

## ANALISIS KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI PADA FINAL LIVOLI 2016 DAN 2017

**Ahmad Sayfudin Ali**

S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [Fudinmedet10@gmail.com](mailto:Fudinmedet10@gmail.com)

**Dr. Or. Muhammad, M.Pd**

S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [Muhhammad@unesa.ac.id](mailto:Muhhammad@unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Dalam permainan bolavoli salah satu item yang wajib dimiliki oleh seorang pemain adalah keterampilan yaitu teknik lanjutan dari teknik dasar bolavoli yang harus dimiliki oleh semua pemain agar bisa melakukan serangan untuk mendapatkan sebuah poin dari pihak lawan. Dari beberapa tim nasional saya melakukan analisis terhadap keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator dan TNI AU, yang merupakan salah satu tim unggulan yang ada di Indonesia. Keterampilan bermain sangatlah penting untuk kepentingan setiap tim, dikarenakan keterampilan bisa menjadikan sebuah keistimewaan seorang pemain saat melakukan serangan maupun pertahanan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan bermain Bhayangkara Samator dan TNI AU di karenakan terjadi perbedaan kemenangan ditahun yang berbeda yaitu di tahun 2016 dan 2017 pada final livoli. Adakah penurunan dari segi teknik atau fisik yang signifikan dari setiap timnya yang mempengaruhi hasil pertandingan disetiap tahunnya. Maka dari itu dilakukannya analisis video hasil kejuaraan tim Bhayangkara Samator dan TNI AU pada Livoli pada tahun 2016 dan 2017.

Kesimpulan : (1.) Keberhasilan yang paling sering terjadi di antara dua tim tersebut adalah *attack* dan *toss* ditahun 2016 TNI AU berhasil mendapatkan 95 kali dengan presentase 88.7% dan Bhayangkara Samator mendapatkan keberhasilan *toss* sebanyak 114 kali dengan presentase 97.4%. Sedangkan ditahun 2017 keberhasilan yang sering dilakukan oleh Bhayangkara Samator adalah *toss* dengan 88 kali keberhasilan. (2.) Kegagalan yang sering terjadi antara kedua tim tersebut adalah *block* ditahun 2016 TNI AU mendapat kegagalan 33 kali dengan presentase 43.4% sedangkan Bhayangkara Samator mendapat kegagalan 44 kali dengan presentase 60.2%. Ditahun 2017 TNI AU mendapat kegagalan 39 kali dengan presentase 65% sedangkan Bhayangkara Samator mendapat kegagalan 31 kali dengan presentase 48.4%. (3.) Keberhasilan dan Kegagalan yang terjadi antara dua tim pada tahun 2016 sering dilakukan oleh tim dari Bhayangkara Samator sebanyak 114 kali dengan presentase 97.4% (*toss*), sedangkan di tahun 2017 keberhasilan sering dilakukan dari tim TNI AU sebanyak 79 kali dengan presentase 100% (*toss*). Kegagalan yang terjadi di tahun 2016 dilakukan dari tim Bhayangkara Samator sebanyak 44 kali dengan presentase 60.2%, dan di tahun 2017 kegagalan dilakukan dari tim TNI AU sebanyak 39 kali dengan presentase 65% yaitu *block*.

Kata Kunci: Analisis, Keterampilan, Final, Livoli

### ABSTRACT

In volley ball games, one of items obligated to master by the players is skill which is advanced technique from basic technique of volley ball that must be qualified by all players in order to executing attack to get point from the opponents. From some national teams, I carried out analysis towards game skill of Bhayangkara Semator team and Indonesian Air Force (TNI AU) which are considered two of superior team in Indonesia. Game skill is extremely crucial for the importance of every team because skill can be considered as player's speciality when executing either attack or defense.

The purpose of this research is to find out Bhayangkara Samator's and Indonesian Air force game skills because there was different victory record at final volley game in 2016 and 2017. Whether there is significant descent in either technique or skill which influences game's result in every year. Therefore, video analysis of Bhayangkara Samator and Indonesian Air Force championship result in 2016 and 2017 was carried out.

Conclusion: (1). Success which happened mostly between these two teams were attack and toss. In 2016, Indonesian Air Force succeeded to deal it 95 times with precentage of 88.7% and Bhayangkara Saamator succeeded to deal it 114 times with precentage of 97.4%. While, in 2017, Bhayangkara Samator succeeded to deal it 88 times. (2). Failure which happened mostly between these two teams was block. In 2016, Indonesian Air Force failed 33 times with precentage of 43.4% while Bhayangkara Samator failed 44 times with precentage of 60.2%. In 2017, Indonesian Air Force failed 39 times with precentage of 65% while Bhayangkara Samator failed 31 times with precentage of 48.4%. (3). Success and failure happened mostly between these two teams. In 2016, Bhayangkara Samator succeeded mostly as many as 114 times with precentage of 97.4% (*toss*) while in 2017, Indonesian Air Force succeeded mostly as many as 79 times with precentage of 100% (*toss*). Moreover, in 2016, Bhayangkara Samator failed mostly as many as 44 times

percentage of 60.2% while in 2017, Indonesian Air Force failed mostly as many as 39 times with percentage of 65% which is block.

Keywords: Analysis, Skill, Final, Livoli.

## PENDAHULUAN

Olahraga Bolavoli adalah salah satu jenis permainan olahraga bola besar yang dimainkan oleh dua tim berlawanan. Masing-masing *team* memiliki enam orang pemain untuk bertanding mencapai angka 25 terlebih dahulu. Olahraga Bolavoli dinaungi oleh *FIVB (Federation Internationale de Volleyball)* sebagai induk organisasi internasional, sedangkan di Indonesia, olahraga bolavoli dinaungi oleh PBVSI (Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia).

Livoli adalah kejuaraan tingkat nasional bola voli antar klub di Indonesia. Kejuaraan ini dibagi menjadi divisi utama dan divisi satu. Divisi 1 terdiri dari dua tim perwakilan, pada Liga Voli Indonesia (Livoli) Masing-masing diikuti 13 tim putra dan putri bertarung di Divisi Satu, sedangkan Livoli 2017 diikuti oleh delapan tim putra dan delapan tim putri pada bagian putri.

Pada pertandingan final livoli putra 2016 dan 2017 di pertemukannya dua tim yang sama yaitu Tim TNI AU dan Bhayangkara Samator tetapi terjadi perbedaan di hasil akhir pertandingan. Pada final 2016 Tim TNI AU memenangkan pertandingan dengan skor 3-2 dengan lima set pertandingan. Pada final 2017 mengalami perbedaan hasil Tim Bhayangkara Samator memenangkan pertandingan dengan skor 3-2 dengan lima set pertandingan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul "Analisis Keterampilan Bermain pada Final Livoli 2016 dan 2017" dikarenakan terjadinya perbedaan hasil akhir di pertandingan final livoli putra antara Tim TNI AU dan Bhayangkara Samator pada tahun 2016 dan 2017. Analisis pertandingan ulasan video sebagian besar dilakukan dengan tujuan yang berbeda: ulasan pada prosedur metodologis spesifik yang digunakan dalam artikel. (Barris & Button, 2008; Lees, 2002).

Analisis video, sebagaimana telah dialami dalam studi sebelumnya (Raiola et al., 2013) sangat berguna dalam fase pertumbuhan, dan kemudian tim pemuda untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan motorik dan teknis dalam pelatihan.

## METODE

Dalam sebuah penelitian, seseorang peneliti harus mencari jenis penelitian yang tepat untuk penelitian yang akan dilakukan. Metode penelitian tersebut berfungsi untuk membantu keabsahan dari penelitian itu. Metode penelitian juga berfungsi membantu peneliti untuk menentukan prosedur, alat serta desain-desain penelitian

yang dipakai. Oleh karena itu dapat menghasilkan hasil yang sesuai peneliti harus benar-benar memahami metode penelitian. dalam bab ini yang akan membahas.

### A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian non eksperimen dengan metode penelitian analisis deskriptif kuantitatif karena tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis upaya dan keberhasilan keterampilan bermain bolavoli pada final livoli 2016 dan 2017. Bertujuan mendeskripsikan peristiwa atau fenomena yang terjadi menggunakan angka, menurut Maksom (2008: 16) Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena kondisi, atau variabel tertentu.

### B. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti tidak menggunakan populasi atau sample, namun peneliti menggunakan subjek objek penelitian, subjek dan objek dalam penelitian ini ialah :

Subjek penelitian : TNI AU melawan Bhayangkara Samator

Objek penelitian : Keterampilan Bermain Bolavoli pada Final Livoli 2016 dan 2017.

### C. Waktu dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan waktu sepuluh hari yang di mulai tanggal 7-16 April 2018 yang bertujuan untuk mengamati dan memutar secara berulang video pertandingan Bhayangkara Samator melawan TNI AU.

### D. Sumber Penelitian

Sumber data penelitian merupakan dari mana sumber yang didapat, sumber data yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah sekunder. Data sekunder adalah data *statistic* yang diperoleh atau bersumber dari tangan kedua (*secondhand* data) (Sudijono, 2010:19).

Sumber penelitian ini diambil dari arsip video PBVSI di youtube yaitu pertandingan final livoli 2016 dan 2017 antara Surabaya Bayangkara Samator dan TNI AU.

### E. Definisi Operasional

1. Untuk memudahkan pemahaman dan untuk menghindari perbedaan persepsi dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan pemahaman dalam bentuk definisi operasional dalam penelitian ini yang meliputi *serve, receive, toss, attack, block* dan *dig*
  - a) *Serve* dalam penelitian ini untuk keberhasilan ketika *serve* pemain tersebut

tidak bisa diterima pemain lawan, Sedangkan untuk kegagalan adalah ketika pemain melakukan *serve* membuat kesalahan seperti bola menyangkut di net atau bola keluar dll.

- b) *Attack* dalam penelitian ini untuk keberhasilan ketika *attack* tersebut pukulan bola melewati petak lawan atau serangan yang langsung mendapatkan sebuah poin, sedangkan untuk kegagalan adalah ketika melakukan *attack* pukulan bola sampai ke petak lawan atau saat melakukan *attack* bola langsung keluar lapangan.
- c) *Block* dalam penelitian ini untuk keberhasilan ketika *block* atau bendungan bola langsung jatuh ke petak lawan atau masih bisa di ambil lawan (*really*), sedangkan untuk kegagalan adalah ketika bola jatuh ke petak sendiri atau bola keluar mengenai bendungan saat melakukan *block*.
- d) *Toss* dalam penelitian ini untuk keberhasilan upaya umpan bola kepada teman satu tim yang selanjutnya dapat dilakukan suatu seragan dengan *spike*, sedangkan untuk kegagalan adalah ketika upaya umpan bola kepada teman satu tim, yang selanjutnya tidak bisa dilakukan suatu serangan dengan *spike*.
- e) *Receive* dalam penelitian ini untuk keberhasilan ketika *receive* bola pertama dari *serve* lawan, yang bisa disajikan dengan baik kepada teman satu tim, sedangkan untuk kegagalan adalah ketika *receive* bola pertama dari *serve* lawan yang tidak bisa diterima atau disajikan kepada teman satu tim.
- f) *Dig* dalam penelitian ini untuk keberhasilan ketika bola serangan lawan bisa diterima dengan baik dan bisa melakukan serangan balik kepada lawan, sedangkan untuk kegagalan adalah ketika bola dari serangan lawan tidak bisa diterima dan tidak bisa melakukan serangan balik kepada lawan.

2. Keterampilan Bermain

Keterampilan bolavoli adalah cara memainkan bola secara efisien dan efektif sesuai permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Keterampilan bermain bolavoli adalah cara memainkan bola secara efektif dan efisien yang sesuai dengan cara aturan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal, keterampilan tersebut yang meliputi *serve*, *receive*, *attack*, *block*, *toss* dan *dig*.

3. Bolavoli

Bolavoli adalah olahraga permainan yang terdiri dari dua grup. Masing-masing grup saling berlawanan dan memiliki anggota tim

sebanyak enam orang. Sedangkan Menurut (Ahmadi, 2007:20), Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang.

F. Variabel

Variabel penelitian ini adalah keterampilan bermain tim bolavoli putra pada final livoli 2016 dan 2017. Dan variabel yang akan diamati adalah: *Serve*, *Toss*, *Attack*, *Block*, dan *Dig*.

G. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006: 160)

Instrument dalam penelitian ini adalah berupa rekaman video pertandingan bolavoli nasional. Yaitu pada pertandingan final PGN Livoli 2016 dan 2017 dari berbagai unsur untuk melakukan pengolahan data:

Tabel 3.1 Pengumpulan data

Keterampilan	Berhasil	Gagal	Jumlah
<i>Serve</i>			
<i>Receive</i>			
<i>Toss</i>			
<i>Attack</i>			
<i>Block</i>			
<i>Dig</i>			

Kriteria Misalnya :

- a. *Serve* berhasil adalah saat melakukan *serve* yang langsung mendapatkan poin atau *rally*.
- b. *Serve* gagal adalah saat melakukan *serve* yang langsung gugur.
- c. *Receive* berhasil adalah saat melakukan *receive* bola tepat pada posisi tosser.
- d. *Receive* gagal adalah saat melakukan *receive* bola tidak tepat sasaran dan sulit untuk diumpankan.
- e. *Toss* berhasil adalah memberi umpan kepada teman satu tim, yang selanjutnya dapat melakukan serangan.
- f. *Toss* gagal adalah memberi umpan kepada teman satu tim, yang selanjutnya tidak dapat melakukan serangan.
- g. *Attak* berhasil adalah saat melakukan serangan yang langsung mendapatkan poin atau *rally*.
- h. *Attack* gagal adalah saat melakukan serangan yang langsung gugur.
- i. *Block* berhasil adalah saat melakukan *block* langsung mendapatkan poin atau *rally*.
- j. *Block* gagal adalah saat melakukan *block* yang langsung gugur.

- k. *Dig* berhasil adalah saat bola *dig* dapat diumpangkan dengan mudah oleh toser.
- l. *Dig* gagal adalah saat bola *dig* tidak dapat diumpangkan dengan *toss* atas.

### H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti mengolah hasil observasi menggunakan teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik dengan operasional rumus-rumus statistik yang sesuai dengan jenis penelitian serta sifat masalahnya yang diangkat dalam penelitian (Musfiqon, 2012 : 170)

Adapun teknik analisis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus efektivitas, yaitu dengan cara menghitung aktifitas keterampilan *serve*, *receive*, *attack*, *toss*, *block* dan *dig*. Pada saat bermain dengan rumus dibawah ini.

### I. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diambil dari pertandingan tim bolavoli putra Bhayangkara Samator melawan TNI AU dengan mengambil data pengamatan video dan penilaian penelitian keterampilan teknik bermain. Dari data yang di ambil tersebut data penelitian diperoleh. Data yang diteliti ialah sejauh mana kemampuan teknik bermain bolavoli yang meliputi (*serve*, *receive*, *toss*, *attack*, *block* dan *dig*) pada tim bolavoli putra Bhayangkara Samator melawan TNI AU.

#### 1. Efektivitas

$$Presentase = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

Keterangan

Fx = Jumlah Keterampilan

N = Jumlah total

(Maksum, 2007)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan di tampilkan beberapa data yang diperoleh dari hasil penelitian keterampilan bermain tim putra Bhayangkara Samator melawan TNI AU pada final livoli 2016 dan 2017. Data tersebut diambil dari data *statistic* pertandingan yang dilakukan oleh tim putra TNI AU melawan Bhayangkara Samator pada kejuaraan livoli final 2016 dan 2017 tersebut. Hasil penelitian dari beberapa item tes ini yaitu jumlah keberhasilan dan kegagalan *serve*, *receive*, *toss*, *attack*, *block*, and *dig*.

Berikut adalah hasil deskripsi data hasil penelitian yang diakumulasikan menjadi setiap keterampilan *serve*, *receive*, *toss*, *attack*, *block* dan *dig* pada pertandingan di tahun 2016 dan 2017 pada kejuaraan final livoli TNI AU melawan Bhayangkara Samator.

#### A. Hasil Penelitian

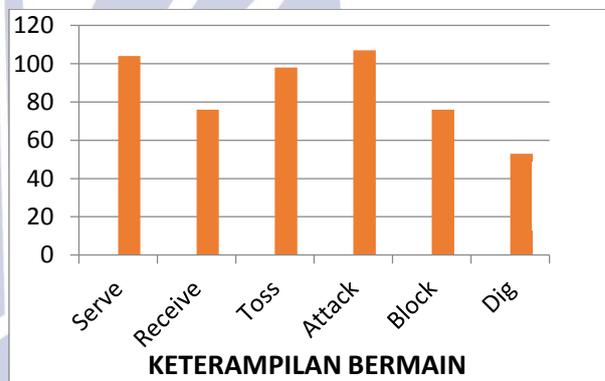
1. Analisis Data Keberhasilan dan kegagalan Pertandingan Ketrampilan Bermain TNI AU dan Bhayangkara Samator (2016)

Berdasarkan analisis pertandingan final livoli 2016 keterampilan bermain TNI AU dan

Bhayangkara Samator, dijelaskan bahwa tim TNI AU memenangkan pertandingan dengan skor 3-2 melawan Bhayangkara Samator pada pertandingan final livoli 2016. Keberhasilan tersebut di dapat dari keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim TNI AU melawan Bhayangkara samator pada pertandingan ditunjukkan pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2.

Tabel 4.1 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim TNI AU di tahun 2016.

No.	Keterampilan	Berhasi I	Gaga I	B & G	Efektivitas
1	<i>Serve</i>	90	14	104	86.5%
2	<i>Receive</i>	67	9	76	88.1%
3	<i>Toss</i>	95	5	98	94.8%
4	<i>Attack</i>	93	12	107	88.7%
5	<i>Block</i>	43	33	76	56.5%
6	<i>Dig</i>	40	13	53	75.4%
<b>Jumlah</b>		428	86	517	



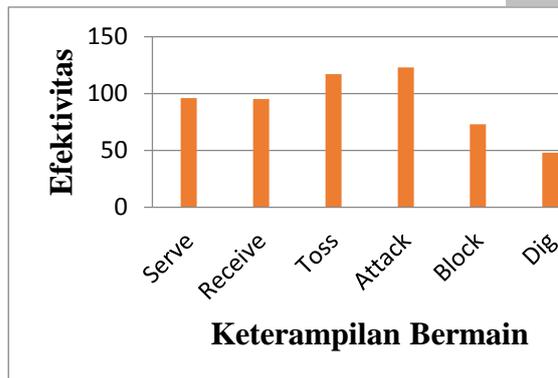
Grafik 4.1 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim TNI AU di tahun 2016.

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tim TNI AU melakukan *serve* sebanyak 104 kali dengan keberhasilan 90 kali kegagalan 14 kali dengan efektivitas 86.5%, *receive* sebanyak 76 kali dengan keberhasilan 67 kali kegagalan 9 kali dengan efektivitas 88.1%, *toss* sebanyak 98 kali dengan keberhasilan 95 kali kegagalan 5 kali dengan efektivitas 94.8%, *attack* sebanyak 107 kali dengan keberhasilan 93 kali kegagalan 12 kali dengan efektivitas 88.7%, *block* sebanyak 76 dengan keberhasilan 43 kali kegagalan 33 kali dengan efektivitas 56.5%, dan *dig* sebanyak 53 kali dengan keberhasilan 40 kali kegagalan 13 kali dengan efektivitas 75.4%.

Tabel 4.2 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator ditahun 2016.

No.	Keterampilan	Berhasil	Gagal	B & G	Efektifitas
1	<i>Serve</i>	76	20	96	79.1%
2	<i>Receive</i>	88	7	95	92.6%

3	<i>Toss</i>	114	3	117	97.4%	3	<i>Toss</i>	88	1	89	98.9%
4	<i>Attack</i>	105	18	123	85.3%	4	<i>Attack</i>	80	13	93	86%
5	<i>Block</i>	29	44	73	39.7%	5	<i>Block</i>	33	31	64	51.5%
6	<i>Dig</i>	33	15	48	68.8%	6	<i>Dig</i>	28	11	39	71.7%
<b>Jumlah</b>		445	107	552		<b>Jumlah</b>		363	81	444	



Grafik 4.2 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator ditahun 2016.

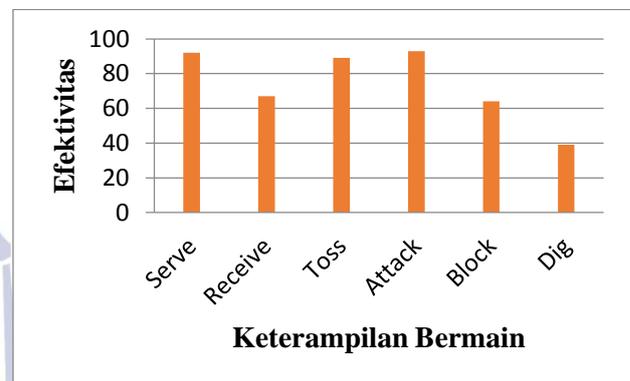
Dari table di atas menunjukkan bahwa tim Bhayangkara Samator *serve* sebanyak 96 kali dengan keberhasilan 76 kali kegagalan 20 kali dengan efektivitas 79.1%, *receive* sebanyak 95 kali dengan keberhasilan 88 kali kegagalan 7 kali dengan efektivitas 92.6%, *toss* sebanyak 117 kali dengan keberhasilan 114 kali kegagalan 3 kali dengan efektivitas 97.4%, *attack* sebanyak 123 kali dengan keberhasilan 105 kali kegagalan 18 kali dengan efektivitas 85.3%, *block* sebanyak 73 kali dengan keberhasilan 29 kali kegagalan 44 kali dengan efektivitas 39.7%, dan *dig* sebanyak 48 kali dengan keberhasilan 33 kali kegagalan 15 kali dengan efektivitas 68.8%.

## 2. Analisis Data Keberhasilan dan kegagalan Pertandingan Keterampilan Bermain TNI AU dan Bhayangkara Samator (2017)

Berdasarkan analisis pertandingan final livoli 2017 keterampilan bermain Bhayangkara Samator dan TNI AU, dijelaskan bahwa tim Bhayangkara Samator memenangkan pertandingan dengan skor 3-1 melawan Bhayangkara Samator pada pertandingan final livoli 2016. Keberhasilan tersebut di dapat dari keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim Bhayangkara samator melawan TNI AU pada pertandingan final livoli 2017 ditunjukkan pada Tabel 4.3 dan 4.4

Tabel 4.3 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator ditahun 2017.

No.	Keterampilan	Berhasil	Gagal	B & G	Efektivitas
1	<i>Serve</i>	75	17	92	81.5%
2	<i>Receive</i>	59	8	67	88%

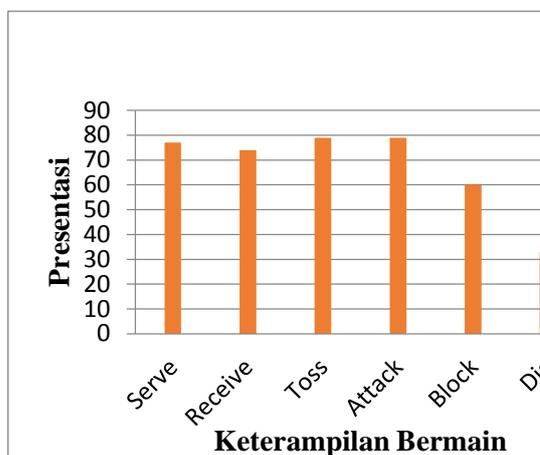


Grafik 4.3 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator ditahun 2017.

Dari table di atas menunjukkan bahwa tim Bhayangkara Samator *serve* sebanyak 92 kali dengan keberhasilan 75 kali kegagalan 17 kali dengan efektivitas 81.5%, *receive* sebanyak 67 kali dengan keberhasilan 59 kali kegagalan 8 kali dengan efektivitas 88%, *toss* sebanyak 89 kali dengan keberhasilan 88 kali kegagalan 1 kali dengan efektivitas 98.9%, *attack* sebanyak 93 kali dengan keberhasilan 80 kali kegagalan 13 kali dengan efektivitas 86%, *block* sebanyak 64 kali dengan keberhasilan 33 kali kegagalan 31 kali dengan efektivitas 51.1%, dan *dig* sebanyak 39 kali dengan keberhasilan 28 kali kegagalan 11 kali dengan efektivitas 71.7%.

Tabel 4.4 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim TNI AU ditahun 2017.

No	Keterampilan	Berhasil	Gagal	B & G	Efektivitas
1	<i>Serve</i>	64	13	77	83.1%
2	<i>Receive</i>	64	10	74	86.4%
3	<i>Toss</i>	79	0	79	100%
4	<i>Attack</i>	62	17	79	78.4%
5	<i>Block</i>	21	39	60	35%
6	<i>Dig</i>	22	11	33	66.6%
<b>Jumlah</b>		312	90	402	



Grafik 4.4 Keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain tim TNI AU ditahun 2017.

Dari table di atas menunjukkan bahwa tim Bhayangkara Samator *serve* sebanyak 77 kali dengan keberhasilan 64 kali kegagalan 13 kali efektivitas 83.1%, *receive* sebanyak 74 kali dengan keberhasilan 64 kali kegagalan 10 kali dengan efektivitas 86.4%, *toss* sebanyak 79 kali dengan keberhasilan 79 kali kegagalan 0 kali dengan efektivitas 100%, *attack* sebanyak 79 kali dengan keberhasilan 62 kali kegagalan 17 kali dengan efektivitas 78.4%, *block* sebanyak 60 kali dengan keberhasilan 21 kali kegagalan 39 kali dengan efektivitas 35%, dan *dig* sebanyak 33 kali dengan keberhasilan 22 kali kegagalan 11 kali dengan efektivitas 66.6%.

#### Pembahasan

##### 1. Keberhasilan dan Kegagalan Keterampilan Bermain pada tim TNI AU Melawan Bhayangkara Samator 2016

Pada tahun 2016 antara TNI AU melawan Bhayangkara Samator di menangkan oleh TNI AU, karena faktor dari keberhasilan tersebut terjadi karena adanya *serve* yang baik dari tim TNI AU dan juga penerimaan *serve* yang baik (*receive*), dari penerimaan yang baik maka akan di hasilkan *toss* yang baik untuk menunjang serangan (*attack*) untuk menghasilkan serangan yang baik dan untuk mendapatkan sebuah poin, maka untuk *block* juga diperlukan ketarampilan yang sempurna untuk melakukan pertahana lawan dari serangan, jika serangan lawan tidak bisa di bendung maka pertahana terakhir adalah *dig* jika *dig* bisa diterima dengan baik maka selanjutnya akan bisa melakukan serangan balik kepada lawan untuk menghasilkan poin. Sedangkan di tahun 2016 faktor kekalahan dari Bhayangkara Samator sendiri karena sering terjadi sebuah kesalahan pada saat melakukan *serve* dan *block* jika Bhayangkara Samator sendiri sering melakukan kesalahan dari *serve* dan *block* maka akan memberikan tim TNI AU poin dengan memberikan poin secara cuma-

cuma, Ada beberapa faktor kegagalan teknik yang mungkin terjadi pada saat melakukan *block* sehingga memungkinkan terjadinya kegagalan yang mengakibatkan lawan mendapatkan poin antara lain:

- a. Waktu melompat dan gerakan tangan atau lengan tidak tepat
- b. Terlalu jauh dari net
- c. Kedua tangan melebar atau tidak rapat sehingga bola mudah tembus diantara kedua tangan .

Jadi untuk tim Bhayangkara Samator sendiri perlu adanya peningkatan teknik dalam melakukan keterampilan bermain terutama *block* karena dari tim Bhayangkara Samator sendiri sering melakukan kesalahan saat melakukan *block*, Agar tidak terjadi lagi suatu kegagalan yang dapat merugikan timnya sendiri dan memberi poin secara cuma-cuma pada lawan, sehingga tim dapat mencapai kemenangan. *Block* atau bendungan merupakan suatu benteng pertahanan yang utama untuk menangkis bola dan untuk menghalangi datangnya bola ke arah dekat net yang berasal dari serangan lawan agar bola tidak masuk di petak lapangan sendiri dan juga suatu serangan balik yang efektif dalam bolavoli *modern* (FIVB 2011 : 111).

##### 2. Keberhasilan dan Kegagalan Keterampilan Bermain pada tim TNI AU Melawan Bhayangkara Samator 2017

Pada pertandingan di tahun 2017 antara tim TNI AU melawan Bhayangkara Samator di menangkan oleh tim Bhayangkara Samator, faktor dari keberhasilan tersebut terjadi karena adanya *serve* yang baik dari tim Bhayangkara Samator dan juga penerimaan *serve* yang baik (*receive*), dari penerimaan yang baik maka akan di hasilkan *toss* yang baik untuk melakukan umpan dan menunjang serangan (*attack*) untuk menghasilkan serangan yang baik untuk mendapatkan sebuah poin, maka untuk *block* sendiri juga diperlukan ketarampilan yang sempurna untuk melakukan pertahana dari serangan lawan, jika serangan lawan tidak bisa di bendung maka pertahana terakhir adalah *dig* jika *dig* bisa diterima dengan baik maka selanjutnya akan bisa dilakukan serangan balik kepada lawan untuk menghasilkan poin. Sedangkan di tahun 2017 faktor kekalahan dari TNI AU sendiri karena sering terjadi sebuah kesalahan pada saat melakukan *serve*, *attack* dan *block*. pada saat melakukan *serve* bola langsung keluar dari garis lapangan atau mengenai net dan tidak sampai ke lapangan lawan, dan *toss* yang kurang baik atau sempurna maka akan

mengakibatkan sebuah umpan untuk melakukan (*attack*) tidak bisa maksimal, jika TNI AU sendiri sering melakukan kesalahan dari *serve attack* dan *block* maka akan memberikan tim Bhayangkara Samator poin dengan secara cuma-cuma. Ada juga beberapa kesalahan yang mungkin terjadi pada saat melakukan *serve* sehingga memungkinkan terjadinya sebuah kesalahan yang mengakibatkan lawan mendapatkan poin.

Menurut Sarumpaet, dkk (1992:99) Kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada saat melakukan *serve*.

- a. Saat memukul bola tidak tepat pada waktunya
- b. Lambung bola terlalu kedepan atau terlalu kebelakang atas
- c. Tidak ada kelentukan seluruh badan dan tidak ada keselarasan gerak antara kaki, tangan dan badan.

Jadi untuk tim Bhayangkara Samator perlu adanya peningkatan teknik dalam melakukan keterampilan bermain terutama *serve*. Agar tidak terjadi lagi suatu kegagalan yang dapat merugikan timnya sendiri dan memberi poin secara cuma-cuma pada lawan, sehingga tim dapat mencapai kemenangan. Menurut Yunus (1992:69) yang menyatakan bahwa *serve* sudah merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab yang sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dalam pertandingan final Livoli 2016 dan 2017 yaitu:

1. Keberhasilan dan Kegagalan yang terjadi antara dua tim di tahun 2016 dan 2017 yaitu sering terjadinya keberhasilan pada *receive*, *toss*, dan *attack* sedangkan dari kegagalan yang sering terjadi yaitu *serve* dan *block*.

### Saran

Berdasarkan pengalaman saat penelitian, saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah :

1. Saat penelitian menggunakan instrument lembar observasi yang lebih rinci dan jelas agar proses pengambilan data lebih mudah dan dipahami.
2. Bagi kedua tim yaitu TNI AU dan Bhayangkara Samator diharapkan lebih meningkatkan keterampilan bermain bolavoli terutama pada keterampilan *block* karena dalam pertandingan ini keterampilan *block* paling sering melakukan kegagalan.
3. Keberhasilan dan kegagalan sering terjadi karena kurangnya penguasaan dan kurang tepatnya pemain dalam melakukan keterampilan bermain. Dengan hasil penelitian ini pelatih bisa

memperbaiki setiap kekurangan dan kelemahan baik pemain individu maupun tim.

4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bolavoli Indonesia untuk lebih baik dan berprestasi agar mampu bersaing dengan tim-tim dunia.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta : Era Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Barris, S., & Button, C. (2008). A review of vision-based motion analysis in sport. *Sports Medicine*, 38 (12), 1025-1043.

Beutelsthl, Dieter. (2008). *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung.

Drikos, S., Kountouris, P., Laios, Y. (2009). Correlates of team performance in volleyball. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 9(2), 149-156.

FIVB. 2011 *Coaches Manual*. Lausanne: FEDERATION INTERNATIONAL VOLLEYBALL.

Irsyada, Machfud. (1999/2000). *Bola Voli*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Krisgitarosi, 2015. Meningkatkan hasil belajar bolavoli mini melalui pendekatan permainan kelompok. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol (4) Hal. 2082-2088.

Lopez, Javier, Pena. 2013. *Analysis of the serve as a performance factor in high-level volleyball and beach volleyball*. VIC, BARCELONA : THE FACULTY OF EDUCATION, HUMAN, ITIESAND TRANSLATOR. (online), ([http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/128269/tesdoc\\_a2013\\_pe%20C3%B1a\\_javier\\_analysis\\_serve.pdf?sequence=1](http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/128269/tesdoc_a2013_pe%20C3%B1a_javier_analysis_serve.pdf?sequence=1), diakses tanggal 28February2017)

Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: FIK Unesa.

Musfiqon, M. 2012. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: FIK Unesa.

Pardijono, Hidayat, dan Indahwati. 2011. *Buku Ajar Bola Voli*. Surabaya : Unesa Universitas Press.

Raiola, G., Parisi, F., Glugno, Y. & Di Tore, P.A. (2013). Video analysis applied to volleyball didactics to improve sport skills. *J Hum Sport Exerc*, 8(2), pp.307-313.

Yuliatin Hasanah, 2017. *Analisis Keterampilan Servis Ata Permainan Bola Voli Final Livoli Pada Tim Putra Bhayangkara Samator 2016*. Tesis tidak diterbitkan. PPs Universitas Negeri Surabaya.

Yudh Arisetiyawan, 2016. *Analisis Keterampilan Bermain Tim Bola Voli Putra Pada Semifinal Wordl League FIVB Volleyball 2015*. Tesis tidak diterbitkan. PPs Universitas Negeri Surabaya.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

