

# ANALISIS KEGAGALAN KETERAMPILAN BERMAIN TIM BOLAVOLI PUTRA JAKARTA GARUDA DI SERI PERTAMA PUTARAN PERTAMA PADA PROLIGA TAHUN 2020

Putri Dewi Sudarti\*, Machfud Irsyada

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

[\\*putrisudarti16060474169@mhs.unesa.ac.id](mailto:*putrisudarti16060474169@mhs.unesa.ac.id) , [machfudirsyada@unesa.ac.id](mailto:machfudirsyada@unesa.ac.id) <sup>2</sup>

## Abstrak

Keterampilan bermain merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai oleh setiap individu sebagai kemampuan dasar untuk mempermudah melakukan permainan bolavoli dengan tujuan untuk meraih poin yang ditentukan. Keterampilan bermain dalam bolavoli yang dimaksud yaitu *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss* dan *dig*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar kegagalan pada keterampilan bermain yang dilakukan oleh tim Jakarta Garuda khususnya di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel dari penelitian ini adalah tim Jakarta Garuda yang bermain di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020. Instrumen dalam penelitian ini berupa rekaman video pertandingan yang diambil pada *youtube* dari *channel* PBVSI dan lembar tabel untuk analisis keterampilan bermain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan kegagalan Jakarta Garuda untuk meraih kemenangan dipengaruhi oleh kegagalan *block* pada permmainannya saat melawan Surabaya Bhayangkara Samator maupun Palembang Bank Sumselbabel. Dengan *block* sebanyak 54 kali (36%) pada permmainannya melawan Surabaya Bhayangkara Samator. Dan ketika melawan Palembang Bank Sumselbabel kegagalan *block* sebanyak 53 kali (39%). Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelemahan tim yang berlaga di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 terletak pada keterampilan bermain *block* dengan total aktifitas kegagalan saat melawan Surabaya Bhayangkara Samator sebanyak 152 kali dari total aktifitas 694 kali. Sedangkan saat melawan Palembang Bank Sumselbabel sebanyak 137 kali dari total aktifitas 606 kali.

**Kata Kunci :** bolavoli, keterampilan bermain, proliga

## Abstract

*Playing skills is one of the important factors that must be haved by every individual as a basic ability to make it easier to play volley ball wich is mean to getting points that already determined. Volleyball playing skills in question there are: service, attack, block, receive, toss and dig. The purpose of this study wa to knowing how much failure the Jakarta Garuda team did in playing skills, especially in the first series of the first round of the 2020 Proliga. In this study using a quantitative approach with descriptive methods. The sample in this study is the Jakarta Garuda team who competed in the first series of the first round of the 2020 Proliga. The instrument in this study is a video recording of the match taken on youtube from PBVSI channel and table sheet for analyzing playing skills. From the research results, it can be concluded that the failure of Jakarta Garuda to win is influenced by the failure of blocks in its game against Surabaya Bhayangkara Samator and Palembang Bank Sumselbabel. With 54 blocks (36%) in his game against Surabaya Bhayangkara Samator. And when against Palembang Bank Sumselbabel block failure was 53 times (39%). This shows that the overall weakness of the team competing in the first series of the first round of the 2020 Proliga lies in the skill of playing blocks with total failure activities against Surabaya Bhayangkara Samator as much as 152 times from the total activity of 694 times. Beside that, against Palembang Bank Sumselbabel was 137 times out of a total activity of 606 times.*

**Keywords:** volleyball, playing skills, proliga

## 1. PENDAHULUAN

Di era modern ini semakin banyak orang yang tertarik dengan olahraga (Bolling et al., 2018). Karena begitu banyak manfaat yang didapat dari aktifitas olahraga, selain dapat menghilangkan stres manfaat utama dari olahraga yaitu menyehatkan tubuh dan menjadikan tubuh bugar (Otte et al., 2020). Di luar olahraga bermanfaat bagi kesehatan jasmani dan rohani, olahraga juga bersifat rekreasi dan prestasi. Semakin berkembangnya zaman olahraga pun juga semakin maju dan berkembang, maka diharapkan masyarakat memiliki ketertarikan serta kemauan yang tinggi untuk melakukan aktifitas olahraga (Corrêa et al., 2020). Potensi-potensi dalam olahraga juga harus berkembang dengan nilai sportivitas dan disiplin yang tinggi (Nurchaya et al., 2020). Dalam dunia olahraga ada beberapa cabang olahraga permainan salah satunya adalah bolavoli (Effendy & Rifki, 2019). Bolavoli sendiri merupakan salah satu cabang olahraga yang terus maju dan berkembang sampai sekarang (Sah & Irsyada, 2019). Permainan bolavoli merupakan olahraga beregu yang jumlah pemainnya 12 orang dengan 6 pemain yang ada di lapangan dalam setiap timnya (Saputra & Aziz, 2020). Aturan bermainnya apabila salah satu tim menjatuhkan bola di daerah lawan dan tidak dapat diterima oleh lawan maka dinyatakan masuk dan mendapat poin (Haq & Hermanzoni, 2019). Tim dapat dinyatakan menang apabila mendapatkan poin 25 sebanyak 3 set terlebih dahulu. Dalam permainan bolavoli memiliki beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap individu sebagai kemampuan dasar yaitu *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss*, dan *dig* (Syaiin & Irsyada, 2018). Dengan memiliki kemampuan dasar pemain semakin mudah untuk melakukan permainan yang tujuannya untuk meraih poin (Maslennikov et al., 2019). Maka dari itu seorang pemain bolavoli diharuskan memiliki keterampilan bermain yang baik. Dengan memiliki keterampilan bermain yang baik mampu menunjang performa pemain saat bermain (Setiawan & Mintarto, 2017). Keterampilan bermain adalah konsisten dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Semakin baik keterampilan tim mencapai tujuan, maka semakin terampil tim tersebut (Firdaus, 2014). Untuk memperoleh kemampuan yang bagus diperlukan pengetahuan yang mendasar serta faktor-faktor apa saja yang berperan mendorong penguasaan keterampilan (Ramadanti, 2020). Pada intinya suatu keterampilan bisa dapat dikuasai apabila dipelajari dan dilatih, melalui pembelajaran dan latihan dengan terus-menerus dalam jangka waktu tertentu.

Keterampilan yang baik dan prestasi yang tinggi diperoleh dari latihan secara teratur, terarah dan secara berkelanjutan (Harsono, 2015). Latihan yang bersungguh-sungguh dan teratur akan menghasilkan prestasi yang baik apabila latihan tersebut sudah direncanakan dengan baik sebelumnya (Chernozub et al., 2019). Dengan memiliki keterampilan yang baik dalam satu tim maka akan mencapai prestasi maksimal (Abdul Azis & Sudijandoko, 2020). Kegagalan

keterampilan bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap yang tidak sesuai dengan peraturan permainan serta kegagalan suatu usaha yang dilakukan pemain menjadikan tim kehilangan poin. Kegagalan sendiri adalah ketidakberhasilan dalam melakukan keterampilan bermain dari sebuah tim sehingga tim lawan mendapat poin (Panjaitan, 2020). Kegagalan dalam keterampilan bermain merupakan suatu hal yang harus diminimalisir oleh pemain dan tim agar mampu meraih kemenangan dalam suatu permainan, karena semakin banyak melakukan kegagalan akan membuat tim kehilangan banyak poin. Dalam tim elit, kesalahan dalam beberapa keterampilan bermain mungkin menunjukkan tingkat resiko yang lebih tinggi daripada masalah teknis (Afdi et al., 2019). Maka setiap tim yang akan berlaga di kejuaraan harus mampu mengurangi suatu kesalahan terutama pada keterampilan bermainnya. Sehingga pentingnya keterampilan bermain yang baik harus dimiliki oleh pemain bolavoli khususnya para tim profesional yang mengikuti Proliga. Proliga merupakan kejuaraan tertinggi dan salah satu kompetisi bolavoli profesional yang ada di Indonesia, yang rutin dilaksanakan setiap tahunnya. Tim yang baru saja mengikuti kompetisi bolavoli profesional di tahun 2019 yaitu Jakarta Garuda. Tim yang bermaterikan pemain muda dan merupakan tim junior dari klub bentukan PP PBVSI. Jakarta Garuda memiliki hasil permainan yang selalu kalah dari tim-tim yang sudah lama terjun di Proliga bahkan dengan tim yang baru saja masuk di Proliga tahun 2020 yaitu Lamongan Sadang MHS.

Pada Proliga tahun 2020 tim putra Jakarta Garuda mengalami kekalahan di seri pertama putaran pertama saat melawan Surabaya Bhayangkara Samator dan Palembang Bank Sumselbabel. Diketahui bahwa tim Surabaya Bhayangkara Samator merupakan juara pertama di dua musim yaitu pada tahun 2018 dan 2019. Sedangkan Palembang Bank Sumselbabel merupakan finalis di tahun 2018. Pada kesempatan ini Jakarta Garuda dipertemukan oleh dua tim tersebut yaitu Surabaya Bhayangkara Samator dan Palembang Bank Sumselbabel sebanyak 2 seri pertandingan. Khususnya di seri pertama putaran pertama di pertemukan dengan dua tim tersebut secara bersamaan dalam satu seri. Dimana ketika Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator mengalami kekalahan dengan skor 2-3, sedangkan ketika Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel kalah dengan skor 1-3. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengangkat masalah dan melakukan suatu penelitian yang berjudul "Analisis Kegagalan Keterampilan Bermain Tim Bolavoli Putra Jakarta Garuda di Seri Pertama Putaran Pertama pada Proliga Tahun 2020" dikarenakan terjadi kekalahan pada tim Jakarta Garuda dua kali berturut-turut dalam satu seri di putaran pertama pada Proliga tahun 2020.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif

adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fakta dengan akurat tentang gejala (fenomena) atau peristiwa tertentu (Maksum, 2018). Dalam penelitian ini, pengambilan data dengan menggunakan pengamatan pada hasil video rekaman pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 di Gor Gelanggang Remaja, Pekanbaru. Data diambil melalui video pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 dari *channel youtube* PBVSI dan dilaksanakan di kediaman pribadi. Subyek penelitian yang akan menjadi sample adalah pemain dari tim Jakarta Garuda yang bermain di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 di Pekanbaru.

Instrumen dalam penelitian ini berupa rekaman video pertandingan yang diambil pada youtube dari channel PBVSI untuk mengamati rekaman pertandingan seri pertama putaran pertama Proliga tahun 2020 yang lembar yang berisi beberapa tabel. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi sendiri merupakan kegiatan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada suatu objek penelitian (Sugiyono, 2011). Peneliti melakukan pengumpulan data yang diambil dari pertandingan tim bolavoli putra Proliga tahun 2020 yaitu tim Jakarta Garuda dengan pengamatan dan pencatatan melalui video serta form penilaian penelitian keterampilan bermain, dari hasil tersebut data penelitian diperoleh. Data yang diteliti ialah kegagalan yang dilakukan pada kemampuan keterampilan bermain bolavoli yaitu *service*, *attack*, *block*, *receive*, *toss* dan *dig* pada tim bolavoli putra Jakarta Garuda di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 di Gor Gelanggang Remaja, Pekanbaru.

Data yang diperoleh dari lembar pengamatan kegagalan keterampilan bermain yang terjadi selama pertandingan akan dikelompokkan berdasarkan kriteria. Peneliti mengolah data hasil observasi yang dilakukan dengan menyaksikan pertandingan melalui video rekaman pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020. Dalam penelitian ini peneliti mengolah data hasil dari observasi menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan rumus prosentase dan mean dengan cara menghitung aktifitas kegagalan dan seluruh aktifitas keterampilan bermain di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020. Teknik dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = rata-rata

$\sum x$  = jumlah nilai

n = jumlah sample

(I Made Sriundi, 2015:266)

2. Prosentase

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = prosentase

n = jumlah sample

N = jumlah total

(Maksum, 2018)

### 3. HASIL

Dalam bab ini akan diuraikan beberapa data yang diperoleh dari hasil penelitian kegagalan keterampilan bermain bolavoli dari tim Jakarta Garuda di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 yang dilaksanakan pada tanggal 24 dan 25 Januari 2020 di Gor Gelanggang Remaja, Pekanbaru. Deskripsi data hasil penelitian diakumulasikan menjadi dua bagian dalam setiap pertandingan yaitu prosentase aktifitas bermain bolavoli pada tim perset dan total keseluruhan aktifitas keterampilan bermain di setiap masing-masing pertandingan. Hasil pengolahan data penelitian disajikan dalam bentuk tabel aktifitas individu yang dibagi menjadi 2 komponen yaitu *scoring skills* (*service*, *attack* dan *block*) dan *non scoring skills* (*receive*, *toss* dan *dig*). *Scoring skill* merupakan aktifitas yang berhubungan dengan menghasilkan poin sedangkan *non scoring skill* merupakan aktifitas yang tidak menghasilkan poin namun berpengaruh terhadap aktifitas *scoring skill*.

#### 1. Aktifitas Keterampilan Bermain Tim Perset

##### a. Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator

##### 1) Data Analisis Kegagalan Keterampilan Bermain

##### a) Set I (satu)

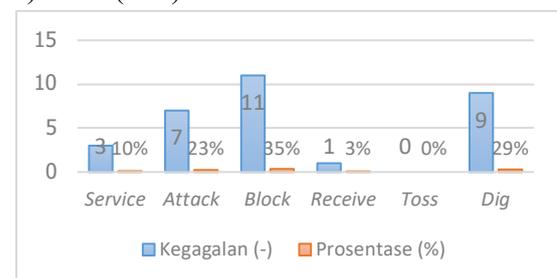
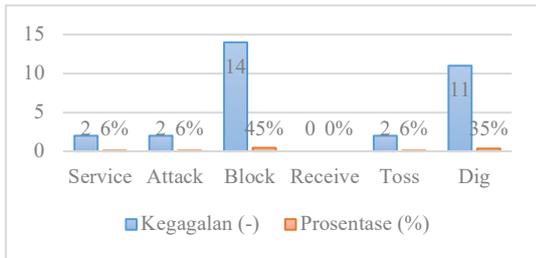


Diagram 1. Kegagalan Keterampilan Bermain Set I

Diagram 1 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 31 kali dengan rata-rata 5.17. dengan rincian *service* sebanyak 3 kali (10%), *attack* sebanyak 7 kali (23%), *block* sebanyak 11 kali (35%), *receive* sebanyak 1 kali (3%) dan *dig* sebanyak 9 kali (29%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 11 kali dengan persentase 35%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan *toss*.

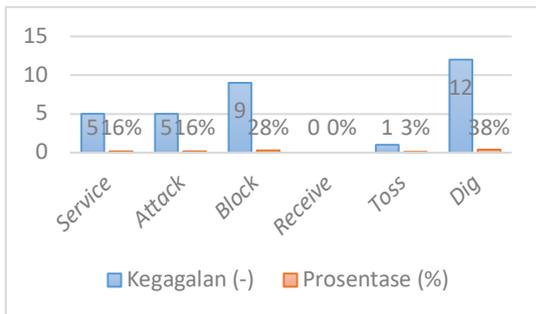
##### b) Set II (dua)



**Diagram 2. Kegagalan Keterampilan Bermain Set II**

Diagram 2 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 31 kali dengan rata-rata 5,17. Dengan rincian *service* sebanyak 2 kali (6%), *attack* sebanyak 2 kali (6%), *block* 14 kali (45%), *toss* sebanyak 2 kali (6%) dan *dig* sebanyak 11 kali (35%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 14 kali dengan persentase 45%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan *receive*.

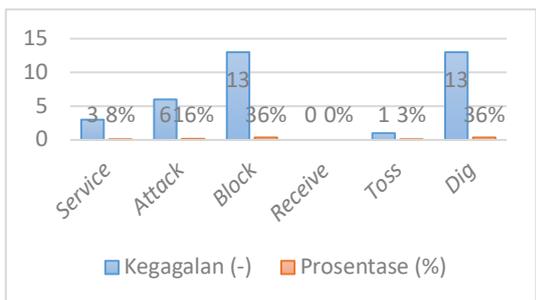
c) Set III (tiga)



**Diagram 3. Kegagalan Keterampilan Bermain Set III**

Diagram 3 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 32 kali dengan rata-rata 5,33. Dengan rincian *service* sebanyak 5 kali (16%), *attack* sebanyak 5 kali (16%), *block* sebanyak 9 kali (28%), *toss* sebanyak 1 kali (3%) dan *dig* sebanyak 12 kali (38%). Kegagalan terbanyak yang dilakukan ada pada keterampilan bermain *dig* sebanyak 12 kali dengan persentase 38%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan *receive*.

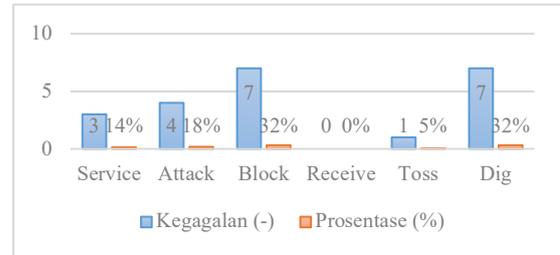
d) Set IV (empat)



**Diagram 4. Kegagalan Keterampilan Bermain Set IV**

Diagram 4 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 36 kali dengan rata-rata 6,00. Dengan rincian *service* sebanyak 3 kali (8%), *attack* sebanyak 6 kali (17%), *block* sebanyak 13 kali (36%), *toss* sebanyak 1 kali (3%) dan *dig* sebanyak 13 kali (36%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* dan *dig* sebanyak 13 kali dengan persentase 36%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan *receive*.

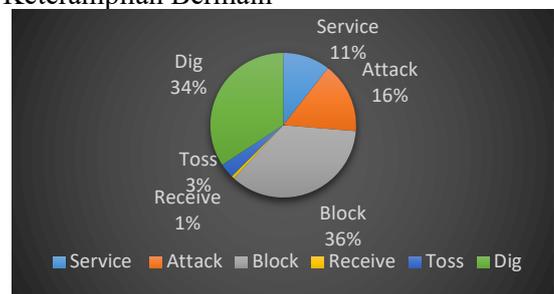
e) Set V (lima)



**Diagram 5. Kegagalan Keterampilan Bermain Set V**

Diagram 5 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 22 kali dengan rata-rata 3,67. Dengan rincian *service* sebanyak 3 kali (14%), *attack* sebanyak 4 kali (18%), *block* sebanyak 7 kali (32%), *toss* sebanyak 1 kali (5%) dan *dig* sebanyak 7 kali (32%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* dan *dig* dengan jumlah yang sama yaitu 7 kali dengan persentase 32%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan *receive*.

2) Total Keseluruhan Aktifitas Kegagalan Keterampilan Bermain



**Diagram 6. Total Keseluruhan Kegagalan Keterampilan Bermain**

Berdasarkan diagram 6 diketahui bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 152 kali dalam pemainannya melawan Surabaya Bhayangkara Samator. Dengan rincian *service* sebesar 11% (16 kali), *attack* sebesar 16% (24 kali), *block* sebesar 36% (54 kali), *receive* sebesar 1% (1 kali), *toss* sebesar 3% (5 kali) dan *dig* sebesar 34% (52 kali). Kegagalan terbanyak yang

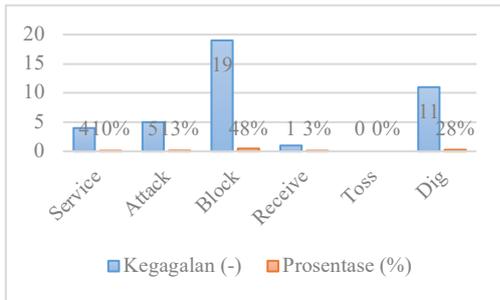
dilakukan Jakarta Garuda ada pada keterampilan *block* sebanyak 54 kali dengan persentase 36%.

### 3) Aktifitas Kegagalan Keterampilan Bermain Secara Total dalam Tim

Berikut merupakan deskripsi seluruh aktifitas kegagalan tim Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 adalah sebagai berikut:

- a) Kegagalan *service* sebanyak 16 kali dengan rincian :
  1. Bola tidak melewati net 7 kali dengan prosentase 44%
  2. Bola keluar lapangan :
    - a. Posisi kanan 2 kali dengan persentase 13%
    - b. Posisi kiri 1 kali dengan persentase 6%
    - c. Posisi belakang 6 kali dengan persentase 44%
- b) Kegagalan *attack* sebanyak 24 kali dengan rincian :
  1. Bola tidak melewati net 3 kali dengan prosentasse 13%
  2. Bola keluar lapangan :
    - a. Posisi kanan 2 kali dengan persentase 8%
    - b. Posisi kiri dengan persentase 4%
    - c. Posisi belakang 4 kali dengan persentase 17%
  3. Bola *diblock* oleh lawan dan bola kembali ke area permainan sendiri:
    - a. *Diblock* 2 orang pada :
      - 1) Posisi 2 sebanyak 5 kali dengan persentase 21%
      - 2) Posisi 4 sebanyak 8 kali dengan persentase 33%
  4. Bola mengenai *rod* :
    - a. Posisi kanan 1 kali dengan persentase 4%
- c) Kegagalan *block* sebanyak 54 kali dengan rincian :
  1. Bola dari *block* keluar lapangan :
    - a. *Block* pada posisi 2 sebanyak 3 kali dengan persentase 6%
    - b. *Block* pada posisi 4 sebanyak 4 kali dengan persentase 7%
  2. Bola dari *block* masuk dan menyentuh lapangan sendiri:
    - a. *Block* posisi 2 sebanyak 5 kali dengan persentase 9%
    - b. *Block* posisi 4 sebanyak 2 kali dengan persentase 4%
  3. *Block* sama sekali tidak menyentuh bola :
    - a. *Block* posisi 2 sebanyak 18 kali dengan persentase 33%

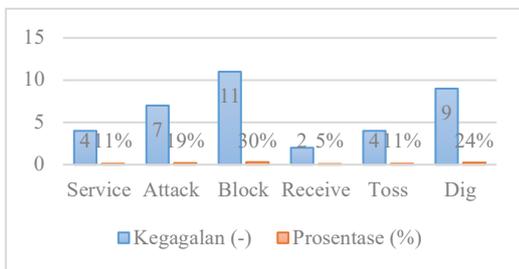
- b. *Block* posisi 3 sebanyak 12 kali dengan persentase 22%
  - c. *Block* posisi 4 sebanyak 10 kali dengan persentase 19%
- d) Kegagalan *receive* sebanyak 1 kali dengan rincian :
    1. Bola langsung menyentuh lapangan :
      - a. Posisi 1 sebaanyak 1 kali dengan persentase 100%
  - e) Kegagalan *toss* sebanyak 5 kali dengan rincian :
    1. Umpan terlalu rendah sebanyak 2 kali dengan persentase 40%
    2. Umpan tidak akurat sebanyak 2 kali dengan persentase 40%
    3. Umpan terlalu masuk ke dalam daerah pertaahanan lawan sebanyak 1 kali dengan persentase 20%
  - f) Kegagalan *dig* sebanyak 52 kali dengan rincian:
    1. Tangan tidak sampai saat bola jatuh pada:
      - a. Posisi 6 sebanyak 1 kali dengan persentase 2%
    2. Bola langsung menyentuh lapangan :
      - a. Posisi 1 sebanyak 7 kali dengan persentase 13%
      - b. Posisi 2 sebanyak 2 kali dengan persentase 4%
      - c. Posisi 4 sebanyak 2 kali dengan persentase 4%
      - d. Posisi 5 sebanyak 9 kali dengan persentase 17%
      - e. Posisi 6 sebanyak 6 kali dengan persentase 12%
    3. Bola memantul keluar lapangan / memantul tidak sempurna dari :
      - a. Posisi 1 sebanyak 4 kali dengan persentase 8%
      - b. Posisi 3 sebanyak 1 kali dengan persentase 2%
      - c. Posisi 4 sebanyak 2 kali dengan persentase 4%
      - d. Posisi 5 sebanyak 10 kali dengan persentase 19%
      - e. Posisi 6 sebanyak 8 kali dengan persentase 15%
- b. Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel
- 1) Data Analisis Kegagalan Keterampilan Bermain
- a) Set I (satu)



**Diagram 7. Kegagalan Keterampilan Bermain Set Satu**

Diagram 7 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 40 kali dengan rata-rata 6,67. Dengan rincian *service* sebanyak 4 kali (10%), *attack* sebanyak 5 kali (13%), *block* sebanyak 19 kali (48%), *receive* sebanyak 1 kali (3%) dan *dig* sebanyak 11 kali (28%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 19 kali dengan persentase 48%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan bermain *toss*.

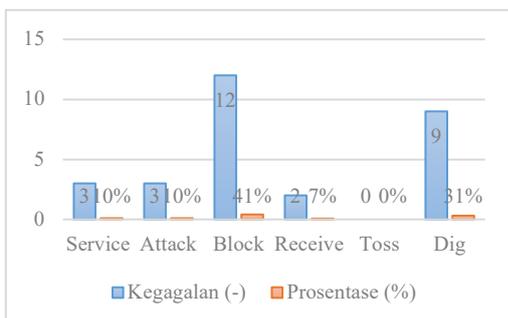
b) Set II (dua)



**Diagram 8. Kegagalan Keterampilan Bermain Set Dua**

Diagram 8 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 37 kali dengan rata-rata 6,17. Dengan rincian *service* sebanyak 4 kali (11%), *attack* sebanyak 7 kali (19%), *block* sebanyak 11 kali (30%), *receive* sebanyak 2 kali (5%), *toss* sebanyak 4 kali (11%) dan *dig* sebanyak 9 kali (24%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 11 kali dengan persentase 30%.

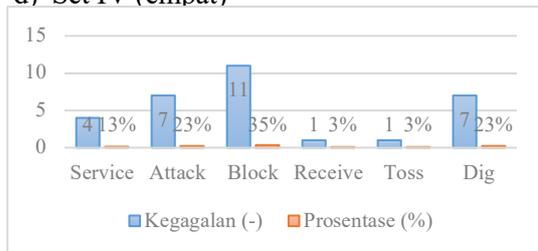
c) Set III (tiga)



**Diagram 9. Kegagalan Keterampilan Bermain Set Tiga**

Diagram 9 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 29 kali dengan rata-rata 4,93. Dengan rincian *service* sebanyak 3 kali (10%), *attack* sebanyak 3 kali (10%), *block* sebanyak 12 kali (41%), *receive* sebanyak 2 kali (7%) dan *dig* sebanyak 3 kali (10%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 12 kali dengan persentase 41%, serta tidak ada kegagalan pada keterampilan bermain *toss*.

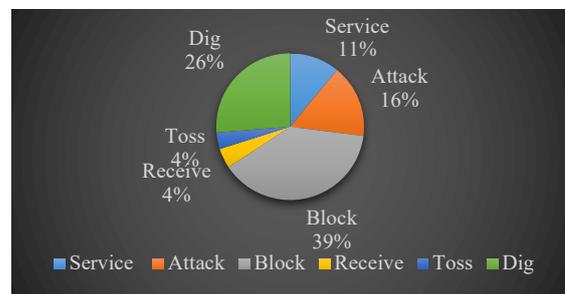
d) Set IV (empat)



**Diagram 10. Kegagalan Keterampilan Bermain Set Empat**

Diagram 10 menunjukkan bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 31 kali dengan rata-rata 5,17. Dengan rincian *service* sebanyak 4 kali (13%), *attack* sebanyak 7 kali (23%), *block* sebanyak 11 kali (35%), *receive* sebanyak 1 kali (3%), *toss* sebanyak 1 kali (3%) dan *dig* sebanyak 7 kali (23%). Kegagalan terbanyak ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 11 kali dengan persentase 35%.

2) Total Keseluruhan Aktifitas Kegagalan Keterampilan Bermain



**Diagram 11. Total Keseluruhan Kegagalan Keterampilan Bermain**

Berdasarkan diagram 11 diketahui bahwa tim Jakarta Garuda melakukan kegagalan sebanyak 137 kali dalam permainannya melawan Palembang Bank Sumselbabel. Dengan rincian *service* sebesar 11% (15 kali), *attack* sebesar 16% (22 kali), *block* sebesar 39% (53 kali), *receive* sebesar 4% (6 kali), *toss* sebesar 4% (5 kali) dan *dig* sebesar 26% (36 kali). Kegagalan terbanyak yang dilakukan Jakarta Garuda ada pada

keterampilan *block* sebanyak 53 kali dengan persentase 39%.

3) Aktifitas Kegagalan Keterampilan Bermain Secara Total dalam Tim

Berikut merupakan deskripsi seluruh aktifitas kegagalan tim Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 adalah sebagai berikut :

a) Kegagalan *service* sebanyak 15 kali dengan rincian :

1. Bola tidak melewati net 7 kali dengan persentase 47%

2. Bola keluar lapangan :

a. Posisi belakang 8 kali dengan persentase 53%

b) Kegagalan *attack* sebanyak 22 kali dengan rincian :

1. Bola tidak melewati net 4 kali dengan persentase 18%

2. Bola keluar lapangan :

a. Posisi kanan 4 kali dengan persentase 18%

b. Posisi kiri 2 kali dengan persentase 9%

c. Posisi kiri 2 kali dengan persentase 9%

3. Bola *diblock* lawan dan kembali ke area permainan sendiri

a. *Diblock* satu orang :

1) Posisi 2 sebanyak 1 kali dengan persentase 5%

b. *Diblock* dua orang :

1) Posisi 2 sebanyak 2 kali dengan persentase 9%

2) Posisi 3 sebanyak 3 kali dengan persentase 14%

3) Posisi 4 sebanyak 3 kali dengan persentase 14%

c. *Diblock* tiga orang :

1) Posisi 2 sebanyak 1 kali dengan persentase 14%

c) Kegagalan *block* sebanyak 53 kali dengan rincian :

1. Bola dari *block* keluar lapangan :

a. *Block* pada posisi 2 sebanyak 2 kali dengan persentase 4%

b. *Block* pada posisi 4 sebanyak 2 kali dengan persentase 4%

2. Bola dari *block* menyentuh lapangan sendiri :

a. *Block* pada posisi 2 sebanyak 5 kali dengan persentase 9%

b. *Block* pada posisi 4 sebanyak 3 kali dengan persentase 6%

3. *Block* sama sekali tidak menyentuh bola

a. *Block* pada posisi 2 sebanyak 12 kali dengan persentase 23%

b. *Block* pada posisi 3 sebanyak 15 kali dengan persentase 28%

c. *Block* pada posisi 4 sebanyak 12 kali dengan persentase 23%

4. *Blocker* menyentuh net

a. *Block* pada posisi 3 sebanyak 1 kali dengan persentase 2%

b. *Block* pada posisi 4 sebanyak 1 kali dengan persentase 2%

d) Kegagalan *receive* sebanyak 6 kali dengan rincian :

1. Bola terpental keluar pada:

a. Posisi 6 sebanyak 1 kali dengan persentase 17%

2. Bola langsung menyentuh lapangan pada:

a. Posisi 1 sebanyak 2 kali dengan persentase 33%

b. Posisi 5 sebanyak 1 kali dengan persentase 17%

c. Posisi 6 sebanyak 2 kali dengan persentase 33%

e) Kegagalan *toss* sebanyak 5 kali dengan rincian :

1. Bola umpan terlalu rendah sebanyak 2 kali dengan persentase 40%

2. Bola umpan tidak akurat sebanyak 2 kali dengan persentase 40%

3. Umpan terlalu masuk ke dalam daerah pertahanan lawan sebanyak 1 kali dengan persentase 20%

f) Kegagalan *dig* sebanyak 36 kali dengan rincian :

1. Bola langsung menyentuh lapangan pada :

a. Posisi 1 sebanyak 3 kali dengan persentase 8%

b. Posisi 2 sebanyak 2 kali dengan persentase 6%

c. Posisi 3 sebanyak 1 kali dengan persentase 3%

d. Posisi 4 sebanyak 3 kali dengan persentase 8%

e. Posisi 5 sebanyak 6 kali dengan persentase 17%

f. Posisi 6 sebanyak 6 kali dengan persentase 17%

2. Bola melewati net dan langsung diserang lawan dan lawan mendapat poin sebanyak 1 kali dengan persentase 3%

3. Bola memantul keluar lapangan / memantul tidak sempurna pada :

- a. Posisi 1 sebanyak 7 kali dengan persentase 19%
- b. Posisi 5 sebanyak 5 kali dengan persentase 14%
- c. Posisi 6 sebanyak 2 kali dengan persentase 6%

#### 4. PEMBAHASAN

Aktifitas kegagalan keterampilan bermain apabila dilihat dari keseluruhan aktifitas setiap pemain di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 adalah sebagai berikut :

##### 1. Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator

Dari hasil penelitian di atas kegagalan Jakarta Garuda pada pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 dipengaruhi oleh lemahnya pertahanan *block*, pemain yang banyak melakukan kegagalan dalam keterampilan bermain *block* adalah Alif Rajab (10) dengan *fault* 21 kali (17%) dari total aktifitas *block* 120 kali. Dengan *block* yang gagal karena bola pantulan *block* masuk ke area permainan sendiri sebanyak 1 kali dan *block* yang gagal membendung *spike* lawan sebanyak 20 kali. Dan total poin yang sudah diberikan kepada lawan oleh Jakarta Garuda sebanyak 108 poin dari total aktifitas 694 kali.

Dari rincian di atas menunjukkan total poin yang diberikan tim Jakarta Garuda sebanyak 108 poin, namun total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali ini dikarenakan banyak terjadi *fault* pada keterampilan bermain *non scoring skill* yang mempengaruhi keterampilan bermain *scoring skill* baik secara individu maupun dari kerjasama tim. Kegagalan yang paling sering terjadi pada keterampilan bermain *block* sebanyak 54 kali dengan prosentase 36%. Dari sekian banyak bentuk kegagalan pada keterampilan *block* yang paling banyak gagal yaitu saat *block* sama sekali tidak menyentuh bola atau *spike* lawan selalu lolos dari *block*, pada *block* posisi 2 sebanyak 18 kali dengan prosentase 33%. Kegagalan ini sering terjadi karena *spike* yang dilakukan lawan pada posisi 4 tidak terdeteksi oleh *blocker*, kerap kali *block* terlambat sehingga tidak bisa meredam *spike* lawan serta memang serangan yang diberikan lawan di posisi 4 sangatlah keras dan cepat. Sehingga perlu adanya peningkatan pertahanan *block* karena merupakan pertahanan pertama saat menerima serangan dari lawan. Menurut Silva et al. (2014) kesalahan dalam melakukan *block* dapat mengakibatkan salah satu dari tiga situasi berikut:

1. Poin untuk tim lawan
2. Kelangsungan pertandingan oleh tim itu sendiri (jika pertahanan itu baik)
3. Kelangsungan untuk tim lawan

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali. Kegagalan kedua yang sering terjadi pada keterampilan bermain *dig* sebanyak

52 kali dengan persentase 34%. Dari sekian banyak bentuk kesalahan pada keterampilan bermain *dig* yang paling banyak gagal yaitu saat bola langsung menyentuh lapangan di posisi 5 sebanyak 9 kali dengan persentase 17% dan bola memantul keluar lapangan / memantul tidak sempurna pada posisi 5 sebanyak 10 kali dengan persentase 19%. Kegagalan ini terjadi karena adanya pelaksanaan teknik saat melakukan *dig* yang kurang tepat dari pemain ketika menerima serangan dari lawan dengan tekanan *spike* yang keras. Kegagalan *dig* seringkali terjadi saat rekan melakukan *spike* atau *block*, dimana saat bola kembali ke area permainan sendiri kurangnya reaksi dari *cover block* maupun *cover spike* menjadikan bola langsung menyentuh lapangan pada posisi tertentu. Ada beberapa kesalahan dalam teknik saat menerima serangan sehingga memungkinkan terjadinya kegagalan yang mengakibatkan lawan mendapat poin.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali. Kegagalan ketiga yang sering terjadi pada keterampilan bermain *attack* sebanyak 24 kali dengan persentase 16%. Dari sekian banyak bentuk kesalahan pada keterampilan bermain *attack* yang paling banyak gagal yaitu ketika *spike* diblock lawan dan kembali ke area permainan sendiri dengan 2 *blocker* di posisi 4 sebanyak 8 kali dengan prosentase 33%. Gagalnya serangan juga dipengaruhi oleh tidak sempurnanya keterampilan dari *non scoring skill* yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan *spiker*. Keterampilan *non scoring skill* yang dimaksud meliputi tidak akuratnya *tosser* memberikan umpan kepada *spiker* yang bisa saja dipengaruhi oleh *passing* dari *defender* yang tidak tepat seperti pantulan bola yang terlalu masuk ke area lawan tentu menyulitkan *tosser* dan berpengaruh terhadap serangan. Di luar itu, *blocker* lawan sangat bagus untuk membaca serangan dikarenakan Jakarta Garuda sering melakukan kesalahan yang sama secara terus-menerus yang membuat tim lawan dengan mudah membaca serangan.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali. Kegagalan keempat yang sering terjadi pada keterampilan bermain *service* sebanyak 16 kali dengan persentase 11%. Dari banyaknya bentuk kesalahan pada keterampilan bermain *service* yang paling banyak gagal yaitu bola tidak melewati net sebanyak 7 kali dengan prosentase 44%. Kegagalan ini terjadi karena pelaksanaan *service* yang kurang tepat dilakukan pemain itu sendiri tanpa adanya tekanan dari pemain lawan. Pada saat melakukan *service* pemain ingin memberikan serangan dari *serve* yang mematikan dengan harapan langsung mencetak poin. Namun pada saat pelaksanaan *service*, bola tidak melewati net bahkan bola keluar lapangan sehingga memberikan poin kepada lawan secara cuma-cuma akibat dari kesalahan yang dilakukan oleh pemain itu sendiri. Ada beberapa kesalahan teknik yang mungkin terjadi pada saat melakukan *service*

sehingga menyebabkan kegagalan yang mengakibatkan lawan mendapat poin.

Meskipun *fault* pada *service* hanya 11% dari total kegagalan 152 kali, namun tim Jakarta Garuda harus meningkatkan teknik pada keterampilan bermain ini untuk meminimalisir kegagalan. Agar tidak terjadi suatu kesalahan yang dapat merugikan timnya sendiri dengan memberikan poin secara cuma-cuma kepada lawan sehingga tim dapat mencapai kemenangan yang diharapkan.

Dari rincian di atas menunjukkan total aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali. Kegagalan kelima yang sering terjadi pada keterampilan *toss* sebanyak 5 kali dengan persentase 3%. Bentuk kegagalan yang terjadi meliputi umpan yang terlalu rendah sebanyak 2 kali dengan persentase 40%, umpan tidak akurat sebanyak 2 kali dengan prosentase 40% dan umpan terlalu masuk ke daerah lawan sebanyak 1 kali dengan persentase 20%. Meskipun hanya 3% dari total aktifitas kegagalan 152 kali, namun keterampilan bermain ini juga sangat berpengaruh dalam mengatur serangan. Apabila *tosser* menyajikan umpan yang apik kepada *spiker*, kemungkinan besar serangan juga akan baik dan berhasil. Begitupun pada rekan yang memberikan *passing* kepada pengumpan harus sempurna agar tidak menyulitkan *tosser* dalam membantu mengatur serangan. Sehingga perlu adanya peningkatan teknik dan kerjasama yang baik antar rekan satu tim. Agar tidak terjadinya salah paham satu sama lain dan kesalahan-kesalahan yang berujung membuang poin dapat teratasi.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali. Kegagalan keenam yang terjadi pada keterampilan bermain *receive* sebanyak 1 kali dengan persentase 1%. Bentuk kegagalan yang terjadi meliputi bola langsung menyentuh lapangan di posisi tertentu. Kegagalan ini terjadi karena adanya salah paham antara libero dengan rekan satu tim saat menerima bola *service* dari lawan sehingga bola tidak bisa diterima dengan baik. Tentunya membuang poin, sehingga perlu adanya konsentrasi dan kerjasama yang baik antar rekan satu tim. Untuk mencegah terjadinya kesalahan yang tidak seharusnya terjadi, karena satu poin sangat berarti bagi kemenangan tim.

Dari keseluruhan uraian di atas menunjukkan total kegagalan terbanyak yang sering terjadi pada pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 tim Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator adalah *block* sebanyak 54 kali dengan prosentase sebesar 36% dari total aktifitas kegagalan sebanyak 152 kali. Bentuk kegagalan *block* yang sering terjadi yaitu *block* sama sekali tidak menyentuh bola pada *block* posisi 2 sebanyak 18 kali dengan persentase sebesar 33%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelemahan tim Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator yang berlaga di seri pertama putaran pertama

pada Proliga tahun 2020 terletak pada keterampilan bermain *block*.

2. Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel

Dari hasil penelitian yakni kegagalan Jakarta Garuda pada pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 dipengaruhi oleh lemahnya pertahanan *block*, pemain yang banyak melakukan kegagalan *block* yaitu I Gede (4) dengan *fault* 25 kali dengan persentase 83% dari total aktifitas *block* 179 kali. *Block* dari I Gede (4) yang gagal karena *block* sama sekali tidak menyentuh bola sebanyak 21 kali, *block* menyentuh bola namun keluar lapangan sebanyak 1 kali dan *block* menyentuh bola dan masuk ke area permainan sendiri sebanyak 3 kali jadi total kegagalan pada *block* I Gede (4) sebanyak 25 kali. Dan total poin yang diberikan kepada lawan dari Jakarta Garuda sebanyak 101 poin dari total aktifitas 606 kali.

Dari rincian di atas menunjukkan total poin yang diberikan tim Jakarta Garuda sebanyak 101 poin, namun total keseluruhan aktifitas kegagalan yang terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 137 kali dikarenakan banyak terjadinya *fault* pada keterampilan bermain *non scoring skill* yang berdampak pada keterampilan bermain *scoring skill*. Dan kegagalan yang paling banyak terjadi ada pada keterampilan bermain *block* sebanyak 53 kali dengan prosentase 39%. Dari sekian banyak bentuk kesalahan pada keterampilan bermain *block* yang paling banyak gagal yaitu saat *block* sama sekali tidak menyentuh bola *spike* pada *block* posisi 3 sebanyak 15 kali dengan persentase 28%. Kegagalan ini sering terjadi karena serangan yang diberikan lawan di posisi 3 yang berupa *quick spike* dan *back attack* cukup mematikan sehingga *blocker* sulit mengantisipasi serangan. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan pada pertahanan *block*. Karena *block* merupakan baris pertama pertahanan terhadap serangan lawan.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 137 kali. Kegagalan kedua yang paling sering terjadi pada keterampilan bermain *dig* sebanyak 36 kali dengan persentase 26%. Dari sekian banyak bentuk kesalahan pada keterampilan bermain *dig* yang paling banyak gagal yaitu saat bola memantul tidak sempurna / memantul keluar lapangan pada posisi 1 sebanyak 7 kali dengan persentase 19%. Kegagalan ini sering terjadi karena kurang tepatnya pemain dalam pelaksanaan teknik saat menerima tekanan *spike* yang keras dari lawan. Sehingga pada saat mengantisipasi serangan dan arah bola, terjadi kesalahan seperti pantulan bola yang tidak sempurna atau bahkan bola memantul keluar lapangan yang menjadikan lawan mendapat poin. Selain itu, sering kali mengalami kegagalan dimana tidak bisa mengantisipasi bola pantulan dari *block* dan *spike* yang kembali ke area permainan sendiri, menjadikan bola yang langsung menyentuh lapangan di posisi tertentu. Respon yang cepat sangat diperlukan saat terjadi bola kritis, agar tidak membuang poin. Jadi perlu adanya

peningkatan pertahanan pada keterampilan bermain *dig* terutama pada pemain yang berada pada posisi 1.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 137 kali. Kegagalan ketiga yang paling sering terjadi ada pada keterampilan bermain *attack* sebanyak 22 kali dengan persentase 16%. Dari sekian bentuk kesalahan yang terjadi hampir semuanya mengalami banyak kegagalan. Keterampilan *non scoring skill* pun seperti *toss* juga mempengaruhi keberhasilan dalam memberikan serangan. Ketika umpan yang diterima tidak tepat dapat menyebabkan bola *spike* tidak dapat melewati net. Kontrol bola yang kurang baik saat melakukan *spike* menyebabkan bola *out*. Serta yang paling banyak terjadi kesalahan ada pada saat *attack* sering diantisipasi lawan karena memang *blocker* yang bagus serta pertahanan lawan sudah membaca arah serang sehingga sulit mencari cela untuk mendapat poin.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 137. Kegagalan keempat yang paling sering terjadi pada keterampilan bermain *service* sebanyak 15 kali dengan prosentase 11%. Bentuk kegagalan yang dilakukan meliputi bola tidak melewati net sebanyak 7 kali dengan persentase 47% dan bola keluar lapangan pada posisi belakang sebanyak 8 kali dengan prosentase 53%. Pelaksanaan teknik yang kurang tepat dapat menyebabkan kegagalan pada saat *service* sehingga bukan terjadi karena adanya tekanan dari tim lawan. Tujuan dari melakukan *service* sendiri dimana langsung memberikan serangan dari *serve* yang mematikan, namun saat pelaksanaan bola tidak dapat melewati net dan bola keluar lapangan sehingga lawan mendapat poin secara cuma-cuma karena kesalahan dari pemain itu sendiri. Tim ini perlu meningkatkan teknik *service* pada keterampilan bermainnya, agar tidak terjadi kesalahan yang dapat merugikan timnya sendiri.

Dari rincian di atas menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 137 kali. Kegagalan kelima yang paling sering terjadi pada keterampilan bermain *receive* sebanyak 6 kali dengan prosentase 4%. Dari beberapa bentuk kesalahan pada keterampilan bermain *receive* yang paling banyak gagal yaitu ketika bola langsung menyentuh lapangan di posisi tertentu, pada posisi 1 sebanyak 2 kali dengan persentase 33%, pada posisi 5 sebanyak 1 kali dengan persentase 17% dan pada posisi 6 sebanyak 2 kali dengan prosentase 33%. Kegagalan ini dapat terjadi dikarenakan sering kali adanya salah paham antar teman satu tim saat akan menerima bola *service*, sehingga perlu adanya komunikasi antar rekan saat permainan berlangsung serta konsentrasi dan fokus pada permainan sehingga dapat dengan mudah mengetahui arah bola akan jatuh pada siapa dan di posisi mana. Sehingga kesalahan kecil yang dapat merugikan dan membuang poin tidak akan terjadi.

Dari rincian tersebut menunjukkan total keseluruhan aktifitas kegagalan yang sering terjadi pada tim Jakarta Garuda sebanyak 137 kali. Kegagalan keenam yang sering terjadi ada pada keterampilan bermain *toss* sebanyak 5 kali dengan persentase 4%. Bentuk kegagalan yang dilakukan meliputi umpan terlalu rendah sebanyak 2 kali dengan persentase 40%, umpan tidak akurat sebanyak 2 kali dengan prosentase 40% dan umpan yang terlalu masuk ke area permainan lawan sebanyak 1 kali dengan persentase 20%. Keterampilan bermain *toss* juga sangat berpengaruh penting terutama dalam membantu *spiker* memberikan serangan. Apabila umpan yang diberikan *tosser* sangat maka serangan yang dilakukan *spiker* peluang berhasilnya pun juga banyak, begitupun sebaliknya. Namun *passing* yang dilakukan rekan pun juga harus tepat kepada *tosser*, agar *tosser* juga tidak kesulitan untuk memberikan umpan kepada *spiker*. Tiga keterampilan bermain ini yaitu *receive*, *toss* dan *spike* merupakan rangkaian keterampilan bermain yang berurutan dan saling berpengaruh terhadap suatu permainan tim.

Dari keseluruhan menunjukkan total kegagalan yang sering terjadi pada pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 tim Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel adalah *block* sebanyak 53 kali dengan persentase sebesar 39% dari total aktifitas kegagalan sebanyak 137 kali. Bentuk kegagalan *block* yang sering terjadi yaitu *block* sama sekali tidak menyentuh bola pada *block* posisi 3 sebanyak 15 kali dengan persentase sebesar 28%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelemahan tim Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel yang berlaga di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 terletak pada keterampilan bermain *block*.

## 5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu :

1. Jakarta Garuda melawan Surabaya Bhayangkara Samator pada pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 kegagalan Jakarta Garuda untuk meraih kemenangan dipengaruhi oleh kegagalan *block* sebanyak 54 kali dengan prosentase 36%. Kegagalan *block* yang banyak terjadi pada saat *block* sama sekali tidak menyentuh bola pada *block* posisi 2 sebanyak 18 kali dengan prosentase 33%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelemahan tim yang berlaga di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 terletak pada keterampilan bermain *block* dengan total aktifitas kegaglan tim Jakarta Garuda sebanyak 152 kali dari total aktifitas 694 kali.

2. Jakarta Garuda melawan Palembang Bank Sumselbabel. Pada pertandingan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 kegagalan Jakarta Garuda untuk meraih kemenangan dipengaruhi oleh kegagalan *block* sebanyak 53 kali dengan prosentase 39%. Kegagalan *block* yang paling sering terjadi pada saat *block* sama sekali tidak menyentuh bola pada *block* posisi 3 sebanyak 15 kali dengan prosentase 28%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan kelemahan tim yang berlaga di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 terletak pada keteampilan bermain *block* dengan total aktifitas kegagalan tim Jakarta Garuda sebanyak 137 kali dari total aktifitas 606 kali.

### Rekomendasi

Saran yang dapat disampaikan penulis bagi pembaca dan khususnya bagi tim Jakarta Garuda antara lain meliputi :

1. Tim Jakarta Garuda perlu memperbaiki keterampilan *non scoring skill* sebagai penunjang keterampilan *scoring skill*.
2. Tidak dapat dipungkiri bahwa jam terbang dari tim Jakarta Garuda dibandingkan dengan tim lawan di seri pertama putaran pertama pada Proliga tahun 2020 masih kurang di tingkat kejuaraan bolavoli profesional sehingga kemungkinan menyebabkan faktor-faktor lain yang menyebabkan kegagalan terjadi termasuk pada keterampilan bermainnya, sehingga perlu banyak berlatih dengan dihadapkan dengan lawan yang jauh lebih baik (senior) agar mampu mengimbangi baik secara mental, keterampilan bermain dan faktor yang lain.
3. Diharapkan lebih meningkatkan keterampilan bermain bolavoli pada keterampilan bermain *block*, baik secara individu maupun kerjasama tim. Dikarenakan pada pertandingan ini saat melawan Surabaya Bhayangkara Samator maupun melawan Palembang Bank Sumselbabel kegagalan *block* banyak sama-sama terjadi pada kegagalan *block*.
4. Kegagalan sering terjadi karena kurangnya penguasaan dan kurang tepatnya pemain dalam melakukan keterampilan bermain. Dan dengan hasil penelitian ini pelatih bisa memperbaiki setiap kekurangan baik secara individu maupun secara tim.
5. Bagi pembaca yang akan melakukan penelitian dengan masalah yang hampir sama, disarankan untuk menggunakan bantuan dari aplikasi atau *software* yang telah diujikan. Serta dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur dipanjatkan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Analisis Kegagalan Keterampilan Bermain Tim Bolavoli Putra

Jakarta Garuda di Seri Pertama Putaran Pertama pada Proliga Tahun 2020”. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, dorongan, serta bimbingan dan semangat kepada:

1. Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes. selaku Rektor di Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan kesempatan dalam menempuh pendidikan di unesa.
2. Dr. Setyo Hartoto, M.kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga di Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan pengarahan dan motivasi dalam pendidikan yang ditempuh.
3. Dr. Irmantara Subagio, M.Kes. selaku ketua jurusan Fakultas Ilmu Olahraga di Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan dukungan dan monitoring dalam menyelesaikan semua pendidikan.
4. Drs. Machfud Irsyada, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Bapak I Dewa Made Aryananda W. K, S.Pd., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan yang sangat positif dan semangat.
6. Kepada Ibu dan keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat untuk cepat menyelesaikan proposal penelitian ini dan selalu berdo'a akan kesuksesan saya.
7. Kepada keluarga besar Bapak Yudho Pramono yang selalu memberikan perlindungan dan dukungan secara finansial serta didikan yang sangat luar biasa.
8. Teman-teman Mila, Shovi, Risna dan Nathalia yang telah bersedia mendengarkan keluh kesah saya selama proses pengerjaan skripsi ini.
9. Gita dan Linda yang telah meluangkan waktu membantu dalam pengeditan, teman yang selalu saya repotkan selama proses pengerjaan skripsi saya ini, serta selalu memberikan *support* yang tiada hentinya. Semoga persaudaraan ini tetap terjaga hingga kita berkeluarga masing-masing.
10. Imam Prayogo selaku teman dekat yang telah menemani setiap proses saya. Terimakasih atas do'a dan kasih sayangnya. Serta selalu memberi dukungan penuh, memperlancar dan memberika motivasi untuk proses penyelesaian proposal penelitian ini.
11. Teman KKN 97 Sukorejo terimakasih telah memberikan makna kekeluargaan yang sangat luar biasa. Apapun perbedaan kita kalian mengajarkan rasa saling toleransi satu sama lain, mengajarkan ku hidup mandiri bersama kalian di kampung KKN.
12. Teman PLP SMPN 13 Surabaya terimakasih telah meberikan pelajaran yang sangat luar biasa dari pengalaman kita melalui masa-masa sulit saat menjalankan PLP, membantuku dalam masalah yang sempat datang di kelompok kita.
13. Kepada teman-teman Pendidikan Kepelatihan Olahraga khususnya angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama kurang lebih 4 tahun ini.

14. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini dengan baik dan lancar.

## REFERENSI

- Abdul Azis, M., & Sudijandoko, A. (2020). Analisis Statistik Keterampilan Bermain Bolavoli Tim Putra Kabupaten Sidoarjo Pada Final Pekan Olahraga Provinsi Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3).
- Afdi, R. B., Zulman, Z., & Asmi, A. (2019). Pengaruh Model Latihan Passing Terhadap Kemampuan Passing Bawah Dan Passing Atas Pemain Bolavoli. *Sport Science*, 19(1), 33–40.
- Bolling, C., Van Mechelen, W., Pasman, H. R., & Verhagen, E. (2018). Context matters: revisiting the first step of the ‘sequence of prevention’ of sports injuries. *Sports Medicine*, 48(10), 2227–2234.
- Chernozub, A., Danylchenko, S., Imas, Y., Ieremenko, N., Korobeynikov, G., Korobeynikova, L., Potop, V., Cynarski, W. J., & Gorashchenko, A. (2019). *Peculiarities of correcting load parameters in power training of mixed martial arts athletes*.
- Corrêa, U. C., Oliveira, T. A. C. de, Clavijo, F. A. R., Leticia da Silva, S., & Zalla, S. (2020). Time of ball possession and visual search in the decision-making on shooting in the sport of futsal. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 20(2), 254–263.
- Effendy, B. A., & Rifki, M. S. (2019). Penerapan model latihan drills for game-like situation Untuk meningkatkan kemampuan servis atas Bolavoli klub activa lintau. *JURNAL STAMINA*, 2(2), 46–52.
- Firdaus, H. & T. H. (2014). Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian (Part-Method) dan Metode Pembelajaran Keseluruhan (Whole-Method) Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Melakukan Smash Bolavoli (Studi Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Kamal). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02(02), 363–368.
- Haq, A., & Hermanzoni, H. (2019). Analisis Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Atlet Bolavoli Putra Klub Ikatan Pemuda Tanjung Betung Kabupaten Pasaman. *Jurnal JPDO*, 2(1), 294–299.
- Harsono. (2015). *Kepelatihan Olahraga*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga (edisi kedua)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maslennikov, A., Soloviev, M., Vakalova, L., Zaiko, D., & Dmitriev, I. (2019). Improvement of physical condition of football referees by athletics. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(1), 8–15. <https://doi.org/10.7752/jpes.2019.s1002>
- Nurchaya, Y., Stiadi, D., & Syamsudar, B. (2020). Use of audio-visual media on training basic skills in passing and shooting in futsal sports. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4), 42050.
- Otte, F. W., Davids, K., Millar, S.-K., & Klatt, S. (2020). Specialist role coaching and skill training periodisation: a football goalkeeping case study. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 15(4), 562–575.
- Panjaitan, J. G. (2020). Analisa Kemampuan Servis Permainan Bola Voli Antara Tim Putra-Putri Pelajar Indonesia Dan Malaysia Pada Pertandingan Asean School Games Ke-11 Tahun 2019. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1, 147–155.
- Ramadanti, W. K. (2020). *Perbedaan Tingkat Keterampilan Gerak Setting Permainan Bolavoli Elite Atlet Pelajar Tim Indonesia Dan Tim Malaysia Pada Pertandingan Asean School Games Ke-11 Tahun 2019*. Universitas Negeri Semarang.
- Sah, M. A., & Irsyada, M. (2019). Indikator Permainan Bolavoli Top Putra Indonesia 2018. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 2(1).
- Saputra, N., & Aziz, I. (2020). Tinjauan Tingkat Kondisi Fisik Pemain Bolavoli Putra Sma 2 Pariaman. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 32–38.
- Setiawan, M. R., & Mintarto, E. (2017). Profil kondisi fisik atlet lari sprint Ronggolawe atletik club Kabupaten Tuban. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 2(1), 1–6.
- Silva, Miguel, Lacerda, Daniel dan Joao, Paulo Vicente. 2014. “*Game-Related Volleyball Skills that Influence Victory*”. Vol. 41/2014 (173-179). University of Tras-os-Montes and Alto Douro. Vila Real.
- Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Syaiin, A., & Irsyada, M. (2018). Analisis Kegagalan Keterampilan Bermain Bolavoli Tim Putra Bhayangkara Surabaya Samator di Final PGN Livoli Divisi Utama di Blora Jawa Tengah Tahun 2016. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 3(1).