

Analisis Statistik Pertandingan Tim Juara Basket Putra Universitas Semarang pada Pertandingan Soegijapranata Basketball League 2026

Aulia Adinda Safitri^{1✉}, Priyanto¹

¹Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding author*

Email: auliaadindasafitri@students.unnes.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 2026-03-09

Direvisi: 2026-03-18

Diterima: 2026-03-24

Diterbitkan: 2026-03-27

Keywords:

Match Statistical Analysis;

Basketball; Player Performance;

Champion Team; Soegijapranata

Basketball League

Abstract

Currently, the context of competitions, especially basketball championships, is in need of data used to evaluate player performance by using statistics from ongoing matches. The purpose of this study is to analyze the match data of the Semarang University Men's Basketball Team in the 2026 Soegijapranata Basketball League Championship. The method applied in this study is a descriptive quantitative method using a statistical document analysis approach with data sourced from FIBA Livestats. The data obtained was from five matches that took place from February 4 - 14, 2026, so the analysis results showed that factors in the form of internal factors, namely the team's drive to defend and control field goals through rebound efficiency, which is categorized as high. In addition, the players also showed discipline in terms of field goals efficiency, which was 83,3% categorized as medium overall. However, efficiency in turnover was one of the main weaknesses, with an efficiency of 66,7% categorized as medium. Indirectly, although the players have a solid defense and ball management, they still need to strengthen their accuracy in three-point shots and balance the point contributions among players to improve their performance.

Kata Kunci:

Analisis Statistik Pertandingan;

Bola Basket; Performa Pemain;

Tim Juara; Soegijapranata

Basketball League

Pada saat ini, konteks pertandingan, khususnya kejuaraan permainan bola basket, sangat membutuhkan data-data yang digunakan untuk evaluasi penampilan para pemain dengan menggunakan data statistik pertandingan yang berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis data pertandingan tim juara bola basket Putra Universitas Semarang pada Kejuaraan *Soegijapranata Basketball League 2026*. Metode yang diaplikasikan dalam penelitian ini berupa metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan analisis dokumen statistik dengan menggunakan sumber FIBA Livestats. Data-data yang diperoleh adalah dari 5 pertandingan yang berlangsung dari tanggal 4 - 14 Februari 2026, sehingga hasil analisis menunjukkan adanya faktor-faktor yang berupa faktor internal, yaitu dorongan tim dalam mempertahankan dan menguasai *field goals* melalui efisiensi *rebound* yang dikategorikan tinggi. Di samping itu, para pemain juga memperlihatkan faktor kedisiplinan pada efisiensi *field goals* yang secara keseluruhan 83,3% dikategorikan sedang. Meskipun demikian, efisiensi pada *turnover* menjadi salah satu permasalahan yang menjadi pusat kelemahan dengan efisiensi sebesar 66,7% dalam kategori sedang. Secara tidak langsung, meskipun para pemain mempunyai sisi pertahanan dan manajemen bola yang kokoh, masih membutuhkan penguatan dalam melakukan aksi *three-point* secara akurat serta menyamaratakan sumbangsih poin antarpemain dalam peningkatan permainan.

✉ **Alamat korespondensi:**

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
Kampus UNNES Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah Indonesia

How to cite:

Safitri, A. A., & Priyanto. (2026). Analisis Statistik Pertandingan Tim Juara Basket Putra Universitas Semarang pada Pertandingan Soegijapranata Basketball League 2026. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(1), 277-284. <https://doi.org/10.46838/spr.v7i1.1070>

PENDAHULUAN

Pada umumnya pengertian olahraga ialah selaku salah satu kegiatan fisik ataupun kejiwaan seorang yang bermanfaat guna melindungi serta tingkatkan mutu kesehatan (Ruhardi et al., 2021). Hakikat dalam olahraga juga ialah aktivitas fisik yang memiliki game serta guna peperangan melawan diri sendiri atau dengan orang lain (Prima & Kartiko, 2021). Salah satu cabang berolahraga game yang banyak disukai ialah bola basket. Permainan bola basket ialah salah satu cabang olahraga game bola besar yang di mainkan oleh 2 golongan serta masing- masing regu terdiri dari 12 orang pemeran bagus putra ataupun putri, dengan 5 orang pemeran inti serta 7 orang yang lain persediaan. Game ini dicoba dengan kontak badan dengan cara langsung, karena tiap- tiap golongan main di satu lapangan tanpa pembatas apapun (Adii et al., 2023).

Permainan bola basket saat ini hadapi kemajuan yang cepat teruji dengan timbulnya klub- klub tangguh di tanah air serta atlet- atlet bola basket siswa bagus di tingkatan sekolah ataupun perguruan tinggi (Siregar et al., 2023). Perkembangan kompetisi bola basket di Indonesia tidak hanya berfokus pada level profesional, tetapi juga merambah ke jenjang perguruan tinggi. Kompetisi yang diselenggarakan di tingkat mahasiswa juga kerap diadakan kejuaraan tahunan yang digelar oleh universitas maupun club, seperti Liga Mahasiswa. Dengan populernya Olahraga bola basket di perguruan tinggi menyebabkan munculnya tim-tim baru dari universitas yang semakin memperketat persaingan di setiap kompetisi khususnya di antar perguruan tinggi (H. A. Wicaksono & Himawanto, 2021)

Permainan ini tidak hanya menuntut keterampilan individu, tetapi juga koordinasi tim, strategi, dan pemahaman kondisi pertandingan secara menyeluruh. Dalam

olahraga bola basket modern, salah satu aspek yang menunjang penerapan sport science adalah ketersediaan data pertandingan yang merekam performa tim maupun individu pemain. Data tersebut umumnya diperoleh melalui statistik pertandingan. Seorang atlet bola basket bermain sangat efektif dilihat dari statistik pertandingan (Prasetyo, 2024). Statistik pertandingan dalam bola basket menjadi salah satu alat penting yang digunakan untuk mengevaluasi performa tim dan individu selama kompetisi, karena statistik mampu memberikan gambaran obyektif terhadap komponen. Statistik pertandingan merekam berbagai peristiwa penting yang terjadi selama jalannya pertandingan. Melalui pencatatan tersebut, pelatih dan analis dapat mengevaluasi kontribusi setiap pemain serta efektivitas strategi tim selama pertandingan berlangsung. Indikator kemenangan suatu tim itu diamati dari performa pemeran yang baik, antara lain: seberapa banyak pemain melaksanakan assist, rebound, turnover serta shooting (Siantoro, 2021). Dari informasi statistik perlombaan hendak bisa dikenal mana regu ataupun klub yang mempunyai efektivitas permainan yang bagus di tiap pertandingannya (Hariyanto, 2018). Dalam kejuaraan yang sedang berlangsung, analisis pertandingan harus segera dilakukan agar dapat mengetahui kekuatan tim kemudian memanfaatkan dan meningkatkannya, serta menutupi kekurangan tim (A. Wicaksono et al., 2021).

Pada kejuaraan antar perguruan tinggi, seperti yang sering diselenggarakan dalam kompetisi resmi PERBASI maupun liga mahasiswa, data statistik menjadi indikator utama dalam menentukan efektivitas strategi dan konsistensi permainan. Berbagai kompetisi basket di tingkat perguruan tinggi di Tanah Air juga selalu diwarnai dengan semangat yang tinggi (Samsudin, 2022). Soegijapranata Basketball League merupakan salah satu kompetisi tahunan antar perguruan tinggi yang

kompetitif di Kota Semarang. Pada partai final Soegijapranata Basketball League 2026, Universitas Semarang berhasil mengalahkan Universitas Kristen Satya Wacana dengan skor akhir 67–61. Meskipun selisih skor relatif tipis, secara statistik terdapat beberapa indikator yang menunjukkan dominasi performa Universitas Semarang.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya yang menjelaskan pentingnya analisis statistik pertandingan dalam menentukan faktor kemenangan penelitian ini tidak membahas seluruh peserta pertandingan maupun seluruh variabel statistik yang tersedia. Penelitian secara khusus memusatkan perhatian pada tim Universitas Semarang sebagai tim yang berhasil meraih gelar juara dalam kejuaraan Soegijapranata Basketball League 2026. Dengan begitu pelatih bisa membagikan jatah Bimbingan yang cocok apa saja yang wajib ditingkatkan, diperbaiki, serta dievaluasi tiap latihan yang hendak diberikan (Anam & Wicaksono, 2022).

Pembatasan ini dilakukan agar penelitian lebih terarah, mendalam, dan fokus pada karakteristik performa tim juara. Selain itu, penelitian ini juga tidak menganalisis semua bagian statistik pertandingan, melainkan hanya memilih beberapa variabel kunci yang secara teoritis dan empiris dianggap memiliki kontribusi paling besar terhadap kemenangan. Variabel-variabel tersebut dapat berupa indikator seperti efisiensi serangan, persentase tembakan, rebound, assist, turnover, maupun penguasaan bola, yang dalam berbagai kajian statistik pertandingan sering dikaitkan dengan hasil akhir pertandingan.

Penelitian tentang analisis statistik dalam bola basket telah dilakukan secara luas, terutama dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemenangan tim, seperti efisiensi tembakan, rebound, dan turnover. Meskipun demikian, masih ada celah dalam penelitian, yaitu kurangnya penelitian yang secara spesifik menganalisis performa tim juara di tingkat kompetisi perguruan tinggi Indonesia dengan menggunakan data statistik pertandingan yang lengkap dan berbasis analisis per permainan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya dilakukan penelitian,

baik secara akademis untuk memperkaya kajian tentang analisis performa olahraga di konteks lokal, maupun secara praktis sebagai bahan evaluasi bagi pelatih dan tim dalam merancang strategi permainan yang lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan hal baru berupa analisis mendalam terhadap statistik pertandingan tim juara pada kompetisi Soegijapranata Basketball League 2026 dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang berdasarkan data real game, diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai indikator utama keberhasilan suatu tim di tingkat kompetisi mahasiswa.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian ini memakai metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan analisis dokumen statistik. Data yang dipakai dalam penelitian ini ialah data sekunder yang bersumber dari FIBA Livestats pada 5 pertandingan Soegijapranata Basketball League 2026 diselenggarakan di GOR Universitas Katolik Soegijapranata pada tanggal 4 - 14 Februari 2026.

Partisipan

Populasi pada penelitian ini ialah seluruh pemain tim basket putra Universitas Semarang yang mengikuti kejuaraan Soegijapranata Basketball League 2026. Sampel dalam penelitian ini ialah seluruh pemain tim bola basket putra Universitas Semarang yang berjumlah 12 pemain yang terdaftar dan bermain dalam pertandingan pada kejuaraan Soegijapranata Basketball League 2026.

Teknik sampling ialah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian.

Instrumen

Instrumen data statistik dari Fibastat ini untuk melihat efektivitas bermain dalam permainan bola basket dengan mengukur suatu data statistik seorang pemain yang sedang

bertanding serta untuk mengetahui data-data saat pemain itu sedang melakukan suatu latihan atau kompetisi (Sudarna et al., 2022). Penggunaan instrumen tersebut dianggap valid karena data berasal dari pencatatan resmi pertandingan dan digunakan secara konsisten untuk merekam setiap kejadian yang terjadi selama pertandingan berlangsung.

Prosedur

Peneliti mengumpulkan data dari hasil pertandingan yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu field goal, rebound, turnover, dan free throw. Setelah terkumpul data disusun dan diolah dengan menghitung jumlah, rata-rata, serta persentasenya. Hasil data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan proses analisis dan penarikan kesimpulan mengenai performa tim selama kejuaraan berlangsung.

Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan perhitungan statistik analisis deskriptif dalam pengolahan data penelitian ini menggunakan program SPSS (Nugraha et al., 2020). Melalui perangkat lunak ini, peneliti menghitung nilai rata-rata/Mean dan standar deviasi dari setiap variabel statistik yang akan dianalisis. Hasil perhitungan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan kategori tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan teknik klasifikasi yang telah ditetapkan. Penggunaan perangkat lunak statistik ini membantu peneliti dalam memperoleh hasil yang lebih akurat serta mempermudah proses analisis data secara mudah dan sistematis.

HASIL

Penelitian ini membahas data statistik pertandingan yang telah dianalisis dan mendeskripsikan statistik faktor yang memengaruhi data pertandingan tim juara bola basket Putra Universitas Semarang pada Kejuaraan Soegijapranata Basketball League 2026. Data tersebut diperoleh dari hasil cetak pertandingan, kemudian dianalisis secara deskriptif agar bisa memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang

memengaruhi hasil pertandingan. Berikut ini beberapa hasil tinjauan yang diperoleh dari sumber.

1. Hasil olah data field goals.

Tabel 1. Persentase Field Goals

Kategori	N	Persentase
Rendah	1	8,3%
Sedang	10	83,3%
Tinggi	1	8,3%

Berdasarkan Tabel 1. terdapat variasi efektivitas field goals yang dilakukan oleh 12 atlet pada pertandingan tim juara bola basket Putra Universitas Semarang pada Kejuaraan Soegijapranata Basketball League 2026, di mana sebanyak 1 atlet berada dalam kategori rendah (8,3%), sementara 10 atlet yang lain berada dalam kategori yang sedang (83,3%), sisanya 1 pemain kategori tinggi (8,3%). Hal ini menunjukkan penguasaan bola yang menggunakan teknik dasar seperti *follow through* dan kekuatan lompatan dikuasai oleh atlet dengan cukup baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Oki Candra et al., 2025) yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dasar bola basket dengan melalui kegiatan yang cukup terstruktur sehingga hasilnya mampu optimal.

Dalam field goals ini dalamnya meliputi bagian twopoint dan three point. Data statistik pertandingan yang ditinjau dari hasil twopoint menunjukkan bahwa 1 orang atlet masuk dalam kategori rendah (8,3%), 9 orang atlet masuk dalam kategori sedang (75%), dan 2 orang atlet masuk dalam kategori tinggi (16,7%). Hal ini dikarenakan adanya variasi *shot selection* yang digunakan oleh para pemain sehingga ketika atlet yang berada dalam kategori tinggi lebih banyak berhasil melakukan *drive* ke arah *ring* atau *lay-up* ketimbang atlet yang berada dalam kategori rendah dan tinjauan ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Bimafasha et al., 2024).

Dari hasil three points yang ditinjau, terdapat 4 orang atlet dalam kategori rendah (44,3%), 6 orang atlet dalam kategori sedang (50%), dan 2 orang atlet kategori tinggi (16,7%). Rendahnya persentase ini dikarenakan faktor efisiensi teknis dan stabilitas akurasi jarak jauh

yang belum terlalu maksimal. Selain itu, ia dapat juga terpengaruh oleh tingkat kelelahan fisik yang diakibatkan oleh jadwal pertandingan yang cukup padat sehingga tidak memiliki istirahat yang cukup dan hasil penelitian ini relevan dengan tinjauan penelitian yang dilakukan oleh (Friskawati, 2025) dan (Sentana et al., 2025).

2. Hasil olah data free throw.

Hasil penelitian ini diperoleh dari 12 orang mahasiswa yang menjadi atlet pada pertandingan tim juara bola basket Putra Universitas Semarang pada Kejuaraan Soegijapranata *Basketball League 2026* yang dilaksanakan sebanyak 5 kali yaitu pada tanggal 05 Februari – 14 Februari 2026. Hasil tersebut disajikan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Free Throw

Kategori	N	Persentase
Rendah	5	41,7%
Sedang	5	41,7%
Tinggi	2	16,7%

Berdasarkan hasil penelitian di atas, data statistik pertandingan yang ditinjau dari hasil freethrow menunjukkan bahwa 5 orang atlet termasuk dalam kategori rendah (41,7%), 5 orang atlet kategori sedang (41,7%) dan 2 orang atlet termasuk dalam kategori tinggi (16,7%). Faktor utama yang menjadi pengaruh yang cukup besar dalam tinjauan ini yaitu adanya gangguan konsentrasi yang mengganggu lawan main dalam kompetisi sehingga atlet yang memiliki konsentrasi yang kuat lebih cenderung mampu mengelola rasa cemas sehingga dapat bertanding dengan baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hasbi & Isnaini, 2021).

3. Hasil olah data rebound.

Berikut ini hasil olah data *rebound* yang dilakukan oleh 12 orang atlet pada pertandingan tim juara bola basket Putra Universitas Semarang pada Kejuaraan Soegijapranata *Basketball League 2026*:

Tabel 3. Persentase Rebound

Kategori	N	Persentase
Rendah	4	33,3%
Sedang	6	50,0%
Tinggi	2	16,7%

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 3, terdapat variasi kemampuan atlet yang cukup signifikan berpengaruh. Terdapat 4 orang atlet yang berada dalam kategori rendah (33,3%), 6 orang atlet kategori sedang (50%), dan sebanyak 2 orang atlet berada dalam kategori rendah (16,7%). Hal ini terjadi karena beberapa faktor yang salah satunya yaitu faktor fisik, yang dimana atlet yang mempunyai tingkat postur yang lebih tinggi atau memiliki jangkauan tangan yang panjang akan memiliki keunggulan didalam meraih bola yang dilempar dan hasil ini sesuai dengan tinjauan penelitian yang dilakukan oleh (Maulana et al., 2025) dalam penelitiannya tersebut mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara kemampuan fisik dan teknik bermain terhadap performa seorang atlet sehingga mampu memberikan hasil yang optimal dan memiliki kemungkinan dapat memenangkan pertandingan tersebut.

4. Hasil olah data turnover.

Hasil penelitian ini diperoleh dari 12 orang mahasiswa yang menjadi atlet pertandingan tim juara bola basket Putra Universitas Semarang pada Kejuaraan Soegijapranata *Basketball League 2026* yang dilaksanakan sebanyak 5 kali yaitu pada tanggal 05 Februari – 14 Februari 2026. Hasil tersebut disajikan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Turnover

Kategori	N	Persentase
Rendah	2	16,7%
Sedang	8	66,7%
Tinggi	2	16,7%

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan data statistik pertandingan yang ditinjau dari hasil *turnover* yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 2 orang atlet (16,8%), sedang 8 orang atlet (66,7%) dan 2 sisanya masuk dalam kategori tinggi (16,7%). Hal ini menunjukkan adanya kemampuan menguasai

bola dengan baik sehingga faktor yang mempengaruhi hal ini yaitu faktor kedisiplinan dan akurasi *passing* yang menunjukkan kehati-hatian para pemain didalam melakukan teknik operan sehingga meminimalisir adanya kesalahan yang dilakukan serta secara tidak langsung tinjauan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatullah, 2020).

PEMBAHASAN

Data statistik yang ditinjau terutamanya dalam analisis pertandingan pada kejuaraan Soegijapranata Basketball League 2026 ini menunjukkan landasan performa yang dimunculkan oleh tim bola Basket Universitas Semarang yang sangat kuat namun masih membutuhkan penyesuaian strategis dalam peningkatan prestasi di masa depan. Dalam mendukung temuan penelitian, hasil yang diperoleh sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Bompa, Tudor O, Haff, 2009) yang menyatakan bahwa performa olahraga, termasuk bola basket, sangat dipengaruhi oleh komponen teknik, taktik, dan kondisi fisik yang terintegrasi dalam program latihan. Fokus utama yang perlu diperhatikan oleh tim pelatih adalah peningkatan efisiensi tembakan, mengingat saat ini masih terdapat empat atlet dengan kategori threepoint yang rendah, sehingga distribusi poin belum merata di seluruh anggota tim. Selain itu, terdapat urgensi besar untuk mengasah akurasi tembakan tiga angka karena mayoritas pemain, yakni empat orang, masih berada dalam kategori rendah dan hanya ada satu pemain yang mencapai kategori tinggi pada variabel ini. Penguatan pada sektor serangan luar ini sangat krusial agar strategi tim tidak hanya bergantung pada permainan area dalam atau two points, yang saat ini pun hanya didominasi oleh dua atlet di kategori tinggi.

Di sisi lain, tim atlet dari Universitas Semarang mempunyai daya unggul yang lebih besar didalam teknik menguasai bola yang terus konsisten dilakukan serta optimal sebagai bekal untuk menjadi juara. Hal ini terlihat pada aspek rebound yang menunjukkan 6 atlet yang mampu masuk dalam kategori yang sedang di mana anggota tim mampu membuat benteng pertahanan sehingga mampu membuat

kesempatan dalam melakukan penyerangan dan optimalisasi kekuatannya tim tersebut berlaku dikarenakan adanya faktor disiplin sehingga mampu mencegah adanya kesalahan yang besar dan ini ditunjukkan oleh teknik turnover yang rendah.

Statistik seperti field goals, rebound, dan turnover merupakan indikator nyata dari efektivitas penerapan ketiga aspek tersebut dalam pertandingan. Selain itu, menurut (Oliver, 2004) dalam konsep Basketball on Paper, keberhasilan tim sangat ditentukan oleh empat faktor utama, yaitu shooting efficiency, turnovers, offensive rebounds, dan free throws. Temuan penelitian yang menunjukkan dominasi pada aspek tertentu memperkuat teori bahwa kontrol terhadap empat faktor tersebut menjadi kunci kemenangan dalam pertandingan bola basket.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang telah ditinjau sebelumnya oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor utama kemenangan tim lebih banyak didorong oleh dominasi pada aspek pertahanan dan penguasaan bola bawah *ring*. Pada kategori *field Goals* yang dilakukan oleh tim bola basket Universitas Semarang memiliki efisiensi sebesar 83,3% dengan kategori sedang sehingga menunjukkan efisiensi penyelesaian serangan yang cukup baik; sementara, pada efisiensi permainan *rebound* menunjukkan 50% dalam kategori sedang; berbeda halnya dengan efisiensi *threepoint* yang mencatat tingkat efisiensi yang paling rendah sebesar 43,3%; kategori sedang sekitar 50% dan persentase tertinggi sebesar 16,7%. Pada tingkat efisiensi permainan *twopoint* mencatat efisiensi yang berada dalam kategori tinggi sebesar 16,7%, kategori sedang sebesar 75% dan kategori rendah sebesar 8,3%. Dalam efisiensi *turnover* kategori rendah mencakup keseluruhan pemain dengan persentase 16,7% serta pada efisiensi *freethrow* mencatat efisiensi sebesar 41,7% dan kategori sedang juga sekitar 41,7%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada orang tua penulis yang selalu mendoakan dan mensupport dalam

keadaan apapun. Dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan, serta kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan data. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang yang diteliti.

REFERENSI

- Adii, Y., Putra, M. F. P., & Wandik, Y. (2023). Permainan bola basket: sebuah tinjauan konseptual singkat. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 277–282.
- Anam, A. S., & Wicaksono, A. (2022). Analisis Statistik Pertandingan Tim Bola Basket Putra Universitas Negeri Semarang Pada Kejuaraan Liga Mahasiswa Central Java and Yogyakarta Conference 2019. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 6(1), 59–64.
- Bimafasha, M. F., Irawan, R., & Mariati, S. (2024). Pengaruh Drill and Practice one Dribble Shoot terhadap Kemampuan Shooting Pull Up jumper The influence of Drill and Practice one Dribble Shoot on Pull Up jumpers ' Shooting Ability. *Gladiator*, 4, 24–35.
- Friskawati, D. (2025). HUBUNGAN KEKUATAN LENGAN , KESEIMBANGAN , DAN KOORDINASI MATA TANGAN DENGAN AKURASI THREE POINTS SHOOT BOLA BASKET Dara Friskawati Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi Hubungan Kekuatan Lengan , Keseimbangan , Dan Koordinasi Mata Tanga. *Mandalika : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 40–48.
- Hariyanto, A. (2018). Efektivitas Permainan Peserta Indonesian Basketball League (IBL) 2017/2018 Pada Pertandingan Semifinal Dan Final (Berdasarkan Statistik Pertandingan). *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(4).
- Hasbi, & Isnaini, L. M. Y. (2021). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi terhadap Kemampuan Shooting (Free Throw) dalam Permainan Bola Basket. *Indonesian Journal of Education Research and Technology (IJERT)*, 1(1), 10–17.
- Hidayatullah, F. (2020). ANALISIS INDIKATOR PERFORMA BOLA BASKET YANG MEMPENGARUHI SKOR PEMENANG PERTANDINGAN PELAJAR SEKOLAH MENENGAH. *Journal STAND: Sports and Development*, 1, 49–55.
- Maulana, A., Amalia, B., Hendrawan, F., Ramadhani, M. H., & Fauzi, A. (2025). PENGARUH KEMAMPUAN FISIK DAN TEKNIK BERMAIN TERHADAP PERFORMA PEMAIN BOLA BASKET PADA CLUB SPARTANS BANJARBARU THE EFFECT OF PHYSICAL ABILITY AND PLAYING TECHNIQUE ON BASKETBALL PLAYER PERFORMANCE AT THE BANJARBARU SPARTANS CLUB Riyadhoh: Jurnal Pendidik. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(October), 257–263.
- Nugraha, A. A., Hamdiana, H., & Sapulete, J. (2020). Analisis keterampilan teknik dasar bola basket pada siswa SMA Negeri 1 Tenggara Seberang. *Borneo Physical Education Journal*, 1(2), 10–21.
- Oki Candra, Putri Wahyunu, Satrio Novrandani, & Draco Vryzas Darmawan. (2025). Langkah Awal Menuju Prestasi: Pengabdian dalam Bentuk Coaching Teknik Dasar Bola Basket untuk Siswa SMA : Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2 SE-Articles), 12366–12371. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3623>
- Oliver, D. (2004). *Basketball on paper: rules and tools for performance analysis*. U of Nebraska Press.
- Prasetyo, Y. C. (2024). Analisis Keterampilan Bermain Bola Basket pada Olimpiade Tokyo 2020 Melalui Aplikasi ESPN: Studi Kasus Men's Gold Medal Game USA Vs FRANCE. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(6), 153–161.
- Prima, P., & Kartiko, D. C. (2021). Survei kondisi fisik atlet pada berbagai cabang olahraga. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 161–170.
- Ruhardi, R., Nugroho, W. A., & Mahardhani, A. J. (2021). OLAHRAGA KEBUGARAN DAN KESEHATAN DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 64–

80.

<https://doi.org/10.52266/pelangi.v3i2.677>

- Samsudin, S. (2022). Pengaruh kelincahan dan kekuatan otot lengan terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainan bola basket pada siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 3 Belo. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(1), 11–16.
- Sentana, B., Izzuddin, D. A., & Wijaya, H. H. (2025). Hubungan Indeks Massa Tubuh, Kadar Lemak, Dan Power Otot Tungkai Pada Three Point Atlet Bola Basket Di Club Amores Warrior Karawang. *Jurnal Olahraga Indragiri*, 9(2 SE-Articles), 168–181.
<https://doi.org/10.61672/joi.v9i2.3316>
- Siantoro, G. (2021). Efisiensi Pemain Asing Pelita Jaya Bakrie Jakarta di Indonesian Basketball League (Berdasarkan Statistik). *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(1), 60–65.
- Siregar, E., Wanena, T., Qomarrullah, R., Wandik, Y., Muhammad, J., Sinaga, F. S. G., & Putra, M. F. P. (2023). Kemampuan passing, dribbling dan shooting bermain bola basket mahasiswa olahraga. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 311–319.
- Sudarna, N. S., Rusdiana, A., Imanudin, I., Umaran, U., & Kurniawan, T. (2022). Analisis Volume Permainan Berdasarkan Posisi Pemain di UKM Bola Basket Putra UPI. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 7(2), 1–5.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Wicaksono, A., Candra, A. R. D., & Agustin, A. T. (2021). Analisis Pertandingan Final Kejuaraan NBA Musim 2020-2021. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(2), 104–112.
<https://doi.org/10.15294/jscpe.v6i2.52046>
- Wicaksono, H. A., & Himawanto, W. (2021). Survei Keterampilan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Pada UKM Basket Nusantara Tim Putra Universitas Nusantara PGRI Kediri Tahun 2021. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 1(1), 348–356.