



**PERBEDAAN TAKTIK STRATEGI MENYERANG DENGAN *SPIKE*
ATLET BOLAVOLI PELAJAR INDONESIA DAN MALAYSIA
PADA PERTANDINGAN ASEAN SCHOOL GAMES
KE-11 TAHUN 2019**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh
Rizki Agung Priambodo
6101416090**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

ABSTRAK

Rizki Agung Priambodo. 2020. “Perbedaan Taktik Strategi Menyerang Dengan *Spike* Elit Atlet Bolavoli Pelajar Indonesia Dan Malaysia Pada Pertandingan Asean School Games Ke-11 Tahun 2019”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Agung Wahyudi, M.Pd.

Kata kunci : Perbedaan, Taktik strategi menyerang, bolavoli, pelajar.

Taktik strategi menyerang dalam permainan bolavoli adalah suatu cara yang didesain sedemikian rupa dengan tujuan utama adalah mencapai kemenangan. Tim Indonesia dan tim Malaysia merupakan pesaing berat bagi negara lain peserta ASEAN School Games. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menyerang teknik *spike* yang meliputi aspek posisi menyerang, aspek daerah yang diserang dan efektifitas serangan pada atlet bolavoli pelajar tim Indonesia dan tim Malaysia.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik observasi terstruktur. Populasi penelitian ini adalah tim Indonesia dan tim Malaysia pada pertandingan ASEAN School Games 2019. Sampel diambil menggunakan teknik *sampling non-probability sampling*, yaitu atlet pelajar bolavoli tim putra – putri Indonesia dan tim putra – putri Malaysia yang keseluruhan berjumlah 48 elit atlet. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dengan indikator keberhasilan *spike* dari aspek posisi menyerang, aspek daerah yang diserang.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa aspek posisi menyerang yang paling banyak digunakan oleh tim putra Indonesia adalah *spike* depan dengan 144 pukulan dan tim putri Indonesia menggunakan *spike* depan dengan 144 pukulan, sedangkan tim putra Malaysia yang digunakan adalah *spike* depan 146 pukulan dan tim putri Malaysia menggunakan *spike* depan 138 pukulan. Aspek daerah yang paling banyak diserang oleh tim putra Indonesia mengarah ke posisi 1 dengan 80 pukulan dan tim putri Indonesia mengarah ke posisi 6 dengan 105 pukulan, sedangkan tim putra Malaysia lebih banyak mengarah ke posisi 5 dengan 91 pukulan dan tim putri Malaysia mengarah ke posisi 6 dengan 100 pukulan. Aspek jenis *spike* paling efektif yang digunakan oleh tim putra Indonesia adalah jenis *spike* tengah dengan 52 pukulan (67,31%) dan tim putri Indonesia menggunakan jenis *spike* tengah dengan 52 pukulan (67,31%), sedangkan tim putra Malaysia yang digunakan adalah jenis *spike* tengah dengan 41 pukulan (65,85%) dan tim putri Malaysia menggunakan jenis *spike* belakang dengan 38 pukulan (60,53%).

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa aspek posisi *spike* yang paling banyak digunakan untuk menyerang oleh tim Indonesia dan tim Malaysia menggunakan jenis *spike* depan. Aspek daerah yang paling sering diserang tim Indonesia putra adalah posisi 1 dan tim putra Malaysia ke arah posisi 5 sedangkan tim Indonesia putri dan tim Malaysia putri ke arah posisi 6. Sedangkan jenis *spike* yang paling efektif digunakan menyerang oleh tim Indonesia dan tim putra Malaysia adalah *spike* tengah namun persentasi jenis *spike* bola tengah tim Indonesia lebih baik sedangkan tim putri Malaysia menggunakan jenis *spike* belakang. Saran dalam pembinaan atlet bolavoli harus mengikuti perkembangan bolavoli modern, yaitu bermain dengan bola-bola cepat atau dalam bentuk kombinasi serangan bola medium dan *quick* dalam melakukan ketrampilan teknik *spike* yang terbukti lebih efektif untuk mendapatkan poin dan melatih teknik pukulan *back attack* secara intensif dan aktif karena teknik *spike* ini memiliki tingkat kesulitan yang tinggi.

ABSTRACT

Rizki Agung Priambodo. 2020. "The Difference of Offensive Tactic Strategy using spike Teqnique during Volleyball Match Between Indonesian and Malaysian on the 11th ASEAN School Games in 2019". Thesis. Department of Physical Education Health and Recreation Semarang State University. Supervisor: Dr. Agung Wahyudi, M.Pd.

Keywords: Difference, spike skills, volleyball, students.

The Indonesian team and the Malaysian team are competitor teams who always enter the quarter final, but it is difficult to be win in ASEAN School Games. This research aims to determine the spike technique skills which include aspects of attacking positions, aspects of the area being attacked and the effectiveness of attacks on Indonesian and Malaysian volleyball athletes.

This research is a type of qualitative research using the case study research approach. The subjects in this study were 24 Indonesian team volleyball athletes and 24 Malaysian team volleyball athletes at the 2019 ASEAN School Games with a total of 48 elite student athletes. The instrument in this study used the observation method (check list). the analysis technique used is descriptive percentage.

The results showed that from the aspect of attacking position the most widely used by the Indonesian men's team was the front spike with 144 strokes and the Indonesian women's team used the front spike 144 strokes, while the Malaysian men's team used are front spikes 146 strokes and Malaysian women's teams use front spikes 138 strokes. The regional aspect that was attacked the most by the Indonesian men's team led to position 1 with 80 strokes and the Indonesian women's team led to position 6 with 105 strokes, while the Malaysian men's team led more to the position 5 with 91 strokes and Malaysian women's team leads to position 6 with 100 strokes. The most effective aspects of the spike type used by the Indonesian men's team were the middle spike type with 52 strokes (67.31%) and the Indonesian women's team used the middle spike type with 52 strokes (67.31%), while the Malaysian male team used was the middle spike type with 41 strokes (65.85%) and the Malaysian women's team used the back spike type with 38 strokes (60.53%)

Based on data that has been explained, can be concluded that the aspect of spike position that is most often used to attack by Indonesian teams and Malaysian teams uses front spike but the Indonesian team has a better percentage. Based on aspect of the area most frequently attacked by the Indonesian team and the Malaysian team has a different direction of attack. While the most effective type of spike used to attack by the Indonesian team and Malaysian male team is the middle spike but the percentage of the middle ball spike Indonesian team is more better than the Malaysian male team while the Malaysian women's team uses the rear spike. The advice in coaching volleyball athletes should follow the development of modern volleyball, which is to play with fast balls or in the form of a combination of medium and quick ball attacks in performing spike technique skills that are proven to be more effectively get points and practicing intensive and active back attack techniques, because this spike technique is very high difficulty.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Rizki Agung Priambodo
NIM : 6101416090
Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Perbedaan Tingkat Keterampilan Gerak *Spike* Permainan Bolavoli
Elit Atlet Pelajar Indonesia Dan Malaysia Pada ASEAN School
Games Ke-11 Tahun 2019

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 04 Mei 2020

Yang menyatakan,



Rizki Agung Priambodo

NIM. 6101416090

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Perbedaan Tingkat Keterampilan Gerak *Spike* Permainan
Bolavoli Antara Elit Atlet Pelajar Indonesia dan Malaysia Pada Pertandingan ASEAN School
Games Ke-11 Tahun 2019.

Disusun Oleh :

Nama : Rizki Agung Priambodo

NIM : 6101416090

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal oleh :

Menyetujui,

Ketua Jurusan PJKR



Dr. Juhana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1970022319951220001

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agung', with a horizontal line extending to the right.

Dr. Agung Wahyudi, M.Pd.

NIP.197709082005011001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Rizki Agung Priambodo NIM 6101416090 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul **“Perbedaan Taktik Strategi Menyerang Dengan Spike Elit Atlet Bolavoli Pelajar Indonesia Dan Malaysia Pada Pertandingan Asean School Games Ke-11 Tahun 2019”** telah dipertahankan, di hadapan sidang panitia penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, 04 Mei 2020.

Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Tandiy Rahayu, M.Pd.
NIP. 196103201984032001

Sekretaris

Donny Wira Yudha Kusuma, M. Pd., Ph. D.
NIP. 198402292009121004

Dewan Penguji

1. Aris Mulyono, S. Pd., M. Pd
NIP. 197609052008121001

2. Agus Pujiyanto, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197302022006041001

3. Dr. Agung Wahyudi, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197709082005011001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Lakukanlah apa yang kamu suka, cintai apa yang kamu lakukan.”

Persembahan :

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

1. Yang tercinta untuk kedua orang tua saya Bapak Basukin dan Ibu Badriyah yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan motivasi kepada saya.
2. Saudara-saudara dan kerabat terdekat saya, terimakasih atas dukungannya.
3. Almamater PJKR FIK UNNES yang tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perbedaan Tingkat Keterampilan Gerak *Spike* Permainan Bolavoli Antara Elit Atlet Pelajar Tim Indonesia Dan Tim Malaysia Pada Pertandingan ASEAN School Games Ke-11 Tahun 2019”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh ketulusan hati ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kelancaran administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, bantuan, memberikan saran, nasehat, teguran, dukungan, dan motivasi yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh sahabat, saudara, teman dan pihak-pihak yang sudah membantu dalam penulisan skripsi ini namun tidak bisa penulis menyebutkan satu persatu. Terimakasih atas do'a, dukungan, semangat, dan bantuan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun kiranya dapat menjadi satu sumbangan yang berarti dan penulis berharap adanya saran dan kritik untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai tambahan informasi bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang , 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.	ii
ABSTRACT.	iii
PERNYATAAN.	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Fokus Masalah	15
1.4. Rumusan Masalah.....	15
1.5. Tujuan Penelitian	16
1.6. Manfaat Penelitian.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1. Landasan Teori.....	18
2.1.1.Hakekat ASEAN School Games	18
2.1.2.Hakekat Olahraga.....	19
2.1.3.Hakekat Permainan Bolavoli.....	20
2.1.4.Teknik Dasar Bolavoli	22
2.1.5.Faktor Keberhasilan Permainan Bolavoli	27
2.1.6.Pengertian Teknik Khusus Penyerangan dalam Permainan Bolavoli ...	29
2.1.7.Kelebihan dan Kekurangan Teknik <i>Spike</i>	35
2.1.8.Pola/Taktik Penyerangan.....	37
2.1.9.Bolavoli Menuju Prestasi.....	40
BAB III Metode Penelitian.....	48
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	48
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.2.1.Lokasi Penelitian.....	48

3.2.2. Waktu Penelitian.....	48
3.3. Variabel Penelitian.....	49
3.4. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Data.....	53
3.4.1. Poulasi	49
3.4.2. Sampel.....	49
3.4.3. Teknik Penarikan Sampel.....	50
3.4.4. Teknik Pengambilan Data	51
3.5. Instrumen Penelitian	53
3.6. Teknik Analisis Data	56
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	58
4.1. Hasil Penelitian	58
4.2. Deskripsi Data.....	58
4.2.1. Posis <i>spike</i> yang paling sering digunakan untuk menyerang.....	59
4.2.1.1. Tim Putra Indonesia	59
4.2.1.2. Tim Putri Indonesia	60
4.2.1.3. Tim Putra Malaysia	60
4.2.1.4. Tim Putri Malaysia.....	61
4.2.2. Posisi yang paling sering diserang	62
4.2.2.1. Tim Putra Indonesia	62
4.2.2.2. Tim Putri Indonesia	62
4.2.2.3. Tim Putra Malaysia	63
4.2.2.4. Tim Putri Malaysia.....	64
4.2.3. Jenis <i>spike</i> yang paling efektif digunakan untuk menyerang	64
4.2.3.1. Tim Putra Indonesia	64
4.2.3.2. Tim Putri Indonesia	65
4.2.3.3. Tim Putra Malaysia	66
4.2.3.4. Tim Putri Malaysia.....	67
4.2.4. Tingkat Keberhasilan Menyerang tim Indonesia dan tim Malaysia ..	68
4.3. Pembahasan Hasil Analisis Data	68
4.4. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V Kesimpulan Dan Saran.....	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Tabel Data Kejuaran ASEAN School Games 2013-2018 Putra	8
Tabel 1.2 Tabel Data Kejuaran ASEAN School Games 2013-2018 Putri.....	8
Tabel 1.3 Kejuaran ASG Tim Putra Indonesia dan Tim Putra Malaysia	13
Tabel 1.4 Kejuaran ASG Tim Putri Indonesia dan Tim Putri Malaysia	13
Tabel 3.1 Jumlah Atlet Tim Indonesia dan Tim Malaysia.....	50
Tabel 3.2 Tabel Instrumen Pengamatan <i>Spike</i>	53
Tabel 3.3 Tabel Instrumen Pengamatan Spike Posisi Menyerang Diri	55
Tabel 3.4 Kriteria Keberhasilan <i>Spike</i>	57
Tabel 4.1 Posisi Menyerang Tim Nasional Indonesia Putra.....	59
Tabel 4.2 Posisi Menyerang Tim Nasional Indonesia Putri.....	60
Tabel 4.3 Posisi Menyerang Tim Nasional Malaysia Putra	60
Tabel 4.4 Posisi Menyerang Tim Nasional Malaysia Putri	61
Tabel 4.5 Posisi yang sering di serang oleh Tim Nasional Indonesia Putra.....	62
Tabel 4.6 Posisi yang sering di serang oleh Tim Nasional Indonesia Putri.....	62
Tabel 4.7 Posisi yang sering di serang oleh Tim Nasional Malaysia Putra	63
Tabel 4.8 Posisi yang sering di serang oleh Tim Nasional Malaysia Putri	64
Tabel 4.9 Jenis <i>spike</i> yang paling efektif digunakan untuk menyerang oleh Tim Nasional Indonesia Putra.....	64
Tabel 4.10 Jenis <i>spike</i> yang paling efektif digunakan untuk menyerang oleh Tim Nasional Indonesia Putri.....	65

Tabel 4.11 Jenis <i>spike</i> yang paling efektif digunakan untuk menyerang oleh Tim Nasional Malaysia Putra	66
Tabel 4.12 Jenis <i>spike</i> yang paling efektif digunakan untuk menyerang oleh Tim Nasional Malaysia Putri	67
Tabel 4.13 posisi yang digunakan untuk melakukan <i>spike</i> oleh tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia	68
Tabel 4.14 daerah yang paling sering diserang oleh tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Teknik Melakukan Gerakan <i>Service</i>	24
Gambar 2.2 Teknik Melakukan Gerakan <i>Passing Bawah</i>	25
Gambar 2.3 Teknik Melakukan Gerakan <i>Passing Atas</i>	25
Gambar 2.4 Teknik Melakukan Gerakan <i>Block</i>	26
Gambar 2.5 Teknik Melakukan Gerakan <i>Spike</i>	27

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Pengesahan Usulan Judul Topik Skripsi	92
Lampiran 2. Pengesahan Proposal Skripsi	93
Lampiran 3. Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	94
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian	96
Lampiran 6. Instrumen Pengamatan <i>Spike</i>	97
Lampiran 7. Instrumen Pengamatan <i>Spike</i> Posisi Menyerang Diri.....	98
Lampiran 8. Instrumen Rekapitulasi Hasil <i>Spike</i>	98
Lampiran 9. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-1 Tim Putra Indonesia	99
Lampiran 10. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-2 Tim Putra Indonesia	100
Lampiran 11. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-3 Tim Putra Indonesia	101
Lampiran 12. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-4 Tim Putra Indonesia	102
Lampiran 13. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-1 Tim Putri Indonesia	103
Lampiran 14. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-2 Tim Putri Indonesia	104
Lampiran 15. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-3 Tim Putri Indonesia	105
Lampiran 16. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-4 Tim Putri Indonesia	106
Lampiran 17. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-1 Tim Putra Malaysia.....	107
Lampiran 18. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-2 Tim Putra Malaysia.....	108
Lampiran 19. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-3 Tim Putra Malaysia.....	109
Lampiran 20. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-4 Tim Putra Malaysia.....	110
Lampiran 21. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-1 Tim Putri Malaysia.....	111

Lampiran 22. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-2 Tim Putri Malaysia.....	112
Lampiran 23. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-3 Tim Putri Malaysia.....	113
Lampiran 24. Hasil Observasi Data Pertandingan ke-4 Tim Putri Malaysia.....	114
Lampiran 25. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-1 Tim Putra Indonesia.....	115
Lampiran 26. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-2 Tim Putra Indonesia.....	116
Lampiran 27. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-3 Tim Putra Indonesia.....	117
Lampiran 28. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-4 Tim Putra Indonesia.....	118
Lampiran 29. Hasil Analisis Rekapitulasi <i>spike</i> Tim Putra Indonesia.....	119
Lampiran 30. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-1 Tim Putri Indonesia.....	120
Lampiran 31. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-2 Tim Putri Indonesia.....	121
Lampiran 32. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-3 Tim Putri Indonesia.....	122
Lampiran 33. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-4 Tim Putri Indonesia.....	123
Lampiran 34. Hasil Analisis Rekapitulasi <i>spike</i> Tim Putri Indonesia.....	124
Lampiran 35. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-1 Tim Putra Malaysia.....	125
Lampiran 36. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-2 Tim Putra Malaysia.....	126
Lampiran 37. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-3 Tim Putra Malaysia.....	127
Lampiran 38. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-4 Tim Putra Malaysia.....	128
Lampiran 39. Hasil Analisis Rekapitulasi <i>spike</i> Tim Putra Malaysia.....	129
Lampiran 40. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-1 Tim Putri Malaysia.....	130
Lampiran 41. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-2 Tim Putri Malaysia.....	131
Lampiran 42. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-3 Tim Putri Malaysia.....	132
Lampiran 43. Hasil Analisis Data Pertandingan ke-4 Tim Putri Malaysia.....	133
Lampiran 44. Hasil Analisis Rekapitulasi <i>spike</i> Tim Putri Malaysia.....	134
Lampiran 45. Daftar Nama Atlet Tim Indonesia.....	135

Lampiran 46 Daftar Nama Atlet Tim Putri Indonesia	136
Lampiran 47 Daftar Nama Atlet Tim Putra Malaysia	137
Lampiran 48 Daftar Nama Atlet Tim Putri Malaysia.....	138
Lampiran 49. Jadwal Pertandingan ASEAN Shool Games Bola Voli.....	139
Lampiran 50. Dokumentasi Penelitian.....	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan bolavoli adalah permainan yang bisa dilakukan dari berbagai kalangan yang memiliki tujuan berbeda-beda mulai dari bolavoli sebagai permainan rekreasi sampai dengan bolavoli dijadikan sebagai permainan olahraga prestasi, awal mula ditemukan permainan bolavoli pada tahun 1895 pada waktu itu disebut "*Minonette*" yang prakarsai oleh William C. Morgan. Menurut Agung Wahyudi (2017:3) *Minonette* adalah memainkan bola oleh dua regu dengan cara mengolah bolanya memantul-mantulkan terus menerus di udara tanpa menyentuh lantai. Pada awalnya cabang olahraga ini diberi nama "*Minonette*" yang kemudian diubah nama menjadi bolavoli oleh Dr. Alfred T. Halstead dari Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat karena pada prinsipnya permainan ini dilakukan dengan cara mem-voli bola melintasi net (M.E. Winarno, 2013:3). Dalam pemeragaan yang dipertandingkan oleh kedua tim, terdapat gerakan-gerakan mendasar dalam permainan ini yaitu gerakan menjatuhkan bola dengan cara di pukul (mem-*volley*) serangkaian gerakan tersebut merupakan atas dasar terciptanya nama *volleyball*.

Menurut Sujarwo (2017:2) permainan bolavoli adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh lebih dari 1 orang, dengan memantulkan bola yang sah dapat dengan seluruh anggota tubuh, dan melewatkan bola melintasi atas net. Bolavoli adalah olahraga yang menuntut anggota fisik yang mencakup perubahan posisi tubuh yang sangat cepat baik dalam hal ruang maupun posisi timbal balik dari segmen tubuh (melompat, teknik naik ke lantai, perubahan arah

yang cepat) (Miskin et al., 2010). Sedangkan menurut Ahmadi (2007) bahwa rangkaian aktivitas gerak yang ada pada permainan bolavoli tidaklah mudah dilakukan oleh setiap orang karena memiliki aktivitas gerakan yang kompleks, sehingga dibutuhkan koordinasi gerak yang sangat bisa diandalkan untuk melakukan gerakan dari berbagai macam teknik yang ada dalam permainan bolavoli.

Dalam bolavoli pada dasarnya memiliki tujuan yang cukup mudah yaitu menjaga bola menyentuh lantai di sisi lapangan sendiri, dan dengan menggunakan seluruh anggota badan dengan pantulan yang sah untuk memukul balik bola melewati atas net ke lapangan tim lawan (Agung Wahyudi, 2017 : 18). Menjatuhkan bola ke wilayah lawan secepat mungkin melewati net dengan menggunakan seluruh anggota badan (Huda et al., 2017). Setiap tim memiliki empat teknik bersentuhan dengan bola yang harus diketahui dan dilatih, menurut Agung Wahyudi, (2017 : 18) ada beberapa ketrampilan dasar dalam olahraa bolavoli yaitu teknik *service*, *receive/dig*, *spike*, dan *block*. Sebuah tim akan mendapatkan angka lebih mudah dengan cara memperbaiki dan meminimalisir kesalahan teknik mendasar pada saat bertanding (Miskin et al., 2010).

Dalam permainan bolavoli tentu memiliki tujuan untuk memenangkan sebuah pertandingan, dengan hal tersebut tertuang dalam permainan bolavoli yang memiliki sebuah faktor keberhasilan untuk memenangkan suatu pertandingan, faktor yang menentukan keberhasilan suatu regu dalam permainan adalah strategi atau taktik permainan bolavoli. Strategi atau taktik dalam permainan bolavoli adalah suatu cara yang didesain sedemikian rupa untuk tim dalam menjalani suatu pertandingan bolavoli dengan tujuan utama adalah mencapai kemenangan dari setiap pertandingan dijalani (Faruq, 2009:106).

Dalam menghasilkan angka ada beberapa cara yang bisa dilakukan sehingga tidak hanya melalui serangan, dalam pertahanan juga harus diperhatikan. Dalam latihan dan pertandingan dituntut kemampuan untuk menguasai strategi dan taktik. Taktik dalam permainan bolavoli dibagi menjadi 2 yaitu taktik menyerang (*Offensive*) dan teknik bertahan (*Defensive*). Selain strategi dan taktik, ada faktor lain yang menentukan sebuah keberhasilan dalam pertandingan, yaitu teknik yang digunakan pada setiap pertandingannya. Pada permainan bola voli ada teknik untuk menyerang (*Offensive*) dan teknik bertahan (*Defensive*). Teknik untuk bertahan menggunakan teknik dasar *passing* dan *block*, sedangkan teknik menyerang menggunakan *servis* dan *spike*.

Kalau hendak memenangkan pertandingan bolavoli, maka mau tidak mau mereka harus menguasai teknik *spike*, *spike* merupakan suatu keahlian yang esensial, cara yang termudah untuk memenangkan angka (Beutelstahl, 2009:24-25). Teknik dasar yang paling dominan digunakan untuk meraih pundi-pundi *point* pada saat permainan bolavoli dilakukan adalah teknik dasar *spike*. Teknik ini berfungsi sebagai teknik serangan untuk lawan, walaupun sebenarnya dalam permainan bolavoli modern yang berkembang pada saat ini bentuk serangan untuk mendapatkan pundi *point* dapat juga dilakukan dengan *service*, namun bentuk serangan yang paling dominan digunakan dalam permainan bolavoli adalah *smash* yang mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat.

Spike adalah teknik yang efektif dan efisien dalam permainan untuk menghasilkan *point*, apabila dengan memukul dengan keras jatuh di area lawan dan mematikan. (M.E. Winarno, 2013 : 158). *Spike* adalah tindakan memukul bola lurus ke bawah sehingga bola akan bergerak dengan cepat dan menukik melewati atas net menuju ke lapangan lawan. Permainan bola voli merupakan

permainan cepat maka teknik menyerang lebih dominan dibanding dengan teknik bertahan. Dalam permainan bolavoli penguasaan teknik, unsur kondisi fisik, unsur taktik strategi, dan unsur mental merupakan persyaratan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap pemain bolavoli (Andibowo, 2018). Hal tersebut sesuai dengan (Qomariyah, 2018) tingkatan yang baik dari segi fisik, teknik dan mental yang prima tepatnya pada teknik dasar yang akurat akan membawa meraih prestasi atlet bolavoli yang maksimal.

Untuk memenangkan suatu pertandingan seorang pemain harus mempunyai kemampuan bermain bagus, terutama pada teknik *spike* yang harus dimiliki seorang pemain untuk menyerang (Setiakarnawijaya, 2019). Pemain yang memiliki keahlian ini dapat digolongkan pemain penyerang yang baik, menurut M.E. Winarno, (2013:158) *spike* adalah merupakan teknik yang efektif dan efisien dalam permainan menghasilkan point, apabila dengan memukul dengan keras jatuh di area lawan dan mematikan. Melalui latihan yang panjang dan terus-menerus, atlet voli belajar, menguasai, dan meningkatkan keterampilan melayani, melewati / menggali, mengatur, melonjak, dan blok diperlukan dalam taktik dan menyerang permainan olahraga bolavoli (Wahyudi & Wahyu W., 2019). Menurut (Santoso & Setiabudi, 2019) awalan langkah yang konsisten dan koordinasi langkah yang baik pada teknik *spike* akan menghasilkan gerakan yang maksimal dalam melakukan *spike*. Permainan bolavoli merupakan permainan yang mengandalkan ketinggian, maka dari itu tinggi badan dan lompatan seorang pemain mempengaruhi hasil *spike* yang dilakukan (Bustaman, 2017). Sependapat dengan yang dikemukakan (Rahmat Ikbar, Saifuddin, 2017) bahwa terdapat kontribusi yang signifikan dari unsur tinggi badan terhadap hasil *spike* bolavoli. Selama proses pelatihan juga ada sosok peran penting yang ikut

membantu membentuk kemampuan atlet dalam bermain bolavoli, menurut (Wahyudi & Wahyu W., 2019) bahwa pelatih dan atlet bersama-sama mengembangkan keterampilan teknis, taktik, dan mental dasar untuk berkembang agar dapat bermain bola voli secara efektif. Menurut (Effendi, 2015) bahwa pengembangan kekuatan sangat diperlukan atlet untuk mendasari latihan, yang bertujuan agar teknik dan fisik dapat berkembang.

Ada beberapa teknik yang digunakan seorang pelatih dalam metode latihan, salah satunya metode *drilling* merupakan metode yang sangat banyak digunaknoleh pelatih. Menurut (Astuti, 2017) Metode *drill* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan teknik atlet. Sedangkan menurut (Irwanto, 2017) bahwa menggunakan latihan metode drill dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar bolavoli. Keberhasilan individu dalam bermain dicapai melalui kolaborasi yang harmonis bersama dengan upaya pemain lain dan harus memiliki kondisi yang baik. Menurut (Novitasari & Rahfiludin, 2016) bahwa pemain dituntut untuk memiliki kondisi fisik yang bagus guna mencapai performa permainan yang tinggi. Sedangkan menurut (Yuniar, 2015) menyatakan bahwa untuk mencapai prestasi yang maksimal atlet dalam penguasaan teknik dan taktik dibutuhkan kondisi fisik, tinggi badan, berat badan, panjang lengan dan panjang tungkai yang bagus. Dalam permainan bolavoli dibutuhkan status gizi yang baik dan tercukup zat gizi yang tepat karena dalam permainan bolavoli diharuskan melakukan gerakan yang terus menerus dalam waktu yang lama dan tentu akan mengalami kelelahan berat (Novitasari & Rahfiludin, 2016).

Seorang pemain harus memiliki koordinasi gerak tubuh yang baik karena hal tersebut akan mempengaruhi kemampuan pemain dalam bertanding. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Claas Kuhlmann, Karen Roemer, 2013)

bahwa atlet dalam melakukan teknik lompatan dengan pola koordinasi kerja tubuh yang dimiliki pada atlet tersebut. Menurut (Ismoko & Sukoco, 2013) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan *power* tungkai antara yang memiliki koordinasi tinggi dan koordinasi rendah. Sedangkan menurut (Achmad, 2016) *Power tungkai* , koordinasi mata-tanan, dan rasa percaya diri memiliki hubungan yang signifikan dengan ketrampilan *spike bola voli*.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diamati bahwa teknik *spike* adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang bertujuan mematikan permainan lawan sehingga sangat efektif dan efisien dalam menghasilkan point. Namun hal tersebut dapat menjadi boomerang apabila dalam sebuah pertandingan seorang pemain atau *spiker* bahkan sebuah tim tidak memperhatikan dalam penggunaan *spike*, sebuah tim ingin menyerang dalam menggunakan intensitas atau kemampuan *spike* yang tinggi namun tanpa melihat sebuah kapasitas dan kemampuan yang dimiliki yang dimana justru akan lebih sering terjadi bola mati sendiri (tidak efektif). Dalam pertandingan, pemain sering meminta umpan kepada toser dimana kerap kali *spiker* meminta umpan yang tidak sesuai dengan situasi dalam pertandingan dan kemampuan yang dimiliki oleh *spiker* tersebut, keadaan keharmonisan antara toser dan *spiker*, sehingga *spike* yang dilakukan tidak sinkron seringkali bola terjaring di net atau bola tidak jatuh ke dalam daerah lawan dan sering kali terjadi kesalahan sendiri dengan demikian maka serangan atau *spike* yang dilakukan tidak efektif untuk menghasilkan angka.

Berdasarkan dari strategi, taktik dan teknik tersebut peneliti lebih tertarik untuk membahas taktik penyerangan dalam permainan bolavoli pada teknik khusus *spike* dalam permainan bolavoli. Karena dari teknik dasar menyerang

yang ada, *spike* merupakan teknik yang selalu digunakan untuk menyerang dalam menghasilkan angka atau poin, walaupun sebenarnya dalam permainan bolavoli modern yang berkembang pada saat ini bentuk serangan untuk mendapatkan pundi *point* dapat juga dilakukan dengan *service*, namun bentuk serangan yang paling dominan digunakan dalam permainan bolavoli adalah *smash* yang mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat.

Permainan bolavoli modern saat ini sudah populer diberbagai negara-negara di dunia, bahkan di kawasan Asia Tenggara bolavoli di pertandingkan pada kejuaran SEA Games. Menurut Sekretariat nasional ASEAN menyatakan bahwa ASEAN (*Association Association Of Southeast Asian Nations*) merupakan organisasi kerja sama sepuluh (10) Negara di Asia Tenggara yaitu negara Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina, Myanmar, Vietnam, Singapura, Kamboja, Laos, dan Brunei Darussalam. Dalam *ASEAN Games* bolavoli merupakan cabang olahraga yang di pertandingkan sejak edisi 1977, dengan pengecualian pada tahun 1999, bolavoli tidak di ikutsertakan dalam ajang ASEAN Games.

Pada tahun 2009 Dewan Olahraga Sekolah ASEAN (ASSC) menyelenggarakan ASEAN School Games (ASG) atau yang disebut juga Youth SEA Games merupakan pesta olahraga tahunan untuk sekolah-sekolah tinggi yang berada di kawasan Asia Tenggara. ASSC adalah dewan olahraga regional apolitis yang mempromosikan olahraga di antara negara-negara anggota. Tujuan dari ASG adalah untuk menjalin hubungan antar negara ASEAN melalui olahraa yan ditujukan pada generasi muda, sebagai wadah pencapaian prestasi bagi atlet pelajar dengan kompetisi yang sportif di kawasan Asia Tenggara, dan untuk pemberian edukasi bagi atlet pelajar melalui interaksi dan pertukaran budaya ASEAN. Berdasarkan data ASEAN School Games cabang bolavoli merupakan

olahraga yang hampir selalu diselenggarakan tetapi pada tahun 2015 kejuaraan ASEAN Games School pada cabang olahraga bolavoli tidak di pertandingan. Jika dilihat dari pertandingan lima tahun terakhir kejuaraan ASEAN School Games pada cabang olahraga bolavoli bahwa negara yang merupakan *semifinalis* yaitu negara Thailand, Indonesia, Malaysia dan Singapura dari sector tim putra dan tim putri.

Tabel 1.1 Tabel Data Kejuaraan ASEAN School Games 2013-2018 Putra

Data Kejuaran ASG 2013-2018 Putra					
Tahun	Tempat	Juara 1	Juara 2	Juara 3	Juara 4
2013	Hanoi, Vietnam	Thailand	Indonesia	Malaysia	Filipina
2014	Marikina city, Filipina	Thailand	Indonesia	Malaysia	Singapura
2015	Bandar seri begawan, Brunei Darussalam	-	-	-	-
2016	Changmai, Thailand	Thailand	Indonesia	Singapura	Malaysia
2017	Universitas Nasional Singapura, Singapura	Thailand	Indonesia	Filipina	Singapura
2018	Shah Alam Selangor, Malaysia	Malaysia	Indonesia	Thailand	Filipina

Sumber:<https://southeastasiansportsnews.blogspot.com/p/asean-schoolgames.html>

Tabel 1.2 Tabel Data Kejuaraan ASEAN School Games 2013-2018 Putri

Data Kejuaran ASG 2013-2018 Putri					
Tahun	Tempat	Juara 1	Juara 2	Juara 3	Juara 4
2013	Hanoi, Vietnam	Indonesia	Thailand		Malaysia
2014	Marikina city, Filipina	Indonesia	Thailand	Malaysia	
2015	Bandar seri begawan, Brunei Darussalam	-	-	-	-
2016	Changmai, Thailand	Thailand	Indonesia	Malaysia	Singapura
2017	Universitas Nasional Singapura, Singapura	Thailand	Indonesia	Singapura	Malaysia
2018	Shah Alam Selangor, Malaysia	Thailand	Indonesia	Filipina	Singapura

Sumber:<https://southeastasiansportsnews.blogspot.com/p/asean-schoolgames.html>

Dari data uraian yan sudah di sajikan diketahui bahwa Indonesia, Malaysia, Thailand dan Singapura. Dalam kejuaraan ASEAN School Games cabang olahraga bolavoli Negara Thailland mendominasi di tangga juara dari sektor putra maupun putri. Dimana pesaing terdekatnya adalah Negara Indonesia, sejak di

awal diselenggarakan tim putra Indonesia selalu menjadi juara 2. Dan tim putri Indonesia selalu masuk final dan berhasil menjadi juara pada tahun 2013 dan 2014. Setelahnya Negara Malaysia merupakan tim yang selalu menembus babak semifinal baik tim putra maupun tim putri bahkan pada tahun 2018 tim putra Malaysia berhasil mengalahkan tim putra Indonesia pada babak final sehingga tim bolavoli Malaysia menjadi juara 1 pada pesta olahraga ASEAN School Games 2018.

Meskipun sejak awal sampai dengan tahun 2017 diselenggarakannya ASEAN School Games yang menjadi juara 1 di sektor putra di dominasi oleh tim Thailand namun di tahun 2018 Tim Putra Malaysia berhasil mematahkan dominasi tersebut. Dimana sejak awal diselenggarakan tim putra Indonesia selalu masuk ke partai final namun sulit mengalahkan tim Thailand dan belum pernah menjadi juara sedangkan dimana tim putra Malaysia yang sejak awal selalu kalah dengan Thailand di fase Semifinal sehingga tidak pernah menembus babak final. Akan tetapi di tahun 2018 ketika menjadi tuan rumah tim Putra Malaysia berhasil mengalahkan tim putra Indonesia dengan skor 3-1 di partai final.

Dari sektor tim putri, tim putri Indonesia pada pagelaran ASEAN School Games 2013 dan 2014 berhasil menjadi juara, tetapi setelahnya menduduki peringkat ke dua ASEAN School games pada tahun 2016, 2017, 2018. Sedangkan tim putri Malaysia selalu berhasil menembus semi final ASEAN School games namun selalu gagal pada babak semi final sehingga tidak pernah masuk ke babak final. Tim putri Malaysia berhasil menempati peringkat 3 di ASEAN School games 2014, juara 3 ASEAN School games 2016. Dengan demikian Tim Malaysia merupakan tim pesaing dan dapat menjadi ancaman

yang berat untuk perebutan juara bagi Indonesia dan Negara peserta ASEAN School Games cabang olahraga Bolavoli.

Berdasarkan analisa tersebut peneliti tertarik untuk memilih tim negara Malaysia dan negara Indonesia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11 tahun 2019 untuk meneliti bagaimana karakter permainan khususnya dalam menyerang, dimana kedua Negara merupakan Negara serumpun yang berada dalam wilayah kawasan zona Asia Tenggara sehingga dalam karakteristik atlet dan demografi sosial tidak memiliki perbedaan yang jauh. Negara Indonesia dan negara Malaysia merupakan negara serumpun yang berada. Menurut (Ambalavanan & Yee, 2009) bahwa Indonesia dan Malaysia memiliki hubungan yang tidak hanya karena kedekatan aspek geografisnya saja, namun berada dalam satu rumpun Melayu, hubungan erat dalam budaya, kekraban, dan sejarah dekat antara kedua negara. Hal tersebut sesuai dengan (Al Mudra, 2015) yang menyatakan bahwa hubungan Indonesia dan Malaysia mencakup lebih luas mencakup kepentingan untuk mengklaim dan mekanisme dikelola dengan baik seperti pulau, wilayah dan budaya yang menggunakan konsep 'Smart Partnership'.

Negara Indonesia memiliki populasi sekitar 237 juta penduduk, lebih dari separuh penduduk Indonesia tinggal di pulau Jawa, dimana kota Jakarta sebagai ibu kota Negara Indonesia. Negara Indonesia merupakan negara *multicultural* dengan berbagai keberagaman budaya, seperti keberagaman bahasa, keberagaman suku/etnis, keberagaman agama. Jumlah total lebih dari 250 suku bangsa yang ada di Indonesia, dimana suku mayoritas penduduknya merupakan suku Jawa (Kemendikbud, 2016). Olahraga yang paling populer di Indonesia

adalah sepak bola, bolavoli dan bulu tangkis. Olahraga tradisional Indonesia termasuk sepak takraw dan karapan sapi.

Sejarah olahraga bolavoli, di Indonesia bolavoli dikenal sejak tahun 1928. Persaingan dalam berkompetisi klub-klub bolavoli di Indonesia saat ini masih terus berkembang dalam pelaksanaannya dari kompetisi amatir dan profesional. Menurut Sujarwo (2017:7) bahwa olahraga bolavoli masih menjadi pertentangan dalam konsep menejerialnya, beberapa orang berpendapat bahwa olahraga bolavoli ini dogolongkan dalam olahraga dalam olahraga profesional hal ini diindikasikan adanya kejuaraan yang digulirkan yang disebut Proliga, dimana masing-masing tim yang berpartisipasi merupakan tim-tim yang secara profesional mengelola dan menyiapkan tim mereka masing-masing yaitu dengan sistem kontrak berdurasi dan juga sistem penggajiannya.

Kompetisi kasta tertinggi bolavoli di Indonesia adalah Proliga, namun dalam pembinaannya olahraga bolavoli di Indonesia sangat beragam dari pembinaan dari masing-masing klub amatir yang ada di Indonesia, di daerah kota atau kabupaten ada Pelatihan Daerah, dan Pendidikan Pelatihan Olahraga Pelajar (PPOP), dimana masing-masing pembinaan masih dalam naungan pemerintah di setiap daerah tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujarwo (2017:7) bahwa olahraga bolavoli yang ada di Indonesia dikembangkan melalui klub-klub yang masih bernaung dalam pemerintah yaitu PengKot/PengProv, PengProv dan juga Pengurus Besar (PB) ini bersifat amatir.

Di Malaysia, permainan bolavoli diperkenalkan oleh pengunjung dari Hong Kong dan Cina pada tahun 1930-an. Pada saat itu banyak pertunjukan diadakan di kota-kota besar seperti Penang, Kuala Lumpur untuk upaya asosiasi dan klub kesejahteraan Cina Di Malaysia, permainan bolavoli diatur oleh Amatir Volleyball

Union Malaysia (MAVA - Asosiasi Voli Amatir Malaysia) didirikan pada 1959. Olahraga ini adalah salah satu olahraga yang tim sekolahnya berada di bawah pengawasan Majlis Sukan Sekolah – sekolah Malaysia (MSSM) atau Dewan Olahraga Sekolah Malaysia (Mustafa & Salleh, 2019). Negara Malaysia merupakan Negara dengan bermacam-macam suku, dimana hampir separuh penduduk Malaysia bersuku melayu, kemudian di Sabah dan Serawak sejumlah 11% bersuku bumiputra/asli (aborigin). Berdasarkan konstitusi Malaysia, mayoritas orang Melayu merupakan Muslim, bahasa yang diunakan adalah Melayu, yang menjalankan adat dan budaya Melayu.

Unsur-unsur budaya yang berbeda di negara ini bersifat kontradiktif. Oleh karena itu, budaya nasional yang mengakui budaya Melayu dan Islam sebagai elemen inti ketika menerima elemen-elemen budaya lain akan bermasalah karena gagal mengenali kecenderungan yang saling bersaing di setiap budaya (P.F. Chiok, 2012). Demografi sosial penduduk Malaysia yang pesat membawa perubahan struktur masyarakat dan perilakunya memiliki nilai moral untuk menantisipasi perubahan sosial dan merupakan implementasi pendidikan karakter di sekolah bagi siswa (Sumintono et al., 1980). Pengembangan fasilitas olahraga dan olahraga telah meningkat pesat selama beberapa tahun terakhir di Malaysia. Dalam beberapa tahun terakhir olahraga semakin berpengaruh dan akan terus semakin penting, bahkan untuk negara-negara berkembang. Perkembangan terakhir telah menyaksikan penggunaan fasilitas olahraga sebagai kekuatan untuk pertumbuhan perkotaan (Barghchi et al., 2010). Menurut Barghchi et al (2010) juga mengungkapkan bahwa secara bersamaan dengan penekanan pada penciptaan budaya olahraga di Malaysia, ada kebutuhan untuk perspektif baru dan pendekatan baru untuk pengembangan fasilitas olahraga di

masa depan. Selain itu, penyelidikan lebih lanjut tentang dampak dari fasilitas olahraga dapat membantu meningkatkan efektivitas dan kontribusi fasilitas olahraga untuk pengembangan perkotaan.

Tabel 1.3 Kejuaraan ASEAN School Games Tim Putra Indonesia dan Tim Putra Malaysia

No	Negara	Tahun 2013	Tahun 2014	Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018
1	Indonesia	Juara 2	Juara 2	-	Juara 2	Juara 2	Juara 2
2	Malaysia	Juara 3	Juara 3	-	Juara 4	-	Juara 1

Tabel 1.4 Kejuaraan ASEAN School games Tim Putri Indonesia dan Tim Putri Malaysia

No	Negara	Tahun 2013	Tahun 2014	Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018
1	Indonesia	Juara 1	Juara 1	-	Juara 2	Juara 2	Juara 2
2	Malaysia	-	Juara 3	-	Juara 3	Juara 4	-

Berdasarkan tabel 1.3 dan 1.4 data Kejuaraan ASEAN School games diketahui bahwa tim Indonesia dan tim malaysia sebenarnya merupakan pesaing berat bagi negara lain dan kedua negara juga memiliki persaingan yang ketat dalam dalam pertandingan sehingga kedua negara tersebut memiliki potensi untuk meraih juara pada ASEAN School Games dengan melihat hasil catatan peringkat kedua negara tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dan dengan adanya penyajian dari strategi, taktik menyerang (*offensive*) dan teknik *spike*, demografi sosial dan data prestasi pada Tim bolavoli elit pelajar Indonesia dan tim bolavoli elit pelajar Malaysia di kejuaraan ASEAN School Games maka peneliti tertarik untuk mengetahui teknik yang di gunakan Tim bolavoli elit pelajar Indonesia dan tim bolavoli elit pelajar Malaysia untuk memenangkan setiap pertandingannya pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11 khususnya bagaimana dalam penggunaan tipe penyerangan baik dari sisi penyerangan dan posisi menyerang pada Tim bolavoli elit pelajar Indonesia dan tim bolavoli elit pelajar Malaysia pada kejuaraan

ASEAN School Games dan tertarik, kemudian peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian ASEAN School Games (ASG) ke-11 yang di selenggarakan di kota Semarang, dengan mengambil judul penelitian “Perbedaan Taktik Strategi Menyerang Dengan Spike Elit Atlet Bolavoli Pelajar Indonesia Dan Malaysia Pada Pertandingan Asean School Games Ke-11 Tahun 2019”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tim Nasional Indonesia selalu masuk ke babak final ASEAN School Games namun susah untuk mendapatkan juara.
2. Tim Nasional Malaysia selalu masuk ke dalam babak empat besar ASEAN School Games dan menjadi ancaman bagi tim Indonesia .
3. Tim nasional Indonesia dan tim nasional Malaysia merupakan pesaing berat bagi negara lain peserta ASEAN School Games dan kedua negara tersebut juga memiliki persaingan yang ketat dalam dalam pertandingan, sehingga kedua negara tersebut memiliki potensi untuk meraih juara pada ASEAN School Games dengan melihat hasil catatan peringkat kedua negara tersebut yang selalu masuk dalam babak semi final.
4. Pemain sering meminta umpan kepada toser dimana *spiker* meminta umpan yang tidak sesuai dengan situasi dalam pertandingan dan kemampuan yang dimiliki oleh *spiker* tersebut, keadaan keharmonisan antara toser dan *spiker* dalam pertandingan, sehingga *spike* yang dilakukan tidak baik seringkali bola terjaring di net atau bola tidak jatuh ke dalam daerah lawan dan sering kali terjadi kesalahan sendiri dengan demikian maka serangan atau *spike* yang dilakukan tidak efektif untuk menghasilkan angka.

1.3 Fokus Masalah

Dalam permainan bolavoli teknik *spike* sangat berperan penting dalam kesuksesan tim, terutama ketika dalam menyerang. Karena teknik *spike* adalah cara memainkan bola sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang bertujuan mematikan permainan lawan sehingga sangat efektif dan efisien dalam menghasilkan poin, tetapi akan menjadi tidak efektif jika *spike* yang dilakukan gagal. Dalam penelitian ini penulis terfokus pada keterampilan menyerang teknik *spike*.

1.4 Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan karena tertarik dengan data statistik yang ada yaitu dalam cabang olahraga bolavoli khususnya pada tim bolavoli Indonesia dan tim bolavoli Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11. Sehubungan dengan hal tersebut, permasalahan yang akan diungkap pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Posisi pada saat *spike* apakah yang paling banyak digunakan untuk menyerang pada tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11?
2. Di daerah manakah yang paling sering diserang oleh tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11?
3. Lebih efektif manakah posisi *spike* yang digunakan pada tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11?

1.5 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis posisi memukul yang paling sering digunakan untuk melakukan serangan pada tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis posisi yang paling sering diserang oleh tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis efektifitas posisi *spike* yang digunakan untuk menyerang oleh tim bolavoli putra-putri Indonesia dan tim bolavoli putra-putri Malaysia pada kejuaraan ASEAN School Games ke-11.

1.6 Manfaat

1. Dapat berbagi informasi mengenai ilmu pengetahuan bagi mahasiswa tentang strategi ketrampilan menyerang gerak *spike* dalam olahraga bolavoli pada tim Indonesia dan tim Malaysia di kejuaraan ASEAN School Games.
2. Bagi atlet : Menjadikan salah satu sumber ilmu guna mengembangkan kemampuan ketrampilan gerak *spike* dalam olahraga bolavoli *Indoor*.
3. Bagi pelatih : Diterapkan sebagai salah satu sumber ilmu yang digunakan sebagai impuls peningkatan permainan olahraga bolavoli menjurus kepada strategi menyerang dalam permainan bolavoli *indoor*.
4. Bagi penulis : Diharapkan menambah wawasan bagi peneliti dan pembaca sekalian tentang penyerangan bolavoli yang paling efektif yang digunakan tim Indonesia dan tim Malaysia.

5. Bagi insan bolavoli indonesia : Dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya penggemar permainan olahraga bolavoli tentang bagaimana strategi dalam permainan bolavoli.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Hakekat ASEAN School Games

Permainan bolavoli sudah populer diberbagai negara salah satunya adalah negara yang berada di ASEAN. Olahraga ini sering di pertandingkan pada kejuaran Asian Games. ASEAN (*Asociation Association Of Southeast Asian Nations*) merupakan organisasi kerja sama sepuluh (10) Negara di Asia Tenggara yaitu negara Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina, Myanmar, Vietnam, Singapura, Kamboja, Laos, dan Brunei Darussalam. Tujuan dibentuknya ASEAN adalah untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial serta pengembangan kebudayaan, meningkatkan perdamaian, meningkatkan kerjasama yang aktif dan saling membantu, sehingga dibuatlah pesta olahraga se- Asia Tenggara (ASEAN Games). Oleh (liputan6.com pada 16 januari 2019)

ASEAN School Games (ASG) atau yang disebut juga Youth SEA Games adalah pesta olahraga tahunan untuk sekolah-sekolah tinggi yang berada di kawasan Asia Tenggara dan dibawah kewenangan Dewan Olahraga Sekolah ASEAN (ASSC). ASSC adalah dewan olahraga regional apolitis yang mempromosikan olahraga di antara negara-negara anggota. Sebelum 2009 permainan dimainkan dan berdasarkan satelit, acara olahraga tunggal dan diubah pada 2009 di mana format game diimplementasikan. Tujuan dari ASG adalah untuk mempromosikan solidaritas ASEAN pada generasi muda melalui

olahraga sekolah, untuk memberikan kesempatan bagi atlet sekolah untuk membandingkan bakat olahraga mereka dikawasan ASEAN, dan untuk memberikan kesempatan bagi atlet sekolah untuk berinteraksi dan terlibat dalam pertukaran budaya di ASEAN

Asean School Games diikuti oleh 10 negara di wilayah asia tenggara yaitu :

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. Brunei | 6. Malaysia |
| 2. Indonesia | 7. Filipina |
| 3. Singapura | 8. Laos |
| 4. Thailand | 9. Kamboja |
| 5. Vietnam | 10. Myanmar |

2.1.2. Hakekat Olahraga

Menurut (Munhamir, 2016) Olahraga pada hakekatnya adalah aktivitas gerak yang memiliki tujuan untuk mencapai kebutuhan tertentu, yang dilakukan secara teratur, tersusun, terencana dan dilakukan secara kontinyu. Hal tersebut sesuai dengan yang diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005 bahwa, "olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial". Olahraga tidak dengan sendirinya akan membentuk karakter dari mereka yang berpartisipasi di dalamnya (Maksum, 2016). Toho Cholik Mutohir (2005) menjelaskan bahwa, Olahraga pada dasarnya merupakan sebagai cerminan kehidupan yang dilakukan oleh suatu bangsa. Olahraga merupakan segala kegiatan atau usaha seseorang untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani dan rohani pada setiap manusia (Soegiyanto, 2013). Berdasarkan pengertian olahraga dari beberapa ahli dapat dikatakan bahwa olahraga adalah kegiatan yang dapat

dilakukan oleh siapapun, kapanpun, dimanapun, tanpa memandang dan membedakan jenis kelamin, suku, ras, dan lain sebagainya. Di dalam olahraga tergambar aspirasi serta nilai-nilai luhur suatu masyarakat, yang terpantul melalui hasrat mewujudkan diri melalui prestasi olahraga. Kita sering mendengar katakata bahwa kemajuan suatu bangsa salah satunya dapat tercermin dari prestasi olahraganya. Menurut (Elumalai, 2015) Melalui Sport for All and Sport for Excellence“ atau “Olahraga untuk Semua dan Olahraga untuk Keunggulan” diharapkan dapat menyeimbangkan hidup yang sehat dengan melakukan olahraga yang seimbang menjadikan anggota masyarakat yang aktif yang mampu melestarikan budaya olahraga guna menjaga kesehatan tubuh. Harapannya adalah olahraga di Indonesia dijadikan alat pendorong gerakan kemasyarakatan bagi lahirnya insan manusia unggul, baik secara fisikal, mental, intelektual, sosial, serta mampu membentuk manusia seutuhnya.

2.1.3. Hakekat Permainan Bola Voli

Bolavoli adalah permainan yang populer di kalangan masyarakat baik di Indonesia maupun di penjuru dunia saat ini. Bolavoli merupakan olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan dengan luas 18 meter x 9 meter yang dipisahkan oleh sebuah net. Terdapat versi yang berbeda tentang jumlah pemain, jenis atau ukuran lapangan, angka kemenangan dalam setiap pertandingan yang digunakan, untuk keperluan tertentu. Namun pada hakekatnya pemain bolavoli bermaksud menyebarluaskan kemahiran bermain bolavoli kepada setiap orang yang meminatinya (PP. PBVSI, 2005:1). Menurut Sujarwo (2017) permainan bolavoli adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh lebih dari 1 orang, dengan memantulkan bola yang sah dapat dengan seluruh anggota tubuh, dan melewatkan bola melintasi atas net. Bolavoli adalah

olahraga yang menuntut anggota fisik yang mencakup perubahan posisi tubuh yang sangat cepat baik dalam hal ruang maupun posisi timbal balik dari segmen tubuh (melompat, teknik naik ke lantai, perubahan arah yang cepat) (Miskin et al., 2010). Sedangkan menurut Ahmadi (2007) bahwa rangkaian aktivitas gerak yang ada pada permainan bolavoli tidaklah mudah dilakukan oleh setiap orang karena memiliki aktivitas gerakan yang kompleks, sehingga dibutuhkan koordinasi gerak yang sangat bisa diandalkan untuk melakukan gerakan dari berbagai macam teknik yang ada dalam permainan bolavoli. Sedangkan Menurut Munafisah (2008:5) Bolavoli adalah permainan yang dilakukan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri atas 6 pemain, bola dimainkan di udara dengan melewati pembatas lapangan yang disebut net, setiap regunya hanya bisa memainkan bola tiga kali sentuhan. Dari pengertian bolavoli diatas dapat disimpulkan bahwa bolavoli merupakan olahraga permainan yang mengandalkan teknik tertentu untuk dimainkan oleh 2 regu dimana di dalam setiap 1 regu terdapat 6 pemain, yang memiliki tujuan melambungkan bola ke daerah lawan melalui atas net dengan memiliki kesempatan 3 sentuhan setiap regunya.

Dalam sejarah perkembangannya, permainan bolavoli diciptakan untuk mengisi kegiatan sebagai penyalu kesibukan hidup sehari-hari, bagi para usahawan, olahraga khusus dewasa yaitu untuk kegiatan rekreasi. Permainan bolavoli yang telah berkembang luas disetiap lapisan masyarakat bertujuan sebagai olahraga pengisi waktu senggang dan untuk memperoleh kegembiraan dan kesenangan. Dalam bolavoli pada dasarnya memiliki tujuan yang cukup mudah yaitu menjaga bola menyentuh lantai di sisi lapangan sendiri, dan dengan pantulan yang sah menggunakan seluruh anggota badan untuk memukul balik bola melewati atas net ke lapangan tim lawan (Agung Wahyudi, 2017 : 18). Bola

dinyatakan dalam permainan setelah bola dipukul oleh pelaku *service* melewati net daerah lawan. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai, bola “keluar” atau satu tim gagal mengembalikan bola secara sempurna (PP. PBVSI, 2005:1). Apabila sebuah tim melakukan servis dan berhasil memenangkan suatu reli tersebut maka akan mendapatkan satu point (*rally point system*) dan tidak terjadi pergeseran rotasi pemain, kemudian jika sebuah tim dalam posisi menerima servis dan memenangkan reli maka tim tersebut mendapatkan satu point dan berhak melakukan servis berikutnya serta tim tersebut akan terjadi pergeseran satu posisi searah jarum jam (PP. PBVSI, 2005:1). Setiap tim memiliki enam teknik bersentuhan dengan bola yang harus diketahui dan dilatih, menurut Agung Wahyudi, (2017 : 18) ada beberapa keterampilan dasar dalam bolavoli yaitu teknik *serv*, *receive/dig*, *spike*, dan *block*. Sebuah tim akan mendapatkan angka lebih mudah dengan cara memperbaiki dan meminimalisir kesalahan teknik mendasar pada saat bertanding (Miskin et al., 2010).

2.1.4. Teknik Dasar Bola Voli

Permainan bolavoli adalah cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 6 orang pemain dan di setiap lapangan dipisahkan oleh net (Suharno HP, 1985:1). Pantulan bola yang dimainkan boleh menggunakan seluruh anggota badan. Maksud dan tujuan dari permainan ini adalah menjatuhkan bola di lapangan lawan melewati atas net dengan syarat pantulan sempurna dan bersih sesuai dengan peraturan. Permainan dimulai dengan pukulan bola *service*. bola harus dipukul dengan satu tangan ke arah lapangan lawan melewati net. Setiap regu dapat memainkan bola sampai tiga kali pantulan untuk dikembalikan, kecuali perkenan bola saat membendung. Dalam permainan bolavoli hanya regu yang menang *relly*

permainan memperoleh satu angka, hingga salah satu regu menang dalam pertandingan dengan terlebih dahulu mengumpulkan minimal dua puluh lima angka dan untuk set penentuan lima belas angka (Suharno HP, 1985:1). Untuk mencapai prestasi yang maksimal tentunya setiap pemain harus memiliki ketrampilan gerak dasar karena teknik dasar merupakan faktor penting yang harus dimiliki oleh setiap pemain untuk berkembang (Fazlullah, 2015). Menurut M. Yunus (1992:11) teknik adalah suatu upaya untuk meraih sebuah capaian secara efektif dan efisien. Teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dalam bolavoli untuk mencapai hasil yang optimal.

Suharno HP (1985:11), untuk menguasai teknis dasar bolavoli yang baik, harus memiliki syarat penting sebagai berikut :

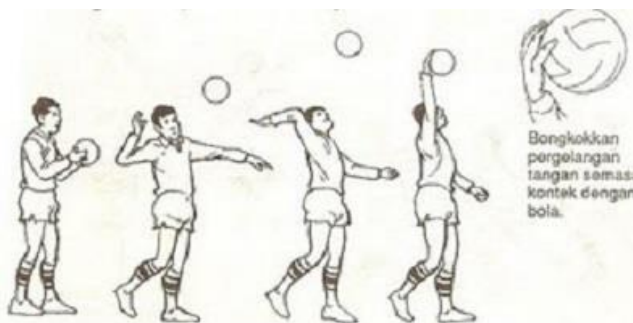
1. Hukuman terhadap pelanggaran permainan yang berhubungan dengan kesalahan dalam melakukan teknik.
2. Kedua tim berada di tempat yang terpisah dalam satu lapangan, sehingga tidak terjadi kontak fisik dengan pemain lawan, dan pengawasan wasit akan mudah untuk menentukan kesalahan yang dilakukan pemain lebih cermat.
3. Aspek kesalahan yang terjadi disebabkan karena hal-hal berikut : Memegang bola dalam permainan, mendorong bola dengan sentuhan yang tidak sah, menahan bola, pukulan atau sentuhan pemain melebihi 1 sentuhan.
4. Permainan bolavoli modern saat ini merupakan permainan yang cepat, sehingga pemain dalam melakukan tindakan harus bergerak cepat, sehingga pemain harus memiliki penguasaan teknik yang sempurna untuk meminimalisir timbulnya kesalahan-kesalahan teknik dasar dalam bolavoli.

5. Apabila penguasaan teknik dasar belum baik maka dalam penggunaan taktik dalam permainan tidak akan berjalan sesuai taktik yang diharapkan.

Berdasarkan aspek teknik dasar bolavoli yang harus dikuasai, dapat dibedakan meliputi :

1. *Service*

Service adalah salah satu teknik dasar yang digunakan untuk memulai suatu set atau pertandingan, pada awalnya digunakan untuk melayani lawan untuk melakukan penyerangan tetapi seiring dengan berkembangnya olahraga bolavoli, *service* digunakan untuk menyerang lawan, *service* yang baik dapat mengacaukan pertahanan lawan dan menyulitkan lawan untuk melakukan serangan. (M.E. Winarno, 2013 :38).



Gambar 2.1 Teknik Melakukan Gerakan *Service*

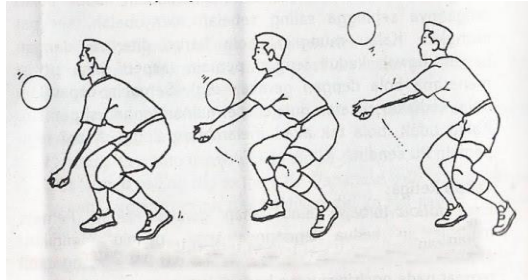
Sumber: Sunardi, 2015.

2. *Passing*

Passing adalah langkah awal untuk membangun suatu serangan kepada tim lawan dengan cara memberikan umpan bola (lambungan) kepada teman satu tim dengan teknik tertentu. (M.E. Winarno, 2013 :114). Terdapat dua macam *passing*: yaitu *passing* atas dan *passing* bawah.

a. *Passing* Bawah

Passing bawah adalah upaya seorang pemain bolavoli memainkan bola kepada teman satu regu menggunakan teknik tertentu, dengan perkenaan pada kedua lengan. (Wunarno, dkk, 2013:114).

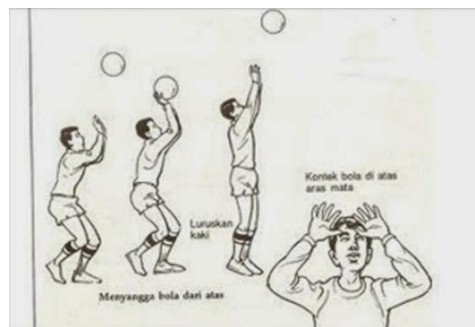


Gambar 2.2 Teknik Melakukan Gerakan *Passing* Bawah

Sumber: Sunardi, 2015.

b. *Passing* Atas

Passing atas adalah upaya seorang pemain bolavoli memainkan bola kepada teman satu regu menggunakan teknik tertentu, dengan perkenaan pada jari-jari tangan. (M.E. Winarno, 2013 :114).



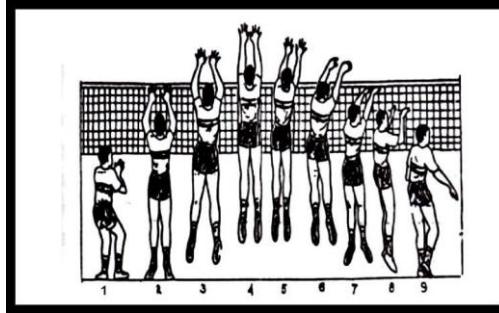
Gambar 2.3 Teknik Melakukan Gerakan *Passing* Atas

Sumber: Sunardi, 2015.

3. **Block**

Block merupakan upaya membendung serangan lawan (*spike*) di depan net dan *block* juga sebagai pertahanan pertama dari serangan lawan. Beberapa

hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *block* antara lain: sikap persiapan, perkenaan dengan bola, dan sikap akhir. (M.E. Winarno, 2013 :183)

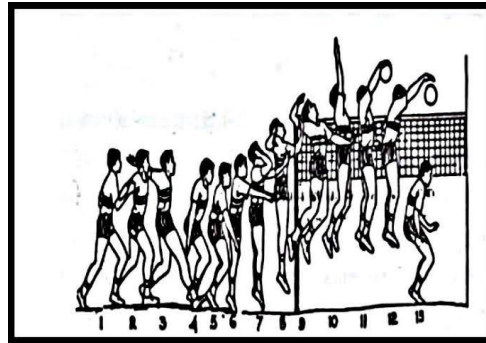


Gambar 2.4 Teknik Melakukan Gerakan *Block*

Sumber: Beutelstahl, 2009.

4. *Spike*

spike adalah merupakan teknik yang efektif dan efisien dalam permainan untuk menghasilkan point, apabila dengan memukul dengan keras jatuh di area lawan dan mematikan. (M.E. Winarno, 2013 : 158). Teknik dasar yang paling dominan digunakan untuk meraih pundi-pundi *point* pada saat permainan bolavoli dilakukan adalah teknik dasar *spike*. Teknik ini berfungsi sebagai teknik serangan untuk lawan, walaupun sebenarnya dalam permainan bolavoli modern yang berkembang pada saat ini bentuk serangan untuk mendapatkan pundi *point* dapat juga dilakukan dengan *service*, namun bentuk serangan yang paling dominan digunakan dalam permainan bolavoli adalah *smash* yang mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat.



Gambar 2.5 Teknik Melakukan Gerakan *Spike*
 Sumber: Beutelstahl, 2009.

Dari sekian banyak teknik dasar yang ada, *spike* merupakan teknik yang selalu digunakan untuk menyerang dan menghasilkan angka atau poin. Kalau hendak memenangkan pertandingan bolavoli, maka mau tidak mau mereka harus menguasai teknik *spike*, *spike* merupakan suatu keahlian yang esensial, cara yang termudah untuk memenangkan angka (Beutelstahl, 2009:24-25).

2.1.5. Faktor Keberhasilan Permainan Bola Voli

Dalam permainan bolavoli faktor yang menentukan keberhasilan suatu regu dalam pertandingan adalah taktik permainan bolavoli. Taktik adalah upaya untuk meraih kemenangan pada pertandingan yang dilakukan secara *fairplay*, sebuah tim akan sering mengalami kekalahan dalam pertandingan meskipun dalam susunan tim memiliki keunggulan fisik dan teknik, hal tersebut terjadi karena tim tersebut tidak memiliki taktik yang baik. Menurut Suharno (1973:46) taktik adalah suatu cara pola pikir atau siasat yang dilakukan pada saat bertanding untuk meraih kemenangan secara sportif, sedangkan apabila strategi merupakan suatu siasat yang direncanakan sebelum bertanding. Sedangkan menurut Beutelstahl (2009: 65) taktik memegang peranan penting dalam permainan bolavoli dimana kemampuan dan kecermatan masing-masing individu besar sekali sebagai penyerang maupun sebagai pemain bertahan, maka dengan

menggunakan taktik individu dan beregu sangat penting. Dari hasil pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa taktik dalam permainan bolavoli sangat penting untuk meraih kemenangan, dan taktik menyerang dan bertahan sama-sama penting. Dalam menghasilkan poin tidak hanya serangan tetapi defence (bertahan) juga harus diperhatikan. Dalam latihan dan pertandingan dituntut kemampuan untuk menguasai teknik, strategi dan taktik. Taktik memegang peranan yang penting dalam bolavoli, bolavoli merupakan cabang olahraga yang ditandai dengan peraturan-peraturannya yang begitu khas dan kukuh. Bolavoli juga merupakan sebuah permainan, dimana kemampuan dan kecermatan masing-masing individu besar sekali perannya atau sebagai penyerang maupun sebagai pemain yang mempertahankan diri. Dalam perkembangan bolavoli modern taktik dalam permainan bolavoli dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Taktik Menyerang (*Offensive*)

Taktik menyerang merupakan sebuah siasat untuk mempengaruhi pola permainan regu lawan untuk bertindak menurut regu yang menjalankan penyerangan (Ahmadi, 2007:42). Suatu prinsip taktik penyerangan dalam permainan bola voli adalah usaha. Untuk mematikan bola di lapangan lawan dengan jalan apa pun yang diperkenankan peraturran permainan.

2. Teknik Bertahan (*Defensive*)

Menurut Ahmadi (2007:42) Taktik pertahanan yaitu suatu tindakan melakukan pererakan yang pasif menerima serangan dari lawan secara seksama dengan harus tetap berprinsip terus bertahan maksimal kemudian melakukan serangan balik kepada lawan untuk meraih poin atau menunggu lawan membuat kesalahan sendiri. Sedangkan taktik menurut Beutelstahl (2009:30) mengatakan

bahwa hanya dengan Pertahanan yang kuat, pemain dapat mengimbangi pukulan-pukulan spike lawan.

Berdasarkan dari kedua taktik tersebut peneliti lebih tertarik untuk membahas taktik Penyerangan dalam permainan bolavoli pada teknik khusus *spike* bolavoli. Karena jika pemain hendak memenangkan pertandingan bolavoli, maka mau tidak mau pemain harus menguasai salah satu teknik menyerang yaitu *spike*. *Spike* merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki oleh setiap pemain penyerang, karena sebagai cara termudah untuk memenangkan angka (Beutelstahl, 2009).

2.1.6. Pengertian Teknik Khusus Penyerangan dalam Permainan Bolavoli

Dari sekian banyak teknik dasar yang ada, *spike* merupakan teknik yang selalu digunakan untuk menyerang dan menghasilkan angka atau poin. Menurut Agung Wahudi (2017 : 40) Menyerang atau *attack* lebih di kenal dengan *spike* atau *hit*, adalah salah satu keterampilan yang banyak disukai pemain karena dalam keterampilan memukul dalam permainan bolavoli ini sangat mengagumkan ini adalah keterampilan yang sangat sulit dimana pemain melompat di udara untuk memukul bola agar melewati net yang di halangi oleh block lawan. Menurut Agung Wahyudi (2017) Tujuan *spike* adalah memukul bola melewati atas net menuju ke arah tertentu dan jatuh ke area lawan.

Kalau pemain hendak memenangkan pertandingan bolavoli, maka mau tidak mau pemain harus menguasai *spike*. *Spike* merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki oleh setiap pemain penyerang, karena sebagai cara termudah untuk memenangkan angka (Beutelstahl, 2009). *Spike* merupakan bentuk serangan yang paling banyak digunakan untuk menyerang dalam upaya

memperoleh nilai suatu tim dalam permainan voli. Sebagaimana di kemukakan oleh Beutelstahl (2009:25) bahwa untuk menjadi seorang *spiker* harus mempunyai kelincahan dan memiliki lompatan yang baik dan mampu memukul bola dengan *power* yang kuat, pemain yang memiliki keahlian tersebut dapat digolongkan pemain penyerang yang baik. Sedangkan menurut Aip Syarifuddin(1997 : 58) *spike* adalah gerakan memukul bola dengan kuat dan keras serta jalannya bola cepat, tajam dan menukik serta sulit diterima oleh lawan apabila pukulan itu dilakukan dengan cepat dan tepat. Untuk melakukan spike cepat dan tajam pemain akan melakukan pukulan dengan putaran *top spin*. Menurut (Janah, 2015) bahwa teknik bola *top spin* memiliki kelebihan bola bergerak dan jatuh dengan cepat, hal tersebut dikarenakan bola memiliki putaran penuh dan hasil lecutan dari perelanan pukulan pemain. Pemain yang pandai melakukan spike harus memiliki kelincahan, daya ledak, timing yang tepat dan mempunyai kemampuan yang sempurna. Menurut (Kristiawan, 2016) dalam melakukan teknik *spike* ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara atlet yang mempunyai koordinasi tinggi dan koordinasi rendah terhadap hasil *spike*.

Jenis-jenis keterampilan memukul dalam keterampilan teknik menyerang adalah menyerang dari barisan depan dan menyerang dari barisan belakang, dengan jenis bola lambungan dari pengumpan adalah bola lambungan tinggi, bola lambungn sedang, dan bola lambungan pendek. Elemen yang paling penting ketika melakukan serangan adalah *timing* yang tepat. Bagi pemula biasanya terlalu bernafsu untuk melakukan serangan sehingga mereka memuai pendekatannya terlalu dini. Pemain harus harus berkomunikasi dengan pengumpan dan melihat kemudian mengikuti umpannya sampai titik tertinggi dari lintasannya sebelum memulai pendekatan (M.E. Winarno, 2013:116).

Terdaapat tiga metode penyerangan yang sangat efektif, yaitu *tip*, *spike* pelan dan *spike* keras. Dalam menghasilkan poin tidak hanya serangan tetapi *defence* (bertahan) juga harus diperhatikan. Untuk menghasilkan poin ada beberapa macam teknik menyerang dalam olahraga bolavoli yaitu seperti yang dikemukakan Dieter Beutelstahl (2008, hlm. 25) untuk mendapatkan point dalam permainan bolavoli, ada beberapa macam bentuk serangan dalam bolavoli yaitu: "(1) *spike* depan, (2) *spike* depan dengan putaran *spin*, (3) *spike* dari pergelangan tangan, dan (4) *spike* pura-pura". Dalam permainan bolavoli tidak hanya 4 teknik serangan yang digunakan untuk mendapatkan poin tetapi masih banyak serangan atau *spike* yang digunakan seperti yang dikemukakan M.E. Winarno, (2013:116) beberapa jenis *spike* dalam permainan bolavoli meliputi :

a. *Spike* Normal

Menurut Roesdiyanto (1992) "*Open spike* dilakukan dengan melakukan pukulan dengan melambungkan bola cukup tinggi yaitu lebih dari 3 meter dan bolanya dalam keadaan tenang". Usahakan bola selama menempuh lintasannya berjarak 20-30 cm dari net. Jarak bola jatuh berada di sekitar daerah yang letaknya sejauh setengah jarak dari yang diukur di tempat *set-upper* berdiri sampai kepada titik proyeksi ditempat permulaan *spiker* mengambil awalan.

b. *Spike* Semi

Menurut Roesdiyanto (1992) Teknik ini dilakukan seperti pada saat melakukan *spike* normal. Yang membedakannya adalah perkenaan bola dan tinggi umpan bola, pada awalan teknik *spike* normal pemain bererak terlebih dahulu sebelum bola sampai ke *setter*, umpan yang diberikan tidak lebih dari 50cm dan tidak lebih dari 200cm diatas net.

c. *Spike* Pull (*Quick Spike*)

Menurut Sugiono (1997) teknik *quick spike* digunakan untuk mengembangkan permainan cepat dalam melakukan variasi-variasi serangan ke daerah lawan. Roesdiyanto (1992) mengungkapkan teknik *quick spike* digunakan untuk bermain cepat dan untuk variasi-variasi serangan. Bila regu telah menguasai teknik *quick spike* ini dapat menerapkan di dalam pertandingan seni gerak dan mutu permainan kelihatan lebih enak untuk dilihat. Apabila teknik *quick spike* telah dikuasai oleh suatu regu dan diterapkan dalam suatu pertandingan, maka gerakan gerakan yang dilakukan dalam permainan lebih variatif dan menarik serta permainan bisa dikategorikan permainan tingkat tinggi.

Menurut Agung Wahyudi (2017) dalam permainan bolavoli ada 3 cara melakukan teknik *spike*, meliputi :

a. Spike Tip

Merupakan pukulan menggunakan ujung pada jari tangan, sedikit di depan bahu dengan tangan lurus terentang. Sentuh bola dengan sedikit di bawah bagian belakang tengah. Arahkan bola sedikit ke atas untuk melewati *block*, tetapi tetap dapat jatuh dengan cepat ke lantai. Mendaratlah kembali kelantai dengan kedua kaki.

b. Spike Pelan

Dalam melakukan spike pelan, pukul bola pada bagian belakang tengah bola menggunakan telapak tangan yang terbuka. Tekuk pergelangan tangan tetap dan gulung jemari pada bagian atas bola, lakukan *top-spin* yang menyebabkan bola jatuh. Mendaratlah kembali ke lantai dengan kedua kaki.

c. Spike Keras

Pukul bola pada bagian tengah bola telapak tangan yang terbuka. Pada saat memukul, jaga pergelangan tangan tetap lurus dan jatuhkan lengan kearah

pinggang. Menekuk pergelangan tangan yang menghasilkan *top-spin* akan membuat bola jatuh dengan cepat ke lantai. Mendaratlah kembali ke lantai dengan kedua kaki.

Ketiga metode menyerang ini dapat digunakan pada jenis-jenis serangan baik *open*, *medium* dan *quick*, berikut tahapan melakukan gerakan *spike open*, *medium* dan *quick* :

1) Tahapan Gerakan Memukul Dengan Lambungan Bola Tinggi

a. Tahap Persiapan

1. Mulailah mendekat ketika hasil lontaran bola telah mencapai setengah dari perjalanannya
2. Dua langkah terakhir adalah langkah kanan dan langkah kiri pendek atau melangkah untuk meloncat
3. Ayunkan kedua lengan ke belakang sampai setinggi pinggang
4. Bertumpu pada tumit
5. Pindahkan berat badan
6. Ayunkan lengan ke depan atas

b. Tahap Pelaksanaan

1. Pukul bola sesuai metode penyerangan yang di pilih (*tip*, pelan atau keras)
2. Pukul bola tepat di depan bahu pemukul
3. Pukul bola dengan telapak tangan yang terbuka
4. Pukul bola dan tekukkan pergelangan tangan

c. Tahap Gerakan Lanjutan

1. Mata mengawasi bola ketika memukul
2. Kembali ke lantai

3. Tekukkan lutut untuk merendam tenaga

4. Jatuhkan tangan ke pinggul

2) Tahapan Gerak Memukul Dengan Lambungan Bola Sedang

a. Tahap Persiapan

1. Mulailah mendekat ketika hasil lontaran bola telah mencapai setengah dari perjalanannya

2. Dua langkah terakhir adalah langkah kanan dan langkah kiri pendek atau melangkah untuk meloncat

3. Ayunkan kedua lengan ke belakang sampai setinggi pinggang

4. Bertumpu pada tumit

5. Pindahkan berat badan

6. Ayunkan lengan ke depan atas

b. Tahap Pelaksanaan

1. Pukul bola sesuai metode penyerangan yang di pilih (*tip*,pelan atau keras)

2. Pukul bola tepat di depan bahu pemukul

3. Pukul bola dengan telapak tangan yang terbuka

4. Pukul bola dan tekukkan pergelangan tangan

c. Tahap Gerakan Lanjutan

1. Mata mengawasi bola ketika memukul

2. Kembali ke lantai

3. Tekukkan lutut untuk merendam tenaga

4. Jatuhkan tangan ke pinggul

3) Tahapan Gerak Memukul Dengan Lambungan Bola Pendek/Cepat

a. Tahap Persiapan

1. Mulailah mendekat dan meloncat nersamaan dengan bola dilontarkan
 2. Ayunkan kedua lengan ke belakang sapai setinggi pinggang
 3. Bertumpu pada tumit
 4. Pindahkan berat badan
 5. Ayunkan lengan ke depan atas
- b. Tahap Pelaksanaan
1. Pukul bola sesuai metode penyerangan yang di pilih (*tip*, pelan atau keras)
 2. Pukul bola tepat di depan bahu pemukul
 3. Pukul bola dengan telapak tangan terbuka
 4. Pukul bola dan tekukkan pergelangan tangan
- c. Tahap Gerakan Lanjutan
1. Mata mengawasi bola ketika memukul
 2. Kembali ke lantai
 3. Tekukkan lutut untuk meragam tenaga
 4. Jatuhkan tangan ke pinggul

2.1.7. Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Spike*

Spike adalah merupakan teknik yang efektif dan efisien dalam permainan untuk menghasilkan point, apabila dengan memukul dengan keras jatuh di area lawan dan mematikan. (M.E. Winarno, 2013 : 158). Kelebihan menggunakan teknik *spike* apabila dilakukan dengan cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang bertujuan mematikan permainan lawan sehingga sangat efektif dan efisien dalam menghasilkan point.

Tetapi hal tersebut dapat menjadi kelemahan bagi suatu tim apabila dalam sebuah pertandingan sebuah tim tidak memperhatikan dalam penggunaan *spike*, sebuah tim ingin menyerang dengan menggunakan intensitas dan kemampuan *spike* yang tinggi namun tanpa melihat sebuah kapasitas dan kemampuan yang dimiliki yang dimana justru akan lebih sering terjadi bola mati sendiri (tidak efektif).

Kelebihan dan kekurangan teknik *spike* berdasarkan jenis *spike* dalam permainan bolavoli meliputi :

a. *Spike Open*

Kelebihan : Memiliki lambungan bola yang tinggi, dengan demikian membuat seorang *spiker* memiliki area target pukulan yang mudah dan luas area serangannya pada *spike* ini dapat mengarahkan ke posisi 1, posisi 6, posisi 5 dan posisi 4, juga lebih mudah jika ingin melakukan *touch ball*..

Kelemahan: Umpan jenis open memiliki karakteristik bola tinggi dimana hal tersebut mudah diantisipasi oleh lawan untuk melakukan *block* lawan sehingga *spike* bola open bisa diredam dan menjadikan *rally* bahkan bisa digagalkan,

b. *Spike Semi*

Kelebihan : *spike* semi ini dilakukan dengan bola yang cepat dan tidak terlalu tinggi dan pada saat melakukan variasi serangan melalui *spike* semi ini bola kurang lebih dari 1 meter diatas net dan lintasannya tidak terlalu panjang, sehingga lawan akan sulit melakukan *block*.

Kelemahan : Apabila tidak dilakukan dengan kordinasi yang baik antara *spiker* dan *setter* maka serangan tidak akan berjalan baik, bahkan hanya akan menyulitkan tim dan tidak efektif dalam menghasilkan angka.

c. *Spike Pull (Quick Spike)*

Kelebihan : lawan sering sekali terkecoh pergerakan *spiker* yang meloncat dan memukul bola lebih cepat sehingga lawan terlambat untuk meloncat naik dalam upaya membendung bola, sehingga membuat *spike quick (pull)* sangat efektif digunakan untuk memperoleh nilai dalam permainan bola voli.

Kelemahan: Harus didukung dengan penerimaan bola pertama yang baik, apabila penerimaan bola pertama kurang baik dan jika *setter* tetap ingin memberikan umpan *quick* kepada *spiker*, kemungkinan untuk melakukan umpan jenis ini akan sulit sehingga serangan yang dilakukan akan kurang efektif karena seorang *spiker* hanya akan melewatkan bola ke area lawan.

2.1.8. Pola/Taktik Penyerangan

Dalam permainan bolavoli tentu memiliki tujuan untuk memenangkan sebuah pertandingan, dengan hal tersebut tertuang dalam permainan bolavoli yang memiliki sebuah faktor keberhasilan untuk memenangkan suatu pertandingan, faktor yang menentukan keberhasilan suatu regu dalam permainan adalah strategi atau taktik permainan bolavoli. Taktik penyerangan dalam permainan bolavoli adalah suatu hal yang paling disukai oleh pemain atau atlet, tentu saja penyerangan ini dimulai dari *service*, jadi serangan pertama dalam permainan bolavoli adalah *service*. Menurut Suharno (1991: 75) taktik penyerangan usaha untuk mematikan bola di lapangan lawan dengan jalan apapun yang diperkenankan peraturan permainan dan peraturan pertandingan. Ada beberapa macam pola penyerangan dalam permainan bolavoli, diantaranya: penyerangan dengan dua *spike* di posisi depan, dan tiga penyerang di depan.

Walaupun pada umumnya seluruh pemain disemua posisi bisa melakukan penyerangan dengan aturannya. Menurut Ahmadi (2007: 46) ada beberapa tipe

pemain penyerang atau spesialisasi *spiker* dalam permainan bolavoli, diantaranya. (1) tipe *spiker ace (open spiker)* memiliki peran khusus yaitu dia memiliki spesialisasi serangan untuk bola-bola tinggi. (2) tipe *quick spiker* (bola cepat) memiliki peran khusus melakukan *spike* bola-bola cepat atau pendek. (3) *allround* (serba bisa) adalah tipe *spiker* memiliki spesialisasi melakukan *spike* bola sedang.

Dalam sebuah tim jika akan menerapkan sebuah strategi tentunya ada hubungan antara kemampuan pelatih dalam menjalankan kinerja pemain dalam permainan. Atlet yang memiliki hubungan baik dengan pelatih maka seorang pemain akan mendapatkan dukungan persepsi positif dan merasa nyaman dalam bermain (Jenny Indra Sabilla, 2017). Sedangkan menurut (Mohammadzade, 2012) bahwa performa atlet akan meningkat secara signifikan pada saat saat bermain dengan adanya dukungan dan motivasi yang diberikan. Sebagai pelatih, kita juga harus mempertimbangkan penggunaan keterampilan *spike* dalam permainan untuk merancang praktik kita. menyajikan persentase penggunaan dalam permainan keterampilan yang berbeda, pemanfaatannya dalam praktik harus dipertimbangkan dengan cara untuk menghormati proporsi penggunaan keterampilan yang berbeda dalam praktik dan untuk merancang "situasi seperti permainan" (Palao et al., 2004). Aspek lain yang perlu dipertimbangkan untuk desain latihan adalah rasio keberhasilan dan rasio kesalahan, menemukan kesalahan keterampilan berkurang sehubungan dengan tingkat tim. Perbedaan-perbedaan ini secara statistik signifikan dalam kinerja lonjakan tim tingkat 1. Blok sukses meningkat dengan level, dan peningkatan ini signifikan untuk level 1. keberhasilan penerimaan, *spike*, blok, dan menggali peningkatan dalam kaitannya dengan ke level, dan

peningkatan ini signifikan dalam lonjakan level 1. Hasil ini menetapkan tujuan untuk mengontrol aksi pemain dalam praktik dan kompetisi dan latihan desain dengan "situasi seperti permainan". Tetapi penting bahwa ketika kita melakukannya, kita mempertimbangkan koefisien kinerja keterampilan,

Palao, J. M., Santos, J. A., & Ureña, A. membedakan antara opsi dan aksi sebagai level untuk mengkategorikan kinerja. 1) Kesalahan (0). Aksi gagal atau aksi yang tidak memungkinkan opsi untuk melanjutkan (menunjuk untuk lawan). 2) Opsi serangan lawan maksimum atau opsi Tanpa serangan (1). Tindakan mudah dilewati atau dipertahankan dan memungkinkan lawan untuk menyerang atau menyerang balik jika tim lawan mendapatkan penguasaan bola (opsi serangan lawan maksimum); atau, bola dipertahankan tetapi tidak dapat diserang, mereka hanya mengoper bola, dalam hal tim yang dianalisis mendapatkan bola (Tidak ada opsi serangan). 3) Opsi serangan terbatas lawan atau opsi serangan terbatas tim (2). Tindakan disahkan atau dipertahankan dan lawan melakukan serangan balik dengan beberapa opsi serangan, dalam hal tim lawan mendapat penguasaan bola (opsi serangan lawan); atau, tindakan disahkan atau dipertahankan dan tim melakukan serangan balik dengan beberapa opsi serangan, dalam hal tim yang dianalisis mendapatkan bola (opsi serangan tim). 4) Tidak ada opsi serangan lawan atau Opsi serangan tim maksimum (3). Aksi dilewati atau dipertahankan tetapi lawan tidak bisa menyerang, mereka hanya mengoper bola, dalam hal tim lawan mendapat penguasaan bola (Tidak ada opsi serangan lawan) atau tindakan disahkan atau dipertahankan dan tim melakukan serangan balik dengan semua opsi serangan, jika tim yang dianalisa mendapat bola (opsi serangan tim maksimum). 5) Poin (4). Tindakan itu sukses.

2.1.9. Bola Voli menuju Prestasi

Kunci keberhasilan Atlet adalah hasil konvergensi antara atlet berbakat dan proses pembinaan yang benar dengan perbandingan sumbangan atlet 60% dan proses pembinaan 40%. Pembinaan prestasi merupakan suatu tindakan yang direncanakan dan dilakukan secara maksimal untuk mencapai prestasi yang tinggi (Jurnal IPTEK Kementerian Pemuda Dan Olahraga, 2010:163). Menurut (Setiakarnawijaya, 2019) sistem pembinaan bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM (atlet dan pelatih) untuk mendapatkan kemampuan yang maksimal untuk meningkatkan dan meraih prestasi yang tinggi. Sedangkan menurut (Hasanah, 2016) atlet yang mendapatkan pembinaan yang tepat pada usia dini akan mendapatkan integrasi dan prestasi yang tinggi sesuai dengan pertumbuhan.

Menurut (Rumini, 2015) bahwa pendanaan dan sarana prasarana yang memadai akan menjadi faktor penunjang dan berpengaruh dalam mencapai prestasi yang optimal. Kualitas pelatih, faktor pendukung seperti sarana dan prasarana, faktor profesionalisme pengelolaan menjadikan pembinaan olahraga harus dipegang oleh orang-orang yang memiliki kompetensi dan pembinaan olahraga secara ilmiah sudah seharusnya menjadi landasan dalam proses pembibitan dan pembinaan atlet dari suatu program untuk mencapai prestasi maksimal (Rangkasbitung & Berolahraga, 2015)

Bolavoli adalah olahraga yang menuntut anggota fisik yang mencakup perubahan posisi tubuh yang sangat cepat baik dalam hal ruang maupun posisi timbal balik dari segmen tubuh (melompat, teknik naik ke lantai, perubahan arah yang cepat) (Miskin et al., 2010). Menurut M. Yunus (1992:61) yang dikutip oleh (Verawati, 2011) menyatakan bahwa untuk menuju keberhasilan

atlet khususnya pemain bolavoli, meliputi beberapa unsur-unsur yaitu : Aspek fisik, aspek teknik, aspek taktik, aspek kematangan mental, aspek kerjasama dan kekompakan, dan aspek pengalaman bertanding.

1. Aspek fisik

Menurut morfologi, motor *fitness* terdiri dari dua patah kata yaitu *motor* dan *fitness*. Poerwadarmita (1994:655) memberikan pengertian bahwa "*motor* yaitu alat untuk mengadakan kekuatan penggerak". Sedang pengertian *fitness* (1994:28) yaitu " kesegaran, keadaan kenyamanan". Dengan demikian pengertian *motor fitness* yaitu keadaan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan yang menggunakan kekuatan gerakan tetapi fisiknya masih berada dalam keadaan kesegaran. *Motor fitness* merupakan suatu fase yang lebih terbatas dari *motor ability*, dengan menitik beratkan kapasitas untuk bekerja keras. Karena melakukan pekerjaan berat pun dapat dilakukan dengan baik bila ditunjang oleh aspek-aspek *motor fitness* yang baik. Sebagaimana Sajoto (1993:16-18) yang dikutip oleh (Caloyeras et al., 2014) menyebutkan sebagai berikut: Aspek-aspek *motor fitness* yaitu:

- a) *Strength* (kekuatan) adalah kemampuan seseorang dalam penguasaan ototnya sewaktu menerima beban waku bekerja.
- b) *Power* (daya ledak) adalah komponen tubuh seseorang yang mampu menggunakan kekuatan tertkuatnya dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.
- c) *Speed* (kecepatan) adalah kemampuan seseorang dalam mengerjakan erakan berkelanjutan dalam bentuk yang sama dengan waktu yang singkat.

- d) *Flexibility* (daya lentur) adalah kemampuan seseorang dalam mengatur fleksibilitas persendian dalam tubuh yang dapat digunakan dalam penguluran tubuh yang luas.
- e) *Agility* (kelincahan) adalah kemampuan dalam koordinasi gerak merubah posisi yang baik dengan kecepatan tinggi.
- f) *Coordination* (koordinasi) merupakan kemampuan menggabungkan system saraf gerak yang terpisah dengan merubahnya menjadi suatu pola gerak yang efisien. Dengan kata lain semakin kompleks suatu gerakan, maka makin tinggi tingkat koordinasinya. Dengan memiliki komponen biomotor koordinasi yang baik, maka akan dapat melaksanakan gerakan secara efektif dan efisien.
- g) *Balance* (keseimbangan) adalah kemampuan seseorang mengendalikan syaraf-syaraf otot.
- h) *Accuracy* (ketepatan) dalam kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan-gerakan bebas terhadap suatu sasaran.
- i) *Reaction* (reaksi) adalah kemampuan seseorang untuk bertindak secepatnya untuk menanggapi suatu rangsangan yang ditimbulkan lewat indra, syaraf atau felling.
- j) *Stamina* adalah kemampuan mengatur tenaga untuk menghadapi aktivitas dengan intensitas yang tinggi untuk melawan kelelahan pada batas waktu tertentu.

2. Aspek Teknik

Teknik adalah suatu proses melahirkan dan pembuktian dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang

permainan bola voli. Dalam mencapai prestasi bola voli, teknik ini erat hubungannya dengan kemampuan gerak, kondisi fisik, taktik, dan mental. Teknik dasar bolavoli harus benar-benar dikuasai terlebih dahulu guna dapat mengembangkan mutu prestasi permainan bolavoli.

Teknik keterampilan menurut Cecile Reynaud (2011:23) yang dikutip dari Agung Wahyudi (Model Development of Volleyball Thrower) ada dua macam teknik yang ada, meliputi : Teknik serangan yang meliputi *service*, *passing*, dan *spike*, kemudian yang kedua keterampilan teknik bertahan yang meliputi *block* dan *diffend*. Berbagai keterampilan teknik dasar harus dipelajari dan dikuasai untuk dapat melakukan sesuai dengan prinsip teknis bolavoli. Melalui latihan yang panjang dan terus-menerus, atlet bolavoli belajar, menguasai dan meningkatkan keterampilan gerak *servis*, *passing*, *set-up*, *spike*, dan *block* diperlukan dalam taktik dan menyerang permainan olahraga bolavoli.

3. Aspek Taktik

Taktik adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai kemenangan dalam suatu perlombaan atau pertandingan baik secara perorangan, kelompok, ataupun tim. Hakikat taktik adalah menyusun siasat dan melakukan suatu usaha dengan menggunakan akal pikiran yang berdasarkan pada kondisi fisik dan kemampuan teknik yang sudah dimiliki, serta mempertimbangkan kemampuan dan kelemahan-kelemahan lawan untuk melakukan tindakan-tindakan yang sesuai dengan peraturan yang berlaku agar dapat mencapai kemenangan dalam bertanding. Hakikat

bertaktik ialah mempergunakan daya pikir dan bersikap kreatif serta improvisasi untuk menentukan alternatif pemecahan masalah yang efektif, efisien, dan produktif dalam rangka mencari kemenangan dalam bertanding M. Yunus, (1992 :136). Faktor penentu baik tidaknya taktik :

- a) Strategi yang direncanakan sebelum pertandingan.
- b) Kemampuan akal, daya pikir dan kreatifitas atlet.
- c) Kemampuan fisik, teknik dan sikap mental atlet.
- d) Kemampuan mengatasi segala sesuatu yang dihadapi atau kemampuan daya adaptasi terhadap lingkungan.
- e) Kemampuan penguasaan sistem-sistem, pola-pola dan tipe-tipe pertandingan olahraga.

Menurut munasifah (2008: 34-37) taktik dalam permainan bolavoli dibagi menjadi 2 yaitu taktik menyerang (*offensif*) dan taktik bertahan (*defensive*).

A. Taktik Menyerang (*Offensive*)

Setelah teknik dasar sudah memahami dan menguasai dengan baik maka hasil latihan yang ingin dicapai dapat diukur melalui setiap pertandingan. Taktik yang digunakan dalam menyerang harus bervariasi jika ingin di capai karena dengan siasat tersebut dapat merusak pertahanan lawan khususnya pukulan yang tajam dan langsung jatuh di area lawa, disamping itu komponen pendukung lainnya memenangkan pertandingan adalah *teamwork*, daya juang yang tinggi dalam bertanding, dan memiliki stamina yang prima. Semua itu berkat latihan

yang berencana, tekun dan ulet serta berat dan melelahkan tetapi tetap dijalankan dengan penuh semangat mengikuti semua petunjuk yang diberikan pelatih.

B. Taktik Bertahan (*Defensive*)

Taktik bertahan harus benar-benar ditanamkan dengan baik kepada setiap pemain pemula karena :

- a. Taktik bertahan paling tidak disenangi hampir oleh semua pemain
- b. Taktik bertahan menandakan kelemahan suatu regu yang sedang melakukan pertandingan
- c. Taktik bertahan merupakan titik awal untuk mengadakan serangan terhadap tim lawan. Taktik dalam bertahan dapat `dibagi menjadi 2 macam yaitu bertahan penerimaan bola pertama terhadap servis lawan dan bertahan dalam menerima serangan *spike* lawan.

4. Aspek Kondisi Fisik

Aspek kondisi fisik merupakan sebuah unsur dasar pendukung bagi aspek-aspek seperti teknik, taktik dan mental. Dalam latihan maupun pertandingan aspek kondisi fisik sangat mempengaruhi aktivitas atlet, sehingga pemain dituntut memiliki kondisi fisik yang baik guna mencapai performa yang yang maksimal (Ismoko & Sukoco, 2013).

5. Kematangan Mental

Menurut M. Yunus (1992 :168), mental adalah keseluruhan struktur dan proses kejiwaan yang terorganisasi, baik didasari maupun tidak disadari. Kematangan mental harus dimiliki seorang pemain, hal itu sangatlah penting karena tanpa kematangan mental yang ada pada pemain maka proses ketrampilan maupun pencapaian tingkat prestasi tidak

akan berjalan dengan baik. Menurut M. Yunus (1992 :170) kematangan mental dapat terbentuk dengan 7 sasaran program latihan :

- a) Mengontrol perhatian : hal ini perlu untuk dapat mengkonsentrasikan kemampuan dan perhatian pada titik tertentu atau menurut sesuatu yang harus dikerjakan.
- b) Mengontrol emosi : menguasai perasaan marah, benci, kegembiraan, *nervous* dan sebagainya sehingga dapat menguasai ketenangan dan bermain dengan tenang.
- c) “*Energization*” dimaksudkan untuk dapat mengembalikan kekuatan sesudah bermain “ *all out*” sehingga pemain dapat mengerahkan kekuatannya seperti biasa.
- d) “*Body Awareness*” dengan perasaan *body awareness*, atlet akan lebih memahami dan menyadari keadaan tubuhnya, dapat melokalisasi ketegangan dalam tubuhnya.
- e) Mengembangkan percaya diri: faktor yang sangat menentukan dalam penampilan puncak atlet adalah kepercayaan dari dirinya sendiri. Dengan percaya diri, atlet akan bermain dengan baik dan mencapai hasil yang lebih baik.
- f) Membuat faktor perencanaan di bawah sadar : badan adalah seluruh dari apa yang kita inginkan dengan menggunakan “*mental imagery*” sebagai salah satu cara latihan mental, maka apa yang dipikirkan atau dibayangkan akan dapat dilakukan.

Adapun pembinaan mental itu ada 3 tahapan, yaitu :

- a) Tahap sasaran, pada tahap ini latihan mental diarahkan pada pra kondisi persiapan mental menghadapi beban latihan pada *stress* fisik

yang berat.

- b) Tahap kompetisi, pada tahap ini sasaran utama pembinaan mental terarah pada kesiapan menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam situasi kompetisi, ketegangan dalam menghadapi lawan saat pertandingan.
- c) Tahap transisi, pada tahap ini adalah masa istirahat aktif dimana beban latihan diturunkan sampai pada *level* yang lebih rendah untuk memulihkan kesegaran fisik maupun mental setelah mendapatkan stress berat selama kompetisi.

6. Kerjasama dan Kekompakan

Dalam suatu proses pembinaan prestasi olahraga, kerjasama antara pengurus, pelatih, atlet maupun masyarakat yang harus terjalin dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kekompakan antar personil menjadikan proses pembinaan berhasil pada tujuan yang akan dicapai.

7. Pengalaman dalam Bertanding

Seseorang atlet yang sudah memiliki jam terbang yang tinggi dalam bertanding akan banyak sekali pengalaman, dimana pengalaman itu akan membuat percaya diri bagi si atlet dalam pertandingan-pertandingan berikutnya, sehingga hal itu akan mendukung dari perkembangan keterampilan dan mental bertandingnya pada masa yang akan datang dikutip oleh (Verawati, 2011).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Posisi yang paling sering digunakan untuk menyerang pada tim bolavoli putra Indonesia adalah posisi depan dengan 105 kali melakukan, dengan tingkat keberhasilan *spike* 67,62%. dan tim bolavoli putri Indonesia adalah posisi depan dengan 144 kali melakukan, dengan tingkat keberhasilan *spike* 61,46%. Sedangkan pada tim bolavoli putra Malaysia adalah posisi depan dengan 146 kali melakukan, dengan tingkat keberhasilan *spike* 59,93% dan tim bolavoli putri Malaysia adalah posisi depan dengan 138 kali melakukan, dengan tingkat keberhasilan *spike* 53,99%.
2. Daerah yang paling sering diserang oleh tim bolavoli putra Indonesia adalah posisi 1 dengan 80 kali melakukan dengan tingkat keberhasilan *spike* sebesar 70% dan tim bolavoli putri Indonesia adalah posisi 6 dengan 105 kali melakukan dengan tingkat keberhasilan *spike* sebesar 57,62%., sedangkan pada tim bolavoli putra Malaysia adalah posisi 5 dengan 91 kali melakukan dengan tingkat keberhasilan *spike* sebesar 60.44% dan tim bolavoli putri Malaysia adalah posisi 6 dengan 100 kali melakukan dengan tingkat keberhasilan *spike* sebesar 45.50%.
3. Jenis *spike* yang paling efektif digunakan untuk menyerang oleh tim bolavoli putra Indonesia adalah *spike* posisi tengah dengan 53 kali melakukan

(38 point, 15 kali *rally*, 4 kali gagal) dengan persentase 78,30% dan tim bolavoli putri Indonesia adalah *spike* posisi tengah dengan 52 kali melakukan (25 point, 20 kali *rally*, 7 kali gagal) dengan persentase 67,31%., sedangkan pada tim bolavoli putra Malaysia adalah *spike* posisi tengah dengan 41 kali melakukan (20 point, 14 kali *rally*, 7 kali gagal) dengan peresentase 65,85% dan tim bolavoli putri Malaysia adalah *spike* belakang dengan 41 kali melakukan (14 point, 18 kali *rally*, 6 kali gagal) dengan persentase 60,53%.

5.2 Saran

1. Kepada pelatih bolavoli disarankan untuk melatih serangan pukulan *back attack* secara aktif dan intensif, karena berdasarkan data yang diperoleh menyerang dari posisi ini memiliki persentase yang rendah dan dapat dikatakan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Dengan demikian setelah berlatih diharapkan pemain dapat melakukan serangan *spike back attack* dengan baik dalam pertandingan.
2. Kepada pembina atlet bolavoli harus mengikuti perkembangan bolavoli modern pada saat ini, yaitu bermain dengan pola serangan dalam bentuk jenis bola-bola cepat atau dalam bentuk variasi serangan dalam melakukan ketrampilan teknik *spike*, karena berdasarkan data yang diperoleh bahwa dengan menggunakan pola serangan dalam bentuk jenis bola-bola cepat atau dalam bentuk variasi serangan bola medium akan lebih efektif dalam memperoleh point.
3. Kepada pemain bolavoli disarankan untuk melatih arah serangan ke posisi 2, posisi 3 dan posisi 4 atau posisi di area depan garis serang, karena berdasarkan data yang diperoleh untuk melakukan *spike* ke arah posisi

tersebut memiliki persentase yang rendah. Sehingga perlu ditingkatkan dalam melatih arah pukulan untuk menjadikan hasil pukulan *spike* yang efektif.

4. Bagi pemain pemula bolavoli lebih meningkatkan kemampuan menguasai teknik gerakan *quick spike (pull)*, karena raihan angka yang didapat lebih tinggi dan memiliki tingkat kegagalan yang rendah pada saat pertandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. Z. (2016). Hubungan Antara Power Tungkai, Koordinasi Matatangan, Dan Rasa Percaya Diri Dengan Hasil Keterampilan Open Spike Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Unsik*, 4(1), 78–90.
- Agusta Husni. 1993. *Pintar Olahraga*. Jakarta: CV. Mawar Gempita.
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga BolaVoli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Al Mudra, M. (2015). Hubungan Malaysia dan Indonesia: Dari Saudara Serumpun ke `Smart Partnership. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 4(4), 112–1228.
- Ambalavanan, D., & Yee, N. M. (2009). IMAHO (INDONESIA MALAYSIA IN HARMONY): STRATEGI CERDAS ALA MAHASISWA KESEHATAN DALAM MEMBANGUN KERUKUNAN RUMPUN. *Jurnal Komunikasi Masa*, 2(1), 97–111.
- Andibowo, T. (2018). Pengaruh Latihan Standing Servis dan jumping Servis Terhadap Kemampuan Servis Atas Bola Voli ((Study Eksperimen pada Atlit Bola Voli Jatisono Putra Tahun 2017). *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 4(2), 35–49.
- Arena. 2007. *Sekolah Sukan Bukit Jalil*, jilid 12. Kuala Lumpur
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Peneliti; Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, Y. (2017). Pengaruh Metode Drill dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini (Studi Eksperimen Pada Siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tangah Kota Padang). *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 1–16.
- Barghchi, M., Omar, D. B., Aman, M. S., Kazemian, S., & Huat, B. B. K. (2010). Exploratory research on sports facilities construction in Malaysia. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 4(10), 5326–5331.
- Beutelstahl, D. 2009. *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung: C.V. Pioner Jaya
- Bonnie Robinson. 1997. *Bola Voli*. Semarang: Dahara Prize.
- Caloyeras, J. P., Liu, H., Exum, E., Broderick, M., & Mattke, S. (2014). Managing manifest diseases, but not health risks, saved pepsico money over seven years. *Health Affairs*, 33(1), 124–131.
<https://doi.org/10.1377/hlthaff.2013.0625>

- Claas Kuhlmann, Karen Roemer, T. L. M. (2013). Aspects Of A Three Dimensional Motion Analysis Of The Volleyball Spike In High Level Competition. *ISBS Symposium*, 2(1), 47–50.
- Cholik, Toho,dkk. 1996/1997. *Pendidikan Jasmani*. Depdikbud. Jakarta
- Dieteer Beuletstahi. 1986. *Belajar Bermain Volley*. Bandung: CV. Pioner jaya.
- Effendi, A. (2015). Hubungan Latihan Kekuatan Otot Lengan Dan Panjang Lengan Terhadap Kemampuan Service Atas Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 44–55.
- Elumalai, G. (2015). Sports culture one student one sport policy in malaysia. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(11), 1–5.
- Ervionita, N. (2012). Efektivitas Hasil Smash Pada Kejuaraan Liga Bola Voli Seri Vi Se-Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 1–7.
- FIK, 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Semarang. UNNES
- Fazlullah, Z. (2015). Hubungan motor Fitness dengan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Jurnal Sport Pedagogy*, 5(1), 32–35.
- Giriwijoyo, Y.S. Santoso. 2005. *Manusia dan olahraga* Bandung: ITB
- Hasnah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.
- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek Aspek Psikologi Dalam Coaching*. Jakarta: CV.Kesuma.
- Huda, A. T., Winarno, M. E., & Tomi, A. (2017). Pengembangan Variasi Penyerangan Permainan Bolavoli Pada Ekstrakurikuler Di Smp Negeri 17 Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 114–124.
- Irwanto, E. (2017). Pengaruh Metode Resiprokal Dan Latihan Drill Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 10–20.
- Ismoko, A. P., & Sukoco, P. (2013). Pengaruh Metode Latihan Dan Koordinasi Terhadap Power Tungkai Atlet Bola Voli Junior Putri. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i1.2339>
- Janah, N. (2015). Perbedaan Tingkat Keberhasilan Receive Service Bola Float Dan Top Spin Pada Tim Empat Besar Volleyball Women's World Cup 2015. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 643(2), 32–41.
- Jenny Indra Sabilla, M. J. (2017). Intimasi Pelatih-Athlet dan Kecemasan Bertanding Pada Atlet Bola Voli Putri Jenny Indra Sabilla, dan Miftakhul Jannah Program Studi Psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 7(2), 123–129.

- Kemendikbud. (2016). Analisis Kearifan Lokal Ditinjau dari Keragaman Budaya. *Pusat Data Dan Statistik Pendidikan Dan Kebudayaan (PDSPK)*, 1–67.
http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_F9B76ECA-FD28-4D62-BCAE-E89FEB2D2EDB_.pdf
- Kristiawan, A. (2016). PENGARUH METODE LATIHAN DAN KOORDINASI TERHADAP SMASH BACKCOURT ATLET BOLA VOLI YUNIOR PUTRA. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 122–134.
- Kumalasari, H. (2016). Kemampuan Menyerang Dengan Smash Atlet Bola Voli Putri Daerah Istimewa Yogyakarta Pada Pekan Olahraga Pelajar Wilayah 2016 Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 4(3), 1–11.
- Kurniawan, Feri. 2009. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta : Laskar Aksara
- Kosasih, Engkos. 1993. *Olahraga Teknik dan Program Latihan*. Jakarta Akademika Pressindo.
- Kusmaedi, Nurlan. 2002. *Pembelajaran Hidup Sehat Terpadu Berbasis Masyarakat*. Bandung: FPOK – UPI.
- Kusmaedi, Nurlan. 2002. *Olahraga rekreasi dan olahraga tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- Lutan, Rusli dan Suherman, Adang. 2000. *Pengukuran Dan Evaluasi Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Machfud Irsyada, Drs. 1999. *Pembelajaran Permainan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud RI, Dirjen Dikdasmen.
- Maksum, A. (2016). Olahraga Membentuk Karakter : Fakta atau Mitos ? *Jurnal Ordik*, 3(1), 1–10.
- Miskin, M. A., Fellingham, G. W., & Florence, L. W. (2010). Skill Importance in Women's Volleyball. *Journal of Quantitative Analysis in Sports*, 6(2).
<https://doi.org/10.2202/1559-0410.1234>
- Mohammadzade, Y. (2012). The Relationship between Motivational Climate with Self-Determination of Iran ' s Elite Volleyball Players. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 2(1), 18–23.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munasifah. 2008. *Bermain Bola Voli*. Semarang: CV Aneka ilmu.
- Munhamir, M. D. I. (2016). Pengembangan pola latihan penyerangan dalam permainan bolavoli menggunakan media audio visual pada tim bolavoli putri ukm uabv universitas negeri malang. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1–16.

- Mustafa, M. A., & Salleh, N. M. (2019). Sport Education in Primary School in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(12), 1723–1730. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i12/5318>
- Novitasari, D. A., & Rahfiludin, M. Z. (2016). Tingkat Konsumsi Energi, Aktivitas Fisik Dan Kesegaran Jasmani Pada Posisi (Tosser Dan Smasher) Atlet Bola Voli. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 4(2), 38–45.
- P.F. Chiok, C. C. L. and S. M. A. (2012). Malaysian Culture: Views of Educated Youths about Our Way Forward. *Ipedr*, 48(1), 1–5. <https://doi.org/10.7763/IPEDR>.
- Palao, J. M., Santos, J. A., & Ureña, A. (2004). Effect of team level on performance of skills in volleyball. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 4(2), 50–60.
- PP. PBVSI. 2013. *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSI
- Qomariyah, M. T. (2018). ANALISIS GERAK OPEN SPIKE BOLAVOLI (Studi Pada Atlet Bolavoli Surabaya Bhayangkara Samator , Ditinjau dari Aspek Biomekanika). *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(2), 1–6.
- Rahmat Ikbar, Saifuddin, B. (2017). Kontribusi tinggi badan dan tinggi lompatan terhadap smash bola voli pemain bola voli klub lavendos vc kecamatan jaya kabupaten aceh jaya tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(3), 242–247.
- Rangkasbitung, K. L., & Berolahraga, M. (2015). 1), 2), 3) 4). 86–100.
- Rumini. (2015). Manajemen Pembinaan Cabang Olahraga Atletik Di Pusat Pendidikan Dan Latihan Pelajar (Pplp) Provinsi Jawa Tengah. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 2(1), 20–27.
- Santoso, D. A., & Setiabudi, M. A. (2019). Analisis biomechanics pola langkah awalan (footwork step pattern) spike dalam bola voli terhadap performa power spike. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 1–40. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk>
- Sarumpaet, dkk. 1992. *Permainan Bola Besar*. Jakarta: Dirjen Dikti Proyek Pembangunan Tenaga Kependudukan.
- Septiyanto, A., & Suharjana, S. (2017). PENGARUH METODE LATIHAN IMAGERY DAN KONSENTRASI TERHADAP KETEPATAN FLOATING SERVICE ATLET BOLA VOLI DIY. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(1), 34–45. <https://doi.org/10.21831/cp.v35i3.8249>
- Setiakarnawijaya, Y. (2019). Model of Volleyball Smash Skills Exercise Model for High School Beginners Athletes. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 8(3), 134–138.

- Soegiyanto. (2013). Keikutsertaan Masyarakat dalam Kegiatan Olahraga. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3(1).
<https://doi.org/10.15294/miki.v3i1.2656>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarwo, 2017, *Perkembangan Bola Voli Modern*, Yogyakarta: UNY Press
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumintono, B., Tahir, L. M., Anuar, M., & Rahman, A. (1980). Pendidikan Moral di Malaysia: Tantangan dan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 14–22.
- Sunarno, Agung, Sihombing R. Syaifullah, D, 2011, *Metode Penelitian*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sunardi, Whinata Deddy Kardiyanto, 2015, *Bola Voli*, Surakarta: UNS Press.
- Suharno HP. 1981. *Dasar-Dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Supandi, K. 1990. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Diklat. Bandung: FPOK IKIP Bandung.
- Tomi, A. (2017). *Pengembangan Variasi Penyerangan Permainan*. 1, 114–124.
- Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005.
- Verawati, N. (2011). *Survei Pembinaan Prestasi Olahraga Bola Voli Atlet Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar (PPLP) Jawa Tengah Tahun 2011*.
- Wahyudi, A., & Wahyu W., I. S. C. (2019). *Trainer Knowledge Analysis at Volleyball Training of Trainer in Central Java Province*. 362(Acpes), 18–20.
<https://doi.org/10.2991/acpes-19.2019.4>
- Wahyudi, Agung. 2017. *Permainan Bola Voli*. Bandung Barat: Lensa Media Pustaka Indonesia.
- Yuniar, P. V. (2015). Analisis Kondisi Fisik Dan Antropometri Tim Bolavoli Putra Magetan Yuniior. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 1–7.
- Yunus M. Drs.,SE. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud RI. Dikti.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Pesta_Olahraga_Pelajar_Perbara (diunduh 2 juli 2019)
- <http://ikramsu.blogspot.com/2010/12/apa-itu-permainan-bola-tampar.html>

<https://southeastasiansportsnews.blogspot.com/p/asean-school-games.html>
(diunduh 2 juli 2019)

<https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/my.html#People>

<http://web.archive.org/web/20080131180808/http://www.iht.com/articles/2008/01/30/asia/malay.php>

https://id.wikipedia.org/wiki/Olahraga_di_Indonesia

https://id.wikipedia.org/wiki/Demografi_Indonesia