

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proliga (*Professional Volleyball League*) merupakan sebuah kompetisi bolavoli profesional di Indonesia. Tahun 2024 merupakan gelaran prolīga yang ke 21 sejak mulai diselenggarakan pada tahun 2002. Prolīga berlangsung di beberapa kota sesuai dengan *homebase* tim peserta prolīga. Dalam perjalanannya, penyelenggaraan prolīga terus berbenah guna menghadirkan tontonan pertandingan menarik bagi masyarakat pecinta bolavoli. Mulai dari venue pertandingan, tiket pertandingan, penggunaan *Volleyball Information System* (VIS) hingga penggunaan *video challenge* yang digunakan dalam pertandingan untuk membantu wasit memeriksa kejadian tertentu selama pertandingan sehingga keputusan wasit lebih akurat dan adil.

Prolīga menghadirkan tim-tim terbaik di Indonesia baik putra maupun putri. Guna meningkatkan kualitas permainan dan daya tarik prolīga, setiap tim menggunakan pemain asing yang memiliki pengalaman di liga-liga internasional. Kehadiran pemain asing ini tentunya meningkatkan persaingan dan kualitas permainan setiap tim. Setiap tim berlomba untuk meraih kemenangan mulai dari *rally*, *set*, *game*, babak, hingga menjadi juara.

Kemampuan tim dan pemain dalam suatu pertandingan dapat dievaluasi melalui analisis permainan yang dilakukan dalam setiap pertandingan. Analisis permainan bertujuan untuk mengukur dan menganalisis peristiwa yang terjadi

selama kompetisi dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tim sendiri dan lawan, menghasilkan implikasi untuk pengembangan pelatihan dan taktik permainan (Carling, Reilly, & Williams, 2009). Analisis permainan memuat detail kondisi performa tim dan *skill* masing-masing atlet. Analisis performa tim dapat memberikan pengetahuan yang penting bagi setiap tim tentang standar performa tim dan keterampilan individu para pemain kompetisi bolavoli (Muhammad, Faruk, & Sujatmiko, 2020).

Dari analisis pertandingan, itu juga dapat memberikan informasi tentang kekuatan dan kelemahan tim lawan, yang berguna saat mempersiapkan pertemuan di masa mendatang (Sarmiento, 2015). Dalam permainan, proses analisis ini memberikan umpan balik kepada pemain tentang aspek-aspek tertentu dari permainan, termasuk yang terkait dengan performa atlet dan tim, yang mungkin tidak diingat pada saat pertandingan (Middlemas et al., 2018).

Instrumen yang biasanya digunakan untuk mengukur dan menilai performa atlet dalam kondisi permainan adalah *volleyball information system* (VIS) yang dikembangkan oleh FIVB (Yudiana, Hidayat, Slamet, & Hambali, 2017). Instrumen tersebut berisi informasi yang memuat statistik untuk setiap individu pemain hingga tim. Informasi yang dikumpulkan dari VIS digunakan untuk melaporkan semua keterampilan bermain bolavoli untuk membantu pelatih menentukan komposisi pemain, strategi taktis, dan merancang program latihan selama dan sebelum pertandingan (Humski, L. & Skocir, 2011).

Informasi data yang terdapat dalam program VIS mencakup dua kategori, yaitu *scoring skill* dan *non scoring skill*. Beberapa data yang dapat dikumpulkan

dengan *scoring skill* meliputi *serve*, *spike*, dan *block*, sedangkan keterampilan *non scoring skill* adalah umpan dan *dig* (Dearing, 2018). Data tersebut menyajikan informasi yang lebih lengkap tentang keterampilan atlet yang dapat digunakan untuk menentukan pemain terbaik dalam kompetisi bolavoli (Apriyanto & Ilham, 2020).

Penelitian ini mengkaji tentang teknik yang ada dalam kelompok *scoring skill*. Kelompok *scoring skill* dalam suatu permainan bolavoli untuk mendapatkan poin kemenangan pemain/tim melalui empat cara, yaitu: *serve*, *smash*, *block*, atau melalui kesalahan yang dilakukan sendiri oleh lawan (Diwantoro & Irsyada, 2018). Menurut Laios (2008) 61% poin diperoleh dengan menyerang, 24% dari kesalahan lawan (*opponent's errors*) 9% dengan *serve* dan 5% dengan *block*. Lebih lanjut menurut Hebert (2013) dijelaskan bahwa *type* distribusi perolehan poin kemenangan tim dalam satu set poin diperoleh dari *attack* 12 poin, *opponent error* 8 poin, *block*, 2,5 poin dan *service ace* 2,5 poin.

Tahun 2024 tim peserta yang ikut serta dalam kompetisi prolīga berjumlah 14 tim. Tim peserta prolīga di tahun 2024 yaitu terdapat masing-masing 7 tim baik di sektor putra maupun putri. Tim putra terdiri dari Jakarta LavAni Allo Bank Electric, serta Jakarta Bhayangkara Presisi, Jakarta STIN BIN, Jakarta Pertamina Pertamax, Bank Palembang Sumsel Babel, Kudus Sukun Badak, dan Jakarta Garuda Jaya. Sementara itu, tim putri yakni Bandung bjb Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Jakarta Pertamina Enduro, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia, Jakarta BIN, Jakarta Electric PLN, dan pendatang baru Jakarta Livin' Mandiri. Pertandingan prolīga 2024 dimulai dari 25 April 2024 sampai dengan 21 Juli 2024

yang digelar di sembilan kota berbeda yaitu Yogyakarta, Semarang, Palembang, Pontianak, Bandung, Gresik, dan Malang. Babak *Final Four* diadakan di Surabaya dan Semarang, sementara *grand final* diadakan di Jakarta.

Pada penelitian ini akan disajikan hasil statistik *scoring skill* yang dilakukan tim peserta Proliga Tahun 2024. Hasil penelitian memberikan informasi tentang *scoring skill* yang sering terjadi selama pertandingan proliga berlangsung. Dari kajian ini akan diperoleh sebuah data statistik *scoring skill* yang terjadi selama pertandingan. Hasil penelitian ini nantinya sangat berguna bagi pelatih, pemain, serta praktisi olahraga dalam mengidentifikasi kelemahan lawan. Oleh karena itulah, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Analisis *Scoring Skill* Terhadap Poin Kemenangan Tim Bolavoli Proliga Tahun 2024.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pentingnya analisis pertandingan dalam mengevaluasi kemampuan tim dan masing-masing atlet.
2. Profil kualitas teknik *scoring skill* dalam memperoleh poin/angka permainan bolavoli.
3. Teknik *scoring skill* sebagai penentu kemenangan dan kekalahan dalam permainan bolavoli.
4. Belum diketahuinya jenis-jenis *scoring skill* yang sering dilakukan pada tim-tim yang bertanding pada Proliga Tahun 2024.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti untuk mencegah perluasan penafsiran pada permasalahan yang akan dikaji mengingat analisis dalam permainan bolavoli sangatlah luas agar tujuan penelitian lebih fokus dan akurat. Maka penelitian ini hanya akan membahas “Analisis *Scoring Skill* Terhadap Poin Kemenangan Tim Bolavoli Proliga Tahun 2024.”

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka masalah dapat dirumuskan, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perolehan poin melalui teknik *scoring skill* terhadap poin kemenangan Tim Bolavoli Proliga Tahun 2024?
2. Bagaimana efektifitas teknik *scoring skill* terhadap poin kemenangan Tim Bolavoli Proliga Tahun 2024?

### **E . Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori bahan kajian untuk menambah dan memperluas ilmu pengetahuan tentang bolavoli khususnya

faktor-faktor kemenangan tim dalam permainan bolavoli melalui teknik *scoring skill*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Klub

Sebagai informasi yang dapat dijadikan data yang valid untuk menyusun dan menentukan kebijakan tentang peningkatan kualitas atlet pada klub proliga.

### b. Bagi Pelatih

Memberikan masukan pada pelatih agar memberikan program latihan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan atlet.

### c. Bagi Atlet

Hasil penelitian ini dapat dijadikan standar dan motivasi atlet untuk meningkatkan kemampuannya.

### d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai teknik *scoring skill* dalam meraih poin kemenangan.

### e. Bagi Program Studi

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi, referensi dan acuan bagi penelitian yang akan datang khususnya tentang *scoring skill* dalam pertandingan bolavoli.