

**TINGKAT KEMAMPUAN SERVICE : FLOATING SERVICE, JUMP
FLOAT SERVICE DAN JUMPING SERVICE TOP SPIN PADA FINAL
FOUR PEMAIN PUTRI PROLIGA 2019**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJAS



OLEH:

RAHARDIAN PANDU PRASTYAWAN
NPM : 16.1.01.09.0162

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022

Skripsi oleh:

RAHARDIAN PANDU PRASTYAWAN

NPM : 16.1.01.09.0162

Judul:

**TINGKAT KEMAMPUAN SERVICE : FLOATING SERVICE, JUMP
FLOAT SERVICE DAN JUMPING SERVICE TOP SPIN PADA FINAL
FOUR PEMAIN PUTRI PROLIGA 2019**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
PENJAS FIKS UNP Kediri

Tanggal 20 Juli 2022

Pembimbing I



Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd
NIDN. 0706078801

Pembimbing II



Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd
NIDN.0709099001

Skripsi oleh:

RAHARDIAN PANDU PRASTYAWAN

NPM : 16.1.01.09.0162

Judul:

**TINGKAT KEMAMPUAN SERVICE : FLOATING SERVICE, JUMP
FLOAT SERVICE DAN JUMPING SERVICE TOP SPIN PADA FINAL
FOUR PEMAIN PUTRI PROLIGA 2019**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PENJAS FIKS UNP Kediri
Pada tanggal : 20 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd



2. Penguji I : M. Anis Zawawi, M.Or



3. Penguji II : Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd



Mengetahui
Dekan FIKS,



Dr. Sulistiono, M.Si
K ENIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rahardian Pandu Prastyawan
Jenis kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 30 Juli 1997
Fak/Jur./Prodi : FIKS/S1 PENJAS

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Rahardian Pandu Prastyawan
NPM: 16.1.01.09.0162

Motto:

“Don't be afraid , Allah with us”

(Rahardian Pandu P.)

“Segala penderitaan yang anda alami saat ini, niatkanlah sebagai tirakat untuk kebahagiaan anak cucu anda kelak”

(Cak Nun)

Saya persembahkan karya ini untuk:

1. Ibu tercinta Almarhumah Suprapti dan ayah saya Warsita yang telah mendidik dan memberi banyak dukungan moril maupun materiil.
2. Dosen pembimbing dan dosen-dosen yang sudah mengajarkan saya tentang banyak hal dan pengalaman,
3. Indah Septiani yg selalu bersedia untuk saya reportkan
4. Seluruh teman-teman yang selalu memberi dukungan ataupun saran untuk tidak meneruskan skripsi ini.

Abstrak

Rahardian Pandu Prastyawan: Tingkat Kemampuan *Service* : *Floating Service*, *Jump Float Service* Dan *Jumping Service Top Spin* Pada *Final Four* Pemain Putri Proliga 2019, Skripsi, PENJAS, FIKS UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: *service*, bolavoli, final four proliga 2019.

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan pengamatan berupa analisis tentang Tingkat kesulitan *service* yang dilakukan setiap pemain berbeda tergantung dari jenis *service* yang dipakai seperti *floating service*, *jump float*, maupun *jumping service top spin*. *Service* yang bagus adalah arah bolanya ke sisi lapangan yang kosong atau diantara dua pemain. Itu bertujuan untuk ketika lawan menerima *service* dalam posisi bergerak atau membuat kesalahpahaman antara dua pemain karena bola berada di antara dua pemain tersebut. *Service* di atas adalah jenis *service* yang sering dilakukan oleh pemain dari tingkatan pemula sampai tingkat profesional. Namun masih banyak pemain profesional yang berlaga di proliga 2019 putaran pertama sektor putri belum semua tahu dengan jenis *service* apa yang paling produktif dilakukan.

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan *floating service*, *jump float service* dan *jumping service top spin* pada *final four* proliga 2019 bolavoli putri. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan (observasi) oleh *judge* dan analisis dokumen (video). Kesimpulan dari keseluruhan pertandingan *final four* bolavoli putri dalam proliga 2019 memiliki hasil prosentase dari masing-masing tim tentang kemampuan *service* yaitu kemampuan *Service Floating* dengan jumlah rata-rata sebesar 38,83 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 45,24 %, kemampuan *Jump Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 28,88 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 33,64 % dan kemampuan *Jumping service Top Spin* dengan jumlah rata-rata sebesar 18,13 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 21,12 %.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi “Tingkat Kemampuan *Service : Floating Service, Jump Float Service Dan Jumping Service Top Spin* Pada *Final Four* Pemain Putri Proliga 2019” dapat disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini disampaikan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si., selaku dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Dr. Slamet Junaidi, M.Pd., selaku kepala program studi Pendidikan Jasmani Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd, selaku dosen pembimbing pertama skripsi.
5. Bapak Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua skripsi.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian terkait selanjutnya.

Kediri, 20 Juli 2022

Rahardian Pandu Prastyawan
NPM: 16.1.01.09.0162

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Permainan Bolavoli	9
2. Teknik Permainan Bolavoli	11
3. Teknik Dasar <i>Service</i>	15
4. Teknik <i>Floating Service</i> dkk	17
5. Perbedaan dan Persamaan <i>Service</i>	27
6. Kemampuan <i>service</i> bolavoli	28
7. Profesional Liga(PROLIGA)	30
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31

	C. Kerangka Berpikir	32
	D. Hipotesis	33
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Variabel Penelitian	35
	B. Pendekatan dan Teknik Penelitian	35
	C. Tempat dan Waktu Penelitian	37
	D. Populasi dan Sampel	38
	E. Instrumen Penelitian	39
	F. Teknik Pengumpulan Data	40
	G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Variabel	46
	B. Analisis Data	47
	C. Pengujian Hipotesis	49
	D. Pembahasan	58
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan	59
	B. Implikasi	59
	C. Saran	61
	DAFTAR PUSTAKA	62
	Lampiran-lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Perbedaan dan Persamaan <i>Service</i>	27
2.2 : Skema Kerangka Berfikir	31
3.1 : Indikator Skor Tingkat Produktifitas	41
3.2 : Frekuensi <i>service</i>	44
4.1 : Hasil Analisis Data	47
4.2 : Hasil Data Tim Jakarta Pertamina Energi	50
4.3 : Tabel Hasil Data Tim Jakarta Popsivo Polwan	51
4.4 : Tabel Hasil Data Tim Jakarta BNI46	52
4.5 : Hasil Data Tim Bandung Bank BJB	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1: <i>floating service</i> 21
2.2: <i>jump float service</i> 23
2.3: <i>jump service</i> 26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi	62
Lampiran 2. Serifikat Bebas Plagiasi	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam permainan bolavoli, ada beberapa faktor yang mempengaruhi atlet untuk mencapai prestasi maksimal antara lain: Teknik, Taktik, Fisik, dan Mental. Komponen teknik yang diperlukan dalam permainan bolavoli yaitu *Service*, *Passing*, *Block* dan *Smash*. Semua komponen teknik dalam permainan bolavoli merupakan kebutuhan penting bagi setiap atlet, tanpa memiliki keluwesan gerak dan teknik yang bagus, atlet tidak akan mencapai prestasi maksimalnya.

Penguasaan teknik yang baik akan membantu atlet dalam memperoleh dalam pertandingan. Misalnya dalam teknik *service*, jika seorang pemain bolavoli menguasai teknik *service* dengan benar maka dapat menjadikan teknik *service* sebagai serangan awal yang dilakukan. *service* dalam permainan bolavoli akan menjadi serangan yang produktif jika seorang atlet memiliki teknik yang baik. Dalam permainan bolavoli terdapat beberapa macam jenis *service* yang sering digunakan dalam pertandingan yaitu *Underhand Service* (Servis Tangan Bawah), *Underhand Floating Service* (*service* Mengapung Tangan Bawah), *Floating Overhead Service* (Servis Mengapung Tangan Atas), *Overhead Change-Up Service* (*Silder Floating service*), *Overhead Round- House Service* (*Hook service*), *Jumping Service* (Nasuka, 2019). Dari beberapa macam, *service* yang paling sering digunakan

dalam pertandingan yaitu, *floating service* adalah jenis *service* yang jalannya bola dari hasil pukulan *service* itu tidak mengandung putaran (bola berjalan mengapung atau mengambang). *Floating service* arah bola yang dihasilkan selalu berubah karena pergerakan bola yang mengapung dan bola itu bisa turun seketika. Menurut (Hidayat, 2017) *Floating service* adalah *service* yang tidak mengandung *spin*. Bola seakan-akan melayang, tanpa berputar sama sekali. Untuk *jump float* hasil bolanya sama dengan *floating service*, yang membedakan hanyalah penggunaan loncatan saat *service*. Adapun *jumping service* adalah teknik *service* dengan cara melambungkan bola setinggi kurang lebih 3 meter agak ke depan badan, memukul bola pada ketinggian seperti melakukan gerakan *smash* (Beutelstahl, 2016). Hasil bola *jumping service* adalah *spin* atau berputar itu di karenakan saat melemparkan bola itu diputar dan dalam keadaan berputar bola itu di pukul sehingga menghasilkan bola *spin*. Variasai dari penggunaan jenis bola *float* maupun *spin* ini bermacam-macam sesuai kemampuan setiap pemain dalam melakukan *service* di pertandingan.

Bolavoli adalah permainan tim yang dilakukan dengan tempo cepat, sehingga waktu bola untuk dimainkan sangatlah terbatas. Maka dari itu atlet harus menguasai teknik-teknik dasar bolavoli dengan sempurna untuk dapat menguasai bola dalam suatu permainan dan mampu menghasilkan poin bagi timnya. Teknik dasar bolavoli harus dipelajari terlebih dahulu untuk mengembangkan mutu prestasi, sebab menang atau kalahnya suatu regu di

dalam suatu pertandingan salah satunya ditentukan oleh penguasaan teknik dasar permainan bolavoli(Sujarwo, 2017).

Service menjadi sebuah teknik yang sangat penting karena sangat menentukan hasil kemenangan suatu pertandingan(Sujarwo, 2021). Jika dalam suatu pertandingan banyak melakukan kesalahan dalam menggunakan teknik *service* maka kemungkinan untuk memenangkan pertandingan menjadi sangat kecil. Jika *service* sering mati maka akan memberikan poin kepada lawan tanpa serangan dari lawan, dan jika *service* yang dilakukan tidak memiliki bobot maka akan mudah diterima dan lawan akan mudah dalam melakukan serangan. Penggunaan *service* yang tepat akan menentukan juga pada strategi pertahanan tim sendiri berupa block dan pola pertahanan yang akan di terapkan. Selain itu strategi *service* dapat dipakai untuk pembentukan blok ganda, sehingga meningkatkan kemungkinan pertahanan tim untuk melanjutkan permainan. Untuk memperoleh kemenangan maka di peroleh kerjasama antar pemain yang bagus di setiap permainannya atau sering di sebut *team work*.

Pertandingan yang di laksanakan setiap tahun oleh Persatuan Bolavoli Seluruh Indonesia (PBVSI) diantaranya kejurnas livoli divisi satu, livoli divisi utama dan proliga. Kejuaraan kejurnas livoli divisi satu adalah jembatan menuju livoli divisi utama menggantikan dua tim yang terdegradasi di livoli divisi utama yang di ambil dari dua tim finalis dari kejurnas livoli divisi satu. Kompetisi Proliga merupakan kompetisi bolavoli professional Indonesia yang di ikuti oleh beberapa klub yang tersebar di seluruh Indonesia.

Proliga merupakan liga tertinggi di Indonesia atau bisa disebut sebagai liga profesional karena setiap tim peserta proliga boleh merekrut pemain asing dari luar Indonesia berjumlah dua pemain (PBVSI, 2016).

Penelitian dilakukan pada pertandingan Final Four Proliga 2019 putri yang dilakukan 2 seri. Putaran pertama dilaksanakan di Kediri pada tanggal 8-10 Februari 2019 di Gor Joyoboyo, sedangkan Putara kedua dilaksanakan di Kota Malang pada tanggal 15-17 Februari 2019 di Gor Ken Arok. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa jenis *service* yang dipakai oleh pemain pada semi final proliga 2019 diantaranya *floating service*, *jump float service*, dan *jumping service top spin*. Namun, beberapa pemain kurang jeli dalam melakukan *service* dan menentukan jenis *service* apa yang paling efektif. Sehingga banyak melakukan kesalahan saat *service* seperti bola mati sendiri, menyangkut di net atau tidak sampai dan bola keluar dari lapangan permainan. Pengamatan dilakukan untuk memberikan gambaran tentang produktivitas *service* yang dilakukan oleh pemain putri pada *Final Four* Proliga 2019. Penelitian ini dilatarbelakangi dari pertandingan putri pada *Final Four* Proliga 2019 ketika pemain melakukan *service* yang sangat mudah untuk diterima lawan, bola keluar lapangan, dan sering menyangkut di net atau tidak sampai. *Service* adalah hal yang sangat penting namun terkadang kurang diperhatikan oleh pemain saat melakukan *service*. Padahal *service* yang tepat sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap pemain akan menjadikan *service* sebagai serangan. Untuk itu, *service* harus dilakukan sebaik mungkin agar lawan kesulitan saat menerima bola *service*.

Tingkat kesulitan *service* yang dilakukan setiap pemain berbeda tergantung dari jenis *service* yang dipakai seperti *floating service*, *jump float*, maupun *jumping service top spin*. *Service* yang bagus adalah arah bolanya ke sisi lapangan yang kosong atau diantara dua pemain. Itu bertujuan untuk ketika lawan menerima *service* dalam posisi bergerak atau membuat kesalahpahaman antara dua pemain karena bola berada di antara dua pemain tersebut. *Service* di atas adalah jenis *service* yang sering dilakukan oleh pemain dari tingkatan pemula sampai tingkat profesional. Namun masih banyak pemain *profesional* yang berlaga di proliga 2019 putaran pertama sektor putri belum semua tahu dengan jenis *service* apa yang paling *produktive* dilakukan. Berdasarkan pernyataan di atas diperlukan kajian lebih dalam mengenai produktifitas *service* yang meliputi *service floating*, *jump float*, dan *jumping service top spin* yang dilakukan pada semi final pemain bolavoli putri Proliga 2019. Maka disusunlah penelitian yang berjudul “Tingkat Kemampuan *Service Floating service*, *Jump Float Service* dan *Jumping Service Top Spin* Pada *Final Four* Pemain Putri Proliga 2019”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum diketahui tingkat kemampuan *floating service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.

2. Belum diketahui tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.
3. Belum diketahui tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.

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 teknik dasar dalam permainan bolavoli sangatlah kompleks dengan tujuan agar lebih fokus dan akurat. Maka penelitian ini hanya akan membahas “tingkat kemampuan *service Floating, Jump Float dan Jumping service Top Spin* Pemain Putri pada *Final Four* Proliga 2019”.

D. Rumusan Masalah

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

1. Berapa tingkat kemampuan *floating service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019?
2. Berapa tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019?
3. Berapa tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri *Final Four* pada Proliga tahun 2019?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *floating service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Pelatih
 - a. Pelatih dapat mengetahui penggunaan teknik *service* setiap pemain yang memiliki tingkat kemampuan tinggi dan sesuai dalam pertandingan.
 - b. Dapat dijadikan evaluasi bagi pelatih dalam melatih jenis *service* pada pemain.
2. Bagi Atlet
 - a. Atlet dapat memahami teknik *service* yang dilakukan agar efektif, efisien dan sesuai digunakan dalam pertandingan.
 - b. Atlet dapat mengetahui pentingnya latihan teknik dasar berupa *service* yang digunakan dalam latihan maupun pertandingan.

- c. Bagi atlet dapat dijadikan evaluasi sehingga mampu meningkatkan ketrampilannya dalam melakukan *service*.
3. Bagi Peneliti
- a. Menambah wawasan tentang permainan bolavoli.
 - b. Meningkatkan ketajaman dalam menganalisis pertandingan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Permainan Bolavoli

Menurut official *F.I.V.B volleyball rules 2015-2016* (2014: 7) “*volleyball is a sport played by two teams on a playing court divided by a net*”, yang memiliki arti bahwa bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Inti dalam permainan bolavoli ialah persaingan antara dua tim untuk mempertahankan bola tetap diudara dengan cara memantulkan bola ke udara dan melewatkan bola ke daerah lawan berbentuk serangan. Permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli. (Sujarwo, 2017) mengemukakan bahwa “bolavoli dimainkan oleh dua tim di mana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam satu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim, kedua tim dipisahkan oleh net”.

Permainan bolavoli sudah dikenal sejak abad pertengahan. Pada tahun 1893 di Jerman sudah ada permainan sejenis ini yang bernama “*Faust Ball*” pada tahun 1895 Morgan seorang guru pendidikan jasmani pada *Young Man Cuistian Association (YMCA)* di kota Holyoke, Massachusette mencoba permainan sejenis Faust Ball ini yang mula-

mula olahraga rekreasi dalam lapangan tertutup (*indoor*). Pada saat itu sedang populer olahraga bola basket, tetapi banyak usahawan yang berlatih basket sudah mencapai usia lanjut merasakan permainan basket terlalu menguras tenaga. Morgan menciptakan permainan yang lebih ringan dengan menggantung net setinggi 2,16 meter dari lantai, kemudian menggunakan bola yang relative ringan, yaitu bagian dalam bola basket. Bola tersebut dipantulkan terus menerus melewati net, jadi bola tidak boleh jatuh menyentuh lantai.

Permainan tersebut kemudian diberi nama “minto nette”. Pada waktu itu belum ditentukan batas maksimum sentuhan berapa kali dan rotasi serta diperbolehkan menjulurkan tangan melewati net dengan maksud menjangkau bola di daerah lawan. Dengan beberapa percobaan dirasakan bola terlalu ringan, sedangkan penggunaan bola basket terlalu berat. Morgan kemudian mengusulkan kepada *A.G Spalding dan Brothers,*⁷ yaitu perusahaan industri alat-alat olahraga untuk membuat bolavoli sebagai percobaan. Setelah melihat bahwa dasar permainan minto nette adalah memvoli bola hilir mudik melewati net, maka Halsted dari Spring Fied Massachussetts, USA, mengusulkan nama permainan ini menjadi “*Volley Ball*”. Sejak itu bolavoli tidak hanya dimainkan di lapangan tertutup, tetapi juga di lapangan terbuka seperti halaman-halaman sekolah, di tepi pantai dan di tempat lainnya (Muharram, N. A., & Kholis, 2018). Tujuan dari permainan bolavoli adalah melewatkan bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lawan dan mendapatkan

angka. Setiap tim dapat memainkan tiga sentuhan (pukulan). Poin diberikan apabila lawan tidak dapat mengembalikan bola, menyentuh lantai lawan, dan bola keluar (*out*). Dalam permainan bolavoli, tim yang memenangkan sebuah reli memperoleh satu angka (*rally point system*). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bolavoli merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan yang dipisahkan sebuah net untuk memperoleh nilai dalam usaha mencapai kemenangan yang menggunakan *rally point system*.

2. Teknik Permainan Bolavoli

Dalam permainan bolavoli dikenal ada dua pola permainan yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, jika pemain benar-benar dapat menguasai teknik dasar bolavoli dengan baik. Namun jika pemain tidak menguasai teknik dengan benar pola tersebut tidak dapat terlaksana. Adapun teknik dasar dalam permainan bolavoli menurut (Muharram, 2019) yaitu: (1) teknik servis tangan bawah, (2) teknik servis tangan atas, (3) teknik passing bawah, (4) teknik passing atas, (5) teknik umpan (set up), (6) teknik smash normal, (7) teknik blok (bendungan). Secara individual penguasaan teknik dasar bolavoli akan mendukung penampilan seorang pemain. Secara tim atau jika semua pemain menguasai teknik dasar bolavoli dengan baik, akan meningkatkan kualitas permainan, bahkan dapat menentukan menang atau kalahnya suatu tim. Menurut (Hidayat, 2017), teknik-teknik dalam permainan

bolavoli meliputi: (1) servis, (2) passing, (3) umpan, (4) smes, dan (5) bendungan. Menurut Beutelstahl (2007: 9) untuk dapat menguasai permainan bolavoli secara maksimal dan sempurna seorang pemain setidaknya harus memiliki kemampuan-kemampuan seperti mampu melakukan passing bawah, passing atas, servis, smash, dan blok secara baik dan benar.

Dari teknik dasar ini tidak diabaikan dan harus dilatih dengan baik, seseorang harus mengerti dan benar-benar dapat menguasai teknik penguasaan bola dengan baik dan terus menerus. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa agar dapat bermain bolavoli dengan baik, seseorang harus mengerti dan benar-benar dapat menguasai teknik penguasaan bola dengan baik. Dalam bermain bolavoli terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik dan harus dilatih secara terus-menerus. Menurut (Ahmadi, 2017) teknik yang harus dikuasai dalam permainan bolavoli yaitu terdiri atas *service*, passing bawah, passing atas, *smash* dan *block*.

a. *Service*

Menurut (Ahmadi, 2017) *service* adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampui net ke daerah lawan. Pukulan *service* dilakukan pada permulaan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan *service* sangat berperan besar untuk memperoleh point, maka pukulan *service* harus meyakinkan, terarah, keras dan menyulitkan lawan. Menurut

(Sujarwo, 2021) menyatakan bahwa, ” service selain sebagai pukulan awal untuk memulai permainan, service berkembang menjadi suatu teknik yang dapat digunakan untuk menyerang”. Ada beberapa jenis *service* dalam permainan bolavoli diantaranya: *underhand service* (servis tangan bawah), *float service* (servis mengambang), *top spin service* dan *jump service*.

b. *Passing*

Menurut (Sujarwo, S., Suharjana, S., et., 2021), *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. *Passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri (Sujarwo, 2017). Berdasarkan pada macam teknik dasar *passing* dalam permainan bolavoli, maka teknik *passing* dibedakan meliputi teknik *passing* atas dan teknik *passing* bawah.

1) *Passing* atas

Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan kurang lebih 45 derajat. Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. Menurut (Ahmadi, 2017) memainkan

bola dengan teknik passing atas dapat dilakukan dengan berbagai variasi yaitu antara lain: 1) passing atas ke arah belakang lewat atas kepala, 2) passing atas ke arah samping pemain, 3) passing atas sambil melompat ke atas, 4) passing sambil menjatuhkan diri kesamping, 5) passing atas sambil menjatuhkan diri ke belakang.

2) *Passing Bawah*

Menurut (Viera, L, 2004) passing bawah atau operan lengan bawah merupakan teknik dasar bolavoli yang harus di pelajari lebih tegasnya Barbara & Bonnie mengatakan bahwa “operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang service. Operan ini digunakan untuk menerima service, menerima spike, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola yang terpantul di net”.

c. *Smash*

Menurut (De Waelle, S., Warlop, G., Lenoir, M., Bennett, S. J., & Deconinck, 2021) *smash* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga bola bergerak melewati atas jaring dan mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikannya. Pukulan keras atau smash, disebut juga spike, merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Pukulan smash banyak macam variasinya. *Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik. Smash

merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (Claver, F., Jiménez, R., Gil-Arias, et., 2017).

d. *Block*

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun persentase keberhasilan suatu *block relative* kecil karena arah bola smash yang akan di *block*, dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan *block* tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan ke atas tanpa digerakkan). *Block* dapat dilakukan oleh satu, dua, dan tiga, pemain (Ahmadi, 2017).

3. Teknik Dasar *Service*

Menurut (Beutelstahl, 2016), servis adalah sentuhan pertama dengan bola, mula-mula servis hanya dianggap sebagai pukulan permulaan saja, tetapi servis ini kemudian berkembang menjadi suatu senjata yang ampuh untuk menyerang. Hal hal yang harus diperhatikan untuk melakukan servis yang baik yaitu:

- a. Rekonsentrasi saat melakukan servis
- b. Bola yang dipukul diusahakan masuk ke daerah lawan
- c. Usahakan bola servis dilakukan dengan cepat, keras, dan tepat

- d. Melihat dan mempelajari pemain lawan yang lemah terhadap pukulan servis
- e. Arahkan bola pada posisi yang kosong atau posisi yang lemah pada regu lawan.

Menurut (Ye, 2020), servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan pemain hingga bola melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Karena pukulan servis berperan besar untuk memperoleh point, maka pukulan servis harus meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan. Menurut (Amaral Machado, T., et., 2019) servis adalah satu-satunya teknik yang digunakan untuk memulai pertandingan, dan satu-satunya teknik dalam bolavoli dimana anda mengontrol sepenuhnya tindakan anda, hanya anda sendiri yang bertanggung jawab atas hasil tindakan anda. Sedangkan menurut (Muharram, N. A., & Kholis, 2018), sejalan dengan kemajuan yang dialami oleh perkembangan permainan bolavoli maka arti servis dalam permainan bolavoli juga mengalami perubahan-perubahan. Pada jaman sekarang ini hendaknya para pembaca mengartikan servis tidak lagi sebagai tanda saat dimulainya permainan atau sekedar menyajikan bola, tetapi hendaknya diartikan sebagai satu serangan yang pertama kali bagi regu yang melakukan servis.

4. Teknik *Floating Service*, *Jump Float Service* dan *Jumping Service*

Permainan bolavoli akan berjalan dengan dimulainya service dari salah satu tim. Menurut (Wicaksono, 2018) Servis dalam permainan bolavoli selain sebagai teknik untuk memulai reli dalam permainan juga digunakan sebagai senjata yang bisa digunakan secara langsung untuk membunuh tim lawan. Servis merupakan serangan pertama yang harapannya langsung memberikan pain (ace). Service pada permainan bolavoli pada era sekarang ini, para atlet menggunakan beberapa teknik yaitu *floating service*, *jump float service* dan *jumping service* (*service bola top spin*):

1. *floating service*

Floating service adalah servis yang tidak mengandung spin. Bola seakan akan melayang, tanpa berputar sama sekali. Servis ini cukup efektif karena arah lajunya bola tidak menentu. Bola itu bervibrasi dan melayang, kadang-kadang berubah arah, vertikal maupun horizontal. Pada definisi horizontal, bola itu melayang menyimpang dari arah yang sebenarnya, lebih ke kanan atau lebih ke kiri. Penyimpangan ini disebabkan oleh pergerakan udara disekeliling bola itu, sehingga mempersulit penerimaan servis tersebut. Penerima servis harus memusatkan konsentrasi sebaik mungkin. (Beutelstahl, 2016) Adapun pelaksanaannya terbagi menjadi *backline floatserve* dan *distance float serve*:

1) *Backline Float Service*

Tahap Pelaksanaan backline floatserve sebagai berikut.

Posisi sebelum perkenaan pada bola:

- a) Sikap awal yaitu konsisten dalam menyiapkan posisi badan seperti pinggul dan bahu. Membentuk sudut untuk menargetkan arah.
- b) Tumpuan badan dari kaki kanan melangkah kecil ke depan dengan kaki kiri, pandangan fokus pada bola.
- c) Bagian belakang kaki kanan menyeret untuk mengunci pinggul, siku lengan diangkat sehingga di atas bahu.
- d) Bola dilambung tangan kiri, dengan posisi tangan menunjuk bola
- e) sebagai penghubung. Pinggul dan bahu memutar menjadi sudut untuk menargetkan, diikuti siku dan tangan yang terbuka.

Posisi saat perkenaan dengan bola:

- a) Pada pergelangan tangan harus dikunci saat kontak dengan bola, dengan mempertimbangkan ketinggian yang tepat.
- b) Posisi lengan memukul lurus dan tepat dengan ketinggian bola tetap sama hingga akhir kontak dengan tangan, bersamaan itu kembali kaki diseret maju dengan bola sejalanannya bahu memukul bola.

Posisi gerak lanjutan:

- a) Tangan tetap dalam keadaan tinggi lurus dengan telapak tangan terbuka untuk menargetkan hasil akhir service, kaki kembali mendekati kaki terdepan.
- b) Jari-jari kaki, pinggul, bahu dan telapak tangan menghadap ke arah sasaran. Setelah pemain bergerak ke posisi defensif dalam permainan.

2) *Distance Float Service*

Tahap pelaksanaan *distance float serve* sebagai berikut:

Posisi sebelum perkenaan pada bola:

- a) Sikap awal yaitu konsisten dalam menyiapkan posisi badan seperti pinggul dan bahu. Membentuk persegi untuk menargetkan arah.
- b) Tumpuan badan dari kaki kanan melangkah kecil ke depan dengan kaki kiri, pandangan fokus pada bola.
- c) Bagian belakang kaki kanan menyeret untuk mengunci pinggul, siku lengan diangkat sehingga di atas bahu.
- d) Bola dilambung tangan kiri, dengan posisi tangan menunjuk bola sebagai penghubung. Pinggul dan bahu memutar menjadi sudut untuk menargetkan, diikuti siku dan tangan yang terbuka.

Posisi saat perkenaan dengan bola:

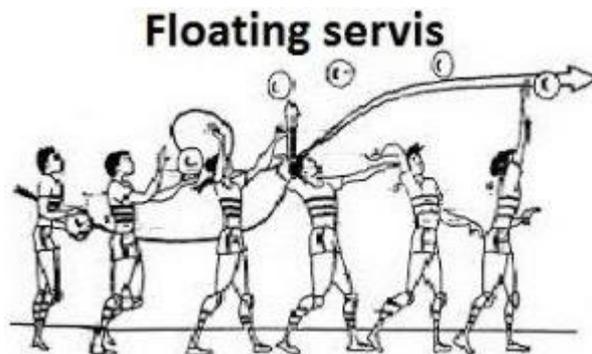
- a) Pada pergelangan tangan harus dikunci saat kontak dengan bola, ketinggian yang tepat.

- b) Posisi lengan memukul lurus dan tepat dengan ketinggian bola tetap sama hingga akhir kontak dengan tangan, bersamaan itu kembali kaki diseret maju dengan bola sejalanannya bahu memukul bola.

Posisi gerak lanjutan:

- a) Tangan tetap dalam keadaan tinggi lurus dengan telapak tangan terbuka untuk menargetkan hasil akhir service, kaki kembali mendekati kaki terdepan.
- b) Jari-jari kaki, pinggul, bahu dan telapak tangan menghadap ke arah sasaran. Setelah pemain bergerak ke posisi defensif dalam permainan.

Floating service memiliki beberapa cara yang dibedakan setiap melakukannya. Pada *backline floatserve* adalah teknik *float service* dilakukan dengan persiapan *service* dekat dari garis belakang lapangan. Saat memukul bola tidak dengan kecepatan tinggi, sebab memukul bola dengan kecepatan tinggi akan menghasilkan bola out. *Distance floatserve* adalah teknik *float service* dilakukan dengan awalan persiapan *service* jauh dari garis belakang lapangan. Kecepatan tinggi saat memukul sangat diperlukan, jika kecepatannya kurang maka bola akan tersangkut net atau tidak memasuki daerah lawan. Dengan demikian, persiapan *float service* yang dilakukan jauh dari garis belakang menghasilkan kualitas *float* yang sangat baik.



Gambar 2.1. Floating Service

<https://images.app.goo.gl/4ntet1rrDPFi6QFK6>

2. *Jump Float Service*

Jump float serve adalah teknik floatservice dilakukan dengan melompat dan lambungan bola yang tidak terlalu tinggi. *Jump float serve* mempunyai kelebihan titik pukul bola lebih tinggi sehingga gerak bola tidak harus naik dulu menjelang melewati net. Meskipun *Jump float serve* memukulnya dekat garis belakang dengan kecepatan tinggi, masih memungkinkan masuk daerah lawan, dengan demikian kualitas *float* lebih tinggi. Berikut tahapan dalam melakukan *jump float service* :

Posisi sebelum perkenaan pada bola:

1. Persiapan *service*: bola ditangan kiri, memulai cukup dengan membuat persiapan tiga langkah.
2. Pendekatan pada sudut 45 derajat mulai dari pertama dengan kaki kiri, memindahkan berat badan dari kaki kanan ke kaki kiri.

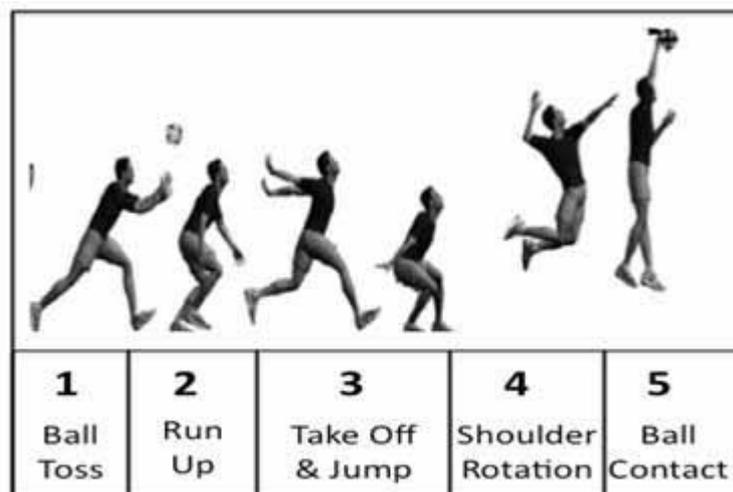
3. Langkah kedua dengan kaki kanan melangkah, lengan pemukul mempersiapkan untuk pindah ke posisi sasaran kontak bola.
4. Kaki kiri menjadi langkah *take-off*, mata terfokus pada bola yang dilempar rendah dengan tangan kiri. Tubuh melayang ke depan dengan rotasi dari kaki kiri dan tangan pemukul bergerak ke titik di, atau di atas bahu. (melompat dengan memungkinkan kedua kaki).

Posisi saat perkenaan dengan bola:

1. Kontak bola pada saat di udara yaitu dengan tangan terbuka dan pergelangan tangan “kencang/tegangkan”, setelah kaki kiri mendorong ke depan menjaga kestabilan badan saat di udara.
2. Perkenaan kontak bola berada di depan, dan sejalan dengan pukulan dari bahu. Idealnya, ada sebuah garis lurus dari titik kontak bola melalui bahu ke pinggul. Menurunkan kaki kanan dengan punggung tetap lurus.

Posisi gerak lanjutan:

1. Pinggul, bahu, dan lengan memukul dengan memutar ke arah yang serve.
2. Pendaratan yang seimbang yaitu dengan kaki kanan di depan kaki kiri dan siap untuk melangkah ke lapangan permainan.



Gambar 2.2. Jump float Service

<https://images.app.goo.gl/nwPTe3L1bXUxoF1Y9>

Pukulan servis menghasilkan bentuk gerakan laju bola. Secara khusus bola hasil servis bergerak *float*. Gerakan bola *float* adalah gerakan bola yang saat melambung tanpa mengalami putaran atau mengambang. Disebut mengambang karena bola yang dipukul bergerak kekiri-kekanan, keatas-kebawah pada saat bergerak melintasi net. Hal ini terjadi karena bola dipukul tanpa mengalami putaran. Untuk lompatan bisa dilakukan menggunakan satu kaki dan dua kaki sesuai kenyamanan pemain yang melakukan.

Pada dasarnya gerak bola hasil *service float*(mengapung) terdapat lima lintasan, yaitu:

1. Bola *float* menukik ke bawah, artinya jika katup bola berada di bawah setelah bola dipukul tepat di tengah belakang bola , maka gerak lintasan atau laju bola tersebut akan menukik ke bawah.

2. Bola *float* berubah arah ke kiri, artinya jika katup bola berada di kiri setelah bola dipukul tepat di tengah belakang bola, maka gerak lintasan atau laju bola tersebut yang tadinya datar, dengan tiba-tiba akan berubah arah ke kiri.
3. Bola *float* berubah arah ke kanan, artinya jika katup bola berada di kanan setelah bola dipukul tepat di tengah belakang bola, maka gerak lintasan atau laju bola tersebut yang tadinya datar, dengan tiba-tiba akan berubah arah ke kanan.
4. Bola *float* berubah arah ke atas, artinya jika katup bola berada di atas setelah bola dipukul tepat di tengah belakang bola, maka gerak lintasan atau laju bola yang tadinya datar dengan tiba-tiba akan berubah arah ke atas.
5. Bola *float zig-zag* atau bergerak ke kanan-ke kiri, artinya jika katup bola berada di tengah belakang setelah bola dipukul tepat di tengah belakang bola maka gerak atau laju bola akan *zig-zag* atau bergerak ke kiri-ke kanan.

3. *Jumping Service*

Jumping service adalah servis dengan melompat sebagai senjata ampuh untuk mengacaukan serangan kombinasi lawan. Sebuah tim memerlukan dua sampai tiga orang jump server yang dapat mengacaukan serangan kombinasi lawan. *Jumping service* dilakukan dengan gerakan melompat seperti gerakan smash. Keuntungan menggunakan *jumping service* antara lain dapat

menjatuhkan mental lawan, mempersulit lawan untuk membangun serangan, memudahkan blocker untuk melakukan bendungan dan memudahkan *defender*.

Service top spin adalah *service* yang menghasilkan bola berputar kencang. *Service* bola top spin yang sering digunakan yaitu dengan melompat (*jumping service*). *Jumping service* mempunyai kelebihan yaitu bola bergerak dan jatuh dengan cepat, sulit dalam mengontrol bola. Kelemahannya adalah bola melayang dengan stabil, sulit untuk dilakukan, dan tingkat keajegannya lebih rendah. (Ahmadi, 2017). Organisasi bolavoli dunia (*FIVB*) membagi jenis *jumping service*, yaitu *jump spin power serve* dan *jump spin power control serve*.

Tahap pelaksanaan *jumping service top spin* sebagai berikut:

1. Titik berat badan pada kaki belakang, tangan kanan melempar bola dengan ditambahnya gerakan gulungan dari jari.
2. Seperti dalam melakukan smash, bola dilempar ke depan 2-3 meter, kaki kiri membentuk sudut, persiapan pendekatan untuk menjaga posisi bola berada pada di depan atas bahu.
3. Ini diikuti dengan melangkah lagi dengan tepat, sama dengan saat melakukan smash.
4. Pada kaki kiri menutup dekat dngan kaki kanan, diantara kaki ada jarak sehingga momentum ke depan dan ditambah rotasi

pinggul. Maju pada saat melayang dan putaran pinggul memberikan tambahan kecepatan bola.

5. Mencoba selalu membuat garis lurus dengan bola, lengan, bahu, pinggul dan kaki.
6. Hanya sebelum kontak dengan bola, ada posisi melentingkan kebelakang dengan lutut ditekuk. Lutut diluruskan dan tubuh melayang ke depan untuk menambah kecepatan ke titik kontak untuk *service*.



Gambar 2.3. *Jumping Service*

<https://images.app.goo.gl/8p9EAYPrmL73U62c6>

Dalam melakukan *jumping service*, perkenaan tangan pada bola saat memukul sangat menentukan kemana arah bola itu akan jatuh. Atukah lurus sesuai arah melakukan *service*, membelok ke kanan atau ke kiri dari tempat k dilakukannya *service*. Itu semua dapat kita lakukan dengan memukul bola tepat di atas bola (*top spin*) atau di samping bagian bola (*side spin*).

1. *Top Spin*

Jumping service ini dilakukan dengan memukul bola bagian atas dengan tujuan agar bola hasil pukulan *service* memiliki lintasan dari atas menuju bawah dengan cepat atau menukik tajam.

2. *Side Spin*

Jumping service ini dilakukan dengan memukul bola bagian samping kanan dengan tujuan agar bola hasil pukulan *service* memiliki lintasan dari atas menuju samping kiri bawah.

5. Perbedaan dan Persamaan *Floating Service*, *Jump Float Service* dan *Jumping Service Top Spin*

Tabel 2.1. Perbedaan dan Persamaan *Service*

No	Persamaan	Perbedaan
1.	Merupakan awal di mulainya sebuah permainan bolavoli.	Hasil bola untuk <i>floating service</i> dan <i>jump float service</i> sama yaitu float (mengapung), sedangkan untuk <i>jumping service top spin</i> hasil bolanya yaitu spin (berputar).
2.	<i>Service</i> di jadikan serangan awal saat dimulainya permainan.	Cara melakukan dari ketiga <i>service</i> ini berbeda, untuk <i>floating service</i> dan <i>jump float service</i> hampir sama yang membedakan untuk <i>jump float service</i> dilakukan dengan lompatan sedangkan untuk <i>jumping service top spin</i> pelaksanaannya seperti ketika <i>smesh</i> .
3.	<i>Service</i> dilakukan di belakang garis lapangan.	Penggunaan power sangatlah berbeda untuk <i>floating service</i> dan <i>jump float service</i> tidak sebesar <i>jumping service top spin</i> .
4.	<i>Service</i> di jadikan strategi awal untuk menghasilkan point.	Pada saat perkenaan bola, <i>jumping service top spin</i> perkenaan bolanya lebih tinggi sehingga menukik tajam dan sangat tipis dengan net, sedangkan untuk <i>floating service</i> dan <i>jump float service</i> perkenaan

		lebih pendek dari jumping service top spin sehingga hasil ketinggian di net lebih tinggi dari hasil jumping service top spin.
--	--	---

6. Kemampuan *Service* dalam Permainan Bolavoli

Penguasaan teknik dasar service dalam permainan bolavoli mempunyai peranan penting dalam keberhasilan suatu tim dalam memenangkan pertandingan bolavoli karena salah satunya banyak ditentukan oleh service. Menurut Yunus (1992: 137) menyatakan bahwa Service merupakan pukulan permulaan untuk memulai suatu permainan, namun jika ditinjau dari taktik, service merupakan serangan yang diharapkan dapat langsung menghasilkan nilai atau setidaknya tidaknya membuat tekanan terhadap pertahanan lawan dan lawan tidak dapat dengan mudah melakukan serangan.

Dengan memiliki kecakapan melakukan servis yang baik akan memberi kesempatan bagi tim untuk memperoleh angka yang lebih besar. Apalagi bila servis itu dilakukan dengan keras dan terarah akan menjadikan suatu bentuk serangan pertama untuk regu lawan. (Budiman, A., et., 2020) menyatakan bahwa pada zaman sekarang ini kita hendaknya mengartikan servis tidak lagi sebagai tanda dimulainya permainan atau sekedar menyajikan bola, tetapi hendaknya mengartikan servis sebagai serangan pertama kali bagi regu yang melakukan servis. Kemana saja *service* diarahkan dan seberapa keras pukulan yang diinginkan tergantung pada server itu sendiri tanpa dapat dipengaruhi

secara langsung oleh lawan. Karena kedudukan servis sangat penting, maka seorang atlet harus mendapatkan teknik yang benar dalam melakukan servis. Menurut (Muharram, 2019) di dalam permainan bolavoli point terbanyak ditentukan atau diperoleh dari: (a) *Serve ace*, (b) Serangan dari penerima servis, (c) Keberhasilan dari blok, (d) Transisi (bertahan menerima serangan dan menghasilkan point dari serangan balik).

Menurut buku yang dikeluarkan oleh Sekretariat (PBVSI, 2016) ada beberapa petunjuk dalam melakukan penempatan *service*, yaitu:

1. Arahkan pada pemain terlemah dari lawan.
2. Arahkan kebelakang pengumpan atau kearah tujuan gerakan pengumpan. Jalur pengumpan akan merupakan daerah kosong untuk penerimaan. Dalam hal demikian pengumpan akan menerima *serve* tersebut dan ini akan menimbulkan kesalahan dalam permainan timnya.
3. Arahkan pada smasher atau penembak terbaik. *Service* demikian akan dapat menimbulkan kekeliruan timing jemputan smasher tersebut. Bila sampai terjadi kesalahan demikian akan dapat menimbulkan efek psikologis yang negatif bagi tim tersebut. Terlebih lagi pada permainan selanjutnya konsentrasi pemainnya akan hilang.
4. Tujukan kearah yang berlawanan dengan maksud pengumpan bolanya, kalau pengumpan tersebut lemah dalam umpan-

belakangnya. *Service* dilakukan ke sudut dimana terdapat pengumpan belakang. Pada peristiwa demikian biasanya umpan itu tidak menentu dan sulit untuk diadakan serangan cepat.

5. Arahkan *service* kepada pemain yang baru saja melakukan kesalahan.
6. Arahkan pada pemain pengganti (cadangan yang baru masuk). Karena pergantian itu akan membuat pemain itu gugup dan tidak akan seirama dengan pemain lainnya. Kemungkinan besar dia kan membuat kesalahan.

7. Profesional Liga (PROLIGA)

Proliga merupakan kompetisi bolavoli professional tahunan di Indonesia. Proliga pertama kali diselenggarakan pada tahun 2002, tepatnya dari tanggal 1 Februari sampai dengan 7 April 2002 dan digelar di lima kota yaitu: Jakarta, Bogor, Bandung, Yogyakarta dan Gresik. Partai finalnya akan dilaksanakan di Jakarta, tepatnya Istora Gelora Bung Karno di kompleks olahraga Gelanggang Olahraga Bung Karno. Peluncuran Proliga merupakan hasil terobosan Rita Subowo yang saat itu menjabat sebagai Ketua Umum PP PBVSI. Melihat adanya kemunduran bolavoli baik dari segi pembinaan, kompetisi, maupun prestasi, untuk itu perlu adanya kompetisi yang lebih profesional.

Melalui kompetisi bolavoli Proliga, Rita Subowo berharap popularitas bolavoli yang semakin menurun di masyarakat akan

menjadi bergairah kembali. Kompetisi bolavoli ternama di Indonesia kembali di 8 kota besar yang siap menjadi tuan rumah kompetisi bolavoli yang telah memasuki tahun ke- 18. Putaran pertama seri ke-1 dilaksanakan di Yogyakarta tanggal 7-9 Desember 2018 di Gor Amongraga, seri ke-2 dilaksanakan di Kota Gresik pada tanggal 14-16 Desember 2018 bertempat di Gor Tri Dharma, dan seri ke- 3 dilaksanakan di Kota Bandung pada tanggal 21-23 Desember 2018 di Gor C-Tra Arena.

B. Penelitian yang Relevan

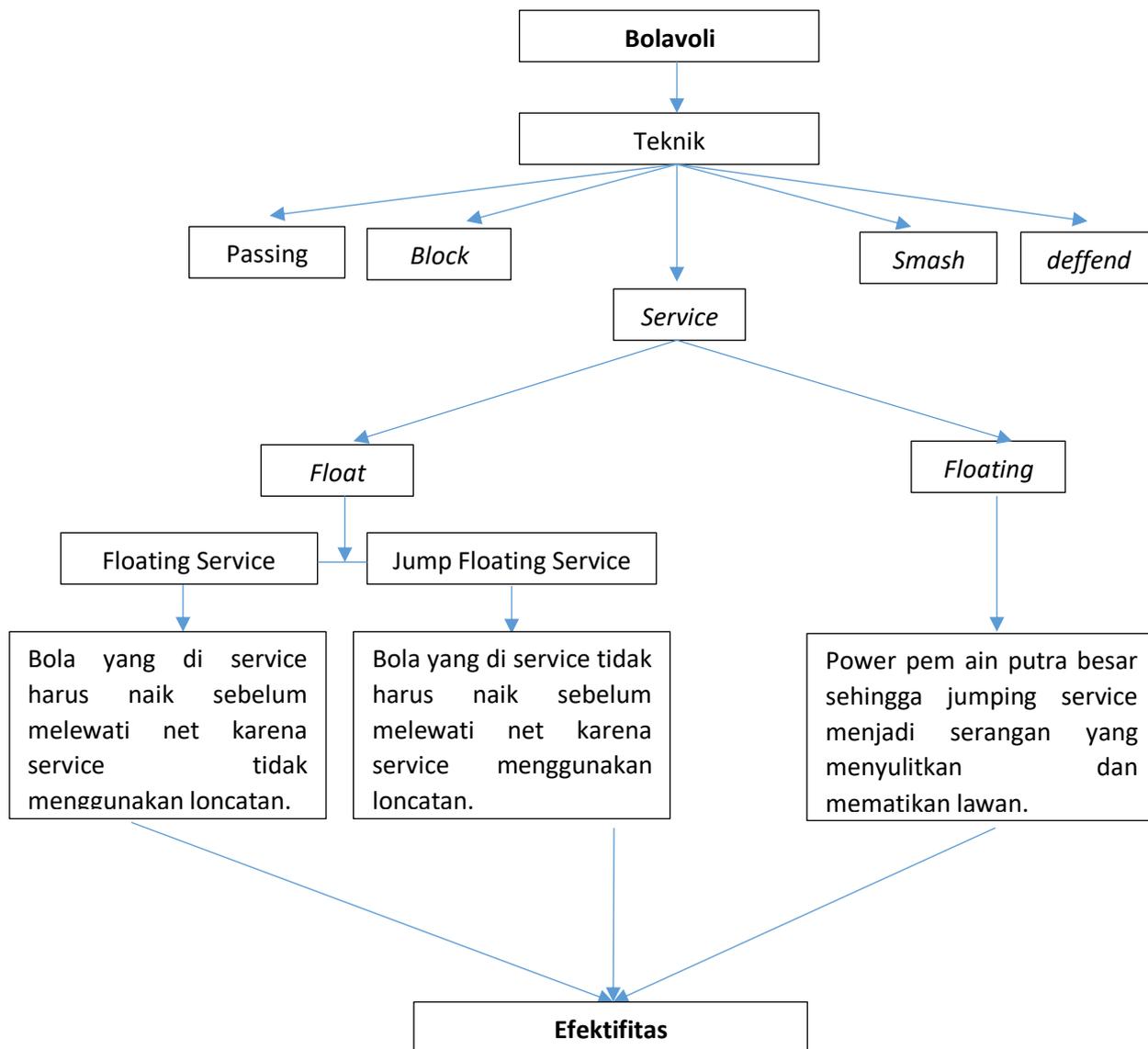
1. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nur Janah dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “ Perbedaan Tingkat Keberhasilan *Receive Service* Bola *float* dan *Top Spin* Pada Tim Empat Besar *Volleyball Women's World Cup 2015* “. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 1051 *receive - service* dari enam pertandingan. Persentase keberhasilan *receive, service* bola *float* berhasil 643 (62,98%) dan bola floatgagal 378 (37,02%), sedangkan persentase keberhasilan *receive service* bola *top spin* berhasil 20 (66,67%) dan bola top spin gagal 10 (33,33%). Perbedaan tingkat keberhasilan *receive service* bola float dan top spin yaitu keberhasilan *receive service* bola float lebih kecil dari *receive service* bola float dan kegagalan *receive service* bola top spin lebih besar dari kegagalan

receive service bola *float*. Jadi, *service* bola *float* dalam pertandingan bolavoli putri lebih efektif daripada *service* bola *top spin*.

2. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang dilakukan oleh Dian Tri Anjswati dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “ Peoduktivitas Service Pemain Bolavoli Putri Pada Proliga 2018 “. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 3106 service tim bolavoli putri dari 21 pertandingan pada Proliga tahun 2018. Presentase produktivitas service dilihat dari nilai score floating service dengan total service 1211 score 1293,5 (36, 41%), jump float service dengan total service 1742 score 2017 (56, 77%) dan jumping service dengan total service 243 score 242 (6, 81%). Hasil ini menunjukkan Produktivitas jump float service lebih tinggi dari floating service dan jumping service. Dengan demikian, jump floatservice dalam pertandingan bolavoli putri lebih efektif dibandingkan floating service dan jumping service.

C. Kerangka Berfikir

Dari kajian pustaka yang telah dikemukakan di atas dapat digambarkan skematis kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.2. Skema Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas, maka dapat diajukan beberapa hipotesis yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian ini, hipotesis-hipotesis tersebut adalah:

1. Terdapat tingkat kemampuan *floating service* pemain bolavoli putri pada Final Four Proliga tahun 2019.

2. Terdapat tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.
3. Terdapat tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri *Final Four* pada Proliga tahun 2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian deskriptif yang menggambarkan situasi atau keadaan yang sedang berlangsung tanpa pengajuan hipotesis. Menurut (Suharsimi Arikunto, 2010) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan”.

Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan (observasi) oleh *judge* dan analisis dokumen (video). Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dan gejala-gejala yang ada dan mencari kekurangan-kekurangan secara faktual (Hite, Rebecca and Thompson, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kemampuan *service* Pemain Bola Voli Putri pada *Final Four* Proliga Tahun 2019.

B. Pendekatan dan Teknik Penelitian

Variabel adalah seperangkat nilai-nilai yang berupa tanda-tanda atau konsep obyek penelitian yang dapat diukur dan diamati. Sehingga penelitian

dapat diketahui hasil penelitian tersebut. (Sugiyono, 2018) mengemukakan bahwa, variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *floating service*, *jump float service* dan *jumping service* pemain bola voli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019. Agar tidak terjadi salah penafsiran pada penelitian ini, maka berikut akan dikemukakan definisi operasional sebagai berikut :

a. Kemampuan Service

Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan mempunyai pengertian kesanggupan; kecakapan; kekuatan. Dalam penelitian ini kemampuan *service* dapat diartikan sebagai kesanggupan melakukan jenis *service* apa yang paling banyak menghasilkan poin. *Service* yang dimaksud adalah jenis *service* yang dipakai di *final four* proliga 2019 pemain putri yang meliputi *floating service*, *jump float service* dan *jumping service top spin*.

b. Floating Service

Hasil bola *service* tidak memiliki putaran, atau bola berjalan mengapung (mengambang) sehingga bola terlihat bergerak kanan kiri, ini dikarenakan saat perkenaan tangan dengan bola tidak ada gerak lanjutan dari pergelangan tangan. *Floating service* terbagi menjadi dua jenis cara melakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) *Backline float serve* yaitu *float service* dilakukan pada area *service* dekat dengan garis belakang lapangan.
- 2) *Distance float serve* yaitu *float service* dilakukan pada area *service* jauh dari garis belakang lapangan.

c. *Jump Float Service*

Service ini masuk dalam kategori *floating service* yang dilakukan dengan melompat satu kaki atau dua kakai dan lambungan bola tidak terlalu tinggi seperti melakukan jump smash. Hasil bola *service* tidak memiliki putaran, atau bola berjalan mengapung (mengambang) sehingga bola terlihat bergerak kanan kiri, ini dikarenakan saat perkenaan tangan dengan bola tidak ada gerak lanjutan dari pergelangan tangan.

d. *Jumping Service*

Jumping service adalah *service* dilakukan dengan melambungkan bola tinggi, dengan awalan lompatan seperti smash, dan menghasilkan bola yang berputar sangat kencang ke depan dan keras. *Jumping service* bisa menghasilkan bola *float* dan *top spin*, yang dimaksud *jumping service* dalam penelitian ini adalah yang menghasilkan bola top spin.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan dirumah peneliti dengan mengamati melalui video di youtube menggunakan alamat atau akun resmi dari PBVSI yang digunakan untuk menganalisa disetiap gerakan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut (Suharsimi Arikunto, 2010) adalah keseluruhan subjek/objek yang akan diteliti. Hal yang sama menurut (Sugiyono, 2014) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini populasinya adalah pemain tim bola voli putri pada *Final Four* Profesional Liga (Proliga) 2019 yang dilakukan 2 seri. Putaran Semi Final pertama dilaksanakan di Kediri pada tanggal 8-10 Februari 2019 di Gor Joyoboyo, sedangkan Putaran Semi Final kedua dilaksanakan di Kota Malang pada tanggal 15-17 Februari 2019 di Gor Ken Arok.

2. Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel dalam penelitian ini adalah tim bola voli putri pada Semi Final Proliga tahun 2019. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Total sampling (sampling jenuh). Total sampling adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2018). Sampel

dalam penelitian ini adalah semua atlet yang berperan melakukan servis tim bola voli putri pada *Final Four* Proliga tahun 2019.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Peranan instrumen dalam penelitian akan banyak menentukan kualitas data yang diperoleh. Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode (Suharsimi Arikunto, 2010). Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Winarno, 2017). Pada penelitian ini untuk pengambilan data menggunakan pengamatan dengan lembar observasi, *judge* atau juri untuk menilai produktivitas *floating service*, *jump float service* dan *jumping service*. Data penelitian diambil dengan melakukan pengamatan melalui dokumen video resmi FIVB terhadap pelaksanaan *floating service*, *jump float service* dan *jumping service* dari video pertandingan *Final Four* Proliga Tahun 2019. Pertandingan yang diteliti ada 12 pertandingan antara lain:

a. Final Four Putaran 1

- 1) Sabtu, 9 Februari 2019 : Pukul 14:00 (putri) BNI 46 Jakarta vs Bank BJB Pakuan Bandung.

- 2) Sabtu, 9 Februari 2019 : Pukul 18.00 (putri) PGN Popsivo Polwan Jakarta vs Pertamina Energi Jakarta.
- 3) Minggu, 10 Februari 2019 : Pukul 14:00 (putri) Pertamina Energi Jakarta vs Bank BJB Pakuan Bandung.
- 4) Minggu, 10 Februari 2019 : Pukul 16:00 (putri) PGN Popsivo Jakarta vs BNI 46 Jakarta.

b. Final *Four* Putaran 2

- 1) Jumat, 15 Februari 2019 : 17.00 WIB (putri) Jakarta PGN Popsivo Polwan vs Bandung Bank bjb Pakuan.
- 2) Sabtu, 16 Februari 2019 : 14.00 WIB (putri) Jakarta Pertamina Energi Jakarta vs Bandung Bank bjb Pakuan.
- 3) Sabtu, 16 Februari 2019 : 18.00 WIB (putri) Jakarta PGN Popsivo Polwan vs Jakarta BNI 46
- 4) Minggu, 17 Februari 2019 : 16.00 WIB (putri) Jakarta PGN Popsivo Polwan vs Jakarta Pertamina Energi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik observasi. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Agar data yang diperoleh reliabel dan berkualitas, observasi dilakukan oleh dua *jugde*, untuk melihat video pertandingan *Final Four* putaran pertama dan kedua. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengamatan video resmi PBVSI pertandingan bola voli *final four* Proliga 2019 putri, dimana perlu

melakukan observasi yang tepat, tidak mudah, dan memungkinkan banyak bagian yang tidak terekam utuh, sehingga digunakan dua judge (hakim). judge tersebut memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Mahasiswa kepelatihan bola voli yang telah menempuh delapan semester.
2. Profesional dibidangnya.
3. Telah memiliki pengalaman melatih 1 tahun.

Agar *judge* satu dengan lainnya memiliki pandangan tidak berbeda akan hal yang diamati, maka sebelum dilakukan pengambilan data semua judge akan berusaha menyamakan persepsi, yaitu dengan membuat suatu pedoman penelitian sebagai penjelasan kriteria yang akan digunakan. Kriteria pertandingan yang diamati adalah *floating service*, *jump float service* dan *jumping service* dalam setiap pertandingan. Penelitian ini lebih menekankan pada penilaian *service*, maka ada beberapa indikator penskoran sebagai berikut:

Tabel 3.1. Indikator Skor Tingkat Produktifitas service Dian Tri

Anjaswati, 2018: 43

No	Keterangan	Skor
1.	<i>Service</i> langsung mematikan dan langsung mendapat poin	3
2.	<i>Service</i> tersentuh maksimal 2 kali dan tidak terjadi serangan	2
3.	Apabila bola dapat dimainkan namun tidak menghasilkan serangan atau hanya <i>free ball</i>	2
4.	<i>Service</i> dapat diterima dan menghasilkan serangan	1
5.	<i>Server</i> melakukan kesalahan sendiri	0

Adapun kekurangan judge yang mungkin terjadi saat penilaian adalah penafsiran serta pengamatan masing-masing judge dapat sedikit berbeda dalam memberikan penilaian gerakan dan tidak seluruh peristiwa atau moment *service* terekam utuh dalam video.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini mencari persentase tingkat produktivitas *floating service*, *jump float* dan *jumping service* pada pemain bola voli putri Final Four Proliga tahun 2019. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan angka. Angka mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembuatan, penggunaan, dan pemecahan model kuantitatif (Winarno, 2017). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan persentase. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah menjadi data kuantitatif yaitu berupa tingkat produktivitas *service*, adapun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Logical Validity (Validitas Logis)

Validitas logis disebut juga validitas isi (content validity), yang menunjukkan sampai sejauh mana isi dari suatu alat ukur mewakili bahan, topik, perilaku atau substansi yang akan diukur (Sugiyono, 2018). Menurut (Suharsimi Arikunto, 2010) Validitas Logis (validitas sampling) adalah apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan aspek yang diungkapkan. Hasil perolehan validitas logis yang tinggi dari suatu alat

ukur, maka harus dirancang sedemikian rupa sehingga benar-benar berisi item yang relevan dan menjadi bagian alat ukur secara keseluruhan. Suatu objek ukur yang akan diungkap oleh alat ukur hendaknya harus dibatasi secara seksama dan konkret. Validitas logis sangat penting peranannya dalam penyusunan tes prestasi dan penyusunan skala.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu data apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu yang berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang sama (Sugiyono, 2018). Uji ini untuk mengetahui tingkat kesamaan antara judge pertama dan kedua (*rater reliability*) dengan bantuan statistik. Statistik yang digunakan adalah korelasi Widespread Biserial. Perhitungan menggunakan komputer Microsoft Excel. Pengambilan keputusan dengan taraf signifikan 5%. Reliabilitas pengamatan yang dianalisis hanya untuk produktivitas *service*.

Pengamatan *service*, hanya dilihat pada jenis *service* yaitu *float service*, *jump float service* dan *jumping service* sehingga tidak dicari objektivitasnya karena cukup mudah pengamatannya. Pengamatan dengan video akan lebih cermat karena dapat diulang-ulang dan diperlambat gerakannya. Adapun kelemahan pengamatan dengan video adalah hasil rekaman video yang beberapa aksi gerakan *service* atau

pasing tidak terlihat utuh. Menurut (Ega Gian Vembiarto, 2018) standar reliabilitas sebagai berikut:

3.2. Tabel Frekuensi *service*

Frekuensi	Keterangan
> 0,95	sangat tinggi, ditemukan pada tes yang terbaik
0,90-0,94	tinggi dan dapat diterima
0,80-0,89	cukup untuk pengukuran individu
0,70-0,79	cukup untuk pengukuran kelompok namun tidak cukup untuk pengukuran individu
0,60-0,69	berguna untuk rata-rata kelompok, survey sekolah, namun sangat tidak cukup untuk pengukuran individu

Reliabilitas pengamatan yang dianalisis hanya untuk produktivitas *service*. Pengamatan *service*, hanya dilihat pada jenis *service* yaitu float *service*, jump float *service* dan jumping *service* sehingga tidak dicari objektivitasnya karena cukup mudah pengamatannya. Pengamatan dengan video akan lebih cermat karena dapat diulang-ulang dan diperlambat gerakannya. Adapun kelemahan pengamatan dengan video adalah hasil rekaman video yang beberapa aksi gerakan *service* atau pasing tidak terlihat utuh.

3. Menghitung Tingkat Kemampuan *Service*

Penelitian dilakukan untuk menghitung jumlah *service* dalam seluruh pertandingan dan menghitung presentase hasil *service*. Presentase hasil *service* akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Presentase *Service* :

$$\text{Presentase Floating Service} : \frac{\text{Jumlah Floating Service}}{\text{Total Service}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Jump Float Service} : \frac{\text{Jumlah Jump Floating Service}}{\text{Total Service}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Jumping Service} : \frac{\text{Jumlah Jumping Service}}{\text{Total Service}} \times 100\%$$

kemampuan *Service* Setiap Tim

$$\text{Kemampuan Floating Service} : \frac{\text{Jumlah Skor Floating Service}}{\text{Total Skor Floating Service}} \times 100\%$$

$$\text{Kemampuan Jump Float Service} : \frac{\text{Jumlah Skor Jump Floating Service}}{\text{Total Skor Jump Floating Service}} \times$$

100%

$$\text{Kemampuan Jumping Service} : \frac{\text{Jumlah Skor Jumping Service}}{\text{Total Skor Jumping Service}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel

1. Deskripsi Data Variabel Bebas

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang kemampuan *service* pada *final four* bolavoli putri proliga 2019 yang diperoleh data dari pengamatan dan juga menganalisa melalui video resmi dari penyelenggara proliga 2019 tersebut. Data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskripsi. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah analisa *service Floating, Jump Float dan Jumping service Top Spin*.

2. Deskripsi Data Variabel Terikat

Berdasarkan judul dan perumusan masalah penelitian dimana penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat, yakni meliputi data mengenai analisa *service* (X) dan Kemampuan *service Floating, Jump Float dan Jumping service Top Spin* (Y). Sampel yang diambil data dalam penelitian ini adalah Bhayangkara Samator Surabaya, BNI 46 Jakarta, Bank Sumsel Babel Palembang dan Pertamina Energi Jakarta. Deskripsi dari masing-masing variabel berdasarkan hasil analisis tersebut hasilnya dijelaskan sebagaimana di bawah ini.

B. Analisis Data

1. Prosedur Analisis Data

Prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan persentase. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah menjadi data kuantitatif yaitu berupa tingkat kemampuan *service*, adapun langkah-langkah nya adalah uji validitas instrumen, uji reliabilitas instrumen serta menghitung prosentase kemampuan *service* pada tim Bhayangkara Samator Surabaya, BNI 46 Jakarta, Bank Sumsel Babel Palembang dan Pertamina Energi Jakarta pada proliga 2019.

2. Hasil Analisis Data

Dari data kemampuan *service* tim Jakarta Pertamina Energi, Jakarta PGN Popsivo Polwan, Jakarta BNI 46, Bandung Bank bjb Pakuan pada proliga 2019 yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* sebanyak 932, *Jump Float* sebanyak 693 dan *Jumping service Top Spin* sebanyak 435. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1. Tabel Hasil Analisis Data

TIM	P	Kemampuan <i>Service</i>		
		<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>
JPE	1	35	24	4
	2	41	23	6
	3	38	29	10
	4	36	24	8
	5	35	28	7
	6	39	26	8
Popsivo	1	44	35	26
	2	47	34	25
	3	48	41	22
	4	44	37	36
	5	41	32	28

		6	39	27	24
BNI46		1	32	24	20
		2	29	19	11
		3	35	28	12
		4	33	26	19
		5	38	28	17
		6	34	21	14
BJB		1	41	36	28
		2	40	33	24
		3	38	27	19
		4	42	29	20
		5	39	26	18
		6	44	36	29
Jumlah rata- rata			932	693	435
			38.83	28.88	18.13

Keterangan :

JPE :Jakarta Pertamina Energi

Poposivo : Jakarta PGN Popsivo Polwan

BNI 46 : Jakarta BNI 46

BJB : Bandung Bank BJB

P : Pertandingan

3. Inteprestasi Hasil Analisis Data

Dari penelitian ini diperoleh gambaran tentang kemampuan *service* yang banyak memberikan point dari keseluruhan tim putri yang berlaga pada final four prolīga 2019 yaitu *service folating* dengan rata-rata 38,83, sedangkan *service* yang paling sedikit menyumbangkan angka adalah *jumping service floating* dengan rata-rata 18,13.

C. Pengujian Hipotesis

Data diperoleh dari observasi judge. Observasi dilakukan untuk mengetahui analisa *service* dan persentase dalam pertandingan tim bolavoli putri pada Final four prolīga 2019 antara Jakarta Pertamina Energi, Jakarta PGN Popsivo Polwan, Jakarta BNI 46, Bandung Bank bjb Pakuan. Untuk mendapatkan keterangan yang dibutuhkan, pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan pada tanggal 15 Februari sampai dengan 17 februari 2021 dari rekaman video. Subjek dalam penelitian ini adalah *server* pemain tim bolavoli putri pada Final four prolīga 2019.

Penentuan standar validitas menggunakan *logical validity*. Logika berfikirnya adalah server itu memiliki berbagai kemungkinan hasil *service*: bola langsung mati dan mendapat point, tersentuh maksimal 2 kali kemudian tidak dapat dilakukan untuk menyerang, bola dapat dimainkan kembali namun tidak untuk menyerang hanya *freeball*, bola dapat dimainkan untuk menyerang dan *service* melakukan kesalahan sendiri. Penentuan tingkat standar *reliabilitas* menggunakan norma dari Clark 1976 yang dikutip oleh Collis dan Hodges (2001: 4). Berdasarkan standar *reliabilitas* dilakukan dalam tim bolavoli putri pada pada Final four prolīga 2019 antara Jakarta Pertamina Energi, Jakarta PGN Popsivo Polwan, Jakarta BNI 46, Bandung Bank bjb Pakuan menunjukkan bahwa hasil koefisien reliabilitas *judge service Floating* sebesar 0,989, *Jump Float* 0,932 dan *Jumping service Top Spin* 0,921.

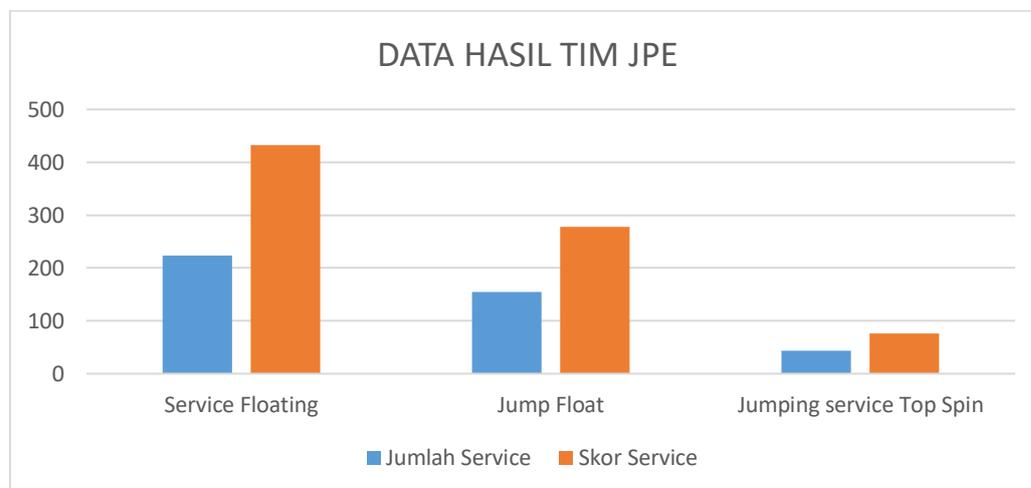
1. Hasil Data Tim Jakarta Pertamina Energi

Dari data tim Jakarta Pertamina Energi yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 37,33, *Jump Float* 25,67, dan *Jumping service Top Spin* 7,17. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 224 kali, *Jump Float* 154 kali dan *Jumping service Top Spin* 43 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Hasil Data Tim Jakarta Pertamina Energi

TIM	P	Kemampuan <i>Service</i>			Jumlah Skor		
		<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>	<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>
JPE	1	35	24	4	68	42	8
	2	41	23	6	76	36	12
	3	38	29	10	78	54	18
	4	36	24	8	70	46	14
	5	35	28	7	64	52	12
	6	39	26	8	77	48	12
Jumlah		224	154	43	433	278	76
rata-rata		37.33	25.67	7.17	72.17	46.33	12.67

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *service Jumping float* lebih banyak dalam menyumbangkan *point*, jika disajikan dalam diagram adalah seperti berikut :



Gambar 4.1 Diagram Hasil Service Tim JPE

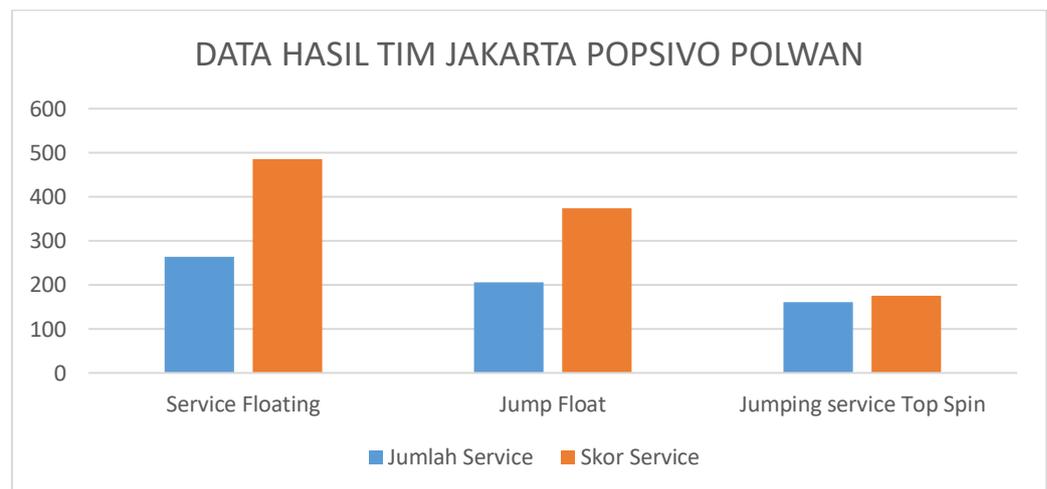
1. Hasil Data Tim Jakarta Popsivo Polwan

Dari data tim Tim BNI 46 Jakarta yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 43.83, *Jump Float* 34,33, dan *Jumping service Top Spin* 26,83. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 263 kali, *Jump Float* 206 kali dan *Jumping service Top Spin* 161 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Hasil Data Tim Jakarta Popsivo Polwan

TIM	P	Kemampuan Service			Jumlah Skor		
		<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>	<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>
Popsivo	1	44	35	26	80	68	26
	2	47	34	25	82	64	22
	3	48	41	22	84	68	40
	4	44	37	36	86	60	36
	5	41	32	28	78	62	28
	6	39	27	24	76	52	24
Jumlah rata-rata		263	206	161	486	374	176
		43.83	34.33	26.83	81.00	62.33	29.33

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *service Jumping float* lebih banyak dalam menyumbangkan *point*, jika disajikan dalam diagram adalah seperti berikut :



Gambar 4.2 Diagram Hasil Service Tim Popsivo Polwan

2. Hasil Data Tim Jakarta BNI46

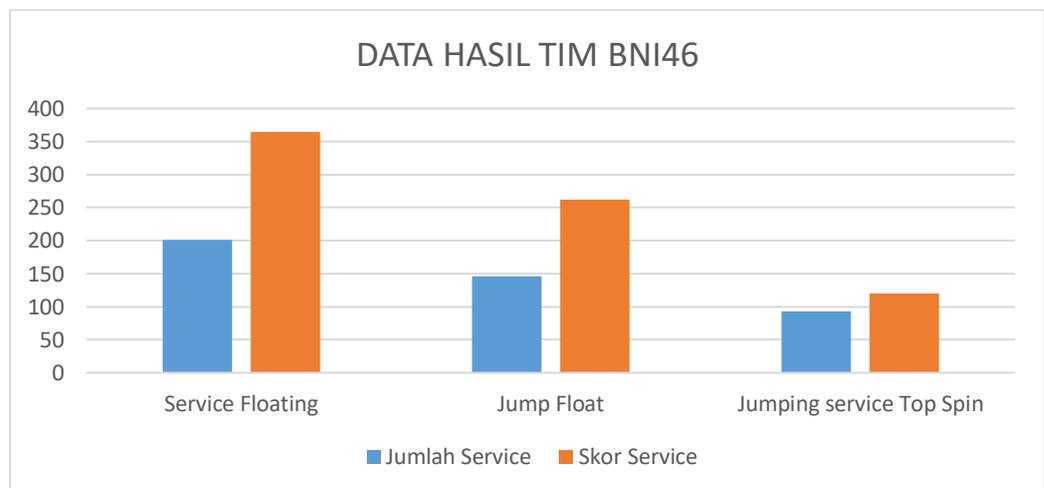
Dari data tim Jakarta BNI46 yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 33,50, *Jump Float* 24,33, dan *Jumping service Top Spin* 15,50. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 201 kali, *Jump Float* 146 kali dan *Jumping service Top Spin* 93 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Tabel Hasil Data Tim Jakarta BNI46

TIM	P	Kemampuan Service			Jumlah Skor		
		<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>	<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>
BNI46	1	32	24	20	64	48	20
	2	29	19	11	52	34	22
	3	35	28	12	68	54	18
	4	33	26	19	60	46	20
	5	38	28	17	56	42	26

	6	34	21	14	64	38	14
Jumlah		201	146	93	364	262	120
rata-rata		33.50	24.33	15.50	60.67	43.67	20.00

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *service Jumping* *service Top Spin* lebih banyak dalam menyumbangkan *point*, jika disajikan dalam diagram adalah seperti berikut :



Gambar 4.3 Diagram Hasil Service Tim BNI46

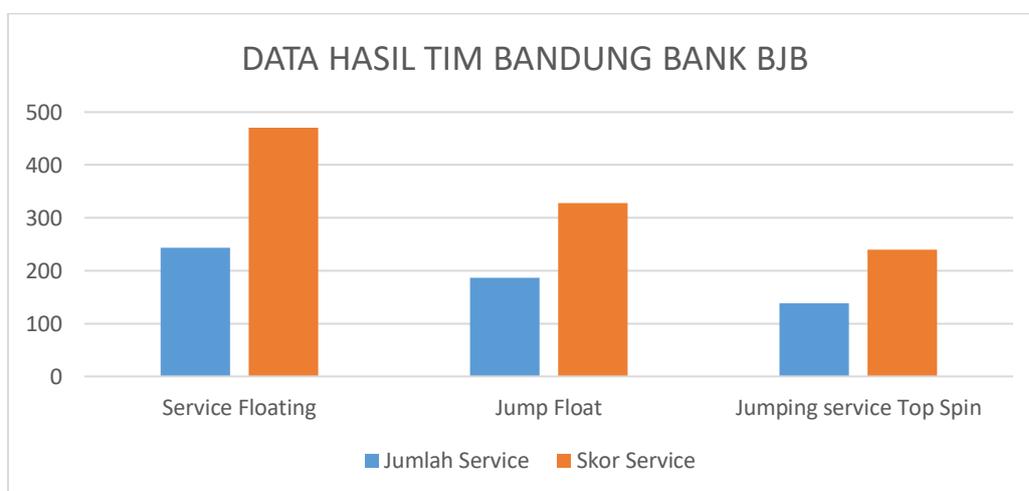
3. Hasil Data Tim Bandung Bank BJB

Dari data tim Tim Bandung Bank BJB yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 40,67, *Jump Float* 31,17, dan *Jumping service Top Spin* 23,00. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 244 kali, *Jump Float* 187 kali dan *Jumping service Top Spin* 138 kali. Data tersebut ditujukan pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Hasil Data Tim Bandung Bank BJB

TIM	P	Kemampuan <i>Service</i>			Jumlah Skor		
		<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>	<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>
PEJ	1	41	36	28	80	36	54
	2	40	33	24	78	65	56
	3	38	27	19	77	52	24
	4	42	29	20	80	56	40
	5	39	26	18	72	51	18
	6	44	36	29	84	68	48
Jumlah rata-rata		244	187	138	471	328	240
		40.67	31.17	23.00	78.50	54.67	40.00

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *service Jumping service Top Spin* lebih banyak dalam menyumbangkan *point*, jika disajikan dalam diagram adalah seperti berikut :

**Gambar 4.3 Diagram Hasil *Service* Tim Bandung Bank BJB**

4. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta Pertamina Elektrik

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Jakarta Pertamina

Elektrik pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Jakarta Pertamina Elektrik:

$$\frac{433}{787} \times 100\% = 55,01 \%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Jakarta Pertamina Elektrik:

$$\frac{278}{787} \times 100\% = 35,32\%$$

- c. Kemampuan *Jumping service Top Spin* Tim Jakarta Pertamina Elektrik:

$$\frac{76}{787} \times 100\% = 9,66 \%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah *service floating* dengan prosentase tertinggi yaitu 55,01 %.

5. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta Popsivo Polwan

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Jakarta Popsivo Polwan pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Jakarta Popsivo Polwan:

$$\frac{486}{1036} \times 100\% = 46,91 \%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Jakarta Popsivo Polwan:

$$\frac{374}{1036} \times 100\% = 36,10 \%$$

- c. Kemampuan *Jumping service Top Spin* Tim Jakarta Popsivo Polwan:

$$\frac{176}{1036} \times 100\% = 16,99 \%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah *service float* dengan prosentase tertinggi yaitu 46,91 %.

6. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta BNI46

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Jakarta BNI46 pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Jakarta BNI46:

$$\frac{364}{746} \times 100\% = 48,80 \%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Jakarta BNI46:

$$\frac{262}{746} \times 100\% = 35,12 \%$$

- c. Kemampuan *Jumping service Top Spin* Tim Jakarta BNI46:

$$\frac{120}{746} \times 100\% = 16,08\%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada final four

bolavoli putri proliga 2019 adalah *service floating* dengan prosentase tertinggi yaitu 48,80 %.

7. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Bandung Bank BJB

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Bandung Bank BJB pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah sebagai berikut :

a. Kemampuan *service Floating* Tim Bandung Bank BJB:

$$\frac{471}{1039} \times 100\% = 45,33 \%$$

b. Kemampuan *Jump Float* Tim Bandung Bank BJB:

$$\frac{328}{1039} \times 100\% = 31,57 \%$$

c. Kemampuan *Jumping service Top Spin* Tim Bandung Bank BJB:

$$\frac{240}{1039} \times 100\% = 23,10 \%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada final four bolavoli putri proliga 2019 adalah *service floating* dengan prosentase tertinggi yaitu 45,33 %.

D. Pembahasan

1. Tingkat kemampuan *Service Floating* pemain bolavoli putri pada *Final Four Proliga 2019*

Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Service Floating* dengan jumlah rata-rata sebesar 38,83 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 45,24 %.

2. Tingkat kemampuan *Jump Float* pemain bolavoli putri pada *Final Four Proliga 2019*

Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Jump Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 28,88 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 33,64 %.

3. Tingkat kemampuan *Jumping service Top Spin* pemain bolavoli putri pada *Final Four Proliga 2019*

Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Jumping service Top Spin* dengan jumlah rata-rata sebesar 18,13 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 21,12 %.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan *service* pada *final four* bolavoli putri proliga 2019 menurut hasil pengamatan dan observasi melalui pengamatan video, disimpulkan bahwa *service floating* mempunyai nilai kemampuan tertinggi dibandingkan dengan *jump float* dan *jumping service top spin* sebesar 45,24 %.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Pengamatan dari keseluruhan pertandingan *final four* bolavoli putri dalam proliga 2019 memiliki hasil prosentase dari masing-masing tim tentang kemampuan *service* yaitu kemampuan *Service Floating* dengan jumlah rata-rata sebesar 38,83 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 45,24 %, kemampuan *Jump Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 28,88 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 33,64 % dan kemampuan *Jumping service Top Spin* dengan jumlah rata-rata sebesar 18,13 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 21,12 %.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditelaah, penelitian memiliki implikasi, yaitu :

1. Pemahaman mengenai perbedaan teknik *service* yang terdiri dari *Service Floating*, *Jump Float* dan *Jumping service Top Spin* perlu lebih dilatihkan setiap latihan agar atlet terbiasa membaca situasi pertandingan dan cepat dalam mengambil keputusan seperti yang ditampilkan pada *final four* bolavoli putri proliga 2019.
2. Latihan teknik *Service Floating*, *Jump Float* dan *Jumping service Top Spin* perlu di perbanyak karena *service* ini yang paling banyak

digunakan pada pemain putri dan banyak menghasilkan point pada saat menyerang.

3. Penguasaan *Service Floating*, *Jump Float* dan *Jumping service Top Spin* perlu dilatihkan lebih dini pada atlet putri yang memiliki power tinggi.

C. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Bagi pelatih bolavoli, jika di lihat dari produktifitasnya hendaknya pelatih mengajarkan teknik *service floating* karena memiliki kemampuan yang lebih tinggi dari *service* yang lainnya.
2. Bagi pelatih bolavoli, sebaiknya melatih teknik *service floating* untuk atlet putri karena atlet putri memiliki power dan ketepatan *service* yang tinggi. Dengan memadukan power yang besar dan teknik *service* yang matang, *service* ini dapat menghasilkan banyak point pada saat menyerang.
3. Bagi pelatih bolavoli, peneliti menyarankan untuk menggunakan *Jumping service* bagi atlet yang diatas rata-rata karena jika menggunakan *Service Floating* saja, ketika level nya sudah *internasional* maka lawan yang dihadapi sudah menggunakan *service* tersebut, sehingga diharapkan dilatih sejak dini untuk menghadapi kejuaraan yang tarafnya *internasional*.

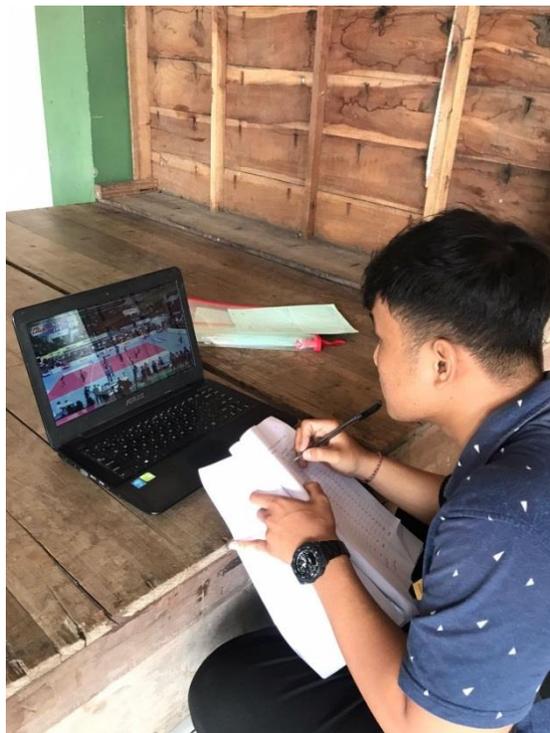
4. Bagi atlet putri bolavoli agar menambah latihan-latihan lain yang mendukung dalam mengembangkan teknik *service*.
5. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan penelitian.

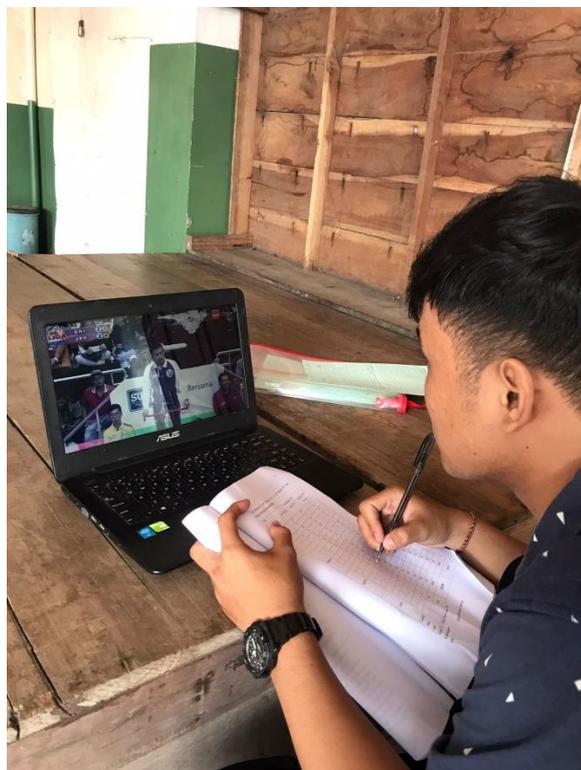
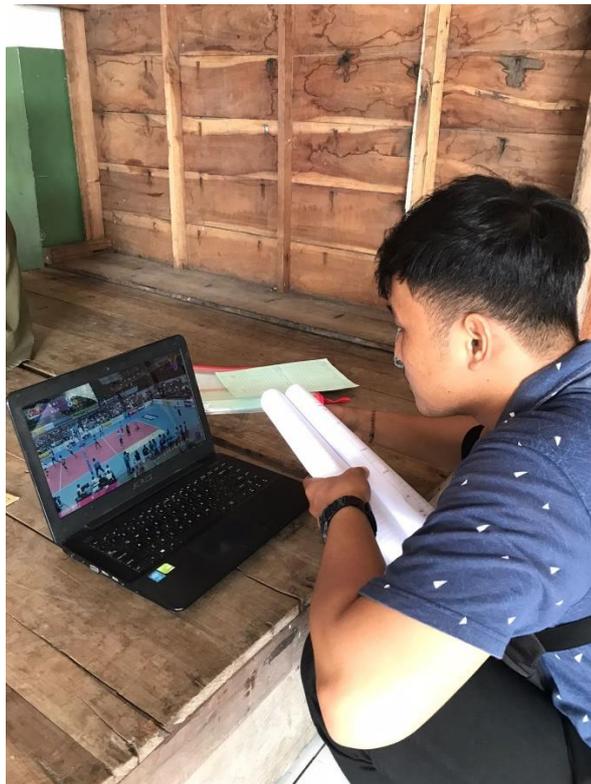
DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2017). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Amaral Machado, T., et., A. (2019). Self-efficacy in volleyball: What has been evaluated? A systematic review. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 19(1), 76–94.
- Beutelstahl, D. (2016). *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung : Pionir Jaya.
- Budiman, A., et., al. (2020). Analisis serangan bolavoli (Studi pada tim putra di Proliga 2019 final four seri Kediri). *Sportif*, 6(2), 483-498. *SPORTIF*, 6(2), 483–498.
- Claver, F., Jiménez, R., Gil-Arias, et., A. (2017). The cognitive and motivation intervention program in youth female volleyball players. *Journal of Human Kinetics*, 59, 55.
- De Waelle, S., Warlop, G., Lenoir, M., Bennett, S. J., & Deconinck, F. J. (2021). The development of perceptual-cognitive skills in youth volleyball players. *Journal of Sports Sciences*, 39(17), 1911–1925.
- Ega Gian Vembiarto, L. (2018). The Effect of Various Passing Exercises and Ankle Coordination on the Accuracy of Short Passing in Football. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*2, 278, 322–326.
- Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Anugrah.
- Hite, Rebecca and Thompson, C. J. (2019). Activity Theory as Theoretical Framework for Analyzing and Designing Global K-12 Collaborations in Engineering: A Case Study of a Thai-U.S. Elementary Engineering Project. *Journal of International Engineering Education*, 1(1). <https://digitalcommons.uri.edu/jiee/vol1/iss1/5>
- Muharram, N. A., & Kholis, M. N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Atas melalui Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Permainan Bola Voli. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (JIPCB)*, 5(2), 103–107.
- Muharram, N. . dan P. R. P. (2019). Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri.SEMNALOG. *SEMNALOG*.
- Nasuka. (2019). *PEMAIN BOLA VOLI PRESTASI*. LPPM Universitas Negeri Semarang.
- PBVSU. (2016). *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSU.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sujarwo, S., Suharjana, S., et., A. (2021). The Development of Physical Education Learning Models for Mini-Volleyball to Habituate Character Values among Elementary School Students. *Sport Mont*, 19(2), 29–33.
- Sujarwo. (2017). *PERKEMBANGAN BOLA VOLI MODERN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarwo. (2021). *Scouting Statistik Bola Voli*. Yogyakarta : UNY Press.
- Viera, L, E. al. (2004). *Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wicaksono, F. (2018). Analisis gerak extremitas superior dan inferior terhadap passing bawah bolavoli di ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Bululawang. (*Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Malang*).
- Winarno, M. (2017). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. UM Press.
- Ye, C. (2020). Cultivating Interest in Volleyball PE Teaching Considering Interactive Programmed Teaching Method. *International Conference on Virtual Reality and Intelligent Systems (ICVRIS)*, 1018–1021.

LAMPIRAN
DOKUMENTASI







KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS
PENDIDIKAN JASMANI
UNIT PENJAMIN MUTU (UPM)
Jl. KH Achmad Dahlan No 76 Kediri
Telp: (0354) 771576 Website: www.unpkediri.ac.id

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

No: 026/pjm-penjas/UN-Kd/VII/2022

Diberikan kepada:

Nama : Rahardian Pandu Prastyawan
NPM : 16.1.01.09.0162
Program Studi : Pendidikan Kesehatan Jasmani dan Rekreasi
Judul Skripsi : TINGKAT KEMAMPUAN SERVICE : FLOATING SERVICE, JUMP FLOAT SERVICE DAN JUMPING SERVICE TOP SPIN PADA FINAL FOUR PEMAIN PUTRI PROLIGA 2019

Naskah skripsi yang disusun sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Penjamin Mutu (UPM) Program Studi Pendidikan Jasmani.

Kediri, 15 Juli 2022
Unit Penjamin Mutu

Moh. Nurkholis, S.Pd., M.Or.
NIDN. 0725048802