

Analisis Statistik *Smash Back Attack* Pada Tim *Elite Superleague Italia*

Della Ayu Widyaningrum¹, Edi Irwanto^{2✉}, Bayu Septa Martaviano³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas PGRI Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia
Email: irwantoedi88@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Back Attack, Bolavoli, Superleague

Keywords:

Back Attack, Volleyball, Superleague

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui dari ketiga posisi manakah yang lebih dominan atau favorit digunakan pemain untuk melakukan *smash back attack*. Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode analisis. Metode ini bersifat analisis dokumen yakni penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk video. Menentukan sampel dengan metode *purposive sampling* yaitu tim yang lolos ke dalam babak lima besar klasemen *Superleague Italia* tahun 2020/2021 sebagai berikut: Ferugia, Lube Civitanova, Trentino, Monza, Vibo Valentia. Data diambil dari pengamatan video youtube, kemudian di analisis menggunakan teknik deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian menunjukan bahwa pukulan *back attack* sering dilakukan dari posisi 1 sebesar 199 kali, dari posisi 6 sebesar 111 dan dari posisi 5 sebesar 0 (nihil) dari keseluruhan total pukulan yang dilakukan sebesar 310.

Abstract

The purpose of this research is to find out which of the three positions is more dominant or favorite for players to smash back attacks. This research is a quantitative descriptive using analytical methods. This method is document analysis, namely research conducted on information documented in video form. Determine the sample using the purposive sampling method, namely the teams that qualify for the top five round of the 2020/2021 Italian Superleague standings as follows: Ferugia, Lube Civitanova, Trentino, Monza, Vibo Valentia. The data was taken from observing YouTube videos, then analyzed using descriptive techniques with percentages. The results showed that the back attack was often done from position 1 for 199 times, from position 6 for 111 and from position 5 for 0 (zero) of the total punches taken were 310.

© 2023 Author

✉ Alamat korespondensi:

Universitas PGRI Banyuwangi
E-mail: irwantoedi88@gmail.com

PENDAHULUAN

Bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim di lapangan permainan yang dipisahkan oleh jaring.

Terdapat beberapa teknik dalam permainan ini salah satunya adalah *smash*. *Smash* dalam bolavoli akan menjadi serangan yang produktif jika seorang pemain memiliki

keterampilan yang baik (Muharram, 2019). *Smash* adalah bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya mendapatkan point pada suatu tim (Nuriawan et al., 2021). Hal ini juga didukung oleh pendapat (Nurfalah et al., 2019) menyatakan bahwa, *Smash* merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mendapatkan point, oleh karena itu *smash* yang dibangun harus bisa mengecoh *bloker* lawan, baik dengan kecepatan umpan, kemampuan *smasher*, ataupun variasi-variasi *smash* yang dilakukan. Salah satunya yaitu menggunakan serangan pemain posisi belakang (Pranopik, 2017).

Back Attack adalah pukulan yang dilakukan dari belakang sebagai serangan untuk menghindari *block* yang kuat. Sikap awal, pukulan keras berdiri jauh di belakang area serang, umpan diberikan jauh dari net dan dekat dengan garis serang (Amaral Machado, T., et., 2019) *Smash back attack* merupakan salah satu pilihan serangan yang berguna untuk menipu lawan yang sudah siap melakukan *blok*. *Smash back attack* ini digunakan sebagai variasi untuk menghindari *blok* yang kuat, karena dengan bermain teknik *smash back attack* pemukul bebas mengarahkan bola ke manapun tanpa takut terkena bendungan lawan. Hal ini dikarenakan jarak pemukul dengan net atau *bloker* agak jauh. Dengan kata lain *back attack smash* dapat digunakan sebagai pilihan serangan yang baik dan mematikan (Sudiarto, 2013).

Serangan dalam permainan bolavoli ialah suatu strategi atau usaha yang dilakukan oleh pemain untuk mendapatkan point, yang bertujuan meraih kemenangan pada saat pertandingan. Serangan dapat dilakukan dengan menggunakan tiga serangan pukulan (Irwanto & Nuriawan, 2021). Artinya ketika pengumpan berada di posisi depan maka dapat memanfaatkan pukulan *back attack* untuk mengecoh *block* lawan. Menurut (Pratama et al., 2020) Teknik *back attack* memiliki efektivitas sebesar 6,1%, hasil tersebut menunjukkan bahwa teknik serangan *back attack* memiliki tingkat efektivitas yang baik. Data tersebut merupakan statistik atau rekaman catatan dari pertandingan yang telah dilaksanakan. Statistik pertandingan mempunyai peranan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas tim secara maksimal, dapat digunakan untuk menganalisis kelemahan dan kelebihan calon lawan, dan sebagai alat untuk menyusun strategi yang efektif untuk

menghadapi calon lawan (Kurniawan & Hariyanto, 2018).

Superleague adalah kompetisi *club* tingkat tertinggi dalam bolavoli *professional* yang dilaksanakan di Italia. Tim-tim yang berlaga pada kompetisi tersebut banyak mendatangkan pemain-pemain terbaik dunia untuk menambah kekuatan guna meraih hasil yang terbaik dan menjadi juara. Dengan kata lain, banyak pemain bolavoli terbaik dunia berpartisipasi pertandingan *Superleague*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui *statistic back attack smash* pada kejuaraan bolavoli putra *Italian Superleague 2020/2021*.

METODE

Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode analisis. Metode ini bersifat analisis dokumen yakni penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk video (Sugiyono, 2013). Menentukan sampel dengan metode *purposive sampling* (Arikuto, 2016) yaitu tim yang lolos ke dalam babak lima besar klasemen *Superleague Italia* tahun 2020/2021 sebagai berikut: Ferugia, Lube Civitanova, Trentino, Monza, Vibo Valentia. Data diambil dari pengamatan video youtube, kemudian di analisis menggunakan teknik deskriptif dengan presentase.

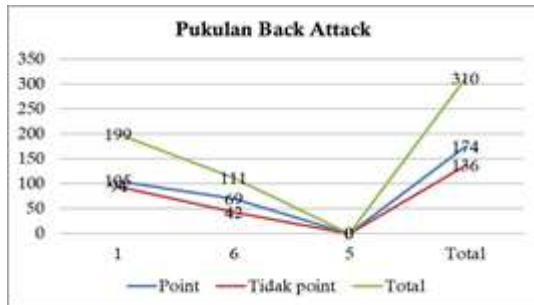
HASIL

Dari hasil review yang sudah dilakukan, secara keseluruhan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Pukulan *Back Attack*

Posisi	Point	Tidak point	Total
1	105	94	199
6	69	42	111
5	0	0	0
Total	174	136	310

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk pukulan *back attack* yang dilakukan dari posisi 1 adalah dari total 199 pukulan, pukulan point yang didapat sebesar 105 dan pukulan yang tidak mendapatkan point sebesar 94. Selanjtnya dari posisi 6 adalah dari total 111 pukulan, pukulan point yang didapat sebesar 69 dan pukulan yang tidak mendapatkan point sebesar 42. Selanjutnya dari posisi 5 untuk keseluruhan 0 (nihil). Berikut data disajikan dalam bentuk grafik.



Gambar 1. Grafik Pukulan *Back Attack*

Data tingkat keberhasilan pukulan *back attack* secara keseluruhan yang dilakukan oleh pemain dari posisi 1, 6 dan 5 disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Prosentase Data Keseluruhan

Posisi	% Point	% Tidak Point
1	52.76	47.24
6	62.16	37.84
5	0.00	0.00
Total	56.13	43.87

Dari tabel diatas didapat diketahui bahwa point dari posisi 1 sebesar 52, 76%, dari posisi 6 sebesar 62,16%, dan posisi 5 nihil. Untuk pukulan tidak menghasilkan point dari posisi 1 sebesar 47, 24%, dari posisi 6 sebesar 37, 85% dan posisi 5 nihil. Berikut data disajikan dala bentuk grafik:



Gambar 2. Grafik persentase pukulan *back attack*

Secara keseluruhan persentase pukulan *back attack* yang dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini:

Tabel 3. Tingkat Keberhasilan Pukulan *Back Attack*

Indicator	N	F	%
Point	310	174	56,10%
Tidak Point	310	136	43,80%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk keseluruhan pukulan yang dilakukan sebesar 310 point yang didapatkan sebesar 174 dengan presentase sebesar 56, 10%. Untuk pukulan yang tidak menghasilkan point sebesar 136 dengan presentase 43, 80%. Berikut data disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar 3. Grafik Keberhasilan Pukulan *Back Attack*

PEMBAHASAN

Back attack dari posisi 1

Hasil review menunjukkan bahwa jumlah *smash back attack* posisi satu keseluruhan yaitu sebesar 199 kali, dengan total *smash* point (keberhasilan) sebesar 105 dengan presentase sebesar 52,7% dan total *smash* gagal sebesar 94 dengan presentase sebesar 47,2%. Posisi 1 termasuk posisi yang sering digunakan oleh pemain dalam melakukan *smash back attack*, karena pada awal permainan semua *blocking* lawan akan berkumpul di tengah atau posisi 3, jika akan melangkah kebanyakan pemain lawan akan ke posisi 2 untuk *blocking smasher* posisi 4, hal ini sesuai dengan pendapat (Palao et al., 2007) , serangan yang sering digunakan dalam pertandingan level liga profesional adalah tipe open spike atau serangan dari sisi kiri lapangan (posisi 4). Oleh karena itu, maka akan memudahkan pemain posisi 1 untuk melakukan *smash back attack*.

Back attack dari posisi 6

Hasil riview menunjukkan bahwa jumlah pukulan *back attack* keseuuruhan posisi enam sebesar 111, dengan total *smash* point (keberhasilan) sebesar 69 dengan presentase sebesar 62,1% dan total *smash* gagal sebesar 42 dengan presentase sebesar 37,8%. untuk *smash back attack* dari posisi 6 seorang *seter* biasanya menggunakan bola sisa dari seorang *quicker* yang diumpankan kepada *smasher* posisi 6. Dan rata-rata pemain posisi 5 berpindah keposisi 6 untuk melakukan *smash*

back attack. Untuk model variasi serangan II pemain yang mengambil pukulan *back attack* tidak perlu memutar pemain posisi 1. Langsung saja mengambil pukulan *back attack* dari posisi 6 (Irwanto, 2016).

Back attack dari posisi 5

Dari hasil tersebut terbukti jika posisi 5 tidak pernah digunakan untuk melakukan smash back attack karena dari hasil review, seorang pemain akan berpindah dari posisi 5 ke posisi 6 untuk melakukan *smash*. Posisi 5 akan dikuasai oleh seorang *libero* untuk menahan serangan dari posisi 4 tim lawan yang arah pukulannya menyilang. Untuk model variasi serangan III pemain posisi 4 mengambil pukulan open depan diganti pukulan semi depan (Irwanto, 2016). Selain itu, sebagian besar posisi 5 merupakan posisi yang diisi oleh pemain *libero* untuk menahan serangan dari lawan, artinya tidak pemain (spiker yang menempati posisi tersebut). Pendapat tersebut didukung oleh (Sujarwo & Purnomo, 2020), yang menyatakan bahwa *Libero* saat mulai permainan (*play on*) biasanya memposisikan diri di posisi lima agar lebih efektif dalam menguasai pertahanan. Serangan yang dilakukan biasanya berasal dari posisi 4 yang mana sebagian besar mengarah ke posisi 5.

KESIMPULAN

Pukulan *back attack* sering dilakukan dari posisi 1 sebesar 199 kali, dari posisi 6 sebesar 111 dan dari posisi 5 sebesar 0 (nihil) dari keseluruhan total pukulan yang dilakukan sebesar 310. Dari hasil tersebut maka posisi 1 merupakan posisi yang paling sering digunakan melakukan serangan atau pukulan *back attack*. Oleh karena itu, untuk pelatih dan pemain dapat memanfaatkan sebagai strategi dan mengantisipasi serangan dari posisi-posisi tersebut.

Dari hasil ini dapat dilakukan penelitian lanjutan terkait efektifitas serangan dan pukulan *back attack*. Selanjutnya perlu dikorelasikan dengan antisipasi pertahanan baik *block* atau *libero* dalam sebuah tim.

REFERENSI

- Arikuto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Irwanto, E. (2016). Pengembangan Model Variasi Serangan Permainan Bolavoli Pada Ekstrakurikuler Bolavoli Putra Di Sma Pgri Purwoharjo Banyuwangi Edi. *Kejaora*, 1(1), 32–36.

- Irwanto, E. (2019). Pengembangan Model Variasi Serangan Permainan Bolavoli Pada Ekstrakurikuler Bolavoli Putra Di Sma Pgri Purwoharjo Banyuwangi Edi. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), 1689–1699.
- Irwanto, E., & Nuriawan, R. (2021). Passing , Pengumpan Dan Serangan Pada Permainan Bolavoli. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 22, 6–9.
- Kurniawan, R. D., & Hariyanto, A. (2018). *Efektivitas Permainan Peserta Indonesian Basketball League (Ibl) 2017 / 2018 Pada Pertandingan Semifinal Dan Final (Berdasarkan Statistik Pertandingan*. 21, 1–9.
- Nurfalah, S., Hanif, A. S., & Satyakarnawijaya, Y. (2019). Model Latihan Smash Dalam Permainan Bola Voli Untuk Pemula. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i1.1216>
- Nuriawan, R., Santoso, D. A., Setyaningsih, P., & Irwanto, E. (2021). Pengaruh Cahaya Lampu Terhadap Peforma Atlet Bolavoli Uniba Cup II Se-Karesidenan Besuki. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(1), 120–125. <https://doi.org/10.46838/spr.v2i1.98>
- Palao, J. M., Santos, J. A., & Ureña, A. (2007). Effect Of The Manner Of Spike Execution On Spike Performance In Volleyball. *International Journal of Performance Analysis of Sport*, 7(2), 126–138.
- Pranopik, M. R. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Smash Bola Voli. *Jurnal Prestasi*, 1(1), 31–33. <https://doi.org/10.24114/jp.v1i1.6495>
- Pratama, B. A., Junaidi, S., Allsabab, A. H., & Firdaus, M. (2020). *Analisis serangan bolavoli (Studi pada tim putra di Proliga 2019 final four seri Kediri) Analysis of volleyball attacks (Study on elite male teams in Proliga 2019 final four Kediri series)* PENDAHULUAN Mencapai kemenangan dalam pertandingan bolavoli da. 6(2), 483–498.
- SUDIARTO, F. K. (2013). Hubungan Daya Ledak Tungkai, Kekuatan Lengan dan Kelentukan Pergelangan Tangan dengan Hasil Back Attack Bola Voli Putra Bahurekso Tahun 2013. *Skripsi, Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas*

Negeri Semarang.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.

Sujarwo, S., & Purnomo, A. (2020). Kontribusi Recive Servis, Dig, Cover dan Toss Pemain Libero dalam Pertandingan Final SEA GAMES 2019. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.15294/miki.v10i1.23945>