

**ANALISIS KETERAMPILAN BERMAIN PERTANDINGAN BOLAVOLI FINAL ASIAN GAMES 2018:
KOREA SELATAN LAWAN IRAN**

DIWANTORO

Mahasiswa S-1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
Diwantoro12@gmail.com

Drs. MACHFUD IRSYADA, M.Pd

Dosen S-1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
machfudirsyada@gmail.com

ABSTRAK

Analisis keterampilan bermain dalam pertandingan bolavoli merupakan hasil pengamatan keterampilan bermain secara langsung atau melalui video dengan melihat keterampilan bermain suatu tim dalam menghasilkan poin, sehingga memudahkan pelatih untuk mengetahui seberapa kemampuan keterampilan tim dalam memperoleh poin. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keterampilan bermain dalam memperoleh poin. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode analisis deskriptif. Sumber data berasal dari data sekunder hasil rekaman video pertandingan final bolavoli *Asian games* 2018 antara Iran lawan Korea selatan. Analisa deskriptif berfokus pada keterampilan *serve*, *spike*, dan *block* pada situasi *rally*, poin atau gagal. Analisis hasil pengamatan dilakukan dengan rumus persentase. Berdasarkan hasil analisis, perolehan poin tim Iran 66,67% dari proses *spike*, 21,21% dari proses *block*, dan 7,04% dari proses *serve*. Sedangkan perolehan poin tim Korea selatan 53,62% dari proses *spike*, 23,44% dari proses *block*, dan 6,9% dari proses *serve*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, kesimpulan penelitian ini adalah Iran mampu unggul disemua keterampilan bermain penghasil poin, yakni *spike* ($66,67\% > 53,62\%$), *block* ($33,33\% > 23,44\%$), dan *serve* ($7,04\% > 6,9\%$).

Kata kunci: Bolavoli, Analisis, Keterampilan Bermain

ABSTRACT

Analysis of playing skills in volleyball matches is the result of observing playing skills directly or through video by looking at a team's playing skills in producing points, making it easier for the trainer to know how capable the team is in gaining points. The aim of the study was to find out the playing skills in gaining points. The type of research used is quantitative with descriptive analysis method. The data source came from secondary data from the video footage of the 2018 Asian Games volleyball final match between Iran and South Korea. Descriptive analysis focuses on serve, spike, and block skills in rally situations, points or fail. Analysis of the results of observations was carried out by percentage formula. Based on the results of the analysis, the Iranian team's points were 66.67% of the spike process, 21.21% of the block process, and 7.04% of the serving process. While the points gained by the South Korean team were 53.62% of the spike process, 23.44% of the block process, and 6.9% of the serving process. Based on the results of the analysis, the conclusion of this study was that Iran was able to excel in all points playing skills, namely spike ($66.67\% > 53.62\%$), block ($33.33\% > 23.44\%$), and serve ($7, 04\% > 6.9\%$).

Keywords: Volleyball, Analysis, Play Skills

PENDAHULUAN

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang terdiri dari 2 tim yang saling berlawanan dengan masing-masing tim terdiri dari 6 pemain. Setiap pemain yang bertanding dalam suatu tim, akan menempati 6 posisi yang berbeda secara berkala berdasarkan dengan perolehan poin yang didapat. Oleh karena itu, setiap pemain dalam setiap tim yang bertanding harus memiliki keterampilan teknik dalam memperoleh poin yang bagus meskipun berada di 6 posisi yang berbeda (Riyanto, 2011).

Menurut Permana (2008), keterampilan bermain dalam bolavoli meliputi: *serve, passing, set up, smash, block, dan dig*. Sedangkan Listianto (2008) membuktikan bahwa teknik *smash* hanya menyumbang 48,83% perolehan poin pada UKM bolavoli UNESA. Penelitian robbah (2017) membuktikan bahwa teknik *jump serve, open spike, dan block* 2 orang merupakan teknik dominan penghasil poin pada pertandingan final *Asian Volleyball Championship 2017*.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa analisa keterampilan bermain merupakan informasi penting untuk mengenal keterampilan bermain suatu tim dalam memperoleh poin, sehingga dapat diantisipasi melalui keterampilan teknik yang lain. Menurut (Hayrinen dkk., 2004:194) dalam suatu permainan bolavoli untuk mendapatkan poin pemain/tim melalui empat cara, yaitu: *serve, smash, block, atau melalui kesalahan yang dilakukan sendiri oleh lawan*. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan, bahwa dalam permainan bolavoli dibutuhkan teknik yang baik untuk menghasilkan poin yang maksimal.

Pada final bolavoli *Asian games 2018* antara Iran lawan Korea Selatan belum diketahui hasil analisis keterampilan memperoleh poin masing masing tim, sehingga perlu dilakukan penelitian mengenai "Analisis Pertandingan Final Bolavoli Putra *Asian Games 2018*".

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sumber data berasal dari data sekunder hasil rekaman video pertandingan final bolavoli *Asian games 2018* antara Iran lawan Korea selatan pada laman *video.com*.

Pengumpulan data dilakukan dengan menghitung keterampilan bermain secara keseluruhan yaitu: keterampilan penghasil poin (*serve, smash, block*) dan bukan penghasil poin (*receive, set up, dig*). Hasil pengamatan dimasukkan pada rumus persentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari proses analisis video pertandingan bolavoli putra antara Iran melawan Korea selata pada final *Asian games 2018*. Proses analisis dilakukan secara detail terkait keterampilan bermain yang digunakan masing-masing tim dalam

setiap memperoleh poin. Keterampilan bermain yang diamati meliputi teknik *serve, attack (spike), dan block* yang berhasil menghasilkan poin, situasi *rally* maupun gagal.

Tabel 1 Hasil analisis keterampilan bermain penghasil poin set 1

Keterampilan Bermain	Poin	%	Rally	%	Gagal	%	Total	
Iran	<i>Serve</i>	4	16,7	18	75	2	8,3	24
	<i>Spike</i>	13	76,5	1	5,9	3	17,6	17
	<i>Block</i>	5	25	7	35	8	40	20
Korea Selatan	<i>Serve</i>	2	11,1	13	72,2	3	16,7	18
	<i>Spike</i>	8	40	8	40	4	20	20
	<i>Block</i>	3	20	4	26,7	8	53,3	15

Berdasarkan tabel 1, keterampilan bermain dalam menghasilkan poin pada set 1, teknik *serve* pada tim Iran dapat menghasilkan 4 poin dari 24 kali *serve* dengan 18 kali *rally* dan 2 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *serve* hanya menghasilkan 2 poin dari total 18 kali *serve* dengan 13 kali *rally* dan 3 kali gagal. Pada teknik *spike*, tim Iran dapat menghasilkan 13 poin dari total 17 kali *spike* dengan 1 kali *rally* dan 3 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *spike* hanya menghasilkan 8 poin dari total 20 kali *spike* dengan 8 kali *rally* dan 4 kali gagal. Pada teknik *block*, tim Iran dapat menghasilkan 5 poin dari total 20 kali *block* dengan 7 kali *rally* dan 8 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *block* hanya menghasilkan 3 poin dari total 15 kali *block* dengan 4 kali *rally* dan 8 kali gagal.

Tabel 2 Hasil analisis keterampilan bermain penghasil poin set 2

Keterampilan Bermain	Poin	%	Rally	%	Gagal	%	Total	
Iran	<i>Serve</i>	0	0	19	79,2	5	20,8	24
	<i>Spike</i>	17	73,9	5	21,7	1	4,4	23
	<i>Block</i>	4	18,2	7	31,8	11	50	22
Korea Selatan	<i>Serve</i>	1	4,8	16	76,2	4	19	21
	<i>Spike</i>	15	60	5	20	5	20	25
	<i>Block</i>	1	5	5	25	14	70	20

Berdasarkan tabel 2, keterampilan bermain dalam menghasilkan poin pada set 2, teknik *serve* pada tim Iran tidak dapat menghasilkan poin dari 24 kali *serve* dengan 19 kali *rally* dan 5 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *serve* hanya menghasilkan 1 poin dari total 21 kali *serve* dengan 16 kali *rally* dan 4 kali gagal. Pada teknik *spike*, tim Iran dapat menghasilkan 17 poin dari total 23 kali *spike*

dengan 5 kali *rally* dan 1 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *spike* hanya menghasilkan 15 poin dari total 25 kali *spike* dengan 5 kali *rally* dan 5 kali gagal. Pada teknik *block*, tim Iran dapat menghasilkan 4 poin dari total 22 kali *block* dengan 7 kali *rally* dan 11 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *block* hanya menghasilkan 1 poin dari total 20 kali *block* dengan 5 kali *rally* dan 14 kali gagal.

Tabel 3 Hasil analisis keterampilan bermain penghasil poin set 3

Keterampilan Bermain	Poin	%	Rally	%	Gagal	%	Total	
Iran	<i>Serve</i>	1	4,4	20	86,9	2	8,7	23
	<i>Spike</i>	14	53,8	9	34,6	3	11,6	26
	<i>Block</i>	5	20,9	8	33,3	11	45,8	24
Korea Selatan	<i>Serve</i>	1	5,3	13	68,4	5	26,3	19
	<i>Spike</i>	14	58,3	6	25	4	16,7	24
	<i>Block</i>	11	37,9	7	24,2	11	37,9	29

Berdasarkan tabel 3, keterampilan bermain dalam menghasilkan poin pada set 3, teknik *serve* pada tim Iran dapat menghasilkan 1 poin dari 23 kali *serve* dengan 20 kali *rally* dan 2 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *serve* menghasilkan 1 poin dari total 19 kali *serve* dengan 13 kali *rally* dan 5 kali gagal. Pada teknik *spike*, tim Iran dapat menghasilkan 14 poin dari total 26 kali *spike* dengan 9 kali *rally* dan 3 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *spike* menghasilkan 14 poin dari total 24 kali *spike* dengan 6 kali *rally* dan 4 kali gagal. Pada teknik *block*, tim Iran hanya dapat menghasilkan 5 poin dari total 24 kali *block* dengan 8 kali *rally* dan 11 kali gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, teknik *block* menghasilkan 11 poin dari total 29 kali *block* dengan 7 kali *rally* dan 11 kali gagal.

Tabel 4. Total hasil keterampilan bermain dalam 3 set

Keterampilan Bermain	Poin	%	Rally	%	Gagal	%	Total	
Iran	<i>Serve</i>	5	7,04	57	80,28	9	12,68	71
	<i>Spike</i>	44	66,67	15	22,72	7	10,61	66
	<i>Block</i>	14	21,21	22	33,33	30	45,46	66
Korea Selatan	<i>Serve</i>	4	6,90	42	72,41	12	20,69	58
	<i>Spike</i>	37	53,62	19	27,54	13	18,84	69
	<i>Block</i>	15	23,44	16	25	33	51,56	64

Berdasarkan tabel 4, keterampilan *serve* dan *spike* pada tim Iran mampu menghasilkan 49 poin ditambah dengan 12 poin dari *serve* Korea selatan yang gagal. Sedangkan pada tim Korea selatan, keterampilan *serve* dan *spike* mampu menghasilkan 41 poin ditambah dengan 9 poin dari *serve* Iran yang gagal. Keterampilan *block* tim Iran dan Korea selatan memiliki kualitas yang hampir sama. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa tim Iran memiliki keterampilan *serve* dan *spike* lebih baik dari pada tim Korea selatan.

Hasil analisis keterampilan bermain yang didapat melalui proses pengamatan video pertandingan menunjukkan bahwa keterampilan bermain sangat mempengaruhi perolehan poin dalam tim. Tim yang memenangkan pertandingan merupakan tim yang memiliki keterampilan bermain dalam menyerang maupun bertahan dan minim melakukan kesalahan (Robbah, 2018). Menurut Mutohir (2012), keterampilan bermain bolavoli meliputi *serve*, *passing*, *set up*, *smash*, *block* dan *dig*. Sedangkan menurut Listianto (2018), keterampilan penghasil poin adalah *serve*, *smash*, dan *block*, sedangkan keterampilan bukan pengasil poin adalah *receive*, *set up*, dan *dig*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis keterampilan bermain yang menghasilkan poin yaitu *serve*, *spike*, dan *block*.

Serve merupakan pukulan pembuka pada permainan bolavoli dan berpotensi menghasilkan poin apabila dilakukan dengan keras dan terarah (Setiyono, 2017; Muhammad, 1992:69). Hasil penelitian Robbah (2018), keterampilan *serve* berhasil pemain Japan dan Kazakhtan pada final *Asian Volleyball Championship 2017* mencapai lebih dari 80% pada *jump serve* dan *overhead serve* sebagai jenis keterampilan *serve* yang sering digunakan. Hasil analisis keterampilan *serve* pada pertandingan final bolavoli *Asian Games 2018* antara Iran dan Korea Selatan adalah sebagai berikut:

- *Serve* tim Iran yang dilakukan mendapatkan poin mulai set satu sampai set tiga sebanyak 5 kali dengan persentase 7,04%, sedangkan *serve* tim Korea selatan sebanyak 4 kali dengan persentase 6,90%.
- *Serve* tim Iran yang dilakukan mendapatkan poin melainkan mengalami situasi *rally* mulai set satu sampai set tiga sebanyak 57 kali dengan persentase 80,28%, sedangkan *serve* tim Korea selatan sebanyak 42 kali dengan persentase 72,41%.
- *Serve* tim Iran yang dilakukan mengalami sebuah *fault* mulai set satu sampai set tiga sebanyak 9 kali dengan persentase 12,68%, sedangkan *serve* tim Korea selatan sebanyak 12 kali dengan persentase 20,69%.

Data di atas menunjukkan bahwa *serve* yang dilakukan kedua tim sering menimbulkan situasi *rall*. Hal ini dikarenakan arah bola *serve* tepat pada posisi yang mudah diterima, padahal tujuan utama *serve* adalah untuk memperoleh poin melalui model *serve* yang

keras pada posisi lawan yang kosong (Listianto, 2011). Situasi *serve* yang menghasilkan poin dan *fault*

dihasilkan dari *jump serve* masing-masing tim. *Jump serve* merupakan *serve* yang berpotensi menghasilkan poin karena pukulan *serve* keras seperti *spike*, namun juga berpotensi *fault* karena bola hasil *serve* tidak dapat melewati jarring net atau keluar dari area bermain lawan (Robbah, 2018).

Spike merupakan pukulan serangan yang utama dalam menghasilkan poin yang berupa pukulan keras ataupun tipuan tergantung situasi pertandingan (Yunus, 1992:108; Setiyono, 2017). Penelitian Robbah (2018) membuktikan bahwa *open* dan *quick spike* merupakan jenis *spike* yang berkontribusi menghasilkan poin tim Jepang dalam mengalahkan tim Kazakhtan pada final *Asian Volleyball Championship 2017*. Hasil analisis keterampilan *spike* pada pertandingan final bolavoli *Asian Games 2018* antara Iran dan Korea Selatan adalah sebagai berikut:

- *Spike* tim Iran yang dilakukan mendapatkan poin mulai *set* satu sampai *set* tiga sebanyak 44 kali dengan persentase 66,67%, sedangkan *spike* tim Korea selatan sebanyak 37 kali dengan persentase 53,62%.
- *Spike* tim Iran yang dilakukan mendapatkan poin melainkan mengalami situasi *rally* mulai *set* satu sampai *set* tiga sebanyak 15 kali dengan persentase 22,72%, sedangkan *spike* tim Korea selatan sebanyak 19 kali dengan persentase 27,54%.
- *Spike* tim Iran yang dilakukan mengalami sebuah *fault* mulai *set* satu sampai *set* tiga sebanyak 7 kali dengan persentase 10,61%, sedangkan *spike* tim Korea selatan sebanyak 13 kali dengan persentase 18,84%.

Data di atas menunjukkan bahwa *spike* yang dilakukan kedua tim sering menghasilkan poin. Hal ini dikarenakan karena beberapa faktor, seperti bola hasil *spike* tidak dapat dihadang (*block*), dapat dihadang (*block*) namun bola keluar, dan bola hasil *block* tidak dapat di terima (*receive*) dengan baik. Selain itu, bola hasil *spike* juga dipengaruhi oleh keterampilan *set up*, sehingga arah dan model *spike* sulit untuk ditebak.

Block merupakan keterampilan teknik yang digunakan dalam menghadang *spike* lawan dan dilakukan oleh satu sampai tiga orang pemain (Setiyono, 2017; Nuril, 2007:30). Persentase keberhasilan suatu *block* relatif kecil karena arah bola *Attack* yang akan di *block*, dikendalikan oleh lawan (Setiyono, 2017). Hasil analisis keterampilan *block* pada pertandingan final bolavoli *Asian Games 2018* antara Iran dan Korea Selatan adalah sebagai berikut:

- *Block* tim Iran yang dilakukan mendapatkan poin mulai *set* satu sampai *set* tiga sebanyak 14 kali dengan persentase 21,21%, sedangkan *block* tim Korea selatan sebanyak 15 kali dengan persentase 23,44%.
- *Block* tim Iran yang dilakukan mendapatkan poin melainkan mengalami situasi *rally* mulai

set satu sampai *set* tiga sebanyak 22 kali dengan persentase 33,33%, sedangkan *block* tim Korea selatan sebanyak 16 kali dengan persentase 25%.

- *Block* tim Iran yang dilakukan mengalami sebuah *fault* mulai *set* satu sampai *set* tiga sebanyak 30 kali dengan persentase 45,46%, sedangkan *block* tim Korea selatan sebanyak 33 kali dengan persentase 51,56%.

Data di atas menunjukkan bahwa *block* kedua tim sering melakukan *fault*. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, seperti *block* yang dilakukan oleh 1 orang, model *spike* lawan yang sulit ditebak, dan *blocker* tidak melihat bola *set up* yang diberikan kepada *spiker*. Menurut Listianto (2018) seorang *blocker* harus selalu mengawasi gerak *setter* lawan, dari gerakan *setter* itu seorang *blocker* dapat menentukan dimana pihak lawan akan melakukan serangan. Sehingga seorang *blocker* dapat membendung bola *spike* lawan dengan baik dan menghasilkan poin.

KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian di atas, maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan *serve* tim Iran dalam memperoleh poin adalah 7,04% dengan 80,28% mengalami *rally*, dan 12,68% *fault*. Sedangkan *serve* poin tim Korea selatan adalah 6,90%, dengan 72,41% mengalami *rally*, dan 20,69% *fault*.
2. Keterampilan *spike* tim Iran dalam memperoleh poin adalah 66,67% dengan 22,72% mengalami *rally*, dan 10,61% *fault*. Sedangkan *spike* poin tim Korea selatan adalah 53,62% dengan 27,54% mengalami *rally*, dan 18,84% *fault*.
3. Keterampilan *block* tim Iran dalam memperoleh poin adalah 21,21% dengan 33,33% mengalami *rally*, dan 45,46% *fault*. Sedangkan *block* poin tim Korea selatan adalah 23,44% dengan 25% mengalami *rally*, dan 51,56% *fault*.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, diharapkan atlet bolavoli dapat meningkatkan keterampilan *serve*, *spike*, dan *block* sebagai keterampilan penghasil poin melalui program dan evaluasi yang diberikan pelatih.

DAFTAR PUSTAKA

Hayrinen M., Hoivala T, Blomqvist M. 2004. *Differences between winning and losing teams in men's European top-level volleyball*. En: P. O'Donoghue & M. Hughes (Ed.), *Performance Analysis of Sport VI* (pp.194–199). Cardiff: UWIC.

<https://www.vidio.com/watch/1461141-gempita-asian-games-2018-01-09-18>

Listianto, Ibnu P. 2018. Analisis Keterampilan Bermain Unit Kegiatan Mahasiswa Bolavoli

Putri Universitas Negeri Surabaya. Jurnal:
UNESA

- Mutohir, C. T. dan Faruq, M. M. 2012. *Permainan Bola Voli*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama
- Nuril, Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bolavoli*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta: EraPustaka Utama
- Riyanto, Viter. 2011. *Analisis Teknik Permainan Bolavoli Putra Pada Proliga Putaran ke 2 di Solo Jawa Tengah Tahun 2011,(Online)*. (eprints.uns.ac.id/id/eprint/14732, di akses pada 18 September 2017)
- Robbah, Ahmad. 2018. Analisis Keterampilan Pemain Pada Hasil Statistika Tim Finalis *Asean Volleyball Championship Putra 2017*. Surabaya: Skripsi.
- Setiyono, Sulis. 2017. Peningkatan Kemampuan Teknik *Passing* Bawah Ekstrakurikuler Bola Voli SMA Negeri 1 Gamping Kabupaten Sleman. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga.
- Yunus Muhammad. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

