

INDIKATOR KEMENANGAN PERTANDINGAN BOLAVOLI AVC U20 PUTRA 2024**Amanda Dwikartika Sari, Muhammad**

S1 Pendidikan Kevelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

amanda22076@mhs.unesa.ac.id

Dikirim: 15-01-2026; Direview: 17-01-2026; Diterima: 27-01-2026;**Diterbitkan: 27-01-2026****Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan indikator teknis permainan bolavoli serta mengidentifikasi indikator yang paling berkontribusi terhadap kemenangan tim pada turnamen AVC U20 Putra 2024. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan analisis pertandingan. Subjek penelitian meliputi pertandingan Semi Final 1, Semi Final 2, perebutan posisi 3 dan 4, serta Final. Data diperoleh melalui analisis statistik pertandingan yang meliputi indikator *service*, *block*, *attack*, *receive*, *toss*, dan *dig*, yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tim yang memenangkan pertandingan secara konsisten memiliki penguasaan indikator *receive* yang lebih baik dibandingkan tim yang kalah, ditandai dengan persentase *receive good* yang tinggi dan *receive error* yang rendah. Kualitas *receive* yang baik memberikan dasar yang kuat bagi efektivitas indikator lanjutan, khususnya *toss* dan *attack*. Indikator *toss* berperan penting dalam menjaga stabilitas tempo dan variasi serangan, sedangkan indikator *attack* memberikan kontribusi besar terhadap kemenangan apabila dilakukan secara efisien dengan tingkat kesalahan yang rendah. Sementara itu, indikator *service* dan *block* berfungsi sebagai indikator situasional, dan indikator *dig* berperan sebagai penunjang kestabilan permainan dalam fase bertahan dan transisi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa indikator *attack* merupakan indikator yang paling berkontribusi terhadap kemenangan tim dalam turnamen AVC U20 Putra 2024, yang selanjutnya diperkuat oleh penguasaan indikator *receive* dan *toss*. Temuan ini menegaskan bahwa konsistensi teknik dasar dan minimnya kesalahan lebih menentukan kemenangan dibandingkan dominasi poin semata.

Kata Kunci: bolavoli, indikator teknis, AVC U20 Putra 2024, analisis pertandingan.**Abstract**

This study aimed to determine the mastery of technical performance indicators in volleyball and to identify the indicators that most contribute to team victories in the AVC U20 Men's Championship 2024. A descriptive quantitative research method with a match analysis approach was employed. The subjects of this study included matches from Semi Final 1, Semi Final 2, the third-place match, and the Final. Data were collected through statistical match analysis covering service, block, attack, receive, toss, and dig indicators, which were analyzed using percentage values. The results showed that winning teams consistently demonstrated superior mastery of the receive indicator compared to losing teams, as reflected by higher receive success percentages and lower receive error rates. High-quality receiving provided a solid foundation for the effectiveness of subsequent indicators, particularly toss and attack. The toss indicator played an important role in maintaining tempo stability and attack variation, while the attack indicator significantly contributed to victories when performed efficiently with minimal errors. Meanwhile, service and block functioned as situational indicators, and dig served as a supporting indicator for defensive stability and transition play. It can be concluded that the receive indicator is the most influential factor contributing to team victories in the AVC U20 Men's Championship 2024, supported by effective mastery of toss and attack indicators. These findings emphasize that consistency in fundamental skills and minimizing errors are more decisive for success than merely achieving high scoring dominance.

Keywords: volleyball, technical indicators, AVC U20 Menas Championship 2024, match analysis.

1. PENDAHULUAN

Indikator permainan adalah nilai atau ukuran yang digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi dalam suatu permainan (Irsyada, 2023). Bolavoli modern merupakan cabang olahraga yang menuntut penguasaan teknik dasar dan lanjutan secara konsisten. Prestasi tim tidak hanya ditentukan oleh kemampuan mencetak poin, tetapi juga oleh efektivitas penguasaan indikator teknis yang mendukung kesinambungan permainan. Dalam permainan bolavoli modern, kemenangan tidak semata-mata ditentukan oleh faktor fisik atau teknik individu semata, melainkan juga oleh pemahaman yang mendalam terhadap indikator-indikator permainan seperti efektivitas servis, serangan, menerima, blok, dan kesalahan sendiri (da Costa et al., 2025).

Turnamen AVC U20 Putra 2024 menjadi ajang kompetitif yang memperlihatkan perbedaan kualitas teknis antar tim Asia. Analisis indikator teknis pertandingan menjadi penting untuk mengetahui faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kemenangan tim. Penelitian ini difokuskan pada identifikasi indikator teknis yang paling berpengaruh terhadap kemenangan tim pada turnamen tersebut.

Tidak banyak penelitian yang secara spesifik menemukan indikator kemenangan pada tingkat usia muda di Asia. Sementara kategori U20 memiliki gaya permainan yang berbeda, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada tim senior atau kejuaraan dunia (Peña & Casals, 2016).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan analisis pertandingan (Sugiyono, 2020). Subjek penelitian meliputi pertandingan Semi Final 1, Semi Final 2, perebutan posisi 3 dan 4, serta Final pada turnamen AVC U20 Putra 2024. Data dikumpulkan melalui pencatatan statistik pertandingan yang mencakup indikator *service*, *block*, *attack*, *receive*, *toss*, dan *dig*. Data dianalisis menggunakan persentase untuk menggambarkan tingkat keberhasilan dan kesalahan setiap indikator pada tim pemenang dan tim yang kalah.

3. HASIL

Pada bab ini telah disajikan data atau hasil yang didapatkan peneliti. Data yang didapatkan peneliti yaitu data primer, dimana peneliti melakukan observasi melalui video pertandingan. Sedangkan untuk data sekunder didapat di akhir video pertandingan.

Tabel 1. Pertandingan Semi Final 1

SEMI FINAL 1							
		KOREA			JEPANG		
			Rata-Rata	Persentase		Rata-Rata	Persentase
<i>Service</i>	<i>Point</i>	4	0,8	4%	2	0,4	2%
	<i>Error</i>	10	2	9%	15	3	15%
	<i>Rally</i>	93	18,6	87%	84	16,8	83%
	<i>Total</i>	107	21,4	100%	101	20,2	100%
<i>Block</i>	<i>Point</i>	10	2	12%	11	2,2	13%
	<i>Error</i>	35	7	43%	30	6	34%
	<i>Rally</i>	37	7,4	45%	47	9,4	53%
	<i>Total</i>	82	16,4	100%	88	17,6	100%
<i>Attack</i>	<i>Point</i>	65	13	47%	78	15,6	54%
	<i>Error</i>	16	3,2	12%	22	4,4	15%
	<i>Rally</i>	58	11,6	42%	45	9	31%
	<i>Total</i>	139	27,8	100%	145	29	100%
<i>Receive</i>	<i>Good</i>	81	16,2	94%	89	17,8	92%
	<i>Error</i>	5	1	6%	8	1,6	8%
	<i>Total</i>	86	17,2	100%	97	19,4	100%
<i>Toss</i>	<i>Good</i>	136	27,2	98%	139	27,8	93%
	<i>Error</i>	3	0,6	2%	11	2,2	7%
	<i>Total</i>	139	27,8	100%	150	30	100%
<i>Dig</i>	<i>Good</i>	58	11,6	75%	59	11,8	72%
	<i>Error</i>	19	3,8	25%	23	4,6	28%
	<i>Total</i>	77	15,4	100%	82	16,4	100%

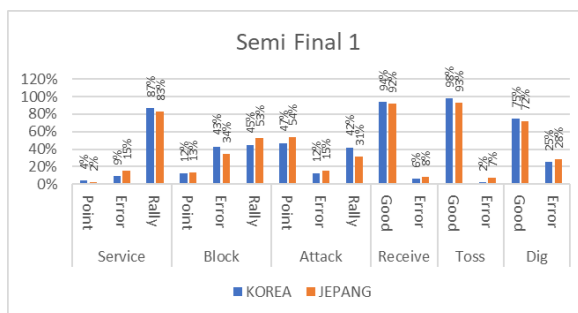


Diagram 1. Pertandingan Semi Final 1

Pertandingan semi final 1 antara tim Korea VS Jepang yang dimenangkan Korea dengan skor 3-2. Korea memperoleh *service point* 4%, *service error* 9%, *service rally* 87%, *block point* 12%, *block error* 43%, *block rally* 45%, *attack point* 47%, *attack error* 12%, *attack rally* 42%, *receive good* 94%, *receive error* 6%, *toss good* 98%, *toss error* 2%, *dig good* 75%, *dig error* 25%. Jepang memperoleh *service point* 2%, *service error* 15%, *service rally* 83%, *block point* 13%, *block error* 34%, *block rally* 53%, *attack point* 54%, *attack error* 15%, *attack rally* 31%, *receive good* 92%, *receive error* 8%, *toss good* 93%, *toss error* 7%, *dig good* 72%, *dig error* 28%.

Tabel 2. Pertandingan Semi Final 2

SEMI FINAL 2						
		IRAN			INDONESIA	
		Rata-Rata	Persentase		Rata-Rata	Persentase
Service	Point	6	2,0	8%	0	0
	Error	16	5,3	22%	6	12%
	Rally	52	17,3	70%	46	88%
	Total	74	24,7	100%	52	17,3
Block	Point	13	4,3	33%	4	1,3
	Error	9	3,0	23%	14	4,7
	Rally	18	6,0	45%	17	5,7
	Total	40	13,3	100%	35	11,7
Attack	Point	37	12,3	47%	30	10
	Error	7	2,3	9%	18	6
	Rally	34	11,3	44%	22	7,3
	Total	78	26,0	100%	70	23,3
Receive	Good	45	15,0	98%	49	16,3
	Error	1	0,3	2%	9	3,0
	Total	46	15,3	100%	58	19,3
Toss	Good	72	24,0	96%	71	23,7
	Error	3	1,0	4%	4	1,3
	Total	75	25,0	100%	75	25,0
Dig	Good	30	10,0	73%	25	8,3
	Error	11	3,7	27%	13	4,3
	Total	41	13,7	100%	38	12,7

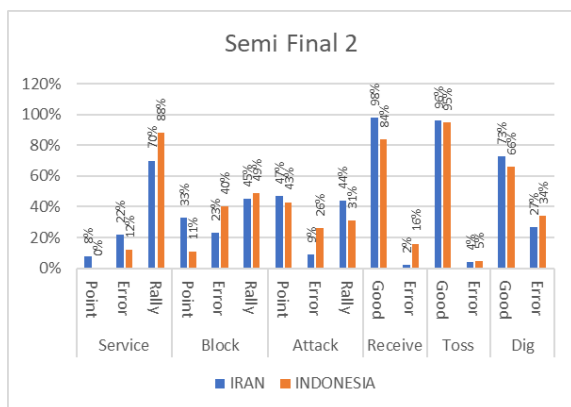


Diagram 2. Pertandingan Semi Final 1

Pertandingan semi final 2 antara tim Iran VS Indonesia yang dimenangkan Iran dengan skor 3-0. Iran memperoleh *service point* 8%, *service error* 22%, *service rally* 70%, *block point* 33%, *block error* 23%, *block rally* 45%, *attack point* 47%, *attack error* 9%, *attack rally* 44%, *receive good* 98%, *receive error* 2%, *toss good* 96%, *toss error* 4%, *dig good* 73%, *dig error* 27%. Jepang memperoleh *service point* 0%, *service error* 12%, *service rally* 88%, *block point* 11%, *block error* 40%, *block rally* 49%, *attack point* 43%, *attack error* 26%, *attack rally* 31%, *receive good* 84%, *receive error* 16%, *toss good* 95%, *toss error* 5%, *dig good* 66%, *dig error* 34%.

Tabel 3. Pertandingan Perebutan Posis 3 & 4

3 & 4						
		JEPANG			INDONESIA	
		Rata-Rata	Persentase		Rata-Rata	Persentase
Service	Point	7	1,8	7%	2	0,5
	Error	8	2,0	8%	5	1,3
	Rally	83	20,8	85%	80	21,0
	Total	98	24,5	100%	87	21,8
Block	Point	10	2,5	13%	8	2,0
	Error	33	8,3	42%	24	6,0
	Rally	35	8,8	45%	51	12,8
	Total	78	19,5	100%	83	20,8
Attack	Point	63	15,8	47%	64	16
	Error	14	3,5	10%	24	6
	Rally	57	14,3	43%	49	12,3
	Total	134	33,5	100%	137	34,3
Receive	Good	78	19,5	95%	81	20,3
	Error	4	1,0	5%	9	2,3
	Total	82	20,5	100%	90	22,5
Toss	Good	134	33,5	97%	132	33,0
	Error	4	1,0	3%	4	1,0
	Total	138	34,5	100%	136	34,0
Dig	Good	58	14,5	74%	59	14,8
	Error	20	5,0	26%	30	7,5
	Total	78	19,5	100%	89	22,3

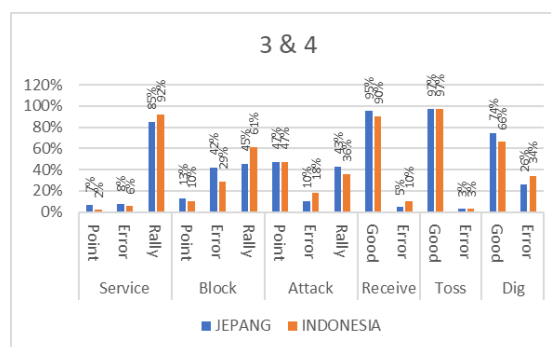


Diagram 3. Pertandingan Perebutan Posis 3 & 4

Pertandingan perebutan posisi 3 & 4 antara tim Jepang VS Indonesia yang dimenangkan oleh Jepang dengan skor 3-1. Jepang memperoleh *service point* 7%, *service error* 8%, *service rally* 85%, *block point* 13%, *block error* 42%, *block rally* 45%, *attack point* 47%, *attack error* 10%, *attack rally* 43%, *receive good* 95%, *receive error* 5%, *toss good* 97%, *toss error* 3%, *dig good* 74%, *dig error* 26%. Indonesia memperoleh *service point* 2%, *service error* 6%, *service rally* 92%, *block point* 10%, *block error* 29%, *block rally* 61%, *attack point* 47%, *attack error* 18%, *attack rally* 36%, *receive good* 90%, *receive error* 10%, *toss good* 97%, *toss error* 3%, *dig good* 66%, *dig error* 34%.

Tabel 4. Pertandingan Final

FINAL							
		IRAN		KOREA			
		Rata-Rata	Persentase		Rata-Rata	Persentase	
Service	Point	6	2.0	8%	2	0.7	4%
	Error	7	2.3	9%	8	2.7	15%
	Rally	61	20.3	82%	42	14.0	81%
Block	Total	74	24.7	100%	52	17.3	100%
	Point	10	3.3	22%	2	0.7	5%
	Error	14	4.7	31%	13	4.3	33%
Attack	Rally	21	7.0	47%	24	8.0	62%
	Total	45	15.0	100%	39	13.0	100%
	Point	44	14.7	61%	32	10.7	48%
Receive	Error	10	3.3	14%	16	5.3	24%
	Rally	18	6	25%	19	6.3	28%
	Total	72	24	100%	67	22.3	100%
Toss	Good	41	13.7	93%	58	19.3	87%
	Error	3	1.0	7%	9	3.0	13%
	Total	44	14.7	100%	67	22.3	100%
Dig	Good	69	23.0	100%	72	24.0	100%
	Error	0	0.0	0%	0	0.0	0%
	Total	69	23.0	100%	72	24.0	100%
Dig	Good	29	9.7	73%	18	6.0	60%
	Error	11	3.7	28%	12	4.0	40%
	Total	40	13.3	100%	30	10.0	100%

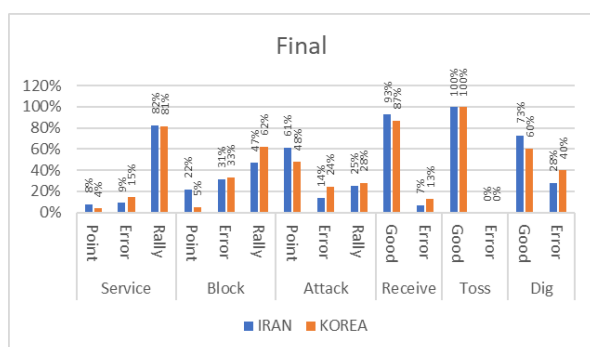


Diagram 4. Pertandingan Final

Pertandingan final antara tim Iran VS Korea yang dimenangkan oleh Iran dengan skor 3-0. Iran memperoleh *service point* 8%, *service error* 9%, *service rally* 82%, *block point* 22%, *block error* 31%, *block rally* 47%, *attack point* 61%, *attack error* 14%, *attack rally* 25%, *receive good* 93%, *receive error* 7%, *toss good* 100%, *toss error* 0%, *dig good* 73%, *dig error* 28%. Korea memperoleh *service point* 4%, *service error* 15%, *service rally* 81%, *block point* 5%, *block error* 33%, *block rally* 62%, *attack point* 48%, *attack error* 24%, *attack rally* 28%, *receive good* 87%, *receive error* 13%, *toss good* 100%, *toss error* 0%, *dig good* 60%, *dig error* 40%.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada maka dapat dibahas beberapa variabel berikut :

1. Service

Secara umum, tim yang memenangkan setiap pertandingan (Korea di Semi Final 1, Iran di Semi Final 2 dan Final, serta Jepang di perebutan posisi 3 dan 4) cenderung memiliki jumlah *service point* lebih tinggi dan *service error* yang lebih rendah dibandingkan lawannya. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas *service*, yang mencakup tingkat kesalahan yang rendah dan agresivitas yang terkendali, sangat penting untuk hasil pertandingan. Seperti yang terlihat pada penampilan Indonesia di Semi Final 2 dan

perebutan posisi 3 dan 4, tim dengan *service rally* yang tinggi tetapi *service point* yang rendah cenderung kesulitan menempatkan tekanan pada lawan mereka.

Berdasarkan data indikator *service* pada seluruh fase pertandingan AVC U20 Putra 2024, dapat disimpulkan bahwa *service* yang efektif tidak hanya ditentukan oleh tingginya *service rally*, tetapi juga oleh kemampuan untuk menghasilkan *service point* dan mengendalikan *service error* (Setiawan, 2022). Oleh karena itu, indikator *service* dapat dianggap sebagai indikator penting untuk kemenangan tim, terutama sebagai alat untuk menekan kualitas penerimaan lawan dan membuka peluang serangan.

2. Block

Secara keseluruhan, tim yang memenangkan pertandingan dengan skor telak, seperti Iran di Semi Final 2 dan Final, cenderung memiliki jumlah *block point* yang lebih tinggi dan jumlah *block error* yang lebih rendah. Sebaliknya, tim yang unggul dalam *block rally* tetapi memiliki jumlah *block point* yang lebih rendah tidak selalu dapat memenangkan pertandingan, seperti yang dilakukan Indonesia dan Korea dalam beberapa fase.

Berdasarkan data indikator *block* dari seluruh fase pertandingan AVC U20 Putra 2024, dapat disimpulkan bahwa *block* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemenangan tim jika mampu menghasilkan *block point* yang tinggi dan meminimalkan kesalahan *block* (Irsyada, 2018). *Block* yang hanya mampu mempertahankan *rally* tanpa menghasilkan poin langsung memiliki kontribusi yang lebih kecil terhadap kemenangan tim. Akibatnya, indikator *block* dapat menjadi indikator situasional. Ini sangat penting dalam pertandingan dengan perbedaan kualitas serangan yang jelas, tetapi juga berfungsi sebagai pendukung dalam pertandingan yang ketat.

3. Attack

Menurut data keseluruhan, tim pemenang cenderung memiliki titik serangan yang lebih efektif dan *error* serangan yang lebih rendah, meskipun kuantitas titik serangan yang lebih tinggi tidak selalu mencukupi untuk memenangkan pertandingan.

Analisis indikator serangan pada seluruh fase pertandingan AVC U20 Putra 2024 menunjukkan bahwa serangan dapat memberikan kontribusi besar pada tim kemenangan jika dilakukan dengan baik dan dengan jumlah kesalahan yang rendah. Apabila didukung oleh *error* serangan yang rendah dan kemampuan mempertahankan *rally*, titik serangan yang tinggi akan memberikan dampak yang maksimal (Muhammad, 2024). Oleh karena itu, indikator serangan dapat menjadi indikator penentu kemenangan, terutama dalam

pertandingan dengan dominasi satu tim, seperti yang dilakukan Iran di Semi Final 2 dan Final.

4. *Receive*

Menurut data keseluruhan, tim yang menang pada setiap fase pertandingan cenderung memiliki persentase *receive good* yang tinggi dan *receive error* yang lebih rendah dibandingkan tim yang kalah. Ini menunjukkan bahwa menerima berfungsi sebagai indikator teknis tambahan yang sangat penting, karena indikator teknis lanjutan seperti *toss* dan serangan akan bekerja lebih baik dengan kualitas *receive* yang baik (Muhammad, 2020). Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari rumusan masalah penelitian bahwa perbedaan penguasaan indikator *receive* secara signifikan memberikan kontribusi terhadap hasil pertandingan yang berbeda pada turnamen AVC U20 Putra 2024.

5. *Tos*

Secara keseluruhan, analisis hasil menunjukkan bahwa tim pemenang cenderung memiliki persentase *toss good* yang lebih tinggi dan *toss error* yang lebih rendah, terutama pada fase semifinal. Namun, pada pertandingan dengan tingkat kesulitan yang tinggi seperti final, indikator *toss* hanya berfungsi sebagai pendukung untuk indikator teknis lainnya, terutama serangan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan indikator *toss* yang efektif memberikan kontribusi pada kemenangan tim, sesuai dengan rumusan masalah penelitian. namun dampaknya sangat bergantung pada kombinasi dengan indikator teknis lainnya.

6. *Dig*

Berdasarkan keseluruhan data, tim pemenang pada setiap pertandingan cenderung memiliki persentase *dig good* yang lebih tinggi dan *dig error* yang lebih rendah dibanding tim yang kalah. Hal ini menunjukkan bahwa indikator *dig* berperan penting sebagai penunjang kestabilan permainan, khususnya dalam fase bertahan dan transisi. Meskipun indikator *dig* jarang menghasilkan poin secara langsung, kemampuannya dalam memperpanjang *rally* dan mendukung penyusunan serangan menjadikannya sebagai indikator teknis yang berkontribusi signifikan terhadap kemenangan tim dalam turnamen AVC U20 Putra 2024.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa indikator *receive* merupakan indikator yang paling berkontribusi terhadap kemenangan tim dalam turnamen AVC U20 Putra 2024. Penguasaan *receive* yang baik memperkuat efektivitas indikator lanjutan, khususnya *toss* dan *attack*. Indikator *attack* berperan sebagai penentu kemenangan apabila dilakukan secara efisien dengan tingkat kesalahan yang rendah, sedangkan *service*, *block*, dan *dig* berfungsi sebagai indikator pendukung dan situasional. Temuan ini

menegaskan bahwa konsistensi penguasaan teknik dasar dan minimnya kesalahan merupakan faktor utama dalam meraih kemenangan.

REFERENSI

- da Costa, Y. P., Martins, F. S., Ribeiro, L. R., García-de-Alcaraz, A., & Batista, G. R. (2025). Comparison and association of performance indicators according to set outcome and set score difference in AVP women's beach volleyball. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7(August), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1584173>
- Irsyada, M. (2018). ANALISIS KETERAMPILAN BERMAIN PERTANDINGAN BOLAVOLI FINAL ASIAN GAMES 2018: KOREA SELATAN LAWAN IRAN. *Jurnal Prestasi Olahraga*.
- Irsyada, M. (2023). Indikator Permainan Bolavoli Proliga Putra 2023. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 6, 2.
- Muhammad. (2020). Analisis keterampilan bermain tim bolavoli putri bank jatim pada Final livoli 2017,2018,2019. *Prestasi Olahraga*, 3(2), 1–39. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/36086>
- Muhammad. (2024). Analisis Pertandingan Bolavoli Antara Lavani vs BIN Pasundan Pada Grand Final Livoli Divisi Utama Tahun 2023. *JPO: Jurnal Prestasi Olahraga*, 7(4), 303–311.
- Peña, J., & Casals, M. (2016). Game-Related Performance Factors in four European Men's Professional Volleyball Championships. *Journal of Human Kinetics*, 53(1), 223–230. <https://doi.org/10.1515/hukin-2016-0025>
- Setiawan, D. (2022). Analisis Keterampilan Servis Bola Voli Bagi Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli MTs Hidayatul Islamiah Parit Kahar. *Jurnal Pion*, 2(2), 154–163.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.