



ANALISIS *SCORING SKILL* TIM BOLAVOLI PUTRA JABAR PADA *FINAL PON KE-XX* TAHUN 2021

Mochamad Diki Wahyudi*, Drs. Machfud Irsyada, M.Pd.

Pendidikan Keplatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*mochamad.18140@mhs.unesa .ac.id

Dikirim: 24-09-2022; Direview: 25-09-2022; Diterima: 03-10-2022;
Diterbitkan: 04-10-2022

Abstrak

Permainan bolavoli terdiri dari 6 pemain orang yang bertujuan melewatkan bola diatas net menjatuhkannya didaerah pertahanan tim lawan sehingga bisa meraih suatu kemenangan. Pekan Olahraga Nasional (PON) adalah pesta olahraga nasional Indonesia yang diadakan empat tahun sekali. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat keberhasilan *scoring skill* atau keterampilan mencetak poin dari tim Bolavoli putra Jawa Barat pada final PON 2021. *Scoring skill* mempengaruhi hasil akhir pertandingan dan terkait dengan kemenangan dan kekalahan. Penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan metode pengumpulan data dokumentasi dan analisis video, berdasarkan hasil penelitian. Total *Block* seluruh pertandingan berjumlah 74 dengan *block success* 9, *block fault* 55, *block rally* 10 dengan demikian keberhasilan presentase *block* sebesar 12%, kegagalan sebesar 74% dan *rally* sebesar 14%, untuk total jumlah aktivitas *attack* 97, *attack succes* 47, *attack fault* 18, *attack rally* 31, presentase keberhasilan *attack* sebesar 49%, presentase kegagalan sebesar 19% dan presentase *rally* sebesar 32% dan total aktivitas *service* 90, dengan *service succes* 8, *service fault* 13 dan *service rally* 69 dengan presentase keberhasilan 9%, kegagalan 14% dan *rally* 77%

Kata kunci : Bolavoli, PON 2021, *Scoring skill*

Abstract

The ball game consists of 6 players who want to pass the ball over the net and drop it in the team's defense area so that they can achieve a victory. The National Sports Week (PON) is Indonesia's national sporting event which is held every four years. The purpose of this study was to determine the level of success of the goal-scoring skills or the skills of scoring points from the men's volleyball team of West Java in the 2021 PON final. Goal-scoring skills affect the final result of the match and are related to wins and losses. This research is descriptive quantitative, data collection methods documentation and video analysis, based on the results of the study. Total Blocks all matches opened 74 with successful blocks 9, fault blocks 55, rally blocks 10 thus block percentage success is 12%, failure is 74% and rally is 14%, for a total number of attack activities 97, successful attacks 47, attack errors 18, attack rally 31, attack success percentage 49%, failure percentage 19% and rally percentage 32% and total service activity 90, with service success 8, service fault 13 and service rally 69 with percentage success 9%, failure 14 % and rally 77%

Keywords : Volleyball, PON 2021, *Scoring skill*

PENDAHULUAN

Bolavoli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain.. Permainan Bolavoli yang bertujuan melewati bola diatas net menjatuhkannya didaerah pertahanan tim lawan sehingga bisa meraih suatu kemenangan (Yusmar, 2017)

Pekan Olahraga Nasional (PON) adalah acara pembawa acara di seluruh Indonesia yang disiapkan melalui Komite Olahraga Nasional Indonesia. PON diadakan setiap 4 tahun sekali dan dilaksanakan di seluruh provinsi di Indonesia. Pekan Olahraga Nasional pertama digelar di Kota Solo pada tanggal 8-12 September 1948. Hingga saat ini, PON tetap menjadi salah satu event terbesar yang diselenggarakan. Pekan Olahraga Nasional ke-XX. kemungkinan akan digelar di Papua pada 2-15 Oktober 2021. PON terdiri dari berbagai cabang olahraga salah satunya yaitu bolavoli. Terdapat 12 tim Bolavoli putra yang mengikuti PRA PON 2020. Lolosnya delapan tim, hasil dari Pra Kualifikasi Pra PON XX yang berlangsung di GOR Bulungan Jakarta. Di kategori putra tim yang lolos adalah putra Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Papua Barat, daerah Istimewa Yogyakarta, Banten, Bali, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Selatan, Jawa Timur. Dua slot tersisa adalah zona Sulawesi dan Sumatera. Dengan hasil tim beregu putra Jawa Barat sukses membawa kemenangan melawan tim Papua.

Kekalahan juga merupakan penilaian bagaimana tim dapat bergerak maju untuk mencapai kinerja yang diinginkan (Niranjan Benik, adam koesoemadinata, charles wagner, charles inyang, 2013).

Kemenangan yang diraih oleh tim harus melalui komunikasi yang baik dan tujuan yang sinergis sehingga kelemahan dapat diatasi agar dapat saling melengkapi (Purandina, I. P. Y., & Wiyana, 2020).

Scoring skill menentukan hasil akhir permainan. Ini ada hubungannya dengan kalah dan menang. Sebaliknya, langkah-langkah pertahanan seperti *receive* dan *set* juga disebut keterampilan *Non-*

Scoring skill dengan dua kemungkinan terjemahan dalam bahasa Portugis. "*Action not Terminals*" atau "*Continuity Shares*" tidak menghasilkan poin secara langsung, tetapi mengumpulkan poin yang dapat didapatkan secara efektif. (H, 2018). Keterampilan bermain Bolavoli meliputi *serve, pass, smash, block, dan dig* (Listianto, I, P., Irsyada, 2018)

Berdasarkan pendahuluan yang dijelaskan tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang muncul dan berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul "Analisis *Scoring skill* Tim Bolavoli Putra JABAR pada *Final* PON Ke-XX Tahun 2021" yang ditinjau dari keterampilan mencetak angka atau *Scoring skill* . sebagai permasalahan yang diteliti dengan harapan ingin menganalisis adakah pengaruh signifikan tim Bolavoli putra Jawa Barat terhadap kemenangan di PON 2021 dari Dalam hal keterampilan mencetak angka (*serv, block, attack*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menjelaskan hasil berdasarkan fakta dilapangan (Arikunto, 2019). Penelitian ini mendeskripsikan suatu peristiwa yang bertujuan untuk memberikan Analisis Keberhasilan dan kegagalan keterampilan mencetak poin Tim Bolavoli Putra Jawa Barat. Peneliti bertujuan untuk mengetahui berapa banyak keberhasilan dan kegagalan yang ada dalam hal *attack, block, ,service*. Metode yang digunakan adalah analisis dokumen. Artinya, pengambilan informasi terdokumentasi dilakukan baik dengan cara merekam, menulis, gambar, atau audio. Dalam menganalisis data, Penelitian deskriptif kuantitatif dapat menggunakan statistik deskriptif bertujuan untuk mencari Rata-rata (*mean*) dan persentase (Musfiqon, 2012).

Sasaran Penelitian

Adapun sasaran penelitian ini adalah pada video pertandingan *final* Bolavoli Putra Jawa Barat pada PON ke-XX Tahun 2021.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pengambilan data berlangsung selama dua hari, 26 dan 27 Mei 2022. Pengambilan data sekunder berulang-ulang kali untuk tujuan pengumpulan data yang akurat.

Instrument Penelitian

Pengumpulan data ini membutuhkan beberapa perangkat, termasuk laptop, data sekunder (video), alat tulis, dan lainnya. Saat mengumpulkan data, peneliti langsung mengamati data sekunder yang telah diambil sebelumnya. Data yang dianalisis meliputi: keterampilan *scoring skill* meliputi *block*, *service* dan *attack* pada pertandingan final Bolavoli PON XX Tahun 2021.

Teknik Pengumpulan Data

Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini, peneliti mengamati Pasokan informasi sekunder langsung dari unggahan video di situs Resmi PB PON industri olahraga. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik alat tulis, laptop, dan ponsel untuk memutar video pertandingan. Data yang diamati adalah keberhasilan dan kegagalan dari *attack*, *block*, *service*, dalam pertandingan tim Bolavoli Putra Jawa Barat pada Final PON 2021

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menghitung kemampuan memperoleh poin dari Serangan, Blok, Servis pada Tim Bolavoli Putra Jawa Barat di Final PON 2021, dengan persentase keterampilan *scoring skill* meliputi *block*, *service* dan *attack* pada pertandingan final Bolavoli PON 2021.

$$\text{persentase} = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

fx : frekuensi atau jumlah hasil

N : jumlah kejadian

(A Maksum, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan Skor Bolavoli Putra Jawa Barat Final PON 2021, data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung data sekunder oleh peneliti, hasil yang diambil adalah ketrampilan total keberhasilan *block*, *service*, dan *attack*, kegagalan *block*, *service*, dan *attack* dan total *rally* dari *block*, *service*, dan *attack* dalam bentuk tabel yang berisi nilai *numerik* untuk setiap *persentase* keterampilan mendapatkan poin.

Tabel 1. Jumlah Aktivitas *Block*

Keterampilan <i>Block</i>	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Total	Persentase
<i>Succes</i>	6	1	0	2	9	12%
<i>Fault</i>	10	18	16	11	55	74%
<i>Rally</i>	3	4	2	1	10	14%
TOTAL	19	23	18	14	74	100%

Berdasarkan tabel 1. berupa hasil pengamatan dari nilai keterampilan mencetak poin aktivitas *block* dari Tim Bolavoli Putra Jawa Barat saat pertandingan final yaitu *block succes* 9 kali (12%), *block fault* 55 kali (74%), *block rally* 10 kali (14%) dan jika ditotal keseluruhan aktivitas *block* dalam satu pertandingan berjumlah 74 kali (100,00%)

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa persentase kegagalan dalam melakukan *block* masih lebih besar jika dibandingkan dengan *block succes* dan *block rally*. Dari analisa video tim lawan melakukan kegagalan *block* yang di karenakan tidak melewati net, atau bola hanya terkena pita net, dan juga banyak kesalahan dari lawan saat melakukan *spike* terbandung oleh tim bolavoli putra Jabar. Sehingga pada

dari analisa *aktivitas block* tim lawan gagal karena sering tidak bisa melewati bendungan *block* dari tim bolavoli putra Jabar.

Menurut (Ahmadi, 2007), keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang di pukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan *block*, tangan digerakan ke kanan maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan ke atas tanpa di gerakkan) dan *middle blocker* berperan penting untuk membendung serangan lawan

Blocking merupakan usaha untuk membendung serangan yang berasal dari lawan berupa smash agar tidak mencetak angka dengan berada didekat net untuk mencoba menahan dan menghalangi bola yang datang dari arah lawan. Kosentrasi membaca serangan lawan sangat penting agar *block* bisa lebih efektif arah mana bola akan di umpan dan akan di spike lawan sehingga pemain bisa membendung serangan lawan atau dapat mengasilkan poin dari *block*

Rally merupakan suatu rangkaian yang dari pukulan awalan (servis), atau lama nya bola yang sedang dimainkan di tengah lapangan, hingga bola jatuh di lantai (Graupensperger et al., 2020).

Tabel 2. Jumlah Aktivitas *Service*

Keterampilan <i>Service</i>	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Total	Persentase
<i>Succes</i>	1	2	0	5	8	9%
<i>Fault</i>	3	5	2	3	13	14%
<i>Rally</i>	21	19	12	17	69	77%
Total	25	26	14	25	90	100%

Berdasarkan tabel 2. yaitu hasil analisis dari nilai jumlah total aktivitas *service* dari Tim Bolavoli Putra Jawa Barat saat pertandingan final yaitu *service succes* 8 kali (9%), *service fault* 13 kali (14%), *service rally* 69 kali (77%) dan jika ditotal keseluruhan aktivitas *service* dalam satu pertandingan berjumlah 90 kali (100,00%). *Service fault* 13 kali dari analisa peneliti bahwa kegagalan tersebut di karenakan tim sering melakukan

service tidak melewati net, namun di sisi lain juga ditinjau bahwa kegagalan *service* tim lawan juga *out* (bola keluar dari zona lapangan).

Servis merupakan pukulan pertama kali setelah pluit pertandingan dimulai, *servis* sebagai serangan pertama. *Servis* gagal ketika melakukan pukulan kaki menginjak garis belakang (Maliki, 2017).

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa keberhasilan mencetak poin dari segi *service* lebih sedikit dari pada yang gagal. Persentase kegagalan yang dilakukan cukup besar. Kegagalan servis sering sekali terjadi yang disebabkan oleh kurangnya konsentrasi, terburu-buru dan tanpa harapan yang jelas, salah dalam melakukan pukulan bagian bola sehingga bola tidak melewati atas net, tidak tepat dalam melempar bola dan tidak sampainya bola ke daerah lawan (Kartikaningtyas, 2011).

Tabel 3. Jumlah Aktivitas *Attack*

Keterampilan <i>Attack</i>	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Total	Persentase
<i>Succes</i>	9	15	11	9	44	46%
<i>Fault</i>	3	3	8	3	17	18%
<i>Rally</i>	1	8	8	7	24	25%
Total Spike					86	89%
<i>Succes</i>		3			3	3%
<i>Fault</i>		1			1	1%
<i>Rally</i>		7			7	7%
Total Tip Ball					11	11%
<i>Succes</i>		0			0	0%
<i>Fault</i>		0			0	0%
<i>Rally</i>		0			0	0%
Total Passing Langsung					0	0%
Total					97	100%

Berdasarkan tabel 3. berupa hasil pengamatan dari nilai total jumlah aktivitas *attack* dari Tim Bolavoli Putra Jawa Barat saat pertandingan final. Aktifitas *attack*

terbagi menjadi *spike*, *tipball* dan *passing* langsung . Total keterampilan mencetak poin di aktifitas *spike succes* 44 kali (46%), *spike fault* 17 kali (18%), *spike rally* 24 kali (25%) dan jika ditotal keseluruhan aktivitas *spike* dalam satu pertandingan berjumlah 86 kali (89%).

Dari analisa peneliti *attack* lawan sering gagal karena ketika melakukan *attack* sering tidak bisa melewati bendungan (*block*) dari tim bolavoli putra Jabar, tidak hanya itu tim lawan juga sering melakukan *attack* namun keluar dari zona bertahan tim bolavoli putra Jabar.

Attack ialah serangan dalam permainan bolavoli, *attack* berhasil ketika melakukan *passing* dengan baik lalu pengumpan memberikan umpan kepada *spike* untuk melakukan serangan ke lawan.

Hasil pengamatan dari total keterampilan mencetak poin di aktifitas *tipball succes* 3 kali (3%), *tipball fault* 1 kali (1%), *tipball rally* 7 kali (7%) dan jika ditotal keseluruhan Total keterampilan mencetak poin di aktifitas dalam satu pertandingan berjumlah 11 kali (11%).

Penelitian ini juga mengamati keterampilan mencetak poin di aktifitas *passing* langsung *succes* 0 kali (0%), *passing* langsung *fault* 0 kali (0%), *passing* langsung *rally* 0 kali (0%) dan jika ditotal keseluruhan Total keterampilan mencetak poin di aktifitas *passing* langsung dalam satu pertandingan berjumlah 0 kali (0%).

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa keberhasilan mencetak poin dari aktivitas *spike* lebih besar jika dibandingkan dengan *tipball* dan *passing* langsung. Hal itu terjadi karena aktivitas *spike* dirasa lebih efektif dalam melakukan serangan. “*spike* merupakan suatu pukulan yang keras, dilakukan dengan memanfaatkan keberadaan bola diudara dan diatas net yang diarahkan pada suatu sasaran tertentu di petak lawan yang berguna untuk mematikan pertahanan lawan serta mendapatkan angka dalam permainan Bolavoli (Sudirman, 2017) dan *Attack* adalah usaha menyerang dalam pertandingan Bola voli yang digunakan untuk memperoleh poin (Pardijono, 2011).

Saat melakukan serangan diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan meloncat yang tinggi. *smash* dalam bolavoli merupakan *power* produk dari kemampuan seseorang saat melakukan loncatan dan pukulan (reynaud, C., 2015).

Aktivitas *Block* dan *Attack* Berdasarkan Posisi

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan *Scoring skill* Bolavoli Putra Jawa Barat Final PON 2021, data yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung data sekunder oleh peneliti, hasil yang diambil adalah total aktivitas *block* dan *attack* berdasarkan posisi dalam bentuk tabel yang berisi nilai *numerik* untuk setiap persentase

Berdasarkan tabel 4. berupa hasil pengamatan dari nilai keterampilan mencetak poin aktivitas *block* berdasarkan posisi sebagai berikut

Tabel 4. Jumlah Aktivitas *Block* berdasarkan Posisi

Hasil <i>Block</i> Berdasarkan Posisi				Total
Jenis <i>Block</i>	Pos 2	Pos 3	Pos 4	
<i>Block 1</i> Orang	6	19	10	35
<i>Block 2</i> Orang	20	3	16	39
<i>Block 3</i> Orang	0	0	0	0
Total	26	22	26	74
Persentase	35%	30%	35%	100%

Rincian terjadinya *block 1* orang di posisi (2) sebanyak 6 kali, di posisi (3) sebanyak 19 kali, posisi (4) sebanyak 10 kali. Rincian terjadinya *block 2* orang di posisi (2) sebanyak 20 kali, di posisi (3) sebanyak 3 kali, posisi (4) sebanyak 16 kali. Rincian terjadinya *block 3* orang di posisi (2) sebanyak 0 kali, di posisi (3) sebanyak 0 kali, posisi (4) sebanyak 0 kali. Dengan ini blok 1 orang sering terjadi di posisi (3) dikarenakan lawan sering menyerang dengan bola cepat atau *quick* dan blok (2) orang sering terjadi pada posisi (2) yang biasanya serangan dengan umpan bola yang Panjang dan blok (3) orang tidak terjadi dikarenakan rekan se-tim posisinya terlalu jauh dan menjaga pemain lawan bila di beri umpan serangan.

dengan ini peneliti menganalisis block jabar terjadi paling banyak dilakukan dengan 2 orang dikarenakan lebih efektif untuk membendung serangan dari lawan dan pada posisi (2) paling banyak terjadinya blok karena setter lawan terus mengumpan ke spiker di posisi (4) sehingga blok jabar lebih banyak terjadi di posisi tersebut

Berdasarkan tabel 5. berupa hasil pengamatan dari nilai keterampilan mencetak poin aktivitas *attack* berdasarkan posisi sebagai berikut :

Tabel 5. Jumlah Aktivitas *Attack* Berdasarkan Posisi

Hasil <i>Attack</i> Berdasarkan Posisi							Total
<i>Spike</i>	Pos 1	Pos 2	Pos 3	Pos 4	Pos 5	Pos 6	
<i>Set 1</i>	3	3	2	2	0	3	
<i>Set 2</i>	4	5	4	8	0	5	
<i>Set 3</i>	5	5	6	7	0	4	
<i>Set 4</i>	4	6	4	3	0	3	
Total <i>Spike</i>	16	19	16	20	0	15	86
Total <i>Tipball</i>	1	5	2	2	0	1	11
Total <i>Pasing</i>	0	0	0	0	0	0	0
Langsung							
Total <i>Attack</i>	17	24	18	22	0	16	97
Persentase	18%	25%	19%	23%	0%	16%	100%

Rincian terjadinya *spike* di posisi (1) sebanyak 16 kali, di posisi (2) sebanyak 19 kali, posisi (3) sebanyak 16 kali, di posisi (4) sebanyak 20 kali, di posisi (5) sebanyak 0 kali, posisi (6) sebanyak 15 kali. Total aktivitas *spike* sebanyak 86 kali, dengan ini serangan sering terjadi pada posisi (1) dan (2) yang biasanya dilakukan oleh Saputra Dimas yang posisinya sebagai *opposite* dan posisi (3) serangan sering terjadi dilakukan oleh Saputra Gunawan dan Cep indra yang sebagai *quicker* dan posisi (4) dan (6) serangan sering dilakukan oleh Akbar amin kurnia dan Farhan halim yang posisinya sebagai *Out side Hitter* dan posisi (5) biasanya ditempati oleh *Libero*

Rincian terjadinya *tipball* di posisi (1) sebanyak 1 kali, di posisi (2) sebanyak 5 kali, posisi (3)

sebanyak 2 kali, di posisi (4) sebanyak 2 kali, di posisi (5) sebanyak 0 kali, posisi (6) sebanyak 1 kali. Total aktivitas *tipball* sebanyak 11 kali, dengan ini *Tipball* sering terjadi pada posisi 2 yang sering dilakukan oleh Kilanta Jasen yang posisinya sebagai *Set-up* Serangan atau pengumpan

Rincian terjadinya serangan *passing* langsung di posisi (1) sebanyak 0 kali, di posisi (2) sebanyak 0 kali, posisi (3) sebanyak 0 kali, di posisi (4) sebanyak 0 kali, di posisi (5) sebanyak 0 kali, posisi (6) sebanyak 0 kali. Total aktivitas serangan *passing* langsung sebanyak 0 kali.

Dengan ini peneliti menganalisis hasil *attack* paling banyak terjadi pada posisi (2) dikarenakan setter banyak mengumpan ke posisi tersebut ada pratama dimas yang posisinya sebagai spiker oppo site hitter yang dirasa efektif untuk mencetak poin dan paling sedikit pada posisi (6) karena setter lebih banyak mengumpan ke posisi lain kecuali posisi (5) karena biasanya di tempati oleh *libero*

Persentase *Scoring skill*

Berdasarkan tabel 6. Berupa hasil pengamatan presentasi nilai ketrampilan mencetak poin (*scoring skill*) dan poin dari kesalahan lawan.

Tabel 6. Jumlah Total *Scoring skill* Dan Poin dari Kesalahan Lawan

Set	Attack			Block	Service	Poin dari Lawan	Poin setiap pertandingan
	Spike	TipBall	Passing Langsung				
Set 1	9	0	0	6	1	9	25
Set 2	15	1	0	1	2	6	25
Set 3	11	0	0	0	0	5	16
Set 4	9	2	0	2	5	7	25
Tot al	44	3	0	9	8	27	91
Total poin	47						
Persentase <i>scoring skill</i>	51.65%			9.89 %	8.79 %	29.67 %	100.00 %

Rincian keberhasilan mencetak poin dari aktivitas *attack* adalah 47 kali (51.65%) yang paling banyak dihasilkan oleh Pratama dimas sebesar 17 poin dengan total aktivitas 30 kali dan selain itu 12 poin dihasilkan oleh Akbar Amin Kurnia dengan total aktivitas 29 kali dalam satu pertandingan dengan ini keduanya menjadi pemain terbanyak dalam menghasilkan poin dari segi *Scoring skill attack*

Rincian keberhasilan mencetak poin dengan aktivitas *block* adalah 9 kali (9,89%) yang paling banyak dihasilkan oleh Pratama dimas mencapai 4 poin dari total aktivitas *block* 10 kali dan 3 poin dihasilkan oleh Saputa Gunawan dengan total aktivitas 18 kali dalam satu pertandingan, dengan ini keduanya menjadi pemain terbanyak dalam mencetak poin dari segi *Scoring skill block*

Rincian keberhasilan mencetak poin dengan aktivitas *service* adalah 8 kali (8,79%) yang paling banyak di hasilkan oleh Akbar Amin Kurnia mencapai 4 poin dengan total aktivitas 17 kali dan 2 poin di hasilkan oleh

Kilanta Jasen dengan total aktivitas mencapai 20 kali dalam satu pertandingan.

Poin Dari Kesalahan Lawan

Rincian mendapatkan poin dari kesalahan lawan dengan total sebesar 27 kali (29,67%) yang didapat cuma-cuma dari kesalahan lawan yang sering terjadi pada spike *out*, *service* gagal dan tidak bisanya menerima *service* atau *receive* yang jelek dan sebagainya dari hal tersebut tim putra Jawa Barat mendapat angka yang mencapai 27 poin dalam satu pertandingan yang mempengaruhi sehingga berhasil menjadi juara PON pada Bolavoli Putra

Dengan ini total keberhasilan mencetak poin berjumlah 91 kali (100%). Dan poin terbanyak dihasilkan oleh Pratama Dimas sebagai Best Scorer dengan total aktivitas mencapai 53 kali dan yang menghasilkan berjumlah 22 poin dalam satu pertandingan.

Berdasarkan analisis dari tabel tersebut keberhasilan mencetak poin lebih besar di aktivitas *attack* dan. Aktivitas *attack* dirasa lebih efektif untuk mencetak poin hal itu terjadi karena aktivitas *attack* merupakan kemampuan ketrampilan yang dilakukan untuk melakukan serangan ke daerah lawan, sehingga bola yang akan diseberangkan ke daerah lawan dapat mematikan atau minimal menyulitkan lawan dalam memainkan bola dengan sempurna (Yudiana et al., 2020).

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. *Persentase* kegagalan dalam melakukan *block* masih lebih besar jika dibandingkan dengan *block succes* dan *block rally* yaitu sebesar 74%. keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang di pukul lawan

2. Persentase keberhasilan mencetak poin dari segi *service* lebih sedikit dari pada yang gagal.
3. Persentase kegagalan yang dilakukan cukup besar. Kegagalan *service* sering sekali terjadi yang disebabkan oleh kurangnya konsentrasi, salah dalam melakukan pukulan bagian bola sehingga bola keluar atau tidak sampai ke daerah lawan, tidak tepat dalam melempar bola.
4. Keberhasilan mencetak poin dari aktivitas *attack* lebih besar dengan melakukan *spike* jika dibandingkan dengan *tipball* dan *passing* langsung. Hal itu terjadi karena aktivitas *spike* dirasa lebih efektif dalam melakukan serangan.
5. Keterampilan *Scoring skill* lebih besar di aktivitas *attack*. Aktivitas *attack* dirasa lebih efektif untuk mencetak poin hal itu terjadi karena aktivitas *attack* merupakan teknik yang dilakukan untuk melakukan serangan ke daerah lawan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat disampaikan melalui peneliti antara lain:

1. Sesuai dengan hasil analisis *Scoring skill* Tim Bolavoli Putra Jawa Barat jika ingin mempertahankan juara di PON mendatang Tim harus mencapai keberhasilan menghasilkan poin dari *service* dan *block* kurang lebih mencapai 30%.
2. Tim Bolavoli Putra Jawa Barat diharapkan mempertahankan *Scoring skill* dari segi *attack* yang sudah bagus dan memperbaiki *Scoring skill block* dan *service*
3. Tenaga Kepelatihan harus membuat program latihan yang menunjang konsentrasi pemain agar kesalahan *service out* atau bola tidak sampai yang di buat pemain agar lebih baik lagi di PON mendatang

DAFTAR PUSTAKA

- A Maksum. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*.
- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. ERA PUSTAKA UTAMA.
- Arikunto, S. (2019). prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Statistik*.
- Graupensperger, S., Benson, A. J., Kilmer, J. R., & Evans, M. B. (2020). Social (Un)distancing: Teammate Interactions, Athletic Identity, and Mental Health of Student-Athletes During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Adolescent Health, 67*(5), 662–670. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.08.001>
- H, S. (2018). ANALISIS NON SCORING SKILL TEKNIK RECEIVE PADA PERMAINAN BOLA VOLI MENGGUNAKAN VIS (VOLLEYBALL INFORMATION SYTEM). *SKRIPSI*.
- Kartikaningtyas, E. (2011). *awalan dan tanpa awalan terhadap hasil pada atlet putra klub porviti kabupaten kudas tahun 2010*.
- Listianto, I, P., Irsyada, M. (2018). Analisis Ketrampilan Bermain Unit Kegiatan Mahasiswa Bola voli Putri Universitas Negeri Surabaya. *E-Journal*.
- Maliki, T. S. (2017). MENGEMBANGKAN MODEL LATIHAN SERVIS ATAS BOLA VOLI. *Jurnal Siliwangi*.
- Musfiqon, M. (2012). *metodologi penelitian pendidikan*. PT. Prestasi Pustaka Karya.
- Nirnanjan Benik, adam koesoemadinata, charles wagner, charles inyang, huyen bui. (2013). *ketampilan passing peserta ekstrakurikuler bola voli SDN jati kecamatan benner purworejo charbonneau*.
- Pardijono, D. (2011). *bolavoli*. unesa.
- Purandina, I. P. Y., & Wiyana, I. M. A. (2020). Pendidikan Karakter Di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 3* (2), 270–290.
- reynaud, C., & american volleyball coaches association. (2015). the volleyball coaching bible. *Human Kinetics, 2*.
- Sudirman. (2017). *Petunjuk umum melatih*. medan unimed.
- Yudiana, Y., Slamet, S., & Hambali, B. (2020). *Education and Training of Volleyball Information System (VIS FIVB) Based Volleyball Playing Performance Assessment Program for Volleyball Coaches in West Java, Indonesia*. 21(Icsshepe 2019), 327–329. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.087>
- Yusmar, A. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 143. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>

