

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang tumbuh dan berkembang di Indonesia, dan cabang olahraga yang cukup populer dikalangan masyarakat. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertandingan bolavoli dimana saja, mulai dari tingkat desa hingga tingkat nasional selalu menyita perhatian pencinta bolavoli di masyarakat. Permainan bolavoli merupakan olahraga yang di gemari dari sekian banyak cabang olahraga yang ada. Olahraga bolavoli tidak hanya sebagai olahraga rekreasi, namun telah berkembang menjadi olahraga prestasi atau olahraga pertandingan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa di pungkiri telah banyak memberikan kontribusi terhadap dunia olahraga terutama cabang olahraga bolavoli. Begitu juga perkembangan bolavoli Indonesia. Hal ini terlihat dengan makin seringnya Pengurus Pusat Persatuan bolavoli Seluruh Indonesia (PP PBVSI) menyelenggarakan pertandingan pertandingan baik yang bersifat Nasional maupun Internasional, seminar dan pelatihan pelatih bolavoli yang membahas mengenai metode-metode latihan modern yang melibatkan kalangan pendidikan terutama pendidikan jasmani dan program kepelatihan. Seperti di ketahui bahwa permainan bolavoli adalah olah raga beregu. Setiap regu

berada petak lapangan permainan masing-masing dengan dibatasi oleh net. Bola dimainkan oleh satu atau dua tangan atau dengan anggota badan lain hilir-mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (bola mati) di petak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak permainan sendiri.

Dalam usaha untuk mencapai prestasi maksimal dalam bermain Bolavoli persiapan fisik, teknik, taktik, dan mental adalah faktor pendukung yang tidak dapat dipisahkan.

Adapun unsur kondisi fisik diantaranya adalah ; 1) kekuatan, 2) daya tahan, 3) daya ledak, 4) kecepatan, 5) daya lentur, 6) kelincahan, 7) koordinasi, 8) keseimbangan 9) ketepatan, 10) reaksi.¹

Teknik dasar dalam bolavoli harus dikuasai oleh semua pemain bolavoli karena semua itu merupakan satu kesatuan agar permainan dapat dimainkan dengan baik, teknik dasar bolavoli adalah servis, passing, umpan (*set up*), smash (*spike*), bendungan (*block*). Berbagai macam teknik dan variasi servis seperti, *floating serve*, *hook serve*, *jump serve*.²

Permainan bolavoli sangat sederhana yaitu bertahan dan menyerang. Menurut Suharno yang merupakan bagian sistem dari penyerangan adalah *service*, umpan, *smash*, dan *dink* (smash yang dilakukan secara lemah dekat

¹ Harsono, *Coaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching* (Jakarta: Tambak Kusuma, 1988) h. 101.

² M. Yunus, *Olahraga Pilihan Bola Voli*, (Jakarta: Depdikbud, 1992), h. 6971.

dengan net dengan tujuan untuk mengelabui blok atau lawan), sedangkan yang termasuk dalam sistem pertahanan adalah pasing, blok, *cover* dan *defend*.³ Sampai saat ini bolavoli masih didominasi oleh sistem penyerangan.

Sistem penyerangan lebih dominan karena *point* banyak diperoleh dengan mematikan pertahanan lawan dari pada lawan melakukan kesalahan sendiri. Teknik utama untuk membendung serangan lawan terutama adalah *Block*. *Block* yang baik adalah selain dapat menggagalkan *smash* dari lawan juga dapat memperoleh *point* atau angka.

Pertandingan invitasi antar klub se-Jakarta Timur sebagai objek penelitian dimaksudkan karena setiap pemain dalam pertandingan tersebut telah dapat menguasai teknik *servis*, *smash* dan *block* dengan baik.

Uraian di atas menunjukkan bahwa perolehan *point* bukan hanya dari sistem penyerangan saja tetapi dapat dengan sistem pertahanan dengan teknik *block*. Perolehan angka atau *point* dari sistem penyerangan (*servis*, *smash*) dan sistem pertahanan (*block*)

Penguasaan dalam berbagai teknik *service*, *smash* dan *block* akan semakin membantu dalam penyerangan dan pertahanan dan perolehan angka buat tim. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bermaksud menganalisis efektifitas serangan tim bolavoli putra se-Jakarta Timur sehingga dapat diambil kesimpulan teknik manakah yang lebih efektif dalam

³ Suharno HP, *Dasar Dalam Permainan Bola voli*, (Yogyakarta: Yayasan STO, 1979), h. 37.

memperoleh angka.

B. Identifikasi Masalah

Didasari oleh latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Sejauh mana peran kemampuan *service*, *smash* dan *block* untuk menghasilkan angka dalam suatu pertandingan
2. Berapakah kontribusi *service*, *smash* dan *block* pada keberhasilan serangan dalam suatu pertandingan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi maka dalam penelitian ini perlu dibatasi agar penelitian ini tidak terjadi salah penafsiran. Pembatasan ini adalah “Analisis Kontribusi (*Smash*, *Service* dan *Block*) Terhadap Perolehan *Point* Tim Bolavoli Indoor Putra Pada Kejuaraan Invitasi Antar Klub Se-Jakarta Timur Tahun 2013”.

D. Perumusan Masalah

Didasari oleh latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka masalah dalam penelitian adalah Teknik manakah yang memberikan kontribusi paling besar terhadap *service*, *smash* dan *block* pada invitasi tim bolavoli putra se-Jakarta Timur.

E. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna bagi :

1. Para mahasiswa agar dapat mengetahui peranan *service*, *smash* dan *block* dalam permainan bolavoli.
2. Dapat dijadikan acuan dalam latihan jenis teknik *service*, *smash* dan *block* serta jenis teknik mana yang perlu di sempurnakan.
3. Pelatih disetiap perkumpulan bolavoli dalam menentukan sasaran latihan.
4. Atlit bolavoli putra, dalam usaha meningkatkan kemampuan teknik bermain bolavoli.
5. Sebagai masukan bagi para mahasiswa agar dapat memilih metode penelitian ini sebagai alternatif penelitian skripsi lain.

BAB II

KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Perolehan Angka dalam permainan bolavoli

Bolavoli adalah suatu bentuk olahraga permainan yang dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah tiap regu sebanyak enam orang. Sedangkan permainan dan olahraga menurut Bettelheim yang dikutip oleh Maykes S, adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dan luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.⁴ Olahraga selalu berupa konteks fisik sedangkan permainan bisa berupa konteks fisik atau juga konteks mental. Permainan bolavoli dilakukan di lapangan yang berukuran 18 x 9 meter dengan dibatasi jaring atau net di tengahnya. Permainan dimulai dengan suatu pukulan yang dinamakan servis. Bola yang di servis harus masuk ke lapangan lawan dengan melewati atas net. Didalam memainkan bola, masing-masing regu hanya boleh memainkan bola sebanyak tiga kali sentuhan atau pantulan. Tiap pemain boleh melakukan dua kali sentuhan atau pantulan dengan catatan tidak dilakukan secara berturut-turut.

⁴ Maykes S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*; (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001), h. 60.

Angka atau *point* akan diberikan pada regu yang sedang melakukan servis dan menang dalam permainan setelah servis dilakukan. Bila pada waktu berikutnya regu ini kalah dalam permainan, maka bola akan berpindah ke regu lawan dan mendapat giliran melakukan servis. Bila regu lawan berhasil mematikan permainan regu pertama maka regu lawan tersebut akan mendapat angka (*point*), dan begitu seterusnya. Regu yang pada akhir permainan mendapatkan angka 25 (dua puluh lima) terlebih dahulu atau selisih dua angka setelah *deuce*, maka regu tersebut dinyatakan memenangkan satu set.

Permainan bolavoli adalah permainan cepat artinya waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, sehingga penguasaan teknik yang tidak sempurna akan memungkinkan timbulnya kesalahan teknik yang lebih besar.⁵ Sehingga akan berpengaruh terhadap perolehan angka atau *point*. Selain penguasaan teknik dalam permainan bolavoli harus diimbangi juga dengan kemampuan fisik supaya seimbang. Kemampuan-kemampuan fisik tersebut adalah:

1. Daya ledak (*power*) berguna untuk meloncat dan mencambuk bola dalam *smash*, *block* dan lain-lain.
2. Kecepatan bereaksi (*speed of reaction*) berguna dalam kecepatan reaksi gerakan setelah ada rangsangan bola dan lawan.
3. Stamina, kemampuan daya tahan tinggi untuk menjalankan permainan bolavoli dengan tempo tinggi, frekwensi tinggi, tenaga tinggi dan produktif dalam waktu yang tertentu. Untuk bermain bolavolley dalam sistem "*three winning sets*" pemain harus memiliki stamina tinggi

⁵ Suharno Hp, Op Cit., h. 11

selama bermain sebanyak 3 sampai 5 set.

4. Kelincahan (*agility*) untuk merubah arah dalam pengambilan posisi saat bermain.
5. Kelentukan sendi-sendi (*flexibility*) agar kelihatan luwes gerakan-gerakannya sehingga timbul seni gerak dalam bermain bolavoli.
6. Koordinasi gerakan, ketepatan, keseimbangan adalah unsur-unsur yang perlu penjagaan dan peningkatan bagi pemain bolavolley.⁶

Untuk mempertinggi prestasi bolavoli teknik erat sekali hubungannya dengan gerak, kondisi fisik, taktik dan mental. Teknik dasar bolavoli harus betul-betul dikuasai terlebih dahulu guna dapat mengembangkan mutu prestasi permainan bolavoli. Penguasaan teknik dasar permainan Bolavoli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu regu didalam suatu pertandingan disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik, dan mental.

Dalam permainan bolavoli tim yang memenangkan sebuah reli memperoleh satu angka (*Rally Point System*). Apabila tim yang sedang menerima servis memenangkan reli, akan memperoleh satu angka dan berhak untuk melakukan servis, serta pemainnya melakukan pergeseran satu posisi searah jarum jam.

Reli dapat diciptakan oleh tim yang tidak melakukan servis yang mampu membuat pola penyerangan yang baik agar tim tersebut langsung memperoleh angka.

⁶ I bid, h. 10

Reli menurut Barbara adalah permainan bola menyebrangi net antar dua tim yang saling berlawanan dan berakhir dengan perolehan angka.⁷

Reli dalam bolavoli diawali oleh servis hingga bola mati. Adapun perolehan angka dalam bolavoli menurut PP. PBVSI adalah :

1) berhasil mendaratkan bola di lapangan permainan lawan, 2) regu lawan membuat kesalahan. 3) regu lawan menerima hukuman (penalti) 4) akibat memenangkan suatu reli.⁸

Menurut M. Yunus regu yang memperoleh angka apabila:

1) memenangkan satu pertandingan. 2) memenangkan satu set, 3) memenangkan satu reli, 4) memenangkan satu reli dalam satu set penentuan (set V), 5) kesalahan dan tidak lengkapnya regu.⁹

Perolehan angka dalam bolavoli sangat ketat sekali. karena bolavoli sekarang telah menggunakan sistem *rally point*. Oleh karena itu permainan bolavoli harus benar-benar menguasai Teknik, Taktik, Fisik, dan tentu saja mental. Karena kalau regu kita membuat kesalahan maka. regu lawan akan memperoleh angka. Salah satu yang paling menarik dalam permainan bolavoli adalah permainannya yang sangat atraktif dan sangat mengandalkan kejelian untuk bisa menyerang ataupun bertahan.

⁷ Barbara. *Bolavoli Tingkat Pemula* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1966). h. 4

⁸ PP. PBVSI. *Peraturan Permainan Bolavoli edisi 2001-2004 cetakan ke- 2.*(Jakarta. 2002), h. 22.

⁹ M. Yunus. Op Cit., hh.22- 23.

2. Hakikat *Service*.

Ada beberapa teknik yang bisa digunakan dalam permainan bolavoli agar permainan dapat berjalan. Teknik-teknik dalam permainan bolavoli meliputi : Servis, Pasing, Umpan (*set-up*), *Smash (spike)*, Bendungan (*block*).¹⁰ Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.¹¹

Di dalam peraturan berlaku untuk mengembalikan bola setiap tim dapat memantulkan atau menyentuh bola tiga kali. Ini berarti setiap tim dapat mengatur serangan yang sistematis yang lebih mematikan. Sesuai urutan permainan bolavoli yang bermula dari servis, menerima servis (*passing*), umpan, lalu smash.

Agar suatu regu dapat dengan mudah memperoleh angka dalam suatu pertandingan, maka pola menyerang yang baik harus dimiliki oleh regu tersebut. Teknik servis saat ini hanya sebagai pembukaan permainan, tetapi jika ditinjau dari sudut taktik sudah merupakan serangan awal untuk mendapatkan nilai atau angka agar suatu regu berhasil meraih kemenangan.

Adapun definisi servis adalah suatu upaya untuk menempatkan bola kedalam permainan oleh pemain kanan belakang yang berada di daerah servis.¹² Definisi servis yang lain adalah suatu upaya memasukan bola ke

¹⁰ Ibid. hal. 68.

¹¹ Ibid. hal. 68.

¹² PP. PBVSI, Op.cit, h. 36.

arah lawan oleh pemain yang sedang servis untuk memukul bola dengan satu tangan atau lengan.¹³ Servis merupakan satu dari empat teknik dasar memasukan bola kedalam permainan. Pada mulanya servis merupakan pukulan pertama yang mengawali rentetan bolak-baliknya bola kedalam suatu permainan,¹⁴ tetapi dengan seiring perkembangan permainan bolavoli, servis tidak hanya sebagai tanda dimulainya pertandingan namun telah berkembang sebagai senjata ampuh untuk menyerang,¹⁵ baik itu sulitnya lawan untuk melakukan serangan maupun langsung untuk mendapatkan angka.

Pemain yang melakukan servis mendapat kesempatan pertama memperoleh angka untuk timnya, oleh sebab itu pemain yang melakukan servis harus jeli melihat kelemahan lawan seperti mengarahkan bola ke sudut yang sulit di jangkau oleh pemain lawan sehingga servis itu tidak dapat diterima oleh lawan. Kecuali servis itu menyangkut di net, keluar dari lapangan, atau kesalahan dalam melakukan servis. Hal tersebut mengakibatkan lawan justru mendapat nilai.

Latihan menurut Harsono adalah: "latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang,

¹³ PBVSI, *Jenis-Jenis Permainan Bolavoli* (Jakarta, 1995), h. 115.

¹⁴ Randy Sandefur, *Bimbingan Permainan Bolavoli*; (Jakarta : Mutiara, 1988), h. 13.

¹⁵ Dieter Beutelsthal, *Belajar Bermain Bolavoli*; (Bandung : Power,1989), h. 9.

dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya."¹⁶

Untuk memiliki servis yang baik sangat dibutuhkan persyaratan-persyaratan khusus untuk tiap kecakapan yang diperoleh dari proses belajar dan latihan (kematangan).

Dijelaskan oleh Rahantoknam bahwa :

Bila kecakapan dalam tahap awal belajar sangat tergantung tergantung pada kecakapan dasar yang dibutuhkan oleh keterampilan, keahlian yang tinggi dapat merupakan hasil dari kecakapan individu untuk mengembangkan atau memperoleh kecakapan-kecakapan tersebut.¹⁷

Menurut Dieter Beutelstahl, teknik adalah prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktek dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna.¹⁸ Mengingat servis dilakukan tanpa orang lain dalam arti mengarahkan bola kemudian memukulnya sendiri, untuk itu teknik servis memiliki tingkat kesulitan tersendiri. Penguasaan teknik servis yang baik akan menentukan suatu tim menang atau kalah dalam suatu pertandingan selain kondisi fisik, taktik dan mental.

Bertolak dari pernyataan di atas, servis dalam permainan bolavoli adalah salah satu keterampilan dimana pola gerak umumnya disesuaikan dengan tuntutan yang ada dalam setiap permainan dan satu-satunya teknik

¹⁶ Harsono. Op Cit., h. 101

¹⁷ Dieter Beutelsthal, Op Cit.. h. 9.

¹⁸ Ibid, h.9.

dalam bolavoli dimana *server* yang bertanggung jawab dan mengontrol sepenuhnya tindakan *server* itu sendiri.

Untuk dapat menghasilkan servis yang baik, seorang pemain dalam melakukan servis harus memperhatikan elemen-elemen yang terdapat dalam servis diantaranya yaitu :

- a. Pemain berjalan dengan tenang menuju area tempat melancarkan servis.
- b. Berkonsentrasi sebelum melancarkan servis.
- c. Memperhatikan dahulu pihak lawan.¹⁹

Tujuan servis atau memukul yaitu melontarkan objek (bola) untuk mencapai ketepatan maksimal dengan kecepatan merupakan penentu keberhasilannya. Servis yang dilakukan harus dengan tepat dan perkenaan tangan dengan bola harus tepat, karena kalau tidak tepat arah dan lajunya bola tidak sesuai dengan yang kita inginkan. Faktor penentu dalam servis adalah besarnya tenaga. Hal ini sesuai dengan Hukum Newton II dikenal dengan hukum momentum, "Perubahan gerak sebanding dengan besarnya tenaga yang bekerja pada benda tersebut, arahnya searah dengan arah tenaga yang bekerja".

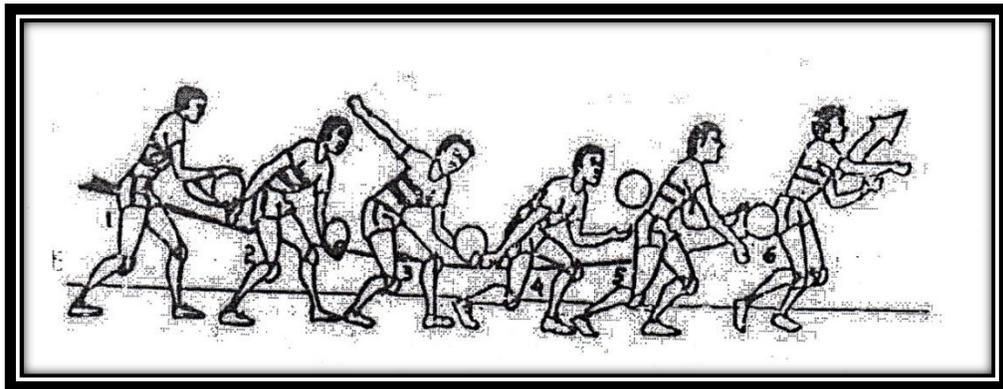
Bentuk servis dapat dilakukan dengan cara tiga macam, yaitu:

1. Servis dari bawah
2. Servis dari samping
3. Servis dari atas

¹⁹ Ibid, h. 71.

a. Servis bawah

Servis bawah ini merupakan bentuk servis yang paling mudah untuk dilakukan. Tujuan servis ini adalah untuk melambungkan bola menuju lapangan lawan melintasi jaring. Dengan cara servis bawah, kriteria mempercepat jalannya bola tidak akan mungkin, demikian pula menukikkan bola dari atas ke bawah. servis dari bawah ini banyak jenisnya, yaitu: servis pangkal lengan, servis arah luar, servis arah dalam, servis menyamping, servis bola melayang, dan servis tinju²⁰



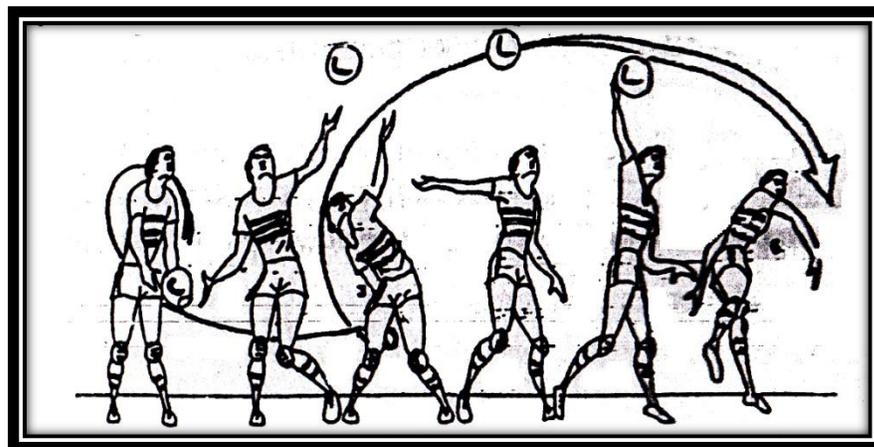
Gambar 1: Rangkaian gerakan teknik servis dari bawah
 Sumber: Amung Ma'nun,& Toto Subroto. Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Bolavoli Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, 2001.

b. Servis dari samping

Servis dari samping pada prinsipnya merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran teknik melakukan servis dari bawah. Tujuannya adalah untuk

²⁰ Amung Ma'nun,& Toto Subroto. *Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Bolavoli*, Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, 2001). h. 61.

meningkatkan sedikit tingkat kesulitan. Pada servis bawah lengan bersentuhan dengan bola pada bagian bawah, sedangkan servis dari samping adalah pada bagian tengah belakang. Perbedaan ini, maka jika dilakukan dengan baik maka bola hasil servis dari samping kemungkinan melewati ketinggian jaringnya dengan jarak yang amat tipis dan bola hasil servis ini setelah melewati jaring dapat berjalan dengan cepat dan tiba-tiba bisa menukik dan berubah arahnya.²¹



Gambar 2: Rangkaian gerakan servis dari samping
 Sumber: Amung Ma'nun, & Toto Subroto. Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Bolavoli Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, 2001.

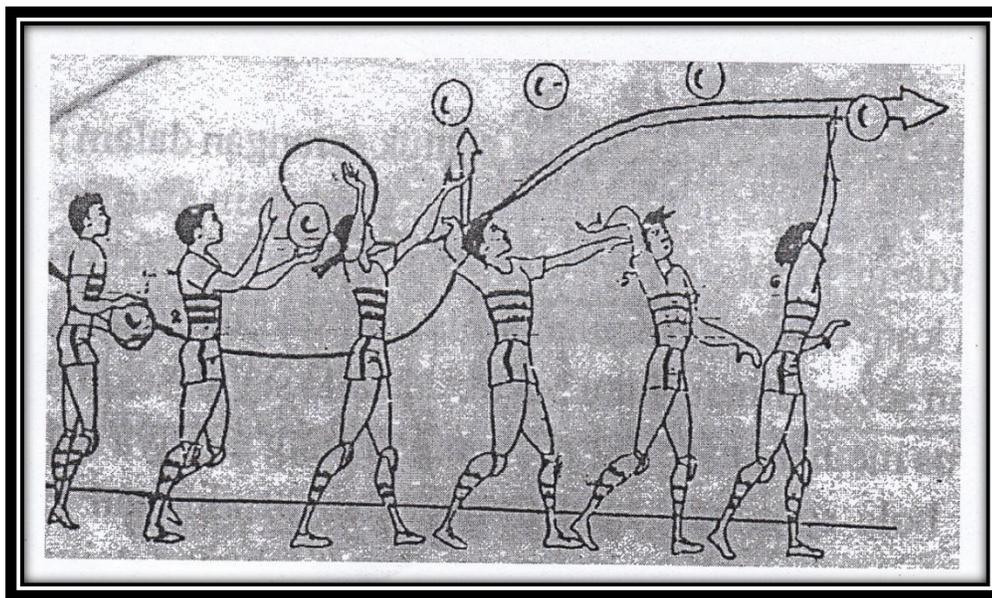
c. Servis atas

Teknik servis atas ini memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Tujuan utama melakukan servis dari atas adalah mempercepat laju bola dan

²¹ Ibid, h.62

membuat jalannya bola menukik dari atas ke bawah.²² Dalam proses perkembangannya teknik servis dapat dilakukan dengan tujuan:

- mengapung (*floating serve*) sehingga menyebabkan bola secara tiba-tiba berbelok arahnya.
- (*jump floating serve*) dengan tujuan yang sama, hanya saja pada pelaksanaannya teknik ini menambahkan dengan gerakan melompat.
- Servis sambil meloncat (*jumping serve*) di lakukan di daerah lapangan sendiri akan tetapi saat melompat bertumpu pada daerah servis.



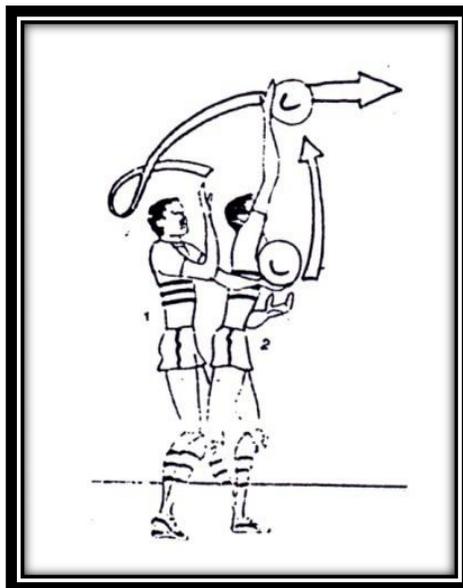
Gambar 3: Rangkaian gerakan teknik servis dari atas
Sumber: Amung Ma'nun, & Toto Subroto. Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Bolavoli Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, 2001.

²² Ibid, h.64

a. *Floating Serve* (servis mengapung)

Yang dimaksud *floating serve* adalah jenis servis dimana jalanya bola dari hasil pukulan servis itu tidak mengandung putaran dengan kata lain bola berjalan mengapung atau mengambang.

Kesukaran lawan dalam menerima *floating serve* terletak pada jalannya bola yang mengapung dan tidak berjalan dalam satu lintasan lurus, kecepatan yang tidak teratur, bola sering melayang kekiri ke kanan atau ke atas ke bawah, sehingga menimbulkan kesukaran untuk memprediksikan arah datangnya bola secara tepat.



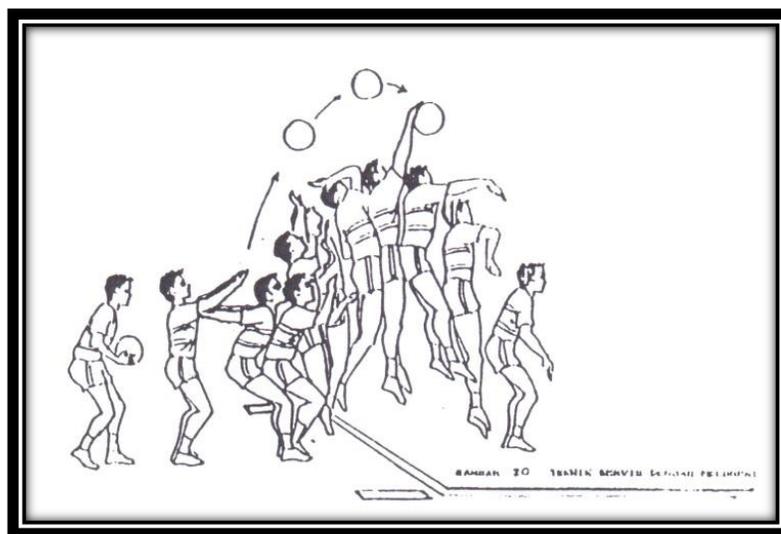
Gambar 4: Lambungan bola dan ayunan lengan pada *floating serve*.
Sumber: M. Yunus, Olahraga Pilihan Bolavoli (Jakarta: Depdikbud,1992),

Keuntungan dalam melakukan servis *floating* adalah bola bergerak-gerak di udara dan lintasannya lurus sehingga sulit untuk diterima oleh lawan,

sedangkan kerugiannya bola yang dihasilkan tidak bertenaga, terkadang bola bergerak ke atas hingga keluar.

b. *Jumping Serve* (servis dengan melompat)

Servis yang populer dalam cabang olahraga bolavoli saat ini adalah *Jumping Serve* (servis melompat). Menurut Djumidar melompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu pada satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota badan lainnya dengan keseimbangan.²³ *Jumping Serve* adalah servis yang paling mematikan dalam permainan Bolavoli dan mempunyai tingkat kesulitan yang lebih tinggi.



Gambar 5: Teknik servis dengan melompat.

Sumber: M. Yunus, *Olahraga Pilihan Bolavoli* (Jakarta : Depdikbud, 1992),

²³Djumidar AW, *Dasar-Dasar Atletik*, (Jakarta: UT, 2001), h.63.

Jumping serve akan menghasilkan bola *topspin* dan biasanya servis ini sangat ditentukan oleh power pemain. Keuntungan *Jumping Serve* adalah bola bergerak dan jatuh dengan cepat, sedangkan kerugiannya bola dapat melayang dengan stabil, lebih sulit untuk dilakukan dan konsistensinya lebih rendah, namun keberhasilan seseorang dalam melaksanakannya menjadi kebanggaan tersendiri.

c. *Jump Floating Serve*

Jump floating serve merupakan pengembangan dari teknik *floating serve*, hanya saja pada pelaksanaannya teknik ini menambahkan dengan gerakan melompat.

Menurut Djumidar meloncat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu pada satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota badan lainnya dengan keseimbangan.²⁴

Dengan demikian *jump floating serve* adalah upaya memasukan bola ke arah lawan oleh pemain yang sedang servis dengan gerakan mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi bertumpu pada satu kaki dan mendarat dengan kaki, anggota badan lainnya dimana arah jalannya bola dari hasil pukulan tidak mengandung putaran dengan kata lain bola

²⁴Ibid, h. 63

mengambang dan mengapung.

Bagi pemain kekuatan otot tungkai merupakan modal utama dalam melakukan *jump floating serve* untuk melompat dengan baik, gerak lompat harus didukung sejumlah otot serta sistem tuas anatomi tubuh yang digerakan dalam latihan.

Tujuan mekanika utama servis adalah melontarkan objek untuk mencapai ketepatan maksimum dengan kecepatan objek. Jadi servis Bolavoli sekarang yaitu bagaimana servis tersebut dilakukan secepat mungkin arah bolanya dan tepat sesuai dengan sasaran serta langsung menghasilkan angka.

3. Hakikat *Smash*

Agar suatu regu dengan mudah untuk memperoleh angka atau point dalam suatu pertandingan bolavoli, maka pola penyerangan yang baik harus dimiliki oleh regu tersebut. Maka dan itu teknik *smash* merupakan serangan utama dan tujuannya adalah nilai atau point.

Untuk mencapai keberhasilan yang gemilang dalam melakukan *smash* ini diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan meloncat yang tinggi pula. Seorang pemain yang melakukan *smash*, atau dengan istilah "smasher" harus memiliki kegesitan, pandai melompat dan mempunyai kemampuan memukul bola sekeras mungkin.

Istilah *smash* terkadang disebut juga dengan istilah *spike*. Arti kata *spike* secara bahasa adalah memaku.²⁵ Kata *spike* dan *smash* lazim digunakan tergantung pada seberapa jauh kita memandang wujud keterampilannya cocok dengan istilah tersebut. Karakteristik bola hasil *spike* adalah menukik, tajam, dan cepat.²⁶

Smash merupakan suatu teknik yang mempunyai gerakan yang kompleks yang terdiri dari :

- A. Langkah awalan
- B. Tolakan untuk meloncat
- C. Memukul bola saat melayang di udara
- D. Saat mendarat kembali setelah memukul bola.²⁷

Ditinjau dari jenis lingkungan dimana olahraga tersebut dilakukan, maka *smash* dalam permainan bolavoli diklasifikasikan dalam keterampilan terbuka. Keterampilan terbuka adalah keterampilan yang stimuli untuk bertindak atau bereaksi selalu berubah-ubah dan memerlukan respon gerakan yang *fleksibel*.²⁸

Yang dimaksudkan dengan pengamatan di atas adalah bahwa *smash* dalam permainan Bolavoli adalah suatu keterampilan yang merupakan respon atas rangsangan yang tidak dapat diramal, sehingga gerak *smash* yang dimunculkan hasil pengambilan keputusan secara cepat dari umpan

²⁵ Amung Ma'nun, & Toto Subroto. Op Cit., h. 65.

²⁶ Ibid. hal 65

²⁷ M. Yunus. Op. Cit., h. 108.

²⁸ B.E Rahantoknam, *Belajar Motorik Teori dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Jakarta: P2LPTK Ditjen DIKTI Depdikbud, 1988), h. 24.

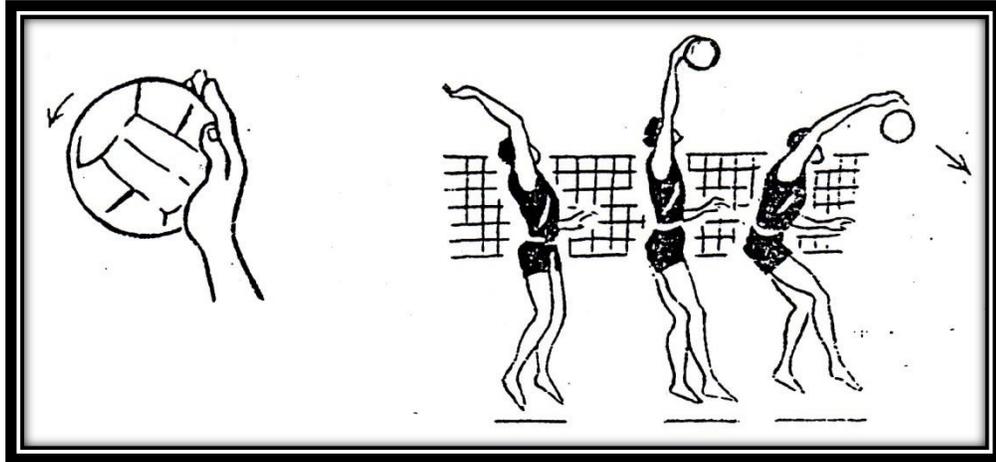
yang diberikan oleh setter atau tosser.

Proses gerakan keseluruhan dalam *smash* dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Sikap permulaan.
Berdiri serong lebih kurang 45 derajat dengan jarak 3 sampai 4 m dari net.
- b. Gerak pelaksanaan.
Langkah kaki kiri kedepan dengan langkah biasa kemudian diikuti dengan langkah kaki kanan yang panjang, diikuti segera oleh kaki kiri yang diletakan di samping kaki kanan (ujung kaki kiri sedikit di depan kaki kanan), sambil menekuk lutut rendah, kedua lengan ' berada di belakang badan, segera melakukan tolakan sambil mengayunkan lengan ke depan atas. Pada saat loncatan tertinggi, segera meraih dan memukul bola setinggi-tingginya di atas net.
- c. Gerak lanjutan.
Menjaga keseimbangan badan agar tidak menyentuh dan menabrak net dan mendarat kembali dengan menumpu pada dua kaki sambil mengeper dan mengambil siakp normal.²⁹

Sikap melayang harus di usahakan sedemikian hingga bola berada di atas depan *smasher* (spiker). Bila bola sudah berada tepat diatas depan dan dalam jangkauan tangan maka segeralah tangan kanan diayun dan dipukulkan pada bola secepatnya, perkenaan tangan dengan bola adalah pada telapak tangan dengan satu gerak lecutan.

²⁹M. Yunus. Op. Cit., h. 108.



Gambar 6-7: Saat perkenaan tangan pada bola dalam smash. Dan sikap smash.

Sumber. Suhamo, Dasar-dasar permainan bolavolley (Yogyakarta 1979),

Pemain harus mempunyai timing atau waktu yang tepat untuk melakukan awalan, tolakan, dan saat memukul bola yang berada di atas sampai akhirnya mendarat sesuai dengan variasi jenis *smash* yang di umpan.

Jadi *smash* dalam hal ini termasuk memindahkan tubuh, melalui suatu gerak tertentu dan menggerakkan tubuh atau bagiannya sesuai dengan pola gerak yang telah diisyaratkan, dimana seorang *spiker* dapat menempatkan posisi serangan baik dari sisi kiri, tengah, maupun kanan.

Karena *smash* merupakan *finishing* dari setiap rangkaian, pemain yang mendapatkan kesempatan melakukan *smash* harus memperhatikan pertahanan lawan pula. Misalnya dengan menentukan sasaran atau daerah lapangan lawan yang pertahanannya lemah, memukul ke arah *block* yang

lemah, atau mengatur tenaga yang diperlukan. Pemain dapat melakukan *smash* dimanapun diperbolehkan, asalkan masih di daerah lapangan sendiri. *Smash open*, *smash quick*, *smash semi* lebih efektif dilakukan di daerah depan, karena bertujuan untuk membuat pola variasi *smash*. Sedangkan '*smash* dari belakang hanya diperbolehkan dilakukan di daerah belakang garis serang yang telah ditentukan.

Smash open biasanya dilakukan dengan jenis pukulan memanjang ke belakang, begitu juga dengan *smash quick*. Sedangkan bola *semi* yang biasanya menggantung, lebih efektif dilakukan dengan pukulan menukik. Namun jenis-jenis pukulan ini tinggal disesuaikan dengan pola variasi dan pertahanan yang dilakukan oleh lawan. Biasanya pemain dalam menghindari *block* selalu memukul panjang atau sebaliknya.

Irama permainan cepat dapat dilakukan dengan jenis *smash quick*. Irama permainan lambat dilakukan dengan jenis *smash open*, sedangkan irama persilangan dapat dilakukan dengan jenis *smash semi*, *pull straight* dan lainnya yang dapat mengecoh pertahanan lawan. Untuk itu apabila sudah ditentukan oleh pengumpan (*tosser*), maka *smasher* harus melakukan *smash* dengan seyakini-yakinnya dan timing yang tepat.

a. *Smash normal (open smes)*

Ciri-ciri khusus pada *smash* normal adalah:

1. Lambungan (umpan) bola cukup tinggi, mencapai 3 m ke atas.

2. Jarak lintasan bola yang diumpankan berkisar antara 20-50 cm dari net.
3. Titik jatuhnya bola yang diumpankan berada disekitar daerah tengah antara pengumpan dan *smasher* yang diukur dari garis proyeksi *smasher* terhadap net.
4. Langkah awalan dimulai setelah bola lepas dari tangan pengumpan dengan pandangan berkonsentrasi jalannya bola.
5. Meraih dan memukul bola setinggi-tingginya di atas net.

b. *Smash* semi

Sikap permulaan, gerak pelaksanaan sama dengan *smash* normal. Perbedaannya terletak pada ketinggian umpan yang diberikan dan timing mengambil langkah awalan. Ketinggian umpan lebih kurang satu meter di atas net

c. *Smash* semi jalan

Pada dasarnya *smash semi jalan* ini sama dengan *smash semi*, perbedaannya hanya pada arah jalannya awalan. Awalan *smasher* berada di samping atau agak di belakang pengumpan.

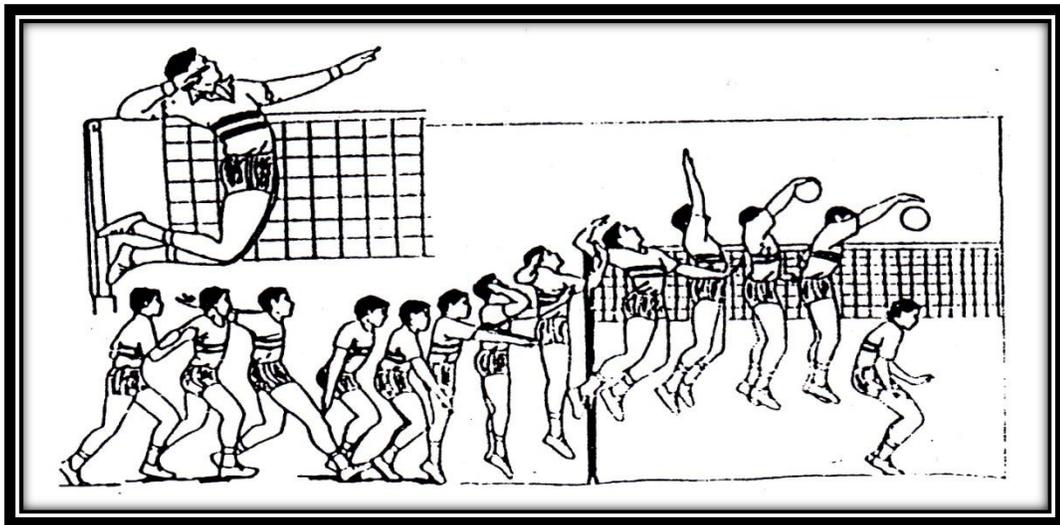
d. *Smash pull (quick)*

Smash pull digunakan sebagai variasi serangan terutama untuk bermain dengan tempo yang cepat. Pada dasarnya sikap awal tidak berbeda dengan *smash* yang lain. Sebelum bola diumpankan *smasher* segera mengambil langkah awalan dan langsung meloncat setinggi-tingginya

dengan membawa lengan keatas siap untuk memukul bola yang datang ke arah tangan pengumpan. Begitu bola datang ke arah tangan pengumpan, smasher segera memukul bola secepat-cepatnya, dengan lebih menggunakan lecutan pergelangan tangan (lompat *smasher* mendahului umpan).

e. *Smash* dari belakang

Smash dari belakang dilakukan sebagai variasi serangan untuk menghindari *block* yang kuat. *Smasher* berdiri jauh di belakang daerah garis serang, umpan diberikan jauh dari net dan mendekati garis serang. *Smasher* menolak awalan di belakang garis serang dan menempatkan posisi badan agar bola berada tepat di depan *smasher*. Usahakan memukul bola setinggi-tingginya dengan pukulan *topspin drive*.



Gambar 8: Gerakan teknik dan posisi badan saat memukul bola.
Sumber. M. Yunus, Olahraga Pilihan Bolavoli (Jakarta: Depdikbud,1992),

Smash dapat dilakukan dengan baik apabila umpan yang diberikan sesuai dengan jangkauan. Apabila lawan mendapat giliran servis, tim penerima servis mendapat kesempatan pertama untuk menyusun serangan. Dengan rangkaian tiga kali sentuhan yang diperbolehkan. Tim ini akan mendapatkan *point* lebih dahulu apabila bola tidak dapat dikembalikan oleh lawan.

Timing merupakan faktor penentu untuk melakukan *smash*. *Timing* yang baik adalah pada saat melompat dan memukul bola. Tidak hanya melompat dan memukul tetapi juga pada saat jenis-jenis umpan yang disajikan, karena setiap jenis *smash* berbeda langkah awalnya. Jenis bola open yang melambung pemain melompat setelah bola yang diumpan mencapai titik tertinggi di atas. Untuk melakukan jenis bola *semi* pemain melompat setelah bola dilepas oleh pengumpan. Sedangkan *smash quick*, pemain melompat sebelum bola masuk ke tangan pengumpan. Perbedaan-perbedaan ini harus dipelajari setiap pemain agar dapat menghasilkan *smash* yang baik.

4. Hakikat *Block*

Bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Tujuan dari permainan bolavoli adalah melewati bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Sistem

penyerangan lebih dominan karena *point* banyak di peroleh dengan mematikan pertahanan lawan dari pada lawan melakukan kesalahan sendiri.

Teknik utama untuk membendung serangan lawan adalah *block*, tetapi *block* juga dijadikan senjata untuk memperoleh *point* atau angka dalam bertahan. Jadi *block* mempunyai dua fungsi yang saling berhubungan selain menghadang serangan lawan juga sebagai tameng untuk memperoleh angka atau *point*. *Block* yang baik adalah selain dapat menggagalkan *smash* dari lawan juga dapat memperoleh *point* atau angka.

Untuk melakukan pertahanan teknik pertama yang harus dikuasai adalah *block*. Dengan kemampuan *block* yang baik suatu tim akan memenangkan suatu reli. *Block* dikatakan sukses tergantung pada kemampuan pemblok membaca serangan atau *smash* dari lawan.

Block dalam permainan Bolavoli adalah merupakan rangkaian urutan gerak yang dilakukan dalam rangka membendung bola dari arah daerah lawan dengan kecepatan maksimal untuk mematahkan serangan lawan. *Block* menurut M. Yunus adalah aksi/upaya dari pemain dekat net untuk menutupi arah datangnya bola dari daerah lawan dengan ketinggian jangkauan daripada ketinggian net.³⁰ Sedangkan

³⁰ Ibid. h. 108

menurut Peraturan permainan Bolavoli, melakukan *block* adalah tindakan para pemain didekat net untuk menghalangi bola yang datang dari lawan dengan melakukan jangkauan lebih tinggi dari ketinggian net. Hanya pemain baris depan yang diperbolehkan untuk melakukan *block* yang sempurna.³¹

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Tujuan *block* menurut Gozansky adalah 1) menghentikan bola mengembalikan serangan agar memperoleh nilai, 2) membatasi daerah serangan dan mempersiapkan pertahanan belakang.³²

Tujuan utama mekanika *block* adalah melontarkan objek atau tubuh untuk mencapai jarak *vertical* maksimal. Jadi untuk melakukan *block* membutuhkan loncatan yang tinggi. Untuk melakukannya harus membutuhkan otot-otot yang kuat dan terlatih.

Untuk melakukan *block* dengan baik hal yang perlu diperhatikan seperti meninjau kemampuan dan kecenderungan dari penyemash, memperhatikan dan membaca umpan serta menganalisa penyemash memukul bola dengan melihat tipe umpan tinggi atau rendah, baik atau jelek, posisi dekat atau jauh dari net, di luar atau di dalam antena, dan umpan apa saja yang diberikan

³¹ PP. PBVSI, Op. Cit., h. 40.

³² Gozansky, *Championship Volley Ball Techniques and Drill*, (Ney York : Parker Publishing Company, 1983), h. 96.

kepada penyemash selain itu juga yang perlu diperhatikan adalah memperhatikan dan membaca posisi badan penyemash dan sudut terdekat, posisi *block* menyesuaikan dari pengamatan di atas, melompat tepat setelah penyemash melompat juga dan setelah melompat pemblock dilanjutkan dengan pusat perhatian pada penyemash.

Untuk melakukan *block* pemain harus melakukan variasi serangan, dan lawan Untuk mengimbangi variasi serangan lawan tersebut pemain bertahan harus mempunyai kemampuan untuk melakukan *block* dari setiap jenis serangan dengan tipe-tipe *smash* yang berbeda-beda yaitu 1) *block* untuk *smash open*, 2) *block* untuk *smash semi*, 3) *block* untuk *smash quick*, dan 4) *block* untuk *smash* tiga meter.

Kemampuan untuk melakukan *block* untuk setiap jenis *smash* di atas dapat diuraikan sebagai berikut :

1. *Block* terhadap *smash open*.

Block terhadap *smash open* merupakan *block* yang paling sulit dilakukan oleh atlet, sebab *smash open* memiliki lintasan bola yang paling panjang dari *smash* yang lain.

Sebelum pemain bisa melakukan *block smash bola open* harus mengetahui ketinggian bola open, menurut M. Yunus ciri-ciri khusus *smash bola open* yaitu: (1) lambung (umpan) bola cukup tinggi, mencapai 3 meter keatas, (2) jarak lintasan bola yang di umpan berkisar antara 20 - 50 cm dari

net.33

Menurut Suhamo pelaksanaan blok yaitu :

Setelah pemblok melayang di udara maka pada saat bola dipukul oleh penyemes, segeralah tangan dikedepankan ke arah datangnya bola dan pemblok berusaha menguasai bola tersebut. Pada saat berkenaan tangan dengan bola tersebut, pergelangan tangan digerakan secara eksplosif agar tangan dapat menekan bola dari atas depan ke bawah secara kuat.³⁴

Pemblok membendung bola dengan raihan tertinggi dengan keras dan tingginya bola yang akan di *block* memungkinkan *center block* membantu sehingga dapat dilakukan *block* berganda. Ketika bergerak untuk bergabung dengan pemain sisi luar pemain tengah harus memperhatikan pemain sisi luar yang menuju posisi tersebut, kedua pemain bersama meloncat pada waktu yang sama. Tangan pemain sisi luar di arahkan sejajar dengan bola dan tangan pemain tengah menjaga sudut dimana bola akan menyilang.

2. *Block* terhadap *smash semi*.

Pada *smash semi* pemblok lebih mudah mengantisipasi serangan melakukan persiapan *block*. Hal ini dikarenakan datangnya bola kepemukul lebih lambat bila dibandingkan dengan *smash quick*, yaitu dengan ketinggian bola semi kira-kira 60-120 cm dari tepi atas net. Disamping itu jenis pukulan bola semi sangat sempit sehingga mempermudah untuk menutup daerah serangan lawan.

³³ Barbara, Op. Cit., h. 121.

³⁴ Ibid. h.28.

Tahap-tahap umum pelaksanaan *block* menurut Barbara adalah :

Untuk melakukan *block* usahakan posisi tubuh pemblok berada sejajar paling tidak setengah dari lebar tubuh pemukul lawan, dengan lutut sudah ditekuk untuk mempercepat gerakan dan loncatan. Segeralah penyerang meloncat pemblok juga meloncat dengan menempatkan tangan pemblok di kedua sisi tangan penyemes. Usahakan agar bola memantul dari tangan ke arah bawah lapangan lawan. Mendarat dengan kedua kaki kemudian berpaling cepat dari net untuk mengetahui posisi bola.³⁵

Yang membedakan *block semi* dengan open adalah ketinggian bola dan kecepatan pukulan dari penyemes lawan. Dengan demikian rendahnya bola tentu gerakan penyemes dalam memukul bola dituntut lebih cepat. *Block* untuk *smash semi* menjadi sulit jika lawan memvariasikan *smash semi* dengan *smash quick*.

3. *Block* terhadap *smash quick*.

Smash quick hanya digunakan untuk mengecoh *block* lawan, *block smash quick* adalah *block* yang paling mudah daripada *block bola open*. Hal ini dikarenakan umpan *quick* yang hanya berjarak 99 cm dari atas net sehingga sudut serangan menjadi sempit.

³⁵ Ibid. h. 122

Prinsip pelaksanaan block menurut William J. Neville adalah :

Pemblock harus berada didepan penyemes sambil menutup sudut dan posisi serangan yang dilakukan lawan agar dapat menentukan posisi pemblock dengan tepat, pemblock harus dapat memperkirakan, dimana kontak dengan bola terjadi.³⁶

Pemain depan harus jeli memperhatikan. spesialisasi pemain yang ada didepannya. Jangan sampai penyemes lawan lepas dari pengawalan sehingga mereka dapat melakukan smash tanpa *block* atau pemblock terlambat mengantisipasi varisasi serangan lawan sehingga terlambat melakukan *block*.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa *block* bola *quick* dilakukan untuk membendung serangan dari lawan dengan kecepatan maksimal, memerlukan keseimbangan dan ketepatan.

4. *Block* terhadap *Smash* dari belakang garis serang.

Block terhadap *smash* dari belakang garis serang pada dasarnya sama dengan *smash* bola *open* yang membedakan adalah jaraknya, yaitu 3 meter dari garis tengah. Hal ini dikarenakan *smasher* saat memukul bola, loncatan tidak boleh melebihi garis serang.

Dengan bola yang jauh dari net membuat daerah serangan menjadi lebih luas dan mempersulit *block* membaca arah serangan.

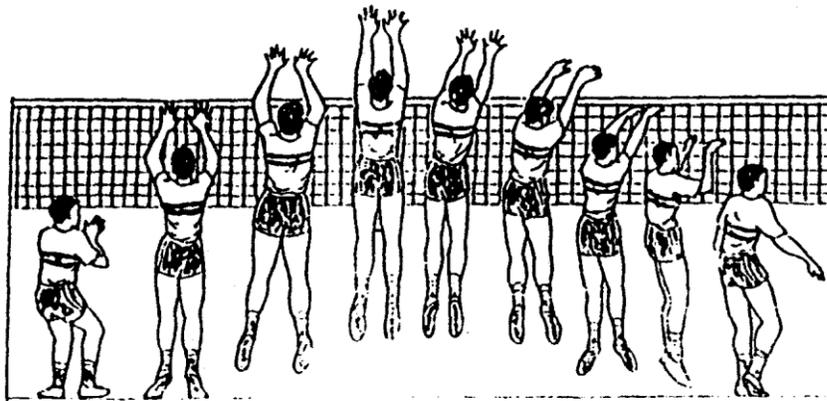
³⁶ William J. Neville, *Coaching Volleyball Succesfully*, (LLionois:Leisur press, 1990), h. 59.

Block terhadap *smash* dari belakang garis serang lebih lambat dari *block* bola open. Yang mendukung keberhasilan dalam melakukan *block* *smash* dari belakang garis serang adalah posisi pemblok yang tepat dengan arah lajunya bola *smash*.

Menurut M. Yunus teknik *block* menurut banyaknya pemblok adalah sebagai berikut :

1. *Block* satu/tunggal

Block jenis ini digunakan apabila penyerang memainkan serangan yang sangat cepat sehingga pemain yang lain tidak mempunyai kesempatan sama sekali untuk membantu melakukan *block*.

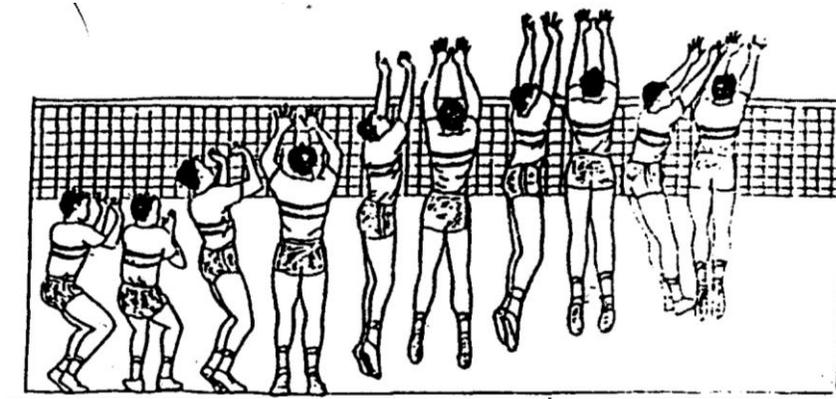


Gambar 9: Urutan gerakan teknik *block* perorangan.
Sumber M. Yunus, Olahraga Pilihan Bolavoli (Jakarta: Depdikbud, 1992),
hal. 121.

2. *Block* Berganda (dua atau tiga orang)

Block berganda merupakan kerjasama yang baik dalam *block* berkawan. Oleh karena itu sebelum meloncat melakukan *block* berkawan

harus menunggu temannya mendekat dan bersama sama menolak.³⁷



Gambar 10: Urutan gerakan teknik block berganda.
Sumber M. Yunus, Olahraga Pilihan Bolavoli (Jakarta: Depdikbud, 1992),
Hal.122.

Dalam permainan bolavoli teknik *block* dilakukan baik di posisi empat, posisi tiga, maupun di posisi dua. Pelaksanaan *block* juga tergantung pada jenis serangan lawan apakah menggunakan *smash open*, *smash semi*, *smash quick*, ataupun *smash* yang di lakukan dari belakang garis serang. Kontribusi *smash* akan semakin maksimal jika pemain bolavoli dapat menguasai berbagai macam *smash* dimana tiap tips *smash* disesuaikan dengan strategi yang akan diterapkan oleh para pelatih. Hal ini dimaksudkan agar jika seorang pemain gagal dengan satu tips *smash* maka pemain tersebut dapat menggunakan tips *smash* yang lain. Disamping itu *smash* yang menjadi spesialisasinya juga harus ditingkatkan kematangannya agar hasil yang diharapkan dapat tercapai.

³⁷ M. Yunus, Op. Cit, h. 119.

Uraian di atas menyimpulkan bahwa *smash* memberikan kontribusi pada keberhasilan suatu tim dalam pertandingan

B. Kerangka Berpikir

Pertandingan bolavoli yang berimbang seringkali membutuhkan waktu panjang. yaitu bisa mencapai 2.5 jam. dengan perhitungan setengah jam untuk satu setnya. Akibatnya, sistem skorsing mengalami perubahan yang amat mendasar. Sekarang telah mengalami perkembangan.yaitu kedua regu berhak bertambah skor atau angka apabila regu tersebut memenangkan suatu kejadian dalam permainan. Sebutan yang lazim sebagaimana dalam cabang olahraga tenis meja, yaitu *rally point*.

Seiring dengan perubahan peraturan tersebut. permainan bolavoli jadi lebih kompetitif. Setiap serangan harus menghasilkan angka atau *point*.

1. Analisis Kontribusi Serangan Dari Service Tim Bolavoli Putra Pada Invitasi Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

Service mempunyai suatu kemampuan yang langsung dapat menghasilkan *point* atau angka akan tetapi intensitas untuk untuk menghasilkan angka relatif kecil bila dibandingkan dengan *smash*. Teknik ini juga akan memberikan kontribusi angka ketika dilakukan dengan keras dan cepat selain sebagai pembuka permainan teknik servis sebagaimana diutarakan di atas sangat kecil intensitasnya dalam menghasilkan angka.

Selain untuk menghasilkan *point* atau angka tujuan yang hendak dicapai adalah bagaimana teknik servis yang dilakukan akan dapat menyulitkan lawan dalam menyusun serangan. Dengan demikian teknik ini merupakan teknik yang bertolak belakang dengan teknik penerimaan dimana servis berusaha penerima bola sedangkan pada teknik penerimaan sebisa mungkin agar penerimaan servis dapat dilakukan dengan sempurna.

Uraian diatas menyimpulkan bahwa servis merupakan teknik serangan dalam suatu pertandingan bolavoli.

2. Analisis Kontribusi Serangan Dari *Smash* Tim Bolavoli Putra Pada Invitasi Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

Serangan paling ampuh adalah *smash*, untuk dapat memperoleh angka sebanyak-banyaknya setiap pemain harus dapat melakukan *smash*. Apabila bola sudah di umpan dengan baik sesuai dengan jangkauan pemain yang ingin melakukan *smash*, pemain tersebut harus dapat melakukan *smash* dengan baik sampai lawan tidak dapat mengembalikannya sehingga angka untuk timnya.

Penguasaan teknik-teknik dasar dalam permainan bolavoli akan dapat menentukan hasil akhir yang akan dicapai oleh suatu regu. Dalam suatu pertandingan faktor fisik, teknik, taktik, dan strategi secara faktor mental adalah syarat yang harus dimiliki dengan baik apabila suatu tim ingin memenangkan pertandingan. Pada faktor teknik, *smash* merupakan suatu

keterampilan yang langsung dapat menghasilkan *point* atau angka. Penguasaan teknik *smash* harus benar-benar dikuasai oleh setiap pemain penyerang karena teknik ini merupakan teknik atau keterampilan yang langsung menghasilkan angka.

Didalam permainan bolavoli teknik *smash* merupakan suatu teknik yang akan mengundang para penonton pada saat teknik ini ditampilkan. Dengan kata lain teknik ini merupakan seni dari bolavoli dan daya tarik tersendiri bagi para penonton. Dimulai dari servis sampai berakhirnya suatu *rally* yang diakhiri dengan *smash* yang mematikan maka dapat pula bahwa *smash* adalah senjata pamungkas bagi setiap tim dalam usaha meraih keberhasilan memenangkan pertandingan.

Didalam pertandingan sering ditampilkan berbagai macam jenis *smash* oleh para pemain. Hal ini dikarenakan teknik ini makin berkembang seiring dengan pola-pola permainan yang beragam yang dikembangkan oleh para pelatih. Kontribusi *smash* akan semakin maksimal jika pemain bolavoli dapat menguasai berbagai macam *smash* dimana tiap tipe *smash* disesuaikan dengan strategi yang akan diterapkan oleh para pelatih. Hal ini dimaksudkan agar jika seorang pemain gagal dengan satu tipe *smash* maka pemain tersebut dapat menggunakan tipe *smash* yang lain. Disamping itu *smash* yang menjadi spesialisasinya juga harus ditingkatkan kematangannya agar hasil yang diharapkan dapat tercapai.

Uraian di atas menyimpulkan bahwa *smash* memberikan kontribusi pada keberhasilan suatu tim dalam pertandingan.

3. Analisis Kontribusi Serangan Dari *Block* Tim Bolavoli Putra Pada Invitasi Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

Suatu tim yang baik untuk dapat memenangkan pertandingan harus mempunyai keseimbangan dalam menyerang dan bertahan. Selain *passing* bawah, *rolling* dan *diving* kemampuan *block* merupakan salah satu kemampuan bertahan yang efektif dalam membendung serangan lawan. Hal ini dikarenakan ada dua fungsi yang dijalankan oleh kemampuan ini yaitu membendung serangan lawan dan sekaligus sebagai keterampilan yang dapat langsung menghasilkan *point* atau angka.

Peran yang begitu penting ini harus disadari oleh seorang pelatih bolavoli agar teknik ini sering dilatih yang pada akhirnya tujuan teknik ini dapat dilaksanakan dengan baik. Penyempurnaan teknik ini menyangkut berbagai faktor yang mendukung seperti faktor fisik, daya orientasi dan persepsi pemain serta kemampuan mengantisipasi kearah mana *smash* akan diarahkan oleh pemain lawan akan merupakan hal-hal yang harus diperhatikan oleh pelatih selama masa latihan.

Dalam hubungan dalam strategi permainan maka teknik *block* ini juga dapat mempengaruhi kondisi mental lawan dan dapat meningkatkan rasa percaya diri pemain. Dengan makin seringnya seorang pemain akan makin

dapat membaca ke arah mana serangannya pemain lawan akan mengarahkan ke arah mana serangnya. Selain itu bagi pemain lawan hal ini akan dapat menentukan rasa percaya diri dalam melakukan serangan sehingga pemain tersebut dalam melakukan *smash* sudah merasa gagal terlebih dahulu.

Uraian di atas menyimpulkan bahwa *block* merupakan kemampuan yang dapat mendukung dan memberikan kontribusi keberhasilan dalam pertandingan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui Teknik manakah yang memberikan kontribusi paling besar terhadap *point* pada tim bolavoli putra se-Jakarta Timur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian : GOR Pondok Bambu Jakarta Timur
2. Waktu Penelitian : Tanggal 24 s/d 26 Mei 2013

C. Metode Penelitian

Metode ini termasuk dalam metode penelitian deskriptif dengan teknik survei. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai bidang tertentu. Data yang dikumpulkan semata bersifat deskriptif sehingga tidak bermaksud untuk mencari penjelasan, tidak untuk menguji hipotesis, maupun prediksi. Penelitian ini bermaksud mengetahui keberhasilan dari *servis*, *smash* dan *block*.

Teknik dari penelitian ini adalah observasi, yang dihitung dari setiap kemampuan menyerang *servis*, *smash* dan *block* sesuai blanko penilaian terhadap keberhasilan dan kegagalan dalam bentuk rata-rata.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi.

Populasi penelitian adalah keseluruhan subyek penelitian yaitu tim putra peserta kejuaraan antar klub se-Jakarta Timur tahun 2013

2. Sampel.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu diambil dari populasi dengan menggunakan teknik *Total Sampling*, sampel adalah tim putra pada kejuaraan Invitasi Antar Klub Se-Jakarta Timur Tahun 2013.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah³⁸

Instrumen penelitian ini menggunakan blanko penilaian yang berisi kolom dan barisan *table* untuk setiap aktifitas *servis*, *smash* dan *block*. Tujuan

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1998, h. 150.

agar data yang diperoleh sesuai yang diinginkan.

Teknik pengamatan (observasi) memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Teknik pengamatan memungkinkan adanya pengamatan secara langsung.
2. Teknik pengamatan memungkinkan melihat, mengamati, mencatat kejadian atau aktifitas yang terjadi pada saat yang sebenarnya
3. Memungkinkan peneliti memanfaatkan pengamatan dengan baik untuk mengurangi atau menghilangkan keraguan pada data yang diambil.

F. Teknik Analisis Data.

Penelitian ini bertujuan mencari gambaran *service*, *smash* dan *block* dalam memperoleh angka. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif bertujuan untuk memberikan deskriptif atau gambaran mengenai subyek penelitian.

Setelah datanya terkumpul yang berwujud angka dan hasil perhitungan atau pengukuran kemudian diproses dengan menjumlahkan, membandingkan, dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh rata-rata, sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan rata-rata.

1. Menghitung rata-rata setiap aktifitas serangan *service*.
2. Menghitung rata-rata setiap aktifitas serangan *smash*.
3. Menghitung rata-rata setiap aktifitas *block*.

4. Menghitung rata-rata setiap criteria masing-masing dari *service*, *smash* dan *block*.

Pedoman / kriteria penilaian aktifitas teknik permainan bola voli.

a. Service

1. Gagal = *service* yang gagal, tersangkut di net, keluar lapangan, atau yang di nyatakan salah oleh wasit
2. Angka = *service* yang menghasilkan angka atau lawan tidak dapat melakukan serangan balik

b. Smash

1. Gagal = *smash* yang gagal, tersangkut di net, keluar lapangan, atau yang di nyatakan salah oleh wasit
2. Angka = *smash* yang menghasilkan angka atau menyebabkan lawan tidak dapat melakukan serangan balik.

c. Block

1. Gagal = *block* yang gagal, tersangkut di net, keluar lapangan, atau yang di nyatakan salah oleh wasit
2. Angka = *block* yang menghasilkan angka atau menyebabkan lawan tidak dapat melakukan serangan balik.

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 *smash*, *servis* dan *block* pada Invitasi Bolavoli Antar Club se-Jakarta timur 2013. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

1. Rata-rata Kemampuan Teknik Perolehan Angka Peserta Putra Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

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

Tabel 1. Tabel Keseluruhan Aktifitas Perolehan Angka Pada Invitasi Bolavoli Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

KRITERIA	Berhasil		Gagal		Total Aktifitas	
	\checkmark	RATA2	X	RATA2	Σ	RATA2
SMASH	849	84,9	418	41,8	1267	126,7
SERVIS	128	12,8	186	18,6	314	31,4
BLOCK	179	17,9	539	53,9	718	71,8

Rata-rata dari aktivitas kemampuan *smash* 126,7 , *servis* 31,4 , dan *block* 71,8.

Dengan rata-rata angka berhasil dalam *smash* sebesar 84,9 dan 41,8 gagal. Rata-rata angka berhasil dalam *service* sebesar 12,8 dan gagal 18,6. Rata-rata angka berhasil dalam *block* sebesar 17,9 dan 53,9 gagal.

Tabel 2. Keseluruhan Aktifitas Perolehan Angka Per Pertandingan (per game) Pada Invitasi Bolavoli Antar Klub se-Jakarta Timur 2013.

KRITERIA	Berhasil		Gagal		Total Aktifitas	
	√	RATA2	X	RATA2	∑	RATA2
SMASH	53	5,3	26,1	2,61	79,1	7,91
SERVIS	8	0,8	11,6	1,16	19,6	1,96
BLOCK	11,1	1,11	33,6	3,36	44,7	4,47

Rata-rata dari aktivitas kemampuan *smash* 7,91 , *servis* 1,96 , dan *block* 4,47.

Dengan rata-rata angka berhasil dalam *smash* sebesar 5,3 kali per tim dan gagal 2,61. Rata-rata angka berhasil dalam *service* sebesar 0,8 dan gagal 1,16. Rata-rata angka berhasil dalam *block* sebesar 1,11 dan gagal 3,36.

2. Rata-rata Kontribusi Dari *Smash*

Data rata-rata yang diperoleh dari jumlah keseluruhan *smash* adalah sebagai berikut:

A. Smash open

Rata-rata *smash open* menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 44,6 dan gagal 24,2.

B. Smash semi

Rata-rata *smash semi* menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 17,2 dan gagal 6,1.

C. Smash quick

Rata-rata *smash semi* menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 18,6 dan gagal 7,1.

Tabel 2. Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan *Smash* Pada Invitasi Bolavoli
Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

NO	SMASH	OPEN				SEMI				QUICK			
		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal	
	NAMA TIM	√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2
1	MAHER	60	6	19	1,9	54	5,4	7	0,7	41	4,1	5	0,5
2	FORTIUS	47	4,7	20	2	19	1,9	3	0,3	31	3,1	9	0,9
3	COMET	94	9,4	55	5,5	18	1,8	2	0,2	49	4,9	17	1,7
4	METEOR	75	7,5	49	4,9	38	3,8	15	1,5	16	1,6	18	1,8
5	GRJT	31	3,1	19	1,9	7	0,7	10	1	3	0,3	4	0,4
6	JAYAKARTA	22	2,2	14	1,4	2	0,2	6	0,6	10	1	1	0,1
7	MATADOR	33	3,3	10	1	10	1	4	0,4	9	0,9	2	0,2
8	KARUCI	24	2,4	15	1,5	8	0,8	3	0,3	10	1	6	0,6
9	TORNADO	16	1,6	11	1,1	5	0,5	6	0,6	4	0,4	4	0,4
10	MANDALA	44	4,4	30	3	11	1,1	5	0,5	13	1,3	5	0,5
	JUMLAH	446	44,6	242	24,2	172	17,2	61	6,1	186	18,6	71	7,1

D. Smash tiga meter (back attack)

Smash tiga meter atau yang sering di sebut *smash back attack* dibagi menjadi 3 posisi yaitu posisi 1, posisi 5 dan posisi 6.

a. Smash *back attack* posisi 1

Rata-rata serangan *smash back attack* posisi 1 menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 1,4 dan gagal 1,2.

b. Smash *back attack* posisi 5

Rata-rata *smash back attack* posisi 5 menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 1,2 dan gagal 1,2

c. Smash *back attack* posisi 6

Rata-rata *smash back attack* posisi 6 menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 1,9 dan gagal 2,4.

Tabel 3. jumlah dan rata-rata keseluruhan *smash back attack* pada Invitasi Bolavoli Antar Klub se-Jakarta timur 2013

NO	BACK ATTACK	1				5				6			
		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal	
		√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2
1	MAHER	0	0	1	0,1	1	0,1	0	0	2	0,2	6	0,6
2	FORTIUS	2	0,2	2	0,2	3	0,3	1	0,1	7	0,7	2	0,2
3	COMET	4	0,4	1	0,1	0	0	0	0	3	0,3	2	0,2
4	METEOR	2	0,2	3	0,3	0	0	2	0,2	4	0,4	7	0,7
5	GRJT	2	0,2	1	0,1	3	0,3	0	0	0	0	1	0,1
6	JAYAKARTA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	MATADOR	0	0	1	0,1	1	0,1	3	0,3	0	0	1	0,1
8	KARUCI	3	0,3	3	0,3	0	0	0	0	1	0,1	1	0,1
9	TORNADO	0	0	0	0	1	0,1	0	0	1	0,1	2	0,2
10	MANDALA	1	0,1	0	0	3	0,3	6	0,6	1	0,1	2	0,2
	JUMLAH	14	1,4	12	1,2	12	1,2	12	1,2	19	1,9	24	2,4

Berdasarkan rata-rata keseluruhan keberhasilan serangan di atas, diketahui bahwa tim maher sebagai juara I memberikan andil dalam

perolehan angka *smash open* “berhasil” sebesar 6 dan “gagal” 1,9. *Smash semi* “berhasil” sebesar 5,4 dan “gagal” 0,7. *Smash quick* “berhasil” 4,1 dan “gagal” 0,5. *Smash back attack posisi 1* “berhasil” 0 dan “gagal” 0,1. *Smash back attack posisi 5* “berhasil” 0,1 dan “gagal” 0. *Smash back attack posisi 6* “berhasil” 0,2 dan “gagal” 0,6. Sedangkan tim fortius sebagai juara II, memberikan andil dalam perolehan angka *smash open* “berhasil” sebesar 4,7 dan “gagal” 2. *Smash semi* “berhasil” sebesar 1,9 dan “gagal” 0,3.

Smash quick “berhasil” 3,1 dan “gagal” 0,9. *Smash back attack posisi 1* “berhasil” 0,2 dan “gagal” 0,2. *Smash back attack posisi 5* “berhasil” 0,3 dan “gagal” 0,1. *Smash back attack posisi 6* “berhasil” 0,7 dan “gagal” 0,2.

3. Rata-rata Kontribusi Dari Service

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

a. Service Atas

Rata-rata kemampuan *service atas* menunjukkan bahwa keberhasilan yang menghasilkan *point* 8,3 dan gagal 13,1.

b. Service Jump Serve

Rata-rata kemampuan *service jump serve* menunjukkan bahwa keberhasilan yang menghasilkan *point* 4,5 dan gagal 5,5.

Tabel 4. Jumlah dan rata-rata keseluruhan *service* pada Invitasi Bolavoli
Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

NO	SERVIS	ATAS				JUMP SERVE			
		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal	
	NAMA TIM	√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2
1	MAHER	13	1,3	12	1,2	23	2,3	15	1,5
2	FORTIUS	8	0,8	14	1,4	4	0,4	14	1,4
3	COMET	14	1,4	27	2,7	9	0,9	8	0,8
4	METEOR	21	2,1	29	2,9	0	0	3	0,3
5	GRJT	3	0,3	8	0,8	1	0,1	2	0,2
6	JAYAKARTA	4	0,4	5	0,5	2	0,2	0	0
7	MATADOR	5	0,5	3	0,3	1	0,1	5	0,5
8	KARUCI	6	0,6	7	0,7	3	0,3	3	0,3
9	TORNADO	4	0,4	9	0,9	0	0	1	0,1
10	MANDALA	5	0,5	17	1,7	2	0,2	4	0,4
	JUMLAH	83	8,3	131	13,1	45	4,5	55	5,5

Berdasarkan rata-rata keseluruhan keberhasilan kemampuan perolehan *point* diatas, diketahui bahwa tim maher sebagai juara I memberikan andil dalam perolehan angka *service atas* “berhasil” 1,3 dan “gagal” 1,2. *Service jump serv* “berhasil” 2,3 dan “gagal” 1,5. Sedangkan tim fortius sebagai juara II memberikan andil dalam perolehan angka *service atas* “berhasil” 0,8 dan “gagal” 1,4 *service jump serve* “berhasil” 0,4 dan “gagal” 1,4.

4. Rata-rata Kontribusi Dari *Block*

Data yang di peroleh dari jumlah keseluruhan kemampuan *block*

Adalah sebagai berikut:

a. Block open

Rata-rata *Block open* menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 12,3 dan gagal 33.

b. Block semi

Rata-rata *Block semi* menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 4,1 dan gagal 6,7.

c. Block quick

Rata-rata *Block quick* menunjukkan keberhasilan yang menghasilkan *point* 3,9 dan gagal 9,4.

Tabel 5. Jumlah dan rata-rata keseluruhan *block* pada Invitasi Bolavoli Antar Klub se-Jakarta Timur 2013

NO	BLOCK	OPEN				SEMI				QUICK			
		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal		Berhasil		Gagal	
		√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2	√	RATA2	X	RATA2
1	MAHER	12	1,2	41	4,1	2	0,2	13	1,3	4	0,4	5	0,5
2	FORTIUS	23	2,3	40	4	9	0,9	3	0,3	4	0,4	3	0,3
3	COMET	26	2,6	60	6	1	0,1	2	0,2	3	0,3	13	1,3
4	METEOR	15	1,5	52	5,2	11	1,1	15	1,5	7	0,7	19	1,9
5	GRJT	5	0,5	28	2,8	3	0,3	10	1	3	0,3	16	1,6
6	JAYAKARTA	2	0,2	17	1,7	0	0	6	0,6	3	0,3	9	0,9
7	MATADOR	8	0,8	20	2	5	0,5	4	0,4	0	0	9	0,9
8	KARUCI	24	2,4	15	1,5	8	0,8	3	0,3	10	1	6	0,6
9	TORNADO	2	0,2	24	2,4	0	0	6	0,6	4	0,4	9	0,9
10	MANDALA	6	0,6	33	3,3	2	0,2	5	0,5	1	0,1	5	0,5
	JUMLAH	123	12,3	330	3,3	41	4,1	67	6,7	39	3,9	94	9,4

Berdasarkan rata-rata keseluruhan keberhasilan kemampuan *block* di atas, diketahui bahwa tim maher sebagai juara I memberikan andil dalam perolehan angka *block open* “berhasil” sebesar 1,2 dan “gagal” 4,1. *block semi* “berhasil” sebesar 0,2 dan “gagal” 1,3. *block quick* “berhasil” 0,4 dan “gagal” 0,5. Sedangkan tim fortius sebagai juara II, memberikan andil dalam *block open* “berhasil” sebesar 2,3 dan “gagal” 4. *block semi* “berhasil” sebesar 0,9 dan “gagal” 0,3. *block quick* “berhasil” 0,4 dan “gagal” 0,3.

B. Interpretasi Data

1. Kontribusi Dari *Smash* bolavoli

Berdasarkan analisa data dan kerangka berpikir, maka interpretasi yang didapat adalah bahwa kemampuan *smash* merupakan jenis kemampuan yang memberikan kontribusi paling besar sebesar 126,7, yang berarti kemampuan jenis ini paling sering digunakan.

Keberhasilan ini didukung karena dari kemampuan jenis ini memungkinkan seorang pemukul melakukan variasi jenis *smash* yang dapat dilakukan, ada pukulan *smash open* , *quick*, *semi* dan *back attack* yang sama-sama menghasilkan serangan yang akurat. Rata-rata keberhasilan dari *smash open* sebesar 44,6 kali per tim, rata-rata *smash semi* sebesar 17,2 kali per tim, rata-rata *smash quick* sebesar 18,6 kali per tim, rata-rata *smash back attack* posisi 1 sebesar 1,4 kali per tim, rata-rata *smash back attack* posisi 5 sebesar 1,2 kali per tim, rata-rata *smash back attack* posisi 6 sebesar 1,9 kali per tim. dengan keseluruhan ditunjukkan dalam rata-rata sebesar 84,9, Sedangkan kegagalan jenis pukulan ini ditunjukkan dengan rata-rata sebesar 41,8 yang disebabkan karena pemain yang tidak siap dalam melakukan *smash*, dalam arti kurang koordinasi dalam mengontrol antara kecepatan dan saat memukul bola.

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, dapat disimpulkan bahwa penguasaan teknik pukulan *smash* oleh masing-masing tim cukup

merata karena hampir sebagian besar *point* dalam pertandingan ini berasal dari *smash*.

2. Kontribusi Dari *Service Bolavoli*

Kontribusi dari *service* pada peserta tim bolavoli putra invitasi antar klub se-Jakarta Timur tahun 2013 memperoleh rata-rata keberhasilan sebesar 12,8 kali per tim dan kegagalan sebesar 18,6 kali per tim. Tim maher sebagai juara I memberikan andil dalam perolehan angka *service atas* “berhasil” 1,3 dan “gagal” 1,2. *Service jump serve* “berhasil” 2,3 dan “gagal” 1,5. Sedangkan tim fortius sebagai juara II memberikan andil dalam perolehan angka *service atas* “berhasil” 0,8 dan “gagal” 1,4 *service jump serve* “berhasil” 0,4 dan “gagal” 1,4. Sedangkan tim yang baik dalam memperoleh angka dari *service atas* adalah tim meteor dengan angka rata-rata keberhasilan sebesar 2,1 dan kegagalan 2,9. Dan tim yang baik dalam memperoleh angka dari *service jump serve* adalah tim maher (juara) dengan angka rata-rata keberhasilan 2,3 dan kegagalan 1,5.

3. Kontribusi Dari *Block Bolavoli*

Block yang baik adalah selain lawan tidak bisa melakukan *smash*, *block* juga harus bisa mematahkan serangan lawan dan langsung memperoleh angka. peserta tim bolavoli putra invitasi antar klub se-Jakarta Timur tahun 2013 memperoleh rata-rata keberhasilan sebesar 17,9 kali per

tim dan kegagalan 53,9 kali per tim. Tim maher sebagai juara I memberikan andil dalam perolehan angka *block open* “berhasil” sebesar 1,2 dan “gagal” 4,1. *block semi* “berhasil” sebesar 0,2 dan “gagal” 1,3. *block quick* “berhasil” 0,4 dan “gagal” 0,5 . Sedangkan tim fortius sebagai juara II, memberikan andil dalam *block open* “berhasil” sebesar 2,3 dan “gagal” 4. *block semi* “berhasil” sebesar 0,9 dan “gagal” 0,3. *block quick* “berhasil” 0,4 dan “gagal” 0,3. Tim yang baik dalam melakukan *block open* adalah tim comet dengan rata-rata keberhasilan 2,6 dan gagal 6, dan tim yang baik dalam melakukan *block semi* adalah tim meteor dengan rata-rata keberhasilan 1,1 dan gagal 1,5, sedangkan tim yang baik dalam melakukan *block quick* adalah tim karuci dengan rata-rata keberhasilan 1 dan gagal 0,6. Dari interpretasi data dan kerangka berpikir maka analisis yang di dapat secara keseluruhan, bahwa teknik *smash* memberikan kontribusi angka yang lebih banyak.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek penelitian, yaitu peserta analisis kontribusi (*Smash, Servis dan Block*) pada tim bolavoli putra dalam kejuaraan bolavoli antar klub se-Jakarta Timur tahun 2013. Yang berjumlah 10 tim, yang masing-masing terdiri dari 12 pemain. Kemudian diambil sampel dengan teknik pengambilan sampel dari populasi yang ada. 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”, hal ini dikarenakan teknik yang dikuasai pemain telah merata yang menyebabkan serangan yang dilakukan dapat berhasil dengan baik.

Dari hasil perhitungan diperoleh data: 1267 kali aktivitas untuk keseluruhan *smash* dengan karakteristik perolehan angka berhasil 849 dengan rata-rata sebesar 84,9 kali per tim, dan gagal 418 dengan rata-rata sebesar 41,8 kali per tim. Untuk keseluruhan hasil perhitungan *service*, diperoleh data: 314 kali, dengan karakteristik perolehan angka berhasil 128 dengan rata-rata sebesar 12,8 kali per tim dan gagal 186 dengan rata-rata sebesar 18,6 kali per tim. Sedangkan untuk keseluruhan hasil perhitungan *block* diperoleh data: 718 kali dengan karakteristik perolehan angka berhasil 179 dengan rata-rata sebesar 17,9 kali per tim dan gagal 539 dengan rata-rata sebesar 53,9 kali per tim.

Dari keseluruhan aktivitas *smash*, *service* dan *block* peserta analisis kontribusi perolehan angka pada tim bolavoli putra dalam kejuaraan bolavoli

antar klub se-Jakarta Timur tahun 2013 diperoleh data tentang aktivitas perolehan angka yang berjumlah 2299 kali, dimana rata-rata yang menghasilkan angka berhasil sebesar 115,6 yang jika dijabarkan, rata-rata tersebut merupakan penggabungan dari ketiga kemampuan dengan proporsi: *smash* 84,9, *service* 12,8, dan *block* 17,9, sedangkan gagal 114,3.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *smash* memberikan kontribusi lebih banyak dalam memperoleh angka, terutama pada jenis *smash open* yang menghasilkan angka paling banyak di bandingkan *smash* yang lain. Di karenakan *smash open* memiliki lintasan bola yang paling panjang dari *smash* yang lain.

D. Keterbatasan Penelitian

Harus diakui walaupun penulis telah melakukan penelitian secara maksimal mungkin, penelitian ini banyak kekurangan, hal ini bisa saja disebabkan kurangnya informasi mengenai kondisi fisik pemain, kondisi mental atau psikologis maupun strategi pelatih dalam tiap pertandingan.

Mengenai kondisi fisik pemain, tidak dapat diketahui apakah pada saat itu pemain dalam keadaan bugar atau cedera. Bila terjadi penurunan kondisi mental pemain akan mengakibatkan menurunnya rasa percaya diri dalam melakukan strategi penyerangan sehingga serangan yang pada awalnya diharapkan dapat menghasilkan *point* justru berbalik menjadi boomerang bagi timnya sendiri.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, yang didukung dengan deskripsi teoretis dan kerangka berpikir serta hasil analisis data maka hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, teknik yang memberikan kontribusi paling besar terhadap perolehan *point* adalah *smash* dengan rata-rata aktifitas tiap tim sebesar 126,7 dan rata-rata angka keberhasilan 84,9 *point* dan rata-rata untuk kegagalan 41,8 *point*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan dilapangan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya teknik *smash* lebih diperhatikan karena kegagalan yang ditimbulkan dari kurang berkembangnya teknik ini cukup mempengaruhi perolehan angka.
2. Perlu diciptakan latihan *block* karena *block* merupakan upaya mencegah lawan melakukan *smash* dalam memperoleh angka.
3. Para pelatih hendaknya mengembangkan teknik *service* para atlet, karena *service* merupakan awal yang baik untuk memperoleh angka