

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Setelah dilakukan pengambilan data, kemudian data dikumpulkan dan dihitung dengan petunjuk dan teknik dan diolah sebagai hasil rata-rata serangan *placing* dan *smash* pada kejuaraan mini turnamen pelatda DKI Jakarta tahun 2015. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

1. Persentase Kemampuan Serangan Peserta Putra Mini Turnamen Pelatda DKI Jakarta Tahun 2015

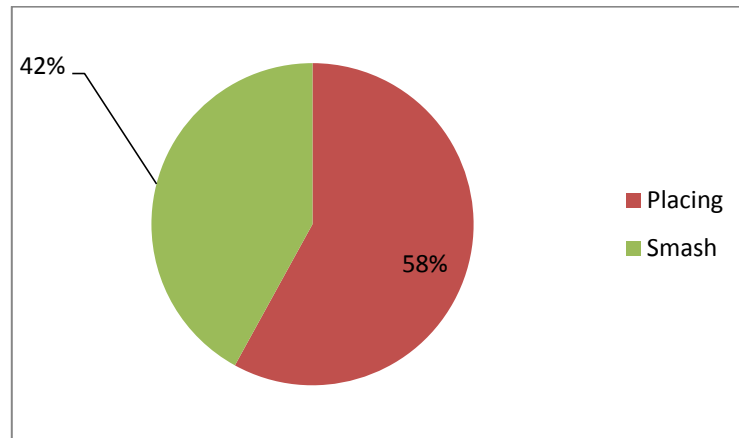
Dari data yang diperoleh didapat jumlah keseluruhan aktivitas serangan sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Keseluruhan Aktivitas Serangan

Kriteria	Berhasil	%	Reli	%	Gagal	%	Jumlah
Placing	123	37%	144	43%	65	20%	332
Smash	120	50%	66	28%	53	22%	239
Σ	243	42%	210	37%	118	21%	571

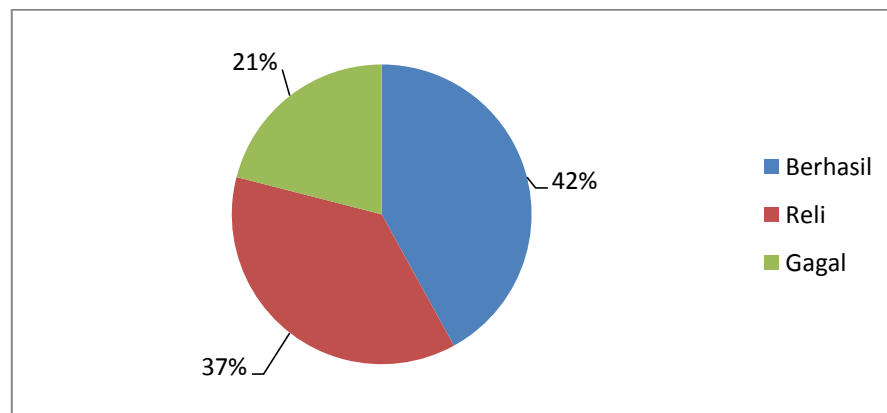
Dari hasil perhitungan diperoleh data: aktivitas untuk keseluruhan serangan *placing*, diperoleh data: 332 kali, dengan karakteristik perolehan angka berhasil 123 dengan prosentase 37%, reli 144 dengan prosentase 43% dan gagal 65 dengan prosentase 20%. Sedangkan untuk keseluruhan hasil perhitungan aktivitas serangan dari *smash*, diperoleh data: 239 kali dengan karakteristik perolehan angka berhasil 120 dengan prosentase 50%,

reli 66 dengan prosentase 28%, dan gagal 53 dengan prosentase sebesar 22%.



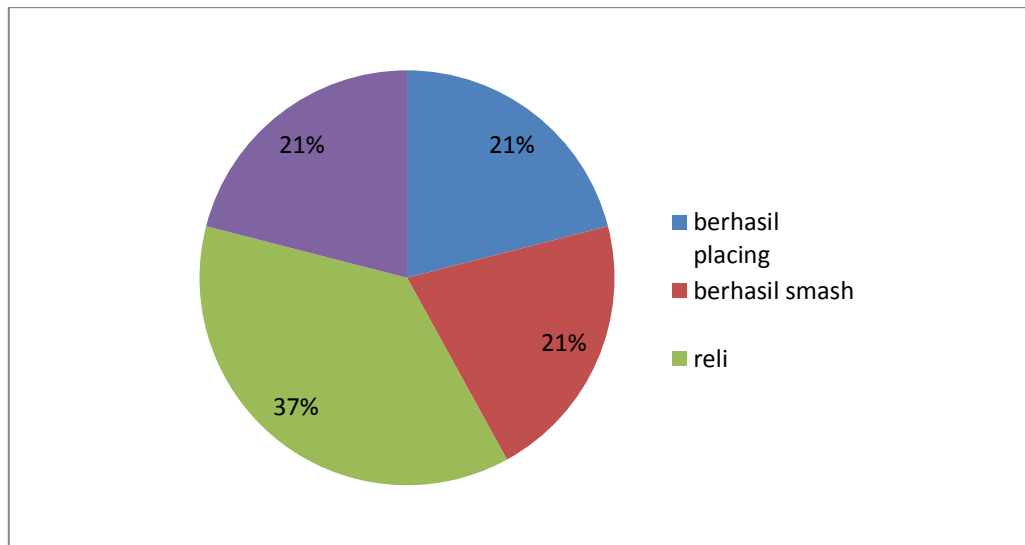
Gambar 4.1 Diagram Persentase Serangan Peserta Mini Turnamen Pelatda DKI Jakarta Tahun 2015

Dengan prosentase angka berhasil sebesar 42%, 37% reli dan 21% gagal. Dalam diagram pastel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Persentase Berhasil, Reli dan Gagal peserta mini trunamen pelatda Dki Jakarta tahun 2015

Dengan prosentase angka berhasil sebesar 42%. Terdiri dari (21% *placing* , dan smash 21%) , 37% reli dan 21% gagal. Dalam diagram pastel dapat digambarkan sebagai berikut :

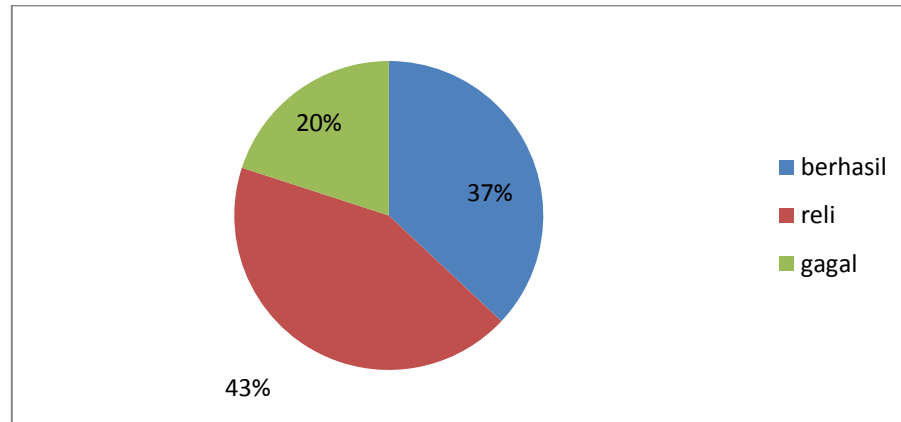


Gambar 4.3 Diagram Persentase Berhasil (*Placing* dan *Smash*) peserta mini turnamen pelatda Dki Jakarta tahun 2015

2. Persentase serangan *placing*

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan kemampuan pukulan serangan *placing* adalah sebagai berikut:

Persentase kemampuan pukulan serangan *placing* menunjukkan bahwa keberhasilan yang menghasilkan angka 37% , reli 43% dan gagal 20%. Dalam diagram pastel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.5 Diagram persentase kemampuan serangan *placing* peserta mini turnamen 2015

Tabel 2. Jumlah Keseluruhan Aktivitas Serangan Placing

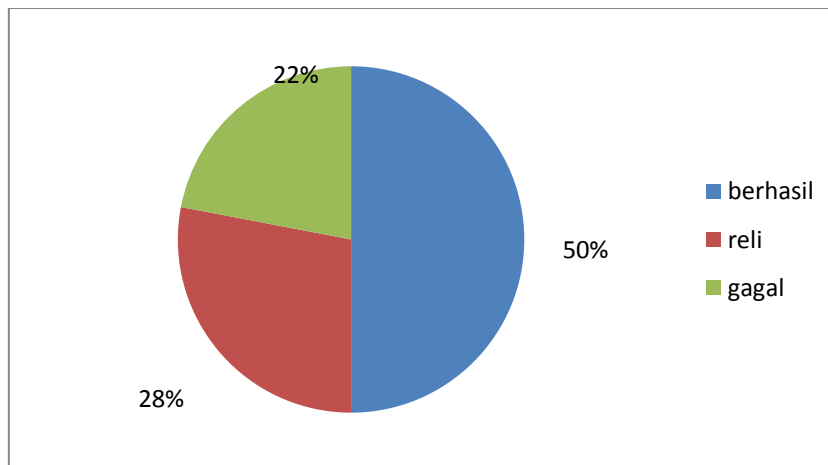
No	Tim	Berhasil	%	Reli	%	Gagal	%	Total	%
1	DKI 1	28	38%	36	49%	10	13%	74	100%
2	DKI 2	25	29%	46	54%	14	17%	85	100%
3	DKI 3	41	40%	31	30%	31	30%	103	100%
4	DKI 4	29	42%	31	44%	10	14%	70	100%
JUMLAH		123	37%	144	43%	65	20%	332	100%

Berdasarkan prosentase keseluruhan keberhasilan kemampuan pukulan serangan diatas, diketahui bahwa tim DKI 3 sebagai Juara I memberikan andil yang sangat besar dalam perolehan angka “berhasil” sebesar 40% , “reli” 30% dan “gagal” 30%. Sedangkang untuk tim DKI 4 sebagai peringkat ke 2 memberikan andil dalam perolehan angka,”berhasil” 42% , “reli” 44% dan “gagal” 14%.

3. Persentase serangan *smash*

Data yang diperoleh dari jumlah keseluruhan kemampuan serangan *smash* adalah sebagai berikut:

Persentase serangan *smash* menunjukkan bahwa keberhasilan yang menghasilkan angka 50% , reli 28%, dan gagal 22%. Dalam diagram pastel dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram Persentase Serangan *Smash* Peserta Putra Peserta Mini Pelatda Dki Jakarta Turnamen 2015

Tabel 3. Jumlah Keseluruhan Serangan Smash

No	Provinsi	Berhasil	%	Reli	%	Gagal	%	Total	%
1	DKI 1	19	46%	11	27%	!!	27%	41	100%
2	DKI 2	33	47%	23	33	14	20%	70	100%
3	DKI 3	32	73%	8	18%	4	9%	44	100%
4	DKI 4	36	43%	24	29,5%	24	28%	84	100%
JUMLAH		120	50%	66	28%	53	22%	239	100%

Berdasarkan prosentase keseluruhan keberhasilan kemampuan serangan diatas, diketahui bahwa DKI 3 sebagai Juara I memberikan andil dalam perolehan angka “berhasil” sebesar 73% , “reli” 18% dan “gagal” 9% sedangkan tim DKI 4 sebagai juara II, memberikan andil dalam perolehan angka “berhasil” sebesar 43%. “reli” 29% dan “gagal” 28%.

B. Interpretasi data

1. Kontribusi Keberhasilan Serangan Dengan *Placing*

Berdasarkan analisa data dan kerangka berpikir, maka interpretasi yang didapat adalah bahwa serangan *placing* merupakan kemampuan pukulan serangan yang memberikan kontribusi sebesar 58% pada keseluruhan serangan dengan angka keberhasilan 21%, dan juga merupakan aktivitas serangan yang paling banyak digunakan.

Namun demikian, dari *placing* menunjukkan prosentase sebesar 37%, yang diperoleh karena penguasaan posisi yang baik dari pemain yang melakukan serangan. Mengingat kontribusi yang besar dalam keseluruhan aktivitas pukulan serangan, maka setiap serangan yang berhasil dilakukan dari posisi ini lebih banyak disebabkan karena faktor pemain yang memiliki *skill* baik. Adapun prosentase reli sebesar 43%, yang disebabkan karena pemain lawan yang cukup antisipatif dalam menerima boladan kurangnya konsentrasi pemain dalam melakukan serangan. Sedangkan prosentase

gagal sebesar 20%. Yang berarti pemain memiliki skill yang baik dalam melakukan pukulan serangan jenis ini ,.

Dari interpretasi diatas, khususnya *placing* dapat dilihat bahwa kemampuan pukulan serangan dari jenis ini cukup memberikan andil dalam perolehan poin bagi tim, meskipun secara umum kemampuan jenis ini lebih sedikit dilakukan.

2. Kontribusi Keberhasilan Serangan Dengan *Smash*

Berdasarkan analisa data dan kerangka berpikir, maka interpretasi yang didapat adalah bahwa kemampuan serangan *smash* merupakan jenis kemampuan serangan yang memberikan kontribusi sebesar 42%, dengan angka keberhasilan terhadap keseluruhan aktivitas pukulan serangan sebesar 21%, aktivitas serangan *smash* lebih sedikit dibandingkan dngan aktivitas serangan *placing*, namun serangan ini memberikan kontribusi angka keberhasilan sama dengan aktivitas serangan *placing*, dari data ini menunjukkan bahwa serangan *smash* lebih efektif dibandingkan serangan *placing*.

Keberhasilan ini didukung karena dari kemampuan jenis ini memungkinkan seorang pemukul melakukan variasi jenis *smash* yang dapat dilakukan, ada pukulan *smash* open , *quick*, semi yang sama-sama menghasilkan serangan yang akurat Angka keberhasilan serangan dengan keseluruhan serangan ditunjukkan dalam prosentase sebesar 50% Dan prosentase reli sebesar 28% yang menunjukkan peenerimaan lawan

terhadap serangan *smash* cukup baik. Sedangkan kegagalan jenis pukulan serangan ini ditunjukkan dengan prosentase sebesar 22% yang disebabkan karena pemain yang tidak siap dalam melakukan serangan, dalam arti kurang koordinasi dalam mengontrol antara kecepatan dan saat memukul bola.

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, dapat disimpulkan bahwa penguasaan teknik pukulan serangan oleh masing-masing tim cukup merata karena hampir sebagian besar poin dalam pertandingan ini berasal dari *smash*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian, yaitu peserta dalam pertandingan Mini turnamen tahun 2015 . Yang berjumlah 4 tim, yang masing-masing terdiri dari 2 pemain. Kemudian diambil sampel dengan teknik pengambilan sampel dari sebagian populasi yang ada, dalam hal ini adalah pemain yang berada didalam lapangan pertandingan untuk dilihat keberhasilan melakukan pukulan serangan baik, *placing* dan *smash*. Tujuannya agar data yang diperoleh dapat sesuai dengan apa yang diinginkan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan teknik observasi. Teknik pengamatan (observasi) memiliki beberapa manfaat yaitu: (1) Teknik pengamatan memungkinkan adanya pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian (2) Teknik pengamatan memungkinkan melihat,

mengamati, dan mencatat kejadian yang terjadi pada keadaan yang sebenarnya (3) Memungkinkan peneliti memanfaatkan pengamatan baik untuk mengurangi atau menghilangkan keraguan pada data yang diambil.

Pada penelitian ini didapat hasil “angka” dengan perolehan “reli”, hal ini dikarenakan teknik yang dikuasai pemain telah merata yang menyebabkan serangan yang dilakukan dapat berhasil dengan baik.

Dari hasil perhitungan diperoleh data: Untuk keseluruhan hasil perhitungan serangan *placing*, diperoleh data: 123 kali, dengan karakteristik perolehan angka berhasil 123 dengan prosentase 37%, reli 144 dengan prosentase 43% dan gagal 65 dengan prosentase 20%. Sedangkan untuk keseluruhan hasil perhitungan aktivitas serangan dari *smash*, diperoleh data: kali dengan karakteristik perolehan angka berhasil 120 dengan prosentase 50%, reli 66 dengan prosentase 28%, dan gagal 53 dengan prosentase sebesar 22%.

Menurut data di atas maka bisa disimpulkan juga bahwa pukulan serang *placing* merupakan jenis pukulan yang dilakukan oleh para pemain untuk mengecoh blok dan pemain bertahan lawan, dilihat dari karekteristik pukulan *placing* sendiri yang menghasilkan kecepatan bola yang agak kencang, kurangnya konsentrasi dan *skill* menyebabkan arah dari bola tersebut masih mudah ditebak oleh pemain lawan. Dengan hasil bola yang mudah ditebak oleh pemain lawan maka akan sulit mencari poin atau memenangkan reli dari tim lawan.

Jenis pukulan serang yang dilakukan oleh seorang pemain memiliki hubungan yang sangat penting dengan jangkauan tertinggi lengan pemain yang akan melakukan pukulan dan juga dengan hasil bola yang diumpankan kepada pemukul serta tingginya bendungan atau *block* lawan. Semakin tinggi *block* lawan maka pemain yang akan melakukan pukulan serang akan semakin sulit untuk memukul dengan keras atau kencang. Pemain yang akan melakukan pukulan serang akan memilih jenis pukulan yang akan di lakukan.

Dengan bendungan atau *block* yang memiliki tinggi yang sama dengan jangkauan tertinggi lengan pemukul, maka pemukul hanya bisa melakukan pukulan *placing* untuk menyelamatkan jalannya sebuah reli. Apabila pemukul melakukan *smash* keras maka bola akan kembali terpantul ke dalam daerahnya sendiri.

Tinggi badan pemain juga dapat mempengaruhi jenis pukulan serang apa yang akan dilakukan. Karena semakin tinggi badan seorang pemain semakin tinggi juga jangkauan lengannya di atas net. Serta kemampuan daya ledak otot atau *power* tungkai seorang pemukul juga sangat mempengaruhi tingginya lompatan yang nantinya mempengaruhi tingginya jangkauan lengan pemain di atas net.

Dari keseluruhan aktivitas pukulan serangan baik *placing* dan *smash* peserta Kejuaraan mini turname pelatda DKI Jakarta tahun 2015 diperoleh data tentang aktivitas pukulan serangan yang berjumlah 571 kali, dimana prosentase yang menghasilkan angka berhasil sebesar 42% yang jika

dijabarkan, prosentase tersebut merupakan penggabungan dari kedua kemampuan pukulan serangan dengan proporsi: *placing* 21%, dan *smash* 21%, sedangkan reli 37% dan gagal 21%. Maka kontribusi perolehan angka *placing* dan *smash* pada kejuaraan mini turnamen pelatda DKI Jakarta tahun 2015, mempunyai kontribusi yang sama sebanyak 21%, namun jumlah aktivitas serangan *smash* yang lebih sedikit dibandingkan aktifitas serangan *placing*, sehingga menjadikan serangan ini merupakan serangan yang paling efektif dibandingkan serangan *placing*.