 lalu di Hall A Basket Senayan. Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan agar dapat digunakan sebaik-baiknya.

Hormat kami,



Roky Maghbal
Public & Media Relations Manager