

**ANALISIS *POINT FROM TURNOVER* TIM PADA KOMPETISI  
*INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE (IBL) SERIES IV* YOGYAKARTA  
2020 MENGGUNAKAN APLIKASI *FIBA LIVESTATS***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh :

Reynaldi Agustiawan

17602241012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

**ANALISIS POINT FROM TURNOVER TIM PADA KOMPETISI  
INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE (IBL) SERIES IV YOGYAKARTA  
2020 MENGGUNAKAN APLIKASI FIBA LIVESTATS**

**Oleh:**

Reynaldi Agustiawan  
NIM. 17602241012

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis banyaknya *point from turnover* serta *turnover* yang di hasilkan pada pertandingan *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta tahun 2020.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Dilakukan dengan menganalisis 12 pertandingan pada *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta dengan menggunakan aplikasi *FIBA Livestats*, yaitu pada bagian *action log* dimana kita dapat mengetahui jalannya pertandingan atau kondisi yang ada di lapangan setiap ada tindakan yang dilakukan oleh para pemain yang ada di lapangan, dengan *action logs* ini kita dapat mengetahui dan menganalisis *turnover* maupun *point turnover* yang dilakukan oleh setiap tim. Terdapat 3 faktor *turnover* dalam setiap game yaitu 1) *foul* yang mempunyai 1 indikator yaitu *Offensive Foul*, 2) kelemahan teknik penyerangan dengan 3 indikator yaitu *Steal*, *Out Of Bounds*, dan *Bad Pass*, 3) *violation* dengan 6 indikator yaitu *3 seconds*, *5 seconds*, *24 Seconds*, *Backcourt*, *Traveling*, *Duoble Dribble*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor *turnover* yang paling sering terjadi adalah kelemahan teknik menyerang dengan persentase 78,57% serta indikator *steal* sebanyak 183 kali yang mana mempunyai rata-rata sebanyak 15,25 *steal* per-game, *turnover* yang paling sedikit dan banyak dalam satu game adalah 9 & 21 dalam satu game, untuk indikator *point from turnover* faktor yang paling banyak membuahkan poin adalah kelemahan teknik menyerang dengan persentase 81,73% serta indikator *steal*, sebanyak 181 poin yang mempunyai rata rata sebanyak 15,08 poin per-game, *point from turnover* paling banyak dan sedikit dalam satu game adalah 4 & 23 poin. Tim dengan rata-rata paling baik memanfaatkan poin dari *turnover* adalah Pacific Caesar dengan dengan rata-rata *point from turnover* setiap game 18,5 poin.

Kata kunci : *Point from turnover*, *FIBA Livestats*, analisis.

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**ANALISIS *POINT FROM TURNOVER* TIM PADA KOMPETISI  
*INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE (IBL) SERIES IV YOGYAKARTA*  
2020 MENGGUNAKAN APLIKASI *FIBA LIVESTATS***

Disusun oleh:

Reynaldi Agustiawan  
NIM 17602241012

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri  
Yogyakarta

Pada tanggal 05 Januari 2022

**TIM PENGUJI**

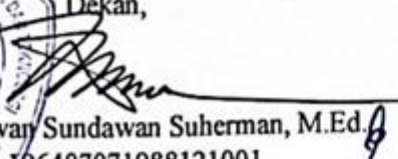
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Fauzi, M.si Ketua Penguji/Pembimbing		25/2022
Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris		21/01/2022
Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd. Penguji		20/2022

Yogyakarta, Januari 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul :

**ANALISIS *POINT FROM TURNOVER* TIM PADA KOMPETISI  
*INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE (IBL) SERIES IV YOGYAKARTA*  
2020 MENGGUNAKAN APLIKASI *FIBA LIVESTATS***

Disusun oleh :

Reynaldi Agustiawan  
17602244033

Memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, Desember 2021

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



(Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.)  
NIP 196004071986012001

Disetujui,  
Pembimbing



(Dr. Drs. Fauzi, M.Si.)  
NIP 196312281990021002

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Reynaldi Agustiawan

NIM : 17602241012

Jurusan / Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul : Analisis *Point from turnover* Tim Pada Kompetisi  
*Indonesian Basketball League (IBL) Series IV* Yogyakarta  
2020 Menggunakan Aplikasi Fiba *Livestats*

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini benar – benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah atau tugas akhir skripsi yang telah lazim.

Pernyataan ini oleh penulis dibuat dengan penuh kesadaran dan apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, Desember 2021



Reynaldi Agustiawan

17602244033

**MOTTO**

*“As long you doing the good deed, you’re in the right track”*

Reynaldi Agustiawan

*“It’s better to fear than love, if you cannot both”*

Aamon

*“Every saint got a past, every sinner got a future”*

J. Cole

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Analisis *Point from turnover* tim pada Kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL) Series IV Yogyakarta 2020* Menggunakan Aplikasi *FIBA Livestats*” Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Drs. Fauzi, M.si. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan motivasi, semangat dan bimbingan selama perkuliahan
3. Bapak Dr. Drs. Fauzi M.Si., Bapak Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or. dan Bapak Dr. Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S, selaku Ketua Jurusan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Prof. Dr. Wawan Sudawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Ibu Tri Etnasari S.E wanita tanguh yang sangat berjasa dalam hidup saya yang selalu mengingatkan agar selalu menuju jalan yang baik dalam hidup yang fana ini. Maafkan saya ma belum bisa jadi lebih baik.
7. Bapak Drs. Sukiman M.M laki-laki hebat yang selalu mendukung apapun keputusan yang saya buat serta untuk bersikap baik kepada semua orang. Maafkan saya pa belum bisa baik kepada semua orang.
8. Teman teman PKO B 2017 yang selalu ada dalam suka maupun duka serta selalu menemani dalam tawa yang susah untuk dilupakan.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 21 Desember 2021

Penulis,



Reynaldi Agustiawan  
NIM 17602241012

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
LEMBAR PERSETUJUAN.....	IV
SURAT PERNYATAAN.....	V
MOTTO .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR .....	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II</b> .....	7
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	7
A. Deskripsi Teori.....	7
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berfikir .....	20
D. Pertanyaan Penelitian.....	21
<b>BAB III</b> .....	22
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	22
A. Desain Penelitian .....	22
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	23
C. Tempat dan Waktu penelitian .....	24
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	25
<b>BAB IV</b> .....	27
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	27
A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian.....	27
B. Hasil Penelitian .....	29
C. Pembahasan.....	73
<b>BAB V</b> .....	75
<b>KESIMPULAN</b> .....	75
A. Kesimpulan .....	75

B. Implikasi Penelitian .....	76
C. Keterbatasan Penelitian.....	77
D. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

tabel 1 Klasemen Seri 1 Semarang.....	28
Tabel 2 Klasemen Seri 2 Bandung.....	28
Tabel 3 Klasemen Seri 3 Jakarta.....	28
Tabel 4 Jadwal Pertandingan .....	29
Tabel 5 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 1 .....	31
Tabel 6 Hasil Analisis Game 1 .....	32
Tabel 7 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 2 .....	34
Tabel 8 Hasil Analisis Game 2 .....	35
Tabel 9 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 3 .....	37
Tabel 10 Hasil Analisis Game 3 .....	38
Tabel 11 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 4 .....	40
Tabel 12 Hasil Analisis Game 4 .....	41
Tabel 13 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 5 .....	43
Tabel 14 Hasil Analisis Game 5 .....	44
Tabel 15 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 8 .....	47
Tabel 16 Hasil Analisis Game 8 .....	47
Tabel 17 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 7 .....	50
Tabel 18 Hasil Analisis Game 7 .....	51
Tabel 19 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 8 .....	53
Tabel 20 Hasil Analisis Game 6 .....	54
Tabel 21 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 9 .....	56
Tabel 22 Hasil Analisis Game 9 .....	57
Tabel 23 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 10 .....	59
Tabel 24 Hasil Analisis Game 10 .....	60
Tabel 25 Tabel 25 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 11 .....	62
Tabel 26 Hasil Analisis Game 11 .....	63
Tabel 27 Data <i>Turnover</i> Dan <i>Point From Turnover</i> Game 12 .....	65
Tabel 28 Hasil Analisis Game 12 .....	66
Tabel 29 Hasil Analisis <i>Turnover</i> Seluruh Game .....	68
Tabel 30 Hasil Analisis <i>Point From Turnover</i> Seluruh Game.....	70
Tabel 31 Analisis <i>Turnover</i> Setiap Tim Secara Lengkap .....	71
Tabel 32 Analisis <i>Turnover</i> Setiap Tim Secara Lengkap .....	72
Tabel 33 Faktor <i>Turnover</i> .....	31

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Fiba <i>Livestats</i> .....	15
Gambar 2 Action Logs (Fiba <i>Livestats</i> ).....	16
Gambar 3 Boxscore (Fiba <i>Livestats</i> ).....	16
<i>Gambar 4 Kerangka Berfikir.</i> ....	20
Gambar 5 Skor Akhir Pertandingan 1.....	30
Gambar 6 Diagram Pertandingan Nsh Jakarta Melawan Louvre Surabaya.....	33
Gambar 7 Skor Akhir Pertandingan 2.....	34
Gambar 8 Diagram Pertandingan Pacific Caesar Melawan Bpj.....	36
Gambar 9 Skor Hasil Pertandingan 3.....	37
Gambar 10 Diagram Pertandingan Satria Muda Melawan Pelita Jaya.....	39
Gambar 11 Skor Hasil Pertandingan 4.....	40
Gambar 12 Diagram Pertandingan Indonesia Patriots Melawan Amarnya Hangtuah .....	42
Gambar 13 Skor Hasil Pertandingan 5.....	43
Gambar 14 Diagram Pertandingan Satya Wacana Melawan Satria Muda.....	45
Gambar 15 Skor Hasil Pertandingan 6.....	46
Gambar 16 Diagram Pertandingan Pelita Jaya Bakrie Melawan Nsh Jakarta.....	48
Gambar 17 Skor Hasil Pertandingan 7.....	50
Gambar 18 Diagram Pertandingan Amarnya Hangtuah Melawan Louvre Surabaya .....	52
Gambar 19 Skor Hasil Pertandingan 8.....	53
<i>Gambar 20 Diagram Pertandingan Bima Perkasa Jogja Melawan Prawira Bandung</i> .....	55
Gambar 21 Skor Hasil Pertandingan 9.....	56
Gambar 22 Diagram Pertandingan Indonesia Patriots Melawan Satya Wacana ..	58
Gambar 23 Skor Hasil Pertandingan 10.....	59
Gambar 24 Diagram Pertandingan Nsh Jakarta Melawan <i>Point From Turnover</i> . 61	
Gambar 25 Skor Hasil Pertandingan 11.....	62
Gambar 26 Diagram Pertandingan Prawira Bandung Melawan Pacific Caesar... 64	
Gambar 27 Skor Hasil Pertandingan 12.....	65
Gambar 28 Diagram Pertandingan Louvre Surabaya Melawan Pelita Jaya.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Action Logs Game 2.....	81
Lampiran 2 Action Logs Game 1.....	81
Lampiran 3 Action Logs Game 5.....	81
Lampiran 4 Action Logs Game 3.....	81
Lampiran 5 Action Logs Game 6.....	82
Lampiran 6 Action Logs Game 7.....	82
Lampiran 7 Action Logs Game 4.....	82
Lampiran 8 Action Logs Game 12.....	82
Lampiran 9 Action Logs Game 10.....	83
Lampiran 10 Action Logs Game 9.....	83
Lampiran 11 Action Logs Game 11.....	83
Lampiran 12 Action Logs Game8 3.....	83
Lampiran 13 Rata Rata Nilai <i>Point From Turnover</i> Setiap Tim .....	84
Lampiran 14 Rata Rata Nilai <i>Turnover</i> Setiap Tim .....	84
Lampiran 15 Rata Rata Nilai <i>Turnover</i> Setiap Tim .....	85
Lampiran 16 Rata Rata Nilai <i>Point From Turnover</i> Setiap Tim .....	85

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Permainan bola basket merupakan permainan bertahan dan menyerang yang dilakukan selama 40 menit yang dibagi menjadi 4 *quarter* dimana setiap *quarter*nya para pemain bermain selama 10 menit. Permainan bertahan atau biasa disebut *deffensive play* mempunyai banyak macam yaitu *steal, block shoot, dan deffensive rebound*. Serta permainan *offense* atau *offensive play* juga memiliki banyak macam yaitu *2points, 3points, offensive rebound, free throw, dan turnovers*. Dalam melakukan permainan selama 40 menit, pemain dituntut untuk memiliki fisik yang prima, selain itu permainan bola basket juga membutuhkan konsentrasi yang tinggi dikarenakan dalam kondisi apapun seorang pemain harus membuat keputusan dengan tepat dan cepat. Maka dari itu dalam permainan bola basket performa atlet sangat berpengaruh dalam memenangkan suatu pertandingan. Salah satu indikator bahwa suatu tim memiliki komposisi pemain yang baik di dalam fisik serta konsentrasi adalah rendahnya *turnovers* pada tim.

Menurut Dean Oliver (2004), ada empat faktor penting untuk menentukan kemenangan sebuah tim, yaitu: 1. *Field goals* (FGA yang terdiri dari *2points* dan *3points*), 2. *Free throw* (FT), 3. *Offensive rebound* (OR), 4. *Turnover*. Keempat faktor ini adalah hal penting yang harus diketahui oleh pelatih dan atlet sehingga dapat dilakukan evaluasi dari pertandingan sebelumnya, dan perbaikan untuk pertandingan selanjutnya.

Hal diatas menunjukkan bahwa pentingnya menekan terjadinya *turnover* dalam suatu pertandingan. *Turnover* adalah kesalahan yang dilakukan oleh pemain dari tim yang melakukan serangan sehingga berakhir dengan berpindahya penguasaan bola kepada tim yang bertahan. Penyebab dari terjadinya *turnover* itu sendiri beragam seperti *bad pas, backourt, duoble dirbble, bad pass, out of bounds, 24second violation, traveling, offensive foul, 5 second violation, 3second violation*, dan *steal*. Menurut Hidayatullah (2012), tim kalah memiliki rata-rata indikator performa lebih tinggi dalam *turnover* dan *foul*.

Berbeda dengan *turnover*, *point from turnover* merupakan situasi pemain berhasil mencetak angka dari kesalahan lawan sebelum lawan melakukan percobaan tembakan. *Point from turnover* terjadi ketika pemain lawan melakukan *turnover* dan tim yang bertahan berhasil mencetak angka. Pada jurnal yang ditulis oleh Doryoung Han pada JKSCI (*Journal of The Korea Society of Computer and Information*) pada tahun 2020 menerangkan bahwa didalam hal analisis *turnover*, poin terjadi pada persentase yang tinggi, mendekati 50%, menyarankan bahwa hasil dari *turnover* itu sendiri sangat efektif dalam melakukan poin.

Hal ini marak terjadi pada liga bola basket *professional* sekalipun. *Indonesian Basketball League* atau disebut liga bola basket professional Indonesia adalah liga bola basket *professional* putra dengan kasta tertinggi di Indonesia. IBL (*Indonesian Basketball League*) adalah kompetisi yang mempertandingkan club-club professional yang ada di Indonesia. Pada tahun

2020 *Indonesian Basketball League* (IBL) diikuti oleh 10 peserta dari seluruh Indonesia. Peserta yang mengikuti kompetisi ini adalah : Indonesia Patriot, NSH Jakarta, Pelita Jaya, Satria Muda, Louvre Surabaya, Pacific Caesar, Hangtuah, Prawira Bandung, Bima Perkasa Jogja, Satya Wacana Salatiga.

IBL (*Indonesian Basketball League*) selain menjadi penyelenggara kompetisi bola basket *professional* di Indonesia juga memfasilitasi data statistik yang dapat digunakan secara umum. Statistik merupakan poin vital yang lekat dalam suatu pertandingan menurut Mason (1974 :1), menyatakan statistik merupakan suatu ilmu tentang pengumpulan, penyusunan, penganalisaan dan penafsiran data dalam bentuk angka untuk tujuan pembuatan suatu keputusan yang lebih baik di dalam menghadapi ketidakpastian. Sedangkan pengertian analisis menurut Analisis menurut pemikiran Wiradi dalam buku Makinuddin dan Tri Hadiyanto Sasongko (2006:40) adalah “aktifitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai , membedakan, memilah sesuatu untuk di golongkan dan di kelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitanya dan di tafsirkan maknanya”. Dari kedua hal diatas menunjukkan bahwa pentingnya analisis pertandingan dimana ketika menganalisis suatu pertandingan kita di tuntut untuk menafsirkan angka dan menggolongkan dalam suatu tabel ataupun golongan.

Dalam menganalisis suatu pertandingan dibutuhkan aplikasi yang dapat mencatat statistik jalannya suatu pertandingan serta khusus digunakan untuk pertandingan bola basket dan salah satu aplikasi resmi yang digunakan untuk

mencatat jalannya pertandingan bola basket adalah FIBA *Livestats*. Dari aplikasi ini kita dapat mengetahui statistik setiap pertandingan yang ada. Data yang di sajikan dari aplikasi ini adalah *Action Logs* dan *Boxscore*/statistik pertandingan. Dari *Action Logs* serta *Boxscore* ini kita dapat mengetahui kejadian per kejadian pada saat pertandingan, salah satunya banyaknya *turnover* serta *point form turnover* yang di hasilkan pada suatu tim.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis banyaknya *point from turnover* yang di hasilkan pada pertandingan *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta tahun 2020. Peneliti tertarik untuk membahas topik ini dikarenakan belum ada penelitian terkait indikator *point from turnover*, serta penelitian ini sangat berguna bagi para pelatih sebagai bahan evaluasi pemain dan tim.

Penting untuk menganalisis capaian suatu tim dalam aspek aspek yang dapat menjadi faktor penunjang kemenangan dalam suatu pertandingan bola basket. Penulis melakukan analisis *point from turnover* dan tertarik untuk meneliti tentang “Analisis *Point From Turnover* tim pada Kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL) Series IV* Yogyakarta 2020 Menggunakan Aplikasi FIBA *Livestats*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Kurang diketahuinya apa itu *points from turnovers*

2. Belum diketahuinya analisis *point from turnover* pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* seri IV Yogyakarta tahun 2020.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini dengan menganalisis *point from turnovers* pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* series IV Yogyakarta tahun 2020.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis *turnover* tim pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* series IV Yogyakarta tahun 2020 ?
2. Bagaimana analisis *point from turnovers* tim pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* series IV Yogyakarta tahun 2020 ?

### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui analisis *turnovers* pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* seri IV Yogyakarta tahun 2020.

2. Untuk mengetahui analisis *point from turnover* pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* seri IV Yogyakarta tahun 2020.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan dan pengetahuan bola basket bagi para pemerhati dan peneliti di masa yang mendatang.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi para praktisi bola basket yaitu :

- a. Bagi para pemain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan strategi bermain.
- b. Bagi para pelatih, hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai acuan untuk mengevaluasi kekurangan yang dimiliki oleh tim masing masing.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Bola Basket**

Olahraga bola basket adalah olahraga berkelompok terdiri atas dua kelompok yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Bentuk permainan yang diinginkan adalah permainan dengan menggunakan bola yang berbentuk bulat, dengan tidak ada unsur menendang, tidak ada unsur membawa lari bola, tanpa unsur menjegal, dengan menghilangkan gawang, ditambah adanya sasaran untuk merangsang dan sebagai tujuan permainan (Sumiyarsono, 2002: 2).

Menurut John Oliver (2007: 10-11) Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Didalam permainan bola basket kita diperbolehkan untuk mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Sama dengan pendapat sebelumnya, Hal Wissel (2000: 20) berpendapat, bahwa teknik dasar bola basket yaitu : Bola dapat diberikan hanya dengan passing (operan) dengan tangan atau dengan *mendribble (batting, pushing, atau tapping)* beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup *footwork* (gerak kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan), dan menangkap, *dribble, rebound*, bergerak

dengan bola, bergerak tanpa bola. Sedangkan menurut Danny Kosasih (2008 : 2), bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat. Dibutuhkan latihan yang disiplin untuk dapat menguasai teknik-teknik dasar bola basket.

Bola basket bisa dibilang adalah olahraga yang unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang pastor. Pada tahun 1891, Dr. James Naismith, seorang pastor asal Kanada yang mengajar di sebuah fakultas untuk para mahasiswa profesional di YMCA (*Young Man Christian Association*) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891 (Sodikin Candra, 2010: 23)

Pertandingan resmi bola basket yang pertama, diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja Dr. James Naismith. "*Basketball*" (sebutan bagi olahraga ini dalam bahasa Inggris), adalah sebutan yang digagas oleh salah seorang muridnya. Olahraga ini pun menjadi segera terkenal di seantero Amerika Serikat. Pertandingan demi pertandingan pun segera dilaksanakan di kota-kota di seluruh negara bagian Amerika Serikat. Pada awalnya, setiap tim berjumlah sembilan orang dan tidak ada *dribble*, sehingga bola hanya dapat berpindah melalui *passing* (lemparan).

Permainan bola basket pertama kali dibawa ke Indonesia oleh bangsa Belanda dan diperkenalkan oleh Tonney When Dai Wimlatumenten (Sodikin

Candra, 2010: 23). Di tengah-tengah gejolak revolusi bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan yang telah direbut itu, permainan bola basket mulai dikenal oleh sebagian rakyat kecil Indonesia, khususnya yang berada di kota perjuangan dan pusat pemerintahan Rakyat Indonesia, Yogyakarta serta kota terdekat Solo. Pada bulan September 1948, di kota solo diselenggarakan Pekan Olahraga Nasional (PON) pertama yang mempertandingkan beberapa cabang olahraga, diantaranya bola basket (Sodikin Candra, 2010: 23). Dalam kegiatan tersebut ikut serta beberapa regu, antara lain : PORO Solo, PORI Yogyakarta dan Akademi Olahraga Sarangan. Pada tanggal 23 Oktober 1951 dibentuklah organisasi bola basket indonesia dengan nama Persatuan Basketball Seluruh Indonesia disingkat menjadi PERBASI, dengan Tony Wen menduduki sebagai jabatan ketua serta Wim Latumeten sekertaris.

Bola basket memiliki badan yang menangani aturan dan penyelenggaraan, baik itu aturan permainan maupun aturan pertandingan telah diatur oleh badan FIBA dalam *FIBA Rules* 2018. Peraturan dalam bola basket mengalami perbaikan dalam kurun waktu 2 tahun sekali. Adapun organisasi yang menaungi perkembangan bola basket dari dulu sampai sekarang yaitu FIBA di tingkat internasional dan PERBASI di tingkat nasional.

a. FIBA

*Federation International de Basketball* (FIBA) didirikan oleh James A. Naismith di Jenewa, Swiss pada tahun 1932. Sebagai organisasi tertinggi di dunia dalam bidang bola basket, FIBA bertugas memberi kebijakan, peraturan, dan sanksi untuk semua pihak yang terlibat dalam bola basket.

b. PERBASI

Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI) berdiri pada tanggal 23 Oktober 1951 yang sebelumnya bernama Persatuan *Basketball* Seluruh Indonesia. Tugas dari PERBASI ini sama dengan yang ditetapkan oleh FIBA yaitu memberikan kebijakan, peraturan, dan sanksi untuk semua pihak yang terlibat dalam bola basket namun dalam skala nasional.

Keseluruhan peraturan resmi bola basket, semua referensi dibuat untuk pemain, pelatih, wasit, dll, baik untuk pria atau wanita harus dipahami bahwa semua ini dibuat hanya untuk tujuan pelaksanaan (FIBA *Rules*, 2018: 4).

## 2. Hakikat Kegiatan Olahraga

Adanya kegiatan olahraga tentunya tidak lepas dengan adanya kompetisi baik itu berupa latihan tanding maupun perlombaan. Kompetisi yang kerap kita lihat itu ada dua, yaitu *single event* (pertandingan tunggal) dan *multi event* (pertandingan berbagai cabang olahraga). Kegiatan kompetisi baik berbentuk pertandingan ada juga yang berbentuk perlombaan, yang dimaksud dengan bentuk pertandingan adalah kompetisi yang dilakukan oleh dua tim / perseorangan untuk mencari kemenangan atau juara dengan mendapatkan atau mengungguli angka dari lawannya. Cabang olahraga yang dikategorikan pertandingan contohnya : sepakbola, bola basket, tennis meja, tennis lapangan, bulutangkis, sedangkan yang dimaksud dengan perlombaan olahraga adalah kompetisi yang dilakukan oleh lebih dari dua tim atau perseorangan guna

mencari kemenangan atau juara dengan ditentukan oleh waktu yang sesingkat-singkatnya atau jarak yang sejauh-jauhnya. Contoh kompetisi yang dikategorikan perlombaan : judo, atletik, renang dan lainnya.

Kompetisi juga biasanya dilakukan secara bersamaan atau serentak seluruh cabang (*multi event*) atau dilakukan oleh khusus cabang olahraga tertentu (*single event*) hal ini sebagaimana tertulis dalam PP nomor 17 tahun 2007 :

1) Kompetisi *Multi Event* (Kompetisi Berbagai Cabang Olahraga)

Sebagaimana diatur dalam PP nomor 17 tahun 2007 pasal 2 ayat 2 bentuk *multi event* (Kompetisi Berbagai Cabang Olahraga) meliputi :

- a) Pekan Olahraga Internasional
- b) Pekan Olahraga Nasional
- c) Pekan Olahraga Wilayah
- d) Pekan Olahraga Daerah

2) Kompetisi *Single Event* (Kompetisi Olahraga tunggal)

Sedangkan *single event* (Kompetisi Tunggal) dalam ayat 3 meliputi :

- a. Kompetisi Olahraga Tingkat Internasional
- b. Kompetisi Olahraga Tingkat Nasional
- c. Kompetisi Olahraga Tingkat Wilayah dan
- d. Kompetisi Olahraga Tingkat Daerah

Dari kedua pernyataan diatas bisa kita pahami bahwa kegiatan olahraga memang tidak bisa lepas dari adanya kompetisi baik berupa pertandingan maupun perlombaan cabang olahraga secara terprogram atau tidak terprogram

dalam kalender cabang olahraga yang ada. Bahkan baik berupa kompetisi *single event* maupun *multi event*.

### **3. IBL (*Indonesian Basketball League*)**

Indonesian Basketball League atau bisa disebut liga bola basket professional Indonesia adalah liga bola basket *professional* putra dengan kasta tertinggi di Indonesia. IBL (*Indonesian Basketball League*) adalah kompetisi yang mempertandingkan *club-club professional* yang ada di Indonesia. Liga ini telah dimulai sejak tahun 2003 dan telah terselenggara selama 7 tahun, hingga pada tahun 2010 PP Perbasi menunjuk DBL (*Development Basketball League*) untuk menangani kompetisi ini dan mengubah namanya menjadi NBL (*National Basketball League*). Setelah berakhirnya kontrak Perbasi denan PT Deteksi Basket Lintas (DBL) pada tahun 2015 dilanjutkan kesepakatan kontrak baru dengan *Starting 5*, nama kompetisi ini kembali menjadi IBL (*Indonesian Basketball League*) dan menggunakan format pertandingan yang baru

Berbeda dengan NBL, IBL hanya digelar di enam kota besar di Pulau Jawa. Format kompetisi yang diikuti oleh 12 tim ini nantinya akan ada enam tim teratas yang akan lolos ke babak *play-off*. Untuk dua tim yang menempati posisi satu dan dua pada klasemen musim reguler akan mendapatkan *advantage* untuk lolos di *round* pertama. Format pada babak *play-off* menggunakan *best of three* dimana akan dilihat pemenang dari tiga pertandingan, Sama dengan *play-off* pada babak final format pertandingan tetap menggunakan *best of three*.

IBL (*Indonesian Basketball League*) season 2020 harus terhenti di seri ke-7 Surabaya dikarenakan pandemi *COVID-19*, oleh karena itu setiap tim hanya memiliki kesempatan bermain 12-14 game. Beruntung pada *series IV* Yogyakarta pertandingan masih bisa dijalankan, berikut tim tim yang berlaga pada IBL series IV Yogyakarta 2020 :

- |                              |                          |
|------------------------------|--------------------------|
| a. NSH Jakarta               | f. Pelita Jaya Bakrie    |
| b. Louvre Surabaya           | g. Indonesia Patriots    |
| c. Pacific Caesar Surabays   | h. Amarta Hangtuh        |
| d. Bank BPD DIY Bima Perkasa | i. Bogor Siliwangi       |
| e. Satria Muda Pertamina     | j. Satya Wacana Salatiga |

#### **4. Hakikat Analisis**

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk di golongankan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsir maknanya (Makinuddin, 2006: 40).

Menurut KBBI (2002: 43) Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagian dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

Menurut Komaruddin (1994:31) Analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen-komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam suatu keseluruhan yang padu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah proses penguraian suatu pokok menjadi bagian-bagian guna mendapatkan informasi secara rinci dan tepat.

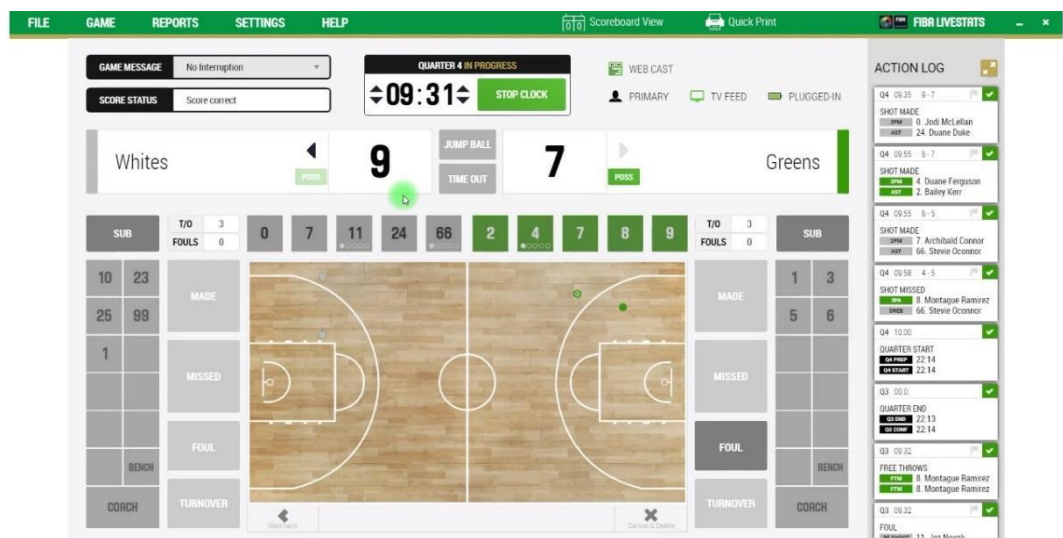
## 5. Membaca Statistik Pertandingan Bola Basket

Statistika adalah ilmu tentang pengumpulan, penyusunan, penganalisaan dan penafsiran data dalam bentuk angka untuk tujuan pembuatan suatu keputusan yang lebih baik di dalam menghadapi ketidakpastian (Mason, 1974:1) Statistika dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah ilmu tentang cara mengumpulkan, menabulasi, mengolong-golongkan, menalis menganalisis, dan mencari keterangan yang berarti dari data yang berupa angka.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa statistika adalah ilmu yang berhubungan dengan pengumpulan data dan kesimpulannya berdasarkan bukti yaitu angka/catatan bilangan.

Di dalam bola basket statistik sangatlah diperlukan untuk mencatat jalannya pertandingan entah itu skor, banyaknya kesempatan, tembakan, dll. Di era yang *modern* ini olahraga bola basket memiliki *software* statistik pertandingan yang dibuat langsung oleh FIBA. Indikator yang tertera pada *software* berisi statistik selama jalanya pertandingan. Aplikasi ini telah digunakan oleh beberapa liga profesional dan semi profesional di seluruh dunia, FIBA *Livestats* merupakan software aplikasi pada notebook yang memungkinkan pengguna di seluruh dunia dapat merekam sekaligus mencatat

statistik pertandingan bola basket dan menyiarkan pada waktu yang sama (www.fibaorganizer.com).



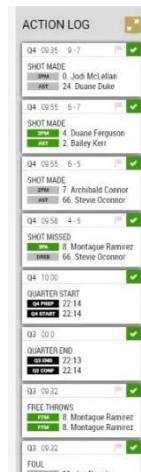
Gambar 1 FIBA Livestats

Software statistik pertandingan FIBA *Livestats* berisi angka-angka yang memuat data seperti :

a. *Action Logs*

Berisi tentang jalannya pertandingan atau kondisi yang ada di lapangan setiap ada tindakan yang dilakukan oleh para pemain yang ada di lapangan.

*Action Logs* merekam jalannya pertandingan setiap saat.



Gambar 2 Action Logs (FIBA Livestats)

b. Statistik Pertandingan / Box Score

Statistik pertandingan/box score merupakan keseluruhan dari hasil pertandingan dalam bentuk angka angka

Satria Muda Pertamina		Coach: M. Pejic Assistant: I. Ismael, M. Gofar																							
NO.	PLAYER	POS	MINS	PTS	FG	FG%	2P	2P%	3P	3P%	FT	FT%	OFF	DEF	REB	AST	TO	STL	BLK	BLKR	PF	FLS ON	4/-		
STARTERS																									
0	J. Kokodiputra	PF	23:05	0	0-6	0	0-1	0	0-5	0	0-0	0	0	3	3	1	1	2	0	0	2	0	-1		
3	C. Gunawan (C)	PG	22:60	3	1-8	12	1-5	20	0-3	0	1-2	50	0	1	1	4	0	0	0	0	1	1	2		
4	E. Foster	C/PF	20:51	14	7-13	53	7-13	53	0-0	0	0-4	0	3	12	15	0	1	1	0	0	5	4	10		
6	M. Aziz	SF	17:07	11	4-9	44	1-2	50	3-7	42	0-0	0	0	3	3	1	0	1	0	0	4	0	6		
20	G. Jacobs Jr	PG/SG	38:21	23	9-18	50	7-11	63	2-7	28	3-10	30	3	9	12	6	7	2	0	0	3	8	9		
BENCH																									
11	R. Pangesthio	SG	13:59	3	1-3	33	1-2	50	0-1	0	1-3	33	1	1	2	0	1	3	0	0	2	3	10		
14	F. Minallah	PF	0:00	0	0-0	0	0-0	0	0-0	0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
23	A. Seputra	SG	21:32	5	1-6	16	0-1	0	1-5	20	2-2	100	1	4	5	0	1	0	0	0	2	1	-2		
27	B. Ardiansyah	SG	3:14	0	0-0	0	0-0	0	0-0	0	0-0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7		
35	T. Scott	F	19:09	8	4-7	57	4-7	57	0-0	0	0-3	0	1	5	6	1	0	1	0	0	3	4	0		
77	M. Falconi	SF	16:55	2	1-2	50	1-2	50	0-0	0	0-0	0	1	3	4	1	1	2	0	0	3	0	10		
88	A. Budidharma Saputra	SG	2:47	0	0-1	0	0-1	0	0-0	0	0-0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	-1		
Team / Coach													2	4	6										
TEAM TOTALS				69	28-73	38	22-45	48	6-28	21	7-24	29	12	45	57	14	14	12	0	0	27	21			

Gambar 3 Boxscore (FIBA Livestats)

Bisa kita lihat dengan saksama pada boxscore gambar 18 total poin sebanyak 69, persentase field goal mencapai 43,8%, persentase 2points mencapai 48%, persentase 3point sebanyak 21%, total rebound sebanyak 57, total assist sebanyak 14, total turnover sebanyak 14, total blocked shot

sebanyak, dan total *foul* sebanyak 48 yang terdiri dari 27 *personal foul* dan 21 *foul on*.

Statistik memberikan kita informasi lebih lengkap terkait susunan angka baik personal maupun tim yang bertanding. Banyaknya data yang kita dapatkan ini dapat kita jadikan sebagai bahan tolak ukur dan evaluasi pelatih untuk mengetahui perkembangan atlet maupun tim dari pertandingan ke pertandingan. Penting bagi atlet untuk mengetahui perkembangan tembakan, efektifitas bermain, dll. Maka dari itu diharapkan atlet serta pelatih dapat membaca statistik secara bersama sebagai bahan evaluasi.

## **6. Analisis Efektivitas dalam Pertandingan Bola Basket**

Dean Oliver menyatakan ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan guna memenangkan pertandingan yaitu setiap tim harus memperhatikan empat aspek dasar yang dapat mengontrol sebuah pertandingan, salah satunya adalah menekan kecil terjadinya *turnover*. Perhitungan yang digunakan adalah *Turnover Percentage (TOV%)*. Dalam hal ini, seperti logika biasa, tim yang memiliki jumlah TOV% yang lebih kecil, berarti memiliki tingkat kesalahan yang lebih sedikit, hal ini berbanding dengan peluang untuk bisa melakukan tembakan lebih banyak dan memenangkan pertandingan.

Menekan terjadinya *turnovers*, persentase *turnovers* dalam efektivitas memenangkan pertandingan ini mempunyai peran 25%. Jadi sangatlah penting bagi setiap tim untuk menekan terjadinya *turnovers*.

## **7. Turnover**

*Turnovers* adalah hilangnya penguasaan bola yang dilakukan oleh tim menyerang sebelum melakukan usaha mencetak angka. Dalam bola basket, *turnovers* terjadi ketika sebuah tim kehilangan penguasaan bola ketika melakukan sebuah serangan/*offense* ke tim lawan sebelum seorang pemain menembak bola. Hal ini bisa terjadi karena pemain keluar dari batas lapangan dengan membawa bola (*out of bounds*), *double dribble*, *bad pass*, *backcourt*, *24seconds violation*, *traveling*, *offensive foul*, *5second violation*, *3second violation*, *steal*. Menurut Hidayatullah (2012), tim kalah memiliki rata-rata indikator performa lebih tinggi dalam *turnovers* dan *foul*

## **8. Point From Turnovers**

*Point from turnovers* adalah angka atau nilai yang diperoleh akibat *turnover* tim lawan. *Point from turnover* merupakan kebalikan dari *turnovers* itu sendiri. *Point from turnovers* dihitung ketika pemain berhasil mencetak angka setelah melakukan *steal*, atau ketika pemain lawan melakukan kesalahan seperti *bad pass*, *traveling violation*, *3second violation*, dll. Menurut Mike Huges (2009) alasan perbedaan antara *2point shooting percentage* dan *turnovers* bisa di jelaskan dengan perbedaan performa *defense* pada tim yang menang dan tim yang kalah. Hal ini menunjukkan bahwa sangat penting karena terjadinya *point from turnovers* juga dilandasi oleh *defense* yang baik. Aspek ini sangat menarik perhatian peneliti dikarenakan sedikit orang yang

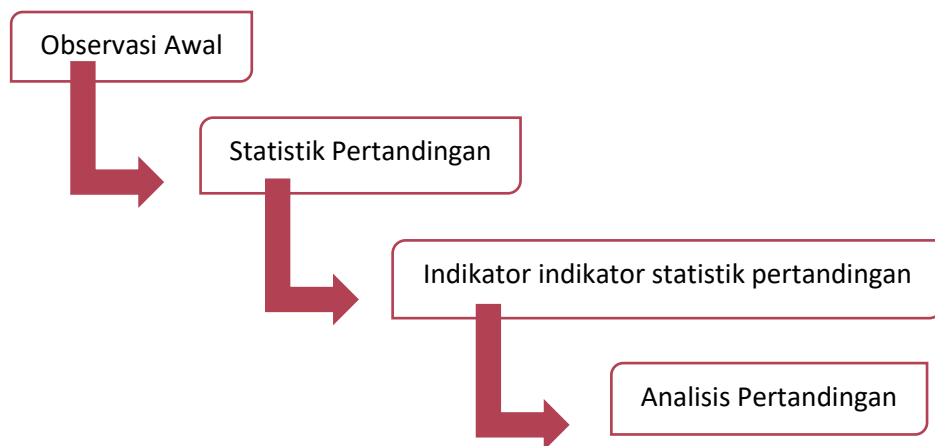
memperhatikan *point from turnovers*, kebanyakan orang memperhatikan *turnover* tetapi tidak melihat *impact* yang dihasilkan dari *turnovers* itu sendiri.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Dalam penelitian Rizal Haqqi (2016) yang berjudul “Analisis Pertandingan *Per-Game* dan Statistik Pertandingan pada IBL (*Indonesian Basketball League*) Series III Yogyakarta 2016” (Skripsi FIK UNY Prodi Pendidikan Keperawatan Olahraga). Penelitian yang dilaksanakan adalah deskriptif kuantitatif, yaitu cara membaca statistik pertandingan dan menganalisis statistik pertandingan *per-game* pada IBL *series III* Yogyakarta 2016. Populasi penelitian adalah 6 tim yang berlaga di IBL.*series III* Yogyakarta 2016 dari total 12 tim. Teknik pengumpulan data menggunakan metode *purposive sampling*.
2. Dalam penelitian Chairunnisa Nur Insani (2020) yang berjudul “Analisis *Turnover* Tim Bola Basket Putri dalam Kompetisi *Development Basketball League* (DBL) *West Java Series 2019*” (Skripsi FPO UPI Prodi Pendidikan Keperawatan Olahraga). Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, yaitu mengetahui *turnovers* tim putri pada *Development Basketball League* (DBL) *West Java Series 2019*. Populasi penelitian adalah 8 tim yang berlaga di babak *big eight* (8 besar) pada *Development Basketball League* (DBL) *West Java Series 2019*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode *purposive sampling*.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti mengenai analisis aspek *point from turnover* dalam pertandingan *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta 2020.

### C. Kerangka Berfikir



Gambar 4 Kerangka Berfikir.

Kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL)* menggunakan *software* statistik milik FIBA *Livestats* dalam merekap semua data *per-game* dalam pertandingan. *Software FIBA Livestats* pertandingan tersusun atas angka-angka yang berisi tentang catatan dari semua kejadian yang terjadi dalam satu pertandingan. Catatan tersebut terdiri dari berbagai macam indikator-indikator *offense* yang terdiri dari *field goals, 2points, 3points, free throw, fast break points, second chance points, bench points, point in the paint* serta menunjukkan indikator *defense* seperti *rebound, steal, block, dan point from turnover*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengkaji aspek *point from turnovers*. Analisis dilaksanakan pada kompetisi *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta pada tahun 2020. Data yang telah

terangkum dalam statistik pertandingan diberikan kepada pelatih tim di setiap quarternya. Sehingga pelatih dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan tim pada setiap quarternya. Oleh karena itu untuk mengkaji secara mendalam dan mengurai data per-game dari tiap pertandingan yang terdapat pada statistik pertandingan, penulis akan mencoba menganalisis pertandingan *Indonesian Basketball League (IBL) series IV Yogyakarta 2020* menggunakan aplikasi *FIBA Livestats*.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah :

1. Bagaimana analisis *turnovers* pada pertandingan *Indonesia Basketball League (IBL) series IV Yogyakarta 2020* ?
2. Bagaimana analisis *points from turnovers* pada pertandingan *Indonesia Basketball League (IBL) series IV Yogyakarta 2020* ?

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini. Ali (1982:120) menjelaskan, metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada masa sekarang. Dilakukan dengan menempuh langkah-langkah pengumpulan, klasifikasi dan analisis atau pengolahan data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran tentang satu keadaan secara objektif dalam suatu deskripsi. Widodo dan Muktar (2000: 63) berpendapat, kebanyakan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, melainkan lebih pada menggambarkan suatu gejala, variabel, atau keadaan. Tidak berarti semua penelitian deskriptif tidak menggunakan hipotesis. Penggunaan hipotesis dalam penelitian deskriptif dimaksudkan untuk diuji menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternatif dalam mengatasi masalah penelitian melalui prosedur ilmiah. Latnussa dalam Sudjana (2004: 40) penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan metode bilangan untuk mendeskripsikan observasi suatu objek atau variabel dimana bilangan menjadi bagian dari pengukuran.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah menggambarkan tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Penelitian ini menggambarkan analisis pertandingan pada *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta 2020 Menggunakan Aplikasi FIBA *Livestats*.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **A. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2008: 115). Dalam penelitian ini populasi yang dimaksud adalah 10 tim yang berlaga di *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta yaitu : Satria Muda Pertamina, Prawira Bandung, Pelita Jaya Bakrie, Indonesia Patriots, Amarta Hangtuh, Louvre Surabaya, NSH Jakarta, Pacific Caesar Surabaya, Satya Wacana Salatiga, dan Bank BPD Bima Perkasa.

### **B. Sampel**

Sampel adalah suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih dalam penelitian (Widayat, 2004: 93). Selain itu adanya pengambilan sampel dimaksudkan untuk memperoleh keterangan mengenai obyek-obyek penelitian dengan cara mengamati sebagian populasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan jumlah populasi yang ada (Artikunto, 2006: 120). Sampel dalam penelitian ini adalah 10 tim yang berlaga di *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta yaitu : Satria Muda Pertamina, Prawira Bandung, Pelita Jaya Bakrie, Indonesia Patriots, Amarta Hangtuh, Louvre Surabaya, NSH Jakarta, Pacific Caesar Surabaya, Satya Wacana Salatiga, dan Bank BPD Bima Perkasa.

### **C. Tempat dan Waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada kompetisi *Indonesian Basketball League* (IBL) series IV bertempat di GOR Amongraga Yogyakarta tahun 2020 yang berlangsung pada tanggal 06 – 08 Februari 2020.

### **D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010: 265). Keberhasilan suatu penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan. Data peneliti digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan diperoleh melalui instrumen tersebut. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *software* statistik pertandingan FIBA *Livestats* yang digunakan pada kompetisi *Indonesian Basketball League series IV* Yogyakarta tahun 2020

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumen, yaitu *action log* pertandingan yang di sediakan oleh website Indonesian Basketball League serta *print out* statistik pertandingan dari 10 tim yaitu Satria Muda Pertamina, Prawira Bandung, Pelita Jaya Bakrie, Indonesia Patriots, Amarta Hangtuah, Louvre Surabaya, NSH Jakarta, Pacific Caesar Surabaya, Satya Wacana Salatiga, dan Bank BPD Bima Perkasa.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistemis data yang diperoleh dari hasil print out statistik dan log pertandingan sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode *mix method*, atau penelitian yang menggabungkan antara data kuantitatif data kualitatif. Menurut sugiyono (2011: 18) *mix-methods* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif. Sedangkan menurut Creswell (2014: 5) *mix-methods* adalah pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *mix-methods* adalah penelitian yang menggabungkan dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif agar mendapatkan hasil yang reliabel dan objektif. Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana analisis *points from turnover* dari 10 tim yang berlaga di *Indonesian Basketball League (IBL) series IV* Yogyakarta yaitu : Satria Muda Pertamina, Prawira Bandung, Pelita Jaya Bakrie, Indonesia Patriots, Amarta Hangtuah, Louvre Surabaya, NSH Jakarta, Pacific Caesar Surabaya, Satya Wacana Salatiga, dan Bank BPD Bima Perkasa.

Data yang diperoleh melalui *action log* pertandingan dan *print out* statistik yang berupa (angka-angka) lalu dianalisis kedalam bentuk penjelasan

secara detail dan terperinci. Peneliti akan menjelaskan apakah suatu tim dapat memenangkan pertandingan melalui salah satu indikator yang terdapat pada statistik dan *action log* yaitu : *Points From Turnover*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan pada kompetisi IBL (*Indonesian Basketball League*) 2020, Yang mana setiap series panitia IBL menunjuk kota-kota yang tersebar di pulau Jawa. Untuk series I IBL dimainkan di kota Semarang. Series II IBL dimainkan di kota Bandung. Pada series III IBL memilih kota Jakarta untuk memainkan series tersebut. Yogyakarta pun terpilih untuk begerlarnya IBL series IV. Series IV Yogyakarta ini adalah series yang akan peneliti teliti dengan menggunakan aplikasi FIBA *Livestats* yang berlokasi di GOR Amongraga Yogyakarta.

##### **2. Deskripsi Subjek**

Subjek dalam penelitian ini adalah 10 tim yang berlaga dalam kompetisi IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Sepuluh tim yang berlaga yaitu: Amarta Hangtuh, Louvre Surabaya, Pacific Caesar Surabaya, Bank BPD DIY Bima Perkasa, Satria Muda Pertamina, Pelita Jaya Bakrie, Indonesia Patriots, Amarta Hangtuh, Satya Wacana Salatiga, Prawira Bandung. Pada 3 series sebelumnya 10 tim tersebut berkompetisi untuk berjuang meraih tiket ke babak playoffs dan pemuncak klasemen pun setiap series silih berganti. Berikut klasemen pada 3 series sebelumnya :

<b>KLASEMEN SERI 1 SEMARANG</b>					
<b>NO</b>	<b>TEAM</b>	<b>GP</b>	<b>W</b>	<b>L</b>	<b>PTS</b>
1	Amartha Hangtuh	3	1	2	4
2	Louvre	2	2		4
3	Pelita Jaya	2	2		4
4	Satya Wacana	3		3	3
5	NSH Mountain Gold	2	1	1	3
6	Pacific Caesar	2	1	1	3
7	Satria Muda	2	1	1	3
8	Prawira Bandung	2	1	1	3
9	Bima Perkasa Jogja	2	1	1	3
10	Indonesia Patriots	2	1	1	3

*Tabel 1 Klasemen Seri 1 Semarang*

<b>KLASEMEN SERI 2 BANDUNG</b>					
<b>NO</b>	<b>TEAM</b>	<b>GP</b>	<b>W</b>	<b>L</b>	<b>PTS</b>
1	Indonesia Patriots	5	4	1	9
2	Satya Wacana	5	2	3	7
3	Pelita Jaya	4	3	1	7
4	Pacific Caesar	4	3	1	7
5	Amartha Hangtuh	5	1	4	6
6	Prawira Bandung	5	1	4	6
7	Bima Perkasa Jogja	4	2	2	6
8	Satria Muda	4	2	2	6
9	NSH Jakarta	4	2	2	6
10	Louvre	4	2	2	6

*Tabel 2 Klasemen Seri 2 Bandung*

<b>KLASEMEN SERI 3 JAKARTA</b>					
<b>NO</b>	<b>TEAM</b>	<b>GP</b>	<b>W</b>	<b>L</b>	<b>PTS</b>
1	Indonesia Patriots	8	6	2	14
2	Satria Muda	7	4	3	11
3	Pelita Jaya	6	5	1	11
4	Satya Wacana	7	3	4	10
5	Louvre	6	4	2	10
6	NSH Mountain Gold	6	4	2	10
7	Pacific Caesar	6	3	3	9
8	Amartha Hangtuh	7	1	6	8
9	Prawira Bandung	7	1	6	8
10	Bima Perkasa Jogja	6	2	4	8

*Tabel 3 Klasemen Seri 3 Jakarta*

### 3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian analisis pertandingan IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020 dengan menggunakan aplikasi FIBA *Livestats* dilaksanakan pada tanggal 06 – 08 Februari 2020. Schedule pertandingan dari tanggal 06 – 08 Februari 2020 diantaranya :

6 FEBRUARI 2020			
1	NSH JAKARTA	VS	LOUVRE SURABAYA
2	PACIFIC CAESAR	VS	BIMA PERKASA DIY
3	SATRIA MUDA	VS	PELITA JAYA
4	INDONESIA PATRIOTS	VS	AMARHTA HANGTUAH
7 FEBRUARI 2020			
5	SATYA WACANA	VS	SATRIA MUDA
6	PELITA JAYA	VS	NSH JAKARTA
7	AMARHTA HANGTUAH	VS	LOUVRE SURABAYA
8	BIMA PERKASA DIY	VS	PRAWIRA BANDUNG
8 FEBRUARI 2020			
9	INDONESIA PATRIOTS	VS	SATYA WACANA
10	NSH JAKARTA	VS	BIMA PERKASA DIY
11	PRAWIRA BANDUNG	VS	PACIFIC CAESAR
12	LOUVRE SURABAYA	VS	PELITA JAYA

Tabel 4 Jadwal Pertandingan

### B. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis *Point from turnovers* dan *Turnovers* pada pertandingan IBL (*Indonesian Basketball League*) menggunakan aplikasi FIBA *Livestats* yang dilaksanakan pada tanggal 06 – 08 Februari 2020 di GOR Amongraga Yogyakarta

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui statistik pertandingan yang memuat informasi detail mengenai indikator yang terdapat pada statistik pertandingan bola basket IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV.

Yogyakarta 2020 dengan menggunakan aplikasi FIBA *Livestats*. Jumlah pertandingan sebanyak 12 pertandingan pada IBL *series IV* Yogyakarta 2020.

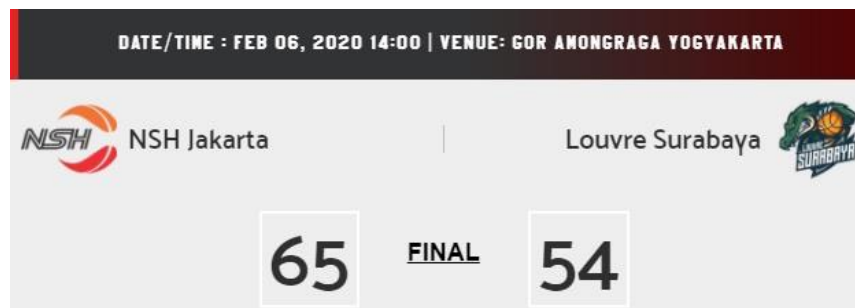
Pada penelitian ini garis besar yang perlu diketahui adalah faktor untuk turnover itu sendiri, dimana faktor tersebut adalah: *foul*, Kelemahan dalam melakukan teknik penyerangan, dan *violation*. Apabila jika di kategorikan akan menjadi seperti ini :

TURNOVER									
FOUL	KELEMAHAN TEKNIK PENYERANGAN			VIOLATION					
OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3S	5S	24S	BC	TRAVEL	DUOBLE
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

*Tabel 33 Faktor Turnover*

## 1. Game 1 : NSH JAKARTA VS LOUVRE

### a) Hasil Pertandingan



*Gambar 5 Skor Akhir Pertandingan 1*

Gambar 5 merupakan hasil pertandingan antara NSH Jakarta melawan Louvre Surabaya. NSH Jakarta dapat unggul 65 melawan 54 dari Louvre Surabaya. Pertandingan antara NSH dan Louvre ini merupakan pertandingan pembuka pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL *series IV* Yogyakarta. Dengan kemenangan ini NSH sementara menngunguli klasemen IBL *series IV* Yogyakarta dengan mengantongi satu kemenangan.

FULL GAME 65-54												
STATISTIK POINT FROM <i>TURNOVER</i> IBL 2020 SERIES IV YOGYAKARTA												
NAMA	<i>TURNOVERS</i>										TOTAL	%
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
NSH JAKARTA	2	4	1	2			1		1		11	52,3
	<i>POINT FROM TURNOVERS</i>										TOTAL	%
	2	2	3	2							9	37,5
LOUVRE	<i>TURNOVERS</i>										TOTAL	%
	1	5		4							10	47,7
	<i>POINT FROM TURNOVERS</i>										TOTAL	%
	2	4		9							15	62,5

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

Tabel 5 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan pertama antara NSH Jakarta dan Louvre Surabaya pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensive Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 5 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

c) Hasil Analisis *Turnover* dan *Point From Turnover*

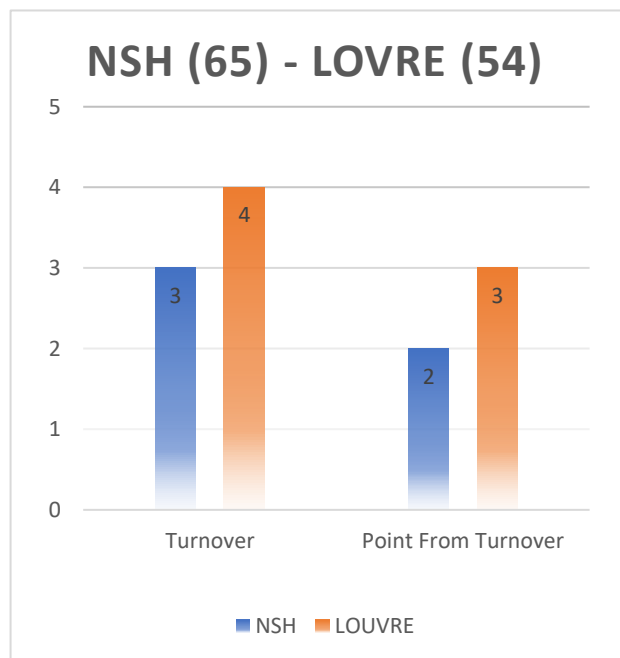
FULL GAME 65-54													
STATISTIK POINT FROM <i>TURNOVER</i> IBL 2020 SERIES IV YOGYAKARTA													
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
NSH JAKARTA	2	4	1	2			1		1		11	52,3	3
	POINT FROM <i>TURNOVERS</i>										TOTAL	%	NILAI
	2	2	3	2							9	37,5	2
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
LOUVRE	1	5		4							10	47,7	4
	POINT FROM <i>TURNOVERS</i>										TOTAL	%	NILAI
	2	4		9							15	62,5	3

Tabel 6 Hasil Analisis Game 1

Untuk mempermudah analisis maka diberi kriteria penilaian sebagai berikut : Banyaknya *turnover* pada satu game  $0 - 5 = 5$ ,  $6 - 10 = 4$ ,  $11 - 15 = 3$ ,  $16 - 20 = 2$ ,  $21 - 25 = 1$ . Apabila semakin banyak terjadi *turnovers* maka perolehan nilai akan semakin rendah. Berbeda dengan *turnovers*, *point from turnovers* pada satu game  $0 - 5 = 1$ ,  $6 - 10 = 2$ ,  $11 - 15 = 3$ ,  $16 - 20 = 4$ ,  $21 - 25 = 5$ . Apabila semakin banyak terjadi *point from turnovers* maka perolehan nilai semakin besar. Kriteria penilaian pada kolom *turnover* menunjukkan seberapa banyak kesalahan yang dibuat pada satu tim dan *point from turnover* menunjukkan kemampuan lawan untuk memanfaatkan *turnover* tersebut Berdasarkan Tabel 6 (Hasil Analisis Game 1) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan NSH sebanyak 11 dan Louvre 10 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 4, dan untuk *point from turnover* yang

dilakukan NSH sebanyak 9 dan Louvre 15 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 3. Dari hasil pertandingan tersebut NSH berhasil unggul dari Lovre dengan skor (65) – (54). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 1**



*Gambar 6 Diagram Pertandingan NSH Jakarta melawan Louvre Surabaya*

Dapat disimpulkan bahwa NSH dapat memanfaatkan *turnover* yang dilakukan oleh Louvre, walaupun hanya 10 *turnover* NSH dapat menjadikan 10 *turnovers* itu menjadi 15 poin hingga mendapatkan persentase 23% dari total poin yang didapatkan oleh NSH, disisi lain Lovre hanya dapat memanfaatkan 11 *turnover* yang dilakukan oleh NSH untuk menjadi 9 poin

dengan itu NSH hanya mendapatkan persentase 16,6% dari total poin yang didapatkan.

## 2. GAME 2 : PACIFIC CAESAR SURABAYA VS BIMA PERKASA YOGYAKARTA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 7 Skor Akhir Pertandingan 2

Gambar 7 merupakan hasil pertandingan antara Pacific Caesar Surabaya melawan Bima Perkasa Yogyakarta. Pacific Caesar Surabaya dapat unggul 72 melawan 50 dari Bima Perkasa Yogyakarta. Pertandingan antara Pacific Caesar Surabaya dan Bima Perkasa Yogyakarta ini merupakan pertandingan kedua pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik Turnover dan Point From Turnover

FULL GAME 72-50													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2020 SERIES IV YOGYAKARTA													
NAMA TIM	TURNOVERS											TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
PACIFIC CAESAR		5	1	7	1	2						16	59
	POINT FROM TURNOVERS											TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	2	2	6	2	2							14	58
NAMA TIM	TURNOVERS											TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	8	1	1			1						11	41
POINT FROM TURNOVERS													

Tabel 7 Data Turnover Dan Point From Turnover

Tabel 7 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kedua antara Pacific Caesar dan Bima Perkasa Yogyakarta pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 7 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

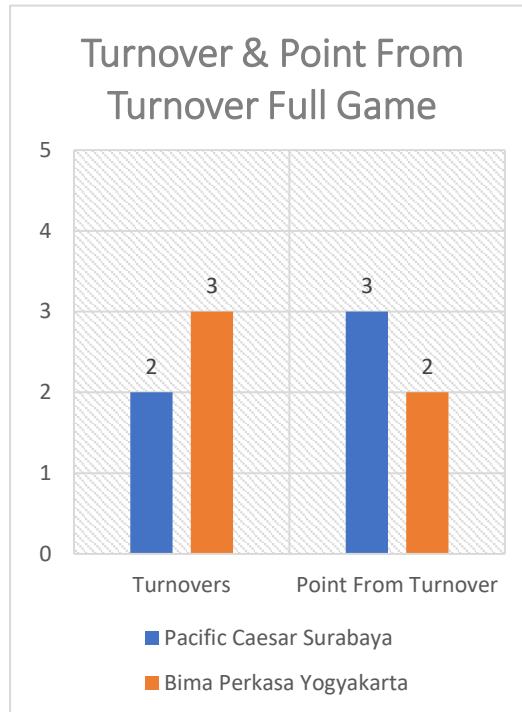
**c) Hasil Analisis Turnover & Point From Turnover**

FULL GAME 72-50													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2020 SERIES IV YOGYAKARTA													
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
PACIFIC CAESAR		5	1	7	1		2				16	59	2
	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	2	2	6	2		2					14	58	3
BIMA PERKASA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	8		1	1			1				11	41	3
BIMA PERKASA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		8			2							10	42

Tabel 8 Hasil Analisis Game 2

Berdasarkan Tabel 8 (Hasil Analisis Game 2) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Pacific Caesar sebanyak 16 dan Bima Perkasa 11 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 3, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Pacific Caesar sebanyak 14 dan Bima Perkasa 10 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 2. Dari hasil pertandingan tersebut Pacific Caesar berhasil unggul dari Bima Perkasa dengan skor (72) – (50). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 2**



*Gambar 8 Diagram Pertandingan Pacific Caesar melawan BPJ*

Dapat disimpulkan dari game ini pemanfaatan *point from turnover* dapat dilakukan dengan baik oleh Bima Perkasa Yogyakarta yang mana dari 16 *turnovers* yang dilakukan oleh Pacific Caesar dapat dimanfaatkan menjadi 14 point yang mana perolehan itu berdampak 32% dari total skor yang di dapatkan sedangkan di sisi lain 10 point yang didapatkan Pacific Caesar dari 11 *turnover* yang dilakukan oleh Bima Perkasa mendapatkan persentase 13,8% dari total raihan poin Pacific Caesar. Meskipun dari aspek *point from turnovers* Pacific Caesar hanya memperoleh 13,8% tetapi Pacific Caesar bisa memenangkan Game kedua pada IBL series IV Yogyakarta 2020 dengan skor 72-50.

### 3. GAME 3 : SATRIA MUDA PERTAMINA VS PELITA JAYA BAKRIE

#### a) Hasil Pertandingan



Gambar 9 Skor Hasil Pertandingan 3

Gambar 9 merupakan hasil pertandingan antara Satria Muda Pertamina melawan Pelita Jaya Bakrie. Pelita Jaya Bakrie dapat unggul 80 melawan 63 dari Satria Muda Pertamina. Pertandingan antara Satria Muda dan Pelita Jaya ini merupakan pertandingan ketiga pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta

#### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULL GAME 63-80												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2020 SERIES IV YOGYAKARTA												
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
SATRIA MUDA PERTAMINA	1	9	1	2			1		1		15	44
	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	11	37
	3	5							3			
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
PELITA JAYA BAKRIE	1	12		5					1		19	55
	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	18	18
		11		6					1			

Tabel 9 Data Turnover Dan Point From Turnover game 3

Tabel 9 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan ketiga antara Satria Muda Pertamina dan Pelita Jaya Bakrie

pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 9 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

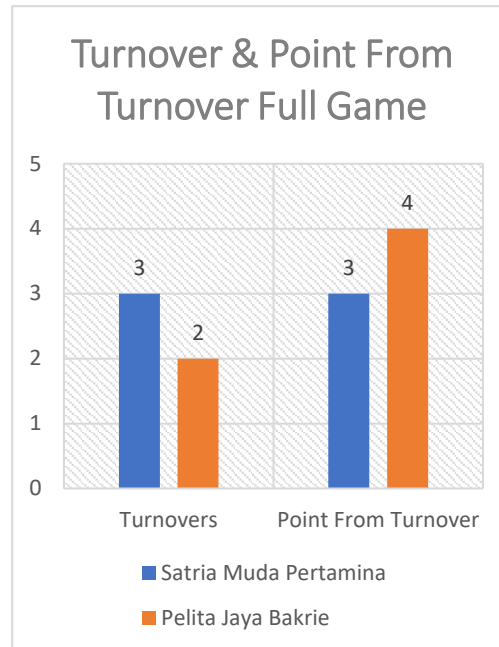
**c) Hasil Analisis *Turnover* dan *Point From Turnover***

FULL GAME 63-80													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2020 SERIES IV YOGYAKARTA													
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	9	1	2			1		1		15	44	3
SATRIA MUDA PERTAMINA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	3	5							3		11	37	3
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	12		5					1		19	55	2
PELITA JAYA BAKRIE	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		11		6					1		18	18	4

*Tabel 10 Hasil Analisis Game 3*

Berdasarkan Tabel 10 (Hasil Analisis Game 3) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Satria Muda sebanyak 15 dan Pelita Jaya 19 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 2, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Satria Muda sebanyak 11 dan Pelita Jaya 18 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 4. Dari hasil pertandingan tersebut Pelita Jaya berhasil unggul dari Satria Muda dengan skor (63) – (80). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 3**



*Gambar 10 Diagram Pertandingan Satria Muda melawan Pelita Jaya*

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim dipimpin oleh tim Pelita Jaya yang mana itu bukanlah sesuatu yang baik untuk sebuah tim, pada game pertamanya. Pelita Jaya melakukan 19 *turnovers* yang membuahkan 18 *point from turnover* untuk Satria Muda Pertamina, hal itu membuat perolehan 28,5% dari total point tim Satria Muda berasal dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Pelita Jaya. Pelita Jaya disisi lain berhasil memanfaatkan 15 *turnover* yang dilakukan oleh tim Satria Muda untuk dijadikan 11 poin yang mana mendapatkan 13,75% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Pelita Jaya. Meski banyaknya *point from turnover* dan *turnover* yang di manfaatkan tim Satria Muda satria muda, Pelita Jaya Bakrie

tetap unggul pada game ketiga IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

#### 4. GAME 4 : INDONESIA PATRIOTS VS AMARTHA HANGTUAH

##### a) Hasil Pertandingan



Gambar 11 Skor Hasil Pertandingan 4

Gambar 11 merupakan hasil pertandingan antara Indonesia Patriots melawan Amarta Hangtuh Jakarta. Indonesia Patriots dapat unggul 85 melawan 47 dari Amarta Hangtuh Jakarta. Pertandingan antara Indonesia Patriots dan Amarta Hangtuh Jakarta ini merupakan pertandingan keempat pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

##### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULL GAME 85-47												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
INDONESIA PATRIOTS		4	1	1			1		2		9	36
INDONESIA PATRIOTS	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
		2							2		4	16,7
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
AMARTHA HANGTUAH	1	9	1	4			1				16	64
AMARTHA HANGTUAH	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	3	11		4					2		20	83,3

Tabel 11 Data Turnover Dan Point From Turnover Game 4

Tabel 11 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan keempat antara Indonesia Patriots dan Amarta Hangtuh Jakarta pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 11 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

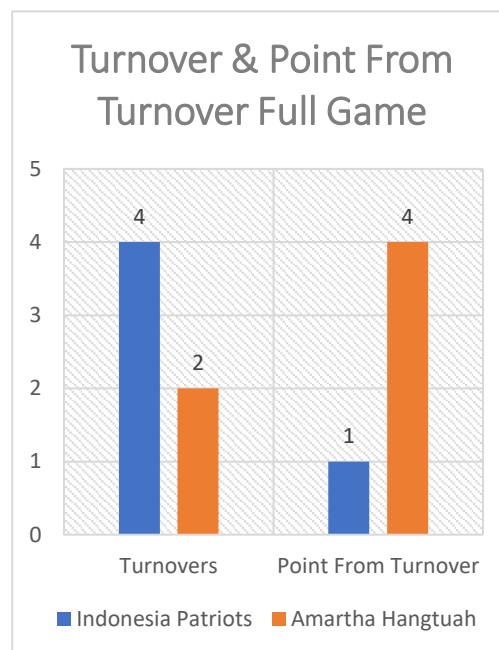
FULL GAME 85-47													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
INDONESIA PATRIOTS		4	1	1			1			2	9	36	4
INDONESIA PATRIOTS	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		2								2	4	16,7	1
AMARtha HANGTUAH	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	9	1	4			1				16	64	2
AMARtha HANGTUAH	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	3	11		4			2				20	83,3	4

*Tabel 12 Hasil Analisis Game 4*

Berdasarkan Tabel 12 (Hasil Analisis Game 4) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Indonesia Patriots sebanyak 9 dan Amarta Hangtuh Sebanyak 16 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 4 : 2, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Indonesia Patriots sebanyak 4 dan Amarta Hangtuh 20 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 1 : 4. Dari hasil pertandingan tersebut Indonesia Patriots berhasil unggul dari Amarta

Hangtuh dengan skor (85) – (47). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 4**



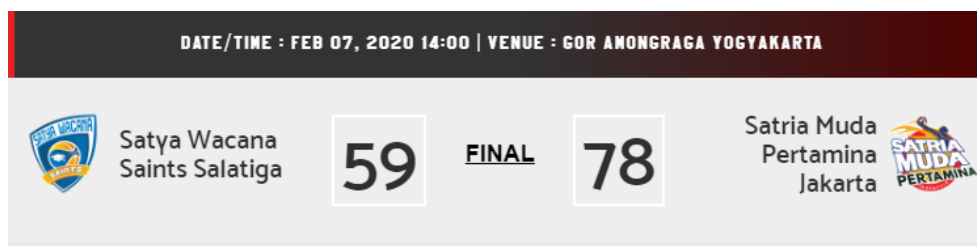
*Gambar 12 Diagram Pertandingan Indonesia Patriots melawan Amarta Hangtuh*

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim dipimpin oleh tim Amarta Hangtuh yang mana itu bukanlah sesuatu yang baik untuk sebuah tim. Amarta Hangtuh melakukan 16 *turnovers* yang membuahkan 20 *point from turnover* untuk Indonesia Patriots, hal itu membuat perolehan 23,5% dari total point tim Indonesia Patriots berasal dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Amarta Hangtuh. Amarta Hangtuh disisi lain hanya berhasil memanfaatkan 9 *turnover* yang dilakukan oleh tim Indonesia Patriots untuk dijadikan 4 poin yang mana mendapatkan 8,5% dari

poin keseluruhan yang didapatkan tim Amarta Hangtuh. Banyaknya *turnover* yang dilakukan oleh tim Amarta Hangtuh lalu berhasil di manfaatkan Indonesia Patriots, menjadikan Indonesia Patriots unggul pada game keempat IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 5. GAME 5 : SATYA WACANA VS SATRIA MUDA PERTAMINA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 13 Skor Hasil Pertandingan 5

Gambar 13 merupakan hasil pertandingan antara Satya Wacana Salatiga melawan Satria Muda Pertamina. Satria Muda Pertamina dapat unggul 78 melawan 59 dari Satya Wacana Salatiga. Pertandingan antara Satya Wacana dan Satria Muda Pertamina ini merupakan pertandingan kelima pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
SATYA WACANA	2	8	2	4							16	53,3
SALATIGA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	13	52
SATRIA MUDA	1	6	2	4							13	52
PERTAMINA	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	14	46,7
	2	8		3		1					14	46,7
SATRIA MUDA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
PERTAMINA	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	12	48
	1	9		3							12	48

Tabel 13 Data *Turnover* Dan *Point From Turnover* game 5

Tabel 13 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kelima antara Satya Wacana Salatiga dan Satria Muda Pertamina pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 13 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

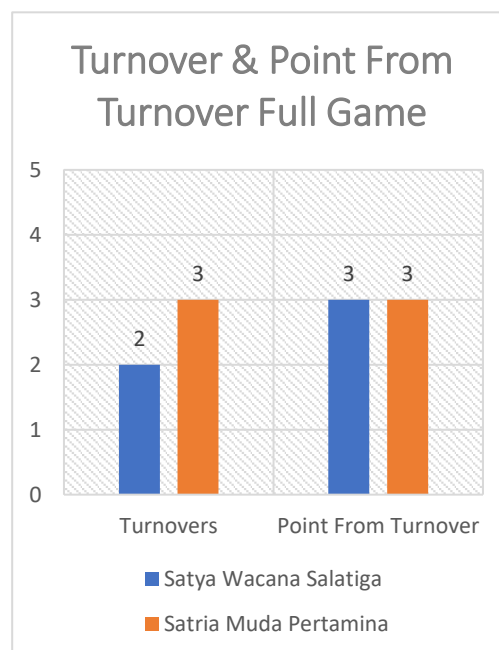
FULL GAME 59-78													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	2	8	2	4							16	53,3	2
SATYA WACANA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
SALATIGA	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	6	2	4							13	52	3
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	2	8		3		1					14	46,7	3
SATRIA MUDA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
PERTAMINA	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		9		3							12	48	3

*Tabel 14 Hasil Analisis Game 5*

Berdasarkan Tabel 14 (Hasil Analisis Game 5) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Satya Wacana Salatiga sebanyak 16 dan Satria Muda Pertamina Sebanyak 14 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 3, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Satya Wacana Salatiga sebanyak 13 dan Satria Muda Pertamina 12 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 3. Dari hasil pertandingan tersebut Satya Wacana

Salatiga ditaklukan oleh Satria Muda Pertamina (59) – (78). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 5**



Gambar 14 Diagram Pertandingan Satya Wacana melawan Satria Muda

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim dipimpin oleh tim Satya Wacana Salatiga yang mana itu bukanlah sesuatu yang baik untuk sebuah tim. Satya Wacana Salatiga melakukan 16 *turnovers* yang membuahkan 13 *point from turnover* untuk Satria Muda Pertamina, hal itu membuat perolehan 16,6% dari total point Satria Muda Pertamina berasal dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Satya Wacana Salatiga. Tidak berbeda jauh dari Satria Muda Pertamina, Satya Wacana Salatiga berhasil

memanfaatkan 14 *turnover* yang dilakukan oleh tim Satria Muda Pertamina untuk dijadikan 12 poin yang mana mendapatkan 20,3% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Satya Wacana Salatiga. Walaupun banyaknya *turnover* dan *point from turnover* kedua terlihat seimbang namun hal ini tidak menjadi pengaruh untuk tim Satria Muda Pertamina unggul pada game kelima IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 6. GAME 6 : PELITA JAYA BAKRIE VS NSH JAKARTA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 15 Skor Hasil Pertandingan 6

Gambar 15 merupakan hasil pertandingan antara Pelita Jaya Bakrie melawan NSH Jakarta. Pelita Jaya dapat unggul 78 melawan 70 dari NSH Jakarta. Pertandingan antara Pelita Jaya dan NSH Jakarta ini merupakan pertandingan keenam pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

**b) Data Statistik Turnover dan Point From Turnover**

FULL GAME 78-70												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	1	11	1	2	2	5 S	1		1		19	59,4
PELITA JAYA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
BAKRIE		14			4						18	69,2
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	1	7	2	2				1			13	40,6
NSH	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
JAKARTA		8									8	30,8

Tabel 15 Data Turnover Dan Point From Turnover Game 6

Tabel 15 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kelima antara Pelita Jaya dan NSH Jakarta pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 15 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

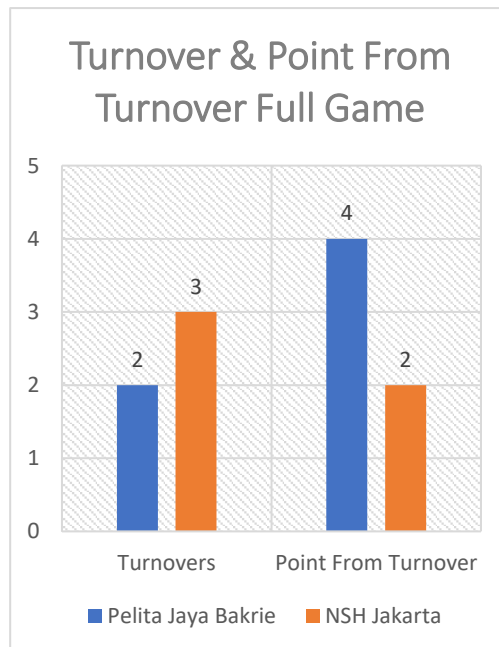
**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

FULL GAME 78-70													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	11	1	2	2	5 S	1		1		19	59,4	2
PELITA JAYA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
BAKRIE		14			4						18	69,2	4
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	7	2	2				1			13	40,6	3
NSH	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
JAKARTA		8									8	30,8	2

Tabel 16 Hasil Analisis Game 6

Berdasarkan Tabel 16 (Hasil Analisis Game 6) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Pelita Jaya Bakrie sebanyak 19 dan NSH Jakarta Sebanyak 13 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 3, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Pelita Jaya Bakrie sebanyak 18 dan NSH Jakarta 8 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 2. Walaupun banyaknya perolehan *point from turnover* yang dilakukan NSH Jakarta, NSH Jakarta harus takluk dari Pelita Jaya Bakrie dengan skor (78) – (70). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 6**



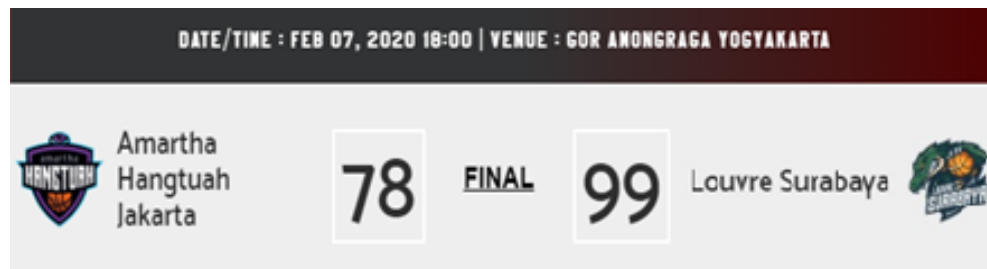
*Gambar 16 Diagram Pertandingan Pelita Jaya Bakrie melawan NSH Jakarta*

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim dipimpin oleh tim Pelita Jaya Bakrie yang mana itu bukanlah sesuatu yang

baik untuk sebuah tim. Pelita Jaya Bakrie melakukan 19 *turnovers* yang membuahkan 18 *point from turnover* untuk NSH Jakarta, hal itu membuat perolehan 25,7% dari total point NSH Jakarta berasal dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Pelita Jaya Bakrie. Jauh berbeda dari NSH Jakarta, Pelita Jaya Bakrie memanfaatkan 13 *turnover* yang dilakukan oleh tim NSH Jakarta untuk dijadikan 8 poin yang mana hanya mendapatkan 10,2% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Pelita Jaya Bakrie. Telepeas dari banyaknya *point from turnover* yang dapat dimanfaatkan NSH Jakarta, Pelita Jaya Bakrie dapat unggul pada game keenam IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 7. GAME 7 : AMARTHA HANGTUAH VS LOUVRE SURABAYA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 17 Skor Hasil Pertandingan 7

Gambar 17 merupakan hasil pertandingan antara Amarta Hangtuh melawan Louvre Surabaya. Amarta Hangtuh harus mengakui keunggulan Louvre Surabaya dengan skor 78 melawan 99. Pertandingan antara Amarta Hangtuh dan Louvre Surabaya ini merupakan pertandingan ketujuh pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULL GAME 78-99												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
AMARTHA HANGTUAH	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
		7	2	1							10	50
	8	5	2								15	48
LOUVRE SURABAYA	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
		6	1	1			1			1	10	50
	8	2	1				3			2	16	51,6

Tabel 17 Data Turnover Dan Point From Turnover game 7

Tabel 17 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan ketujuh antara Amarta Hangtuh dan Louvre Surabaya pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020.

Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 17 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

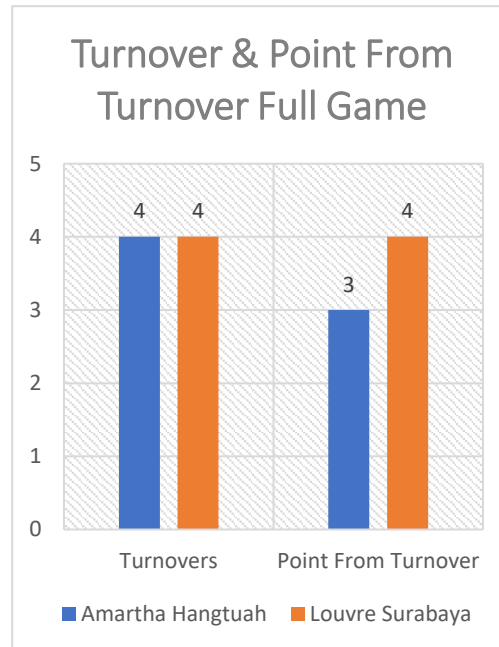
**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

FULL GAME 78-99														
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021														
NAMA TIM	TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	7	2	1									10	50	4
AMARTHA HANGTUAH	POINT FROM TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	8	5	2									15	48	3
NAMA TIM	TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	6	1	1			1				1		10	50	4
LOUVRE SURABAYA	POINT FROM TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	8	2	1			3				2		16	52	4

*Tabel 18 Hasil Analisis Game 7*

Berdasarkan Tabel 18 (Hasil Analisis Game 7) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Amarta Hangtuh sebanyak 10 dan Louvre Surabaya Sebanyak 10 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 4 : 4, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Amarta Hangtuh sebanyak 15 dan Louvre Surabaya 16 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 4. Dari hasil pertandingan tersebut Amarta Hangtuh berhasil ditaklukan oleh Louvre Surabaya (78) – (99). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

#### d) Chart Analisis Nilai Game 7



Gambar 18 Diagram Pertandingan Amartha Hangtuh melawan Louvre Surabaya

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim bisa terbilang sama yaitu 10 *turnover* yang membuahkan nilai 4 untuk masing masing tim. Amartha Hangtuh melakukan 10 *turnovers* yang membuahkan 16 *point from turnover* untuk Louvre Surabaya, hal itu membuat perolehan 16,1% dari total point Louvre Surabaya berasal dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Pelita Jaya Bakrie. Tidak berbeda dari Louvre Surabaya, Amartha Hangtuh memanfaatkan 10 *turnover* yang dilakukan oleh tim NSH Jakarta untuk dijadikan 15 poin yang mana mendapatkan 19,2% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Amartha Hangtuh. Terlepas dari keefektifan kedua tim dalam meminimalisir *turnover* dan memanfaatkan *point from turnover*, Louvre Surabaya dapat unggul pada game ketujuh IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 8. GAME 8 : PELITA JAYA BAKRIE VS NSH JAKARTA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 19 Skor Hasil Pertandingan 8

Gambar 19 merupakan hasil pertandingan antara Bima Perkasa Jogja melawan Prawira Bandung. Bima Perkasa Jogja dapat unggul 81 melawan 78 dari Prawira Bandung. Pertandingan antara Bima Perkasa Jogja dan Prawira Bandung ini merupakan pertandingan kedelapan pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik Turnover dan Point From Turnover

FULL GAME 81-78												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
BIMA PERKASA YOGYAKARTA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	4	8		3			3				18	52,9
PRAWIRA BANDUNG	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	3	11		5			2				21	50
PRAWIRA BANDUNG	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
		7		5	1		1	1	1		16	47
PRAWIRA BANDUNG	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
		9		7	2			3			21	50

Tabel 19 Data Turnover Dan Point From Turnover Game 8

Tabel 19 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kedelapan antara Bima Perkasa Jogja dan Prawira Bandung pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from*

*turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 19 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

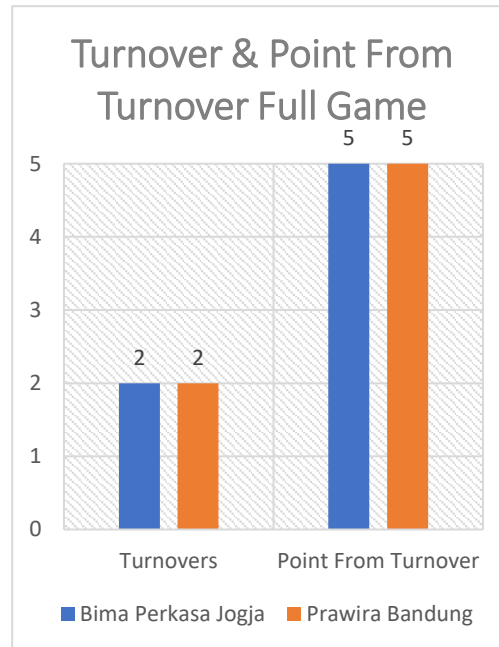
**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

FULL GAME 81-78													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	4	8		3			3				18	52,9	2
NAMA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
YOGYAKARTA	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	3	11		5			2				21	50	5
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		7		5	1		1	1	1		16	47	2
NAMA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
BANDUNG	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		9		7	2			3			21	50	5

*Tabel 20 Hasil Analisis Game 8*

Berdasarkan Tabel 20 (Hasil Analisis Game 8) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Bima Perkassa Jogja sebanyak 18 dan Prawira Bandung Sebanyak 16 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 5, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Bima Perkassa Jogja sebanyak 21 dan Prawira Bandung 21 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 5. Dari hasil pertandingan tersebut Bima Perkassa Jogja berhasil ditaklukan oleh Prawira Bandung (81) – (78). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 8**



Gambar 20 Diagram Pertandingan Bima Perkasa Jogja melawan Prawira Bandung

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim bisa terbilang sama dikarenakan kedua tim mendapatkan nilai 2 untuk *turnover*. Bima Perkasa Jogja melakukan melakukan 18 *turnovers* yang membuahkan 21 *point from turnover* untuk Prawira Bandung, hal itu membuat perolehan 26,9% dari total point Prawira Bandung berasal dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Bima Perkasa Jogja. Tidak jauh berbeda dari Prawira Bandung, Bima Perkasa Jogja memanfaatkan 16 *turnover* yang dilakukan oleh tim Prawira Bandung untuk dijadikan 21 poin yang mana mendapatkan 25,9% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Bima Perkasa Jogja. Keefektifan Bima Perkasa Jogja yang dapat memanfaatkan *point from turnover* menjadikan Bima Perkasa Jogja dapat unggul pada game kedelapan IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 9. GAME 9 : INDONESIA PATRIOTS VS SATYA WACANA SALATIGA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 21 Skor Hasil Pertandingan 9

Gambar 21 merupakan hasil pertandingan antara Indonesia Patriots melawan Satya Wacana Salatiga. Indonesia Patriots berhasil unggul atas Satya Wacana Salatiga dengan skor 105 melawan 67. Pertandingan antara Indonesia Patriots dan Satya Wacana Salatiga ini merupakan pertandingan kesembilan pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULL GAME 108-67													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
TIM	1	12		4	1		2			1		21	58,3
INDONESIA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
PATRIOT		13		2								15	42,9
SATYA WACANA	TURNOVERS										TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
TIM		10		4			1					15	41,7
SATYA WACANA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
SALATIGA		12		8								20	57,1

Tabel 21 Data Turnover Dan Point From Turnover game 9

Tabel 21 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kesembilan antara Indonesia Patriots dan Satya Wacana Salatiga pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta

2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensive Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backcourt*, 9) *Traveling*, 10) *Double Dribble*. Menurut data pada tabel 21 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

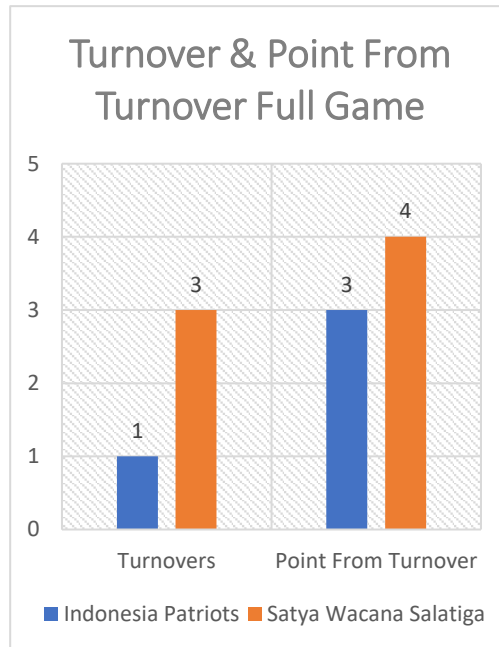
**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

FULL GAME 108-67													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
INDONESIA	1	12		4	1		2		1		21	58,3	1
INDONESIA PATRIOT	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		13			2						15	42,9	3
SATYA WACANA SALATIGA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		10		4			1				15	41,7	3
SATYA WACANA SALATIGA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		12		8							20	57,1	4

Tabel 22 Hasil Analisis Game 9

Berdasarkan Tabel 22 (Hasil Analisis Game 9) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Indonesia Patriots sebanyak 21 dan Satya Wacana Salatiga sebanyak 15 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 1 : 3, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Indonesia Patriots sebanyak 15 dan Satya Wacana Salatiga 20 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 4. Dari hasil pertandingan tersebut Indonesia Patriots berhasil menaklukan Satya Wacana Salatiga (105) – (67). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 9**



*Gambar 22 Diagram Pertandingan Indonesia Patriots melawan Satya Wacana*

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim dipimpin oleh Indonesia Patriots dengan 21 *turnover*, yang mana itu bukanlah suatu hal yang baik untuk sebuah tim. Indoneisa Patriots melakukan 21 *turnovers* yang membuahkan 15 *point from turnover* untuk Satya Wacana Salatiga, hal itu membuat perolehan 22,3% dari total point Satya Wacana Salatiga dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Indonesia Patriots. Berbeda dari Satya Wacana Salatiga, Indonesia Patriots memanfaatkan 15 *turnover* yang dilakukan oleh tim Satya Wacana Salatiga untuk dijadikan 20 poin yang mana mendapatkan 19% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Indonesia Patriots. Terlepas dari banyaknya *turnover* yang dilakukan oleh Indonesia Patriots, Indonesia Patriots dapat unggul pada game kesembilan IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 10. GAME 10 : NSH JAKARTA VS BIMA PERKASA JOGJA

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 23 Skor Hasil Pertandingan 10

Gambar 23 merupakan hasil pertandingan antara NSH Jakarta melawan Bima Perkasa Jogja. NSH Jakarta berhasil unggul atas Bima Perkasa Jogja dengan skor 60 melawan 55. Pertandingan antara NSH Jakarta dan Bima Perkasa Jogja ini merupakan pertandingan kesepuluh pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULL GAME 60-55												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS									TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL			DUOBLE
NSH JAKARTA	7	2	1		3	5	1	1	2		14	45,2
NAMA TIM	POINT FROM TURNOVERS									TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL			DUOBLE
NSH JAKARTA	7	2			3	5	24	BC	4		13	54,2
BIMA PERKASA YOGYAKARTA	8	2	3		3	5	3	1			17	54,8
NAMA TIM	TURNOVERS									TOTAL	%	
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL			DUOBLE
BIMA PERKASA YOGYAKARTA	3	3	3		3	5	2				11	45,8

Tabel 220 Data Turnover Dan Point From Turnover Game 10

Tabel 23 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kesepuluh antara NSH Jakarta dan Bima Perkasa Jogja pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers*

dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 23 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

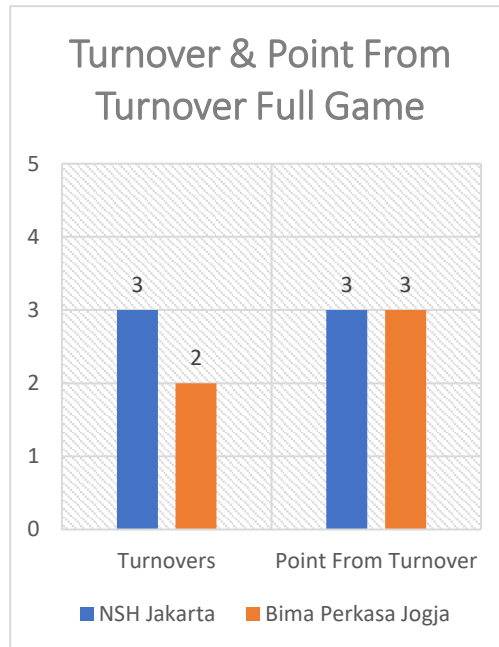
**c) Hasil Analisis Turnover dan Point From Turnover**

FULL GAME 60-55													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
TIM		7	2	1			1	1	2		14	45,2	3
NSH	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
JAKARTA		7	2						4		13	54,2	3
NAMA	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
TIM		8	2	3			3	1			17	54,8	2
BIMA PERKASA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
YOGYAKARTA		3	3	3			2				11	45,8	3

*Tabel 24 Hasil Analisis Game 10*

Berdasarkan Tabel 24 (Hasil Analisis Game 6) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan NSH Jakarta sebanyak 14 dan Bima Perkasa Jogja sebanyak 17 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 2, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan NSH Jakarta sebanyak 13 dan Bima Perkasa Jogja 11 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 3. Dari hasil pertandingan tersebut NSH Jakarta berhasil menaklukan Bima Perkasa Jogja (60) – (55). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

#### d) Chart Analisis Nilai Game 10



Gambar 24 Diagram Pertandingan NSH Jakarta melawan Point from turnover

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim dipimpin oleh Bima Perkasa Jogja yang mana itu bukanlah hal yang baik untuk suatu tim. Bima Perkasa Jogja melakukan 17 *turnovers* yang membuahkan 11 *point from turnover* untuk NSH Jakarta, hal itu membuat perolehan 18,3% dari total point NSH Jakarta dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Bima Perkasa Jogja. Berbeda dari NSH Jakarta, Bima Perkasa Jogja memanfaatkan 14 *turnover* yang dilakukan oleh tim NSH Jakarta untuk dijadikan 13 poin yang mana mendapatkan 23,6% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Bima Perkasa Jogja. Terlepas dari baiknya Bima Perkasa Jogja memanfaatkan *turnover* yang dilakukan NSH Jakarta, Bima Perkasa Jogja harus menerima kekalahan pada game kesepuluh IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 11. GAME 11 : PRAWIRA BANDUNG VS PACIFIC CAESAR

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 25 Skor Hasil Pertandingan 11

Gambar 25 merupakan hasil pertandingan antara Prawira Bandung melawan Pacific Caesar Surabaya . Prawira Bandung berhasil unggul atas Pacific Caesar Surabaya dengan skor 78 melawan 70. Pertandingan antara Prawira Bandung dan Pacific Caesar Surabaya ini merupakan pertandingan kesebelas pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULL GAME 78-70												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOUBLE		
PRAWIRA BANDUNG	5	6	2	1	3	1	2				17	30
POINT FROM TURNOVERS												
PRAWIRA BANDUNG	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOUBLE	TOTAL	%
	3	4	2		2						11	32,4
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOUBLE		
PACIFIC CAESAR	1	9	2	3			1			1	17	30
POINT FROM TURNOVERS												
PACIFIC CAESAR	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOUBLE	TOTAL	%
		13	5	1			3			1	23	67,6

Tabel 25 Data Turnover Dan Point From Turnover game 11

Tabel 25 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kesepuluh antara Prawira Bandung dan Pacific Caesar Surabaya pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from*

*turnovers* dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 25 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

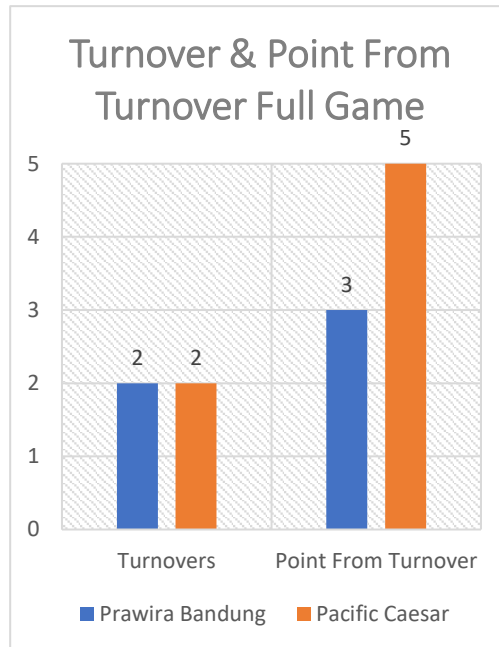
**c) Hasil Analisis *Turnover* dan *Point From Turnover***

FULL GAME 78-70													
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021													
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	5	6	2	1		1	2				17	50	2
PRAWIRA BANDUNG	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	3	4	2			2					11	32,4	3
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
	1	9	2	3		1			1		17	50	2
PACIFIC CAESAR	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE			
		13	5	1			3			1	23	67,6	5

*Tabel 26 Hasil Analisis Game 11*

Berdasarkan Tabel 26 (Hasil Analisis Game 11) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Prawira Bandung sebanyak 17 dan Pacific Caesar sebanyak 17 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 2 : 2, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Prawira Bandung sebanyak 11 dan Pacific Caesar 23 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 5. Dari hasil pertandingan tersebut Prawira Bandung berhasil menaklukan Pacific Caesar Surabaya (78) – (70). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

#### d) Chart Analisis Nilai Game 11

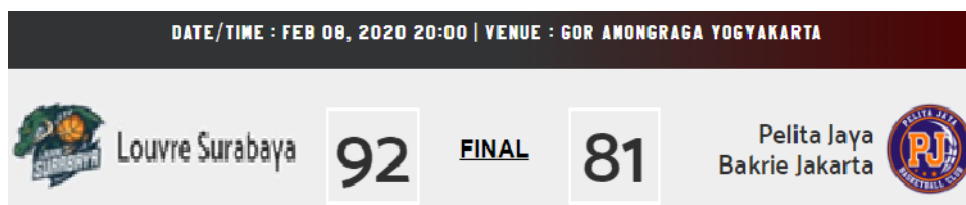


Gambar 26 Diagram Pertandingan Prawira Bandung melawan Pacific Caesar

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim sama rata. Prawira Bandung melakukan 17 *turnovers* yang membuahkan 23 *point from turnover* untuk Pacific Caesar, hal itu membuat perolehan 32,8% dari total point Pacific Caesar dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Bima Perkasa Jogja. Berbeda dari Pacific Caesar, Prawira Bandung memanfaatkan 17 *turnover* yang dilakukan oleh tim Pacific Caesar untuk dijadikan 11 poin yang mana mendapatkan 14,2% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Prawira Bandung. Terlepas dari baiknya Pacific Caesar memafaatkan *turnover* yang dilakukan Prawira Bandung, Pacific Caesar harus menerima kekalahan pada game kesepuluh IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

## 12. GAME 12 : PRAWIRA BANDUNG VS PACIFIC CAESAR

### a) Hasil Pertandingan



Gambar 27 Skor Hasil Pertandingan 12

Gambar 27 merupakan hasil pertandingan antara Louvre Surabaya melawan Pelita Jaya Bakrie. Louvre Surabaya berhasil unggul atas Pelita Jaya Bakrie dengan skor 92 melawan 81. Pertandingan antara Louvre Surabaya dan Pelita Jaya Bakrie Jakarta ini merupakan pertandingan keduabelas pada kompetisi (*Indonesian Basketball League*) IBL series IV Yogyakarta.

### b) Data Statistik *Turnover* dan *Point From Turnover*

FULLGAME 92-81												
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021												
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	2	5	1	4				1			13	50
LOUVRE SURABAYA	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	2	3		8							13	48,1
NAMA TIM	TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	2	8		2			1				13	50
PELITA JAYA BAKRIE	POINT FROM TURNOVERS										TOTAL	%
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE		
	2	8		4							14	51,9

Tabel 27 Data Turnover Dan Point From Turnover game 12

Tabel 27 merupakan data statistik *turnover* dan *point from turnover* pada pertandingan kesepuluh antara Louvre Surabaya dan Pelita Jaya Bakrie pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta 2020. Terdapat 10 indikator dalam menganalisis *turnovers* dan *point from turnovers*

dalam suatu pertandingan yaitu 1) *Offensve Foul*, 2) *Steal*, 3) *Out Of Bounds*, 4) *Bad Pass*, 5) *3 seconds*, 6) *5 seconds*, 7) *24 Seconds*, 8) *Backourt*, 9) *Traveling*, 10) *Duoble Dribble*. Menurut data pada tabel 27 bisa kita lihat banyaknya total *turnover* yang dilakukan oleh kedua tim dan berapa poin kemasukan yang mereka dapatkan.

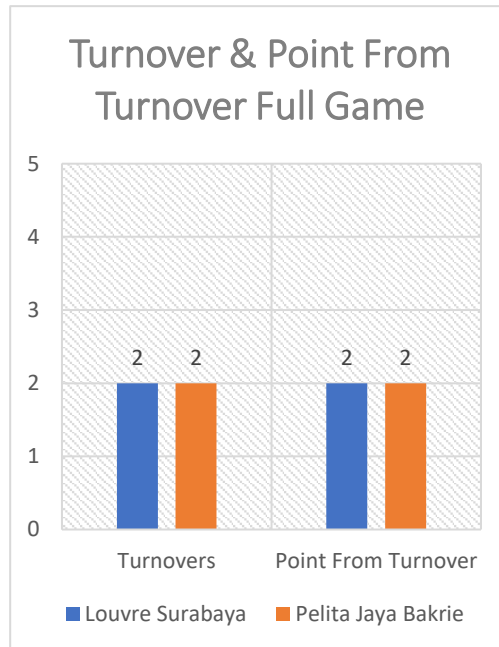
**c) Hasil Analisis *Turnover* dan *Point From Turnover***

FULLGAME 92-81														
STATISTIK POINT FROM TURNOVER IBL 2021														
NAMA TIM	TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	2	5	1	4					1			13	50	3
LOUVRE SURABAYA	POINT FROM TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	2	3		8								13	48,1	3
NAMA TIM	TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	2	8		2			1					13	50	3
PELITA JAYA BAKRIE	POINT FROM TURNOVERS											TOTAL	%	NILAI
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE				
	2	8		4								14	51,9	3

*Tabel 28 Hasil Analisis Game 12*

Berdasarkan Tabel 28 (Hasil Analisis Game 12) dapat diketahui banyak *Turnovers* yang dilakukan Louvre Surabaya sebanyak 13 dan Pelita Jaya Bakrie sebanyak 13 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 3, dan untuk *Point from turnover* yang dilakukan Louvre Surabaya sebanyak 13 dan Pelita Jaya Bakrie 14 sehingga mendapatkan perbandingan nilai 3 : 3. Dari hasil pertandingan tersebut Louvre Surabaya berhasil menaklukan Pelita Jaya Bakrie (92) – (81). Perolehan nilai yang didapatkan pada tabel akan diolah dalam bentuk chart sistem untuk mendapatkan hasil analisis yang lebih baik.

**d) Chart Analisis Nilai Game 12**



Gambar 28 Diagram Pertandingan Louvre Surabaya melawan Pelita Jaya

Dapat disimpulkan dari game ini perolehan *turnover* dari kedua tim sama rata. Louvre Surabaya melakukan 13 *turnovers* yang membuahkan 14 *point from turnover* untuk Pelita Jaya Bakrie, hal itu membuat perolehan 17,2% dari total point Pelita Jaya Bakrie dari *turnovers* yang dilakukan oleh tim Louvre Surabaya. Tidak berbeda dari Pelita Jaya Bakrie, Louvre Surabaya memanfaatkan 13 *turnover* yang dilakukan oleh tim Pelita Jaya Bakrie untuk dijadikan 13 poin yang mana mendapatkan 14,1% dari poin keseluruhan yang didapatkan tim Louvre Surabaya. Dari hasil tersebut Louvre Surabaya bisa memenangkan pertandingan pada game kesepuluh IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta.

Dari analisis *turnover* dan *point from turnover* 12 pertandingan diatas akan dibuat menjadi data. Data yang dianalisis dapat menunjukkan keseluruhan rata rata indikator *turnover* dan *point from turnover* yang mana bisa menjadi bahan evaluasi setiap tim. Maka data akan di sajikan sebagai berikut :

TIM	TURNOVER										
	FOUL	KTP			VIOLATION						
	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	
GAME1	3	9	1	6			1		1		
GAME2		13	2	8	1		3				
GAME3	2	21	1	7			1		2		
GAME4	1	13	2	5			2		2		
GAME5	4	16	2	7		1					
GAME6	2	18	3	4	2		1	1	1		
GAME7		13	3	2			1			1	
GAME8	4	15		8	1		4	1	1		
GAME9	1	22		8	1		3		1		
GAME10		15	4	4			4	2	2		
GAME11	6	15	4	4		1	3			1	
GAME12	4	13	1	6			1	1			
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>183</b>	<b>23</b>	<b>69</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>24</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>350</b>
<b>%</b>	<b>7,7143</b>	<b>78,57142857</b>			<b>13,71428571</b>						<b>100</b>
<b>AVG</b>	<b>2,25</b>	<b>15,25</b>	<b>1,9167</b>	<b>5,75</b>	<b>0,4167</b>	<b>0,1667</b>	<b>2</b>	<b>0,4167</b>	<b>0,8333</b>	<b>0,1667</b>	

Tabel 29 Hasil Analisis Turnover Seluruh Game

Dari data diatas dapat diketahui indikator *turnover* yang paling sering terjadi sepanjang IBL (*Indonesian Basketball League*) seri IV Yogyakarta adalah *steal*, yaitu sebanyak 183 kali yang mana mempunyai rata rata sebanyak 15,25 *steal* per-game, lalu di posisi kedua ada *badpass* yang terjadi sebanyak 69 kali dengan rata-rata 5,75 *Bad Pass* per-game, *Offensive Foul* menepati posisi ketiga dengan 27 kali dengan rata-rata 2,25 *Offensive Foul* per-game, keempat ada *24Seconds violation* yaitu sebanyak 24 kali dengan rata rata 2 *24Seconds* per-game, kelima ada *out off bounds violation* sebanyak 23 dengan rata rata 1,96 *Out Of Bounds violation* per-game, keenam ada *traveling violation* yaitu sebanyak 10 kali dengan rata-rata 0,83 *traveling*

*violation* per-game, ketujuh ada *3second violation* dan *backcourt violation* dengan masing masing sebanyak 5 kali dengan rata-rata 0,41 *3second & backcourt violation* per-game, dan terakhir ada *5second violation & double dribble violation* dengan masing masing sebanyak 2 kali dengan rata rata 0,16 *5second & double dribble violation* per game. Dari faktor *turnover* itu sendiri kesalahan teknik penyerangan mempunyai pengaruh yang paling besar, yaitu 78,57%, diposisi kedua ada faktor *violation* dengan persentase 13,71%, terakhir ada foul dengan 7,71%. Banyaknya kesalahan dalam teknik penyerangan dalam satu pertandingan menjadikan hal tidak baik untuk sebuah tim, dikarenakan tidak siapnya tim untuk melakukan posisi bertahan disitulah peluang tim lawan untuk melakukan *fast break* dari *turnover* yang kita lakukan.

*Point from turnover* merupakan hal yang tidak kalah penting dalam suatu pertandingan. Pemanfaatan dari kesalahan lawan dan dijadikan poin adalah suatu poin tambahan untuk suatu tim di dalam pertandingan, maka dari itu berdasarkan 12 pertandingan diatas penulis menganalisis hasil keseluruhan dari *point from turnover* dalam kompetisi IBL (Indonesia basketba ll league) *series IV* Yogyakarta sebagai berikut :

POINT FROM TURNOVER											
	FOUL	KTP			VIOLATION						
TIM	OF	STEAL	OUT	BAD PASS	3 S	5 S	24 SC	BC	TRAVEL	DUOBLE	
GAME1	4	6	3	11							
GAME2		10	2	8	2		2				
GAME3	3	16		6					4		
GAME4	3	13		4			2		2		
GAME5	1	15	2	7							
GAME6		22			4						
GAME7		16	7	3			3			2	
GAME8	3	20		12	2		2	3			
GAME9		25		8	2						
GAME10		10	5	3			2		4		
GAME11	3	17	7	1		2	3			1	
GAME12	4	11		12							
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>181</b>	<b>26</b>	<b>75</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	
<b>%</b>	<b>6,087</b>	<b>81,73913043</b>			<b>12,17391304</b>						<b>100</b>
<b>AVG</b>	<b>1,75</b>	<b>15,083</b>	<b>2,1667</b>	<b>6,25</b>	<b>0,8333</b>	<b>0,1667</b>	<b>1,1667</b>	<b>0,25</b>	<b>0,8333</b>	<b>0,25</b>	

Tabel 30 Hasil Analisis Point From Turnover Seluruh Game

Dari data diatas dapat diketahui indikator *point from turnover* yang paling sering terjadi sepanjang IBL (*Indonesian Basketball League*) seri IV Yogyakarta adalah *steal*, yaitu sebanyak 181 poin yang mana mempunyai rata rata sebanyak 15,08 poin per-game, lalu di posisi kedua ada badpass yang terjadi sebanyak 75 poin dengan rata-rata 6,25 poin per-game, *Out Of Bounds* menepati posisi ketiga dengan 26 poin dengan rata-rata 2,16 poin per-game, keempat ada *Offensive Foul* yaitu sebanyak poin dengan rata rata 1,75 poin poin per-game, kelima ada *24Seconds violation* sebanyak 14 poin dengan rata rata 1,16 poin per-game, keenam ada *3second* dan *traveling violation* yaitu sebanyak 10 poin dengan rata-rata 0,83 poin per-game, ketujuh ada double dan *backcourt violation* dengan masing masing sebanyak 3 poin dengan rata-rata 0,25 poin per-game, dan terakhir ada *5second* dengan 2 poin dengan rata rata 0,16 poin per game. Dari faktor *turnover* itu sendiri *point from turnover* banyak terjadi pada kesalahan teknik penyerangan mempunyai pengaruh yang paling besar, yaitu 81,73%, diposisi kedua ada faktor *violation* dengan

persentase 12,17%, terakhir ada foul dengan 6,08%. Banyaknya *point from turnover* yang tercipta dari kesalahan dalam teknik penyerangan dalam satu pertandingan menjadikan itu suatu hal yang baik untuk sebuah tim, dikarenakan disitulah peluang tim untuk melakukan *fast break* dari *turnover* yang tim lawan lakukan.

Diatas kita sudah melihat bagaimana analisis secara keseluruhan indikator dari *turnover* dan *point from turnover*. Selanjutnya penulis akan menganalisis *turnover* dan *point from turnover* setiap tim yang berpartisipasi pada IBL (*Indonesian Basketball League*) series IV Yogyakarta sebagai berikut :

ANALISIS TURNOVER KESELURUHAN					
NO	TEAM	GAME 1	GAME 2	GAME 3	AVG
1	Indonesia Patriots	9	21		15
2	Satria Muda	15	14		14,5
3	Pelita Jaya	19	19	13	17
4	Satya Wacana	16	15		15,5
5	Louvre	10	10	13	11
6	NSH Jakarta	11	13	14	12,66667
7	Pacific Caesar	16	17		16,5
8	Amartha Hangtuah	16	10		13
9	Prawira Bandung	16	17		16,5
10	Bima Perkasa Jogja	11	18	17	15,33333
<b>TOTAL</b>		<b>139</b>	<b>154</b>	<b>57</b>	
<b>TOTAL</b>					<b>350</b>
<b>AVG / TEAM</b>					<b>14,58333</b>

Tabel 31 Analisis Turnover Setiap Tim Secara Lengkap

Dari tabel 31 dapat diketahui sepanjang jalannya IBL (Indonesia Basketball League) seri IV Yogyakarta tim yang paling banyak, paling sedikit melakukan *turnover* dan tim dengan rata rata *turnover* paling baik dalam seri IV Yogyakarta ini. Untuk tim yang paling sedikit dan paling banyak melakukan *turnover* sepanjang jalannya seri IV Yogyakarta adalah Indonesia

Patriots dengan 9 & 21 *Turnover* dalam satu game. Untuk tim dengan rata rata paling baik sepanjang jalannya seri IV Yogyakarta ini adalah Louvre Surabaya dengan rata rata 11 *turnover* per-game.

Pemanfaatan dari kesalahan lawan dan dijadikan poin adalah suatu poin tambahan untuk suatu tim di dalam pertandingan, maka dari itu berdasarkan 12 pertandingan diatas penulis menganalisis hasil setiap tim dari *point from turnover* dalam kompetisi IBL (Indonesia basketball league) seri IV Yogyakarta sebagai berikut :

ANALISIS POINT FROM TURNOVER KESELURUHAN					
NO	TEAM	GAME 1	GAME 2	GAME 3	AVG
1	Indonesia Patriots	4	15		9,5
2	Satria Muda	11	12		11,5
3	Pelita Jaya	18	18	14	16,66667
4	Satya Wacana	13	20		16,5
5	Louvre	15	15	13	14,33333
6	NSH Jakarta	9	8	13	10
7	Pacific Caesar	14	23		18,5
8	Amartha Hangtuh	20	16		18
9	Prawira Bandung	21	11		16
10	Bima Perkasa Jogja	10	21	11	14
<b>TOTAL</b>		<b>135</b>	<b>159</b>	<b>51</b>	
<b>TOTAL</b>					<b>345</b>
<b>AVG / TEAM</b>					<b>14,375</b>

Tabel 32 Analisis Turnover Setiap Tim Secara Lengkap

Dari tabel 32 dapat diketahui sepanjang jalannya IBL (Indonesia Basketball League) seri IV Yogyakarta tim yang paling banyak, paling sedikit memanfaatkan *turnover* lalu menciptakan *point from turnover* dan tim dengan rata rata point form *turnover* paling baik dalam seri IV Yogyakarta ini. Untuk tim yang paling sedikit memanfaatkan *turnover* sepanjang jalannya seri IV Yogyakarta adalah Indonesia Patriots hanya dengan 4 poin dalam satu game,

untuk tim yang paling banyak memanfaatkan *turnover* lawan lalu menciptakan poin *turnover* dan tim dengan rata rata paling baik dalam seri IV Yogyakarta ini adalah Pacific Caesar, dengan menciptakan 23 poin dari *turnover* dan dengan rata rata *point from turnover* setiap game 18,5 poin.

### C. Pembahasan

Statistik memberikan kita informasi lebih lengkap terkait susunan angka baik personal maupun tim yang bertanding. Banyaknya data yang kita dapatkan ini dapat kita jadikan sebagai bahan tolak ukur dan evaluasi pelatih untuk mengetahui perkembangan atlet maupun tim dari pertandingan ke pertandingan. Di dalam bola basket statistik sangatlah diperlukan untuk mencatat jalannya pertandingan entah itu skor, banyaknya kesempatan, tembakan, dll

Salah satu indikator yang dapat menyebabkan kekalahan pada suatu tim adalah *turnover*. *Turnover* yang disebabkan oleh suatu tim dapat dimanfaatkan oleh tim lawan dan diubah menjadi kesempatan mencetak angka yang disebut *point from turnover*. Dari data pada bab IV kita mengetahui banyaknya *turnover* maupun *point from turnover* yang terjadi dikarenakan *steal* dan *bad pass*, ini merupakan faktor dalam *turnover* yaitu kelemahan dalam melakukan teknik penyerangan dimana tim yang menyerang tidak bersiap untuk melakukan posisi bertahan sehingga menyebabkan terjadinya *fast break* (strategi menyerang yang dilakukan

secara cepat) sedangkan pada faktor *foul* dan *violation* bola di mulai ketika throw in menyebabkan tim yang melakukan *turnover* bisa melakukan posisi bertahan.

Dalam tabel diatas (tabel 29 – 32) dapat dikatakan bahwa indikator *turnover* yang paling sering terjadi sepanjang IBL (*Indonesian Basketball League*) seri IV Yogyakarta adalah *steal*, yaitu sebanyak 183 kali yang mana mempunyai rata rata sebanyak 15,25 *steal* per-game, untuk tim yang paling sedikit dan paling banyak melakukan *turnover* sepanjang jalannya seri IV Yogyakarta adalah Indonesia Patriots dengan 9 & 21 *Turnover* dalam satu game. Untuk tim dengan rata rata paling baik sepanjang jalannya seri IV Yogyakarta ini adalah Louvre Surabaya dengan rata rata 11 *turnover* per-game. Tidak berbeda dengan *turnover*, untuk indikator *point from turnover* yang paling sering terjadi sepanjang IBL (*Indonesian Basketball League*) seri IV Yogyakarta adalah *steal*, yaitu sebanyak 181 poin yang mana mempunyai rata rata sebanyak 15,08 poin per-game, Untuk tim yang paling sedikit memanfaatkan *turnover* sepanjang jalannya seri IV Yogyakarta adalah Indonesia Patriots hanya dengan 4 poin dalam satu game, untuk tim yang paling banyak memanfaatkan *turnover* lawan lalu menciptakan poin *turnover* dan tim dengan rata rata paling baik dalam seri IV Yogyakarta ini adalah Pacific Caesar, dengan menciptakan 23 poin dari *turnover* dan dengan rata rata *point from turnover* setiap game 18,5 poin

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

##### 1. *Turnover*

Dari faktor *turnover* itu sendiri kesalahan teknik penyerangan mempunyai pengaruh yang paling besar, yaitu 78,57%, diposisi kedua ada faktor *violation* dengan persentase 13,71%, terakhir ada foul dengan 7,71%. Banyaknya kesalahan dalam teknik penyerangan dalam satu pertandingan menjadikan hal tidak baik untuk sebuah tim, dikarenakan tidak siapnya tim untuk melakukan posisi bertahan disitulah peluang tim lawan untuk melakukan *fast break* dari *turnover* yang kita lakukan.

Indikator *Turnover* yang paling sering terjadi sepanjang IBL (Indonesian Basketball League) seri IV Yogyakarta adalah *steal*, yaitu sebanyak 183 kali yang mana mempunyai rata rata sebanyak 15,25 steal per-game, tim yang paling sedikit dan paling banyak melakukan *turnover* adalah Indonesia Patriots dengan 9 & 21 *Turnover* dalam satu game, tim yang paling sedikit dan paling banyak melakukan *turnover* sepanjang adalah Indonesia Patriots dengan 9 & 21 *Turnover* dalam satu game.

##### 2. *Point From Turnover*

*Point from turnover* banyak terjadi pada kesalahan teknik penyerangan mempunyai pengaruh yang paling besar, yaitu 81,73%, diposisi kedua ada faktor *violation* dengan persentase 12,17%, terakhir ada foul

dengan 6,08%. Banyaknya *point from turnover* yang tercipta dari kesalahan dalam teknik penyerangan dalam satu pertandingan menjadikan itu suatu hal yang baik untuk sebuah tim, dikarenakan disitulah peluang tim untuk melakukan *fast break* dari *turnover* yang tim lawan lakukan. Untuk indikator *point from turnover* yang paling sering terjadi sepanjang IBL (Indonesian Basketball League) seri IV Yogyakarta adalah *steal*, yaitu sebanyak 181 poin yang mana mempunyai rata-rata sebanyak 15,08 poin per-game, tim yang paling sedikit memanfaatkan *turnover* adalah Indonesia Patriots hanya dengan 4 poin dalam satu game, tim yang paling banyak melakukan *point from turnover* dan tim dengan rata-rata paling baik adalah Pacific Caesar, dengan menciptakan 23 poin dari *turnover* dan dengan rata-rata *point from turnover* setiap game 18,5 poin. Dari data yang didapatkan membuktikan bahwa penting untuk sebuah tim menekan terjadinya sebuah *turnover*, dalam kasus ini banyaknya poin yang terjadi setelah *steal* menunjukkan bahwa penekanan dalam Latihan handling ataupun fundamental. Latihan handling berguna untuk memantapkan posisi dribble agar tidak mudah terkena *steal* dari tim lawan. Hal ini bisa dijadikan pelatih sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya agar di masa depan tim memiliki persiapan yang lebih matang dan mantap.

## **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis di atas, implikasi dari penelitian ini adalah hasil analisis yang ditampilkan dalam bentuk angka berdasarkan dua

indikator yaitu *Turnover* dan *Point from turnover* pada *software* FIBA *Livestats*. Data tersebut dapat digunakan oleh pelatih maupun atlet untuk mengevaluasi pertandingan dan dasar untuk menyusun program latihan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan yang ada, yaitu :

1. Kurangnya sumber penelitian mengenai *turnover* dan *point from turnover*.
2. Sulitnya akses memperoleh data terkait statistik *turnover* dan *point from turnover*, terutama *point from turnover*.

### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Untuk para pelatih dapat memanfaatkan statistik yang diberikan disetiap pertandingan dan menggunakan itu untuk menjadi bahan acuan dalam pembuatan program latihan.
2. Untuk para pemain dapat lebih banyak belajar terkait statistik pertandingan yang sudah ada maupun yang akan datang.
3. Untuk mahasiswa PKO semoga penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1982. *Penelitian Pendidikan : Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Arikunto, Suharsimi, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Creswell. (2014). *Research Design Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Insani, Chairunnisa. (2020). *Analisis Turnover Tim Bola Basket Putri dalam Kompetisi Development Basketball League (DBL) West Java Series 2019*”
- Chandra, Sodikin. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Pengadon Kendal : Kementrian Pendidikan Indonesia
- Dedy, Sumiyarsono.(2002). *Keterampilan Bola Basket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- FIBA. (2018). *Official Basketball Rules*. Switzerland: FIBA Central Board.
- Han, Doryung., Hawkins, Mark., Choi, Hyongjun. (2020). *Analysis of Different Types of Turnovers Between Winning and Losing Performances in Men’s NCAA Basketball*. *Journal of The Korea Society of Computer and Information*. Vol. 25, No. 7, pp. 135-142.
- Haqqi, Rizal. (2016). *Analisis Pertandingan Per-Game dan Statistik Pertandingan pada IBL (Indonesian Basketball League) Series III Yogyakarta 2016*
- Hidayatullah, F. (2012). *Analisis Indikator Performa Yang Mempengaruhi Kemenangan Dengan Persentase Tembakan Rendah Dalam National Basketball League Indonesia*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Huges, Mike., Csataljay, Gabor., O’Donoghue, Peter,. Dancs, Henriette. 2009. *Performance indicators that distinguish winning and losing teams in basketball*. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 9, 60-66.
- Insani, Chairunnisa. (2020). *Analisis Turnover Tim Bola Basket Putri dalam Kompetisi Development Basketball League (DBL) West Java Series 2019*”

- Komarudin, 1994, Ensiklopedia Manajemen, Edisi IX, Jakarta : Bumi Aksara.*
- Kosasih, Danny. 2008. Fundamental Basketball: First Step To Win. Semarang: Karangturi Media.*
- Makinuddin. 2006. Analisis Sosial : Bersaksi dalam advokasi. Bandung : Yayasan AKATIGA*
- Mason, Robert. 1974. Statistical Techniques In Business And Economics. Homewood/III : Irwin.*
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Algensindo*
- Oliver, Dean. 2004. Basketball On Paper: Rules and Tools for Performance Analysis. Washington D.C: Potomac Books, Inc.*
- Oliver, John. 2007. Dasar Dasar Bola Basket. Pakar Raya : Human Kinestics*
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan*
- PERBASI. (2010). Peraturan Resmi Boola Basket. Jakarta. PERBASI.*
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABETA.*
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Widayat. 2004. Metode Penelitian Pemasaran. Malang: UMM Press*
- Widodo, Etna dan Mukhtar. 2000. Konstruksi ke Arah Penelitian Deskriptif. Yogyakarta: Ayyrrouz.*
- Wissel. Hal. 2000. Bola Basket. Jakarta: PT. Raya Grafindo.*

# LAMPIRAN

### Lampiran 2 Action Logs Game 1

12/02/21, 8:52 AM FIBA LiveStats  
SHOW OTHER GAMES  
INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

**NSH** **LVR**

**65** **00:00** **54**

PERIOD 4  
NSH 20 18 17 10 45  
LVR 12 8 14 11 44

COMPETITION: IBL Pertamina 2020 VENUE: GOR Anjasmaga Yogyakarta GAME DETAILS Tip off: 2:00 pm 6/02/20

**Play by Play**

**NSH Jakarta** **Lovre Surabaya**

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END **65-54**  
PERIOD END **65-54**

P4 00:21	15, J. Panagan, Defensive rebound	P4 00:17
P4 00:20	6, M. Irving, 3pt jump shot missed	
P4 00:24	25, D. Saputra, Defensive rebound	

<https://livestats.doc.id/share/gamesports.com/IBL/1478157/902.html> 1/04

### Lampiran 1 Action Logs Game 2

12/02/21, 8:54 AM FIBA LiveStats  
SHOW OTHER GAMES  
INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

**PCF** **BPJ**

**72** **00:00** **50**

PERIOD 4  
PCF 18 17 21 14 72  
BPJ 11 4 11 11 44

COMPETITION: IBL Pertamina 2020 VENUE: GOR Anjasmaga Yogyakarta GAME DETAILS Tip off: 4:00 pm 6/02/20

**Play by Play**

**Pacific Caesar Surabaya** **Bank BPD DIY Bima Perkasa**

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END **72-50**  
PERIOD END **72-50**

P4 00:21	0, M. Diakhe, Free throw 2 of 2 made	Bank BPD DIY Bima Perkasa - trail by 22
P4 00:21	0, M. Diakhe, Free throw 1 of 2 made	Bank BPD DIY Bima Perkasa - trail by 23
P4 00:21	4, L. Jacobs III, Substitution in	P4 00:21

<https://livestats.doc.id/share/gamesports.com/IBL/1478171/910.html> 1/04

### Lampiran 4 Action Logs Game 3

12/02/21, 8:55 AM FIBA LiveStats  
SHOW OTHER GAMES  
INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

**SMP** **PJB**

**63** **00:00** **80**

PERIOD 4  
SMP 14 12 14 20 44  
PJB 15 15 17 18 58

COMPETITION: IBL Pertamina 2020 VENUE: GOR Anjasmaga Yogyakarta GAME DETAILS Tip off: 4:00 pm 6/02/20

**Play by Play**

**Satria Muda Pertamina** **Polla Jaya Bakrie**

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END **63-80**  
PERIOD END **63-80**

P4 00:04	23, V. Wicunggan, Steal
P4 00:04	3, C. Gunawan, Turnover - bad pass
P4 00:12	0, R. Pamungkas, Free throw 2 of 2 made

<https://livestats.doc.id/share/gamesports.com/IBL/1478173/910.html> 1/04

### Lampiran 3 Action Logs Game 5

12/02/21, 8:58 AM FIBA LiveStats  
SHOW OTHER GAMES  
INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

**SWS** **SMP**

**59** **00:00** **78**

PERIOD 4  
SWS 14 7 14 11 54  
SMP 15 15 17 18 58

COMPETITION: IBL Pertamina 2020 VENUE: GOR Anjasmaga Yogyakarta GAME DETAILS Tip off: 2:00 pm 11/02/20

**Play by Play**

**Satria Wicaksana Salatiga** **Satria Muda Pertamina**

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END **59-78**  
PERIOD END **59-78**

P4 00:19	88, A. Budidharma Saputra, Defensive rebound
P4 00:19	8, A. Erga, Free throw 1 of 1 missed
P4 00:19	8, A. Erga, Foul on

<https://livestats.doc.id/share/gamesports.com/IBL/1478182/910.html> 1/04

Lampiran 5 Action Logs Game 6

12:02:1, 8:08 AM FIBA LiveScore

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

PJB 78 00:00 70 NSH

PERIOD 4  
 AM: 11:52:22, 78  
 AS: 11:54:51, 74

COMPETITION: IBL Postseason 2023 VISOR: Gdr Amnangga Yogyakarta GAME DETAILS: Tip off: 4:00 pm 7/25/23

Play by Play

Pelita Jaya Bakrie NSH Jakarta

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END 78-70  
 PERIOD END 78-70

Turnover: 24 seconds P4 00:11

P4 00:34 78-70 1, M. Glover, 3pt lay up made NSH Jakarta - trail by 8

P4 00:51 1, M. Glover, Defensive rebound

<https://live.score.basketball.com/IBL/14751542/pgp.html> 1/24

Lampiran 6 Action Logs Game 7

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

AHT 78 00:00 99 LVR

PERIOD 4  
 AM: 10:54:22, 78  
 AS: 10:56:54, 84

COMPETITION: IBL Postseason 2023 VISOR: Gdr Amnangga Yogyakarta GAME DETAILS: Tip off: 6:30 pm 7/25/23

Play by Play

Amartha Hangtuah Loure Surabaya

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END 78-99  
 PERIOD END 78-99

P4 00:20 78-99 1, S. Randosono, 3pt lay up made Amarta Hangtuah - trail by 21

P4 00:22 78-99 8, K. Eliazar Pentiray, 3pt lay up made Loure Surabaya - lead by 23

P4 00:22 8, K. Eliazar Pentiray, Offensive rebound

<https://live.score.basketball.com/IBL/14751532/pgp.html> 1/25

Lampiran 8 Action Logs Game 12

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

LVR 92 00:00 81 PJB

PERIOD 4  
 AM: 10:20:24, 92  
 AS: 10:21:50, 81

COMPETITION: IBL Postseason 2023 VISOR: Gdr Amnangga Yogyakarta GAME DETAILS: Tip off: 8:00 pm 8/25/23

Play by Play

Loure Surabaya Pelita Jaya Bakrie

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END 92-81  
 PERIOD END 92-81

P4 00:22 5, S. Goodman, Defensive rebound

P4 00:27 23, V. Wuwagan, 3pt jump shot missed

P4 00:34 1, M. Kolowole, Free throw 2 of 2 made P4 00:34

<https://live.score.basketball.com/IBL/1475152/pgp.html> 1/23

Lampiran 7 Action Logs Game 4

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

INA 85 00:00 47 AHT

PERIOD 4  
 AM: 10:18:22, 85  
 AS: 10:19:51, 47

COMPETITION: IBL Postseason 2023 VISOR: Gdr Amnangga Yogyakarta GAME DETAILS: Tip off: 9:30 pm 8/25/23

Play by Play

Indonesia Patriots Amarta Hangtuah

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END 85-47  
 PERIOD END 85-47

P4 00:14 85-47 21, T. Mallory Jr, Free throw 2 of 2 made Amarta Hangtuah - trail by 38

P4 00:14 21, T. Mallory Jr, Free throw 1 of 2 missed

P4 00:14 21, T. Mallory Jr, Foul on

<https://live.score.basketball.com/IBL/1475152/pgp.html> 1/15

Lampiran 10 Action Logs Game 9

12/02/21, 8:57 AM

FIBA LiveStats

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

---

INA SWS

<b>105</b>	<b>00:00</b>	<b>67</b>
PERIOD: 4		
INA: 20, 26, 23, 34, 185 SWS: 10, 15, 16, 40		

COMPETITION: IBL - Persembahkan 2020, VENUE: GOR Airungregang, Pangreharewa, GAME DETAILS: 1st of 3, 3:30pm-18/02/2021

**Play by Play**

Lampiran 9 Action Logs Game 10

12/02/21, 8:57 AM

FIBA LiveStats

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

---

NSH BPJ

<b>60</b>	<b>00:00</b>	<b>55</b>
PERIOD: 4		
NSH: 11, 11, 13, 15, 40 BPJ: 14, 18, 11, 16, 40		

COMPETITION: IBL - Persembahkan 2020, VENUE: GOR Airungregang, Pangreharewa, GAME DETAILS: 1st of 3, 3:30pm-18/02/2021

**Play by Play**

Indonesia Patriots Satya Widiana Salatiga

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END		<b>105-67</b>
PERIOD END		<b>105-67</b>

P4 00:10	23, A. Wisnu, Defensive rebound
P4 00:13	17, C. Sterling, 3pt jump shot missed
P4 00:27	23, A. Wisnu, Assist

https://livestats.data.sport1.geneasports.com/IBL/1478190/pg.html 1/33

NSH Jakarta Bank BPD DIY Bima Perkasa

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END		<b>60-55</b>
PERIOD END		<b>60-55</b>

P4 00:02	1, M. Glover, Free throw 2 of 2 made NSH Jakarta - lead by 5
P4 00:02	1, M. Glover, Free throw 1 of 2 made NSH Jakarta - lead by 4
P4 00:02	5, T. Pradita, Substitution in

https://livestats.data.sport1.geneasports.com/IBL/1478195/pg.html 1/33

Lampiran 12 Action Logs Game 8

12/02/21, 8:58 AM

FIBA LiveStats

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

---

BPJ PWB

<b>81</b>	<b>00:00</b>	<b>78</b>
PERIOD: 4		
BPJ: 22, 22, 22, 17, 81 PWB: 24, 17, 21, 14, 76		

COMPETITION: IBL - Persembahkan 2020, VENUE: GOR Airungregang, Pangreharewa, GAME DETAILS: 1st of 3, 3:30pm-18/02/2021

**Play by Play**

Lampiran 11 Action Logs Game 11

12/02/21, 8:58 AM

FIBA LiveStats

INDONESIAN BASKETBALL LEAGUE

---

PWB PCF

<b>78</b>	<b>00:00</b>	<b>70</b>
PERIOD: 4		
PWB: 22, 22, 13, 21, 78 PCF: 10, 14, 10, 14, 58		

COMPETITION: IBL - Persembahkan 2020, VENUE: GOR Airungregang, Pangreharewa, GAME DETAILS: 1st of 3, 3:30pm-18/02/2021

**Play by Play**

Bank BPD DIY Bima Perkasa Prawita Bandung

PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END		<b>81-78</b>
PERIOD END		<b>81-78</b>

P4 00:00	1, B. Pratama, 3pt jump shot missed
P4 00:00	9, A. Hidayat, Offensive rebound
P4 00:03	22, W. Tinsley Jr, 3pt jump shot missed

https://livestats.data.sport1.geneasports.com/IBL/1478192/pg.html 1/37

Prawita Bandung Pacific Caesar Surabaya

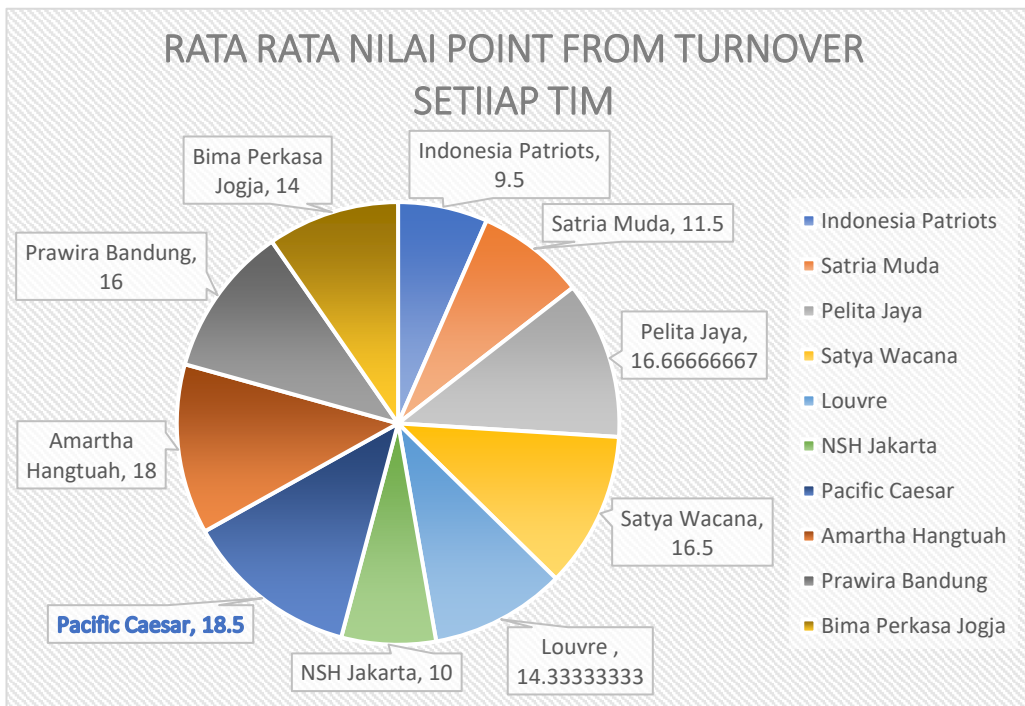
PERIOD: 1 2 3 4 ALL

GAME END		<b>78-70</b>
PERIOD END		<b>78-70</b>

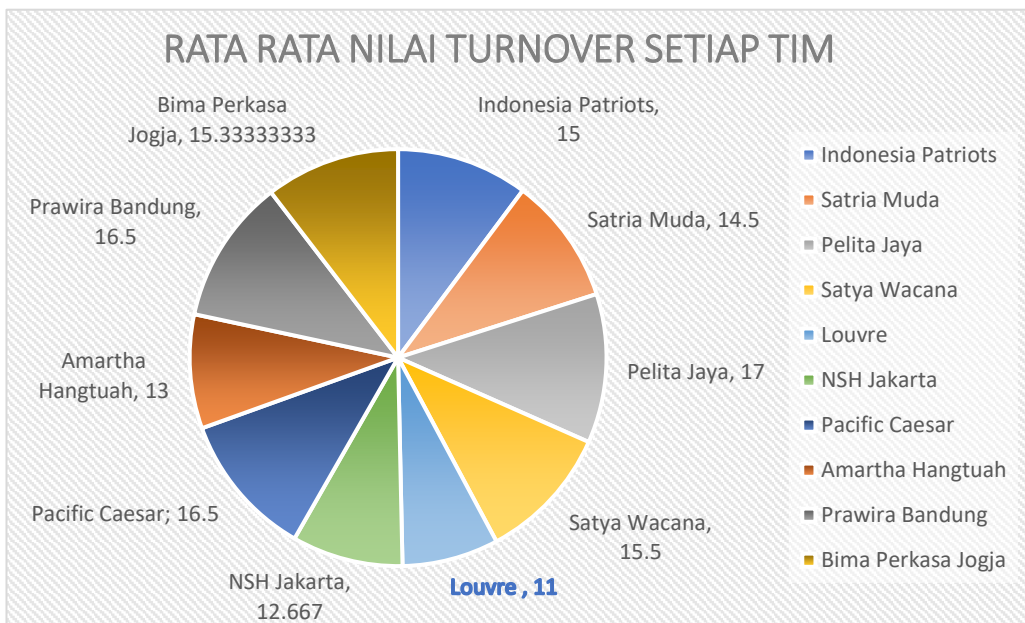
P4 00:03	9, A. Hidayat, Free throw 2 of 2 made Prawita Bandung - lead by 8
P4 00:03	9, A. Hidayat, Free throw 1 of 2 made Prawita Bandung - lead by 7
P4 00:03	9, A. Hidayat, Foul on

https://livestats.data.sport1.geneasports.com/IBL/1478193/pg.html 1/38

Lampiran 13 RATA RATA NILAI POINT FROM TURNOVER SETIAP TIM



Lampiran 14 RATA RATA NILAI TURNOVER SETIAP TIM



Lampiran 15 RATA RATA NILAI TURNOVER SETIAP TIM



Lampiran 16 RATA RATA NILAI POINT FROM TURNOVER SETIAP TIM

