

KARAKTERISTIK *ATTACK* BOLAVOLI PUTRA PADA *FINAL* PIALA DUNIA *FIVB* TAHUN 2019

ANDRE EKO SAPUTRO*, MACHFUD IRSYADA

S1-Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
[*andresaputro16060474056@mhs.unesa.ac.id](mailto:andresaputro16060474056@mhs.unesa.ac.id) [*Cakpoed_voli@yahoo.com](mailto:Cakpoed_voli@yahoo.com)

Abstrak

Karakteristik *attack* bolavoli merupakan suatu pola serangan bolavoli yang meliputi ketrampilan teknik maupun strategi. Piala Dunia *FIVB* merupakan salah satu kejuaraan bolavoli antar negara di dunia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik *attack* bolavoli putra pada *final* Piala Dunia *FIVB* 2019. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan analitik. Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada Piala Dunia *FIVB* 2019 tanggal 14 oktober 2019 di Hiroshima *prefectual sports center*. Teknik pengumpulan data dilakukan pengamatan secara langsung oleh peneliti terhadap data sekunder saat pertandingan *final* piala dunia *FIVB* 2019. Teknik analisis data yang digunakan yaitu persentase dan rata-rata. Jumlah keseluruhan aktifitas ketrampilan *attack* sebanyak 229 kali, terdiri atas *open spike* 88 kali, *semi spike* 7 kali, *quick spike* 38 kali, *back attack* 45 kali, *tip ball* 39 kali, *passing* langsung 12 kali. Simpulan dari penelitian ini yaitu *open spike* sering terjadi pada posisi 4 dengan arah bola ke posisi 5, *semi spike* sering terjadi pada posisi 4 dengan arah bola ke posisi 5, *quick spike* sering terjadi pada posisi 3 dengan arah bola ke posisi 5, *back attack* sering terjadi pada posisi 1 dengan arah bola ke posisi 1, *tip ball* sering terjadi pada posisi 4 dengan arah bola ke posisi 3, dan *passing* langsung sering terjadi pada posisi 5 dengan arah bola ke posisi 6.

Kata kunci: Karakteristik, *Attack*, Bolavoli, Piala Dunia

Abstract

Volleyball attack characteristic is a volleyball attack pattern which includes technical skills and strategies. World cup FIVB is a one of volleyball championship between countries in the world. Purpose of this research is to know of men's volleyball characteristic in final world cup FIVB 2019. This research used quantitativ method with an analytic approach. Based on the data obtained at the world cup FIVB 2019 on 14th march 2019 in Hiroshima prefectual sports center. The data collection technique was carried out by direct observation by the researcher of secondary data during the final match world cup FIVB 2019. The data analysis technique used is percentage and mean. The total of attack skill activities was 229 times, consists of open spike 88 times, semi spike 7 times, quick spike 38 times, back attack 45 times, tip ball 39 times, direct pass 12 times. The conclusion of this research is open spike often occur in position 4 with the ball going to position 5, semi spike often occur in position 4 with the ball going to position 5, quick spike often occur in position 3 with the ball going to position 5, back attack often occur in position 1 with the ball going to position 1, tip ball often occur in position 4 with the ball going to position 3, and direct pass often occur in position 5 with the ball going to position 6.

Keywords: Characteristics, Attack, Volleyball, World Cup

PENDAHULUAN

Bolavoli merupakan permainan yang sangat menarik dan unik, dimana masing – masing pemain harus memiliki kemampuan bekerjasama secara solid dalam satu tim, dan secara individu setiap pemain harus memiliki kemampuan mengambil keputusan dengan cepat dan tepat (Dearing;2003). Olahraga permainan ini tergolong olahraga beregu atau tim, yang terdiri dari 6 orang pemain setiap tim.

Permainan ini menggunakan bola untuk dipantulkan (di-*volley*) di udara hilir mudik di atas net (jaring), dengan ketentuan setiap tim memiliki maksimal 3 kali kesempatan mem-*volley* bola di masing – masing area lapangan. Permainan akan berakhir jika salah satu tim telah mendapatkan poin 25. Dengan 2 atau 3 set kemenangan, sesuai kesepakatan bersama. Permainan ini dapat dimainkan dilapangan terbuka (*outdoor*) dan lapangan tertutup (*indoor*).

Dalam permainan bolavoli, terdapat beberapa ketrampilan yang harus dikuasai, seperti tehnik dasar maupun tehnik lanjutan, salah satunya adalah *Attack*. Serangan (*Attack*) merupakan suatu upaya serangan permainan bolavoli yang digunakan untuk memperoleh poin. Adapun berdasarkan ketinggian bola bahwa *spike (smash)* bolavoli ada 3 yaitu *open spike*, *semi spike* dan *quick spike* (Pardijono, dkk 2015:17). Untuk *open spike* dapat dilakukan di berbagai posisi seperti posisi 4, posisi 2, *back attack* posisi 1 dan lain - lain. *Semi spike* juga dapat dilakukan berbagai di posisi seperti, posisi 2, posisi 4, *back attack* 6 dan lain – lain. Untuk *quick spike* dapat dilakukan di posisi 3, dengan beberapa jenis *quick* seperti, *quick* depan, *quick* potong, diposisi 2 dengan *quick* back, dan *quick* jangkit. Selain itu, serangan bolavoli juga dapat dilakukan dengan cara lain seperti, *tip ball* yakni upaya serangan yang dilakukan dengan cara meletakkan bola di area kosong daerah lawan dengan kecepatan rendah. Dan *passing* langsung yakni suatu serangan yang dilakukan dengan cara *passing* ke area lawan secaralangsung.

Dengan berjalanya waktu, permainan bolavoli berkembang pesat hingga ke berbagai belahan dunia memainkan permainan ini. Karena permainan bolavoli merupakan permainan yang sangat menarik dan unik, dan membutuhkan kerjasama yang solid dalam suatu tim. Dan juga sangat disukai oleh semua kalangan usia, seperti usia anak – anak, remaja, maupun dewasa. Salah satu bukti berkembangnya olahraga permainan ini di dunia ialah dengan adanya *event* olahraga bergengsi yakni piala dunia bolavoli putra *FIVB* tahun 2019.

Piala dunia bolavoli putra *FIVB* merupakan salah satu kompetisi bolavoli internasional yang diikuti oleh tim nasional senior putra anggota *Federation Internationale de Volleyball (FIVB)*. *Event* ini digelar rutin di negara Jepang dan diikuti oleh 12 tim dengan rincian, 10 tim kualifikasi dan 2 tim undangan. Pada kejuaraan ini tim yang melaju ke babak *final* secara otomatis akan mendapatkan tiket menuju Olimpiade. Pada pertandingan *final* tersebut diduga terdapat beberapa karakteristik *attack*. Maka berdasarkan uraian di atas penulis ingin mengadakan penelitian tentang karakteristik *attack* bolavoli putra pada *final* piala dunia *FIVB* tahun 2019.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitik. Deskriptif analitik yaitu menganalisa dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan (Arikunto 1990:5-6). Metode yang digunakan bersifat analisis dokumen yang memiliki arti penelitian yang dilakukan atas informasi yang didokumentasikan baik melalui rekaman, tulisan, gambar, maupun suara. Dalam analisis data, penelitian deskriptif kuantitatif dapat menggunakan statistik deskriptif yang diarahkan pada pencarian mean (rata-rata) dan persentase (Musfiqon, 2012:62).

Sasaran Penelitian

Adapun sasaran penelitian ini adalah pada pertandingan *final* putra piala dunia *FIVB* tahun 2019.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan selama 2 hari yakni pada tanggal 04 dan 05 januari 2021, untuk *me-replay* data sekunder berulang kali dengan tujuan ketelitian dalam pengambilan data.

Instrument Penelitian

Pada pengambilan data ini memerlukan beberapa instrumen seperti, laptop, data sekunder (video), alat tulis, form pengambilan data dan lain - lainnya. Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap data sekunder yang telah didownload sebelumnya. Data yang dianalisis meliputi jumlah *attack* pada pertandingan *final* putra piala dunia *FIVB* 2019. Berikut merupakan form pengambilan data penelitian :

Tabel 1. Form Pengambilan Data

(Bungin, 2006:172)

Ketrampilan	Jumlah	Persentase
<i>Open Spike</i>		
<i>Semi Spike</i>		
<i>Quick Spike</i>		
<i>Back Attack</i>		
<i>Tip Ball</i>		
<i>Passing Langsung</i>		

Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap sumber data sekunder dari hasil unggahan video youtube yang telah ada. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat tulis, *form* data, dan laptop untuk memutar video. Data yang dianalisis meliputi jumlah *attack*, dalam pertandingan *final* piala dunia *FIVB* tahun 2019.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni dengan menggunakan rumus rata – rata dan persentase dengan cara menghitung *keterampilan attack* pada *final* bolavoli putra piala dunia *FIVB* tahun 2019 pada saat bermain dengan nilai dibawah ini.

- 1) Mean (rata –rata)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = rata – rata

$\sum X$ = jumlah nilai

N =jumlah individu

(Sudjana, 2005:67)

- 2) Persentase

$$\text{Persentase} = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Fx =Frekuensi Individu

N = Jumlah Kejadian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian karakteristik *attack* bolavoli putra pada *final* piala dunia *FIVB* tahun 2019. Data yang diperoleh adalah hasil observasi langsung peneliti terhadap data sekunder dan terdapat 6 karakteristik *attack* yang diamati oleh peneliti yakni, *open spike*, *semi spike*, *quick spike*, *back attack*, *tip ball* dan *passing* langsung. Berikut merupakan deskripsi data hasil penelitian yang diakumulasikan dari kedua tim yang bertanding di final yang disajikan dalam bentuk tabel pengambilan jumlah dan persentase tiap – tiap teknik *attack* permainan bolavoli.

Tabel 2. Aktifitas *Open Spike*

Open Spike	Jumlah	Persentase
Lolos <i>Block Ace</i>	23	26,14%
Lolos <i>Block Rally</i>	14	15,91%
Lolos <i>Block Failed</i>	08	9,09%
Kena <i>Block Ace</i>	21	23,86%
Kena <i>Block Rally</i>	12	13,64%
Kena <i>Block Failed</i>	10	11,36%
Jumlah	88	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *open spike* terjadi sebanyak 88 kali, dengan rincian lolos *block ace* 23 kali (26,14%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 5 kali (21,74%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 18 kali (78,26%). Lolos *block rally* 14 kali (15,91%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 8 kali (57,14%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 6 kali (42,86%). Lolos *block failed* 8 kali (9,09%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 3 kali (37,50%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 5 kali (62,50%).

Kena *block ace* 21 kali (23,86%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 6 kali (28,57%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 15 kali (71,43%). Kena *block rally* 12 kali (13,64%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 3 kali (25,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 9 kali (75,00%). Kena *block failed* 10 kali (5,24%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 3 kali (30,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 7 kali (70,00%).

Tabel 3. Aktifitas *Semi Spike*

Semi Spike	Jumlah	Persentase
Lolos <i>Block Ace</i>	1	14,29%
Lolos <i>Block Rally</i>	0	0,00%
Lolos <i>Block Failed</i>	0	0,00%
Kena <i>Block Ace</i>	1	14,29%
Kena <i>Block Rally</i>	3	42,86%
Kena <i>Block Failed</i>	2	28,57%
Jumlah	7	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *semi spike* terjadi sebanyak 7 kali, dengan rincian lolos *block ace* 1 kali (14,29%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (100,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%). Lolos *block rally* 0 kali (0,00%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%). Lolos *block failed* 0 kali (0,00%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%).

Kena *block ace* 1 kali (14,29%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 1 kali (100,00%). Kena *block rally* 3 kali (42,86%). dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 3 kali (100,00%). Kena *block failed* 2 kali (28,57%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (50,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 1 kali (50,00%).

Tabel 4. Aktifitas *Quick Spike*

Quick Spike	Jumlah	Persentase
Lolos <i>Block Ace</i>	19	50,00%
Lolos <i>Block Rally</i>	5	13,16%
Lolos <i>Block Failed</i>	1	2,63%
Kena <i>Block Ace</i>	4	10,53%
Kena <i>Block Rally</i>	8	21,05%
Kena <i>Block Failed</i>	1	2,63%
Jumlah	38	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *quick spike* terjadi sebanyak 38 kali, dengan rincian lolos *block ace* 19 kali (50,00%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 4 kali (21,05%), *attack* diposisi (3) sebanyak 15 kali (78,95%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%). Lolos *block rally* 5 kali (13,16%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 5 kali (100,00%), *attack* diposisi (4)

sebanyak 0 kali (0,00%). Lolos *block failed* 1 kali (2,63%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (100,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%).

Kena *block ace* 4 kali (10,53%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 4 kali (100,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%). Kena *block rally* 8 kali (21,05%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (12,50%), *attack* diposisi (3) sebanyak 7 kali (87,50%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%). Kena *block failed* 1 kali (2,63%), dengan rincian *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 1 kali (100,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%).

Tabel 5. Aktifitas *Back Attack*

Back Attack	Jumlah	Persentase
Lolos <i>Block Ace</i>	21	46,67%
Lolos <i>Block Rally</i>	9	20,00%
Lolos <i>Block Failed</i>	3	6,67%
Kena <i>Block Ace</i>	6	13,33%
Kena <i>Block Rally</i>	3	6,67%
Kena <i>Block Failed</i>	3	6,67%
Jumlah	45	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *back attack* terjadi sebanyak 45 kali, dengan rincian lolos *block ace* 21 kali (46,67%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 11 kali (52,38%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 10 kali (47,62%). Lolos *block rally* 9 kali (20,00%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 6 kali (66,67%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 3 kali (33,33%). Lolos *block failed* 3 kali (6,67%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 1 kali (33,33%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 2 kali (66,67%).

Kena *block ace* 6 kali (13,33%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 4 kali (66,67%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 2 kali (33,33%). Kena *block rally* 3 kali (6,67%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 3 kali (100,00%).

Kena *block failed* 3 kali (6,67%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 3 kali (100,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Tabel 6. Aktifitas *Tip Ball*

Tip Ball	Jumlah	Persentase
Lolos <i>Block Ace</i>	5	12,82%
Lolos <i>Block Rally</i>	20	51,28%
Lolos <i>Block Failed</i>	3	7,69%
Kena <i>Block Ace</i>	1	2,56%
Kena <i>Block Rally</i>	8	20,51%
Kena <i>Block Failed</i>	2	5,13%
Jumlah	39	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *tip ball* terjadi sebanyak 39 kali, dengan rincian lolos *block ace* 5 kali (12,82%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (20,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 2 kali (40,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 2 kali (40,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Lolos *block rally* 20 kali (51,28%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 2 kali (10,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 7 kali (35,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 2 kali (10,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 5 kali (25,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 4 kali (20,00%).

Lolos *block failed* 3 kali (7,69%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 1 kali (33,33%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 2 kali (66,67%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Kena *block ace* 1 kali (2,56%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 1 kali (100,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Kena *block rally* 8 kali (20,51%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (12,50%), *attack* diposisi (3) sebanyak 1 kali (12,50%), *attack* diposisi (4) sebanyak 6 kali (75,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Kena *block failed* 2 kali (5,13%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 1 kali (50,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 1 kali (50,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Tabel 7. Aktifitas *Passing Langsung*

Passing Langsung	Jumlah	Persentase
Lolos <i>Block Ace</i>	0	0,00%
Lolos <i>Block Rally</i>	7	58,33%
Lolos <i>Block Failed</i>	4	33,33%
Kena <i>Block Ace</i>	0	0,00%
Kena <i>Block Rally</i>	0	0,00%
Kena <i>Block Failed</i>	1	8,33%
Jumlah	12	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *passing langsung* terjadi sebanyak 12 kali, dengan rincian lolos *block ace* 0 kali (0,00%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Lolos *block rally* 7 kali (58,33%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (14,29%), *attack* diposisi (3) sebanyak 2 kali (28,57%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 3 kali (42,86%), *attack* diposisi (6) sebanyak 1 kali (14,29%).

Lolos *block failed* 4 kali (33,33%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 1 kali (25,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 2 kali (50,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 1 kali (25,00%).

Kena *block ace* 0 kali (0,00%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

Kena *block rally* 0 kali (0,00%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 0 kali (0,00%).

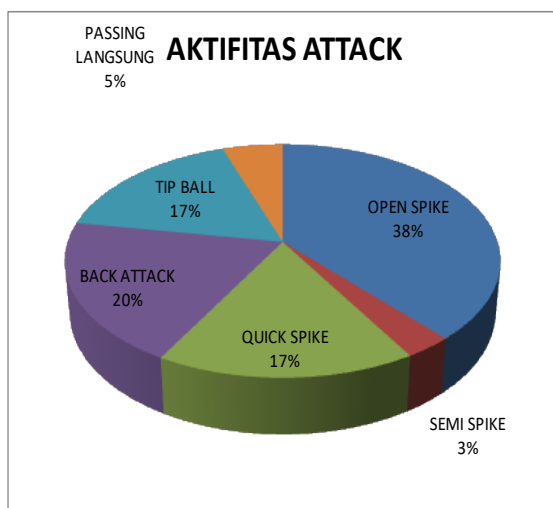
Kena *block failed* 1 kali (8,33%), dengan rincian *attack* diposisi (1) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (2) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (3) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (4) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (5) sebanyak 0 kali (0,00%), *attack* diposisi (6) sebanyak 1 kali (100,00%).

Tabel 8. Total Aktifitas *Attack*

Passing Langsung	Jumlah	Persentase
<i>Open Spike</i>	88	38,43%
<i>Semi Spike</i>	7	3,06%
<i>Quick Spike</i>	38	16,59%
<i>Back Attack</i>	45	19,65%
<i>Tip Ball</i>	39	17,03%
<i>Passing Langsung</i>	12	5,24%
Jumlah	229	100,00%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *attack* terjadi sebanyak 229 kali, dengan rincian *open spike* 88 kali (38,43%), *semi spike* 7 kali (3,06%), *quick spike* 38 kali (16,59%), *back attack* 45 kali (19,65%), *tip ball* 39 kali (17,03%), dan *passing langsung* 12 kali (5,24%).

Gambar 1. Diagram Aktifitas *Attack*



Pada diagram diatas dapat diketahui bahwa pada pertandingan bolavoli putra *final* piala dunia *FIVB* tahun 2019 ketrampilan *open spike* terjadi sebesar (38%), *back attack* sebesar

(20%), *quick spike* sebesar (17%), *tip ball* sebesar (17%), *passing langsung* sebesar (5%) dan *semi spike* sebesar (3%). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa ketrampilan *attack* yang paling sering dilakukan ialah ketrampilan *attack open spike*.

Tabel 9. Total Aktifitas *Attack* Berdasarkan (Posisi *Attack*)

Ketrampilan	POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6
<i>Open Spike</i>	0	28	0	60	0	0
<i>Semi Spike</i>	0	2	0	5	0	0
<i>Quick Spike</i>	0	6	32	0	0	0
<i>Back Attack</i>	25	0	0	0	0	20
<i>Tip Ball</i>	4	9	5	17	0	4
<i>Passing Langsung</i>	0	2	2	0	5	3
Jumlah	29	47	39	82	5	27
Persentase	12,66%	20,52%	17,03%	35,81%	2,18%	11,79%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *attack* berdasarkan (posisi *attack*) terjadi sebanyak 229 kali, dengan rincian pada posisi 1 terjadi *attack* sebanyak 29 kali (12,66%), pada posisi 2 terjadi *attack* sebanyak 47 kali (20,52%), pada posisi 3 terjadi *attack* sebanyak 39 kali (17,03%), pada posisi 4 terjadi *attack* sebanyak 82 kali (35,81%), pada posisi 5 terjadi *attack* sebanyak 5 kali (2,18%), dan pada posisi 6 terjadi *attack* sebanyak 27 kali (11,79%).

Jika dilihat dari jenis ketrampilan *attack*, *open spike* pada posisi 1 terjadi sebanyak 0 kali, *open spike* pada posisi 2 terjadi sebanyak 28 kali, *open spike* pada posisi 3 terjadi sebanyak 0 kali, *open spike* pada posisi 4 terjadi sebanyak 60 kali, *open spike* pada posisi 5 terjadi sebanyak 0 kali, dan *open spike* pada posisi 6 terjadi sebanyak 0 kali.

Semi spike pada posisi 1 terjadi sebanyak 0 kali, *semi spike* pada posisi 2 terjadi sebanyak 2 kali, *semi spike* pada posisi 3 terjadi sebanyak 0 kali, *semi spike* pada posisi 4 terjadi sebanyak 5 kali, *semi spike* pada posisi 5 terjadi sebanyak 0 kali, dan *semi spike* pada posisi 6 terjadi sebanyak 0 kali.

Quick spike pada posisi 1 terjadi sebanyak 0 kali, *quick spike* pada posisi 2 terjadi sebanyak 6 kali, *quick spike* pada posisi 3 terjadi sebanyak 32 kali, *quick spike* pada posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, *quick spike* pada posisi 5 terjadi sebanyak

0 kali, dan *quick spike* pada posisi 6 terjadi sebanyak 0 kali.

Back attack pada posisi 1 terjadi sebanyak 25 kali, *back attack* pada posisi 2 terjadi sebanyak 0 kali, *back attack* pada posisi 3 terjadi sebanyak 0 kali, *back attack* pada posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, *back attack* pada posisi 5 terjadi sebanyak 0 kali, dan *back attack* pada posisi 6 terjadi sebanyak 20 kali.

Tip ball pada posisi 1 terjadi sebanyak 4 kali, *tip ball* pada posisi 2 terjadi sebanyak 9 kali, *tip ball* pada posisi 3 terjadi sebanyak 5 kali, *tip ball* pada posisi 4 terjadi sebanyak 17 kali, *tip ball* pada posisi 5 terjadi sebanyak 0 kali, dan *tip ball* pada posisi 6 terjadi sebanyak 4 kali.

Passing langsung pada posisi 1 terjadi sebanyak 0 kali, *passing* langsung pada posisi 2 terjadi sebanyak 2 kali, *passing* langsung pada posisi 3 terjadi sebanyak 2 kali, *passing* langsung pada posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, *passing* langsung pada posisi 5 terjadi sebanyak 5 kali, dan *passing* langsung pada posisi 6 terjadi sebanyak 3 kali.

Tabel 10. Total Aktifitas *Attack* Berdasarkan (Arah Bola)

Ketrampilan	POS 1	POS 2	POS 3	POS 4	POS 5	POS 6
<i>Open Spike</i>	32	0	0	0	48	8
<i>Semi Spike</i>	2	0	0	0	5	0
<i>Quick Spike</i>	13	0	0	0	25	0
<i>Back Attack</i>	29	0	0	0	11	5
<i>Tip Ball</i>	0	10	10	10	1	8
<i>Passing</i> Langsung	0	1	1	2	1	7
Jumlah	76	11	11	12	91	28
Persentase	33,19%	4,80%	4,80%	5,24%	39,74%	12,23%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *attack* berdasarkan (arah bola) terjadi sebanyak 229 kali, dengan rincian arah bola *attack* ke posisi 1 terjadi sebanyak 76 kali (33,19%), arah bola *attack* ke posisi 2 terjadi sebanyak 11 kali (4,80%), arah bola *attack* ke posisi 3 terjadi sebanyak 11 kali (4,80%), arah bola *attack* ke posisi 4 terjadi sebanyak 12 kali (5,24%), arah bola *attack* ke posisi 5 terjadi sebanyak 91 kali (39,74%), dan arah bola *attack* ke posisi 6 terjadi sebanyak 28 kali (12,23%).

Jika dilihat dari jenis ketrampilan *attack*, arah bola *open spike* ke posisi 1 terjadi sebanyak 32 kali, arah bola *open spike* ke posisi 2 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *open spike* ke posisi

3 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *open spike* ke posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *open spike* ke posisi 5 terjadi sebanyak 48 kali, dan arah bola *open spike* ke posisi 6 terjadi sebanyak 8 kali.

Arah bola *semi spike* ke posisi 1 terjadi sebanyak 2 kali, arah bola *semi spike* ke posisi 2 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *semi spike* ke posisi 3 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *semi spike* ke posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *semi spike* ke posisi 5 terjadi sebanyak 5 kali, dan arah bola *semi spike* ke posisi 6 terjadi sebanyak 0 kali.

Arah bola *quick spike* ke posisi 1 terjadi sebanyak 13 kali, arah bola *quick spike* ke posisi 2 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *quick spike* ke posisi 3 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *quick spike* ke posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *quick spike* ke posisi 5 terjadi sebanyak 25 kali, dan arah bola *quick spike* ke posisi 6 terjadi sebanyak 0 kali.

Arah bola *back attack* ke posisi 1 terjadi sebanyak 29 kali, arah bola *back attack* ke posisi 2 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *back attack* ke posisi 3 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *back attack* ke posisi 4 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *back attack* ke posisi 5 terjadi sebanyak 11 kali, dan arah bola *back attack* ke posisi 6 terjadi sebanyak 5 kali.

Arah bola *tip ball* ke posisi 1 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *tip ball* ke posisi 2 terjadi sebanyak 10 kali, arah bola *tip ball* ke posisi 3 terjadi sebanyak 10 kali, arah bola *tip ball* ke posisi 4 terjadi sebanyak 10 kali, arah bola *tip ball* ke posisi 5 terjadi sebanyak 1 kali, dan arah bola *tip ball* ke posisi 6 terjadi sebanyak 8 kali.

Arah bola *passing* langsung ke posisi 1 terjadi sebanyak 0 kali, arah bola *passing* langsung ke posisi 2 terjadi sebanyak 1 kali, arah bola *passing* langsung ke posisi 3 terjadi sebanyak 1 kali, arah bola *passing* langsung ke posisi 4 terjadi sebanyak 2 kali, arah bola *passing* langsung ke posisi 5 terjadi sebanyak 1 kali, dan arah bola *passing* langsung ke posisi 6 terjadi sebanyak 7 kali.

Tabel 11. Total Aktifitas *Attack* Berdasarkan (Lolos & Kena Block)

Ketrampilan	Lolos <i>Block</i>	Kena <i>Block</i>
<i>Open Spike</i>	45	43
<i>Semi Spike</i>	1	6
<i>Quick Spike</i>	25	13
<i>Back Attack</i>	33	12
<i>Tip Ball</i>	28	11
<i>Passing</i> Langsung	11	1
Jumlah	143	86
Persentase	62,45%	37,55%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *attack* berdasarkan (lolos & kena *block*) terjadi sebanyak 229 kali, dengan rincian total *attack* lolos *block* terjadi sebanyak 143 kali (62,45%) dan total *attack* kena *block* terjadi sebanyak 86 kali (37,55%). Sedangkan jika dilihat dari jenis ketrampilan *attack*, *open spike* yang lolos *block* terjadi sebanyak 45 kali dan *open spike* yang kena *block* terjadi sebanyak 43 kali. *Semi spike* yang lolos *block* terjadi sebanyak 1 kali dan *semi spike* yang kena *block* terjadi sebanyak 6 kali. *Quick spike* yang lolos *block* terjadi sebanyak 25 kali dan *quick spike* yang kena *block* terjadi sebanyak 13 kali. *Back attack* yang lolos *block* terjadi sebanyak 33 kali dan *back attack* yang kena *block* terjadi sebanyak 12 kali. *Tip ball* yang lolos *block* terjadi sebanyak 28 kali dan *tip ball* yang kena *block* terjadi sebanyak 11 kali. *Passing* langsung yang lolos *block* terjadi sebanyak 11 kali dan *back attack* yang kena *block* terjadi sebanyak 1 kali.

Tabel 12. Total Aktifitas *Attack* Berdasarkan (*Ace*, *Rally*, *Failed*)

Ketrampilan	<i>Ace</i>	<i>Rally</i>	<i>Failed</i>
<i>Open Spike</i>	44	26	18
<i>Semi Spike</i>	2	3	2
<i>Quick Spike</i>	23	13	2
<i>Back Attack</i>	27	12	6
<i>Tip Ball</i>	6	28	5
<i>Passing</i> Langsung	0	7	5
Jumlah	102	89	38
Persentase	44,54%	38,86%	16,59%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa total aktifitas *attack* berdasarkan (lolos & kena *block*) terjadi sebanyak 229 kali, dengan rincian total *attack ace* terjadi sebanyak 102 kali (44,54%), total *attack rally* terjadi sebanyak 89 kali (38,86%) dan total *attack failed* terjadi sebanyak 38 kali (16,59%).

Sedangkan jika dilihat dari jenis ketrampilan *attack*, *open spike ace* terjadi sebanyak 44 kali, *open spike rally* terjadi sebanyak 26 kali, dan *open spike failed* terjadi sebanyak 18 kali. *Semi spike ace* terjadi sebanyak 2 kali, *semi spike rally* terjadi sebanyak 3 kali, dan *semi spike failed* terjadi sebanyak 2 kali. *Quick spike ace* terjadi sebanyak 23 kali, *quick spike rally* terjadi sebanyak 13 kali, dan *quick spike failed* terjadi sebanyak 2 kali. *Back attack ace* terjadi sebanyak 27 kali, *back attack rally* terjadi sebanyak 12 kali, dan *back attack failed* terjadi sebanyak 6 kali. *Tip ball ace* terjadi sebanyak 6 kali, *tip ball rally* terjadi sebanyak 28 kali, dan *tip ball failed* terjadi sebanyak 5 kali. *Passing* langsung *ace* terjadi sebanyak 0 kali, *passing* langsung *rally* terjadi sebanyak 7 kali, dan *passing* langsung *failed* terjadi sebanyak 5 kali.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *open spike* sering terjadi pada posisi 4 dengan arah bola ke posisi 5, *semi spike* sering terjadi pada posisi 4 dengan arah bola ke posisi 5, *quick spike* sering terjadi pada posisi 3 dengan arah bola ke posisi 5, *back attack* sering terjadi pada posisi 1 dengan arah bola ke posisi 1, *tip ball* sering terjadi pada posisi 4 dengan arah bola ke posisi 3, dan *passing* langsung sering terjadi pada posisi 5 dengan arah bola ke posisi 6.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis antara lain :

1) Staff kepelatihan hendaknya memberikan hasil analisis data pada pertandingan terdahulu, sebagai bahan untuk mengatur strategi dan evaluasi tim yang lebih baik pada Piala Dunia *FIVB* yang akan datang.

2) Dari hasil pengambilan data, *staff* kepelatihan dan tim nasional yang berkompetisi di Piala Dunia *FIVB* hendaknya mengetahui poin – poin apa yang membuat tim tersebut menjadi juara.

3) Penggunaan analisis data yang lebih sesuai selain menggunakan VIS terhadap ketrampilan *attack* tim maupun individu.

4) Dapat dijadikan acuan program latihan bagi pelatih- pelatih bolavoli internasional

pada Piala Dunia *FIVB* mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya sebagai peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. Machfud Irsyada, M.Pd. Dr. Or. Muhammad, M.Pd dan Tuter Jatmiko, S.Pd., M.Kes. selaku dosen penguji pada penelitian ini. Dan terima kasih kepada segenap pihak yang terkait dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.

Arikunto, Suharsimi. 1990. *Procedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Bina Aksara

Beutelstahl, Dieter. 2005. *Belajar Bermain Bolavoli*. Bandung. CV.Pioner Jaya

Bungin, Burhan M. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana

FIVB. 2011. *Choaches Manual*. Lausanne : Federation International Volleyball.

Harbach, B , Mokranil, D , Benzidanel, H , Bendehibal, D , Abdeli, S . (2016). The Effectiveness of the Usage of the Cooperative Learning in the Development of Certain Basic Competencies in Volleyball for 15-16 Years Old Pupils. *International Journal of Sport Culture and Science*, 4(2), 171- 176.

Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.

Palao, J. M., Santos, J. A., & Urena, A. (2007). Effect of the manner of spike execution on spike performance in volleyball. *International Journal of Performance Analysis of Sport*, 7 (2), 126-138.

Musfiqon, M. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya

Pardijono,dkk. 2015. *Buku Ajar Bolavoli (edisi revisi)*. Surabaya : Unesa University Press (Sudijono, 2010 : 19).

PP. PBVSI. (2005). *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta: PP. PBVSI.

Sujarwo. 2017. *Perkembangan Bolavoli Modern*. Uny Press. Yogyakarta

Syakur, M. 2016. *Karakteristik Permainan Bolavoli Putera Livoli 2014 di Probolinggo*.