

**Tingkat kemampuan servis: *float serve, jump float serve dan jump serve top spin* pada *final four* pemain putri prolīga**

***Serve capability level: float serve, jump float serve and jump serve top spin in the prolīga final four female players***

**Rahardian Pandu Prastyawan<sup>1</sup>, Budiman Agung Pratama<sup>2</sup>, Wing Prasetya Kurniawan<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>*Program studi Pendidikan Jasmani, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112, Indonesia*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan pengamatan berupa analisis tentang Tingkat kesulitan *serve* yang dilakukan setiap pemain berbeda tergantung dari jenis *serve* yang dipakai seperti *float serve, jump float*, maupun *jump serve top spin*. *Serve* yang bagus adalah arah bolanya ke sisi lapangan yang kosong atau diantara dua pemain. Itu bertujuan untuk ketika lawan menerima *serve* dalam posisi bergerak atau membuat kesalahpahaman antara dua pemain karena bola berada di antara dua pemain tersebut. *Serve* di atas adalah jenis *serve* yang sering dilakukan oleh pemain dari tingkatan pemula sampai tingkat profesional. Namun masih banyak pemain profesional yang berlaga di prolīga putaran pertama sektor putri belum semua tahu dengan jenis *serve* apa yang paling produktif dilakukan. Sesuai dengan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan *float serve, jump float serve dan jump serve top spin* pada *final four* prolīga bolavoli putri. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan (observasi) oleh *judge* dan analisis dokumen (video). Kesimpulan dari keseluruhan pertandingan *final four* bolavoli putri dalam prolīga memiliki hasil prosentase dari masing-masing tim tentang kemampuan *serve* yaitu kemampuan *Serve Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 38,83 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 45,24 %, kemampuan *Jump Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 28,88 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 33,64 % dan kemampuan *Jump serve Top Spin* dengan jumlah rata-rata sebesar 18,13 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 21,12 %.

**Kata kunci:** *serve, bolavoli, final four prolīga*

**Abstract**

*This research is based on observations in the form of an analysis of the level of difficulty of the serve performed by each player depending on the type of serve used, such as float serve, jump float, and jump serve top spin. A good serve is the direction of the ball to the empty side of the field or between two players. It is intended for when the opponent receives a serve in a moving position or creates a misunderstanding between two players because the ball is between the two players. The serve above is the type of serve that is often done by players from the beginner level to the professional level. However, there are still many professional players who competed in the prolīga, the first round of the women's sector, not all of them know what type of serve is most productive. In accordance with the problem formulation, the purpose of this research is to determine the level of ability of float serve, jump float serve and jump serve top spin in the final four prolīga women's volleyball. This study uses a survey method with data collection techniques using observations (observations) by judges and document analysis (video). The conclusion from the overall final four women's volleyball matches in the prolīga has a percentage result from each team regarding serve ability, namely Serve Float ability with an average number of 38.83 and if presented in the form of a percentage that is 45.24%, Jump Float ability with an average number of 28.88 and if presented in the form of a percentage that is 33.64% and the ability of Jump serve Top Spin with an average number of 18.13 and if presented in the form of a percentage that is 21.12%.*

**Keywords:** *serve, volleyball, prolīga final four*

<https://dx.doi.org/10.20961/phduns.v19i2.61719>

## PENDAHULUAN

Penguasaan teknik yang baik akan membantu atlet dalam memperoleh dalam pertandingan. Misalnya dalam teknik *serve*, jika seorang pemain bola voli menguasai teknik *serve* dengan benar maka dapat menjadikan teknik *serve* sebagai serangan awal yang dilakukan. *serve* dalam permainan bola voli akan menjadi serangan yang produktif jika seorang atlet memiliki teknik yang baik (Muharram, N. A., & Kholis, 2018). Dalam permainan bola voli terdapat beberapa macam jenis *serve* yang sering digunakan dalam pertandingan yaitu *Underhand Serve* (Servis Tangan Bawah), *Underhand Float Serve* (*serve* Mengapung Tangan Bawah), *Float Overhead Serve* (Servis Mengapung Tangan Atas), *Overhead Change-Up Serve* (*Silder Float serve*), *Over head Round-House Serve* (*Hook serve*), *Jump Serve* (Sujarwo, 2017). Dari beberapa macam, *serve* yang paling sering digunakan dalam pertandingan yaitu, *float serve* adalah jenis *serve* yang jalannya bola dari hasil pukulan *serve* itu tidak mengandung putaran (bola berjalan mengapung atau mengambang). *Float serve* arah bola yang dihasilkan selalu berubah karena pergerakan bola yang mengapung dan bola itu bisa turun seketika. *Float serve* adalah *serve* yang tidak mengandung *spin*. Bola seakan-akan melayang, tanpa berputar sama sekali. Untuk *jump float* hasil bolanya sama dengan *float serve*, yang membedakan hanyalah penggunaan loncatan saat *serve* (Suhairi, M., Asmawi, M., et., 2020). Adapun *jump serve* adalah teknik *serve* dengan cara melambungkan bola setinggi kurang lebih 3 meter agak ke depan badan, memukul bola pada ketinggian seperti melakukan gerakan *smash* (Ahmadi, 2017). Hasil bola *jump serve* adalah *spin* atau berputar itu di karenakan saat melemparkan bola itu diputar dan dalam keadaan berputar bola itu di pukul sehingga menghasilkan bola *spin*.

Penerapan pengembangan model pembelajaran bolavoli untuk menentukan efektivitas, efisiensi dan daya tarik (Ajayati, 2017). Variasai dari penggunaan jenis bola *float* maupun *spin* ini bermacam-macam sesuai kemampuan setiap pemain dalam melakukan *serve* di pertandingan. Menurut official *F.I.V.B volleyball rules 2015-2016* (PBVSI, 2016) bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan dipisahkan oleh sebuah net. Inti dalam permainan bola voli ialah persaingan antara dua tim untuk mempertahankan bola tetap diudara dengan cara memantulkan bola ke udara dan melewatkan bola ke daerah lawan berbentuk serangan. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli menurut (Sujarwo, 2017) yaitu: (1) teknik servis tangan bawah, (2) teknik servis tangan atas, (3) teknik passing bawah, (4) teknik passing atas, (5) teknik umpan (*set up*), (6) teknik smash normal, (7) teknik blok (*bendungan*), Teknik *bendungan* (*blocking*) adalah sebuah teknik pertahanan dengan cara menghambat atau menggagalkan pukulan smash dari pihak lawan pada saat bola berada di atas net yang tujuan utamanya untuk mengembalikan bola secara langsung ke area lawan (Hidayat, 2017). Secara individual penguasaan teknik dasar bola voli akan mendukung penampilan seorang pemain. Menurut (Nasuka, 2019), teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola voli yaitu terdiri atas *serve*, passing bawah, *passing* atas, *smash* dan

*block.*

Bola voli adalah permainan tim yang dilakukan dengan tempo cepat, sehingga waktu bola untuk dimainkan sangatlah terbatas. Maka dari itu atlet harus menguasai teknik-teknik dasar bola voli dengan sempurna untuk dapat menguasai bola dalam suatu permainan dan mampu menghasilkan poin bagi timnya. Servis adalah pukulan dari garis belakang lapangan permainan sebagai awal permainan dimulai, tetapi dengan berbagai perubahan strategi permainan maka pada saat ini servis sudah dianggap sebagai serangan pertama. Apabila pihak lawan tidak bisa menerima servis dengan baik, maka angka akan diperoleh tim yang melakukan servis. Dari sinilah teknik dasar servis yang baik sangat diperlukan oleh pemain bolavoli. Melakukan servis berdasarkan cara melakukannya ada beberapa cara, yakni servis bawah, servis atas, servis melompat. (TC Mutohir, et, 2013). Menurut (Hidayat, 2017) menyatakan bahwa, ” *serve* selain sebagai pukulan awal untuk memulai permainan, *serve* berkembang menjadi suatu teknik yang dapat digunakan untuk menyerang”. Teknik dasar bola voli harus dipelajari terlebih dahulu untuk mengembangkan mutu prestasi, sebab menang atau kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan salah satunya ditentukan oleh penguasaan teknik dasar permainan bola voli. *Serve* menjadi sebuah teknik yang sangat penting karena sangat menentukan hasil kemenangan suatu pertandingan. Jika dalam suatu pertandingan banyak melakukan kesalahan dalam menggunakan teknik *serve* maka kemungkinan untuk memenangkan pertandingan menjadi sangat kecil. Jika *serve* sering mati maka akan memberikan poin kepada lawan tanpa serangan dari lawan, dan jika *serve* yang dilakukan tidak memiliki bobot maka akan mudah diterima dan lawan akan mudah dalam melakukan serangan. Menurut (Sujarwo, 2021) Servis dalam permainan bola voli selain sebagai teknik untuk memulai reli dalam permainan juga digunakan sebagai senjata yang bisa digunakan secara langsung untuk membunuh tim lawan.

Penggunaan *serve* yang tepat akan menentukan juga pada strategi pertahanan tim sendiri berupa block dan pola pertahanan yang akan di terapkan. Menurut (Nasuka, 2019) di dalam permainan bola voli point terbanyak ditentukan atau diperoleh dari: (a) *Serve ace*, (b) Serangan dari penerima servis, (c) Keberhasilan dari blok, (d) Transisi (bertahan menerima serangan dan menghasilkan point dari serangan balik). Selain itu strategi *serve* dapat dipakai untuk pembentukan blok ganda, sehingga meningkatkan kemungkinan pertahanan tim untuk melanjutkan permainan. Tujuan dari permainan bola voli adalah melewati bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lawan dan mendapatkan angka. Setiap tim dapat memainkan tiga sentuhan (Muharram, 2019). Untuk memperoleh kemenangan maka di peroleh kerjasama antar pemain yang bagus di setiap permainannya atau sering di sebut *team work* (Budiman, A., et., 2020). Pertandingan yang di laksanakan setiap tahun oleh Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia ( PBVSI ) diantaranya kejuaras livoli divisi satu, livoli divisi utama dan proliga. Kejuaraan kejuaras livoli divisi satu adalah jembatan

menuju livoli divisi utama menggantikan dua tim yang terdegradasi di livoli divisi utama yang di ambil dari dua tim finalis dari kejurnas livoli divisi satu. Kompetisi Proliga merupakan kompetisi bola voli professional Indonesia yang di ikuti oleh beberapa klub yang tersebar di seluruh Indonesia. Proliga merupakan liga tertinggi di Indonesia atau bisa disebut sebagai ligaprofesional karena setiap tim peserta proliga boleh merekrut pemain asing dari luar Indonesia berjumlah dua pemain. Penelitian dilakukan pada pertandingan Final Four Proliga putri yang dilakukan 2 seri. Putaran pertama dilaksanakan di Kediri pada tanggal 8-10 Februari 2019 di Gor Joyoboyo, sedangkan Putara kedua dilaksanakan di Kota Malang pada tanggal 15-17 Februari 2019 di Gor Ken Arok.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa jenis *serve* yang dipakai oleh pemain pada semi final proliga diantaranya *float serve*, *jump float serve*, dan *jump serve top spin*. Namun, beberapa pemain kurang jeli dalam melakukan *serve* dan menentukan jenis *serve* apa yang paling efektif. Sehingga banyak melakukan kesalahan saat *serve* seperti bola mati sendiri, menyangkut di net atau tidak sampai dan bola keluar dari lapangan permainan. Pengamatan dilakukan untuk memberikan gambaran tentang produktivitas *serve* yang dilakukan oleh pemain putri pada *Final Four* Proliga. Penelitian ini dilatarbelakangi dari pertandingan putri pada *Final Four* Proliga ketika pemain melakukan *serve* yang sangat mudah untuk diterima lawan, bola keluar lapangan, dan sering menyangkut di net atau tidak sampai. *Serve* adalah hal yang sangat penting namun terkadang kurang diperhatikan oleh pemain saat melakukan *serve*. Padahal *serve* yang tepat sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap pemain akan menjadikan *serve* sebagai serangan. Untuk itu, *serve* harus dilakukan sebaik mungkin agar lawan kesulitan saat menerima bola *serve*.

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

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Sugiyono, 2014). Penelitian deskriptif yang menggambarkan situasi atau keadaan yang sedang berlangsung tanpa pengajuan hipotesis. Menurut (Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi

hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan”. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan (observasi) oleh *judge* dan analisis dokumen (video), yang diamati adalah atlet bolavoli yang terlibat dalam final four prolige dengan menggunakan akun *youtube* resmi dari PBVSI. Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dan gejala-gejala yang ada dan mencari kekurangan-kekurangan secara faktual (Suryabrata, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kemampuan *serve* Pemain Bola Voli Putri pada *Final Four* Prolige Tahun.

## HASIL

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

**Tabel 1.** Data Penggunaan *Serve*

TIM	P	Kemampuan <i>Serve</i>		
		<i>Serve Float</i>	<i>Jump Float</i>	<i>Jump serve Top Spin</i>
JPE	1	35	24	4
	2	41	23	6
	3	38	29	10
	4	36	24	8
	5	35	28	7
	6	39	26	8
Popsivo	1	44	35	26
	2	47	34	25
	3	48	41	22
	4	44	37	36
	5	41	32	28
	6	39	27	24
BNI46	1	32	24	20
	2	29	19	11
	3	35	28	12
	4	33	26	19
	5	38	28	17
	6	34	21	14
BJB	1	41	36	28
	2	40	33	24
	3	38	27	19
	4	42	29	20
	5	39	26	18
	6	44	36	29
Jumlah rata-rata		<b>932</b> <b>38.83</b>	<b>693</b> <b>28.88</b>	<b>435</b> <b>18.13</b>

Keterangan :

JPE : Jakarta Pertamina Energi  
 Popsivo : Jakarta PGN Popsivo Polwan  
 BNI 46 : Jakarta BNI 46  
 BJB : Bandung Bank BJB  
 P : Pertandingan

## PEMBAHASAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan dilapangan, ditarik kesimpulan bahwa tingkat kemampuan *Serve Float* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Serve Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 38,83 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 45,24 %. Kemudian tingkat kemampuan *Jump Float* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Jump Float* dengan jumlah rata-rata sebesar 28,88 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 33,64 %. Tingkat kemampuan *Jump serve Top Spin* pemain bolavoli putri pada *Final Four* Proliga Dari penelitian ini terdapat tingkat kemampuan *Jump serve Top Spin* dengan jumlah rata-rata sebesar 18,13 dan jika disajikan dalam bentuk prosentase yaitu 21,12 %. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan *serve* pada *final four* bolavoli putri proliga menurut hasil pengamatan dan observasi melalui pengamatan video, disimpulkan bahwa *serve float* mempunyai nilai kemampuan tertinggi dibandingkan dengan *jump float* dan *jump serve top spin* sebesar 45,24 %.

## KESIMPULAN

Pengamatan dari keseluruhan pertandingan *final four* bolavoli putri dalam proliga memiliki hasil prosentase dari masing-masing tim tentang kemampuan *serve*. Berdasarkan penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa *serve* yang dominan menghasilkan poin pada saat pertandingan proliga yaitu menggunakan *serve jump float*, sehingga dari penelitian ini seorang pelatih bisa menjadi bahan evaluasi ketika latihan untuk menerapkan *serve* yang dominan agar didalam pertandingan bisa diterapkan *serve jump float*. Hal ini bisa dijadikan bahan referensi oleh sorang pealtih untuk memasukkan porsi latihan tentang *serve* yang dominan kedalam program latihan yang dibuat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini berjalan sesuai konsep tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari pembimbing 1 dan pembimbing 2 skripsi saya, sehingga hasil dilapangan dan pengolahan data bisa dilakukan dengan maksimal.

## REFERENSI

- Ahmadi, N. (2017). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Ajayati, T. (2017). The learning model of forearm passing in volleyball for junior high school. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 2(2), 218–223.
- Budiman, A., et., al. (2020). Analisis serangan bolavoli (Studi pada tim putra di Proliga 2019 final four seri Kediri). *Sportif*, 6(2), 483-498. *SPORTIF*, 6(2), 483–498.
- Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Anugrah.

- Muharram, N. A., & Kholis, M. N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Atas melalui Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Permainan Bola Voli. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (JIPCB)*, 5(2), 103–107.
- Muharram, N. . dan P. R. P. (2019). Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Bolavoli Kota Kediri.SEMNALOG. *SEMNALOG*.
- Nasuka. (2019). *PEMAIN BOLA VOLI PRESTASI*. LPPM Universitas Negeri Semarang.
- PBVSI. (2016). *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSI.
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhairi, M., Asmawi, M., et., A. (2020). *Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia*.
- Sujarwo. (2017). *PERKEMBANGAN BOLA VOLI MODERN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarwo. (2021). *Scouting Statistik Bola Voli*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suryabrata, S. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- TC Mutohir, et, A. (2013). *Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.