

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain di lapangan dengan ring basket di kedua ujungnya. Tujuan permainan ini adalah untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan sambil mencegah tim lawan mencetak poin (Bjorklund & Brown, 2018). Pemain dapat memainkan bola dengan cara *dribble* (memantulkan bola ke lantai), *passing* (mengoper) kepada rekan satu tim, atau *shooting* (menembak) ke arah ring. Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola tanpa melakukan *dribble*, yang disebut *traveling*, *dribble* bola dengan dua tangan secara bersamaan (*double*). Pertandingan bola basket dibagi menjadi empat quarter dengan durasi yang bervariasi tergantung level permainan, dan tim dengan poin terbanyak di akhir pertandingan dinyatakan sebagai pemenang.

Skills execution yang harus dilakukan seorang pemain dalam permainan bola basket yaitu mampu melakukan *dribble* dengan tangan kanan dan kiri, sedangkan variasinya *crossover*, *behind-the-back*, dan *between-legs*. Selain itu, pemain juga memiliki kemampuan untuk mengubah kecepatan dan arah dengan tetap mengontrol bola. Teknik dasar yang kedua yaitu *shooting*, pemain harus memiliki akurasi tembakan dalam jarak dekat dan sedang. Pemahaman tentang timing *shooting* yang benar, dan mulai mengembangkan kemampuan *jump shot*. Selain *dribble* dan *shooting* pemain juga harus menguasai teknik dasar *passing* dengan variasi *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*. Kemampuan mengukur kekuatan *passing* sesuai jarak serta mulai mengembangkan *no-look pass* dan *passing* dalam situasi bergerak. *Rebound* juga tidak kalah penting dalam permainan, karena apabila seorang pemain offense mendapatkan bola *rebound* maka memungkinkan untuk melakukan *second chance*. Sedangkan pemain defense yang mendapatkan bola *rebound* maka dapat melakukan *fast break* dan mencetak poin.

Bola basket adalah olahraga dinamis yang membutuhkan kombinasi keterampilan teknis, pengambilan keputusan, dan proses kognitif. Eksekusi keterampilan seperti *passing*, *shooting*, dan *dribble* sangat penting bagi performa

pemain dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pelatihan, adaptasi peralatan, dan keahlian pemain (Guimarães et al., 2024). Menyesuaikan peralatan, seperti ketinggian ring, dapat berdampak signifikan pada pelaksanaan keterampilan *shooting* dan kepercayaan diri pemain saat satu lawan satu.

Metode latihan *video modeling* dan *decision-training* telah efektif dalam meningkatkan eksekusi keterampilan pada pemain basket muda. Metode ini memanfaatkan umpan balik dan pertanyaan video untuk meningkatkan pemahaman kognitif dan eksekusi keterampilan pemain. Pemain yang berpengalaman tampil lebih baik dalam berbagai situasi passing, menunjukkan bahwa eksekusi keterampilan meningkat seiring dengan keahlian dan pengalaman (Tannoubi et al., 2023). Eksekusi keterampilan yang efektif dalam bola basket merupakan proses yang memiliki banyak aspek yang dipengaruhi oleh adaptasi peralatan, metode latihan, kondisi pertahanan/*defense*, dan tahap perkembangan pemain. Mengintegrasikan strategi kognitif dan mengadaptasi pelatihan dengan pola pertumbuhan/perkembangan individu dapat meningkatkan eksekusi keterampilan dan kinerja pemain secara keseluruhan.

Anak-anak yang berusia 6 hingga 12 tahun harus berpartisipasi dalam tingkat permainan yang disengaja (yaitu permainan yang dipantau secara mudah dan aturan sederhana) dan latihan dari tingkat rendah (yaitu kegiatan yang berfokus pada peningkatan performa) untuk keuntungan psikososial dan terkait olahraga di jangka panjang. Sesi pelatihan jangka pendek yang berfokus pada kesenangan adalah tepat untuk kelompok usia ini, karena lebih relevan dengan karakteristik perkembangan anak. Pembinaan yang terlalu terstruktur, meskipun membawa keuntungan performa pada awalnya, dapat berdampak buruk bagi anak terkait dengan keterampilan motorik dan keterlibatan anak pada setiap kegiatan olahraga permainan.

Pola permainan adalah latihan berbasis permainan yang dibatasi mengubah dinamika struktural dari pertandingan aslinya (Clemente et al., 2020). Desain permainan ini terkait dengan pengelolaan kendala tugas yang diberikan oleh guru atau pelatih. Biasanya memanipulasi jumlah pemain dan memberikan nomor kepada atlet yang hubungan dengan konfigurasi area permainan, metode penilaian, tindakan yang diizinkan, tindakan taktis strategis. Jadi, pola permainan

mengharuskan pemain untuk beradaptasi dengan skenario permainan baru dengan konteks situasional yang berbeda atau menyerupai permainan aslinya.

pola permainan sangat populer dalam olahraga tim, terutama karena meningkat persepsi para pemain untuk masalah taktik / teknik tertentu sementara beberapa dari tantangan ini mempromosikan variasi dalam rangsangan fisiologis dan fisik. Dengan kemungkinan konsekuensi untuk adaptasi biologis dalam jangka menengah hingga panjang dan kemungkinan juga dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan teknik dan taktik tertentu dalam sebuah permainan. Dengan demikian, pola permainan memungkinkan identifikasi tingkat keterampilan para pemain, serta mengusulkan intervensi yang efektif dalam proses pelatihan dengan cara yang kontekstual dan situasional. Pemanfaatan pola permainan tampaknya menjadi alat yang efektif, baik dalam inisiatif guru/pelatih dalam performa latihan dan bisa digunakan untuk merefleksi diri atas yang dilakukan sebelumnya. Namun, karena kekhususan pola permainan, kendala tugas dapat bertindak berbeda dari satu olahraga ke olahraga lainnya, khususnya antara olahraga permainan seperti basket. Berikut akan disajikan *state of the art* beberapa penelitian terdahulu terkait pola permainan.

Pola permainan dan *high intensity interval training* secara signifikan meningkatkan kapasitas aerobik pemain. Sedangkan kelincahan dan keterampilan teknik yang membutuhkan akselerasi dan keterampilan teknis khusus olahraga lebih baik di permainan kecil. Pola permainan untuk mempersiapkan pertandingan dan meningkatkan keterampilan. Pada lapangan kecil pemain sering melakukan *sprint* dan penguasaan bola yang relative sedikit untuk mengeksplorasi peluang menyerang dan bertahan serta memperketat jarak antar pemain lawan. pada pola permainan lawan menentukan pemain untuk mengambil arah lari dan passing serta pengambilan isyarat penting pemain untuk tetap melakukan operan. Jumlah dribel, passing, rebound, dan tembakan 2 poin, dan 3 poin cukup tinggi dalam game 2vs2. Jumlah pemain memiliki pengaruh terbesar dengan game 2vs2 yang melibatkan eksekusi teknik 60% lebih banyak daripada game 4vs4. Lebih sedikit jumlah pemain dalam tim memungkinkan lebih banyak sentuhan bola dan eksekusi keterampilan. Perubahan desain pola permainan ini dapat berdampak pada kemampuan pemain untuk menunjukkan keterampilan yang unggul serta

menunjukkan potensi untuk mengidentifikasi pemain berbakat. Pada pola penyerangan permainan 3 vs 3 menunjukkan kinerja keberhasilan rebound dan passing yang berhasil.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 14 Januari 2023 ditemukan bahwa tim bola basket yang diteliti bukan merupakan tim empat besar pada turnamen antar klub pada kelompok usia 12-15 tahun. Terdapat kesenjangan perbedaan teknik dasar yang dikuasai setiap pemain pada saat pertandingan. Atlet pada usia 12-15 tahun belum memahami *decision making* pada saat pertandingan maupun latihan. Pemain sering kesulitan mengeksekusi teknik dasar dalam situasi permainan penuh karena kompleksitas dan kecepatan permainan. Penguasaan bola individual terbatas karena sedikitnya kesempatan memegang bola dalam format 5v5. Banyak pemain cenderung ragu-ragu dalam pengambilan keputusan, terutama saat berada di bawah tekanan. Pemain dengan kemampuan teknis lebih rendah seringkali terisolasi dan jarang terlibat dalam permainan. Dominasi dari pemain-pemain yang lebih terampil dalam format permainan 5 vs 5.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pelatih menyatakan bahwa: program latihan yang diterapkan biasanya terdiri dari 3 sesi per minggu, masing-masing 90-120 menit. Strukturnya dimulai dengan pemanasan 15 menit, latihan teknik dasar 45 menit, latihan taktik atau permainan 50 menit, dan diakhiri dengan pendinginan 10 menit. Pelatih sudah menerapkan metode *small side games* dalam program latihan namun belum menyeluruh dalam segi teknik dan taktik, karena keterbatasan keterampilan setiap pemain. Teknik dasar yang paling sulit dikuasai dalam situasi permainan adalah menciptakan *open shot* dan *decision making*. Strategi yang digunakan adalah dengan memberikan *drill-drill* yang fokus pada fundamental, kemudian secara bertahap meningkatkan kompleksitas dengan menambahkan tekanan defender dan situasi pertandingan. Model latihan baru adalah adanya integrasi antara pengembangan teknik dasar dengan aspek *decision making* yang lebih baik. Model latihan sebaiknya bisa mengakomodasi perbedaan tingkat kemampuan pemain.

Analisis signifikansi setiap teknik, dan dampaknya pada pengembangan pemain merupakan kunci dari keberhasilan sebuah tim dalam menghadapi

pertandingan. Teknik dasar *passing* harus dikuasai dengan baik oleh setiap pemain karena kesalahan *passing* memiliki konsekuensi langsung pada kemampuan pemain dari *offense* ke *defense*. Setiap pemain harus mampu menguasai/melatih timing dan akurasi ketepatan *passing* dalam situasi pertandingan. *Shooting* merupakan teknik dasar untuk menciptakan *point* pada setiap pertandingan. Pemain harus mampu menciptakan *open shot* dalam situasi menyerang. Akurasi *shooting* yang bagus serta pengambilan keputusan pemain saat melakukan tembakan akan meningkatkan kepercayaan diri pemain dan tim. Pada situasi permainan setiap tim akan melakukan *zone defense* atau *man to man defense*, tekanan *defense* akan memaksa pengambil keputusan *shooting* yang lebih cepat. Setiap kesalahan atau *shooting* yang gagal akan memiliki dampak lebih besar pada momentum permainan. Transisi *offense* ke *defense* sangat bergantung pada penguasaan rebound pemain dan tim. Pemain harus memahami teknik dalam melakukan *box out*, *timing*, dan posisi rebound yang tepat. Pemain juga harus membangun kesadaran posisi dan antisipasi pada saat bola memantul dari ring basket. Kesalahan dalam penguasaan bola memiliki konsekuensi langsung pada skor lawan. Pemain harus meningkatkan kepercayaan diri dalam *ball handling under pressure*, mengembangkan *decision making* untuk menghentikan *dribble* dan *passing*. Pemain juga harus mengetahui area *weak side* dan *strong side* pada saat *offense* dan *defense*.

Kualitas dan timing *passing* yang baik akan mempengaruhi persentase setiap pemain dalam melakukan tembakan. Sedangkan *ball movement* akan menciptakan situasi *open shot* dalam situasi pertandingan. *Passing* sangat penting untuk kerja sama tim yang efektif, memungkinkan pergerakan bola yang cepat, menciptakan peluang mencetak poin, dan mempertahankan penguasaan bola (Maimón et al., 2020). *Rebound* yang baik mengurangi *second chance point* lawan, menjaga *rebound* dapat mencegah *turnover*. *Passing* yang tepat mengurangi risiko *intercept*, *ball movement* yang baik mengurangi tekanan dari *defender*. Evaluasi performa tim dalam situasi permainan akan mengukur efisiensi *passing* dan *shooting*, menghitung rasio *rebound* serta menganalisis persentase *turnover*. *Turnover* menyebabkan hilangnya peluang mencetak poin dan dapat memberi tim lawan kesempatan untuk mencetak poin. Mengurangi *turnover* sangat penting untuk meningkatkan peluang menang, terutama dalam pertandingan yang ketat.

## B. Fokus Masalah

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah untuk mengembangkan model latihan *skill execution* permainan bola basket berbasis pola permainan untuk anak usia 12-15 tahun. Selain itu penelitian ini akan menghasilkan produk model latihan dan media latihan pemain dalam bentuk digital *e-book*. Produk ini diharapkan mampu meningkatkan teknik dasar dan fisik pemain melalui permainan bolabasket.

## C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model latihan pola permainan pada permainan bolabasket untuk meningkatkan *skills execution* yang akan dikembangkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan model latihan pola permainan bola basket untuk anak usia 12-15 tahun?
2. Apakah model latihan pola permainan bola basket untuk anak usia 12-15 tahun yang dikembangkan layak diterapkan dalam latihan?
3. Apakah model latihan pola permainan bola basket untuk anak usia 12-15 tahun yang dikembangkan efektif meningkatkan *skill execution* ?

## D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada akhirnya diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru maupun dosen serta mahasiswa sebagai referensi dan bisa menjadi alternatif model pembelajaran di sekolah dan universitas. Hasil dari penelitian pengembangan model latihan pola permainan pada permainan bolabasket dalam meningkatkan *skill execution* diharapkan berguna di semua kalangan pelatih, guru, dosen, siswa di sekolah, Universitas Maupun di Klub bola basket.

### 1. Bagi Pemain/Atlet

Hasil penelitian ini diharapkan akan meningkatkan keterampilan permainan bolabasket, sebagai referensi metode latihan sesuai dengan *training unit* dan kondisi pemain. Model latihan pola permainan dalam meningkatkan *skill execution* pada permainan bolabasket diharapkan dapat meningkatkan fisik, motivasi serta menambah ruang, keterlibatan dan komunikasi pemain selama proses latihan.

## 2. Bagi Pelatih

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai pedoman bagi pelatih dalam menggunakan strategi dan metode latihan yang sesuai untuk meningkatkan performa tim dan pemain.

## 3. Bagi Jurusan Ilmu Keolahragaan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi program studi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan serta Pendidikan Kepelatihan Olahraga untuk meningkatkan kualitas kelulusan mahasiswa, dengan mempersiapkan mahasiswa yang kompeten di bidangnya masing-masing.

## 4. Bagi Klub/Sekolah

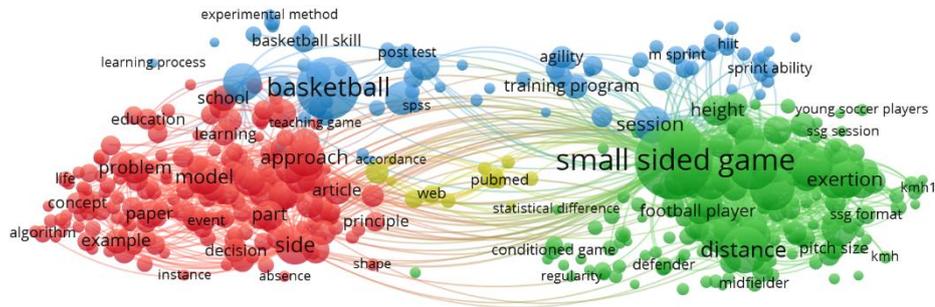
Dengan adanya penelitian ini, klub/sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan kualitas permainan. Menambah pengetahuan untuk memanfaatkan metode latihan dalam melakukan desain permainan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan proses latihan yang dapat digunakan dalam mengajarkan keterampilan permainan bolabasket dan juga performa pemain serta tim.

## E. *State of The Art*

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossref* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :

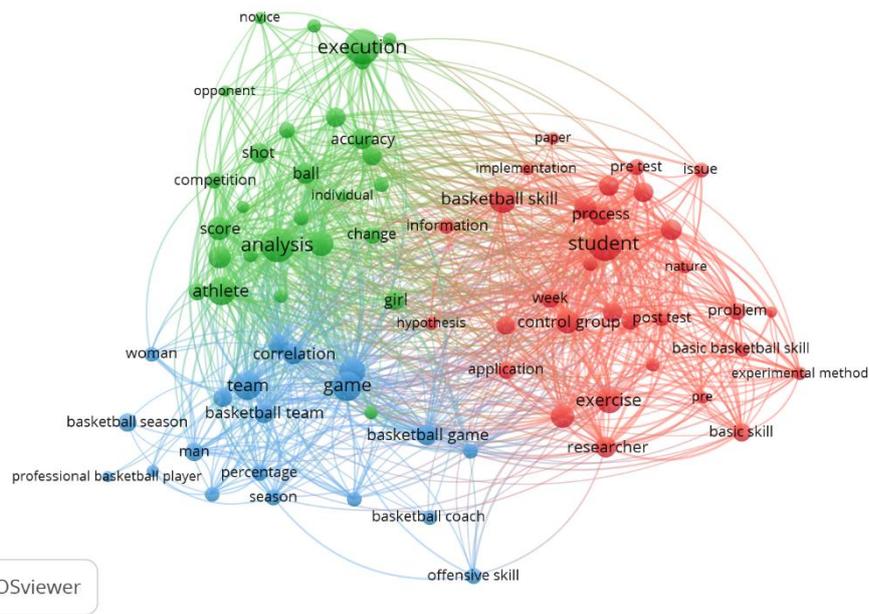


VOSviewer

### Gambar 1.1 Analisis Bibliometrik

Peta konsep dari VOSviewer yang menampilkan hubungan antara berbagai konsep dalam penelitian tentang olahraga, khususnya berfokus pada permainan bola basket dan pola permainan. Peta ini memiliki tiga klaster utama yang ditandai dengan warna berbeda. Klaster merah (kiri): berfokus pada aspek pendidikan dan pembelajaran, dengan kata kunci seperti *learning*, *education*, *problem*, *model*, *approach*, *decision*. Ini menunjukkan literatur akademis tentang metodologi pengajaran dan pembelajaran. Klaster biru (tengah atas): berpusat pada "basketball" dan mencakup istilah seperti *basketball skill*, *training program*, *agility*. Ini menunjukkan penelitian tentang pelatihan dan pengembangan keterampilan basket. Klaster hijau (kanan): Berfokus pada pola permainan dan mencakup istilah seperti *distance*, *pitch size*, *defender* dan berbagai format pola.

Garis yang menghubungkan berbagai node menunjukkan keterkaitan atau *co-occurrence* istilah-istilah tersebut dalam literatur penelitian. Node yang lebih besar menunjukkan istilah yang lebih sering muncul atau lebih sentral dalam penelitian. Visualisasi ini merupakan hasil dari analisis bibliometrik atau analisis teks dari kumpulan makalah penelitian tentang pendekatan pendidikan dan pelatihan dalam olahraga basket dengan fokus khusus pada metode pola permainan sebagai alat pelatihan. Selanjutnya akan dijelaskan untuk analisis yang kedua dari hasil visualisasi bibliometrik.



**Gambar 1. 2 Analisis Bibliometrik *Skills Execution***

Visualisasi ini menunjukkan tiga kluster utama yang dibedakan dengan warna berbeda. Kluster merah (kanan): Berfokus pada aspek pendidikan dan penelitian eksperimental dalam pengembangan keterampilan basket. Kata kunci utama meliputi *student*, *process*, *basic basketball skill*, *exercise*. Ini menggambarkan penelitian akademis tentang metodologi pengajaran dan evaluasi keterampilan basket dalam konteks pendidikan. Kluster hijau (kiri atas): Berkaitan dengan aspek performa dan eksekusi permainan basket. Istilah-istilah kunci termasuk *execution*, *accuracy*, *shooting*, *ball handling*, *analysis*, *score*, *athlete*, *competition*. Kluster ini mewakili penelitian tentang aspek teknis permainan dan analisis performa pemain. Kluster biru (bawah): Berfokus pada tim dan aspek kompetitif. Kata kunci utama meliputi *basketball team*, *game*, *basketball game*, *basketball season*, *basketball coach*, *professional basketball player*, *percentage*. Ini merepresentasikan penelitian tentang dinamika tim dan aspek profesional permainan basket.

Visualisasi juga menunjukkan beberapa penghubung penting di antara kluster, seperti *basketball skill* yang menghubungkan aspek pendidikan dengan performa, dan *basketball game* yang menjembatani penelitian tim dengan aspek teknis permainan. Ada juga elemen demografis yang muncul seperti *woman*, *man*, yang menunjukkan bahwa penelitian ini mencakup studi tentang pemain basket dari

berbagai gender. Secara keseluruhan, peta ini memberikan gambaran komprehensif tentang fokus penelitian dalam literatur basket, dari pengembangan keterampilan dasar dan metode pengajaran hingga analisis performa atlet serta dinamika tim dalam setting kompetitif.

Berdasarkan visualisasi jaringan yang ditampilkan dalam gambar, akan dianalisis pola permainan dalam konteks permainan bola basket. Adanya hubungan dengan aspek taktik dan perilaku pemain yaitu permainan *small sided games* dalam bola basket memiliki hubungan kuat dengan "*tactical behaviour*" (perilaku taktik). Ini mengindikasikan bahwa pola permainan efektif untuk mengembangkan pemahaman taktik pemain dan pengambilan keputusan dalam situasi permainan. Komponen fisik dan intensitas menunjukkan adanya hubungan dengan "*heart rate*" (denyut nadi) dan "*high intensity interval training*", yang menunjukkan bahwa pola permainan dapat digunakan sebagai metode latihan kondisi fisik yang efektif. Format ini mampu menciptakan stimulus kardiovaskular yang signifikan dengan intensitas latihan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Aspek analisis pada gambar menunjukkan bahwa pola permainan dapat digunakan sebagai alat untuk menganalisis performa pemain dan tim. Format ini mempengaruhi berbagai aspek pengembangan pemain, dan memungkinkan pelatih untuk mengevaluasi kemampuan teknis dan taktis secara lebih detail. Manfaat dalam pengembangan pemain dalam bola basket berkontribusi untuk pengembangan keterampilan teknis dalam ruang yang terbatas. Peningkatan kemampuan membuat keputusan cepat, pengembangan fisik melalui intensitas tinggi, dan peningkatan koordinasi dan kelincahan. Pola permainan juga berkaitan "*Physical Fitness*" dan "*Physical Activity*" yang menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kebugaran fisik secara keseluruhan. Menjadi alternatif latihan yang lebih menarik dibanding latihan konvensional dan mengembangkan berbagai komponen kebugaran. Adanya implikasi untuk pelatihan pola permainan dalam bola basket dengan merancang serta mempertimbangkan aspek teknis dan taktis.

Menyesuaikan dengan tingkat kemampuan pemain, mengintegrasikan dengan program latihan fisik. Metode latihan pola permainan dapat menciptakan lingkungan kompetitif, membantu pemain beradaptasi dengan tekanan permainan, dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan pemain. Pola permainan dalam bola

basket merupakan metode latihan yang komprehensif yang mengintegrasikan aspek fisik, teknis, dan taktis dalam format yang lebih kecil namun tetap mempertahankan esensi permainan. Pendekatan ini efektif untuk pengembangan pemain di berbagai tingkatan.

## 2. Tinjauan Literatur

Perkembangan penelitian terkait pola permainan dalam bola basket selama tujuh tahun terakhir menunjukkan peningkatan signifikan dalam metodologi pelatihan berbasis permainan. Studi oleh Conte et al. (2020) mengungkapkan bahwa modifikasi format pola permainan dengan pengurangan jumlah pemain (2vs2 dan 3vs3) secara signifikan meningkatkan keterlibatan teknis pemain dan frekuensi pengambilan keputusan dibandingkan format permainan penuh. Sementara itu, Bellistri et al. (2021) menemukan bahwa pola permainan dengan pembatasan area bermain menghasilkan peningkatan execution skills terutama pada passing dan shooting accuracy sebesar 18-24% pada pemain muda. Penelitian longitudinal oleh Malovic et al. (2023) selama 16 minggu menunjukkan bahwa pelatihan pola permainan yang terstruktur menghasilkan transfer keterampilan yang lebih baik ke situasi permainan resmi dibandingkan dengan metode pelatihan konvensional berbasis drill, dengan peningkatan persentase tembakan berhasil sebesar 12,3% dan pengurangan turnover sebesar 15,7%.

Aspek kognitif dan pengambilan keputusan dalam execution skills menjadi fokus penelitian terbaru seperti yang dilakukan oleh Moreira et al. (2022) yang mengintegrasikan pendekatan pedagogis dalam pola permainan dengan penekanan pada "teaching games for understanding" (TGfU). Hasilnya menunjukkan peningkatan kapasitas pemain dalam membaca permainan dan membuat keputusan taktis yang tepat, terukur melalui Sport Decision Making Assessment Tool dengan skor rata-rata meningkat 28,5% setelah intervensi 12 minggu. Studi meta-analisis oleh Zhang et al. (2019) menggabungkan hasil dari 18 penelitian dan menyimpulkan bahwa pola permainan memiliki efek positif moderat hingga besar (effect size  $d = 0.74$ ) pada pengembangan execution skills pemain basket remaja. Sementara itu, penelitian terbaru oleh Silva & Rodriguez (2024) menunjukkan bagaimana teknologi pengenalan gerakan dan analisis performa dapat

diintegrasikan dalam pola permainan untuk memberikan umpan balik real-time kepada pemain, meningkatkan kemampuan teknis dan kognitif secara bersamaan.

Pendekatan interdisipliner dalam pola permainan untuk pengembangan execution skills juga muncul sebagai tren penelitian yang menjanjikan. Huang et al. (2021) mengeksplorasi penggunaan prinsip-prinsip ilmu saraf kognitif dalam merancang pola permainan yang menargetkan jaringan saraf motorik spesifik, menghasilkan transfer keterampilan yang lebih baik melalui pengembangan neural plasticity. Di sisi lain, Garcia-Alcaraz et al. (2024) mengusulkan model periodisasi taktis dalam pola permainan yang menyelaraskan intensitas fisik, kompleksitas kognitif, dan pengembangan keterampilan teknis sesuai dengan fase kompetisi, menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan dalam execution skills pemain selama musim kompetisi. Studi oleh Yilmaz & Johnson (2022) mendokumentasikan bagaimana berbagai parameter pola permainan (ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan modifikasi, waktu permainan) dapat dimanipulasi secara sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi pengembangan execution skills spesifik, dengan temuan bahwa format 3v3 pada lapangan berukuran 1/4 standar memberikan keseimbangan optimal antara intensitas fisik dan kesempatan pengembangan keterampilan.

*State of the art* di atas, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa *small side games* merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan keterampilan, identifikasi bakat, eksekusi teknik, dan peningkatan kapasitas aerobik namun belum ada model latihan *small side games* bagi tim untuk persiapan pertandingan yang efektif dan efisien diimplementasikan oleh pelatih. Sehingga peneliti akan membahas tentang model latihan pola permainan bola basket untuk meningkatkan eksekusi teknik dalam mempersiapkan pertandingan pada kelompok usia 12-15 tahun.

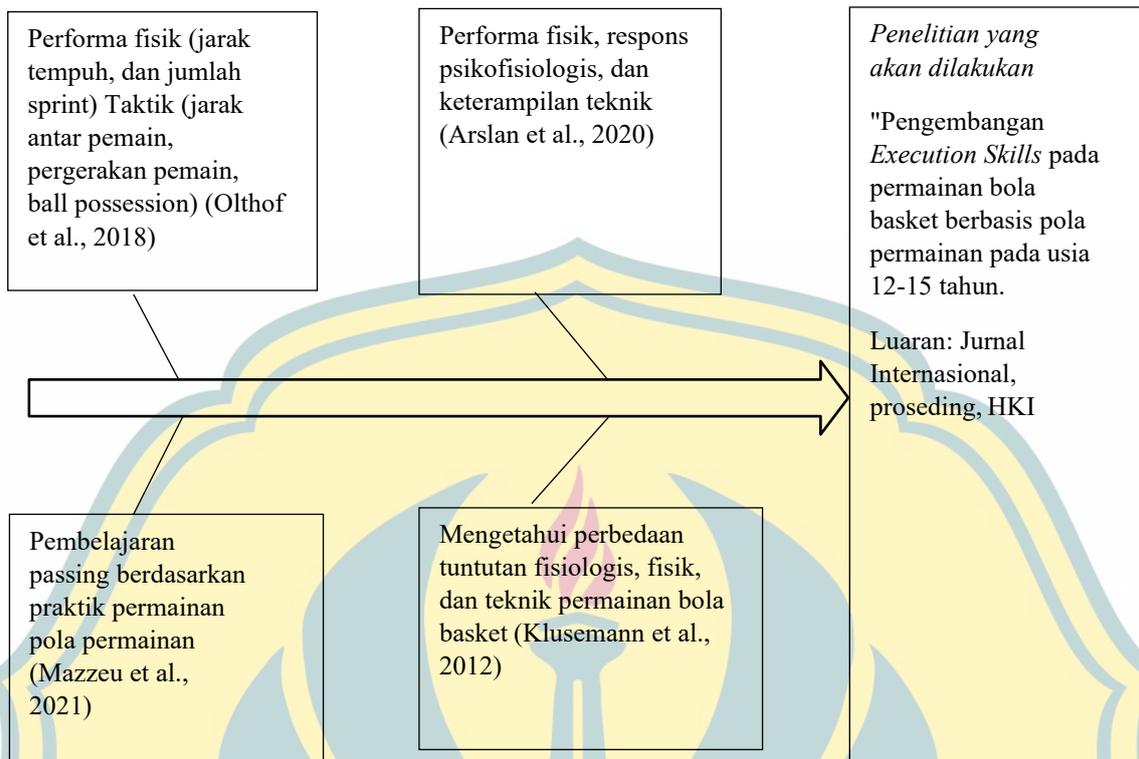
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan struktur latihan olahraga bolabasket dengan pola permainan kecil untuk meningkatkan performa dan teknik dasar pemain. Ada beberapa hal yang mempengaruhi keefektifan latihan dan untuk menentukan secara langsung hubungan antara faktor identifikasi struktur penyampaian tugas/materi dan keterampilan atlet pemula. Studi ini akan berkontribusi untuk mengungkap penentu signifikan pada performa atlet pemula

yang perlu ditangani. Itu juga berfungsi sebagai panduan untuk masa depan dalam program pelatihan baik di klub/ekstrakurikuler di sekolah sebagai peningkatan mutu program latihan. Selain itu, hasilnya juga berfungsi sebagai platform bagi universitas dan klub/sekolah untuk memulai diskusi tentang kemungkinan faktor penyebab dan bagaimana klub/sekolah dapat melakukan untuk mengatasi masalah ini sehingga prestasi tim dapat ditingkatkan.

Kebaruan dalam penelitian terbaru tentang pola permainan dan *execution skills* dalam bola basket mencakup integrasi teknologi dan analisis data canggih untuk personalisasi program pelatihan. Santori et al. (2025) memperkenalkan pendekatan machine learning untuk menganalisis pola gerakan dalam pola permainan dan merekomendasikan desain latihan yang dipersonalisasi berdasarkan kebutuhan pengembangan individu. Penelitian ini melampaui pendekatan one-size-fits-all sebelumnya, menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam execution skills melalui intervensi yang dipersonalisasi. Sementara itu, penelitian Takahashi et al. (2023) tentang transfer keterampilan dari pola permainan ke permainan penuh menggunakan analisis jaringan pasangan untuk mengidentifikasi pola interaksi dan pengambilan keputusan kolektif, membuka jendela baru untuk memahami bagaimana execution skills berkembang tidak hanya pada tingkat individu tetapi juga pada tingkat sistem tim. Kemajuan ini membuka jalan bagi pendekatan yang lebih presisi dan berbasis bukti dalam penggunaan pola permainan untuk pengembangan execution skills dalam bola basket, dengan fokus pada personalisasi, transfer keterampilan, dan integrasi aspek kognitif-motorik.

#### **F. Road Map Penelitian**

Penelitian ini memiliki roadmap yang memberikan gambaran bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini peta jalan penelitian yang telah dibuat sebagai berikut:



**Gambar 1.3 Road Map Penelitian**

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan rangkaian lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun-tahun sebelumnya. Jika penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian dengan fokus pada perkembangan psikologi, taktik, dan teknik maka pada penelitian ini, peneliti mengintegrasikan pola permainan untuk meningkatkan *skills execution* pada saat berlangsungnya permainan bola basket untuk usia 12-15 tahun.