

INDIKATOR PERMAINAN BOLAVOLI PROLIGA PUTRA 2023

Muhammad Nur Huda, Machfud Irsyada

(S1-Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya)

E-mail: Muhammad.19120@mhs.unesa.ac.id

Dikirim: 02-07-2023; Direview: 04-07-2023; Diterima: 05-07-2023;

Diterbitkan: 05-07-2023

Abstrak

Indikator permainan digunakan sebagai salah satu nilai atau alat yang digunakan sebagai tolak ukur suatu perkembangan atau kemajuan yang terjadi dalam suatu permainan. Sebuah kemajuan permainan dapat dipengaruhi oleh komposisi pemain dalam tim dan strategi yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas tentang kemajuan sebuah permainan bolavoli yang diambil dari sembilan indikator yang diaplikasikan pada empat tim yang bertanding pada *final four* proliga putra 2023 di gor tri dharma Gresik.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif non-eksperimen dengan jenis penelitian deskriptif. Dengan menjabarkan semua gejala atau fenomena yang terjadi dalam sebuah peristiwa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi.

Indikator permainan bolavoli pada *final four* proliga putra 2023 antara lain: indikator rata-rata durasi reli 5,64 detik, indikator rata-rata durasi reli tanpa kegagalan reli 5,76 detik. Indikator bola terbang dari semua set 13,16%, indikator bola terbang dari semua pertandingan 12,81%. Indikator dari kegagalan reli 22,00%. Indikator satu kali serangan reli yang berhasil dari semua reli 58,22%. Indikator satu kali serangan dan kegagalan reli dari semua reli 21,70%. Indikator dari struktur reli meliputi 3 bagian yakni kegagalan reli 21,87%, satu kali serangan reli 44,78%, lebih dari satu serangan reli 33,35%. Indikator rata-rata kontak dengan bola 4,11. Indikator keseimbangan serangan dan pertahanan 2,06%. Indikator porsi memenangkan reli dari servis sendiri 33,15%.

Kesimpulan dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa permainan bolavoli Indonesia cenderung lebih cepat, dengan satu kali perpindahan bola. Dalam permainan ini lebih sering terjadi satu kali serangan reli yang berhasil daripada kegagalan atau keberhasilan servis, maupun dua atau lebih serangan atau perpindahan bola. Karena tidak seimbang permainan. *Attack* lebih bagus daripada *defence* (dalam reli), begitu juga kemampuan servis yang masih lemah sehingga masih mudah diterima oleh lawan.

Kata Kunci: Indikator permainan, Bolavoli, Proliga putra 2023

Abstract

Game indicators are used as one of the values or tools used as a benchmark for a development or progress that occurs in a game. A game's progress can be influenced by the composition of the players in the team and the strategies used. This study aims to determine the quality of the progress of a volleyball game taken from nine indicators that are applied to the four teams competing in the 2023 men's prolige final at gor tri dharma Gresik. This research uses a non-experimental quantitative approach with a descriptive research type. By describing all the symptoms or phenomena that occur in an event. Collecting data using observation techniques.

Indicators for volleyball games in the 2023 men's prolige final four include: the average rally duration indicator of 5.64 seconds, the average rally duration indicator without pseudo rally of 5.76 seconds. The flying ball indicator of all sets is 13.16%, the flying ball indicator of all matches is 12.81%. The indicator of portion of pseudo rally is 22.00%. The indicator of a one attack rally out of all rally is 58.22%. The indicator of one and less attack rally out of all rally is 21.70%. Indicators of structure rally, include 3 parts is 21.87% pseudo rally, one attack rally 44.78%, more than one attack rally 33.35%. The average indicator of ball contact during is 4.11. The indicator of attack defend balance is 2.06%. The portion indicator won on own service of 33.15%.

The conclusion of this study can be said, Indonesian volleyball games tend to be faster, with one ball movement. In this game it is more common to have one successful rally strike than a failed or successful serve, or two or

more strikes or transfers of the ball. for not balancing the game. Attack is better than defense (in rallies), as well as weak service ability so that it is still easily accepted by opponents.

Keywords: Game indicators, Volleyball, Men's Proliga 2023

1. PENDAHULUAN

dimainkan oleh 2 regu yang saling berhadapan dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh net sebagai pembatas antar lapangan, bola yang dimainkan secara teratur melewati atas net sampai bola jatuh di area lawan (bola mati), dan mencegah usaha yang sama yang dilakukan oleh lawan. (Irsyada, 2000).

Permainan bolavoli merupakan olahraga yang kompleks, terdapat beberapa gabungan gerakan yang dikombinasikan dalam permainan ini, oleh karena itu permainan tidak mudah dimainkan oleh semua orang, butuh latihan yang sistematis untuk menguasai satu teknik dasar yang ada didalam permainan bolavoli. Akan tetapi hal ini tidak mempengaruhi dari kepopuleran dari permainan ini, dengan adanya *event-event* yang terdapat dipelosok dalam negeri hal ini menunjukkan bahwa bolavoli merupakan permainan yang digemari oleh masyarakat luas.

Proliga merupakan kompetisi permainan bolavoli antar klub profesional yang diselenggarakan oleh PBVSI disetiap tahunnya untuk menjaga popularitas dari cabang olahraga tersebut, dan tujuan lain dari diselenggarakannya proliga ini yakni untuk mengatasi dari kemunduran dalam segi pembinaan, kompetisi dan prestasi.

Keterampilan bermain pada permainan bolavoli harus dikuasai oleh setiap individu atlet demi mencapai sebuah prestasi yang tertinggi. Dengan begitu tidak muda setiap atlet memiliki kemampuan keterampilan yang bagus dengan waktu yang singkat, atlet harus melewati proses latihan yang sistematis dan berkelanjutan supaya pencapaian yang maksimal akan didapatkan. Dalam permainan bolavoli serangan disebut dengan *offensive* sedangkan pertahanan dinamakan *defensive* yang diterapkan setiap tim untuk mendapatkan poin dalam permainan (Zirhlioglu, 2023:21). Disetiap permainan terdapat beberapa teknik yang dilakukan didalam lapangan oleh setiap individu hal ini akan meningkatkan rasa tanggung jawab para pemain, oleh karena itu kemampuan individu harus ditambah lagi dengan melakukan latihan sesuai dengan karakteristik pemain tersebut yang dinamakan spesialisasi. Penilaian-penilaian yang ada dalam bolavoli mempunyai banyak aspek antara lain, penilaian individu dan juga penilaian tim. Dengan perkembangan zaman dan teknologi berdampak terhadap permainan bolavoli di era *modern*, maka dari itu membuat sebuah dorongan terhadap pelatih untuk menciptakan program latihan yang sesuai dengan permainan sekarang secara efektif dan efisien. Oleh karena itu indikator permainan harus terapkan untuk mengetahui sejauh mana sebuah permainan yang terjadi.

Indikator merupakan suatu nilai yang digunakan untuk menunjukkan sebuah perubahan pada suatu pertandingan dari waktu ke waktu secara langsung maupun tidak langsung. Dalam permainan bolavoli terdapat beberapa indikator-indikator yang menentukan sejauh mana ketercapaian keberhasilan suatu permainan. adapun faktor-faktor yang

mempengaruhi yakni materi pemain, strategi dan taktik yang diterapkan dan komposisi pemain dalam sebuah tim. Indikator dibutuhkan oleh setiap pelaku dalam sebuah kegiatan supaya mengetahui sejauh mana kegiatan tersebut telah berubah atau berkembang.

Seperti halnya yang dilakukan oleh FIVB telah melakukan analisis tentang indikator permainan dengan menyangkut aspek bolavoli modern (*Modern Volleyball Aspect*) yang diterapkan ada liga dunia untuk mengetahui kemajuan bolavoli dunia, hasil dari analisis dijadikan dalam sebuah buku atau laporan tahunan oleh FIVB. Adapun indikator yang diteliti yakni tentang kegagalan reli "*Pseudo Rally*", Adapun indikator yang diangkat sebagai berikut :

1. *Rally Duration With and Without Pseudo Rally*
Adalah durasi murni reli yang diambil dari *service* dan *receive*.
2. *Flying Ball*
Adalah bola terbang ketika terjadi reli, yang diambil dari durasi per set dan total durasi pertandingan.
3. *Pseudo Rally*
Adalah kegagalan reli yang meliputi kegagalan *service* dan keberhasilan *service*.
4. *One Attack Rally Out of All Rally (Without Pseudo Rally)*
Adalah satu kali serangan reli yang berhasil dari semua reli (tanpa kegagalan atau keberhasilan servis).
5. *One and Less Attack Rally Out of All Rally (With Pseudo Rally)*
Adalah satu serangan atau gagal dari semua reli dengan (kegagalan atau keberhasilan servis).
6. *Average Number of All Ball Contacts During One Rally (Without Pseudo Rally)*
Merupakan rata-rata kontak bola selama satu reli (tanpa kegagalan atau keberhasilan servis).
7. *Structure of Rally*
Adalah porsi dari kegagalan reli, satu kali serangan reli, dua atau lebih serangan reli.
8. *Attack-Defence Balance*
Merupakan keseimbangan serangan dan pertahanan yang diambil dari jumlah memenangkan reli dari servis lawan, di bagi dengan jumlah memenangkan reli dari servis sendiri.
9. *Portion of Rally Won on Own Service*
Ialah jumlah memenangkan reli dari servis sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang terdapat diatas, peneliti mengangkat sebuah penelitian untuk menganalisis Indikator Permainan Bolavoli Proliga Putra 2023.

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam analisis pertandingan bolavoli proliga putra 2023, berdasarkan dengan maksud dan tujuan yang ingin

dicapai yakni, menggunakan jenis pendekatan kuantitatif non eksperimen, dengan jenis penelitian deskriptif. Dimana hasil yang diajabarkan sesuai dengan gejala, fenomena atau suatu kejadian tertentu (Maksum, 2014:82). Tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat dari seluruh peristiwa yang terjadi pada pertandingan bolavoli proliga putra 2023.

B. Sumber Data

Data yang didapatkan pada penelitian ini diperoleh dari dua sumber yang pertama data primer dimana seluruh informasi yang didapatkan langsung dari obyek yang diteliti. Sedangkan yang kedua data sekunder literatur dan sumber informasi didapatkan dari hasil dokumentasi dari sumber lain (Maksum, 2014:133).

Hasil dari data primer yang diperoleh dari melakukan observasi langsung lapangan dalam pertandingan putaran pertama *Final Four* proliga putra 2023, yang dipertandingkan di GOR Tri Dharma Gresik. Sedangkan data sekunder yang dikumpulkan dihasilkan dari mengamati hasil pertandingan yang telah terdokumentasi melalui aplikasi Vidio.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada babak *Final Four* putaran pertama Proliga 2023. Yang terjadwal secara rinci sebagai berikut :

Tempat pelaksanaan : GOR Tri Dharma Gresik

Waktu pelaksanaan : 23-26 Februari 2023

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan dari objek yang akan dikenai generalisasi untuk digunakan sebagai bahan penelitian (Maksum, 2014:63). Sampel yakni sekelompok anggota dari populasi yang digunakan sebagai wakil dalam objek penelitian (Maksum, 2014:63).

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini yaitu seluruh tim bolavoli putra yang bertanding dalam *event* PROLIGA 2023. Sampel yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu seluruh tim bolavoli putra 2023 yang masuk dalam putaran *Final Four* pertama di PROLIGA 2023. Penentuan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dimana karakteristik sudah diketahui terlebih dahulu melalui ciri dan difat populasi (Maksum, 2014:71).

E. Prosedur Penelitian

Alur pelaksanaan penelitian yang dilalui oleh peneliti dalam pengambilan data sebagai berikut :

1. Menyiapkan instrumen penelitian
2. Pengrekrutan *pratner* untuk membantu pengambilan data
3. Mengurus surat ijin penelitian
4. Melakukan perjanjian dengan pihak penyelenggara pertandingan

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana prasarana yang digunakan oleh peneliti untuk

memudahkan pekerjaan dalam pengambilan data, dengan tujuan supaya hasil yang didapatkan lebih detail, lengkap dan sistematis sehingga memudahkan dalam pengolahan data yang diperoleh (Arikunto, 2006:160).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Alat tulis
2. *Stopwatch*
3. Kamera
4. Instrumen tabel yang digunakan dalam pencatatan pada saat pengambilan data dilakukan

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini yakni observasi yang merupakan suatu teknik dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang terjadi (Maksum, 2014:154).

Peneliti melakukan pengamatan pada pertandingan *final four* putran pertama bolavoli Proliga Putra 2023, dengan mengacu pada indikator permainan sabagai berikut :

1. *Rally Duration (with and Without Pseudo Rally)*
Cara pengumpulan datanya yakni terdapat dua item, pertama *rally duration with pseudo rally* meliputi durasi yang diambil pada saat pemain melakukan servis (*impact* dengan bola) sampai satu reli tersebut selesai (bola mati). Yang kedua *rally duration without pseudo rally* meliputi durasi yang diambil mulai dari pemain melakukan *receive* sampai satu reli tersebut selesai (bola mati).
2. *Flying Ball*
Pengumpulan data diperoleh dari dua indikator, Durasi per set meliputi durasi yang diambil dari bola diudara (terbang), yang dimulai dari pluit dibunyikan, *timer* dijeda pada saat terjadi TO, dan *timer* berhenti pada saat pluit akhir pada set tersebut dibunyikan. Total durasi pertandingan meliputi durasi yang diambil dari bola diudara (terbang), yang dimulai dari pluit awal pertandingan dibunyikan sampai pluit akhir pertandingan dibunyika baru di matikan.
3. *Pseudo Rally*
Terdapat dua indikator yang diteliti yakni, *rally* meliputi keberhasilan servis yang kemudian terjadi reli dalam satu servis tersebut, sedangkan yang kedua *pseudo rally* merupakan kegagalan reli yang diakibatkan kegagalan servis yang meliputi servis tidak menyebrang net ke daerah lawan, bola servis keluar lapangan, melakukan servis akan tetapi satu kaki menginjak garis, bisa juga kesalahan pihak lawan jikalau salah saat melakukan rotasi posisi dan juga *receive* yang kurang baik sehingga tidak terjadi reli.
4. *One Attack Out of All Rally (Without Pseudo Rally)*

Terdapat dua item yang diteliti meliputi *one attack rally* yakni satu serangan yang berhasil dimulai dari *receive*, yang kedua *two and more attack rally* yakni dua atau lebih serangan yang terjadi diambil mulai dari melakukan *receive*.

5. *One and Less Attack Rally Out of All Rally (With Pseudo Rally)*

Dua indikator yang digunakan meliputi *one and less attack rally* yakni satu serangan yang berhasil dan kegagalan sebuah serangan yang diambil dari servis. *Two and more attack rally* yakni dua serangan atau lebih yang terjadi pada satu reli yang dimulai dari servis dilakukan.

6. *Average Number of All Ball Contacts During One Rally (Without Pseudo Rally)*

Merupakan rata-rata kontak bola selama satu reli (tanpa kegagalan atau keberhasilan servis). Meliputi kontak dengan bola atau sentuhan dengan bola yang dimulai dari *receive* sampai bola mati/permainan selesai dalam satu kali reli.

7. *Structure Rally*

Pada indikator ini terdapat tiga item untuk pengumpulan data yang dipakai meliputi kegagalan reli (*pseudo rally*) yang meliputi kegagalan servis dan keberhasilan servis, satu kali serangan (*one attack rally*) yang berhasil dalam satu reli dimulai dari *receive*, dan lebih dari satu serangan (*two and more rally*) yang berhasil dalam satu reli dimulai dari *receive*.

8. *Attack-Defence Balance*

Merupakan keseimbangan serangan dan pertahanan yang diambil dari jumlah memenangkan reli dari servis lawan di bagi dengan jumlah memenangkan reli dari servis sendiri. Hasil meliputi dari data indikator ke sembilan

9. *Portion Of Rally Won on Own Service*

Ialah jumlah memenangkan reli dari servis sendiri.

Meliputi *own service* yakni memenangkan satu reli dari servis yang dilakukan sendiri, yang kedua *opponent service* yakni memenangkan satu reli dari servis yang dilakukan oleh lawan.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan teknik statistika yang berhubungan dengan susunan data dalam daftar, bagan ataupun bentuk lainnya (Maksum, 2014:188). Rumus yang digunakan dalam pengolahan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rata-Rata (*Mean*)

Merupakan jumlah skor dibagi oleh banyaknya skor dalam distribusi

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai sampel

N = Jumlah sampel

2. Presentase

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

Keterangan :

P = Persentase nilai akhir

n = Nilai realita yang diperoleh

N = Jumlah harapan yang diperoleh

3. HASIL

Pada bagian ini akan diuraikan data yang didapatkan dari penelitian tentang indikator permainan bolavoli prolige putra 2023 putaran pertama yang dilaksanakan di Gor Tri dharma Gresik Jawa Timur.

Terdapat Sembilan indikator yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Rally Duration (With and Without Pseudo Rally)

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Average rally duration with pseudo rally	5,11 sec.	5,85 sec.	5,53 sec.	6,05 sec.
Average rally duration without pseudo rally	5,26 sec.	5,80 sec.	5,77 sec.	6,22 sec.

Tabel 1. Average Rally Duration

Pada tabel diatas dijelaskan indikator rata-rata durasi reli setiap pertandingan tim putra prolige 2023 antara lain: Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara presisi untuk *duration with pseudo rally* dengan rata-rata 5,11 detik, sedangkan untuk *duration without pseudo rally* yakni dengan rata-rata 5,26 detik. Untuk tim Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank yakni *duration with pseudo rally* dengan rata-rata 5,85 detik, sedangkan untuk *duration without pseudo rally* dengan rata-rata 5,80 detik. Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator *duration with pseudo rally* yakni rata-ratanya 5,53 detik, dan untuk *duration without pseudo rally* yakni dengan rata-rata 5,77 detik. Tim Jakarta Bhayangkara Presisi VS Jakarta Lavani Allo Bank yakni 6,05 untuk rata-rata *duration with pseudo rally*, dan untuk *duration without pseudo rally* yakni 6,22 detik.

2. Flying Ball

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Portion rally duration in sets	12,16%	14,10%	12,18%	14,18%
Portion rally duration in all match	11,36%	13,55%	12,02%	14,30%

Tabel 2. Portion Flying Ball

Tabel diatas menjelaskan tentang porsi rata-rata bola tebang dari total seluruh set didalam setiap pertandingan, Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi rata-rata durasi per set mencapai 12,16%, Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank mencapai 14,10% rata-rata durasi per set, Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator rata-rata durasi waktu per set mencapai 12,18%, sedangkan untuk tim Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 14,18% rata-rata durasi waktu per set dalam pertandingan.

3. Pseudo Rally

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Portion of rally	76,42%	81,34%	75,89%	79,81%
Portion of pseudo rally	23,58%	18,66%	24,11%	20,19%

Tabel 3. Portion of Pseudo Rally

Pada tabel diatas dijelaskan tentang porsi dari kegagalan reli (*portion of pseudo rally*) yakni, Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 76,42% *portion of rally* dan 23,58% *portion of pseudo rally*. Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 81,34% *portion of rally* dan 18,66% *portion of pseudo rally*. Surabaya Bin Samator VS Jakarta Stin Bin 75,89% *portion of rally* 24,11% *portion of pseudo rally*. Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 79,81% *portion of rally* 20,19% *portion of pseudo rally*.

4. One Attack Rally Out of All Rally (With Pseudo Rally)

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
One attack rally	64,20%	55,56%	62,62%	50,50%
Two and more attack rally	35,80%	44,44%	37,38%	50,50%

Tabel 4. One Attack Rally Out of All Rally

Dari tabel diatas dapat disimpulkan presentase dari indikator *one attack rally* dari tim Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi yakni 64,20% *one attack rally* 35,80% *two and more attack rally*. Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 55,56% *one attack rally* 44,44% *two and more attack rally*. Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 62,62% *one attack rally* 37,38% *two and more attack rally*. Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 50,50% *one attack rally* 50,50% *two and more attack rally*.

5. One And Less Attack Rally Out of All Rally (Without Pseudo Rally)

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
One and less attack rally	23,70%	18,80%	24,11%	20,19%
Two and more attack rally	76,30%	81,20%	75,89%	79,81%

Tabel 5. One and Less Attack Rally Out of All Rally

Tabel diatas menjelaskan bahwa porsi dari satu serangan dan kegagalan dari seluruh serangan reli (*one and less attack rally out of all rally*) sebagai berikut, Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 23,70% *one and less* 76,30% *two and more*. Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 18,80% *one and less* 81,20% *two and more*. Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 24,11% *one and less* 75,89% *two and more*. Jakarta Lavani Allo Bank Vs Jakarta Bhayangkara Presisi 20,19% *one and less* 79,81% *two and more*.

6. Average Number of All Ball Contact During One Rally (Without Pseudo Rally)

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Ball contact during one rally	3,60	4,41	4,02	4,39

Tabel 6. Ball Contact During

Tabel diatas menjelaskan presentase dari sentuhan dengan bola (*ball contact during*) sebagai berikut, Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 3,60. Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 4,41. Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 4,02. Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 4,39.

7. Structure Rally

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Pseudo rally	24,63%	18,94%	24,11%	19,18%
One attack rally	46,80%	44,70%	47,52%	40,10%
More than one attack rally	28,57%	36,36%	28,37%	40,10%

Tabel 7. Structure Rally

Tabel diatas dapat diuraikan bahwa porsi dari structure rally yang meliputi kegagalan reli (*pseudo rally*) Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 24,63%, Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 18,94%, Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 24,11%, Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 19,81%.

Satu kali serangan reli (*one attack rally*) Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 46,80%, Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 44,70%, Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 47,52%, Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 40,10%.

Lebih dari satu serangan reli (*more than one attack rally*) Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 28,57%, Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 36,36%, Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 28,37%, Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 40,10%.

8. Attack-Defence Balance

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Attack defen balance	2,66%	1,77%	2,02%	1,74%

Tabel 8. Attack Defence Balance

dari serangan dan pertahanan dalam pertandingan final four putra prolige 2023 yakni antara lain, Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 2,66%, Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 1,77%, Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 2,07%, Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 1,74%.

9. Portion Of Rally Won on Own Service

	JST Vs JBP	SBS Vs JLAB	JSB Vs SBS	JBP Vs JLAB
Rally won on own service	27,36%	36,09%	32,62%	36,54%
Rally won on opponent service	72,64%	63,91%	67,38%	63,46%

Tabel 9. Portion of Rally Won on Own Service

Dari tabel yang telah dipaparkan diatas dapat dijelaskan indikator memenangkan reli dari servis sendiri sebagai berikut, Jakarta Stin Bin VS Jakarta Bhayangkara Presisi 27,36% *rally won on own service* 72,64% *rally won on opponent service*. Surabaya Bin Samator VS Jakarta Lavani Allo Bank 36,09% *rally won on own service* 63,91% *rally won on opponent service*. Jakarta Stin Bin VS Surabaya Bin Samator 32,62% *rally won on own service* 67,38% *rally won on opponent service*. Jakarta Lavani Allo Bank VS Jakarta Bhayangkara Presisi 36,54% *rally won on own service* 63,46% *rally won on opponent service*.

4. PEMBAHASAN

NO	INDIKATOR	RATA-RATA
1	Rally Duration	With Pseudo Rally 5,64 Sec.
		Without Pseudo Rally 5,76 Sec.
2	Flying Ball	Total Duration Set 13,16%
		Total Duration Match Time 12,81%
3	Portion Of Pseudo Rally	22,00%
4	One Attack Rally Out of All Rally	58,22%
5	One And Less Attack Rally Out of All Rally	21,70%
6	Ball Contact During	4,11
7	Structure Rally	Pseudo Rally 21,87%
		One Attack Rally 44,78%

	More Than One Attack Rally	33,35%
8	Attack Defend Balance	2,06%
9	Portion Of Rally Won on Own Service	33,15%

Tabel 10. Rata-Rata Indikator Permainan Seluruh Pertandingan

Hasil yang telah ditulis dalam tabel diatas dapat dijelaskan dengan masing-masing dari setiap indikator permainan sebagai berikut :

1. *Rally Duration (With and Without Pseudo Rally)* merupakan durasi waktu murni reli yang diambil dari *service* dan *receive*. Dalam data penelitian diatas yang diambil melalui observasi dalam pertandingan *Final Four Prolige Putra 2023* putaran pertama, untuk data *rally duration with pseudo rally (service)* yakni 5,64 detik, sedangkan *rally duration without pseudo rally (receive)* 5,76 detik. dengan rata-rata kontak dengan bola 4 kali sentuhan. Dari hasil observasi yang telah dilakukan sebuah reli cenderung lebih cepat dengan sering terjadinya satu serangan yang berhasil membuahkan poin maka dapat dikatakan kemampuan *defend block* dan *dig* masih terlalu lemah. Dibandingkan dengan data 5 tahun yang telah ada indikator *rally duration* mengalami peningkatan. Jadi untuk memperoleh sebuah keseimbangan sebuah permainan sebuah tim harus meningkatkan kemampuan bermain, komposisi pemain dan strategi yang digunakan untuk mengurangi presentase satu kali serangan yang membuahkan poin, dari upaya tersebut rata-rata durasi reli memungkinkan mengalami peningkatan lebih dari satu detik yang menandai keseimbangan dari suatu permainan.
2. *Flying Ball* merupakan durasi bola terbang ketika terjadi reli dari durasi per set dan total durasi seluruh pertandingan. Data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bola terbang total durasi per set 13,16% sedangkan bola terbang total pertandingan 12,81%. Dibandingkan dengan data 5 tahun yang telah ada total bola terbang per set mengalami penurunan sedangkan total bola terbang pada seluruh pertandingan masih stabil. Maka dapat diambil kesimpulan dari hasil pertandingan pada final four putaran pertama prolige putra 2023 tergolong cepat dibandingkan dari 5 tahun terakhir, hal ini dikarenakan keseimbangan dari penyerangan dan pertahanan masih tidak stabil dengan ditandai oleh mudahnya poin yang didapatkan. Hal ini akan menyinggung tentang kebutuhan energi yang harus dimiliki oleh setiap atlet yang bermain dengan menyesuaikan gaya permainan yang cepat dalam terjadinya reli akan

- tetapi dengan durasi permainan yang tergolong lama.
3. *Pseudo Rally* yakni kegagalan dari reli yang diakibatkan dari berhasilnya servis dan kegagalan servis. dalam permainan bolavoli *modern* ini servis merupakan sebuah serangan yang dimanfaatkan untuk memperoleh poin maka dari itu servis yang dilakukan harus sebaik mungkin dan efektif mungkin. Indikator kegagalan reli yang diakibatkan dari keberhasilan servis maupun kegagalan servis pada keseluruhan pertandingan pada *final four* putaran pertama prolige putra 2023 mendapat rata-rata 22,00%. dalam 5 tahun terakhir dari data yang sudah ada presentase *pseudo rally* tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Data yang diperoleh dari penelitian dapat gambarkan bahwa kegagalan reli yang diakibatkan *service error* masih sering terjadi dari pada *service ace*. Maka dari itu untuk memaksimalkan servis digunakan sebagai suatu serangan yang ampuh maka harus diminimalisir lagi kesalahan dalam pelaksanaan servis tersebut.
 4. *One Attack Rally Out of All Rally (Without Pseudo Rally)* yakni satu serangan reli yang berhasil dari semua reli (tanpa keberhasilan dan kegagalan reli). Data yang dipaparkan dalam tabel mendapatkan 58,22% presentase satu kali serangan reli yang berhasil dari seluruh reli yang dimulai dari *receive* pada pertandingan *final four* putaran pertama prolige putra 2023. Dari data yang sudah ada dalam 5 tahun terakhir indikator ini mengalami penurunan yang signifikan. Hal ini dipengaruhi dari strategi dan taktik yang digunakan setiap tim yang bertanding kemungkinan dari 5 tahun terakhir taktik yang digunakan sudah berbeda dengan tahun ini karena menyesuaikan dengan gaya permainan yang sudah ada. Untuk memaksimalkan satu serangan reli yang berhasil maka komposisi pemain dan kemampuan individu atlet harus ditingkatkan untuk memaksimalkan sebuah strategi penyerangan yang variatif dan efektif.
 5. *One And Less Attack Rally Out of All Rally (With Pseudo Rally)* adalah satu serangan atau kegagalan dari semua reli (meliputi kegagalan atau keberhasilan servis). dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada pertandingan *Final Four* prolige putra 2023 mendapatkan hasil 21,70%. Dibandingkan dengan data 5 tahun terakhir presentase dari indikator ini mengalami penurunan. Hal ini dipengaruhi dari kualitas servis yang masih lemah oleh karena itu tim *receiver* sangat mudah untuk menerima bola servis dan terjadi suatu serangan yang terjadi.
 6. *Average Number of All Ball Contacts During One Rally (Without Pseudo Rally)* merupakan rata-rata kontak dengan bola selama satu reli yang dimulai dari *receive* (tanpa kegagalan dan keberhasilan servis). observasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini mendapatkan hasil tentang kontak dengan bola pada pertandingan *final four* prolige putra 2023 yakni 4,11 sentuhan disbanding dengan 5 tahun terakhir indikator ini masih seimbang. Rata-rata dalam satu reli yang terjadi presentase kontak dengan bola hanya 3 sampai 4 kali sentuhan dengan 1 kali perpindahan bola. Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bertahan *dig* masih lemah, untuk meningkatkan presentase kontak dengan bola lebih banyak lagi maka pertahanan *dig* harus diperbaiki lagi.
 7. *Structure Rally* merupakan indikator yang mencakup dari beberapa indikator yang lain akan tetapi secara garis besar, indikator yang terdapat yakni porsi kegagalan reli, satu kali serangan reli, lebih dari dua serangan reli. Dari indikator ini sangat jelas terpapar tentang presentase reli terjadi yang membuahkan poin. Dari hasil penelitian yang didapatkan dari observasi pada pertandingan *final four* putaran pertama prolige putra 2023 dalam indikator *structure Rally* yang meliputi dari *pseudo rally* 21,87% dibanding dengan 5 tahun terakhir masih seimbang, *one attack rally* 44,78% dibandingkan dengan data 5 tahun terakhir mengalami penurunan sedangkan *more than one attack rally* 33,35% yang mengalami peningkatan dari data yang sudah ada di 5 tahun terakhir. Dari data ini jelas dipaparkan bahwa satu serangan yang berhasil mendapatkan poin sering terjadi dari dua item yang ada, maka dari itu kemampuan *receive* yang terjadi serang masih lebih baik dari pada bola *dig* yang terjadi serangan balik dan juga *service ace* yang terjadi.
 8. *Attack-Defend Balance* yakni keseimbangan serangan dan pertahanan yang diperoleh dari memenangkan reli dari servis lawan dibagi dengan memenangkan reli dari servis sendiri. Dari data yang diperoleh dari observasi pertandingan *final four* putaran pertama pada pertandingan prolige putra 2023 mendapatkan hasil 2,06%. Dibandingkan dengan 5 tahun terakhir masih seimbang, dari sini dapat dikatakan tim yang melakukan *receive* kemungkinan akan memenangkan satu reli tersebut, dengan kata lain kemampuan pertahanan dari *dig* dan juga serangan dari servis masih kurang baik sehingga sering terjadi satu serangan yang berhasil.
 9. *Portion of Rally Won Own Service* yakni porsi memenangkan satu reli yang diperoleh dari servis yang dilakuka sendiri. Pada hasil penelitian yang dilakukan pada pertandingan *final four* prolige putra 2023 yakni 33,15%. Dari data 5 tahun

terakhir mengalami peningkatan tapi tidak terlalu signifikan. Dari hasil diatas dapat disimpulkan ada pertandingan di *final four* prolīga putra 2023 tim yang melakukan *receive* sering memenangkan satu reli tersebut dari pada tim yang melakukan servis. dengan ini dapat dikatakan penyerangan lebih baik dari pada pertahanan *block* dan *dig*. Sehingga satu serangan yang terjadi sering membuahkan poin yang didapatkan dari tim *receiver*.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari data yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti menyimpulkan tentang permainan bolavoli di era *modern* dengan penjelasan sebagai berikut :

Permainan bolavoli di zaman sekarang yang dianalisis dari sembilan indikator sebagai nilai tolak ukur tentang perkembangan bolavoli putra, menunjukkan permainan yang cepat dengan satu kali perpindahan bola ditandai oleh seringnya terjadi satu kali serangan yang langsung membuahkan poin/angka, hal ini dipengaruhi dari kurang seimbangnya sebuah permainan antara penyerangan dan pertahanan. *Attack* dari *receive* yang terjadi sebuah serangan lebih baik dari *defend block* dan *dig* yang menjadikan serangan balik. Faktor lain yang perlu dibenai yakni kemampuan servis yang belum sepenuhnya menjadi sebuah serangan yang efektif untuk mencari poin, lemahnya sebuah servis akan memudahkan tim *receive* melakukan sebuah serangan yang kemungkinan besar akan menghasilkan poin. Dan juga perihal teknik disetiap atlet harus dilakukan *drill* lagi supaya lebih bertanggung jawab lagi pada saat pertandingan berlangsung, khususnya dalam *block* dan *dig* karena dengan bagus nya pertahanan akan berpengaruh terhadap keseimbangan sebuah permainan dengan terjadinya permainan yang seimbang akan menjadikan permainan berlangsung lebih lama hal ini juga harus diperhatikan tentang kondisi fisik disetiap pemain supaya sistem energi yang digunakan sesuai dengan mode permainan yang panjang. Taktik dan strategi yang diterapkan harus sesuai dengan komposisi pemain yang dimiliki.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan diatas oleh peneliti, hal ini memunculkan saran untuk dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki program latihan yang sesuai dengan permainan bolavoli di era ini. Adapun saran yang disampaikan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pembuatan program latihan dengan menyesuaikan sistem permainan yang terjadi, dan juga dapat digunakan sebagai tolak ukur bagi tim

bolavoli Indonesia untuk mengikuti perkembangan permainan yang ada.

2. Diharapkan penelitian ini terus dilakukan oleh peneliti selanjutnya guna untuk mengetahui perkembangan bolavoli Indonesia dari tahun ke tahun. Seperti yang dilakukan oleh FIVB sebagai sebuah laporan tahunan yang dirangkum dalam buku *Modern Volleyball Aspect*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka.
- Arikunto, Suharsi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dincer Ozgur. 2015. *The Changing Rules of The Game, Volleyball Player Systematic Structure and Effects in Applying*. International Journal of Science Culture and Sport. Iss. 4, ISSN: 2148-1148, Doi:10.14486/IJSCS342.
- FIVB. 2016. *Modern Volleyball Aspects*. FIVB.
- Gurol Zirhlioglu. 2013. *Evaluation of Volleyball Statistics with Multidimensional Scaling Analysis*. International Journal of Sport Science and Engineering. Vol. 07 (2013) No. 1, Pp. 021-025.
- Indikator (online) (<https://www.sonareferensi.com/pengertian-indikator/>), diakses 12 Desember 2022)
- Irsyada, Mahfud. 2000. *Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Keterampilan (online) (<https://kbbi.web.id/terampil/>), diakses 22 desember 2022).
- Maksum, Ali. 2014. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Edisi Kedua. Surabaya: Unesa University Press.
- PBVSİ. 2015. *Peraturan permainan resmi bolavoli*. Jakarta: PBVSİ.
- Proliga (online) (<https://id.wikipedia.org/wiki/proliga>), diakses 26 desember 2022)
- Sah, M. A., & Irsyada, M. 2019. *Indikator Permainan Bolavoli Top Putra Indonesia 2018*. Jurnal Prestasi Olahraga, 2(1), 1-15.
- World Organization Volleyball for Disambled. (2011). *Official Volleyball Rules*. September 2011.