

**ANALISIS KEMAMPUAN *SERVICE FLOATING*, *JUMP FLOAT*, DAN *JUMPING TOP SPIN* PUTARAN PERTAMA PADA PEMAIN PUTRI PROLIGA 2024**

**SKRIPSI**

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



**OLEH :**  
**MOHAMMAD CHANDRA ADI PRASTYO**  
**18.1.01.09.0054**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS ( FIKS )**  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA**  
**UN PGRI KEDIRI**  
**2024**

Skripsi oleh:  
**MOHAMMAD CHANDRA ADI PRASTYO**  
**18.1.01.09.0054**

Judul:

**ANALISIS KEMAMPUAN *SERVICE FLOATING*, *JUMP FLOAT*, DAN *JUMPING TOP SPIN* PUTARAN PERTAMA PADA PEMAIN PUTRI PROLIGA 2024**

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

Tanggal 09 Juli 2024

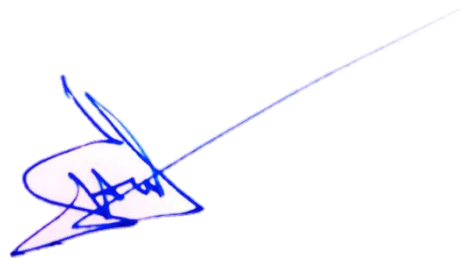
Pembimbing I



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or

NIDN. 0703098802

Pembimbing II



Dr. Setyo Harmono, M.Pd

NUPN. 8961990024

Skripsi oleh:

**MOHAMMAD CHANDRA ADI PRASTYO**  
18.1.01.09.0054

Judul:


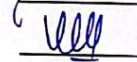
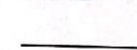
**ANALISIS KEMAMPUAN *SERVICE FLOATING*, *JUMP FLOAT*, DAN  
*JUMPING TOP SPIN* PUTARAN PERTAMA PADA PEMAIN PUTRI PROLIGA  
2024**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PENJAS FIKS UN PRI Kediri  
Pada tanggal

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or
2. Penguji I : Weda, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Setyo Harmono, M.Pd

Mengetahui

Dekan FIKS,

Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or  
NIDN. 0703098802

**PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : MOHAMMAD CHANDRA ADI PRASTYO  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Tempat/tgl. lahir : Tulungagung. 29 Oktober 1999  
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, Juli 2024

Yang Menyatakan,

**MOHAMMAD CHANDRA ADI PRASTYO**

**18.1.01.09.0054**

**Motto:**

“Menyerah tanpa alasan jelas adalah tanda untuk istirahat sejenak”

**Saya persembahkan karya ini untuk:**

- Kepada Orang Tersayang Dengan segala rasa syukur dan penghormatan, skripsi ini saya persembahkan kepada: Orang Tersayang, Keluarga Terima kasih atas doa, dukungan, dan cinta tak terbatas. Setiap langkah, tawa, dan tangis ini adalah bagian dari perjalanan kita bersama.
- Guru dan Pembimbing Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang telah diberikan. Tanpa petunjukmu, pencapaian ini tidak akan terwujud.
- Sahabat Terbaik Bagi sahabat-sahabat yang selalu ada dalam suka dan duka, terima kasih atas semangat dan dukungan tanpa henti.
- Pencinta Ilmu dan Penelitian Kepada mereka yang membuka pintu pengetahuan, terima kasih atas inspirasi dan motivasi untuk terus belajar.

### Abstrak

Muhammad Chandra Adi Prastyo: **ANALISIS KEMAMPUAN *SERVICE FLOATING, JUMP FLOAT, DAN JUMPING TOP SPIN* PUTARAN PERTAMA PADA PEMAIN PUTRI PROLIGA 2024**. Skripsi, PENJAS, FIKS UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci : Analisis, *service*, Bolavoli, Proliga.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan *floating service, jump float service* dan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada putaran pertama proliga 2024. 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. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pengamatan (observasi) oleh *judge* dan analisis dokumen (video). Subjek penelitian adalah tim bolavoli putri pada putaran pertama proliga tahun 2024. Teknik pengumpulan data dengan metode survei dengan teknik observasi. Hasil analisis data dari data kemampuan *service* tim Jakarta BIN, Jakarta Livin Mandiri, Jakarta Pertamina Enduro, Bandung BJB Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN pada proliga 2024 yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* sebanyak 1727, *Jump Float* sebanyak 1380 dan *Jumping service Top Spin* sebanyak 549. *Service Floating* jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 89,05 %, *Jump Float* jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 89,20 % dan *Jumping service Top Spin* jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 75,41 %. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan *service* pada putaran pertama proliga tahun 2024 menurut hasil pengamatan dan observasi melalui pengamatan video, disimpulkan bahwa *jump floating* mempunyai nilai kemampuan tertinggi dibandingkan dengan *service float* dan *jumping service top spin* sebesar 89,20 %.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi “ANALISIS KEMAMPUAN *SERVICE FLOATING*, *JUMP FLOAT*, DAN *JUMPING TOP SPIN* PUTARAN PERTAMA PADA PEMAIN PUTRI PROLIGA 2024” 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. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus selaku pembimbing pertama skripsi.
3. Bapak Dr. Setyo Harmono, M.Pd., selaku Dosen pembimbing kedua skripsi.
4. 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,

**MOHAMMAD CHANDRA ADI PRASTYO**  
**18.1.01.09.0054**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Kajian Teori .....	7
1. Permainan Bolavoli .....	7
2. Teknik Permainan Bolavoli .....	9
3. Teknik Dasar <i>Service</i> .....	12



4. Teknik <i>Floating Service, Jump service, Jumping Service</i> .....	13
5. Perbedaan dan Persamaan <i>Floating, Jump float dan Jump Top Spin</i> ..	22
6. Kemampuan <i>service</i> dalam Permainan Bolavoli.....	23
7. Profesional Liga (PROLIGA).....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	27
D. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Desain Penelitian.....	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	31
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik analisis Data.....	35
F. Menghitung Tingkat Kemampuan <i>Service</i> .....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	39
A. Deskripsi Data Variabel .....	39
B. Analisis Data .....	39
C. Pengujian Hipotesis.....	42
D. Pembahasan.....	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	58
A. Simpulan.....	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	60
Lampiran	

**DAFTAR TABEL**

Tabel	halaman
2.1 : Perbedaan dan Persamaan <i>Service</i>	23
2.2 : Skema Kerangka Berfikir	27
3.1 : Indikator Skor Tingkat Produktifitas <i>service</i>	35
3.2 : Tabel Frekuensi <i>service</i>	37
4.1 : Tabel Hasil Analisis Data	42
4.2 : Hasil Data Tim Jakarta BIN	44
4.3 : Hasil Data Tim Jakarta Livin Mandiri	45
4.4 : Hasil Data Tim Jakarta Pertamina Enduro	46
4.5 : Hasil Data Tim Bandung BJB Tandamata	48
4.6 : Hasil Data Tim Jakarta Popsivo Polwan	49
4.7 : Hasil Data Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia	50
4.8 : Hasil Data Tim Jakarta Electric PLN	52

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	halaman
2.1 : Gambar <i>Floating Service</i>	..... 17
2.2 : <i>Jump float Service</i>	..... 18
2.3 : <i>Jumping Service</i>	21

## 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 (Muharram, N. A., & Putra, 2019).

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* (PBVSI, 2016). 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 *Beutelstahl* yang diterjemahkan oleh tim

penerbit (Muharram, N. A., & Kholis, 2018) *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* (Ramadani, U., & Lesmana, 2020). 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*. Variasi 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 (Puspodari & Nur Ahmad Muharram, 2020). 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 (Junaidi, S., & Muharram, 2021).

*Service* menjadi sebuah teknik yang sangat penting karena sangat menentukan hasil kemenangan suatu pertandingan. 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.

Penelitian dilakukan pada pertandingan proliga 2024 putaran pertama pada sektor putri. Putaran pertama dilaksanakan di 4 kota yaitu tanggal 25-29 April 2024 diselenggarakan di GOR Among Rogo Yogyakarta, kemudian di tanggal 2-5 Mei 2024 di GOR Jati Diri Semarang, tanggal 9-12 Mei 2024 di GOR PSCC Palembang, tanggal 16-17 Mei 2024 di GOR Pangsuma Pontianak. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa jenis *service* yang dipakai oleh pemain pada proliga 2024 putaran pertama pada sektor putri 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 proliga 2024 putaran pertama pada sektor putri. Penelitian ini dilatarbelakangi dari pertandingan putri pada proliga 2024 putaran pertama pada sektor putri 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 produktivitas *service* yang meliputi *service floating*, *jump float*, dan *jumping service top spin* yang dilakukan pada proliga 2024 putaran pertama pada sektor putri. Maka disusunlah penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan *Service Floating*, *Jump Float*, dan *Jumping Top Spin* Putaran Pertama pada Pemain Putri Proliga 2024”.

## **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 putaran pertama prolige 2024.
2. Belum diketahui tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada putaran pertama prolige 2024.
3. Belum diketahui tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada putaran pertama prolige 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 teknik dasar dalam permainan bolavoli sangatlah kompleks dengan tujuan agar lebih fokus dan akurat. Maka penelitian ini hanya akan membahas “Analisis Kemampuan *Service Floating, Jump Float, dan Jumping Top Spin* Putaran Pertama pada Pemain Putri Prolige 2024”.

## **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 pada putaran pertama prolige 2024?
2. Berapa tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada putaran pertama prolige 2024?
3. Berapa tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada putaran pertama prolige 2024?



### 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 putaran pertama proliga 2024.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada putaran pertama proliga 2024.
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada putaran pertama proliga 2024.

### 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 2018-2019* (F.I.V.B., 2019) “*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(N. A. Muharram et al., 2023). (Amaral Machado, T., et., 2019) 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*)(Zhang, 2020). 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 menggantungkan

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(Nasuka, 2019).

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(Tapo et al., 2021). Dengan beberapa percobaan dirasakan bola terlalu ringan, sedangkan penggunaan bola basket terlalu berat. Morgan kemudian mengusulkan kepada A.G Spalding dan Brothers, 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 (Puspodari & Nur Ahmad Muharram, 2020). 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*(Muharram, N. A., & Kurniawan, 2019).

## 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 (Sujarwo, S., Suharjana, S., et., 2021) 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 (López-Ferrer, A., Marco-Ahulló, A., et., 2022), 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 (Muharram, N. A., & Putra, 2019).

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 (Sujarwo, 2021). 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 (N. A. Muharram et al., 2023) service adalah pukulan pertama yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui 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 (Muharram, N. A., & Kholis, 2018) 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*(N. A. dan P. R. P. Muharram, 2019).

**b. *Passing***

Menurut (Budiarti, W. W., Hanif, A. S., & Samsudin, 2019), 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 (Ye, 2020). 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 (Ye, 2020) 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 (Duan, 2021) *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”(De Waelle, S., Warlop, G., Lenoir, M., Bennett, S. J., & Deconinck, 2021).

### c. *Smash*

Menurut (Claver, F., Jiménez, R., Gil-Arias, et., 2017) *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 (López-Ferrer, A., Marco-Ahulló, A., et., 2022).

**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 (Madrigal, 2020).

**3. Teknik Dasar *Service***

Menurut Beutelstahl (1984: 9), 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 (Suhairi, M., Asmawi, M., et., 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 (Suhairi, M., Asmawi, M., et., 2020) 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 (Fani, R. A., & Sukoco, 2019), 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 (Kitsiou Andriana, 2020) 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. (Sgrô, F., Barca, M., et., 2020) 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:

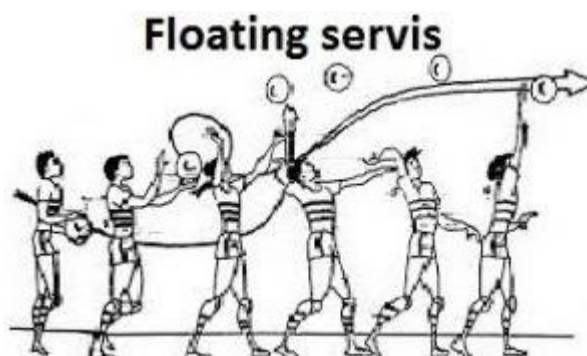
- a) Pada pergelangan tangan harus dikunci saat kontak dengan bola, ketinggian yang tepat.
- b) Posisi lengan memukul lurus dan tepat dengan ketinggian bola tetap sama hingga akhir kontak dengan tangan, bersamaan itu kembali kaki diseret maju dengan bola sejalanannya bahu memukul bola.

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 *floatservice* 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*(Kitsiou Andriana, 2020). *Distance floatserve* adalah teknik *floatservice* 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 *floatservice* yang dilakukan jauh dari garis belakang menghasilkan kualitas *float* yang sangat baik(Kadhun, M. M., Mohseen, H. S., & Saad, 2020).



2.1. Gambar *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 floatserve* mempunyai kelebihan titik pukul bola lebih tinggi sehingga gerak bola tidak harus naik dulu menjelang melewati net. Meskipun *Jump floatserve* memukulnya dekat garis belakang dengan kecepatan tinggi, masih memungkinkan masuk daerah lawan, dengan demikian kualitas *float* lebih tinggi(Kadhun, M. M., Mohseen, H. S., & Saad, 2020). 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.

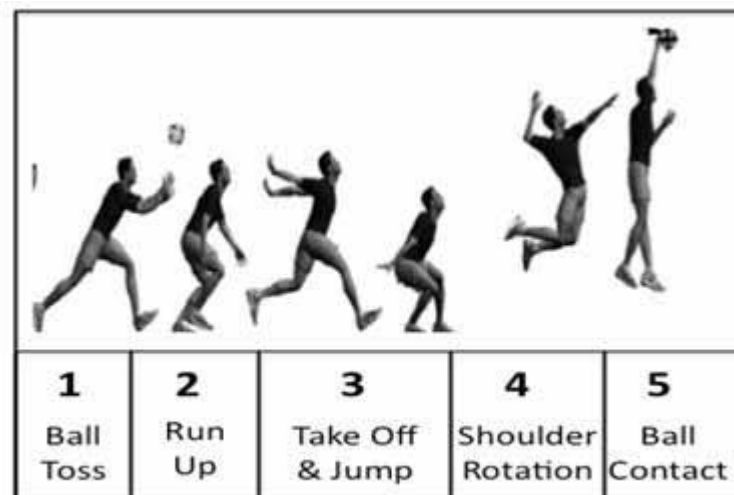
2. Pendekatan pada sudut 45 derajat mulai dari pertama dengan kaki kiri, memindahkan berat badan dari kaki kanan ke kaki kiri.
3. Langkah kedua dengan kaki kanan melangkah, lengan pemukul mempersiapkan untuk pindah ke posisi sasaran kontak bola.
4. Kaki kiri menjadi langkah *take-off*, mata terfokus 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 (Fani, R. A., & Sukoco, 2019).

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

1. Bola *float* menekik 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 menekik 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. (Fani, R. A., & Sukoco, 2019). 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 dilakukan *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 menikik 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*

No	Persamaan	Perbedaan
1.	Merupakan awal di mulainya sebuah permainan bolavoli.	Hasil bola untuk floating service dan jump float service sama yaitu float (mengapung), sedangkan untuk jumping service top spin 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 jump float service dilakukan dengan lompatan sedangkan untuk jumping <i>service top spin</i> pelaksanaanya seperti ketika smesh.
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, jumping service top spin perkenaan bolanya lebih tinggi sehingga menukik tajam dan sangat tipis dengan net, sedangkan untuk floating service dan jump float service perkenaan lebih pendek dari jumping service

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

Tabel 2.1. Perbedaan dan Persamaan *Service*

## 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 (Madrigal, 2020) 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 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. (Arfa, M., Akhmad, I., & Nugraha, 2019) 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 (Ali, H. F. S., et, 2021) 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 PP. PBVSI (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- 24. Putaran pertama seri ke-1 dilaksanakan di 4 kota yaitu tanggal 25-29 April 2024 diselenggarakan di GOR Among Rogo Yogyakarta, kemudian di tanggal 2-5 Mei 2024 di GOR Jati Diri Semarang, tanggal 9-12 Mei 2024 di GOR PSCC Palembang, tanggal 16-17 Mei 2024 di GOR Pangsuma Pontianak.

### B. Penelitian yang Relevan

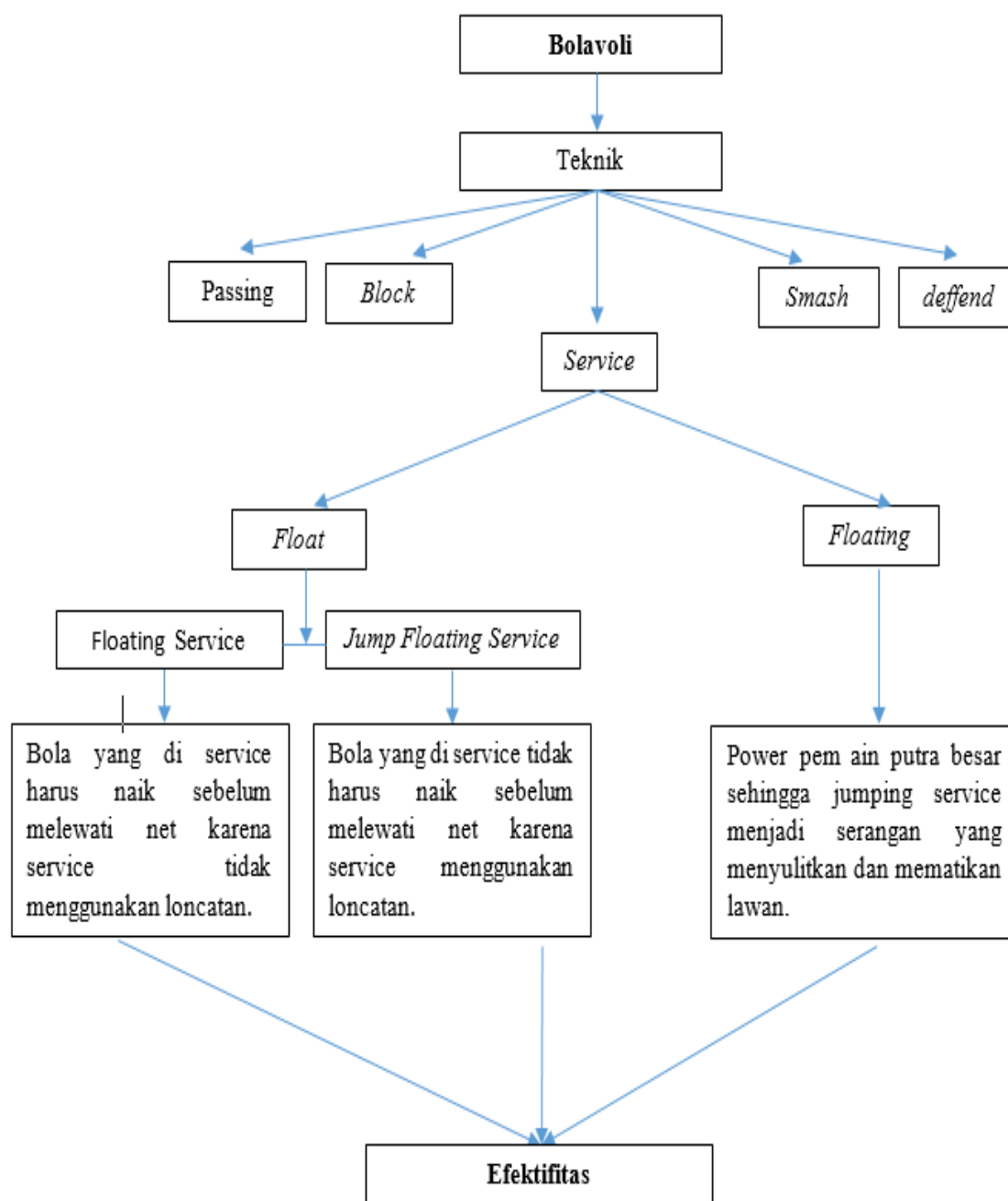
1. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nur Janah dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “ Perbedaan Tingkat Keberhasilan *Receive Service* Bola *float* dan *Top Spin* Pada Tim Empat Besar *Volleyball Women’s World Cup 2015* “. Hasil penelitian 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:



**Tabel 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 putaran pertama proliga 2024.
2. Terdapat tingkat kemampuan *jump float service* pemain bolavoli putri pada putaran pertama proliga 2024.
3. Terdapat tingkat kemampuan *jumping service top spin* pemain bolavoli putri pada putaran pertama proliga 2024.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain 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, 2013) 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 (Setyosari, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kemampuan *service* Pemain Bolavoli Putri pada putaran pertama proliga 2024.

#### B. Definisi Operasional Variabel 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. (Nasrulloh, A., Apriyanto, K. D., & Prasetyo, 2021) 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 putaran pertama proliga 2024. 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 pada putaran pertama proliga 2024 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 (Nasrulloh, A., Apriyanto, K. D., & Prasetyo, 2021) adalah keseluruhan subjek/objek yang akan diteliti. Hal yang sama menurut Sugiyono (2007: 72) 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 putaran pertama proliga 2024. Putaran pertama pada putaran pertama proliga 2024 dilaksanakan pada tanggal tanggal 25-29 April 2024 diselenggarakan di GOR Among Rogo Yogyakarta, kemudian di tanggal 2-5 Mei 2024 di GOR Jati Diri Semarang, tanggal 9-12 Mei 2024 di GOR PSCC Palembang, tanggal 16-17 Mei 2024 di GOR Pangsuma Pontianak.

#### 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 putaran pertama proliga 2024.

## 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 (Mustafa et al., 2019). 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 pada putaran pertama proliga 2024. Pertandingan yang diteliti ada 30 pertandingan antara lain:

#### a. Putaran Pertama sektor putri proliga 2024 pekan 1 :

- 1) Kamis, 25 April 2024, Jakarta BIN vs Jakarta Livin Mandiri dan Jakarta Pertamina Enduro vs Bandung BJB Tandamata.

- 2) Jumat, 26 April 2024, Jakarta Popsivo Polwan vs Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN vs Jakarta Livin Mandiri.
  - 3) Sabtu, 27 April 2024, Bandung BJB Tandamata vs Jakarta BIN.
  - 4) Minggu, 28 April 2024, Jakarta Pertamina Enduro vs Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia.
- b. Putaran Pertama sektor putri prolige 2024 pekan 2 :
- 1) Kamis, 2 Mei 2024 Bandung BJB Tandamata vs Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Pertamina Enduro vs Jakarta Electric PLN.
  - 2) Jumat, 3 Mei 2024 Jakarta Popsivo Polwan vs Jakarta BIN dan Bandung BJB Tandamata vs Jakarta Livin Mandiri.
  - 3) Sabtu, 4 Mei 2024 Jakarta Pertamina Enduro vs Jakarta Popsivo Polwan
  - 4) Minggu, 5 Mei 2024 Jakarta Electric PLN vs Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia.
- c. Putaran Pertama sektor putri prolige 2024 pekan 3 :
- 1) Kamis, 9 Mei 2024 Jakarta Electric PLN vs Jakarta BIN dan Bandung BJB Tandamata vs Jakarta Popsivo Polwan.
  - 2) Jumat, 10 Mei 2024 Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia vs Jakarta Livin Mandiri dan Jakarta Pertamina Enduro vs Jakarta BIN.
  - 3) Sabtu, 11 Mei 2024 Jakarta Popsivo Polwan vs Jakarta Livin Mandiri
  - 4) Minggu, 12 Mei 2024 Jakarta Electric PLN vs Bandung BJB Tandamata.
- d. Putaran Pertama sektor putri prolige 2024 pekan 4 :
- 1) Kamis, 16 Mei 2024 Jakarta Pertamina Enduro vs Jakarta Livin Mandiri dan Jakarta Electric PLN vs Jakarta Popsivo Polwan.

- 2) Jumat, 17 Mei 2024 Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia vs Jakarta BIN.
  - 3) Sabtu, 18 Mei 2024 Jakarta Livin Mandiri vs Bandung BJB Tandamata dan Jakarta Pertamina Enduro vs Jakarta Electric PLN
  - 4) Minggu, 19 Mei 2024 Jakarta Popsivo Polwan vs Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia.
- e. Putaran Pertama sektor putri prolige 2024 pekan 5 :
- 1) Kamis, 6 Juni 2024 Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia vs Jakarta BIN dan Jakarta Popsivo Polwan vs Jakarta Pertamina Enduro.
  - 2) Jumat, 7 Juni 2024 Jakarta Livin Mandiri vs Jakarta Electric PLN dan Jakarta Popsivo Polwan vs Bandung BJB Tandamata.
  - 3) Sabtu, 8 Juni 2024 Jakarta Pertamina Enduro vs Jakarta BIN
  - 4) Minggu, 19 Mei 2024 Jakarta Popsivo Polwan vs Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia

#### **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 *judge*, untuk melihat video pertandingan putaran pertama. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengamatan video resmi PBVSI pertandingan bola voli pada putaran pertama prolige 2024 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:

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

**Tabel 3.1. Indikator Skor Tingkat Produktifitas *service*** (Susanti, Dewi Vera;

Andari, Tri; dan Harenza, 2020)

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 Putaran pertama proliga

tahun 2024. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan angka. Angka mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembuatan, penggunaan, dan pemecahan model kuantitatif (Sugiyono, 2018). 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 (Iswinarti, 2019). Menurut (Hendryadi, 2017) 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 (Nasuti et al., 2013) standar reliabilitas sebagai berikut:

<b>Frekuensi</b>	<b>Keterangan</b>
> 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

3.2. Tabel Frekuensi *service*

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 *putaran pertama proliga tahun 2024* yang diperoleh data dari pengamatan dan juga menganalisa melalui video resmi dari penyelenggara proliga 2024 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 Jakarta BIN, Jakarta Livin Mandiri, Jakarta Pertamina Enduro, Bandung BJB Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN. 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 Jakarta BIN, Jakarta Livin Mandiri, Jakarta Pertamina Enduro, Bandung BJB Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN pada proliga 2024.

## 2. Hasil Analisis Data

Dari data kemampuan *service* tim Jakarta BIN, Jakarta Livin Mandiri, Jakarta Pertamina Enduro, Bandung BJB Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN pada proliga 2024 yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* sebanyak 1727, *Jump Float* sebanyak 1380 dan *Jumping service Top Spin* sebanyak 549. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

TIM	P	Kemampuan <i>Service</i>		
		<i>Service Floating</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jumping service Top Spin</i>
Jakarta BIN	1	46	40	10
	2	41	27	9
	3	43	29	10
	4	46	30	9
	5	44	28	8
	6	40	37	10
Jakarta	1	35	31	9

Livin Mandiri		2	37	32	8
		3	39	37	7
		4	40	35	5
		5	36	33	9
		6	37	30	11
Jakarta Pertami na Enduro		1	42	36	17
		2	41	32	15
		3	42	31	13
		4	44	30	19
		5	41	35	17
		6	46	31	18
Bandun g BJB Tanda mata		1	40	34	18
		2	40	31	19
		3	43	33	10
		4	41	31	11
		5	37	29	12
		6	42	35	19
Jakarta Popsivo		1	46	41	15
		2	47	35	15

Polwan		3	48	34	18
		4	43	37	19
		5	48	35	20
		6	45	39	17
Gresik		1	37	30	10
Petroki mia		2	34	29	9
		3	37	31	8
Pupuk Indones ia		4	39	34	9
		5	37	38	8
		6	36	27	12
Jakarta Electric PLN		1	41	34	19
		2	42	31	17
		3	43	33	14
		4	41	31	13
		5	38	29	16
		6	42	35	17
Jumlah rata- rata			<b>1727</b>	<b>1380</b>	<b>549</b>
			<b>80.33</b>	<b>64.19</b>	<b>25.53</b>

Tabel 4.1. Tabel Hasil Analisis Data

Keterangan :

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 putaran pertama proliga 2024 yaitu *service folating* dengan rata-rata 80,33, sedangkan *service* yang paling sedikit menyumbangkan angka adalah *jumping service floating* dengan rata-rata 25,53.

### C. Pengujian Hipotesis

Data diperoleh dari observasi *judge*. Observasi dilakukan untuk mengetahui analisa *service* dan *persentase* dalam pertandingan tim bolavoli putri pada Putaran pertama proliga 2024 antara Jakarta BIN, Jakarta Livin Mandiri, Jakarta Pertamina Enduro, Bandung BJB Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN. Untuk mendapatkan keterangan yang dibutuhkan, pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan pada tanggal 25 April sampai dengan 19 mei 2024 dari rekaman video. Subjek dalam penelitian ini adalah *server* pemain tim bolavoli putri pada Putaran pertama proliga 2024.

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 Putaran pertama proliga 2024 antara Jakarta BIN, Jakarta Livin

Mandiri, Jakarta Pertamina Enduro, Bandung BJB Tandamata, Jakarta Popsivo Polwan, Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia dan Jakarta Electric PLN menunjukkan bahwa hasil koefisien reliabilitas *judge service Floating* sebesar 0,999, *Jump Float* 0,982 dan *Jumping service Top Spin* 0,981.

#### 1. Hasil Data Tim Jakarta BIN

Dari data tim Jakarta BIN yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 74.29, *Jump Float* 54.57, dan *Jumping service Top Spin* 16. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 260 kali, *Jump Float* 191 kali dan *Jumping service Top Spin* 56 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

TIM		Kemampuan <i>Service</i>			Jumlah Skor		
	P	<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>
Jakarta BIN	1	46	40	10	92	80	20
	2	41	27	9	82	54	18
	3	43	29	10	86	58	20
	4	46	30	9	92	60	18
	5	44	28	8	88	56	16
	6	40	37	10	80	74	20
Jumlah		<b>260</b>	<b>191</b>	<b>56</b>	<b>520</b>	<b>382</b>	<b>112</b>

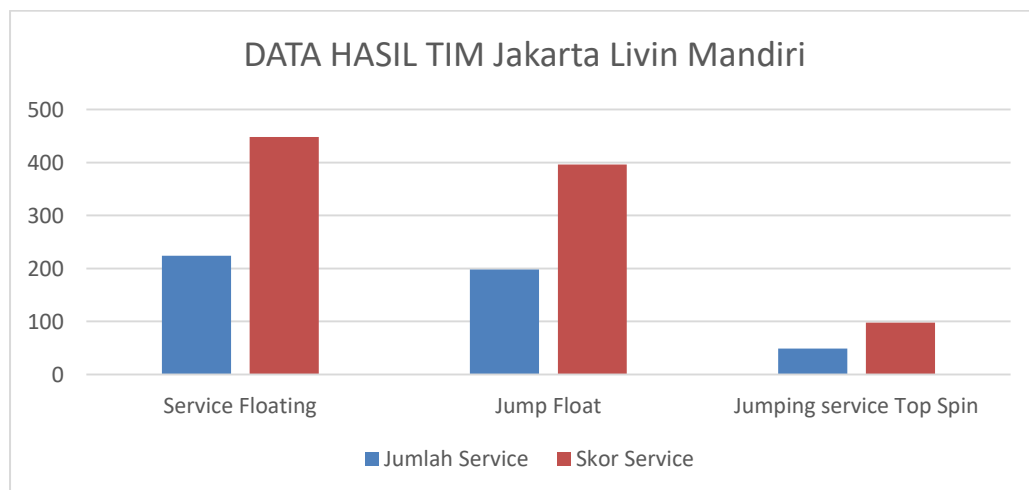




Mandiri							<i>Spin</i>
	1	35	31	9	70	62	18
	2	37	32	8	74	64	16
	3	39	37	7	78	74	14
	4	40	35	5	80	70	10
	5	36	33	9	72	66	18
	6	37	30	11	74	60	22
Jumlah		<b>224</b>	<b>198</b>	<b>49</b>	<b>448</b>	<b>396</b>	<b>98</b>
rata-rata		<b>64</b>	<b>56.57</b>	<b>14</b>	<b>128</b>	<b>113.14</b>	<b>28</b>

4.3. Tabel Hasil Data Tim Jakarta Livin Mandiri

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

Diagram 4.2. Hasil *Service* Tim Jakarta Livin Mandiri

### 3. Hasil Data Tim Jakarta Pertamina Enduro

Dari data tim Jakarta Pertamina Enduro yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 73.14, *Jump Float* 55.71, dan *Jumping service Top Spin* 28.29. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 256 kali, *Jump Float* 195 kali dan *Jumping service Top Spin* 99 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

TIM		Kemampuan <i>Service</i>			Jumlah Skor		
	P	<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>
Jakarta Pertamina Enduro	1	42	36	17	84	72	34
	2	41	32	15	82	64	30
	3	42	31	13	84	62	26
	4	44	30	19	88	60	38
	5	41	35	17	82	70	34
	6	46	31	18	92	62	36
Jumlah		<b>256</b>	<b>195</b>	<b>99</b>	<b>512</b>	<b>390</b>	<b>198</b>
rata-rata		<b>73.14</b>	<b>55.71</b>	<b>28.29</b>	<b>146.29</b>	<b>111.43</b>	<b>56.57</b>

Tabel 4.4. Tabel Hasil Data Tim Jakarta Pertamina Enduro

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

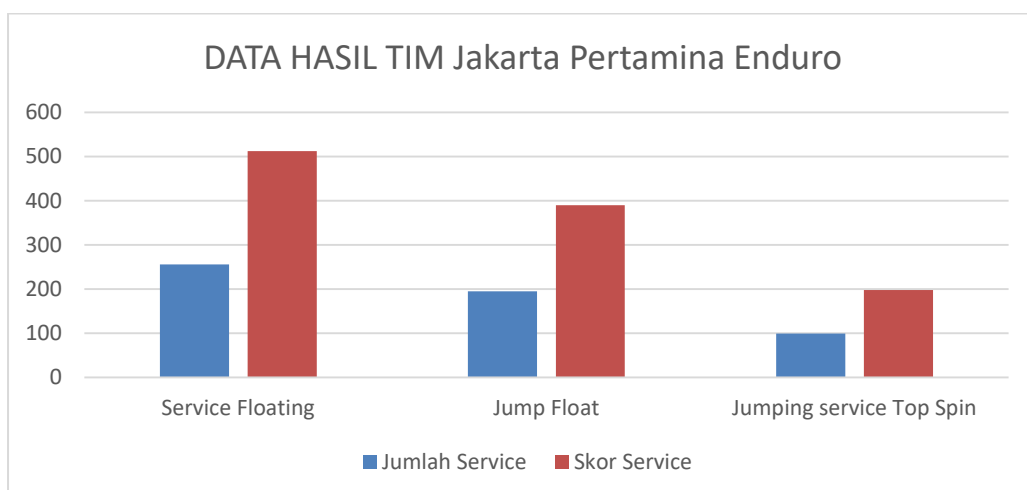


Diagram 4.3. Hasil *Service* Tim Jakarta Pertamina Enduro

#### 4. Hasil Data Tim Bandung BJB Tandamata

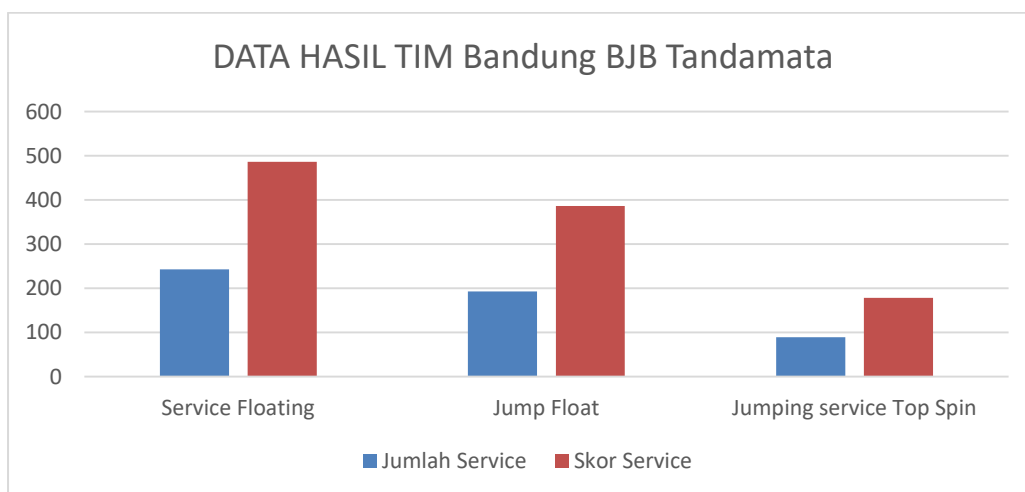
Dari data tim Tim Bandung BJB Tandamata yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 69.43, *Jump Float* 55.14, dan *Jumping service Top Spin* 25.43. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 243 kali, *Jump Float* 193 kali dan *Jumping service Top Spin* 89 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

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>
Bandung BJB Tandamata	1	40	34	18	80	68	36
	2	40	31	19	80	62	38
	3	43	33	10	86	66	20
	4	41	31	11	82	62	22

	5	37	29	12	74	58	24
	6	42	35	19	84	70	38
Jumlah		<b>243</b>	<b>193</b>	<b>89</b>	<b>486</b>	<b>386</b>	<b>178</b>
rata-rata		<b>69.43</b>	<b>55.14</b>	<b>25.43</b>	<b>138.86</b>	<b>110.29</b>	<b>50.86</b>

Tabel 4.5. Hasil Data Tim Bandung BJB Tandamata

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

Diagram 4.4. Hasil *Service* Tim Bandung BJB Tandamata

#### 5. Hasil Data Tim Jakarta Popsivo Polwan

Dari data tim Tim Jakarta Popsivo Polwan yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 79.14, *Jump Float* 63.14, dan *Jumping service Top Spin* 29.71. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 277 kali, *Jump Float* 221 kali dan *Jumping service Top Spin* 104 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

TIM		Kemampuan <i>Service</i>			Jumlah Skor		
	P	<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>
Jakarta	1	46	41	15	92	82	30
Popsivo	2	47	35	15	94	70	30
Polwan	3	48	34	18	96	68	36
	4	43	37	19	86	74	38
	5	48	35	20	96	70	40
	6	45	39	17	90	78	34
Jumlah		<b>277</b>	<b>221</b>	<b>104</b>	<b>554</b>	<b>442</b>	<b>208</b>
rata-rata		<b>79.14</b>	<b>63.14</b>	<b>29.71</b>	<b>158.29</b>	<b>126.29</b>	<b>59.43</b>

Tabel 4.6. Hasil Data Tim Jakarta Popsivo Polwan

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

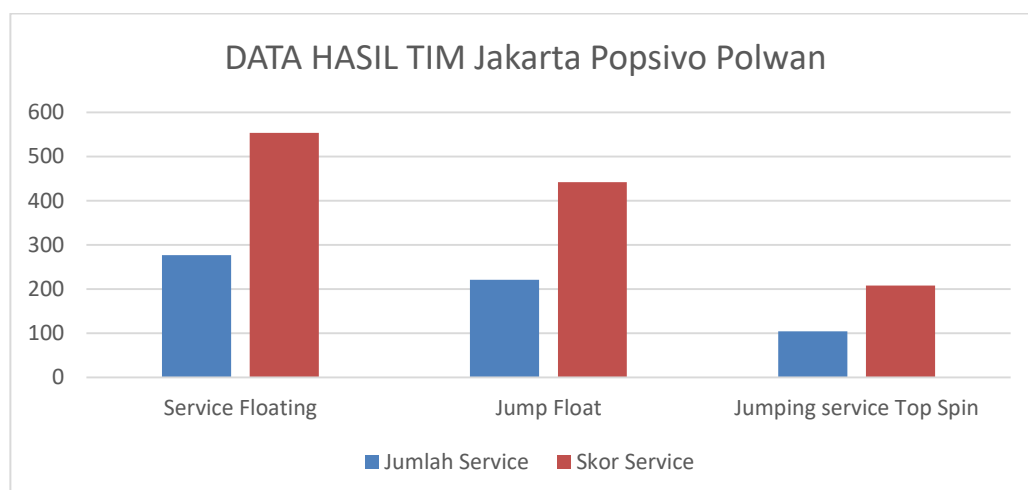


Diagram 4.5. Hasil *Service* Tim Jakarta Popsivo Polwan

#### 6. Hasil Data Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia

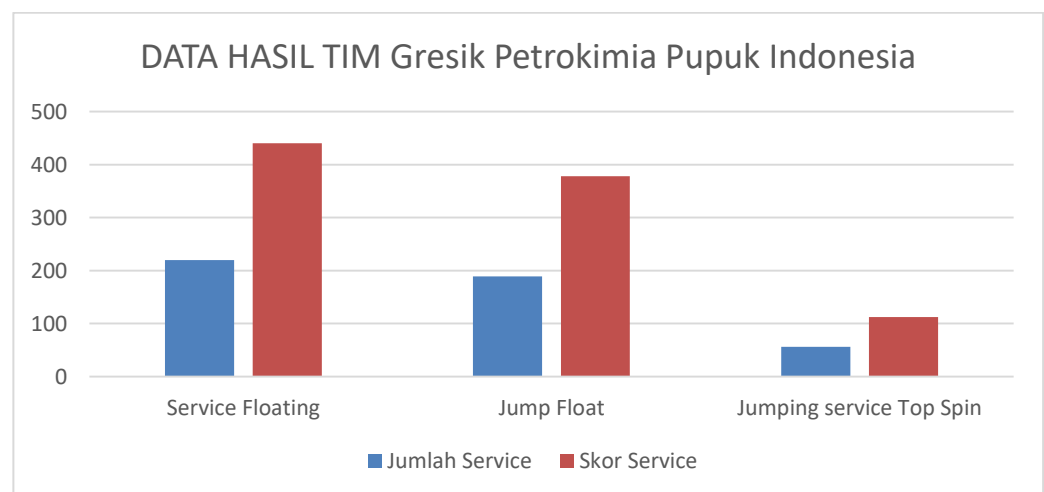
Dari data tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 62.86, *Jump Float* 54, dan *Jumping service Top Spin* 16. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 220 kali, *Jump Float* 189 kali dan *Jumping service Top Spin* 56 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:

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>
Jakarta Popsivo Polwan	1	37	30	10	74	60	20
	2	34	29	9	68	58	18
	3	37	31	8	74	62	16
	4	39	34	9	78	68	18

	5	37	38	8	74	76	16
	6	36	27	12	72	54	24
Jumlah		<b>220</b>	<b>189</b>	<b>56</b>	<b>440</b>	<b>378</b>	<b>112</b>
rata-rata		<b>62.86</b>	<b>54</b>	<b>16</b>	<b>125.71</b>	<b>108</b>	<b>32</b>

Tabel 4.7. Hasil Data Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia

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

Diagram 4.6. Hasil *Service* Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia

## 7. Hasil Data Jakarta Electric PLN

Dari data tim Jakarta Electric PLN yang peneliti peroleh, rata-rata *service Floating* 70.57, *Jump Float* 55.14, dan *Jumping service Top Spin* 27.43. Sedangkan perolehan data jumlah *service* yang dilakukan diperoleh hasil *service Floating* sebanyak 247 kali, *Jump Float* 193 kali dan *Jumping service Top Spin* 96 kali. Data tersebut ditunjukkan pada tabel berikut:



TIM		Kemampuan <i>Service</i>			Jumlah Skor		
	P	<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>
Jakarta	1	41	34	19	82	68	38
Popsivo	2	42	31	17	84	62	34
Polwan	3	43	33	14	86	66	28
	4	41	31	13	82	62	26
	5	38	29	16	76	58	32
	6	42	35	17	84	70	34
Jumlah		<b>247</b>	<b>193</b>	<b>96</b>	<b>494</b>	<b>386</b>	<b>192</b>
rata-rata		<b>70.57</b>	<b>55.14</b>	<b>27.43</b>	<b>141.14</b>	<b>110.29</b>	<b>54.86</b>

Tabel 4.8. Hasil Data Tim Jakarta Electric PLN

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

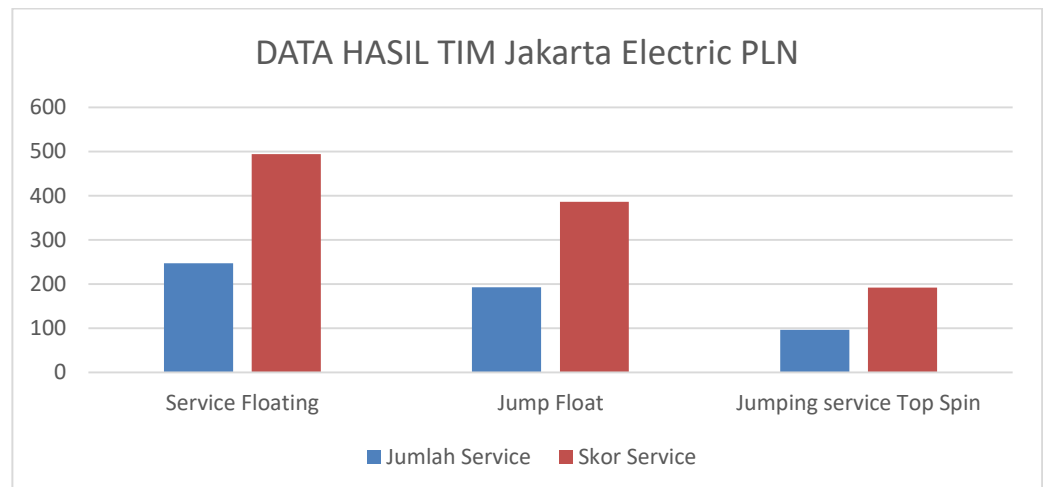


Diagram 4.7. Hasil *Service* Tim Jakarta Electric PLN

#### 8. *Prosentase* Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta BIN

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Jakarta BIN pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

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

$$\frac{260}{277} \times 100\% = 93,86 \%$$

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

$$\frac{191}{221} \times 100\% = 86,42\%$$

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

$$\frac{56}{104} \times 100\% = 53,85 \%$$

Berdasarkan *prosentase* diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah *service floating* dengan *prosentase* tertinggi yaitu 93,86 %.

#### 9. *Prosentase* Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta Livin Mandiri

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase*

terkait dengan kemampuan *service* Tim Jakarta Livin Mandiri pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Jakarta Livin Mandiri:

$$\frac{224}{277} \times 100\% = 80,87 \%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Jakarta Livin Mandiri:

$$\frac{198}{221} \times 100\% = 89,60 \%$$

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

$$\frac{49}{104} \times 100\% = 47,11 \%$$

Berdasarkan *prosentase* diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah *jump float* dengan prosentase tertinggi yaitu 89,60 %.

#### 10. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta Pertamina Enduro

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 Enduro pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

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

$$\frac{256}{277} \times 100\% = 92,42 \%$$

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

$$\frac{195}{221} \times 100\% = 88,23 \%$$

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

$$\frac{99}{104} \times 100\% = 95,19\%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah *Jumping service Top Spin* dengan prosentase tertinggi yaitu 95,19 %.

#### 11. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Bandung BJB Tandamata

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Bandung BJB Tandamata pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Bandung BJB Tandamata:

$$\frac{243}{277} \times 100\% = 87,72 \%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Bandung BJB Tandamata:

$$\frac{193}{221} \times 100\% = 87,33 \%$$

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

$$\frac{89}{104} \times 100\% = 85,58 \%$$

#### 12. 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 putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

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

$$\frac{277}{277} \times 100\% = 100 \%$$

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

$$\frac{221}{221} \times 100\% = 100 \%$$

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

$$\frac{104}{104} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah *service floating*, *Jump Float* dan *Jumping service Top Spin* dengan prosentase ketiga jenis *service* tertinggi yaitu 100 %.

### 13. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan prosentase terkait dengan kemampuan *service* Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia:

$$\frac{220}{277} \times 100\% = 79,42\%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia:

$$\frac{189}{221} \times 100\% = 85,52\%$$

- c. Kemampuan *Jumping service Top Spin* Tim Gresik Petrokimia Pupuk Indonesia:

$$\frac{56}{104} \times 100\% = 53,85\%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah *Jump Float* dengan prosentase tertinggi yaitu 85,52%.

#### 14. Prosentase Hasil Kemampuan *Service* Tim Jakarta Electric PLN

Indonesia

Dari penjelasan yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan juga diagram diatas, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *prosentase* terkait dengan kemampuan *service* Tim Jakarta Electric PLN pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan *service Floating* Tim Jakarta Electric PLN:

$$\frac{247}{277} \times 100\% = 89,17 \%$$

- b. Kemampuan *Jump Float* Tim Jakarta Electric PLN:

$$\frac{193}{221} \times 100\% = 87,33 \%$$

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

$$\frac{96}{104} \times 100\% = 92,30 \%$$

Berdasarkan prosentase diatas maka diketahui bahwa tingkat kemampuan *service* yang banyak menghasilkan poin pada putaran pertama proliga tahun 2024 adalah *Jumping service Top Spin* dengan *prosentase* tertinggi yaitu 92,30%.

#### D. Pembahasan

##### 1. Tingkat kemampuan *Service Floating* pemain bolavoli putri pada *Putaran pertama proliga 2024*

Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Service Floating* dengan jumlah rata-rata sebesar 80,33 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 89,05 %.

**2. Tingkat kemampuan *Jump Float* pemain bolavoli putri pada *Putaran pertama proliga 2024***

Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Jump Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 64,19 dan jika disajikan dalam bentuk *prosentase* yaitu 89,20 %.

**3. Tingkat kemampuan *Jumping service Top Spin* pemain bolavoli putri pada *Putaran pertama proliga 2024***

Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Jumping service Top Spin* dengan jumlah rata-rata sebesar 25,53 dan jika disajikan dalam bentuk *prosentase* yaitu 75,41 %.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan *service* pada putaran pertama proliga tahun 2024 menurut hasil pengamatan dan observasi melalui pengamatan video, disimpulkan bahwa *jump floating* mempunyai nilai kemampuan tertinggi dibandingkan dengan *service float* dan *jumping service top spin* sebesar 89,20 %.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pengamatan dari keseluruhan pertandingan putaran pertama sektor putri Proliga 2024, diperoleh hasil *prosentase* kemampuan servis masing-masing tim. Kemampuan *Floating Service* memiliki *prosentase* sebesar 89,05%, kemampuan *Jump Float Service* sebesar 89,20%, dan kemampuan *Jumping Service Top Spin* sebesar 75,41%.

#### B. Implikasi

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

1. Pemahaman tentang perbedaan teknik servis, yaitu *Service Floating*, *Jump Float*, dan *Jumping Service Top Spin*, perlu lebih sering dilatihkan setiap sesi latihan. Hal ini bertujuan agar atlet terbiasa membaca situasi pertandingan dan dapat mengambil keputusan dengan cepat, sebagaimana yang ditunjukkan pada putaran pertama sektor putri Proliga 2024.
2. Latihan teknik *Service Floating*, *Jump Float*, dan *Jumping Service Top Spin* perlu diperbanyak karena servis-servis ini paling sering digunakan oleh pemain putri dan efektif dalam menghasilkan poin saat menyerang.



3. Penguasaan teknik Service Floating, Jump Float, dan Jumping Service Top Spin perlu dilatihkan sejak dini pada atlet putri yang memiliki kekuatan 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 *58 ice 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.
- Ali, H. F. S., et, Al. (2021). The effect of John Zahorek's model on learning transmitter reception and handling (forward overhead) in volleyball and students' attitudes toward the game. *Materials Today: Proceedings*.
- Amaral Machado, T., et., Al. (2019). Self-efficacy in volleyball: What has been evaluated? A systematic review. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 19(1), 76–94.
- Arfa, M., Akhmad, I., & Nugraha, T. (2019). Different Effects Between Cooperative and Sociometric Learning on Lower Passing Learning Outcomes in Volleyball Games of Grade VIII Students at SMP Negeri 14 Medan. In 4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership. *Atlantis Press*, 81–84.
- Budiarti, W. W., Hanif, A. S., & Samsudin, S. (2019). Volleyball Smash Learning Model for Middle School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)*, 2(4), 239–244.
- Claver, F., Jiménez, R., Gil-Arias, et., Al. (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.
- Duan, C. (2021). Design of online volleyball remote teaching system based on AR technology. *Alexandria Engineering Journal*, 60(5), 4299–4306.
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34–50.
- F.I.V.B. (2019). *Official Volleyball Rules 2013-2016*. F.I.V.B.
- Hendryadi, H. (2017). VALIDITAS ISI: TAHAP AWAL PENGEMBANGAN KUESIONER. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>

- Iswinarti. (2019). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM PRESS.
- Junaidi, S., & Muharram, N. A. (2021). Pendekatan Metode Bermain III-I Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengumpan Pemain Bolavoli Pada Tim Putri Puslatkot Kota Kediri 2021. *Sport Science*, 21(2), 126–135.
- Kadhun, M. M., Mohseen, H. S., & Saad, R. (2020). The Effects of (IPAGA) Model in Reflection Thinking and Learning Spike Skill in Volleyball for Students. *Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology*, 14(4).
- Kitsiou Andriana, dkk. (2020). Tendencies of the volleyball serving skill with respect to the serve type across genders. *Jurnal of Physical Education and Sport (JPES)*, 564 – 570.
- López-Ferrer, A., Marco-Ahulló, A., et., Al. (2022). Effectiveness of the Type of Feedback on Learning to Pass in Volleyball. *Journal of Motor Learning and Development*, 1(Aop), 1, 1–16.
- Madrigal, L. (2020). The Development of a Behavior Checklist for Mentally Tough Behaviors in Volleyball. *The Sport Psychologist*, 34(3), 177–186.
- 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. A., & Kurniawan, W. P. (2019). Pengembangan Model Latihan Fartlek Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Pemain Bolavoli (Studi Pengembangan Pada Pemain Bola Voli Putra Tingkat Intermediet Di Kota Kediri). *JURNAL KOULUTUS*, 2(1), 50–60.
- Muharram, N. A., & Putra, R. P. (2019). *Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri*.
- Muharram, N. A. dan P. R. P. (2019). Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri. *SEMNALOG*. *SEMNALOG*.
- Muharram, N. A., Suharjana, S., Irianto, D. P., Suherman, W. S., Raharjo, S., & Indarto, P. (2023). Development of Tenda IOT174 Volleyball Learning to Improve Cognitive Ability, Fighting Power and Sportivity in College Students. *Physical Education Theory and Methodology*, 23(1), 15–20. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2023.1.02>

- Mustafa, P. S., Winarno, M. E., & Supriyadi, S. (2019). Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1364. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i10.12845>
- Nasrulloh, A., Apriyanto, K. D., & Prasetyo, Y. (2021). *Pengukuran dan Metode Latihan Kebugaran (1st ed.)*. UNY Press.
- Nasuka. (2019). *PEMAIN BOLA VOLI PRESTASI*. LPPM Universitas Negeri Semarang.
- Nasuti, G., Stuart-Hill, L., & Temple, V. A. (2013). The Six-Minute Walk Test for adults with intellectual disability: A study of validity and reliability. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 38(1), 31–38. <https://doi.org/10.3109/13668250.2012.748885>
- PBVSJ. (2016). *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSJ.
- Puspodari, & Nur Ahmad Muharram. (2020). POCKET BOOK DEVELOPMENT MOBILE LEARNING-IOT (INTERNET OF THINKING) BERBASIS ANDROID TENTANG SINYAL-SINYAL WASIT BOLA VOLI KOTA KEDIRI. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 72–79. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.1007>
- Ramadani, U., & Lesmana, H. (2020). Tinjauan Teknik Dasar Bolavoli Putri Ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Sport Science*, 20(2), 75–85. <https://doi.org/10.24036/jss.v20i2.45>
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana.
- Sgrô, F., Barca, M., et., Al. (2020). Assessing the effect of different teaching strategies on students' affective learning outcomes during volleyball lessons. *Journal of Physical Education and Sport*, 20, 2136-2142, 20, 2136–2142.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhairi, M., Asmawi, M., et., Al. (2020). *Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia*.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sujarwo. (2021). *Scouting Statistik Bola Voli*. Yogyakarta : UNY Press.

- Sujarwo, S., Suharjana, S., et., Al. (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.
- Susanti, Dewi Vera; Andari, Tri; dan Harenza, A. F. (2020). *Web-Based Learning Media Assisted By Powtoon in Basic Mathematics Course Vera*. 11(1), 1120.
- Tapo, Y. B. O., Bile, R. L., & Nenot, A. N. (2021). Pengembangan Model Latihan Spat-Desain Materi Bola Voli Dalam Pembelajaran PJOK pada Jenjang SMP. *JURNAL PENJAKORA*, 8(1), 16.  
<https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.30738>
- Winarno, M. E. . (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.
- Zhang, W. (2020). Innovative development of sports science of volleyball. *Insight-Sports Science*, 2(2).