

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE (IBL)* 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

RAHMAD DEDDI KURNIAWAN

Mahasiswa S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : rahmad.aksata04@gmail.com

Dr. Agus Hariyanto, M.Kes.

Dosen S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : agushariyanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Dalam suatu pertandingan olahraga, statistik merupakan bagian yang penting. Statistik pertandingan mempunyai peranan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas tim secara maksimal, dapat digunakan untuk menganalisis kelemahan dan kelebihan calon lawan, dan sebagai alat untuk menyusun strategi yang efektif untuk menghadapi calon lawan. *Indonesian Basketball League (IBL)* adalah kompetisi bolabasket profesional yang dinaungi PERBASI dan telah menggunakan statistik pertandingan disetiap pertandingan. Setiap tim peserta IBL pasti memiliki tingkat efektivitas permainan yang berbeda-beda disetiap pertandingan, oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan tim *semifinalist* dan *finalist* IBL 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Proses pengambilan data dilakukan dengan mengambil data sekunder berupa dokumen hasil statistik pertandingan semi final dan final *Indonesian Basketball League (IBL)* 2017/2018 yang di *download* dari website resmi IBL www.iblindonesia.com.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1). Pada pertandingan semifinal, tim yang unggul dan paling efektif dalam rata-rata komponen statistik per pertandingan adalah tim Satria Muda Pertamina yang unggul dalam *field goal* sebesar 42%, *2 point* sebesar 47%, *3 point* sebesar 29%, *total rebound* sebanyak 56 kali, dan *assist* sebanyak 23,66 kali. Urutan kedua adalah tim adalah tim Hangtuah Sumsel yang unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *free throw* sebesar 63%, *steal* sebanyak 7,66 kali, dan paling sedikit dalam komponen statistik *turn over* sebanyak 8,66 kali dan *fouls* sebanyak 17,66 kali. Urutan ketiga adalah tim Pelita Jaya yang unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *free throw* sebesar 63%, dan *block* sebanyak 4,33 kali. Urutan keempat adalah tim Stapac Jakarta yang unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *steal* sebanyak 7,66 kali. 2). Pada pertandingan final, Tim Satria Muda unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *field goal* sebesar 39%, *2 point* sebesar 43%, *3 point* sebesar 22%, *free throw* sebesar 64%, *assist* sebanyak 19 kali, dan lebih sedikit dalam *fouls* sebanyak 18,33 kali. Sedangkan tim Pelita Jaya unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *total rebound* sebanyak 45,66 kali, *steal* sebanyak 9,33 kali, *blocks* sebanyak 3,66 kali, dan lebih sedikit melakukan *turn over* sebanyak 11,33 kali.

Kata kunci : Efektivitas, Statistik, Bolabasket, IBL

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

ABSTRACT

In Sports tournament, Statistics is the important part. Match statistics play a role as an evaluation material to enhance team quality maximally, which also used for analyze the strength and weaknesses of rival. *Indonesian Basketball League* (IBL) is Professional basketball competition sponsored by PERBASI and has used match statistics in each tournament. Each team of IBL participant definitely has a different level of game effectiveness in each tournament. Therefore, this study aim to find out the level of game effectiveness of semifinalist and finalist of IBL 2017/2018.

This study used quantitative with descriptive quantitative approach. Process of collecting data is done by taking secondary data in the form of the result of semifinals and finals tournament statistic document in IBL 2017/2018 which are downloaded from IBL official website www.iblindonesia.com.

The findings shows that: 1) In the semifinal, team which is a superior and the most effective on the average of match statistical component in each tournament is Satria Muda Pertamina which excels in *field goal* with 42%, 2 point at 47%, 3 point at 29%, total of *rebound* are 56 times and 23,66 *assist*. Second place is BSB Hangtuah SUMSEL which excels in the average of match statistical components with 63% of free throw, 7,66 steal and lowest statistical component with 8,66 *turn over* and 17,66 *fouls*. In third place is Pelita Jaya that excels in the average of match statistical components with 63% of *free throw* and 4.33 times *block*. Fourth place is Stapac Jakarta team that excels in the average of match statistical component with 7.66 times *steal*. 2). In the final, Satria Muda Pertamina team excels in the average of match statistical component with 39% of *field goal*, 2 point at 43%, 3 point at 22%, 64% of *free throw*, 19 *assist* and fewer *fouls* with 18,33 times. Whereas Pelita Jaya team excels in the average of match statistical component with total of *rebound* are 45,66 times, 9,33 *steal*, 3,66 *blocks*, and fewer *turn over* with 11,33 times.

Keywords: Effectiveness, Statistics, Basketball, IBL



**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

PENDAHULUAN

Dalam suatu pertandingan olahraga, statistik merupakan bagian yang penting. Beberapa cabang olahraga zaman *modern* ini sudah menggunakan statistik sebagai komponen yang tidak bisa dipisahkan dengan olahraga. Statistik adalah sekumpulan cara maupun aturan-aturan yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan (analisis), penarikan kesimpulan atas data-data yang berbentuk angka dengan menggunakan suatu asumsi-asumsi tertentu. (Irianto, 2009 : 2). Teknik statistik diterapkan untuk setiap aspek dalam kehidupan dengan kemajuan teknologi saat ini. Sebagai contoh, penerapan berbagai teknik analisis telah menarik minat para peneliti di bidang penilaian kompetisi olahraga. (Kocman, 2015). Menurut Jim Albert dari Bowling State University dan Ruud H. Sembing dari universitas Groningen dalam Prastyo (2016 : 3) antara olahraga dan statistik punya hubungan erat. Tak hanya mengukur kinerja, bahkan, statistik juga bisa digunakan membuat pertandingan simulasi (*fantasy games*). Seperti contoh juara NBA *Miami Heat* pada tahun 2012 dan 2013, tim tersebut memiliki pelatih kepala yang bukan pebasket profesional, namun ia adalah ahli statistik sekaligus *videoman* yaitu Erik Spoelstra. Tim lain yang memakai ahli statistik sebagai pelatih kepala adalah *Indiana Pacers* yang dilatih oleh Frank Vogel.

Statistik pertandingan sangat penting karena dapat memberikan gambaran suatu pertandingan kepada pemain, pelatih, atau penonton. Dengan adanya statistik pertandingan, maka akan mudah menilai apakah suatu pemain atau tim bermain dengan baik atau tidak. Statistik pertandingan juga mempunyai peranan yang sangat penting bagi pelatih antara lain, sebagai bahan evaluasi bagi pelatih untuk meningkatkan kualitas tim secara maksimal, dapat digunakan untuk menganalisis kelemahan dan kelebihan calon lawan, dan sebagai alat untuk menyusun strategi - strategi yang efektif untuk menghadapi calon lawan. Statistik pertandingan menampilkan secara detail data tim dan data setiap individu atau pemain disetiap pertandingan. Dari data statistik pertandingan akan dapat diketahui mana tim atau klub yang memiliki efektivitas permainan yang baik di setiap pertandingannya.

Bolabasket adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim masing-masing tim terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing - masing tim adalah berusaha mencetak angka atau memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah lawan mencetak angka (PERBASI, 2014 : 1). Perkembangan bolabasket di Indonesia sendiri

mengalami kemajuan yang signifikan, Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya tim - tim basket yang tersebar diberbagai wilayah di Indonesia baik tim basket sekolah, sekolah bolabasket, akademi bolabasket, dan klub bolabasket profesional. Banyaknya kompetisi rutin yang diadakan setiap tahunnya seperti kompetisi antar sekolah contohnya DBL, kompetisi antar KU (kelompok umur) seperti KEJURDA, KEJURNAS, POPDA, PORPROV, serta kompetisi antar klub seperti piala koni dan piala perbasi merupakan faktor penting penunjang berkembangnya bolabasket di Indonesia. Di Indonesia sendiri kompetisi bolabasket profesional yang dinaungi PERBASI adalah *Indonesian Basketball League* (IBL). *Indonesian Basketball League* adalah liga bola basket tertinggi yang dikelola secara profesional di Indonesia, diikuti oleh 10 klub peserta dari seluruh Indonesia yaitu : Bank BPD Bima Perkasa Jogja, Garuda Bandung, BSB Hangtuah, Siliwangi Bandung, NSH, Pacific Caesar Surabaya, Pelita Jaya Basketball, Satria Muda Pertamina, Satya Wacana Salatiga dan Stapac Jakarta.

Dalam permainan bolabasket, penggunaan statistik seolah menjadi keniscayaan. Federasi bolabasket dunia (FIBA) menyediakan data statistik pertandingan di seluruh dunia yang dapat diakses melalui situs resmi mereka (Maksum, 2017:2). Kita mengenal pemain hebat seperti Kareem Abdul Jabbar, Michael Jordan, Shaquille O'neal sebagai pemain bolabasket terbaik sepanjang masa bukan karena mereka pemain bintang NBA, tetapi karena sejumlah aksinya yang tercatat detail dalam statistik pertandingan, misalnya jumlah tembakan 2 angka, jumlah tembakan 3 angka, ataupun jumlah *rebound*. Dalam permainan bolabasket data statistik pertandingan meliputi : *minutes play*, *field goal*, *2 point field goal*, *3 point field goal*, *free throw*, *rebound*, *assist*, *steal*, *block*, *turn over*, *fouls* dan lain sebagainya. Walaupun statistik pertandingan mempunyai peranan yang sangat penting, akan tetapi masih banyak pelatih, pemain dan klub di Indonesia yang belum sepenuhnya memahami arti penting statistik pertandingan dalam menentukan efektivitas permainan bolabasket. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Efektivitas Permainan Peserta *Indonesian Basketball League* (IBL) Tahun 2017 / 2018 Pada Pertandingan Semifinal dan Final Berdasarkan Statistik Pertandingan “.

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektivitas

Secara umum efektivitas bisa di artikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui atau menentukan tingkat keberhasilan setiap kegiatan, atau efektivitas

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

juga disebut tepat guna membawa hasil. Dari usaha yang telah dilakukan dapat membawa hasil atau kemampuan pelaksanaan suatu usaha atau kegiatan.

B. Pertandingan dan Permainan

Pertandingan adalah salah satu bentuk kegiatan yang merupakan suatu ajang kompetisi atau persaingan untuk memperoleh kemenangan atau juara dengan saling mengalahkan lawan yang dihadapinya (pasti ada lawan secara langsung atau tidak langsung yang dihadapi). (Kristiyandaru, 2015 : 10). Menurut (KBBI) pertandingan adalah perlombaan dalam olahraga yang menghadapkan dua pemain (atau regu) untuk bertanding. Menurut Bettelheim (dalam Christina dkk, 2017:11) Permainan dan olahraga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

C. Statistik

Statistik dalam artian yang luas dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari dan mengembangkan prinsip-prinsip, metode-metode, dan berbagai prosedur yang perlu ditempuh dalam kegiatan pengumpulan data kuantitatif (*collecting of data*), pengorganisasian data (*organizing of data*), analisis data (*analyzing data*), pengambilan keputusan atau kesimpulan (*conclusion*), dan peramalan (*estimation*). (Mahardika, 2015 : 239).

D. Bolabasket

Bolabasket adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim masing-masing tim terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing - masing tim adalah berusaha mencetak angka atau memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah lawan mencetak angka. (PERBASI, 2014:1). Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang berlawanan. Tiap-tiap regu yang melakukan permainan di lapangan terdiri dari 5 orang pemain, sedangkan pemain pengganti sebanyak-banyaknya 7 orang, sehingga tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. (Fitriasmara, 2017:2).

E. *Indonesian Basketball League*

Indonesian Basketball League merupakan kompetisi bolabasket profesional yang dinaungi PERBASI. Kompetisi bolabasket pertama di Indonesia dimulai pada 3 April 1982 dengan nama Kompetisi Bola Basket Utama (Kobatama) yang sekaligus langkah awal sejarah panjang kompetisi klub-klub papan atas di Indonesia. Setelah bergulir

selama 20 tahun, Kobatama mendapatkan kesempatan untuk berjalan lebih mandiri. Tahun 2003, Kobatama “terlahir kembali” dengan nama *Indonesian Basketball League* (IBL) dan diikuti oleh 10 tim papan atas di Indonesia. Pada tahun 2010 IBL berganti nama menjadi NBL (*National Basketball League*) dan kembali menjadi IBL lagi pada 2015 sampai sekarang.

F. Statistik Pertandingan Bolabasket

Statistik pertandingan adalah data statistik yang mencatat kejadian-kejadian penting yang terjadi dalam sebuah pertandingan. Analisis *performance* dalam bola basket saat ini merupakan alat penting untuk pelatih dan staf teknis. Metode analisis ini memungkinkan mereka untuk mengumpulkan informasi yang dapat dipercaya tentang lawan-lawan mereka, persaingan, dan terutama tim mereka sendiri (Garcia, 2013:1). Basket memang termasuk cabang olahraga yang mendewakan statistik. Federasi Bola Basket Internasional (FIBA) menyediakan statistik turnamen bola basket di seluruh dunia yang dapat dilihat melalui internet (www.kompas.com). Statistik dalam bolabasket saat ini sudah memiliki *software* statistik pertandingan yang dibuat langsung oleh FIBA. Indikator-indikator yang tertera pada *software* berisi statistik selama pertandingan berlangsung. Statistik pertandingan bolabasket meliputi :

- No : Berisi nomor punggung pemain.
- Player : Berisi nama pemain.
- Min : (*minutes*) jumlah menit bermain setiap pemain dala pertandingan.
- FGM : (*Field goal made*) jumlah *shooting* yang berhasil masuk.
- FGA : (*Field goal attempt*) jumlah percobaan *shooting* yang dilakukan.
- FG : Presentase antara jumlah *shooting* yang masuk dengan jumlah percobaan shoot yang dilakukan.
- 2PM : (*2 point made*) jumlah 2 *point shoot* yang berhasil masuk.
- 2PA : (*2 point attempt*) jumlah percobaan *shooting* yang dilakukan.
- 2P : Presentase antara jumlah 2 *point shoot* yang masuk dengan jumlah percobaan 2 *point shoot* yang dilakukan.
- 3PM : (*3point made*) jumlah 3 *point shoot* yang berhasil masuk.
- 3PA : (*3 point attempt*) jumlah percobaan *shooting* yang dilakukan.
- 3P : Presentase antara jumlah 3 *point shoot* yang masuk dengan jumlah percobaan 3 *point shoot* yang dilakukan.

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017/2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

FTM	: (<i>Free throw made</i>) jumlah <i>free throw</i> yang masuk.
FTA	: (<i>Free throw attempt</i>) jumlah percobaan <i>free throw</i> yang dilakukan.
FT	: Presentase antara jumlah <i>free throw</i> yang masuk dengan jumlah percobaan <i>free throw</i> yang dilakukan.
OR	: (<i>Offensive rebound</i>) jumlah <i>rebound</i> dari tembakan yang dilakukan ketika sedang menyerang.
DR	: (<i>Defensive rebound</i>) jumlah <i>rebound</i> dari tembakan yang dilakukan musuh.
TR	: Jumlah <i>offensive rebound</i> dan <i>defensive rebound</i> .
AST	: Menandakan jumlah <i>assist</i> yang dilakukan suatu pemain. <i>Assist</i> adalah operan terakhir sebelum terjadi suatu <i>Field Goal</i> .
TO	: (<i>Turnover</i>) jumlah kesalahan pemain yang dilakukan saat pertandingan.
STL	: (<i>Steal</i>) jumlah merebut bola dari lawan yang berhasil dilakukan saat pertandingan.
BL	: (<i>Block</i>) Jumlah membendung tembakan lawan yang berhasil dilakukan saat pertandingan.
EF	: (<i>Efficient</i>) nilai efisiensi dari para pemain saat pertandingan tersebut.
PTS	: (<i>Points</i>) jumlah point yang berhasil dicetak oleh pemain saat pertandingan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang menggambarkan tentang situasi kejadian. Metode penelitian ini bersifat analisis dokumen yakni penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk rekaman, baik gambar, suara, tulisan, atau lain-lainnya.

Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, yaitu sumber data yang diperoleh dari pihak di luar sasaran penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan data sekunder berupa dokumen hasil statistik pertandingan semi final dan final *Indonesian Basketball League* (IBL) 2017/2018 yang di download dari www.iblindonesia.com yang merupakan website resmi *Indonesian Basketball League* (IBL) berisi informasi-informasi yang berkaitan dengan *Indonesian Basketball League* (IBL) 2017/2018. Berikut ini adalah contoh tabel sumber data yang didapat dari website resmi IBL tersebut.

Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah tim-tim yang berhasil lolos ke babak *semifinal* dan *final Indonesian Basketball League* (IBL) 2017/2018. 4 tim yang

berhasil lolos ke babak *semifinal* adalah Satria Muda Pertamina, Pelita Jaya Jakarta, BSB Hangtuah, Stapac Jakarta.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumen, yaitu catatan peristiwa yang telah lalu. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan pendekatan deskriptif analisis, yaitu menganalisis dan menyajikan secara sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi nonpartisipan.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengolah data hasil observasi menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Langkah-langkah penelitian analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pertama pengumpulan data.

Data statistik pertandingan yang diunduh dari website resmi IBL www.iblindonesia.com dikumpulkan menjadi satu untuk selanjutnya dilakukan pengolahan data.

2. Kedua tahap *editing*.

Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan tentang kejelasan maupun kelengkapan mengenai pengisian pengumpulan data.

3. Ketiga tahap koding.

Pada tahap koding dilakukan identifikasi dan klasifikasi setiap pernyataan yang terdapat dalam data yang sudah dikumpulkan sebelumnya berdasarkan variable yang sedang diteliti.

4. Tahap Tabulasi atau pengisian data.

Dilakukan tahap pengisian data atau *entry* data kedalam tabel-tabel penelitian.

5. Tahap Pengujian data.

Yaitu tahap pengujian validitas dan reliabilitas data. Data pada penelitian ini sudah diuji validitasnya oleh tim statistic pertandingan di www.iblindonesia.com.

6. Tahap mendeskripsikan data.

Setelah data diteliti maka data akan dideskripsikan dalam bentuk penyajian data seperti grafik, tabel, frekuensi, presentase, mean atau diagram.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi data. Rumus yang digunakan adalah :

1. Rata rata (mean)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = rata-rata hitung

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

ΣX = jumlah nilai X

N = jumlah subjek

(Maksum, Ali 2007 : 16)

Mean digunakan untuk menghitung, *Field Goal Made (fgm)*, *Field Goal Attempt (fga)*, *2 Point Made (2pm)*, *2 Point Attempt (2pa)*, *3 Point Made (3pm)*, *3 Point Attempt (3pa)*, *Free Throw Made (ftm)*, *Free Throw Attempt (fta)*, *Total Rebound (tr)*, *Offensive Rebound (or)*, *Defensive Rebound (dr)*, *Assist (ass)*, *Turnover (to)*, *Steal (stl)*, *Block (blk)*, *Personal Foul (pf)*, *Points (pts)*.

2. Presentase

$$\text{Presentase \%X} = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

%X : prosentase

f : jumlah masuk

n : jumlah total aktivitas

(Maksum, Ali 2007 : 8)

Presentase digunakan untuk menghitung *Field goal (fg)*, *2 Point (2p)*, *3 Point (3p)*, *Free Throw (ft)*.

HASIL PENELITIAN

• Pertandingan Semifinal

Pada tabel dibawah ini dapat diketahui rata-rata komponen statistic per pertandingan 4 tim yang bertanding pada pertandingan semifinal yaitu : Satria Muda Pertamina vs BSB Hangtuah Sumsel dan Pelita Jaya vs Stapac Jakarta.

Nama tim	Field goal			2PT			3PT			Free Throw			Rebound		Assi	Ste	Bloc	Tur	Fou
	M	A	FG	M	A	FG	M	A	FG	M	A	FG	OR	DR					
Satria Muda Pertamina	30	72	42	23	49	47	6	6	22	29	11	22	53	16	39	56	23,6	5,3	3,66
BSB Hangtuah Sumsel	6	33	%		66	%	6	66	%	66	%	66	66	66	66	66	3	6	6
Pelita Jaya	24	73	33	18	55	34	6	21	28	15	24	63	19	31	51	14,3	6,3	4,33	12
Stapac Jakarta	4	66	%	66	33	%			33	33	%	66	33	66	33	3	3	3	33
	2	71	34	16	41	40	7,3	29	25	13	21	62	14	27	41	14	7,6	3,33	11
	4	%	66	33	%	3	66	%				66	66	66	66	6	6	66	3

Tabel 4.1 Data Rata-rata Komponen Statistik Pertandingan Semifinal

• Pertandingan Final

Pada tabel dibawah ini dapat diketahui rata-rata komponen statistik per pertandingan tim yang bertanding pada pertandingan final yaitu Satria Muda Pertamina vs Pelita Jaya.

Nama tim	Field goal			2PT			3PT			Free Throw			Rebound		Assi	Ste	Bloc	Tur	Fou
	M	A	FG	M	A	FG	M	A	FG	M	A	FG	O R	DR					
Satria Muda Pertamina	23,6	61,3	39	14,3	33,3	43	9,3	28	33	16,6	25,6	64	10	31	41	19	8	1,66	15,6
Pelita Jaya	6	3	%	3	3	%	3	%	6	6	%							6	3
	26,3	69,6	38	18,6	47	39	7,6	22,6	32	13,6	21,6	63	14	31,6	45,6	12	9,3	3,66	11,3
	3	6	%	6	%	6	6	%	6	6	%		6	6		3		3	3

Tabel 4.2 Data Rata-rata Komponen Statistik Pertandingan Final

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada tim peserta *Indonesian Basketball League* tahun 2017 / 2018 pada pertandingan semifinal dan final didapatkan fakta bahwa, setiap tim peserta yang bertanding pada pertandingan semifinal dan final memiliki rata-rata komponen statistik yang berbeda-beda sehingga dapat diketahui tim yang unggul dan paling efektif disetiap komponen statistiknya.

1. Tim yang unggul dan paling efektif disetiap komponen statistik pada pertandingan semifinal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Komponen Statistik	Nama Tim	Rata-rata Komponen Statistik Per Game
1.	<i>Field Goal</i>	Satria Muda Pertamina	42%
2.	<i>2 Point</i>	Satria Muda Pertamina	47%
3.	<i>3 Point</i>	Satria Muda Pertamina	29%
4.	<i>Free Throw</i>	BSB Hangtuah Sumsel dan Pelita Jaya	63%
5.	<i>Total Rebound</i>	Satria Muda Pertamina	56
6.	<i>Assist</i>	Satria Muda Pertamina	23,66
7.	<i>Steal</i>	BSB Hangtuah Sumsel dan Stapac Jakarta	7,66

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017/2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

8.	<i>Blocks</i>	Pelita Jaya	4,33
9.	<i>Turn Over</i>	BSB Hangtuh Sumsel	8,66
10.	<i>Fouls</i>	BSB Hangtuh Sumsel	17,66
11.	<i>Points</i>	Satria Muda Pertamina	78,33

**Tabel 4.3 Data Tim Yang Unggul Dalam
Komponen Statistik Pertandingan Semifinal**

Pada pertandingan semifinal tim Satria Muda Pertamina adalah tim yang unggul dalam efektivitas *field goal*. Dari 3 pertandingan semifinal yang sudah dijalani, tim Satria Muda Pertamina berhasil melakukan tembakan 2 angka dan 3 angka dalam setiap pertandingan rata-rata sebanyak 30 kali dari 72 kali rata-rata tembakan yang dilakukan, hal itu membuat tim Satria Muda Pertamina memiliki tingkat prosentase *field goal* tertinggi sebesar 42%. Dior Alexandros Lowhorn adalah pemain yang memiliki *field goal* paling tinggi dengan rata-rata 52% *field goal* per pertandingan dan rata-rata *points* per pertandingan yang berhasil dicetak sebanyak 25,33 angka.

Tim Satria Muda Pertamina adalah tim yang unggul dalam efektivitas 2 *point*. Dari 3 pertandingan semifinal yang sudah dijalani, tim Satria Muda Pertamina berhasil melakukan rata-rata tembakan 2 *point* yang masuk sebanyak 23,33 kali dari 49,33 kali rata-rata tembakan 2 *point*. Hal itu membuat tim Satria Muda Pertamina memiliki prosentase 2 *Point* sebesar 47%. Dior Alexandros Lowhorn adalah pemain yang memiliki 2 *points* paling tinggi dengan rata-rata 60,33% 2 *points* per pertandingan dan rata-rata 2 *points* per pertandingan yang berhasil dicetak sebanyak 18 angka.

Tim Satria Muda Pertamina adalah tim yang unggul dalam efektivitas 3 *point*. Dari 3 pertandingan semifinal yang sudah dijalani, tim Satria Muda Pertamina berhasil melakukan rata-rata tembakan 3 *point* yang masuk sebanyak 6,66 kali dari 22,66 kali rata-rata tembakan 3 *point*. Hal itu membuat tim Satria Muda Pertamina memiliki prosentase 3 *Point* sebesar 29%. Juan Laurent adalah pemain yang memiliki prosentase 3 *points* tertinggi dengan rata-rata 3 *points* per pertandingan sebesar 44,66%. Tim BSB Hangtuh Sumsel dan Pelita Jaya adalah tim yang sama-sama unggul dalam efektivitas *free throw*. Dari 3 pertandingan semifinal yang sudah dijalani, tim BSB Hangtuh Sumsel berhasil melakukan rata-rata tembakan *free throw* yang masuk sebanyak 13 kali dari 20,66 kali rata-rata tembakan *free throw*. Sedangkan rata-rata

tembakan *free throw* tim Pelita Jaya yang berhasil masuk adalah 15,33 kali dari 24,33 rata-rata tembakan *free throw* yang dilakukan.

Tim Satria Muda Pertamina adalah tim yang unggul dalam komponen statistik *rebound*. Dari 3 pertandingan semifinal yang sudah dijalani tim Satria Muda Pertamina berhasil melakukan rata-rata total *rebound* sebanyak 56 kali dengan rata-rata *offensive rebound* sebanyak 16,66 kali dan *defensive rebound* sebanyak 39,33 kali. Dior Alexandros Lowhorn adalah pemain Satria Muda Pertamina yang paling sering melakukan *rebounds* dengan rata-rata per pertandingan sebanyak 15,66 kali. Tim Satria Muda Pertamina unggul dalam komponen statistik *assist*. tim Satria Muda Pertamina rata-rata melakukan *assist* per pertandingan sebanyak 23,66 kali. Hardianus adalah pemain Satria Muda Pertamina yang paling sering melakukan *assist* dengan rata-rata *assist* per pertandingan sebanyak 6 kali.

Tim yang unggul dalam komponen statistik *steal* adalah BSB Hangtuh Sumsel dan Stapac. Dari keseluruhan pertandingan semifinal tim BSB Hangtuh Sumsel dan Stapac, rata-rata *steal* yang dilakukan sebanyak 7,66 kali per pertandingan. Pemain dari BSB Hangtuh yang paling sering melakukan *steal* adalah Keenan Thomas Palmore dengan rata-rata *steal* per pertandingan sebanyak 3,66 kali, sedangkan dari tim Stapac Jakarta adalah Dominique Williams dengan rata-rata *steal* per *game* sebanyak 2,33 kali. Tim yang unggul dalam *block* adalah tim Pelita Jaya. Dalam keseluruhan pertandingan semifinal tim Pelita Jaya melakukan rata-rata *block* per pertandingan sebanyak 4,33 kali. Pemain Pelita Jaya dengan rata-rata *blocks* terbanyak adalah Chester Jarrel Giles dengan rata-rata *block* per pertandingan sebanyak 3,33 kali.

Tim yang paling sedikit melakukan *turn over* dan *fouls* adalah BSB Hangtuh Sumsel. Rata-rata jumlah *turn over* per pertandingan yang dilakukan tim BSB Hangtuh Sumsel adalah sebanyak 8,66 kali dan melakukan rata-rata personal foul per pertandingan sebanyak 17,66 kali. Dan tim dengan rata-rata *points* terbanyak pada pertandingan semifinal adalah Satria Muda Pertamina dengan rata-rata *points per game* sebanyak 78,33. *Top scorer* dari Satria Muda Pertamina Pada pertandingan semifinal adalah Dior Alexandros Lowhorn dengan rata-rata *points per game* sebanyak 25,33.

2. Tim yang unggul dan paling efektif disetiap komponen statistik pada pertandingan final dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

No	Komponen Statistik	Nama Tim	Rata-rata Komponen Statistik Per Game
1.	<i>Field Goal</i>	Satria Muda Pertamina	39%
2.	<i>2 Point</i>	Satria Muda Pertamina	43%
3.	<i>3 Point</i>	Satria Muda Pertamina	33%
4.	<i>Free Throw</i>	Satria Muda Pertamina	64%
5.	<i>Total Rebound</i>	Pelita Jaya	45,66
6.	<i>Assist</i>	Satria Muda Pertamina	19
7.	<i>Steal</i>	Pelita Jaya	9,33
8.	<i>Blocks</i>	Pelita Jaya	3,66
9.	<i>Turn Over</i>	Pelita Jaya	11,33
10.	<i>Fouls</i>	Satria Muda Pertamina	18,33
11.	<i>Points</i>	Satria Muda Pertamina	76,33

Tabel 4.33 Data Tim Yang Unggul Dalam Komponen Statistik Pertandingan Final

Sedangkan pada pertandingan final antara tim Satria Muda Pertamina melawan tim Pelita Jaya, Satria Muda Pertamina lebih unggul dari tim Pelita Jaya dalam komponen statistik, rata-rata tembakan 2 dan 3 angka tim Satria Muda Pertamina yang berhasil masuk adalah 23,66 kali dari rata-rata tembakan per pertandingan sebanyak 61,33. Hal itu membuat tim Satria Muda Pertamina memiliki prosentase *field goal* sebesar 39%. Pemain Satria Muda Pertamina yang memiliki rata-rata *field goal* tertinggi adalah Hardianus dengan rata-rata *field goal per game* sebesar 51,33%.

Pada komponen statistik 2 *point* tim Satria Muda Pertamina lebih unggul dibandingkan dengan tim Pelita Jaya. Rata-rata tembakan 2 *point* tim Satria Muda Pertamina yang masuk sebanyak 14,33 kali dari rata-rata tembakan per pertandingan sebanyak 33,33 kali. Hal itu membuat tim Satria Muda Pertamina memiliki efektivitas 2 *point* sebesar 43%. Dior Lowhorn adalah pemain dengan prosentase 2 *points* tertinggi dengan rata-rata 2 *points per game* sebesar 60%. Tim Satria Muda Pertamina juga unggul dalam komponen Statistik 3 *point* dan *free throw*. Dalam pertandingan final yang

sudah dijalani, tim Satria Muda Pertamina rata-rata berhasil memasukkan tembakan 3 angka sebanyak 9,33 kali dari rata-rata tembakan 3 angka per pertandingan sebanyak 28 kali. Hal itu membuat tim Satria Muda Pertamina memiliki prosentase tembakan 3 angka sebesar 33% unggul tipis dari tim Pelita Jaya yang memiliki prosentase 3 *point* sebesar 32%. Sedangkan rata-rata *free throw* per pertandingan tim Satria Muda Pertamina yang berhasil masuk adalah sebanyak 16,66 kali dari 25,66 kali rata-rata *free throw* per pertandingan dan memiliki prosentase *free throw* sebesar 64%. Hardianus adalah pemain dengan prosentase 3 *point per game* tertinggi sebesar 56,66%, dan Jamar Andre Johnson adalah pemain Satria Muda yang memiliki rata-rata *free throw* per pertandingan tertinggi yaitu sebesar 86%.

Pada komponen statistik *rebound*, *steal* dan *blocks* tim Pelita Jaya lebih unggul dari tim Satria Muda Pertamina. Rata-rata *total rebound* yang berhasil dilakukan tim Pelita Jaya adalah sebanyak 45,66 kali per pertandingan, rata-rata *steal* per pertandingan yang berhasil dilakukan tim Pelita Jaya adalah sebanyak 9,33 kali, dan rata-rata *block* yang berhasil dilakukan tim Pelita Jaya sebanyak 9,33 kali. Pemain Pelita Jaya yang paling sering melakukan *rebounds* dan *blocks* adalah C.J Gilles dengan rata-rata *rebound per game* sebanyak 15,66 kali dan *blocks per game* sebanyak 2,33 kali. Sedangkan pemain Pelita Jaya yang paling sering melakukan *steal* adalah Wayne Bradford dengan rata-rata *steal per game* sebanyak 1,66. Selain itu tim Pelita Jaya juga lebih sedikit melakukan *turn over* dibandingkan dengan tim Satria Muda Pertamina. Rata-rata *turn over* tim Pelita Jaya per pertandingan adalah sebanyak 11,33 kali.

Sedangkan pada komponen statistik *assist* tim Satria Muda Pertamina lebih unggul dari tim Pelita Jaya dengan rata-rata *assist per game* sebanyak 19 kali, Hardianus adalah *point guard* Satria Muda Pertamina dengan rata-rata *assist per game* terbanyak dengan rata-rata sebanyak 5 kali *assist per game*. Selain unggul di *assist* tim Satria Muda Pertamina juga lebih sedikit melakukan *personal foul* dengan rata-rata *personal foul per game* sebanyak 18,33 kali.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

1. Tim yang bertanding pada pertandingan semifinal dan final *Indonesian Basketball League* tahun 2017 / 2018, memiliki rata-rata komponen

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA *INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE* (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

statistik pertandingan yang berbeda-beda.

2. Pada pertandingan semifinal, tim yang unggul dan paling efektif dalam rata-rata komponen statistik per pertandingan adalah tim Satria Muda Pertamina yang unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *field goal* sebesar 42%, *2 point* sebesar 47%, *3 point* sebesar 29%, *total rebound* sebanyak 56 kali, dan *assist* sebanyak 23,66 kali.
3. Urutan kedua tim yang unggul dan paling efektif dalam rata-rata komponen statistik per pertandingan adalah tim Hangtuah Sumsel. Tim Hangtuah Sumsel unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *free throw* dengan prosentase yang sama yaitu sebesar 63%, *steal* sebanyak 7,66 kali, dan lebih sedikit dalam komponen statistik *turn over* sebanyak 8,66 kali dan *fouls* sebanyak 17,66 kali.
4. Urutan ketiga tim yang unggul dan paling efektif dalam rata-rata komponen statistik per pertandingan adalah tim Pelita Jaya. Tim Pelita Jaya unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *free throw* dengan prosentase yang sama yaitu sebesar 63%, dan *block* sebanyak 4,33 kali.
5. Urutan keempat tim yang unggul dan paling efektif dalam rata-rata komponen statistik per pertandingan adalah tim Stapac Jakarta yang unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *steal* sebanyak 7,66 kali.
6. Pada pertandingan final, tim Satria Muda Pertamina lebih unggul dibandingkan dengan tim Pelita Jaya. Tim Satria Muda Pertamina unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *field goal* sebesar 39%, *2 point* sebesar 43%, *3 point* sebesar 22%, *free throw* sebesar 64%, *assist* sebanyak 19 kali, dan lebih sedikit dalam komponen statistik *fouls* sebanyak 18,33 kali.
7. Tim Pelita Jaya unggul dalam rata-rata komponen statistik pertandingan *total rebound* sebanyak 45,66 kali, *steal* sebanyak 9,33 kali, *blocks* sebanyak 3,66 kali, dan lebih sedikit melakukan *turn over* sebanyak 11,33 kali.

SARAN

Saran yang disimpulkan oleh penulis antara lain sebagai berikut :

1. Bagi pelatih penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas tim dan pemain secara maksimal baik teknik, taktik, maupun strategi timnya agar dapat bermain maksimal pada kompetisi selanjutnya.
2. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan bagi para pelatih bolabasket lebih memanfaatkan data statistik pertandingan karena data statistik pertandingan dapat digunakan untuk menganalisis kelemahan dan kelebihan calon lawan dan dapat juga digunakan sebagai alat untuk menyusun strategi - strategi yang efektif untuk menghadapi calon lawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar Saifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bidang kepelatihan. 2004. *Metode pelatihan bolabasket dasar*. PB. PERBASI.
- Dwi, Alfian Prasetyo. 2017. Pengembangan Statistik Pertandingan Futsal Pada PON XIX Jawa Barat 2016. *Jurnal Prestasi Olahraga*, (online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalprestasiolahraga/article/view/20365> diunduh 11 April 2018).
- Fitriasmara, Dhimas. 2017. Analisis Keunggulan Tim Putra Bola Basket Sidoarjo Pada PORPROV Jawa Timur 2015 (Berdasarkan Analisis Statistik Pertandingan). *Jurnal Prestasi Olahraga*, (online), (jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/21328 diunduh 11 April 2018).
- Haqqi, Rizal. 2016. *Analisis Pertandingan Per-Game dan Statistik Pertandingan Pada IBL (Indonesian Basketball League) Seri III Surabaya*. Skripsi, (online), (<http://eprints.uny.ac.id/45772/1/PDF%20SKRIPSI%20JALE.pdf> diunduh 11 April 2018).
- Hartati, Sasmita Christina Yuli, Anung Priambodo, dan Advendi Kristiyandaru. 2017. *Permainan Kecil*. Malang : Wineka Media.
- Irianto, Agus. 2009. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Kencana.
- James Piette, Lisa Pham, Dan Sathyanarayan Anand. (2011). *"Evaluating Basketball Player*

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PESERTA INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE (IBL) 2017 / 2018
PADA PERTANDINGAN SEMIFINAL DAN FINAL
(Berdasarkan Statistik Pertandingan)**

Performance Via Statistical Network Modeling". Philadelphia. MIT Sloan Sport Analytics Conference.

Javier Garcia, Sergio J Ibanez, Raul Martines De Santos, Nuno Leite, James Sampaio. 2013. "Identifying Basketball Performance Indicators In Regular Season And Playoff Games". *Journal Of Human Kinetics Volume 36*.

Justin Kubatko, Dean Oliver, Kevin Pelton, Dan T.Rosenbaum. (2007). "A Starting Point for Analyzing Basketball Statistics". *Jurnal of Quantitative Analysis in Sport. Volume 3, Iss 3*.

Kockman, Mugla Sikti. 2015. " Passing Success Percentages and Ball Possession Rates of Successful Teams in 2014 FIFA World Cup. "International Journal of Science Culture and Sport". (Online). <http://article.sapub.org/10.5923.j.sports.20160604.06.html>. Vol. 3 (1): pp 88

Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental Basketball First Step To Win*. KARMEDIA.

Kristiyandaru, Advendi. 2015. *Sistem Pertandingan Yang Efektif*. Sidoarjo : Zifatama Publisher.

Maksum, Ali. 2007. *Buku Ajar Matakuliah Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.

Maksum, Ali. 2017. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya. Unesa University Press.

Musfiqon, M. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya

Oliver, Dean. 2004. *Basketball On Paper: Rules and Tools for Performance Analysis*. Washington D.C: Potomac Books, Inc.

Oliver, Jon. 2004. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya.

Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya.

Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud RI.

Sriundy, I Made Mahardika. 2014. *Evaluasi Pengajaran*. Surabaya : Unesa University Press.

Subbid Perwasitan dan Tim Penerjemah. 2014. *Official Basketbaal Rules 2014*. Jakarta : PP PERBASI.

Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Wissel, Hall. 2000. *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Tehnik dan Taktik*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.