



Analisis Keberhasilan LeBron James Menjadi MVP di Olimpiade Paris 2024

Muhammad Alfi Zain Waladi Rahimy^{1*}, Himawan Wismanadi², Hijrin Fithroni³, Afif Rusdiawan⁴

¹⁻⁴Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: muhammadalfi.21086@mhs.unesa.ac.id*

Abstract. Basketball is a dynamic team sport that emphasizes hand coordination, requiring players to score by shooting the ball into the opponent's hoop. The game involves five players per team and demands mastery of several fundamental technical skills, including throwing and catching, dribbling, shooting, pivoting, and lay-up techniques. One of the highest individual achievements in basketball is being named the Most Valuable Player (MVP), a title awarded to athletes who demonstrate exceptional performance during a game or tournament. This study aims to analyze the determining factors behind an athlete achieving MVP status, specifically focusing on LeBron James from the United States basketball team during the 2024 Paris Olympics final match against France. The research employs a descriptive method with data collection through document analysis, particularly using official match statistics. The assessment includes both physical performance metrics—such as points, rebounds, assists, blocks, steals, turnovers, and fouls—and psychological aspects, such as mental toughness during competition. Statistical data from the match showed that LeBron James recorded 14 points, 6 rebounds, 1 block, 10 assists, 2 steals, 5 turnovers, and 3 fouls. His shooting efficiency was also high, with a 60% field goal percentage (6/10), 62.5% on two-point shots (5/8), 50% on three-point shots (1/2), and 100% on free throws (1/1). The findings indicate that high contributions in both offensive and defensive aspects significantly influence the MVP designation. This study concludes that MVP recognition is strongly supported by measurable statistical performance and recommends that coaches integrate performance analysis technology to maximize athlete potential based on individual needs.

Keywords: Analysis; Basketball; MVP

Abstrak. Bola basket merupakan olahraga beregu yang dinamis dan menekankan koordinasi tangan, di mana para pemain bertujuan untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan. Permainan ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan membutuhkan penguasaan berbagai keterampilan teknis dasar, seperti teknik melempar dan menangkap, menggiring bola (dribbling), menembak (shooting), gerakan pivot, dan teknik lay-up. Salah satu pencapaian individu tertinggi dalam bola basket adalah penghargaan Most Valuable Player (MVP), yaitu gelar yang diberikan kepada pemain dengan performa terbaik dalam sebuah pertandingan atau turnamen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang menentukan seorang atlet menjadi MVP, dengan fokus pada pemain LeBron James dari tim bola basket Amerika Serikat dalam pertandingan final Olimpiade Paris 2024 melawan Prancis. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, khususnya melalui statistik pertandingan resmi. Penilaian mencakup aspek performa fisik—seperti poin, rebound, assist, block, steal, turnover, dan pelanggaran—serta aspek psikologis seperti mentalitas saat bertanding. Data statistik menunjukkan bahwa LeBron James mencatat 14 poin, 6 rebound, 1 block, 10 assist, 2 steal, 5 turnover, dan 3 pelanggaran. Efisiensi tembakannya juga tinggi dengan 60% field goal (6/10), 62,5% two-point field goal (5/8), 50% three-point field goal (1/2), dan 100% free throw (1/1). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontribusi tinggi dalam aspek ofensif dan defensif sangat berpengaruh terhadap penetapan MVP. Studi ini menyimpulkan bahwa pengakuan sebagai MVP sangat didukung oleh performa statistik yang terukur dan merekomendasikan pelatih untuk mengintegrasikan teknologi analisis performa guna memaksimalkan potensi atlet berdasarkan kebutuhan individu.

Kata kunci: Analisis; Bola Basket; MVP

1. LATAR BELAKANG

Olahraga Bola Basket adalah olahraga beregu yang menggunakan tangan dengan cara memasukkan bola ke dalam ring dengan pemain berjumlah 5 orang. Bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing terdiri dari lima peserta, menurut Muhajir (2016, p. 11). FIBA, Federation International de Basketball, adalah organisasi utama atletik bola basket dunia. Selain itu, FIBA bertanggung jawab untuk menyelenggarakan berbagai kejuaraan bola basket internasional. PERBASI, atau Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia, bertanggung jawab untuk mengatur semua aturan bola basket di Indonesia.

Keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu Teknik: 1) melempar dan menangkap, 2) menggiring bola, 3) menembak, 4) gerakan berporos, dan 5) tembakan lay up (Kosasih, 2008). Keterampilan dasar yang harus dikuasai setiap pemain agar dapat bermain bola basket secara efektif disebut sebagai teknik dasar bola basket. Keterampilan dasar permainan bola basket meliputi: gerakan kaki, memasukkan bola ke dalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*), menangkap, menggiring bola (*dribbling*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola dan bertahan (Sumiyarsono, 2002). Teknik ini menjadi fondasi bagi pemain untuk mengembangkan kemampuan mereka dan bermain dengan baik dalam tim. Penguasaan teknik dasar ini memungkinkan pemain untuk bermain dengan lebih efektif, membuat keputusan yang lebih baik di lapangan dan berkontribusi lebih banyak terhadap tim mereka.

Modal paling krusial untuk meraih kemenangan dalam suatu pertandingan adalah penguasaan skill fundamental (Sarumpaet et al., 1992). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya MVP pada event kejuaraan yaitu aspek kemampuan, baik itu skill atau keterampilan serta aspek psikis atau psikologis. Di aspek skill dalam bola basket dapat dinilai dari: *point, rebound, assists, blok, steal, turnover* serta *efficiency*. Sementara aspek psikologis dapat dinilai dari mental atlet pada saat bertanding di lapangan, kondisi mental yang baik dapat mempengaruhi performa atlet sehingga atlet dapat berkonsentrasi pada saat bertanding. Kemampuan pemain untuk menghadapi lawan secara efektif dan efisien dalam kondisi dan situasi pertandingan sangat dipengaruhi oleh kemampuan teknik dan kondisi pemainnya. Menurut Chunmei (2021), selain dua komponen penelitian, yakni psikologi dan keterampilan, ada beberapa faktor yang sama pentingnya, termasuk postur tubuh, fungsi fisiologis, keturunan, dan keterampilan motorik. Evaluasi psikologis atlet sebenarnya harus dilakukan bersamaan dengan evaluasi kemampuan mereka, karena atlet yang tidak memiliki sikap positif akan terlihat sombong dan tidak populer di antara rekan satu timnya (Bisagno et al., 2019).

Olimpiade adalah salah satu kompetisi bola basket yang paling bergengsi di kancah internasional. Kompetisi olahraga internasional paling penting di dunia, yang diadakan setiap empat tahun. Terdiri dari olimpiade musim panas serta musim dingin yang diadakan secara bergantian dengan selang waktu dua tahun yang melibatkan ribuan atlet dari ratusan negara yang berkompetisi di beragam cabang olahraga. Pada Olimpiade Paris 2024 ini terdapat beberapa cabang olahraga yang akan diikuti para atlet seperti: Bola basket, bulutangkis, atletik, renang, sepak bola, angkat besi, dayung dan lain-lain.

Pada pertandingan bola basket final Olimpiade Paris 2024 antara USA vs FRANCE di mainkan di Bercy Arena yang dimenangkan oleh tim USA dengan skor 98-87. Sesuai dengan penelitian ini membahas spesifik tentang cabang olahraga bola basket dari atlet USA yaitu LeBron James dimana dia mendapatkan (emas) dan memperoleh gelar MVP pada ajang olimpiade 2024. Ini kali pertama dalam sejarah bahwasannya mampu memperoleh gelar MVP pada perlombaan internasional kelas tinggi ini. LeBron James sendiri sudah menjadi langganan menjadi pemain terbaik dalam NBA, berikut *track record* perjalanan LeBron James sendiri selama bermain di NBA empat kali menjadi MVP (2012, 2013, 2016, 2020) dan empat kali menjadi MVP *Regular Season* (2009, 2010, 2012, 2013).

Lebron James mendapatkan medali Emas dalam ajang Olimpiade pada tahun 2008, 2012 dan yang terbaru 2024. Hanya di Olimpiade 2004 saja ia bersama tim Amerika meraih medali Perunggu. Berdasarkan penelitian permainan Lebron James di ajang Olimpiade Paris 2024 dia bermain selama 146 *min* (24.5% MPG) dengan total 85 *point* (14.2 PPG), *Field Goal* 66%, 41 *rebound* (6.8% RPG), 1 *blok*, 51 *assists* (8.5% APG), 8 *steal* (1,3% SPG), *turnover* 24,4% TOPG, 5 *foul*, *efficiency* 141 (23.5% PG) dan 1 *double-double* dalam 6 pertandingan yang semuanya dimenangi oleh tim USA. Sedangkan di final Olimpiade 2024 dia bermain selama 32,5 *min* dengan mencetak skor 14 *point* (*Field Goal* 60% sebanyak 6/10 *shoot*) (2*point*, *Field Goal* 62,5% sebanyak 5/8 *shoot*) (3*point*, *Field Goal* 50% sebanyak 1/2 *shoot*), 6 *rebound* (0 ORPG, 6 DRPG), 10 *assists*, 1 *blok*, 2 *steal*, 5 *turnover* dan 3 *foul*.

Dari latar belakang di atas, alasan penulis menganalisis video pertandingan Final Olimpiade Paris 2024 dikarenakan ingin mengetahui keberhasilan LeBron James menjadi MVP dan seberapa konsistensi LeBron James menjadi MVP pada pertandingan bola basket.

2. KAJIAN TEORITIS

Most Valuable Player adalah gelar kehormatan yang biasanya diberikan kepada pemain yang tampil terbaik di liga, baik di kompetisi atau tim spesifik. *Prestige* gelar MVP dianggap sebagai salah satu penghargaan individual tertinggi dalam sebuah pertandingan olahraga,

mendapat gelar MVP tidak selalu berasal dari tim yang memenangkan kompetisi atau pertandingan. Proses pemilihan bisa menggunakan voting dari berbagai pihak seperti jurnalis, pelatih dan keahlian tergantung pada kebijakan liga atau turnamen (Ramadhan, 2024). Menjadi MVP (*Most Valuable Player*) di sebuah pertandingan dapat memberikan berbagai dampak signifikan bagi seorang pemain, Contohnya: Meningkatkan rasa percaya diri, mendapat sorotan dari media, meningkatkan reputasi pemain, berpotensi menarik minat klub-klub besar, meningkatkan nilai pasar pemain dan mejadi role model bagi pemain-pemain muda. Ada beberapa faktor yang menjadi atlet mendapatkan gelar pemain terbaik (MVP) yaitu faktor kemampuan atau *skill* dan faktor psikologis, berikut penjelasannya:

Faktor Kemampuan atau Skill

Skill atlet adalah kombinasi kompleks dari faktor fisik, kognitif dan psikologis yang dikembangkan melalui latihan yang intensif, pengalaman dan pembelajaran yang berkelanjutan (Agus, 2021). Kemampuan atau *skill* sangat penting dan wajib bagi pemain atau atlet karena untuk berkompetisi pada level tertinggi, membantu atlet mempertahankan performa tinggi secara konsisten dan teknik yang benar dapat mengurangi resiko cedera. Menurut Dr. K. Anders Ericsson (Psikolog dan Peneliti Ahli Kinerja): Kemampuan atau *skill* atlet adalah hasil dari "latihan yang disengaja" (*deliberate practice*). Ini melibatkan latihan yang fokus, terstruktur dan konsisten dengan tujuan spesifik untuk meningkatkan kinerja. Kemampuan atau skill dalam bola basket meliputi *poin, assist, rebound, blok, steal, turnover* dan *efficiency*, berikut penjelasannya:

Poin

Poin adalah skor yang diperoleh tim atau pemain saat *offense* dan berhasil memasukkan bola ke keranjang lawan. Jumlah poin yang diperoleh tergantung darimana posisi tembakan tersebut dilakukan, yaitu:

- a. Tembakan 2 *poin*: Diberikan ketika pemain berhasil memasukkan (*shoot*) bola dari dalam area garis tiga *poin* (*three point*) atau di dalam garis lengkung tiga point. Tembakan dua *poin* ada beberapa macam yaitu *layup, jump shoot, sky hook, slam dunk, floaters* dan *bank shoot*. Tembakan ini berfokus ke otot kaki, otot perut dan juga otot tangan.
- b. Tembakan 3 *poin*: Diberikan ketika pemain memasukkan (*shoot*) bola dari luar garis tiga point (*three point*). Agar tidak melewati garis dan tetap fokus pada ring saat melakukan tembakan 3 angka, posisikan diri di luar jangkauan penglihatan. Mekanisme, ritme, dan urutan menjadi penting saat tembakan semakin jauh. Untuk melakukan tembakan tanpa ketegangan, cobalah melompat dengan keseimbangan. Tembakan tiga angka dan *jump*

shooting jarak jauh akan lebih mudah dilakukan jika ada ritme yang halus dan *follow-through* yang sempurna.

- c. Tembakan Bebas (*free throw*) 1 *point*: Diberikan kepada pemain yang melakukan lemparan bebas akibat pelanggaran dari tim lawan dari garis *free throw* dan setiap lemparan bebas berhasil masuk bernilai 1 *point*. Mayoritas pemain melakukan *free throw* dengan satu tangan, sehingga memerlukan waktu untuk mengatur teknik dasar, termasuk penglihatan, keseimbangan, posisi tangan, siku tegak, dan lemparan. Kepercayaan diri, rutinitas, relaksasi, irama, dan konsentrasi merupakan komponen penting dari percobaan *free throw* yang berhasil (Wissel, 2012:83). *Free throw* adalah yang paling berhasil karena dilakukan pada jarak yang relatif dekat dan tidak terhalang oleh lawan. Akibatnya, *free throw* sering kali menentukan hasil pertandingan (Kosasih, 2009: 51).

Assist

Assist ialah umpan yang diberi seorang pemain ke rekan setimnya yang langsung menghasilkan *point* (biasanya dalam satu atau dua gerakan). *Assist* dalam permainan bola basket adalah elemen penting yang menunjukkan kerja sama tim dan strategi permainan yang baik. *Assist* sendiri harus langsung ke mengarah skor dan penerima operan tidak boleh men-*dribble* lebih dari dua kali sebelum mencetak skor lalu skor harus menjadi dalam waktu yang singkat setelah menerima operan. *Assist* sangat penting untuk memecahkan pertahanan lawan, meningkatkan efisiensi serangan tim dan menciptakan peluang skor yang lebih mudah. Pemain yang melakukan *assist* terbanyak biasanya dilakukan oleh *point guard* atau pemain yang memiliki jiwa *leadership* di dalam lapangan.

Rebound

Rebound adalah istilah bola basket yang merujuk pada tindakan seorang pemain menangkap atau mendapatkan *rebound* yang gagal masuk setelah ditembak pemain lain. *Rebound* sering kali menjadi tugas utama pemain yang memiliki tinggi badan atau kekuatan fisik yang lebih besar, seperti *center* atau *power forward*, meskipun pemain dari posisi mana pun dapat mengambil *rebound* tergantung pada situasi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa individu yang lebih tinggi dan lebih dekat dengan ring basket lebih efektif dalam *rebound* (Oliver, 2007:87). Ada 2 jenis *rebound* dalam bola basket yakni:

a. *Offensive Rebound*

Rebound ini terjadi saat pemain dari tim penyerang mengambil bola setelah tembakan mereka sendiri atau rekan setimnya gagal masuk. Kunci dari *Offensive Rebound* adalah

tetap bergerak, melakukan gerakan cepat dan agresif untuk menghindari lawan, dan melompat untuk mengambil bola. Saat menangkap bola, selalu usahakan untuk menggunakan kedua tangan.

b. Defensive Rebound

Rebound ini terjadi ketika pemain dari tim bertahan menangkap bola setelah lawan gagal memasukkan tembakan. Ada dua strategi latihan untuk rebound bertahan yaitu *box out* dan *check and go*. *Box out* adalah tindakan menghalangi jalur lawan menuju bola dengan merebut bola dan membelakangi badan lawan. Sementara *Check and Go* adalah melangkah di jalur musuh dan merebut bola, gerakan ini mungkin terbaik jika kecepatan dan kemampuan lompatan pemain bertahan lebih dari lawan.

Blok

Blok adalah aksi *defensife* di mana seorang pemain *defense* mencegah bola yang ditembakkan oleh lawan agar tidak masuk ke keranjang dengan cara menepis atau memukul bola saat sedang dalam perjalanan menuju keranjang. *Blok* sering kali dilakukan oleh pemain tinggi seperti *center* dan *power forward* karena posisi mereka dekat dengan ring dan kemampuan fisik mereka untuk melompat dan mencapai tembakan yang lebih tinggi. Ada beberapa *poin* penting dalam melakukan *blok* yaitu: waktu dan lompatan dan legalitas *blok* (agar *blok* dianggap sah pemain *defense* yang melakukan *blok* tidak boleh mengenai tangan pemain yang menuju ke ring basket dan bola sudah dalam fase menurun, jika tidak dianggap sebagai pelanggaran atau *goal tending*).

Steal

Steal adalah aksi *defensife* di mana seorang pemain berhasil merebut atau mencuri bola dari penguasaan lawan, biasanya dengan mengintersep umpan atau secara langsung mengambil bola dari pemain yang sedang menggiring bola (*dribble*). Melakukan *steal* dapat memeberikan kesempatan kepada tim *defense* untuk beralih ke serangan dan menciptakan *poin*. Ada beberapa *poin* penting untuk melakukan *steal* yang benar adalah dengan cara mengintersep umpan, merebut bola dari penguasaan lawan, timing dan reflek yang cepat.

Turnover

Turnover ialah situasi ketika tim yang sedang menguasai bola kehilangan penguasaan bola kepada tim lawan tanpa sempat melakukan tembakan. *Turnover* sangat merugikan bagi tim yang melakukan kesalahan, karena langsung memberikan lawan kesempatan untuk

menguasai bola dan berpotensi mencetak *point*. Indikator performa rata-rata dalam *offensive efficiency, threepoint field goal made, free throw made, offensive rebound dan steal* lebih tinggi untuk tim pemenang dengan persentase tembakan lebih rendah daripada lawan mereka, sementara turnover dan pelanggaran lebih tinggi untuk tim yang kalah (Hidayatullah, 2012). Ada beberapa jenis *turnover* yang terjadi dalam bola basket yaitu: *steal, travelling, bad pass, shot clock violation dan 3-second violation*.

Faktor Psikologis

Psikologi adalah bidang studi yang menyelidiki perilaku individu. Jika berkaitan dengan olahraga, maka psikologi akan mencakup perilaku individu selama berolahraga. Menurut Weinberg dan Gould (2023) mengemukakan bahwasanya “Sport and exercise psychology is the scientific study of people and their behavior in sport and exercise context”. Secara umum, kegiatan tersebut meliputi hal-hal berikut: 1) pemeriksaan dampak faktor psikologis terhadap penampilan fisik seseorang, dan 2) pemahaman tentang cara partisipasi seseorang dalam olahraga memengaruhi perkembangan psikologis, kesehatan, dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Pemahaman ini terbukti ketika diterapkan pada olahraga kompetitif, karena menunjukkan bahwa performa seorang atlet dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis. Emosi, kepercayaan diri, kecemasan, kesehatan mental, pengalaman, dan kepribadian (*attitude*) merupakan beberapa faktor psikologis yang harus dipertimbangkan oleh atlet. Berikut penjelasannya:

a. Emosional

Salah satu bentuk kecerdasan yang dimiliki manusia adalah kecerdasan emosional (EQ) (Tridhonanto, 2010). Setiap individu harus memiliki kemampuan untuk mengatur emosinya, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam hubungannya dengan orang lain, serta kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain (keterampilan sosial). Faktor emosional meliputi kemampuan untuk bekerja sama, mengendalikan dorongan hati, mengatur suasana hati, berempati, mengatasi rasa frustrasi, dan memotivasi diri sendiri. Kuat atau lemahnya mentalitas seorang atlet akan ditentukan oleh kemampuannya untuk menanggapi rangsangan emosional, termasuk pujian, ejekan, dan ancaman, baik dari penonton, pelatih, maupun teman. Hal ini dikarenakan mentalitas atlet meliputi seluruh proses psikologis yang terorganisasi, dan setiap gangguan pada aspek emosional akan berdampak pada kondisi mental secara keseluruhan.

b. Percaya diri

Sudibyo (1993) berpendapat bahwa atlet harus memiliki rasa percaya diri dan percaya bahwa mereka mampu mencapai hasil yang diinginkan untuk mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi. Pelatih harus mempertimbangkan fakta bahwa rasa percaya diri atlet bervariasi dari satu ke yang lain. Atlet yang kurang percaya diri mungkin mengalami perasaan cemas, takut, dan khawatir ketika berhadapan dengan lawan. Ini merupakan prediktor signifikan dari kekalahan mereka pada akhirnya. Singer (1984) menegaskan bahwa atlet tidak akan mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi kecuali mereka memiliki rasa percaya diri. Hal ini disebabkan oleh korelasi antara rasa percaya diri dan motivasi untuk berprestasi.

c. Kecemasan

Kecemasan dalam atlet adalah perasaan tegang, khawatir atau ketidaknyamanan yang dialami seorang atlet ketika menghadapi tekanan atau tantangan dalam latihan atau kompetisi. Kecemasan dapat disebabkan oleh stress yang terus-menerus, menurut Sudibyo (1993). Kecemasan dapat muncul pada atlet sebelum dan sesudah pertandingan. Hal ini disebabkan oleh faktor demam panggung atau mental atlet yang belum mantap dalam mengikuti pertandingan, sehingga dapat menimbulkan kecemasan dan ketakutan akan mengambil keputusan yang salah (Koehn, 2013). Ada beberapa faktor penyebab kecemasan pada atlet antara lain: Takut gagal, kurangnya persiapan, ekspektasi diri dan tekanan kompetisi. Dampak kecemasan terhadap atlet adalah gangguan fisik, penurunan performa dan menurunnya kepercayaan diri. Cara mengatasi kecemasan pada atlet yaitu persiapan mental dan fisik, teknik relaksasi dan memiliki pikiran yang positif.

d. Kesehatan Mental

Seseorang yang normal atau sehat dan memiliki jiwa yang sehat relatif mendekati keutuhan jasmani dan rohani yang ideal, yaitu keterpaduan antara dua unsur (*dichotome*) antara jasmani dan rohani (Sumardianto, 2000). Prestasi dan perkembangan atlet sangat dipengaruhi oleh kesehatan mentalnya (Schinke et al., 2018). Ciri-ciri kesehatan mental antara lain adalah efisiensi, tujuan hidup yang jelas, konsep diri yang sehat, konsentrasi tinggi, koordinasi antara semua potensi dan usaha, integritas kepribadian, dan ketenangan pikiran. Faktor yang memengaruhi kesehatan mental atlet saat bertanding adalah tekanan kompetisi, harapan, ekspektasi dan kondisi fisik. Ada beberapa cara untuk mengelola kesehatan mental pada atlet yaitu dukungan psikologis, keseimbangan hidup, tujuan dan motivasi.

e. Pengalaman atau Jam Terbang

Seorang atlet yang sering bertanding akan mampu meningkatkan keterampilan teknis, pengendalian diri, dan referensi lainnya selama pertandingan (Harwood, 2002). Sebuah tim akan meraih keberhasilan dengan sering mengikuti pertandingan, karena potensi pemainnya dapat diidentifikasi dan diarahkan berdasarkan prestasi atlet tersebut. Atlet yang sering mengikuti pertandingan dan pernah bermain umumnya akan menunjukkan konsistensi dalam performanya (McDonnell et al., 2013).

f. Kepribadian (*attitude*)

Attitude atau sikap merupakan aspek penting dalam kehidupan, termasuk dalam dunia olahraga dan kompetisi. *Attitude* yang positif dapat membantu atlet dalam meningkatkan performa, mengatasi hambatan dan mencapai potensi maksimal mereka. Sebaliknya, *attitude* negatif dapat menghambat perkembangan dan menurunkan performa atlet. Atlet harus bisa memposisikan diri dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan, kecenderungan mental atau emosional yang relatif stabil didalam lapangan.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan pendekatan yang berupaya untuk mengkarakterisasikan suatu peristiwa, gejala, atau insiden yang sedang terjadi (Sujana dan Ibrahim, 1989:65). Penelitian ini tidak memerlukan perlakuan atau manipulasi variabel apa pun, karena gejala dan peristiwa tersebut sudah ada sebelumnya dan peneliti hanya perlu mendeskripsikannya. Variabel yang diteliti dapat tunggal atau jamak, dan variabel tersebut juga dapat berfungsi untuk mendeskripsikan hubungan timbal balik antara beberapa variabel. Desainnya menggunakan desain non-eksperimen. Penelitian ini akan dilakukan survey terhadap LeBron James pada saat bertanding di Final Olimpiade Paris 2024. Lalu menjalankan pengamatan (observasi) serta analisis dokumen (video). Dengan tujuan mengetahui seberapa berhasilnya menjadi seorang MVP dan tingkat efektivitas tembakan pada Final Olimpiade Paris 2024.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Quarter	2PT			3PT			Free Throw			Rebound			AS	STL	BLK	TO	Fouls	MIN
	A	M	FG	A	M	FG	A	M	FG	OR	DR	TR						
Q 1	2	1	50%	0	0	-	0	0	-	0	1	1	2	1	1	1	0	8 min
Q 2	2	2	100%	1	0	0%	1	1	100%	0	4	4	2	1	0	0	1	7 min
Q 3	2	1	50%	1	1	100%	0	0	-	0	1	1	2	0	0	1	1	8 min
Q 4	2	1	50%	0	0	-	0	0	-	0	0	-	4	0	0	3	1	10min

Tabel 1. Merupakan data menyeluruh dari permainan Lebron James yang berlaga pada final Olimpiade Paris 2024. Terdapat sembilan indikator untuk menentukan peneliannya yaitu: 1). *2point* (2PT) (*Attempt, Made, Field Goal*), 2). *3point* (3PT) (*Attempt, Made, Field Goal*), 3). *Free Throw* (*Attempt, Made, Field Goal*), 4). *Rebound* (*offensive rebound, deffensive rebound, total rebound*), 5). *Assist* (AS), 6). *Steal* (STL), 7). *Blok* (BLK), 8). *Turnover* (TO), 9). *Fouls*. 10). Min

Sembilan komponen tersebut guna mendapat analisis yang baik dan benar. Analisis hasil pertandingan Lebron James pada pertandingan final Olimpiade Paris 2024 menggunakan statistik pertandingan sebagai berikut

Berdasarkan penelitian pada Quarter 1 dapat diketahui *2point* (2PT) dari Lebron James yaitu sebanyak *2point* dengan hasil 2kali percobaan dan 1kali bola masuk dengan nilai *field goal* 50%. Hasil *3point* (3PT) tidak ada percobaan serta tidak ada yang masuk. Hasil *free throw* tidak ada percobaan serta tidak ada yang masuk. Jumlah *rebound* untuk *offensive rebound* (OR) sebanyak 0 dan *diffensive rebound* (DR) sebanyak 1 dengan total *rebound* sebanyak 1kali. Hasil *assist* (AS) sebanyak 2kali, hasil *steal* (STL) sebanyak 1kali, hasil *blok* (BLK) sebanyak 1kali, hasil *turnovers* (TO) sebanyak 1kali dan hasil *fouls* sebanyak 0 dengan total bermain sebanyak 8 menit.

Berdasarkan penelitian pada Quarter 2 dapat diketahui *2point* (2PT) dari Lebron James yaitu sebanyak *2point* dengan hasil 2kali percobaan dan 2kali bola masuk dengan nilai *field goal* 100%. Hasil *3point* (3PT) dengan jumlah 1kali percobaan dan tidak ada bola masuk dengan nilai *field goal* 0%. Hasil *free throw* dengan 1kali percobaan dan 1kali bola masuk dengan nilai *field goal* 100%. Jumlah *rebound* untuk *offensive rebound* (OR) sebanyak 0 dan *diffensive rebound* (DR) sebanyak 4 dengan total *rebound* sebanyak 4kali. Hasil *assist* (AS) tidak ada, hasil *steal* (STL) sebanyak 1kali, hasil *blok* (BLK) tidak ada, hasil *turnovers* (TO) tidak ada dan hasil *fouls* sebanyak 1kali dengan total bermain selama 7 menit.

Berdasarkan penelitian pada Quarter 3 dapat diketahui *2point* (2PT) dari Lebron James yaitu sebanyak *2point* dengan hasil 2kali percobaan dan 1kali bola masuk dengan nilai *field goal* 50%. Hasil *3point* (3PT) dengan hasil 1kali percobaan dan tidak ada bola masuk dengan nilai *field goal* 0%. Hasil *free throw* tidak ada percobaan dan tidak ada bola yang masuk. Jumlah *rebound* untuk *offensive rebound* (OR) sebanyak 0 dan *diffensive rebound* (DR) sebanyak 4 dengan total *rebound* sebanyak 4kali. Hasil *assist* (AS) tidak ada, hasil *steal* (STL) sebanyak 1kali, hasil *blok* (BLK) tidak ada, hasil *turnovers* (TO) tidak ada dan hasil *fouls* sebanyak 1kali dengan total bermain selama 8 menit.

Berdasarkan penelitian pada Quarter 4 dapat diketahui *2point* (2PT) dari Lebron James yaitu sebanyak *2point* dengan hasil 2kali percobaan dan 1kali bola masuk dengan nilai *field goal* 50%. Hasil *3point* (3PT) tidak ada percobaan serta tidak ada bola yang masuk. Hasil *free throw* tidak ada percobaan serta tidak ada bola yang masuk. Jumlah *rebound* untuk *offensive rebound* (OR) tidak ada dan tidak ada *diffensive rebound* (DR). Jumlah *assist* (AS) sebanyak 4kali, Jumlah *steal* tidak ada, jumlah *blok* (BLK) tidak ada, jumlah *turnovers* (TO) sebanyak 3kali dan jumlah *fouls* sebanyak 1kali dengan total bermain selama 10 menit. Dari data di atas, rata - rata tembakan *2point* (2PT) dalam pertandingan final Olimpiade Paris 2024 adalah sebesar 62,5% dengan total 10*point*. Rata – rata tembakan *3point* (3PT) dalam pertandingan final adalah 50% dengan total 3*point*. Rata – rata tembakan *free throw* dalam pertandingan final adalah 100% dengan total 1*point*. Jumlah *offensive rebound* (OR) dan *diffensive rebound* (DR) pada pertandingan final adalah sebanyak 6 kali. Total *assist* (AS) pada pertandingan final adalah sebanyak 10 kali. Total *steal* (STL) pada pertandingan final adalah sebanyak 2 kali. Total *blok* (BLK) pada pertandingan final adalah sebanyak 1 kali. Total *turnover* (TO) pada pertandingan final adalah sebanyak 5 kali. Total *fouls* pada pertandingan final adalah sebanyak 3 kali.

Jadi indikator dari permainan Lebron James pada pertandingan final Olimpiade Paris 2024 yaitu *2point* (2PT) memiliki persentase paling besar yaitu 62,5%, lalu indikator *3point* (3PT) yaitu 50% dengan total *field goal* sebesar 60% di pertandingan final dan indikator *free throw* sebesar 100%, *diffensive rebound* (DR) sebanyak 6kali, *blok* (BLK) sebanyak 1kali, *assist* (AST) sebanyak 1kali, *steal* (STL) sebanyak 2kali, *turnovers* (TO) sebanyak 5kali, *foul* sebanyak 3kali dan memperoleh *double-double* 1kali yaitu pada indikator *point* dan *assist* (AST). Data ini akan dipergunakan guna menetapkan minimal jumlah serta persentase agar individu dari sebuah tim dapat menang pada pertandingan bola basket pada Olimpiade Paris 2024. Karena semakin mengetahui kelebihan dan kekurangan individu pemain dengan menggunakan statistik maka pelatih dan asisten pelatih dapat mengukur potensi dari permainan atlet itu sendiri dan juga bisa memenangkan di semua pertandingan.

Dalam penelitian sebelumnya, telah ditetapkan bahwa variabel terkait dengan keahlian menembak akan berdampak signifikan pada kemenangan seiring berjalannya waktu. *The victorious teams had more free throws made, field goals made (2- and 3-point field goal shots) and executed more defensive rebounds* (Trninic et al., 2002). Di sisi lain, ada beberapa indikator yang mempengaruhi kemenangan dari sebuah tim atau individu yaitu *rebound* (*offensive rebound* dan *defensive rebound*), *assist* (AST), *steal* (STL), *blok* (BLK) dan *turnovers* (TO). Kemampuan *diffensive rebound* merupakan faktor terpenting dalam

pertandingan basket, karena kemampuan ini mencegah lawan memperoleh kesempatan kedua untuk menyerang atau melakukan *offense*. Identifikasi variabel yang dapat membedakan keberhasilan tim dan individu, sehingga menampilkan hasil pertandingan yang unggul, telah dicapai melalui penggunaan studi tentang statistik yang terkait dengan pertandingan basket dalam kompetisi (Ibanez et al., 2009).

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat di ambil kesimpulan bahwa pemain Lebron James adalah pemain terbaik sepanjang masa. Pemain bolabasket yang melakukan *rebound* kebanyakan adalah yang berada posisi Center (tengah) dan Power Forward. Karena *rebound* lebih efektif untuk orang yang bertubuh lebih tinggi dan yang lebih dekat dengan ring basket (Hal Wissel, 2000:95). Sesuai dengan Lebron James memiliki posisi Power Forward, visi lapangan yang tajam, kemampuan mencetak skor dari berbagai posisi dan mempunyai IQ yang tinggi mampu membaca permainan lawan serta membuat keputusan tepat dalam situasi kritis.

Lebron James secara rutin menghasilkan statistik mengesankan diberbagai indikator *point*, *rebound*, *assist*, *steal* dan *blok* yang mencerminkan kontribusi all-around nya. Pada pertandingan Final Olimpiade Paris 2024 ia berhasil mencetak 10 *point*, 6 *rebound*, 10 *assist*, 2 *steal*, 1 *blok* dan 5 *turnovers*. Persentase pertandingan Lebron James yaitu 2*point* sebesar 62,5%, 3*point* sebesar 50%, *free throw* sebesar 100%, *defensive rebound* sebanyak 6 kali, *assist* sebanyak 10 kali, *steal* sebanyak 2 kali, *blok* sebanyak 1 kali, *turnover* sebanyak 5 kali dan *foul* sebanyak 3 kali.

Dengan penilaian persentase diatas 50% Lebron James dapat dinobatkan sebagai MVP atau pemain terbaik dan *defensive* memiliki kemampuan yang baik karena rebound sangat penting untuk memenangkan pertandingan. Pernyataan tersebut disebutkan oleh Dean Oliver (2004 : 92) bahwa *rebound* sangat berperan penting dalam pertandingan terutama *offensive* dan *defensive rebound*. Lebron James juga mencetak rata-rata 14,2 *point*, 6,8 *rebound*, 8,5 *assist* dan 1,3 *steal* dalam enam pertandingan di Olimpiade Paris 2024.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga artikel studi literatur tentang analisis keberhasilan Lebron James menjadi MVP di Olimpiade Paris 2024 dapat diselesaikan dengan baik. Kedua kepada civitas akademika Program Studi S1 Ilmu Keolahragaan, Universitas

Negeri Surabaya (UNESA) yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan bimbingan selama proses penyusunan artikel penelitian ini. Ketiga kepada dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan arahan, masukan, dan koreksi yang sangat berharga dalam penyempurnaan artikel studi literatur ini. Dan terakhir pada rekan-rekan mahasiswa dan pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses penelitian dan penulisan artikel ini sebagai bagian dari skripsi penulis. Semoga artikel studi literatur ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang keolahragaan, khususnya dalam kajian keberhasilan pemain menjadi MVP atau pemain terbaik.

DAFTAR REFERENSI

- Agus, R. M. (2021). Analysis of physical activity children aged 7–8 years in the time of adaptation to new habits. The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLE).
- Ahmadi, N. (2007). Permainan bola basket. Surakarta: Era Intermedia.
- Bisagno, E., Morra, S., Basciano, M., Rosina, C., & Vitali, F. (2019). Assessing individual performance in team sports: A new method developed in youth volleyball. *Journal of Functional Morphology and Kinesiology*, 4(3), 53. <https://doi.org/10.3390/jfmk4030053>
- Chunmei, C. (2021). Research progress on selection methods of volleyball players. *Journal of Advances in Sports and Physical Education*, 4(8), 172–181.
- Ericsson, K. A. (1999). The world's foremost expert on expert. Florida State University. <https://psychology.fsu.edu/article/k-anders-ericsson-1947-2020-worlds-foremost-expert-expert-performance>
- Harwood, C. (2002). Assessing achievement goals in sport: Caveats for consultants and a case for contextualization. *Journal of Applied Sport Psychology*, 14(2), 106–119. <https://doi.org/10.1080/10413200252907766>
- Hidayatullah, F. (2012). Analisis indikator performa yang mempengaruhi kemenangan dengan persentase tembakan rendah dalam National Basketball League Indonesia [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya].
- Ibanez, S. J., García, J., Feu, S., Lorenzo, A., & Sampaio, J. (2009). Effects of consecutive basketball games on the game-related statistics that discriminate winner and losing teams. *Journal of Sports Science & Medicine*, 8(3), 458–462.
- Koehn, S. (2013). Effects of confidence and anxiety on flow state in competition. *European Journal of Sport Science*, 13(5), 543–550. <https://doi.org/10.1080/17461391.2012.744845>
- Kosasih, D. (2008). Fundamental basketball first step to win. Semarang: Karangturi Media.

- Kurniawan, R. D., & 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), 1–10.
- McDonnell, K. L., Hume, A. P., & Nolte, V. (2013). Place time consistency and stroke rates required for success in K1 200-m sprint kayaking elite competition. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 13(1), 38–50.
- Muhajir. (2016). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk SMA/MA kelas X. Bandung: Erlangga.
- Oliver, D. (2004). *Basketball on paper: Rules and tools for performance analysis*. Washington, D.C.: Potomac Books, Inc.
- Oliver, J. (2007). *Dasar-dasar bola basket*. Bandung: PT Intan Sejati.
- Sarumpaet, A., Djazet, Z., & Sadikun, I. (1992). *Permainan bola besar*. Jakarta: Depdikbud, Dirjendikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Schinke, R. J., Stambulova, N. B., Si, G., & Moore, Z. (2018). International society of sport psychology position stand: Athletes' mental health, performance, and development. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 16(6), 622–639. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2017.1295557>
- Soendari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. Bandung: UPI.
- Stuss, M., & Herdan, A. (n.d.). [Referensi tidak lengkap, harap lengkapi judul dan sumber].
- Sudibyo, S. (1993). *Psikologi kepelatihan*. Jakarta: CV Jaya Sakti.
- Sumiyarsono, D. (2002). *Keterampilan bola basket*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tiffany, A., & Azmi, F. (2020). Diplomasi publik Indonesia melalui penyelenggaraan Asian Games 2018. *Padjadjaran Journal of International Relations*, 1(3), 202–216.
- Tridhonanto, A. (2010). *Meraih sukses dengan kecerdasan emosional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Trninic, S., Dizdar, D., & Lukšić, E. (2002). Differences between winning and defeated top quality basketball teams in final tournaments of European club championship. *Collegium Antropologicum*, 26(2), 521–531.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2023). *Foundations of sport and exercise psychology* (8th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Wissel, H. (2000). *Basketball steps to success*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Wissel, H. (2012). *Basketball steps to success* (3rd ed.). United States of America: Human Kinetics.