



**Tingkat Keberhasilan *Service* Permainan Bolavoli Antara *Elite* Atlet Pelajar
Tim Indonesia dan Tim Filipina**

Habib Azmi Widiyatmoko[✉], Agung Wahyudi²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas
Negeri Semarang, Indonesia¹²

History Article

Received : 16 July 2020

Accepted : March 2021

Published : July 2021

Keywords

*ASEAN School Games;
Service; Volleyball,*

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan service permainan bolavoli antara elite atlet pelajar tim Indonesia dan tim Filipina pada pertandingan ASEAN School Games ke 11 tahun 2019. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Lokasi penelitian berada di Kota Semarang dengan sasaran penelitian tim Indonesia dan tim Filipina. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Metode yang digunakan menggunakan non-probability sampling dengan jenis purposive sampling teknik analisis penelitian yang digunakan deskriptif presentase. Hasil penelitian (1) Keberhasilan service kearah posisi yang sering diserang Indonesia putra posisi 6 sebanyak 154 kali 41,88 %, tim Indonesia putri adalah posisi 6 sebanyak 115 kali 46,96 %, Filipina putra posisi 5 sebanyak 124 kali 47,58 %, Filipina putri posisi 6 sebanyak 182 kali 46,70 %. (2) Keberhasilan jenis service yang sering digunakan Indonesia putra adalah jump service sebanyak 178 kali 41,85 %, Indonesia putri adalah floating service sebanyak 123 kali 42,68 %, Filipina putra adalah jump floating service sebanyak 235 kali 46,60 %, Filipina putri jump floating service 235 kali 49,46 %. (3) Keefektifitas service Indonesia putra jump floating service 43,12 % kategori cukup, Indonesia putri jump service 57,14 % kategori baik, Filipina putra jump floating service 46,60 % kategori cukup, Filipina putri jump floating service 49,46 % kategori cukup. Posisi yang sering diserang posisi 6, jenis service yang sering digunakan adalah jump floating service, keefektifitas service kedua negara masuk dalam kategori cukup.

Abstract

The purpose of this study was to determine the level of success of the volleyball game service between the elite student athletes of the Indonesian team and the Philippines team at the 11th ASEAN School Games 2019. This type of research is quantitative. The research location was in the city of Semarang with the research target of the Indonesian team and the Philippines team. The data collection instrument was carried out by means of observation. The method used is non-probability sampling with a purposive sampling type. The research analysis technique used is descriptive percentage. The results of the study (1) The success of service towards a position that is often attacked by Indonesian men in position 6 is 154 times 41.88%, the Indonesian women's team is in the 6th position as much as 115 times 46.96%, the Philippines for the male position is in the 5th position as much as 124 times 47.58%, Philippines women in 6th position as much as 182 times 46.70%. (2) The success of the type of service that is often used by Indonesian men is jump service as much as 178 times 41.85%, Indonesian women is a floating service as much as 123 times 42.68%, Philippines men is a jump floating service as much as 235 times 46.60%, the Philippines putri jump floating service 235 times 49.46%. (3) The effectiveness of Indonesian men's jump floating service is 43.12% in enough category, Indonesia women jump service 57.14% good category, Philippines boys jump floating service 46.60% enough category, Philippines girls jump floating service 49.46% category enough. The position that is often attacked is position 6, the type of service that is often used is the jump floating service, the effectiveness of the services of the two countries is in the enough category.

How To Cite:

Widiyatmoko, H. A., & Wahyudi. A., (2021). Tingkat Keberhasilan Service Permainan Bolavoli Antara Elite Atlet Pelajar Tim Indonesia dan Tim Filipina. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 1 – 7.

✉ Corresponding author :

E-mail: habibazmi104@gmail.com

© 2021 Universitas Negeri Semarang

p-ISSN 2723-6803

e-ISSN-

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang sangat penting dalam usaha untuk meningkatkan kualitas kebugaran tubuh manusia karena pada dasarnya olahraga tidak dapat dipisahkan dari dua aspek yang ada di kehidupan manusia, yaitu aspek jasmani dan rohani (Niluh, 2018). Berolahraga menjadi aktivitas penting, karena dengan melakukan olahraga dapat mempertahankan kebugaran tubuh seseorang (Bangun, 2016). Olahraga juga dapat digunakan sebagai salah satu metode penting untuk meredakan dan menghilangkan stress. Supaya kebugaran tubuh dapat terjaga dengan baik, maka setiap orang dapat melakukan aktivitas olahraga secara rutin dan terstruktur dengan baik setiap harinya (Nurlina, Santoso & Supriyono, 2017).

Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari dan dapat dimainkan oleh semua orang diberbagai kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa, baik pria maupun wanita dapat bermain bolavoli. Permainan bolavoli pertama kali diciptakan oleh William G Morgan pada tahun 1895 di Holyoke (Amerika Bagian Timur). Permainan bolavoli dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan, setiap regu terdiri dari 6 orang pemain yang menempati 6 posisi yang berbeda, melakukan perpindahan secara berkala dan saling bekerjasama untuk mendapatkan poin (Diwanto & Irsyada, 2018). Lapangan bolavoli berbentuk persegi panjang, dengan panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Di tengah lapangan dipasang jaring/net yang terbentang dengan kuat sebagai pembatas dengan tinggi 2,24 meter untuk putri dan 2,43 meter untuk putra.

Dalam permainan bolavoli terdapat tiga faktor yang mempengaruhi dan menjadi kunci keberhasilan bermain bolavoli serta dapat menentukan kemenangan suatu tim adalah teknik penguasaan bola, teknik dasar permainan bolavoli dan taktik permainan bolavoli. Selain itu terdapat faktor lain yaitu seorang pemain bolavoli harus memiliki unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental yang baik untuk menentukan keberhasilan suatu tim (Satriya Wijaya, Rahayu, & Sugiharto, 2018). Disamping unsur-unsur tersebut, penguasaan teknik dasar juga menjadi faktor penentu keberhasilan suatu tim yang harus dikuasai dengan baik oleh setiap pemain. Teknik dasar bolavoli merupakan modal dasar yang sangat penting dan saling berkaitan yaitu dari teknik yang paling mudah dan sederhana sampai teknik yang paling sulit (Munir, Nurharsono, & Supriyono, 2013). Adapun teknik dasar bolavoli adalah :

1. *Service*
2. *Passing*
3. Mengumpan (*Setting*)
4. *Smash*
5. *Block* (Membendung)

Service merupakan pukulan atau penyajian bola sebagai serangan pertama kali ke daerah lawan dan sebagai tanda permulaan permainan. *Service* tidak hanya sebagai permulaan permainan tetapi juga sebagai serangan awal untuk mendapatkan angka agar regunya memperoleh kemenangan (Novri Gozali, 2016). Pada permainan bolavoli, awalnya *service* hanya dijadikan sebagai pukulan pembukaan sebagai tanda bahwa pertandingan akan berlangsung, tetapi seiring berkembangnya permainan bolavoli kini *service* dapat dijadikan serangan utama untuk mendapatkan poin, sehingga kini teknik maupun variasi dari *service* sudah sangat berkembang dan merupakan salah satu faktor kemenangan disamping kondisi fisik, kematangan mental dan teknik lainnya (Silva, Lacerda, & Joao, 2014).

Terdapat berbagai jenis atau variasi *service* diantaranya yaitu, *service* bawah/*underhand service*, *service* atas/*overhead service* dan *service* lompat/*jump service*, pukulan bola yang dihasilkan setelah dilakukan *service* yaitu servis berputar/*spin*, *service* mengambang/*float*. Tetapi seiring berkembangnya permainan bolavoli *service* bawah sudah jarang kita temukan di kejuaraan, *service* yang sering digunakan dalam permainan bolavoli saat ini yaitu *floating service*, *jump floating service* dan *jump service* (Inkinen, 2014).

Pada ASEAN School Games dalam 5 tahun terakhir terdapat beberapa negara yang selalu mendominasi pada empat besar yaitu Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina baik putra maupun putri. Dalam waktu 5 tahun terakhir tim Indoneia putra dan putri selalu mendominasi babak final, tim Filipina salah satu negara yang juga pernah masuk empat besar baik putra maupun putri. Indonesia pernah menjuarai ajang ASEAN School Games baik putra maupun putri sehingga layak diperhitungkan oleh tim lainnya, dan Filipina tidak pernah menjuarai ajang ASEAN School Games baik tim putra maupun putri, tetapi tim Filipina juga layak diperhitungkan jika dilihat dari data tahun ke tahun selanjutnya selalu meningkat dan tim Filipina bisa menjadi ancaman bagi tim lainnya terutama tim Indonesia yang sering masuk babak empat besar tetapi tidak dapat menjuarai kejuaraan ASG tersebut, bisa jadi tim Filipina melaju kebabak final dan dapat

menjadi lawan berat bagi tim Indonesia dibabak empat besar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah : Bagaimana tingkat keberhasilan *service* permainan bolavoli antara tim Indonesia dan tim Filipina pada ASEAN School Games ke 11 tahun 2019.

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan *service* pada keberhasilan *service* kearah posisi yang sering diserang, keberhasilan *service* yang sering digunakan dan keefektifitas *service* yang digunakan menyerang tim Indonesia putra-putri dan tim Filipina putra-putri pada ASEAN School Games ke-11 tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik observasi terstruktur. Metode penelitian kuantitatif diertikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme (Sugiyono, 2017). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan dan menginterpretasikan suatu kondisi yang ada, proses yang sedang berlangsung, atau akibat yang terjadi secara berlangsung (Linarwati, Fathoni, & Minarsih, 2016).

Lokasi penelitian yaitu di GOR serbaguna UIN Walisongo Semarang, jalan Prof. Hamka, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah pada tanggal 19-23 Juli 2019. Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan *service* permainan bolavoli antara *elite* atlet pelajar berupa keberhasilan *service* kearah posisi yang diserang, keberhasilan *service* yang sering digunakan dan keefektifitas *service* pada ASEAN School Games ke-11 tahun 2019.

Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau subyek ini (Sugiyono, 2017). Populasi penelitian ini adalah sebagai sesuatu yang berkenaan dengan aspek-aspek tingkat keberhasilan *service*, jenis *service*, serta posisi yang diserang *service* dalam bolavoli antara tim Indonesia putra-putri dan tim Filipina putra-putri pada ASEAN School Games ke-11 tahun 2019.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dari peneliti tidak mungkin

mempelajari semua yang ada pada populasi, seperti keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Oleh karena itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representative atau mewakili dari populasi (Sugiyono, 2017). Sampel penelitian ini adalah *elite* atlet pelajar bolavoli tim Indonesia putra-putri dan tim Filipina putra-putri yang keseluruhan berjumlah 48 *elite* atlet.

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat 2 jenis teknik sampling yang digunakan, yaitu teknik *probability sampling* dan *non-probability sampling* (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *non-probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017).

Teknik *non-probability sampling* yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh, *sampling* jenuh digunakan untuk penentuan sampel semua anggota populasi digunakan sampel, biasanya populasi yang digunakan *relative* kecil yaitu kurang dari 30 orang dengan istilah lain sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel pada tim Indonesia putra-putri dan tim Filipina putra dan putri pada ASEAN School Games ke-11 tahun 2019.

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat 2 jenis teknik sampling yang digunakan, yaitu teknik *probability sampling* dan *non-probability sampling* (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *non-probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017). Teknik *non-probability sampling* yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh, *sampling* jenuh digunakan untuk penentuan sampel semua anggota populasi digunakan sampel, biasanya populasi yang digunakan *relative* kecil yaitu kurang dari 30 orang dengan istilah lain sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel pada tim Indonesia putra-putri dan tim Filipina putra dan putri pada ASEAN School Games ke-11 tahun 2019.

Terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui dan menganalisis keberhasilan *service* kearah posisi yang sering diserang oleh tim Indonesia dan tim Filipina baik putra

maupun putri, 2) Untuk mengetahui dan menganalisis keberhasilan *service* yang digunakan tim Indonesia dan tim Filipina baik putra maupun putri dan 3) Untuk mengetahui dan menganalisis keefektifan *service* yang digunakan menyerang tim Indonesia dan tim Filipina baik putra maupun putri. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan *service* permainan bolavoli antara *elite* atlet pelajar tim Indonesia dan tim Filipina pada pertandingan ASEAN School Games ke 11 tahun 2019.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif persentase. Menurut Sugiyono (2017:207) deskriptif persentase digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Menghitung deskriptif persentase dengan rumus :

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DP = Deskriptif Persentase (%)

n = Skor empirik (Skor yang diperoleh)

N = Skor item pertanyaan

Dari rumus deskriptif persentase tersebut kemudian diperoleh kriteria tingkat keberhasilan *service* yang diperoleh dari perhitungan persentase kemudian ditafsirkan dalam bentuk kalimat.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan *Service*

Presentase Nilai	Keterangan
76% - 100%	Baik Sekali
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Posisi Yang Sering diserang Oleh Service Tim Indonesia Putra-Putri dan Tim Filipina Putra-Putri

Tabel 2. Hasil Penelitian Berdasarkan Posisi Yang Sering Diserang Oleh Service

Negara	1	6	5	Jumlah
Indonesia				
Putra	53	154	80	287
Indonesia	72	115	81	268

Putri				
Filipina	39	107	124	270
Putra				
Filipina	105	182	63	350
Putri				

Tabel 3. Persentase Keberhasilan Posisi Yang Sering Diserang Oleh Service

Negara	1	6	5
Indonesia			
Putra	48.11 %	41.88 %	38.75 %
Indonesia	50.69 %	46.96 %	43.21 %
Putri	43.59 %	44.86 %	47.58 %
Filipina			
Putra	52.38 %	46.70 %	42.86 %
Filipina			
Putri			

Hasil penelitian berdasarkan posisi yang diserang dapat dilihat pada **Tabel 2** dan **Tabel 3**. Tim Indonesia putra melakukan *service* berdasarkan posisi yang sering diserang sebanyak 287 kali dengan posisi yang sering diserang adalah posisi 6 sebanyak 154 kali dengan persentase keberhasilan 41.88 %. Tim Indonesia putri melakukan *service* berdasarkan posisi yang sering diserang sebanyak 268 kali dengan posisi yang sering diserang adalah posisi 6 sebanyak 115 kali dengan persentase keberhasilan 46.96%.

Tim Filipina putra melakukan *service* berdasarkan posisi yang sering diserang sebanyak 270 kali dengan posisi yang sering diserang adalah posisi 5 sebanyak 124 kali dengan presentase keberhasilan 47.58 %. Tim Filipina putri melakukan *service* berdasarkan posisi yang sering diserang sebanyak 350 kali dengan posisi yang paling sering diserang adalah posisi 6 sebanyak 182 kali dengan presentase keberhasilan 46.70%.

Jenis Service Yang Sering Digunakan Tim Indonesia Putra-Putri dan Tim Filipina Putra-Putri

Tabel 4. Hasil Penelitian Berdasarkan Jenis Service Yang Sering Digunakan

Negara	Jump		Jumlah
	Floating Service	Jump Service	

		Service			
Indonesia		0	109	178	287
Putra					
Indonesia		123	103	42	268
Putri					
Filipina		0	235	31	266
Putra					
Filipina		74	278	0	352
Putri					

Tabel 5. Persentase Keberhasilan Jenis Service Yang Sering Digunakan

Negara	floating	Jump	Jump Service
	Service	Service	
Indonesia	0.00 %	43.12 %	41.85 %
Putra			
Indonesia	42.68 %	47.57 %	57.14 %
Putri			
Filipina	0.00 %	46.60 %	38.71 %
Putra			
Filipina	41.89 %	49.46 %	0.00 %
Putri			

Hasil penelitian berdasarkan jenis *service* yang sering digunakan dapat dilihat pada **Tabel 4** dan **Tabel 5**. Tim Indonesia putra melakukan *service* berdasarkan jenis *service* yang digunakan sebanyak 287 kali dengan jenis *service* yang sering digunakan untuk menyerang adalah *jump service* sebanyak 178 kali dengan persentase keberhasilan 41.85%. Tim Indonesia Putri melakukan *service* berdasarkan jenis *service* yang sering digunakan sebanyak 268 kali dengan jenis *service* yang sering digunakan untuk menyerang adalah *floating service* sebanyak 123 kali dengan persentase keberhasilan 42.68 %.

Tim Filipina putra melakukan *service* berdasarkan *service* yang sering digunakan sebanyak 266 kali dengan jenis *service* yang sering digunakan untuk menyerang adalah *jump floating service* sebanyak 235 kali dengan persentase keberhasilan 46.60 %. Tim Filipina putri melakukan *service* berdasarkan *service* yang sering digunakan sebanyak 352 kali dengan jenis *service* yang digunakan untuk menyerang

adalah *jump floating service* sebanyak 278 kali dengan persentase keberhasilan 49.46 %.

Keefektifan Service Yang digunakan Menyerang Tim Indonesia Putra-Putri dan Tim Filipina Putra-Putri

Berdasarkan **Tabel 5** Indonesia putra teknik servis *Jump floating service* digunakan sebanyak 109 *service* dengan persentase keberhasilan 43,12 % dengan kategori cukup dan *service* yang paling efektif digunakan. Indonesia putri *jump service* sebanyak 42 *service* dengan persentase keberhasilan 57,14 % dengan kategori baik dan *service* yang efektif digunakan. Filipina putra teknik servis yang digunakan *jump floating service* sebanyak 235 *service* dengan persentase keberhasilan 46,60 % dengan kategori cukup dan *service* yang efektif digunakan. Filipina putri teknik servis yang digunakan *jump floating service* sebanyak 278 *service* dengan persentase keberhasilan 49,46 % dengan kategori cukup dan *service* yang efektif digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dari seluruh pertandingan, posisi yang sering diserang servis tim Indonesia maupun tim Filipina adalah posisi 6 dengan tingkat keberhasilan cukup. *Service* yang paling sering digunakan adalah *jump floating service* dengan tingkat keberhasilan cukup. Dan keefektifan *service* yang digunakan untuk menyerang tim Indonesia dan tim Filipina masuk dalam kategori cukup.

Tim tim Indonesia putra sering menyerang *service* ke arah posisi 6 dengan menggunakan jenis *jump service*. Posisi 6 sering diserang karena posisi yang aman dalam melakukan *service* karena posisi ini berada di tengah-tengah bidang lapangan dan posisi ini sering ada kekosongan untuk diserang. Untuk *jump service* yang sering digunakan untuk menyerang karena memiliki laju bola yang keras dan cepat sehingga menyulitkan pemain lawan untuk melakukan serangan, *service* yang digunakan selain *jump service* yaitu *jump floating service*.

Tim Indonesia putri sering menyerang *service* ke arah posisi 6 dengan menggunakan jenis *floating service*. Posisi 6 sering diserang karena posisi 6 merupakan posisi yang berada ditengah-tengah lapangan dan jarang terjadi kesalahan, posisi 6 ini mendapatkan banyak poin karena sering terjadi kekosongan diantara posisi 1 dan 5. Untuk *floating service* yang sering digunakan untuk menyerang karena jenis *service* ini jalannya bola dari hasil pukulan *service* itu tidak mengandung putaran, bola berjalan mengapung, *service* ini tingkat kesulitannya

untuk diterima sangat tinggi, *service* yang digunakan selain *floating service* yaitu *jump floating service* dan *jump service*.

Tim Filipina putra sering menyerang *service* ke arah posisi 5 dengan menggunakan jenis *jump floating service*. Posisi 5 sering diserang karena posisi 5 merupakan dekat dengan garis lapangan, banyak pemain yang ragu dalam menerima bola seolah-olah bola keluar lapangan tetapi *service* masuk dalam lapangan. Untuk *jump floating service* yang sering digunakan untuk menyerang karena jenis *service* ini tingkat kesulitannya untuk diterima tinggi, sehingga penerima *service* mengalami kesulitan untuk melakukan serangan, *service* yang digunakan selain *jump floating service* yaitu *jump service*.

Tim Filipina putri sering menyerang *service* ke arah posisi 6 dengan menggunakan jenis *jump floating service*. Posisi 6 sering diserang karena posisi 6 merupakan posisi yang aman untuk melakukan *service* dan jarang terjadi kesalahan individu dan posisi ini banyak kekosongan dan salah paham antar pemain. Untuk *jump floating service* yang sering digunakan untuk menyerang karena jenis *service* ini *service* yang tidak menggunakan power yang tinggi dan hasil bola tanpa putaran, bola berjalan mengapung atau mengambang dan hasil *service* ini bola bergerak ke kanan dan ke kiri dengan tenang dan tingkat kesulitannya sangat tinggi. *Service* yang digunakan selain *jump floating service* yaitu *floating service*.

Service adalah salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain bolavoli. *Service* digunakan sebagai serangan awal untuk mendapatkan poin supaya memudahkan sebuah tim untuk memperoleh kemenangan. Keberhasilan penyerangan tergantung baik buruknya *service*, karena *service* merupakan kunci awal dalam pertandingan bolavoli. Keberhasilan *service* yang dilakukan oleh kedua tim dilihat dari keefektifitas *service* yang digunakan, keberhasilan *service* kearah posisi yang sering diserang, keefektifitas servis yang sering digunakan menyerang rata-rata kedua tim tingkat keberhasilannya masuk dalam kategori cukup.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tingkat keberhasilan *service* permainan bolavoli antara elite atlet pelajar tim Indonesia dan tim Filipina pada pertandingan ASEAN School Games ke 11 tahun 2019 adalah berdasarkan keberhasilan *service* kearah posisi yang sering diserang, posisi yang sering diserang oleh *service* tim Indonesia

putra-putri yaitu posisi 6, posisi 5 adalah posisi yang sering diserang oleh *service* tim Filipina putra, posisi 6 adalah posisi yang sering diserang oleh *service* tim Filipina putri. Berdasarkan keberhasilan jenis *service* yang sering digunakan, tim Indonesia putra menggunakan jenis *jump service* dan tim Indonesia putri menggunakan jenis *floating service*, sedangkan tim Filipina putra-putri menggunakan jenis *jump floating service*. Dan keefektifan servis yang digunakan menyerang tim Indonesia putra *Jump floating service* dan Indonesia putri *Jump service*, sedangkan tim Filipina putra dan putri keefektifan *service* yang digunakan menyerang adalah *Jump floating service*.

REFERENSI

- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>.
- Diwanto, & Irsyada, M. (2018). Analisis Keterampilan Bermain Pertandingan Bolavoli Final ASIAN GAMES 2018: Korea Selatan Lawan Iran. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 2.
- Inkinen, V., Häyrinen, M., & Linnamo, V. (2014). Technical and tactical analysis of women's volleyball. *Biomedical Human Kinetics*, 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.2478/bhk-2013-0007>
- Munir, M., Nurharsono, T., & Supriyono. (2013). Meningkatkan Pembelajaran Passing Bolavoli Dengan Media Keranjang. *Journal of Physical Education, Sport*, 2(2), 518–523.
- Niluh. (2018). Analisis Keberhasilan Dan Kegagalan Timnas Bolavoli Putri Pada ASEAN Games 2018. *Niluh*.
- Novri, G., & . (2010). Journal of Physical Education And Sport. *The Management of the Scientific Research Project.*, 10(1), 19–24. <https://doi.org/10.1016/j.ejogrb.2012.06.022>
- Nurlina, D. F., Santosa, I., & Supriyono, S. (2017). The The Development of Biometric Sensors to Net Sports Volleyball. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 6(3), 171-176.
- Satriya Wijaya, E., Rahayu, T., & Sugiharto. (2018). Sports Evaluation Program of Female's Volleyball Achivement on Junior High School of Bantarkawung sub-district. *Journal of Physical Education*

- and Sports*, 7(1), 36–42. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>.
- Silva, M., Lacerda, D., & João, P. V. (2014). Game-related volleyball skills that influence victory. *Journal of Human Kinetics*, 41(1), 173-179. <https://doi.org/10.2478/hukin-2014-0045>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta:Rineka Cipta.