

ANALISIS KEMENANGAN BHAYANGKARA SAMATOR DAN KEKALAHAN INDOMARET PADA FINAL LIVOLI 2018 DITINJAU DARI SEGI KETERAMPILAN BERMAIN

Imam Fahrudin

S1 Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : imamfah7@gmail.com

Drs. Machfud Irsyada, M.Pd.

Dosen Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : machfudirsyada@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam permainan bolavoli keterampilan bermain yang bagus sangat penting dimiliki oleh para pemain untuk mencapai prestasi yang ingin diraih. Maka, untuk mendapatkan kemenangan di suatu pertandingan bolavoli dibutuhkan keterampilan bermain yang baik. Adapun sebaliknya keterampilan bermain yang kurang bagus akan menyebabkan kelemahan bagi tim dan bahkan salah satu penyebab kekalahan dalam pertandingan.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemenangan Bhayangkara Samator serta untuk mengetahui dan mendeskripsikan kekalahan Indomaret pada final livoli 2018 ditinjau dari segi keterampilan bermain.

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dari data – data observasi pada final livoli divisi utama yang diselenggarakan pada tanggal 4 November 2018 di Gor Ki Mageti Magetan Jawa Timur. Teknik pengumpulan data melalui video rekaman pertandingan pada final livoli 2018 yang mempertemukan antara tim Bhayangkara Samator dan Indomaret. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dengan persentase aktivitas keberhasilan dan kegagalan keterampilan bermain.

Hasil dari tim Bhayangkara Samator dalam keterampilan bermain *scoring skill* yaitu berhasil menghasilkan poin sebanyak 59 kali dengan rincian *service* 5 kali (8,47%), *attack* 46 kali (77,96%), *block* 8 kali (13,55%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 40 kali dengan rincian *service* 15 kali (37,5%), *attack* 8 kali (20%), *block* 17 kali (42,5%). Dan pada keterampilan bermain *non scoring skill* yaitu berhasil melakukan keunggulan sebanyak 67 kali dengan rincian *receive* 25 kali (37,31%), *toss* 33 kali (49,25%), *dig* 9 kali (13,43%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 19 kali dengan rincian *receive* 4 kali (21,05%), *toss* 2 kali (10,52%), *dig* 13 kali (68,42%). Sedangkan hasil dari tim Indomaret dalam keterampilan bermain *scoring skill* yaitu berhasil menghasilkan poin sebanyak 38 kali dengan rincian *service* 3 kali (7,89%), *attack* 32 kali (84,21%), *block* 3 kali (7,89%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 62 kali dengan rincian *service* 7 kali (11,29%), *attack* 17 kali (27,41%), *block* 38 kali (61,29%). Dan pada keterampilan bermain *non scoring skill* yaitu berhasil melakukan keunggulan sebanyak 57 kali dengan rincian *receive* 22 kali (38,59%), *toss* 27 kali (47,38%), *dig* 8 kali (14,03%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 11 kali dengan rincian *receive* 4 kali (36,36%), *toss* 1 kali (9,09%), *dig* 6 kali (54,54%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tim Bhayangkara Samator dalam segi keterampilan bermain sangat bagus pada keterampilan bermain *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss* dan *dig*. Sedangkan tim Indomaret dalam segi keterampilan bermain kurang bagus pada keterampilan bermain *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss* dan *dig*.

Kata Kunci: Keterampilan Bermain, Bolavoli, Kemenangan dan Kekalahan, Final Livoli 2018

Abstract

In volleyball game, good playing skills are very important for the players to achieve the goals. So, winning a volleyball match requires a good playing skill. As for the opposite, poor playing skills will weaken the team and even being one of the causes of defeat in the match.

The purpose of this research is to know and describe the victory of Bhayangkara Samator and to know and describe the defeat of Indomaret in 2018 Livoli final in terms of playing skills.

This research used a quantitative method with a descriptive approach from observational data on the final main division livoli held on November 4th, 2018 in GOR Ki Mageti Magetan, East Java. Data collection techniques were taken through video recording of the match in 2018 Livoli final that confronted Bhayangkara Samator team and Indomaret. Data analysis technique used was descriptive statistics with the percentage of success and failure of playing skills.

The results of the Bhayangkara Samator team in scoring skills were successfully producing 59 times with details of service 5 times (8.47%), attack 46 times (77.96%), block 8 times (13.55%). While failing 40 times with details of service 15 times (37.5%), attack 8 times (20%), block 17 times (42.5%). For the non scoring skills, which

was successfully excelled 67 times with details of receive 25 times (37.31%), toss 33 times (49.25%), dig 9 times (13.43%). While failing 19 times with details of receive 4 times (21.05%), toss 2 times (10.52%), dig 13 times (68.42%). In the other hand, the results of the Indomaret team in scoring skills were successfully producing 38 times with details of service 3 times (7.89%), attack 32 times (84.21%), block 3 times (7.89%). While failing 62 times with details of service 7 times (11.29%), attack 17 times (27.41%), block 38 times (61.29%). For the non scoring skills, which was successfully excelled 57 times with details of receive 22 times (38.59%), toss 27 times (47.38%), dig 8 times (14.03%). Meanwhile, failing 11 times with details of receive 4 times (36.36%), toss 1 times (9.09%), dig 6 times (54.54%). Thus, it can be concluded that the Bhayangkara Samator team in terms of playing skills was very good at playing, service, attack, block, receive, toss and dig playing skills. While the Indomaret team in terms of playing skills was not good enough in playing, service, attack, block, receive, toss and dig playing skills.

Keywords: Playing Skills, Volleyball, Victory and Defeat, Livoli 2018 Final

PENDAHULUAN

Bolavoli merupakan permainan dua tim dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh net (PBVSI, 2005: 1). Bolavoli menjadi salah satu cabang olahraga yang termasuk kedalam cabang olahraga permainan bola besar, dimana permainan ini dimainkan oleh dua regu yang masing – masing regu terdiri dari 6 orang pemain. Tujuan permainan ini sendiri yaitu melewatkan bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lapangan lawan dan mencegah agar lawan tidak bisa melakukan hal tersebut.

Permainan bolavoli, bola dinyatakan dalam permainan ketika pelaku servis melakukan pukulan melawati net ke daerah lawan. Sebuah tim bolavoli yang memenangkan reli memperoleh satu angka (rally point system). Ketika tim yang sedang menerima servis memenangkan sebuah reli, maka tim tersebut memperoleh satu poin dan berhak melakukan servis berikutnya serta seorang pemain melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam.

Dalam permainan bolavoli keterampilan bermain yang bagus sangat penting dimiliki oleh para pemain untuk mencapai prestasi yang ingin diraih. Keterampilan bermain adalah cara memainkan bola secara efektif dan efisien yang sesuai dengan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Penguasaan keterampilan bermain bolavoli yang baik akan mempermudah seorang pemain dalam menjalankan strategi dan selalu optimis dalam setiap pertandingan. Maka, untuk mendapatkan kemenangan di suatu pertandingan bolavoli dibutuhkan keterampilan bermain yang baik.

Keterampilan bermain yang baik dan prestasi yang tinggi dapat diperoleh dengan latihan secara teratur, terarah, dan terus – menerus. Baik itu melalui latihan di klub – klub bolavoli, maupun kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Ekstrakurikuler apabila diikuti secara terus menerus juga dapat menghasilkan kecakapan dan prestasi yang lebih tinggi (Efendi dan Afandi, 2010:128). Prestasi yang gemilang dapat tercapai

apabila pemain berlatih secara intensif dan teratur yang sudah tersusun dan terprogram dengan baik, dan dengan penguasaan teknik dasar yang baik diharapkan keterampilan bermain juga akan semakin baik.

Pertandingan livoli merupakan even tertinggi antar klub di Indonesia. Sudah menjadi hal biasa bagi setiap klub untuk menunjukkan permainan yang terbaik di pertandingan livoli. Livoli diikuti oleh 8 klub resmi PBVSI putra dan putri terbaik di Indonesia. Setiap pemain yang berlaga di even ini merupakan atlet binaan klub atau yang berstatus anggota di klub yang bersangkutan. Melalui even ini akan ditentukan peringkat klub secara nasional. Untuk klub yang berada di peringkat 2 terbawah akan terdegradasi dan wajib mengikuti even kejurnas antar klub.

Kemenangan menjadi tujuan utama setiap pemain dan tim pada sebuah pertandingan atau perlombaan. Usaha dan perjuangan berat adalah kunci untuk mencapai kemenangan. Sebuah tim dikatakan berhasil apabila telah mencapai skor atau poin yang sudah ditentukan. Dengan keterampilan bermain yang baik maka sebuah tim akan mudah untuk mendapatkan kemenangan yang diinginkan.

Kekalahan juga menjadi hal yang biasa di setiap pertandingan. Keterampilan bermain yang kurang bagus serta sikap mental yang kurang baik saat bertanding adalah salah satu penyebab kekalahan dalam pertandingan. Kesalahan – kesalahan keterampilan bermain adalah suatu hal yang harus diminimalisir oleh setiap pemain dan tim agar tidak menjadikan kekalahan dan agar dapat memenangkan suatu pertandingan, karena semakin banyak kesalahan yang dilakukan membuat lawan semakin banyak mendapatkan poin.

Kemenangan pertandingan dalam keterampilan bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setiap keberhasilan seorang pemain dalam melakukan keterampilan bermain dan menghasilkan sebuah poin bagi tim. Dan kekalahan keterampilan bermain dalam penelitian ini adalah tidak berhasilnya suatu usaha yang dilakukan seorang pemain dalam melakukan

keterampilan bermain sehingga lawan mendapatkan poin dan menjadikan kelemahan bagi timnya sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mencoba untuk mengangkat masalah tersebut dan berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Analisis Kemenangan Bhayangkara Samator dan Kekalahan Indomaret pada Final Livoli 2018 Ditinjau dari Segi Keterampilan Bermain”. Sebagai permasalahan untuk diteliti dengan harapan ingin mengetahui kemenangan Bhayangkara Samator dan kekalahan Indomaret dari segi keterampilan bermain pada final Livoli 2018.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif yaitu dengan cara mencari informasi tentang gejala yang ada, didefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan cara pendekatannya, mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat laporan. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel – variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya (Sukmadinata, 2009:73).

Populasi adalah sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian, yang padanya terkandung informasi yang ingin diketahui, atau keseluruhan individu untuk diteliti yang nantinya akan dijadikan generalisasi (Maksum, 2012:53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh tim bolavoli putra yang masuk putaran final Livoli 2018. Sampel merupakan contoh atau himpunan bagian dari suatu populasi yang dianggap mewakili populasi tersebut sehingga informasi apapun yang dilakukan oleh sampel ini bisa dianggap mewakili keseluruhan populasi. Sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian disebut sampel (Maksum, 2012:23). Subjek penelitian yang menjadi sampel adalah seluruh tim atau pemain bolavoli putra yang masuk putaran final Livoli 2018.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur atau sumber lain yang sudah ada atau telah terdokumentasikan (Maksum, 2012:109). Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari hasil video rekaman pertandingan pada final livoli divisi utama tahun 2018 di GOR Ki Mageti Magetan Jawa Timur. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi adalah pengamatan atau pencatatan yang sistematis terhadap gejala – gejala yang tampak pada objek penelitian (Maksum, 2012:127). Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan fenomena, kondisi, atau

variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis (Maksum, 2009:16).

Dalam penelitian ini peneliti mengelola data hasil dari observasi menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan statistik dengan operasionalisasi rumus – rumus statistik yang disesuaikan dengan jenis penelitian (Musfiqon, 2012:170). Teknik analisis data dalam dalam penelitian ini menggunakan rumus Presentase dengan cara menghitung keberhasilan dan kesalahan keterampilan bermain pada final Livoli divisi utama 2018. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Presentase :

$$p = n/N \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai akhir

n = Nilai realita yang diperoleh

N = Jumlah harapan yang diperoleh (Maksum 2007: 8)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel aktifitas keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator dan Indomaret, yang dibagi menjadi dua komponen yaitu *scoring skill* dan *non scoring skill*. *Scoring skill* meliputi keterampilan *service*, *attack* dan *block*. Sedangkan *non scoring skill* meliputi keterampilan *receive*, *toss* dan *dig*.

Tabel 4.7 Aktivitas Keterampilan Bermain *Scoring Skill* Bhayangkara Samator

No	Keterampilan Bermain	Success	Fault
1.	Service	5	15
		8,47%	37,5%
2.	Attack	46	8
		77,96%	20%
3.	Block	8	17
		13,55%	42,5%
Jumlah		59	40

Tabel 4.7 menunjukkan aktivitas keterampilan bermain *scoring skill* tim Bhayangkara Samator yaitu berhasil menghasilkan poin sebanyak 59 kali dengan rincian *service* 5 kali (8,47%), *attack* 46 kali (77,96%), *block* 8 kali (13,55%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 40 kali dengan rincian *service* 15 kali (37,5%), *attack* 8 kali (20%), *block* 17 kali (42,5%).

Tabel 4.8 Aktivitas Keterampilan Bermain *Non Scoring Skill* Bhayangkara Samator

No	Keterampilan Bermain	Excellent	Fault
1.	Receive	25	4
		37,31%	21,05%
2.	Toss	33	2
		49,25%	10,52%
3.	Dig	9	13
		13,43%	68,42%
Jumlah		67	19

Tabel 4.8 menunjukkan aktivitas keterampilan bermain *non scoring skill* tim Bhayangkara Samator yaitu berhasil melakukan keunggulan sebanyak 67 kali dengan rincian *receive* 25 kali (37,31%), *toss* 33 kali (49,25%), *dig* 9 kali (13,43%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 19 kali dengan rincian *receive* 4 kali (21,05%), *toss* 2 kali (10,52%), *dig* 13 kali (68,42%).

Tabel 4.15 Aktivitas Keterampilan Bermain *Scoring Skill* Indomaret

No	Keterampilan Bermain	Success	Fault
1.	Service	3	7
		7,89%	11,29%
2.	Attack	32	17
		84,21%	27,41%
3.	Block	3	38
		7,89%	61,29%
Jumlah		38	62

Tabel 4.15 menunjukkan aktivitas keterampilan bermain *scoring skill* tim Indomaret yaitu berhasil menghasilkan poin sebanyak 38 kali dengan rincian *service* 3 kali (7,89%), *attack* 32 kali (84,21%), *block* 3 kali (7,89%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 62 kali dengan rincian *service* 7 kali (11,29%), *attack* 17 kali (27,41%), *block* 38 kali (61,29%).

Tabel 4.16 Aktivitas Keterampilan Bermain *Non Scoring Skill* Indomaret

No	Keterampilan Bermain	Excellent	Fault
1.	Receive	22	4
		38,59%	36,36%
2.	Toss	27	1
		47,38%	9,09%
3.	Dig	8	6
		14,03%	54,54%
Jumlah		57	11

Tabel 4.16 menunjukkan aktivitas keterampilan bermain *non scoring skill* tim Indomaret yaitu berhasil

melakukan keunggulan sebanyak 57 kali dengan rincian *receive* 22 kali (38,59%), *toss* 27 kali (47,38%), *dig* 8 kali (14,03%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 11 kali dengan rincian *receive* 4 kali (36,36%), *toss* 1 kali (9,09%), *dig* 6 kali (54,54%).

Pembahasan

Dalam hal ini akan dibahas mengenai aktivitas keterampilan bermain tim Bhayangkara Samator dan Indomaret pada final livoli 2018. Keterampilan bermain tersebut meliputi *Scoring skill* yaitu keterampilan *service*, *attack* dan *block*. Dan *non scoring skill* yaitu keterampilan *receive*, *toss* dan *dig*.

1. Scoring Skill

a. Service

Aktivitas keterampilan *service* tim Bhayangkara Samator yaitu sebanyak 74 kali dengan persentase *success* 5 kali (6,75%), *fault* 15 kali (20,27%), *rally* 54 kali (72,97%). Poin dihasilkan dari *floating service*. Arah bola pada saat melakukan *service* tepat pada sasaran yang dituju oleh seorang pemain. Bola di *service* dan langsung menyentuh lapangan lawan sebanyak 1 kali dan juga bola diterima oleh lawan namun tidak tepat sebanyak 4 kali. Karena kedudukan *service* juga begitu penting untuk memperoleh poin (Hidayat, 2011:19), maka tim Bhayangkara Samator melakukan model *service* yang menyulitkan lawan. Sedangkan kegagalan disebabkan karena kontrol yang dilakukan pada saat *service* kurang baik. Bola keluar lapangan sebanyak 11 kali dan juga bola tidak melawati net sebanyak 4 kali pada saat melakukan *service*.

Sedangkan pada tim Indomaret aktivitas keterampilan *service* yaitu sebanyak 62 kali dengan persentase *success* 3 kali (4,83%), *fault* 7 kali (11,29%), *rally* 52 kali (83,87%). Poin dihasilkan dari *jump service* dan juga *floating service*. Pada saat melakukan *service* bola diterima oleh lawan namun tidak dapat diterima dengan baik sehingga menghasilkan poin bagi tim. Sedangkan kegagalan disebabkan karena kontrol yang dilakukan pada saat *service* kurang baik. Kesalahan – kesalahan yang dilakukan pada saat *service* ketika memukul bola tidak tepat pada waktunya dan lambung bola terlalu kedepan atau terlalu kebelakang atas (Sarumpet, dkk, 1992:99), sehingga *service* yang dilakukan Indomaret bola keluar lapangan sebanyak 5 kali dan bahkan bola tidak sampai melewati net sebanyak 2 kali.

b. Attack

Aktivitas keterampilan *attack* tim Bhayangkara Samator yaitu sebanyak 79 kali dengan persentase *success* 46 kali (58,22%), *fault* 8 kali

(10,12%), *rally* 25 kali (31,64%). Poin dihasilkan dari serangan bola *open*, *bola quick* dan juga *back attack*. Serangan tim Bhayangkara Samator sangat efektif dan sulit diterima oleh pemain lawan. Agar dapat mendapatkan poin banyak dan mencapai kemenangan yaitu dengan melakukan teknik *smash* yang baik (Hidayat, 2011:45). Tim Bhayangkara Samator pada saat melakukan *attack* bola langsung menyentuh lapangan lawan sebanyak 23 kali, dan juga bola tidak dapat di *block* dengan tepat sebanyak 20 kali, serta bola tidak dapat diterima lawan dengan baik sebanyak 3 kali. Sedangkan kegagalan disebabkan karena pada saat melakukan *attack* bola dapat di *block* oleh lawan sebanyak 3 kali dan juga bola keluar lapangan sebanyak 4 kali serta bola tidak melewati net 1 kali. Kegagalan terjadi karena pada saat melakukan *attack* kurang tepat.

Sedangkan pada tim Indomaret aktivitas keterampilan *attack* yaitu sebanyak 76 kali dengan persentase *success* 32 kali (42,10%), *fault* 17 kali (22,36%), *rally* 27 kali (35,52%). Poin dihasilkan dari serangan bola *open*, *bola quick* dan juga *back attack*. Bola langsung menyentuh lapangan lawan sebanyak 17 kali pada saat melakukan *attack*, dan juga bola tidak dapat diterima lawan dengan baik sebanyak 6 kali dan gagal untuk dikembalikan, serta bola tidak dapat di *block* dengan tepat sebanyak 9 kali oleh lawan. Sedangkan kegagalan disebabkan karena pada saat melakukan *attack* bola dapat di *block* oleh lawan sebanyak 10 kali dan juga bola keluar lapangan sebanyak 7 kali, sehingga menjadikan lawan mendapatkan poin. Kesalahan yang dilakukan oleh *smasher* yaitu seluruh gerakan tidak disertai ritme yang baik, sehingga tenggang waktu antara *take off* dan *jump* ditandai oleh keraguan – keraguan yang sangat mempengaruhi *attack* itu sendiri. (Beutelstahl, 2005:28).

c. *Block*

Aktivitas keterampilan *block* tim Bhayangkara Samator yaitu sebanyak 52 kali dengan persentase *success* 8 kali (15,38%), *fault* 17 kali (32,69%), *rally* 27 kali (51,92%). Poin dihasilkan pada saat melakukan *block* kemudain bola masuk menyentuh lapangan lawan sebanyak 8 kali. Seorang *blocker* harus mengawasi gerak *setter* lawan, agar dapat meramalkar arah serangan lawan. (Beutelstahl 2005:74), sehingga *blocker* mampu membendung serangan lawan dengan baik dan dapat menghasilkan poin bagi tim. Sedangkan kegagalan disebabkan karena pada saat melakukan *block* bola tidak dapat dibendung dengan tepat sebanyak 7 kali, kemudian bola dari *block* keluar lapangan sebanyak 5 kali, dan juga bola dari *block* menyentuh lapangan sendiri

sebanyak 4 kali, bahkan tidak ada *block* untuk membendung serangan lawan 1 kali.

Sedangkan pada tim Indomaret aktivitas keterampilan *block* yaitu sebanyak 60 kali dengan persentase *success* 3 kali (5%), *fault* 38 kali (63,33%), *rally* 19 kali (31,66%). Poin dihasilkan pada saat melakukan *block* kemudain bola masuk menyentuh lapangan lawan sebanyak 3 kali. *Block* juga bagian dari pertahanan yang utama untuk membendung serangan lawan (Yunus 1992:119). Sedangkan kegagalan disebabkan karena pada saat melakukan *block* bola tidak dapat dibendung dengan tepat sebanyak 20 kali, pemain kurang tanggap dalam mengantisipasi serangan lawan sehingga banyak yang terlambat pada saat membendung bola, dan juga serangan lawan sulit untuk dibendung sehingga pada saat bola di *block* keluar lapangan sebanyak 14 kali, serta bola dari *block* menyentuh lapangan sendiri sebanyak 4 kali. Kurangnya sigap seorang *blocker* pada arah bola dan juga keterlambatan pada saat membendung bola, maka yang terjadi yaitu kegagalan – kegagalan yang mengakibatkan lawan mendapatkan poin.

2. *Non Scoring Skill*

a. *Receive*

Aktivitas keterampilan *receive* tim Bhayangkara Samator yaitu sebanyak 55 kali dengan persentase *excellent* 25 kali (45%), *fault* 4 kali (7,27%), *rally* 26 kali (47,27%). Pada saat tim lawan melakukan *service* tim bhayangkara samator mampu menerimanya dengan baik sebanyak 25 kali sehingga dapat melakukan serangan balik dan menghasilkan poin bagi tim. Pemain mampu menjadi seorang penerima *service* yang baik jika seorang pemain sudah mengerti sifat lajunya bola dan arah bola dari pemain lawan (Beutelstahl, 2005:67). Kegagalan *receive* sendiri disebabkan karena *service* lawan terlalu keras dan tidak dapat diantisipasi dengan baik sehingga sangat sulit untuk mengolah serangan, bola pun diterima kemudain langsung mati sebanyak 3 kali dan bahkan pemain melakukan *receive* dengan jelek sehingga bola melewati net dan langsung diserang lawan sehingga lawan mendapatkan poin dari kesalahan pemain tersebut.

Sedangkan aktivitas keterampilan *receive* tim Indomaret yaitu sebanyak 57 kali dengan persentase *excellent* 22 kali (38,59%), *fault* 4 kali (7,01%), *rally* 31 kali (54,38%). Pada keterampilan *receive* tim Indomaret mampu mengolah serangan dengan baik dikarenakan *receive* dari pemain yang bagus sebanyak 22 kali sehingga mampu untuk menunjang poin bagi tim. Kegagalan *receive* tim Indomaret sendiri disebabkan karena *service* lawan terlalu keras dan

tidak dapat diantisipasi dengan baik sehingga sangat sulit untuk mengola serangan, bola pun diterima kemudain langsung mati sebanyak 3 kali dan bahkan ada *receive* dari tim lawan yang tidak dapat diterima dengan baik sehingga bola langsung menyentuh lapangan.

b. *Toss*

Aktivitas keterampilan *toss* tim Bhayangkara Samator yaitu sebanyak 64 kali dengan persentase *excellent* 33 kali (51,55%), *fault* 2 kali (3,12%), *rally* 29 kali (45,31%). Pada keterampilan *toss* ini pengumpan tim Bhayangkara Samator mampu memberikan suguhan serangan dengan sangat bagus sebanyak 33 kali sehingga dapat di hasilkan poin oleh penyerang. Karena tugas seorang *sett up* sendiri yaitu untuk mengumpan bola pada para pemukul (Hidayat, 2011:40). Kegagalan *toss* sendiri disebabkan karena bola dari *receive* kurang bagus sehingga umpan yang dilakukan oleh *tosser* tidak tepat dan tidak dapat diraih oleh *spiker*.

Sedangkan aktivitas keterampilan *toss* pada tim Indomaret yaitu sebanyak 59 kali dengan persentase *excellent* 27 kali (45,76%), *fault* 1 kali (1,69%), *rally* 31 kali (52,54%). Pada keterampilan *toss* ini pengumpan mampu memberikan bola dengan baik kepada seorang penyerang sehingga dapat menunjang poin bagi tim sebanyak 27 kali saat penyerang melakukan pukulan ke lawan. Sedangkan kegagalan *toss* sendiri disebabkan karena bola dari *receive* kurang bagus sehingga umpan yang dilakukan oleh *tosser* tidak tepat dan tidak dapat diraih oleh penyerang.

c. *Dig*

Aktivitas keterampilan *dig* tim Bhayangkara Samator yaitu sebanyak 55 kali dengan persentase *excellent* 9 kali (16,36%), *fault* 13 kali (23,63%), *rally* 33 kali (60%). Pada keterampilan *dig* pemain Bhayangkara Samator dapat menerima serangan lawan dengan bagus sebanyak 9 kali sehingga bola mampu dijadikan sebagai serangan balik. Seorang *dig* harus menjatuhkan tubuhnya kedepan untuk meraih bola agar dapat mengambil dan menyelamatkan bola (Permana, 2008:21). Kegagalan *dig* sendiri disebabkan karena seorang *dig* kurang fokus pada arah datangnya serangan lawan sehingga bola diterima 1,2, sampai 3 kali sentuhan mati sebanyak 8 kali, dan juga ada bola yang langsung menyentuh lapangan sebanyak 5 kali.

Sedangkan aktivitas keterampilan *dig* tim Indomaret yaitu sebanyak 48 kali dengan persentase *excellent* 8 kali (16,66%), *fault* 6 kali (12,5%), *rally* 34 kali (70%). Pada keterampilan *dig* ini pemain Indomaret berhasil menerima serangan dengan bagus sebanyak 8 kali sehingga bola dapat diolah menjadi

serangan balik bagi tim. Seorang *dig* kurang fokus dalam mengantisipasi arah datangnya serangan lawan sehingga bola diterima 1,2, sampai 3 kali sentuhan langsung mati sebanyak 3 kali, dan juga ada bola yang langsung menyentuh lapangan sebanyak 3 kali tanpa bisa diraih oleh seorang *dig*. Kegagalan seorang *defender* yaitu terburu – buru bergerak maju menuju arah serangan yang datang dan terlambat menyadari situasi pertandingan (Beutelstahl 2005:3).

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut ;

1. Tim Bhayangkara Samator dalam segi keterampilan bermain sangat bagus pada keterampilan bermain *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss* dan *dig*. Sehingga menjadikan kemenangan pada final Livoli 2018. Tim Bhayangkara Samator dalam keterampilan bermain *scoring skill* yaitu berhasil menghasilkan poin sebanyak 59 kali dengan rincian *service* 5 kali (8,47%), *attack* 46 kali (77,96%), *block* 8 kali (13,55%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 40 kali dengan rincian *service* 15 kali (37,5%), *attack* 8 kali (20%), *block* 17 kali (42,5%). Dan pada keterampilan bermain *non scoring skill* yaitu berhasil melakukan keunggulan sebanyak 67 kali dengan rincian *receive* 25 kali (37,31%), *toss* 33 kali (49,25%), *dig* 9 kali (13,43%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 19 kali dengan rincian *receive* 4 kali (21,05%), *toss* 2 kali (10,52%), *dig* 13 kali (68,42%).
2. Tim Indomaret dalam segi keterampilan bermain kurang bagus pada keterampilan bermain *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss* dan *dig*. Sehingga menyebabkan kekalahan pada final Livoli 2018. Tim Indomaret dalam keterampilan bermain *scoring skill* yaitu berhasil menghasilkan poin sebanyak 38 kali dengan rincian *service* 3 kali (7,89%), *attack* 32 kali (84,21%), *block* 3 kali (7,89%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 62 kali dengan rincian *service* 7 kali (11,29%), *attack* 17 kali (27,41%), *block* 38 kali (61,29%). Dan pada keterampilan bermain *non scoring skill* yaitu berhasil melakukan keunggulan sebanyak 57 kali dengan rincian *receive* 22 kali (38,59%), *toss* 27 kali (47,38%), *dig* 8 kali (14,03%). Sedangkan melakukan kegagalan sebanyak 11 kali dengan rincian *receive* 4 kali (36,36%), *toss* 1 kali (9,09%), *dig* 6 kali (54,54%).

Saran

Dari hasil kesimpulan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil saran agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan. Adapun saran yang disampaikan sebagai berikut :

1. Bagi tim Bhayangkara Samator diharapkan untuk meningkatkan keterampilan bermain yang sudah bagus bagi setiap pemain untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam pertandingan bola voli.
2. Bagi tim Indomaret supaya memperbaiki keterampilan bermain yang kurang bagus agar bisa membuat tim bermain lebih bagus kedepannya dan juga agar memperoleh kemenangan di pertandingan selanjutnya.
3. Penulis juga berharap penelitian ini dikembangkan dalam ruang lingkup yang lebih luas dan lebih bervariasi, agar nantinya bisa menjadi pertimbangan permainan bola voli yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Beutelstahl, Dieter. 2005. *Belajar Bermain Bolavoli*. Bandung: CV. Pionera Jaya.
- Efendi, Ahmad dan Avandi, Raymond Ivano. 2010. *Minant Siswa SMA Kanjeng Sepuh Sidaya dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bolavoli (Studi Pada Putra SMA Kanjeng Sepuh Sidayu)*. Jurnal Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan. Vol. 08 (2): hal. 126-133.
- Hidayat, Taufik dan Pardijono. 2011. *Bolavoli*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- PBVSU. 2005. *Peraturan Bolavoli Internasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- PBVSU. 2015. *Peraturan Permainan Resmi Bolavoli*. Jakarta: PBVSU.
- Permana, YA. 2008. *Bermain dan Olahraga Bolavoli*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Sarumpet, A. dkk. 1922. *Permainan Besar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukmadinata, Nana S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yunus, Muhammad. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.