

ANALISIS PERTANDINGAN TIM SURABAYA BHAYANGKARA SAMATOR PADA FINAL LIVOLI DIVISI UTAMA 2019

Bobi Wahyu Kusuma

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
bobikusuma16060484038@mhs.unesa.ac.id

Soni Sulistyarto

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
sonisulistyarto@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam permainan bolavoli seorang pemain agar bisa mencapai prestasi tertinggi, tidak hanya modal keterampilan kondisi fisik saja, akan tetapi harus mempunyai taktik, teknik, dan juga mental yang baik. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses kekalahan tim Surabaya Bhayangkara Samator melawan Berlian Bank Jateng pada final Livoli Divisi Utama 2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data ini dilakukan melalui dokumen video. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan rumus persentase dan efektivitas dengan cara menghitung tingkat keberhasilan dan jumlah aktivitas keterampilan bermain tim Surabaya Bhayangkara Samator pada final Livoli 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat efektivitas keberhasilan keterampilan penghasil poin: *Attack* (55.7%), *Block* (6.7%), *Serve* (3.6%). 2) Tingkat efektivitas keberhasilan keterampilan bukan penghasil poin: *Receive* (85.2%), *Toss* (69.3%), *Dig* (24.4%). 3) Tingkat efektivitas keberhasilan keterampilan penghasil poin terbaik: *Attack*: YMP (9) (80%), *Block*: HS (6): (16.6%), *Serve*: SK (7) (7.7%). 4) Tingkat efektivitas keberhasilan keterampilan bukan penghasil poin terbaik: *Receive*: HAK (14) (100%), *Toss*: RFT (17) (100%), *Dig*: AW (15) (36.8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada pertandingan final Livoli Divisi Utama ini keterampilan bermain tim Surabaya Bhayangkara Samator kurang begitu maksimal dan banyak sekali melakukan kesalahan.

Kata kunci : Analisis, Keterampilan, Livoli.

Abstract

*In volleyball a player can achieve the highest achievements, not only in terms of physical capital skills, but must also have tactics, techniques, and also good mental. The purpose of this study was to describe the process of defeat of the Surabaya Bhayangkara Samator team against Berlian Bank Jateng in the final Livoli Main Division 2019. The type of research used was descriptive quantitative. This data collection technique is done through video documents. The data analysis technique in this study used the percentage formula and effectiveness by calculating the success rate and the number of activities of the Surabaya Bhayangkara Samator team playing skills in the final Livoli 2019. The results showed that: 1) The level of effectiveness of the success of skill producing points: *Attack* (55.77%), *Block* (6.7%), *Serve* (3.6%). 2) The level of effectiveness of the success of skills not producing points: *Receive* (85.2%), *Toss* (69.3%), *Dig* (24.4%). 3) The effectiveness of the success of the skill of producing the best points: *Attack*: YMP (9) (80%), *Block*: HS (6): (16.6%), *Serve*: SK (7) (7.7%). 4) The level of effectiveness of successful skills is not the best point earner: *Receive*: RIGHTS (14) (100%), *Toss*: RFT (17) (100%), *Dig*: AW (15) (36.8%). Thus, it can be concluded that in the Livoli final match of the First Division, the playing skills of the Surabaya Bhayangkara Samator team were less than maximum and made a lot of mistakes.*

Key Words : Analysis, Skills, Livoli.

PENDAHULUAN

Menurut official FIVB *volleyball rules 2015-2016* (2014: 7) “*volleyball is a sport played by two teams on a playing court divided by a net*”. Yang berarti bahwa bolavoli yaitu olahraga yang dinamakan oleh dua tim dalam sebuah lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net. Inti dalam bolavoli adalah rivalitas atau persaingan antar dua tim untuk mempertahankan bola agar tidak jatuh dengan cara memukul bola dan melewatkan bola ke daerah lawan yang ditandai dengan sebuah serangan.

Dalam permainan bolavoli seorang pemain agar bisa mencapai prestasi tertinggi, tidak hanya modal keterampilan kondisi fisik saja, akan tetapi harus mempunyai taktik, teknik, dan juga mental yang baik. Menurut (Harsono, 2011) bahwa “Untuk mencapai prestasi tertinggi ada empat unsur yang harus dikuasai dan dilatih secara seksama oleh seorang pemain, yaitu unsur taktik, teknik, fisik, dan juga mental. Menurut (Pardjiono dkk, 2015) teknik pada permainan bolavoli dapat diartikan, suatu cara yang sederhana dan harus dikuasai untuk mempermudah melakukan gerakan-gerakan dalam olahraga yang ditekuni. Pada permainan bolavoli juga memiliki beberapa macam teknik dasar yaitu, teknik servis, teknik passing bawah, teknik passing atas, teknik umpan, teknik *smash* dan teknik bendungan (*block*).

Seiring berkembangnya waktu saat ini banyak sekali tim-tim di Indonesia ini yang bersaing dalam kejuaraan-kejuaraan yang diselenggarakan oleh PBVSI salah satunya adalah kejuaraan Nasional Livoli. Livoli merupakan kejuaraan antar klub yang ada di Indonesia di bawah naungan PBVSI dan merupakan kejuaraan kasta kedua di bawah Proliga. Livoli ini dibagi menjadi dua divisi, yaitu divisi satu dan juga divisi utama.

Pada penelitian ini, saya sebagai peneliti mengambil data dan terfokus pada analisis pertandingan Surabaya Bhayangkara Samator pada final Livoli divisi utama 2019. Surabaya Bhayangkara Samator merupakan tim profesional yang sudah tidak asing lagi di dunia bolavoli Indonesia, selain sudah lama berdiri tim ini juga diperkuat oleh banyak pemain Nasional dan banyak sekali menjuarai kejuaraan-kejuaraan yang ada di Indonesia.

Surabaya Bhayangkara Samator telah meraih 7 kali gelar juara pada Proliga yaitu pada tahun 2004, 2007, 2009, 2014, 2016, 2018, dan 2019. Selain itu pada kejuaraan Nasional Livoli divisi utama tahun 2019 ini tim Surabaya Bhayangkara Samator gagal untuk mempertahankan gelar juaranya setelah mengalami kekalahan dari tim Berlian Bank Jateng dengan skor 3-1. Pada penelitian ini alasan saya melakukan Analisis Pertandingan Tim Surabaya Bhayangkara Samator pada final Livoli divisi utama 2019 yaitu mengapa Surabaya

Bhayangkara Samator tidak bisa mempertahankan gelar juaranya yang telah diperoleh selama 2 tahun berturut-turut.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan bentuk desain perancangan suatu penelitian.

Sasaran pada penelitian ini adalah seluruh pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator yang bermain pada pertandingan final Livoli divisi utama 2019 antara tim Surabaya Bhayangkara Samator melawan Berlian Bank Jateng. Jenis data yang diperoleh berbentuk data kuantitatif deskriptif.

Menurut (Suharsimi Arikunto, 2006), Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam sebuah penelitian yang menggunakan metode. Instrumen penelitian ini adalah sebagai sebuah alat untuk membantu jalannya sebuah penelitian yang dipilih dan akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data agar kegiatan penelitian tersebut lebih sistematis.

Teknik pengumpulan data adalah prosedur atau langkah yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan dalam sebuah penelitian, juga dijelaskan prosedur pengambilan data sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar. Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan analisis video pertandingan Surabaya Bhayangkara Samator vs Berlian Bank Jateng pada final LIVOLI Divisi Utama 2019 yang berlangsung di GOR Dimiyati Tangerang.

Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa teknik analisis data yaitu dengan metode statistik deskriptif yang di dalamnya akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi, grafik, garis maupun batang, diagram lingkaran, penjelasan kelompok melalui modus, mean, median, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpanan baku. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

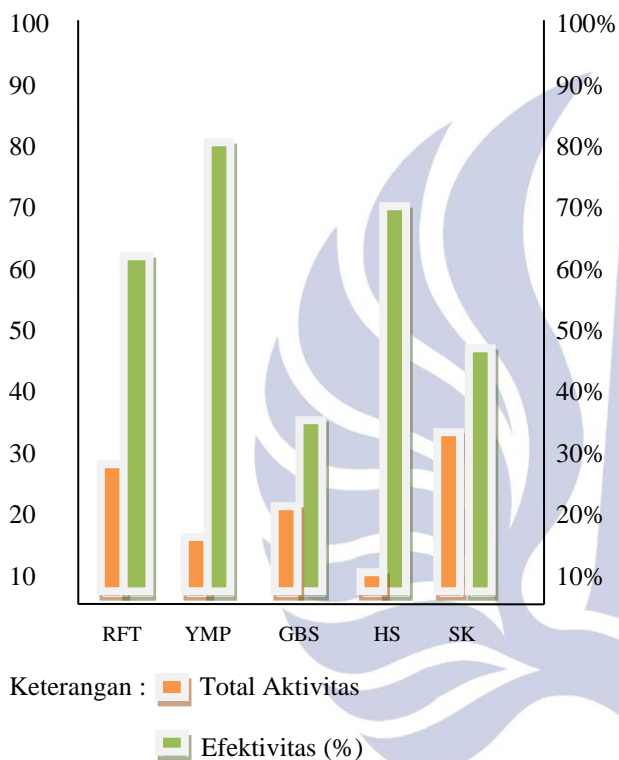
Hasil

Pada bahasan ini akan dijelaskan keterampilan setiap individu atau setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator pada pertandingan final livoli divisi utama 2019 melawan tim Berlian Bank Jateng yang berlangsung di Gor Dimiyati Tangerang.

Pada penelitian ini hasil dari pengolahan datanya akan diuraikan dalam bentuk grafik keterampilan yang telah dibagi menjadi dua keterampilan yaitu keterampilan penghasil poin dan juga keterampilan bukan penghasil poin. Pada keterampilan penghasil poin akan terdiri dari keterampilan *attack*, keterampilan *serve*, dan juga keterampilan *block*. Sedangkan keterampilan bukan penghasil poin terdiri dari keterampilan *receive*, keterampilan *toss*, dan juga keterampilan *dig*.

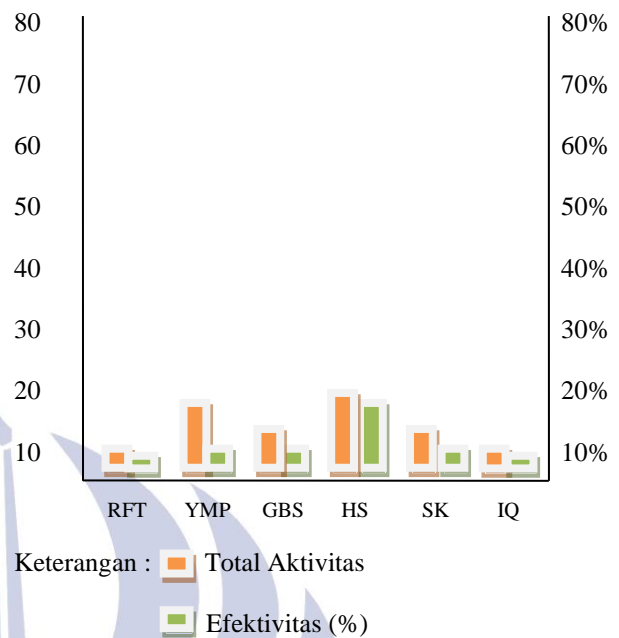
1. Keterampilan penghasil poin

Grafik 1. Keterampilan *Attack*



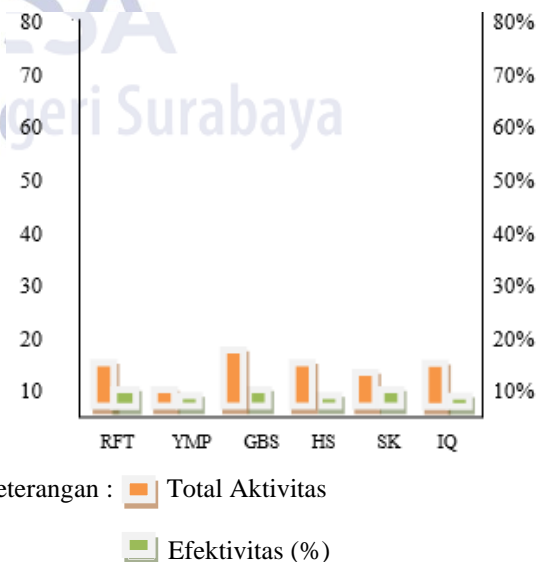
Dari grafik diatas dapat dijelaskan aktivitas keterampilan *attack* dari setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator. Urutan pertama yaitu YMP: 15 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 12 kali dengan efektifitas 80%. Urutan kedua yaitu HS : 10 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 7 kali dengan efektifitas 70%. Urutan ketiga yaitu RFT: 28 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 17 kali dengan efektifitas 60.7%. Urutan keempat yaitu SK: 31 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 15 kali dengan efektifitas 48.38%. Urutan kelima yaitu GBS: 20 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 7 kali dengan efektifitas 35%.

Grafik 2. Keterampilan *Block*



Dari grafik diatas dijelaskan aktivitas keterampilan *block* setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator Urutan pertama yaitu HS: 18 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 3 kali dengan efektifitas 16.67%. Urutan kedua yaitu GBS: 11 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektifitas 9.1%. Urutan ketiga yaitu SK: 13 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektifitas 7.6%. Urutan keempat yaitu YMP: 17 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektifitas 5.8%. Urutan kelima yaitu RFT: 7 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 0 dengan efektifitas 0%. Urutan keenam yaitu IQ: 7 kali aktivitas dengan persen

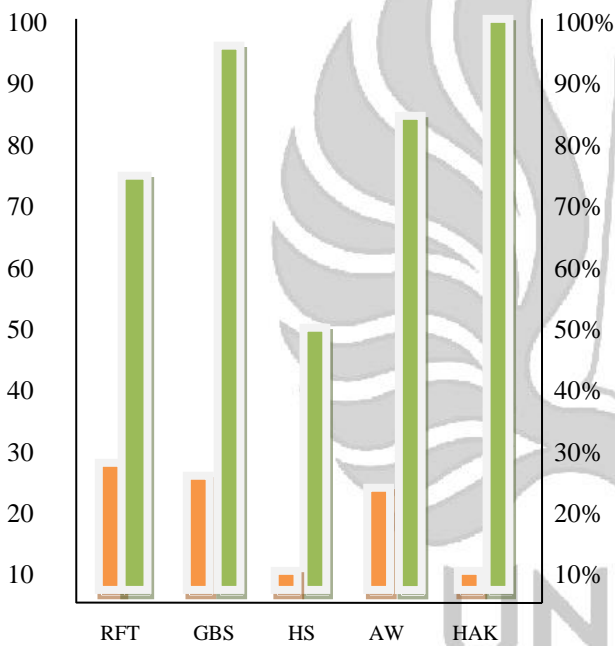
Grafik 3. Keterampilan *Serve*



Dari grafik diatas dapat dijelaskan aktivitas keterampilan *serve* dari setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator Urutan pertama yaitu SK: 13 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 7.6%. Urutan kedua yaitu RFT: 15 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 6.6%. Urutan ketiga yaitu GBS: 17 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 5.8%. Urutan keempat yaitu IQ: 14 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 0 dengan efektivitas 0%. Urutan kelima yaitu YMP : 9 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 0 dengan efektivitas 0%. Urutan keenam yaitu HS: 14 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 0 dengan efektivitas 0%.

2. Keterampilan Bukan Penghasil Poin

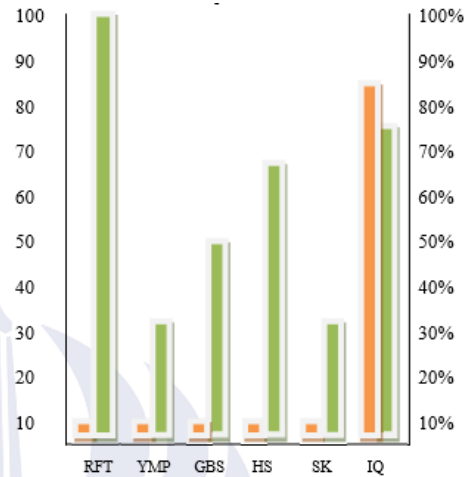
Grafik 4. Keterampilan *Receive*



Keterangan : ■ Total Aktivitas
■ Efektivitas (%)

Dari grafik diatas dapat dijelaskan aktivitas keterampilan *receive* dari setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator. Urutan pertama yaitu HAK: 1 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 100%. Urutan kedua yaitu GBS: 27 aktivitas dengan persentase keberhasilan 26 kali dengan efektivitas 96.3%. Urutan ketiga yaitu AW: 23 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 20 kali dengan efektivitas 86.9%. Urutan keempat yaitu RFT: 28 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 21 kali dengan efektivitas 75%. Urutan kelima yaitu HS: 2 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 50%.

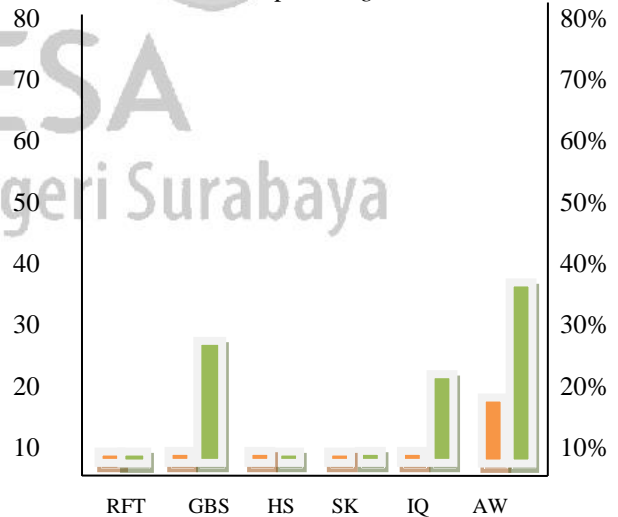
Grafik 5. Keterampilan *Toss*



Keterangan : ■ Total Aktivitas
■ Efektivitas (%)

Dari grafik diatas dapat dijelaskan aktivitas keterampilan *toss* dari setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator, Urutan yang pertama yaitu RFT: 1 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 100%. Urutan kedua yaitu IQ: 85 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 64 kali dengan efektivitas 75.3%. Urutan ketiga yaitu HS: 3 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 2 kali dengan efektivitas 66.6%. Urutan keempat yaitu GBS: 2 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 50%. Urutan kelima yaitu YMP: 3 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 33.3%. Urutan keenam yaitu SK : 3 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 33.3%.

Tabel 6. Keterampilan *Dig*



Keterangan : ■ Total Aktivitas
■ Efektivitas (%)

Dari grafik diatas dapat dijelaskan aktivitas keterampilan *dig* dari setiap pemain tim Surabaya

Bhayangkara Samator pada final Livoli Divisi Utama 2019. Urutan pertama yaitu AW: 19 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 7 kali dengan efektivitas 36.84%. Urutan kedua yaitu GBS: 7 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 2 kali dengan efektivitas 28.5%. Urutan yang ketiga yaitu IQ: 5 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali dengan efektivitas 20%. Urutan keempat yaitu YMP: 1 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan dengan efektivitas 0%. Urutan kelima yaitu HS: 4 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 0 dengan efektivitas 0%. Urutan keenam yaitu SK: 2 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 0 dengan efektivitas 0%.

Pembahasan

Dalam bab pembahasan ini akan menjelaskan keterampilan setiap pemain tim Surabaya Bhayangkara Samator selama pertandingan final Livoli Divisi Utama 2019 yang terbagi menjadi dua komponen yaitu keterampilan penghasil poin dan juga keterampilan bukan penghasil poin.

1. Keterampilan Penghasil Poin

a. Keterampilan *Attack*

Pada permainan bolavoli terdapat teknik *attack* yaitu teknik untuk menyerang setelah dimulainya pukulan servis dari lawan dan dapat diterima oleh *receiver* sehingga dapat diolah oleh pengumpan dan disajikan kepada *spiker* untuk dijadikan sebagai serangan (Henny 2016). Faktor pendukung keberhasilan dari keterampilan *attack* ini adalah teknik dari setiap individu dan juga didukung dengan teknik lain seperti teknik *receive* dan *toss* yang baik sehingga dapat menjadikan sebuah serangan atau disebut dengan *attack*. Menurut (Pranatahadi 2009) *Attack* merupakan tindakan seorang pemain memukul bola ke daerah lapangan lawan, sehingga bola dapat bergerak melewati jaring atas net dan akan menyebabkan pihak lawan sulit untuk menerimanya. Pada pertandingan ini para pemain Surabaya Bhayangkara Samator kurang maksimal dalam memanfaatkan sebuah peluang dalam melakukan serangan dan juga cenderung banyak melakukan kesalahan pada saat melakukan serangan atau *attack* seperti halnya ketika melakukan *attack* bola hasil pukulan yang dapat dibendung oleh lawan sehingga dapat jatuh kembali ke daerah pertahanan sendiri atau bola hasil pukulan yang keluar lapangan. Tercatat sebanyak 104 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 58 kali (55.7%), *attempt* 32 kali (30.7%), dan kegagalan 14 kali (13.5%), dengan efektivitas 55.7%. Karena *attack* yang dilakukan masih banyak yang belum efektif dan masih banyak yang belum bisa mendapatkan poin. Menurut (Hidayat 2011) *attack*

yaitu aktivitas yang utama untuk melakukan serangan kepada tim lawan dan bertujuan untuk mencapai sebuah kemenangan. Jadi dalam melakukan *attack* harus menyulitkan lawan untuk menerimanya.

b. Keterampilan *Block*

Block merupakan suatu upaya pertahanan yang utama dengan tujuan untuk membendung serangan lawan. Jika dilihat dari teknik gerakan, *block* bukan merupakan teknik yang sulit. Namun persentase dari keberhasilan suatu *block* relatif cukup kecil arah dari bola *smash* yang akan di *block*, dikendalikan oleh pihak lawan yang melakukan *smash*. Keberhasilan *block* akan ditentukan oleh tinggi lompatan dan jangkauan tangan pada pemain itu sendiri. *Block* dapat dilakukan dengan gerakan tangan aktif (saat melakukan *block* tangan diarahkan ke kanan dan ke kiri mengikuti arah bola) atau juga *block* pasif (tangan pemain hanya dilambatkan keatas tanpa ada pergerakan). *Block* dapat dilakukan oleh satu, dua, bahkan tiga pemain (Ahmadi, 2007: 30). *Block* atau sebuah teknik bendungan juga dapat diartikan sebagai bentuk atau upaya dalam pertahanan suatu tim untuk membendung datangnya bola atau serangan dari lawan agar bola tidak masuk ke daerah lapangan sendiri dan bisa dijadikan sebagai suatu serangan balik yang efektif dalam bolavoli modern (FIVB 2011: 111). Keterampilan *block* ini sangat penting sekali dalam sebuah pertandingan bolavoli, khususnya dilakukan untuk membendung serangan yang dilakukan oleh lawan. Menghadang bola (*block*) merupakan upaya untuk menghadang serangan lawan oleh salah satu atau lebih pemain agar serangan lawan dapat dimatikan. Kurang maksimalnya keterampilan *block* dapat dipengaruhi oleh beberapa kesalahan yang dilakukan oleh para pemain seperti, kurangnya komunikasi dan koordinasi antar pemain yang melakukan *block* sehingga yang akan terjadi adalah *blocker* hanya satu orang pemain, sehingga lawan akan dengan mudah untuk melakukan serangan dan dapat menembus pertahanan. Pada pertandingan ini *block* yang dilakukan oleh para pemain Surabaya Bhayangkara Samator sangat buruk karena tercatat 74 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 5 kali (6.7%), *attempt* 6 kali (6.7%), dan kegagalan 64 kali (86.5%), dengan efektivitas 6.7%. Karena dalam melakukan *block* banyak sekali serangan lawan yang sering lolos dan para *blocker* tidak bisa membendung serangan dari lawan. Menurut (Beutelstahl 2015) seorang *blocker* harus bisa membaca dan mengantisipasi gerak *setter* dari pemain lawan, dari gerakan *setter* itu seorang

blocker dapat membaca kemana arah bola yang akan dilakukan serangan oleh lawan, sehingga *blocker* dapat membendung serangan dari lawan dan dapat menghasilkan poin.

c. Keterampilan *Serve*

Dalam permainan bolavoli keterampilan melakukan *serve* merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting karena awal permainan dimulai dengan kemampuan seorang pemain bolavoli untuk melakukan *serve*. Dengan *serve* yang baik akan membuat lawan sulit menerima bola, sehingga jika bola tidak bisa diterima dengan baik maka tim yang melakukan *serve* akan mendapat tambahan poin. Menurut Toho Cholik M. dkk (2012) *serve* adalah pukulan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dari garis belakang permainan sebagai tanda awal permainan dimulai. *Serve* dapat diartikan sebagai pukulan permulaan dengan bola untuk memulai sebuah permainan, akan tetapi *serve* ini berkembang menjadi suatu senjata untuk menyerang (Irfan 2016). Keterampilan *serve* dapat dikatakan sebagai keterampilan awal untuk melakukan serangan dan dapat menghasilkan poin, oleh karena itu dalam melakukan keterampilan *serve* ini diharapkan dapat dilakukan dengan maksimal dan dapat menyulitkan lawan. Kurang maksimalnya keterampilan *serve* ini dipengaruhi oleh beberapa kesalahan seperti, bola pukulan *serve* yang terlalu rendah sehingga bola menyangkut di net dan juga bola pukulan *serve* yang terlalu keras sehingga bola keluar dari lapangan pertandingan, selain itu kesalahan lainnya yang sering terjadi adalah menempatkan bola *serve* tepat pada daerah yang ditempati oleh pemain lawan sehingga lawan akan dengan mudah untuk menerimanya. Menurut Sarumpaet, dkk (1992: 99) kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan dalam melakukan *serve* yaitu, saat memukul bola tidak tepat pada waktunya, melambungkan bola tidak tepat seperti terlalu ke depan atau ke belakang, timing saat memukul bola tidak tepat. Pada pertandingan ini keterampilan *serve* para pemain Surabaya Bhayangkara Samator sangat kurang efektif karena tercatat 83 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 3 kali (3.6%), *attempt* 73 kali (87.9%), dan kegagalan 7 kali (8.4%), dengan efektivitas 3.6%.

2. Keterampilan Bukan Penghasil Poin

a. Keterampilan *Receive*

Receive merupakan teknik menerima servis pada permainan bolavoli. Tujuan dari teknik menerima servis ini yaitu untuk menyajikan bola yang akurat kepada *setter* (pengumpan) sehingga bola akan mudah untuk diterima oleh *setter* dan kemudian

akan menyajikan umpan yang bagus dalam melakukan serangan (Sozen, Hasan 2012). Teknik *receive* ini sangat penting sebagai modal awal untuk melakukan serangan, *receive* dapat menggunakan *passing* atas dan *passing* bawah. Faktor pendukung keberhasilan dari keterampilan *receive* ini adalah teknik dari setiap individu dan juga didukung dengan faktor lain penempatan posisi seorang pemain sehingga dapat melakukan *receive* dengan baik. *Receive* ini sangat penting dalam membangun sebuah serangan, karena apabila *receive* yang dilakukan kurang sempurna maka akan menyulitkan *setter* atau pengumpan untuk menyajikan bola kepada penyerang. Pada pertandingan ini keterampilan *receive* para pemain Surabaya Bhayangkara Samator dapat dikatakan cukup bagus karena tercatat 81 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 69 kali (85.2%), *attempt* 9 kali (11.1%), dan kegagalan 3 kali (3.7%), dengan efektivitas 85.19%. Karena *receive* yang dilakukan pemain dapat menentukan jadi atau tidak nya serangan, maka seorang *receiver* harus bersiap dan berkonsentrasi dan melakukan *receive*, selain itu *receiver* harus memiliki keterampilan yang bagus dalam melakukan *receive*. Menurut (Beutelstahl 2015) seorang pemain akan menjadi seorang *receiver* yang baik apabila, pemain tersebut sudah bisa untuk menjiwai bola tersebut dengan kata lain dapat membaca arah lajunya bola, dan tahu *timing* bola.

b. Keterampilan *Toss*

Toss merupakan teknik mengumpan yang sama halnya dengan teknik *passing* atas dan *passing* bawah. *Toss* adalah teknik yang dilakukan seorang pemain untuk memberikan umpan kepada seorang *spiker* untuk melakukan *smash* atau pukulan (Sozen, Hasan 2012). Faktor pendukung keberhasilan dari keterampilan *toss* ini adalah teknik dari setiap individu dan juga didukung dengan *receive* yang baik, karena dengan *receive* yang baik akan memudahkan seorang pemain untuk melakukan *toss*. Pada pertandingan ini keterampilan *toss* para pemain Surabaya Bhayangkara Samator dapat dikatakan cukup efektif karena tercatat 101 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 70 kali (69.3%), *attempt* 30 kali (29.7%), dan kegagalan 1 Kali (0.1%), dengan efektivitas 69.3%. Karena bola *toss* atau umpan yang diberikan kepada seorang *attacker* cenderung melambung ke atas dengan sempurna sehingga seorang *attacker* dapat melakukan *attack* dengan maksimal. Menurut (Hidayat 2011) Tujuan penggunaan *passing* atas

atau teknik *toss* yaitu bertujuan untuk mengumpan bola pada seorang *attacker*.

c. Keterampilan *Dig*

Dig yaitu teknik penerimaan bola dengan cara menjatuhkan badan ketika bola jatuh pada posisi yang sudah dekat dengan lantai dan tidak memungkinkan untuk diselamatkan lagi dengan menggunakan teknik *passing*, maka teknik *dig* inilah yang akan digunakan (A. Yudha, 2016). Keterampilan *dig* ini merupakan keterampilan yang cukup sulit dilakukan oleh seorang pemain, karena pada keterampilan ini diperlukan komunikasi antar pemain dalam menerima serangan yang bagus dan juga penempatan posisi yang tepat untuk melakukannya. Pada pertandingan ini keterampilan *dig* para pemain Surabaya Bhayangkara Samator dapat dikatakan kurang begitu bagus karena tercatat 41 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 10 kali (24.4%), *attempt* 12 kali (29.3%), dan kegagalan 19 kali (46.3%), dengan efektivitas 24.4%. Karena untuk melakukan penyelamatan bola yang sudah hampir jatuh ke bidang lapangan permainan, pemain harus menjatuhkan badannya agar dapat melakukan penyelamatan bola agar tidak menyentuh lantai. Menurut (Purnama 2008) pemain yang melakukan penyelamatan bola atau teknik *dig* harus menjatuhkan tubuhnya kedepan agar dapat meraih bola kemudian mendaratkan tubuhnya dengan menggunakan dada sebagai tumpuan agar dapat menyelamatkan bola.

3. Keterampilan Setiap Individu Pemain Tim Surabaya Bhayangkara Samator

a. Keterampilan Penghasil Poin

1) Keterampilan *Attack*

Pada pertandingan ini pemain yang memiliki keterampilan *attack* baik adalah YMP (9) dengan 15 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 12 kali (80%), *attempt* 2 kali (13.3%), dan kegagalan 1 kali (6.6%), dengan efektivitas 80%.

2) Keterampilan *Block*

Pada pertandingan ini pemain yang memiliki keterampilan *block* paling baik adalah HS (6) dengan 18 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 3 kali (16.6%), *attempt* 3 kali (16.6%), dan kegagalan 12 kali (66.6%), dengan efektivitas 16.6%.

3) Keterampilan *Serve*

Pada pertandingan ini pemain yang memiliki keterampilan *serve* paling baik adalah SK (7) dengan 13 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali

(7.7%), *attempt* 11 kali (84.6%), dan kegagalan 1 kali (7.7%), dengan efektivitas 7.7%.

b. Keterampilan Bukan Penghasil Poin

1) Keterampilan *Receive*

Pada pertandingan ini pemain yang memiliki keterampilan *receive* baik adalah HAK (14) dengan 1 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali (100%), *attempt* 0 (0%), dan kegagalan 0 (0%), dengan efektivitas 100%.

2) Keterampilan *Toss*

Pada pertandingan ini pemain yang memiliki keterampilan *toss* paling baik adalah RFT (17) dengan 1 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 1 kali (100%), *attempt* 0 (0%), dan kegagalan 0 (0%), dengan efektivitas 100%.

3) Keterampilan *Dig*

Pada pertandingan ini pemain yang memiliki keterampilan *dig* paling baik adalah AW (15) dengan 19 kali aktivitas dengan persentase keberhasilan 7 kali (36.8%), *attempt* 4 kali (21%), dan kegagalan 8 kali (42.1%), dengan efektivitas 36.8%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan juga pembahasan yang ada dalam bab sebelumnya, maka dapat dijelaskan kesimpulan untuk keterampilan penghasil poin yang terdiri dari: keterampilan *attack* secara keseluruhan pemain dari tim Surabaya Bhayangkara Samator yaitu 55.77%, *block* yaitu 6.76%, dan *serve* yaitu 3.61%. Sedangkan untuk keterampilan bukan penghasil poin yang terdiri dari: keterampilan *receive* secara keseluruhan pemain dari tim Surabaya Bhayangkara Samator yaitu 85.19%, *toss* yaitu 69.31%, dan *dig* yaitu 24.39%.

Saran

Dari hasil penelitian ini terdapat saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Untuk penelitian Selanjutnya perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan subjek yang lebih banyak lagi sehingga akan terlihat prioritas teknik utama yang berfungsi untuk memenangkan sebuah pertandingan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam merumuskan masalah yang belum dikaji untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Z. Irfan. 2016. *Hubungan Antara Power Otot Tungkai, Koordinasi Mata-Tangan, dan Merasa Percaya Diri Dengan Hasil Keterampilan Open Spike Bola Voli*. Karawang: Universitas Singaperbangsa.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darlene A. Kluka Ph. D., D Phil (Ed). 2010. *The Official Journal of USA Volleyball's Sports Medicine and Performance Commission*. Florida: Barry University.
- FIVB. 2005. *Vis Staff Guidelines Evaluation Criteria*. Lausanne: Federation International Volleyball.
- FIVB, 2011. *Coaches Manual*. Lausanne: Federation International Volleyball
- FIVB. 2014. *Official Volleyball Rules 2015-2016*. FIVB.
- Kristiawan Agung, dan Sukadiyanto. 2016. *Pengaruh Metode Latihan dan Koordinasi Terhadap Smash Backcourt Atlet Bolavoli Junior Putra*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kumalasari, Henny. 2016. *Kemampuan Menyerang dengan Smash Atlet Bola Voli Putri Daerah Istimewa Yogyakarta Pada Pekan Olahraga Pelajar Wilayah 2016 Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lidor, Ronnie and Ziv, Gal. 2010. *Physical And Physiological Attributes Of Female Volleyball Players-A Review*. Israel: University Of Haifa.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muryanto, Ervan. 2018. *Analisis Statistik Keterampilan Bermain Bolavoli Tim Putra Surabaya Bhayangkara Samator Pada Final Livoli 2017*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Pranatahadi, 2009. *Teknik Smash Dalam Permainan Bola Voli*. Semarang: FIK UNNES.
- Pranopik, R. Muhammad. 2017. *Pengembangan Variasi Smash Bolavoli*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Salafiyah, Vesty. 2013. *Analisis Teknik Permainan Bolavoli Putri Proliga Di Surakarta Jawa Tengah Tahun 2013*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Siswanto, Heri. 2012. *Peningkatan Keterampilan Smash Permainan Bolavoli Melalui Metode Resiprokal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sozen, Hasan. 2012. *The Effect Of Volleyball Training On The Physical Fitness Of High School Students*. Turkey: Ordu University.
- Sriundy, I Made Mahardika. 2014. *Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Syaiin, Anang. 2016. *Analisis Kegagalan Keterampilan Bermain Bolavoli Tim Putra Bhayangkara Surabaya Samator Di PGN Livoli Divisi Utama Blora Jawa Tengah 2016*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Walelang, Victory W. dan Sunaryo, Gunawan, R. 2013. *Fasilitas Pelatihan Klub Bola Voli Samator*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Yusmar, Ali. 2017. *Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bolavoli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kampar*. Riau: Universitas Riau.