

EFEKTIVITAS HASIL SMASH PADA KEJUARAAN LIGA BOLA VOLI SERI VI SE-KALIMANTAN BARAT

Ninda Ervionita, Eka Supriatna dan Edi Purnomo
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga FKIP Untan Pontianak
Email : erv.ninda@yahoo.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the smash results in the Series VI Volleyball League Championship in West Kalimantan. This study is a descriptive percentage study using the survey method. The population in this study was a party of 8 female volleyball high school matches in the Series VI Volleyball League Championship in West Kalimantan. The sample in this study is the entire female high school volleyball smash. The technique of collecting data uses observation, observations are made every time a match takes place which is recorded using a camera. Retrieving data in this study using GPAI observation sheets, this GPAI contains scores from each predetermined indicator. The data taken is only focused on the smash. The results showed that there were 826 smash of women's high school volleyball teams from 8 matches in the Serie VI Volleyball League Series in West Borneo. The percentage of effectiveness of the smash is 27.72%. Whereas 48.91% smash rally and 23.36% smash dies. These results indicate that the smash done is greater than the percentage of smash to produce points.

Keywords : Effectiveness, Volly Ball, Smash

PENDAHULUAN

Bola voli merupakan olahraga permainan yang banyak digemari oleh masyarakat, hal ini terbukti dari banyaknya klub yang terbentuk serta pertandingan-pertandingan bola voli yang diselenggarakan. Permainan bola voli memang dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat, dari mulai anak-anak, remaja hingga orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Permainan bola voli memiliki daya tarik tersendiri karna untuk memainkannya tidak lah membutuhkan biaya yang besar. Hanya dibutuhkan bola dan net, kemudian dimainkan di lapangan yang berukuran 9 x 18 meter. Permainan bola voli merupakan olahraga beregu yang jumlah setiap pemain dalam satu regu yang sedang bermain yaitu 6 orang dan 6 orang lagi sebagai cadangan.

Tujuan setiap orang melakukan permainan bola voli berbeda-beda, baik sekedar mengisi waktu luang serta menjaga kebugaran tubuh dan ada pula yang bertujuan untuk mencapai suatu prestasi. Untuk mencapai prestasi, sejak usia dini seharusnya sudah dilatih agar kemampuan yang dimiliki tersalurkan dengan maksimal.

Untuk menyalurkan dan meningkatkan kemampuan sudah banyak tempat untuk berlatih, dari mulai latihan di sekolah-skolah maupun di klub-klub bola voli yang banyak terbentuk disekitar masyarakat. Peluang untuk berprestasi semakin besar karena sudah banyak pertandingan-pertandingan bola voli yang menunggu untuk menguji kemampuan setiap pemain maupun tim bola voli yang ada. Pertandingan-pertandingan yang diselenggarakan, dari mulai pertandingan antar kampung, pertandingan antar sekolah, pertandingan antar klub, pertandingan tingkat Nasional maupun Internasional.

Menghadapi persaingan di dalam pertandingan, penguasaan teknik dasar bola voli sangat diperlukan. Teknik menurut Dieter (2012: 8) adalah prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktek, dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna. Pada permainan bola voli ada teknik untuk menyerang dan teknik bertahan. Teknik untuk bertahan

menggunakan teknik dasar pasing dan blok, sedangkan teknik menyerang menggunakan servis dan *smash*.

Teknik dasar yang paling efektif untuk menyerang yaitu teknik dasar *smash*. *Smash* adalah usaha memukul bola dari atas net (Tim redaksi, 2008:17). *Smash* merupakan pukulan yang keras dan mematikan. Teknik *smash* ini merupakan teknik yang paling banyak memiliki peluang untuk menghasilkan point. Setiap tim di dalam pertandingan bola voli, berusaha melakukan *smash* agar meruntuhkan pertahanan lawan. Disini lah letak daya tarik permainan bola voli, karena *smash* yang dilakukan menggunakan variasi-variasi serangan tingkat tinggi agar lawan sulit membacanya dan dapat menciptakan point untuk tim.

Seiring dengan kemajuan zaman, teknik *smash* di dalam bola voli juga semakin berkembang. Ini terbukti dari banyaknya variasi *smash* yang dapat dilakukan. Ahmadi (2007:32-33) pun mengelompokan teknik *smash* dalam permainan bola voli menjadi 3 bagian yaitu pertama berdasarkan arah bola hasil pukulan dibagi lagi menjadi, *cross court smash*, dan *straight smash*. Kedua berdasarkan kecepatan jalannya bola hasil pukulan yaitu, *strong smash*, *lob*, dan *drive*. Ketiga berdasarkan tingginya umpanan yaitu, *open smash*, *quick smash*, *semi quick*, *push smash*.

Ada pula pendapat dari Sulastriani (2008:36) mengenai pengembangan-pengembangan *smash* yang terjadi menciptakan *smash* yang bervariasi diantaranya yaitu, *smash normal*, *smash semi*, *smash semi jalan*, *smash push*, *smash pull*, *smash pull jalan*, *smash pull straight*, *smash cekis*, *smash langsung*, dan *smash* dari belakang.

Berbagai jenis *smash* tersebut sudah digunakan dalam pertandingan-pertandingan bola voli. Terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2016) di Kabupaten Trenggalek tentang efektifitas *smash* dan diperoleh hasil *smash* yang sering dilakukan adalah *smash open* dengan persentase 42,2% untuk putra dan 48,6% untuk putri, sedangkan *smash* yang paling mematikan adalah *smash quick* dengan persentase 38,4% untuk putra dan 48,3% untuk putri.

Namun dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat pertandingan antar pelajar se-Kalimantan Barat dalam rangka HUT Sma N 1 Sui Raya pada tanggal 17 sampai 24 Desember 2017, peneliti mengamati beberapa tim dan pemain yang sering melakukan *smash* namun justru tidak efektif karena *smash* yang dihasilkan mati sendiri. *Smash* yang dilakukan juga sering menyangkut di net dan keluar lapangan. Serangan yang seharusnya menciptakan point untuk tim sendiri malah diberikan untuk tim lawan.

Memunculkan pemain-pemain yang berpotensi memang harus tersedia wadah untuk berkompetisi agar tim-tim bola voli yang ada dapat bersaing menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Seperti Liga Bola Voli Seri VI merupakan pertandingan yang diselenggarakan oleh Ajs Portainment dan bekerjasama dengan Koni. Dengan adanya kejuaraan ini seharusnya lebih memudahkan untuk menjaring bibit-bibit muda yang berbakat untuk kemudian dilatih agar diharapkan dapat meningkatkan prestasi bola voli Kalimantan Barat. Karena prestasi bola voli Kalimantan Barat masih sangat jauh dari 10 besar, bahkan 5 tahun terakhir ini tidak pernah masuk PON.

Sampai saat ini pada saat bertanding, pemain-pemain bola voli di Kalimantan Barat belum pernah diobservasi permainannya secara ilmiah menggunakan data statistik. Khususnya mengenai gambaran saat melakukan serangan dengan *smash*. Penelitian pada pertandingan bola voli juga jarang dilakukan, padahal jika ini dilakukan akan lebih memudahkan pelatih untuk membaca seberapa efektifkah *smash-smash* yang dilakukan dalam menyumbangkan point untuk tim sendiri. Dengan adanya data statistik juga dapat mengetahui kemana arah pukulan *smash* yang sering dilakukan pemain untuk kemudian dijadikan bahan masukan bagi pelatih guna mengevaluasi atletnya. Pelatih bola voli di Kalimantan Barat sampai saat ini untuk mengevaluasi pemain-pemainnya belum menggunakan data statistik, hanya sekedar melihat tanpa adanya data yang mengetahui pasti apakah *smash* yang dilakukan pemain-pemainnya efektif atau kah tidak.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Purwanto (2010:177) “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya melibatkan satu variabel pada satu kelompok, tanpa menghubungkan dengan variabel lain atau membandingkan dengan kelompok lain”. Bentuk Penelitian ini adalah survei. Populasi dalam penelitian ini adalah partai pertandingan bola voli SMA putri pada kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI Se-Kalimantan Barat yang berjumlah 8 partai pertandingan. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh smash pemain bola voli SMA putri dari babak penyisihan hingga final. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Martono, 2011: 24). Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Observasi dilakukan pada setiap pertandingan berlangsung, kemudian direkam menggunakan kamera. Pertandingan yang diteliti ini dilaksanakan pada tanggal 2 sampai dengan 7 februari 2018. Pertandingan dilaksanakan di Gor Pangsuma Pontianak, Kalimantan Barat. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009:102). Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan GPAI. Dalam penelitian ini lembar pengamatan GPAI berisi skor dari masing-masing indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Data yang diambil hanya terfokus pada smash. Setiap smash yang dilakukan dicatat dilembar pengamatan dengan cara mentalis. Pengambilan data untuk mengetahui berapa banyak smash yang dilakukan dan smash yang sering menghasilkan point serta arah jatuhnya bola pada saat di smash. Peneliti juga menggunakan 2 validator dalam menulis instrumen. Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian statistik yang didalamnya terdapat No Punggung, Hasil Smash, dan arah pukulan.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus deskriptif persentase.

Adapun rumus presentase yang digunakan yaitu sebagai berikut :

$$Dp = \frac{n}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

Dp = Deskriptif Persentase

N = Jumlah Keseluruhan

n = Jumlah yang memperoleh nilai

% = Tingkat persentase yang didapat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan pada kejuaraan Liga Bola Voli seri VI se-Kalimantan Barat. Kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI se Kalimantan Barat yang berlangsung dari tanggal 2 Februari sampai dengan 7 Februari 2018. Setiap pertandingan yang berlangsung selalu direkam menggunakan kamera. Hasil dari rekaman tersebut berupa video yang kemudian diamati dan dicatat di lembar observasi. Peserta yang mengikuti kejuaraan tersebut berjumlah 5 sekolah, dari 5 sekolah tersebut total partai pertandingan dari babak penyisihan hingga final ada 8 partai pertandingan.

Penelitian ini hanya terfokuskan pada hasil smash yang dilakukan. Smash yang menghasilkan point adalah smash yang ketika dilakukan hasilnya langsung bisa memperoleh point atau saat terjadi smash, lawan tidak bisa mengambalnya. Smash rally adalah saat terjadi smash, bola dapat diambil oleh lawan sehingga masih bisa dimainkan. Smash mati adalah saat melakukan smash yang langsung gugur atau mati sehingga point untuk tim lawan.

Data hasil penelitian akan dijabarkan lebih lanjut pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Efektifitas *Smash*

Tim	Hasil Smash				
	Smash Point	Smash Rally	Smash Mati	Total	Efektifitas
SMA N 1 Rasau Jaya	86 atau 38,56%	93 atau 41,70%	54 atau 24,21%	223	38,56%
SMA santo Paulus	43 atau 32,08%	70 atau 52,23%	21 atau 15,67%	134	32,08%
SMA Bayangkari	49 atau 25,78%	88 atau 46,31%	53 atau 27,89%	190	25,78%
SMA Taruna	51 atau 22,86%	114 atau 51,12%	58 atau 26,00%	223	22,86%
SMA N 5 Pontianak	0 atau 0%	39 atau 84,78%	7 atau 15,21%	46	0%

Sumber : Hasil Data Penelitian 2018

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas hasil smash pada Kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI se-Kalimantan Barat. Sebanyak 5 SMA mengikuti Kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI se-Kalimantan Barat antara lain SMA N 1 Rasau Jaya, SMA Bhayangkari, SMA Santo Paulus, SMA Taruna, dan SMA N 5 Pontianak. Dari data yang terkumpul efektifitas smash yang tertinggi dilakukan oleh SMA N 1 Rasau Jaya, kemudian SMA Santo Paulus, SMA Bhayangkari, SMA Taruna, dan terakhir SMA N 5 Pontianak.

Teknik smash digunakan sebagai senjata untuk menyerang dan mengumpulkan angka dalam permainan bola voli. Mengingat pentingnya hal tersebut maka pelaksanaan teknik smash dalam pertandingan harus efektif (Kurnianto, 2013:13). Terbukti tim yang menghasilkan smash paling efektif berhasil memenangkan Kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI Se-Kalimantan Barat. Hal yang tidak kalah penting yaitu arah pukulan smash yang harus ditempatkan pada posisi-posisi yang sulit untuk dijangkau lawan. Berdasarkan hasil penelitian, smash yang dilakukan kebanyakan mengarah pada posisi-posisi belakang. Seperti posisi 1 sebanyak 261 kali smash. Pada posisi 5, 184 kali, dan posisi 6 sebanyak 206. Pada posisi 4 dan 2 serangan pada umumnya dilakukan bola-bola tinggi, efektif menghasilkan angka. Umpan bola tinggi membentuk daerah sasaran yang

lebih luas sehingga memudahkan smasher untuk menempatkan bola ke daerah sasaran yang diinginkan (Putra, 2015:13).

Peran pelatih dalam pertandingan juga berpengaruh, karena pelatih yang cerdas akan menempatkan pemainnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Jika pemain melakukan smash dengan bola-bola tinggi maka diletakkan di posisi 2 dan 4. Jika pemain cenderung bermain bola-bola cepat maka letakkan di posisi 3, karena posisi 3 lebih efektif dengan serangan bola-bola cepat agar mengecoh blok dari lawan. Sependapat dengan Putra (2015:13) pada posisi tiga serangan yang dilakukan dengan bola-bola sedang dan pendek lebih efektif menghasilkan angka karena pola serangan menjadi lebih cepat dan mempersulit lawan untuk melakukan antisipasi datangnya bola. Dengan adanya data dari penelitian ini, pola serangan dari setiap tim dapat terbaca. Sehingga memudahkan setiap pelatih untuk tau bagaimana caranya mengantisipasi serangan-serangan yang sering dilakukan. Dengan adanya data ini, pelatih juga bisa tau dimana letak kelemahan tim sendiri untuk kemudian dievaluasi dan dapat ditingkatkan lagi. Data ini sangat membantu para pelatih guna mengetahui pola serangan lawan maupun mengetahui kelemahan tim sendiri.

Berikut ini adalah hasil dari tiap partai pertandingan :

Tabel 2. Efektifitas Hasil *Smash* Tiap Partai Pertandingan

Pertandingan	Total Smash			Jumlah	Efektifitas
	Smash Point	Smash Rally	Smash Mati		
SMA Bhayangkari vs SMA Santo Paulus	6	18	11	35	17,14%
SMA Taruna vs SMA N 1 Rasau Jaya	1	11	6	18	5,55%
SMA N 1 Rasau Jaya vs SMA N 5 Pontianak	16	15	13	44	36,36%
SMA N 1 Rasau Jaya vs SMA N 5 Pontianak	14	14	12	40	35%
SMA N 5 Pontianak vs SMA Taruna	0	13	4	17	0%
SMA N 5 Pontianak vs SMA Taruna	0	26	3	29	0%
SMA Santo Paulus vs SMA Taruna	13	21	15	49	26,53%
SMA Santo Paulus vs SMA Taruna	21	34	9	64	32,81%
SMA N 1 Rasau Jaya Vs SMA Bhayangkari	22	43	21	86	25,58%
SMA N 1 Rasau Jaya Vs SMA Bhayangkari	22	45	15	82	26,82%
SMA Taruna vs SMA Bhayangkari	15	33	18	66	22,72%
SMA Taruna vs SMA Bhayangkari	15	39	16	70	21,42%
SMA N 1 Rasau Jaya vs SMA Bhayangkari	28	37	24	89	31,46%
SMA N 1 Rasau Jaya vs SMA Santo Paulus	24	19	14	57	42,10%
SMA N 1 Rasau Jaya vs SMA Santo Paulus	14	22	8	44	31,81%

Sumber : Hasil Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 2 maka dapat disimpulkan : Pertandingan antara SMA Bhayangkari dan SMA Santo Paulus dimenangkan oleh SMA Santo Paulus dengan skor 2-0. Total smash yang dilakukan SMA Bhayangkari adalah 35 kali, terdiri dari smash yang menghasilkan point 6 kali, yang menyulitkan tim lawan 18 kali dan yang mati 11 kali. Persentase keberhasilan smasnya sebesar 17,14%. Sedangkan SMA Santo Paulus melakukan smash sebanyak 26 kali dengan 8 kali smash yang menghasilkan point, 14 kali smash yang menyulitkan tim lawan dan 4 kali smash mati. Persentase keberhasilan smash yang dilakukan sebesar 31%. Sedangkan arah pukulan yang dilakukan tim SMA Bhayangkari paling banyak mengarah pada posisi 1 yaitu sebanyak 20 kali smash, ke posisi 2 tidak ada,

posisi 3 sebanyak 3 kali, ke posisi 4 juga 0, mengarah ke posisi 5 sebanyak 9 kali, dan posisi 6 sebanyak 3 kali. Lawan dari Sma Bhayangkari adalah SMA Santo Paulus. Tim dari SMA Santo Paulus banyak melakukan serangan mengarah pada posisi 1. Sebanyak 9 kali smash di arahkan ke posisi 1. Kemudian 3 kali ke posisi 2, 2 kali ke posisi 3, 2 kali ke posisi 4, 5 kali ke posisi 5 dan 5 kali ke posisi 6.

Pertandingan yang ke 2 yaitu, SMA Taruna melawan SMA N 1 Rasau Jaya dimenangkan oleh SMA N 1 Rasau Jaya dengan skor 2-0. Berdasarkan tabel, SMA Taruna melakukan smash sebanyak 18 kali namun yang dapat menghasilkan point hanya 1 kali smash saja. Smash yang dilakukan 11 kali hanya menyulitkan tim lawan dan 6 kali mati. Efektifitas smash yang dilakukan sebesar

5,55%. SMA N 1 Rasau Jaya melakukan smash lebih banyak dari Sma Taruna yaitu 44 kali. Smash yang dilakukan SMA N 1 Rasau Jaya pun 35,36% atau 16 kali smash dapat menghasilkan point. 15 kali smash hanya menyulitkan tim lawan dan 13 kali smash mati. Arah pukulan smash yang dilakukan Sma Taruna 44,44% mengarah pada posisi 6 atau sebanyak 8 kali smash. 5 kali smash mengarah pada posisi 1, sedangkan posisi 2 dan 3 tidak ada sama sekali. Smash yang mengarah ke posisi 4 sebanyak 1 kali, dan ke posisi 5 sebanyak 4 kali. Berbeda dengan SMA Taruna yang banyak mengarahkan smash pada posisi 6, SMA N 1 Rasau Jaya banyak melakukan smash mengarah pada posisi 1. Sebanyak 19 kali atau 43,18% mengarah pada posisi 1. Pada posisi 2 hanya 2 kali, posisi 3 sebanyak 3 kali, posisi 4 sebanyak 1 kali, posisi 5 sebanyak 4 kali, dan posisi 6 sebanyak 15 kali.

SMA N 1 Rasau Jaya melawan Sma N 5 Pontianak dimenangkan oleh Sma N 1 Rasau Jaya dengan skor 2-0. Berdasarkan tabel, total smash yang dilakukan SMA N 1 Rasau Jaya sebanyak 40 kali, terdiri dari 14 kali smash menghasilkan point, 14 kali smash menyulitkan tim lawan, dan 12 kali smash mati. Persentase keberhasilan smashnya sebesar 35%. Sedangkan SMA N 5 Pontianak total smash yang dilakukan adalah 17 kali, terdiri dari 0 smash yang menghasilkan point, 13 kali smash yang menyulitkan tim lawan, 4 kali smash mati. Persentase keberhasilan 0%. Berdasarkan keberhasilan smash yang telah dilakukan masing-masing tim, dapat dilihat bahwa smash yang lebih efektif adalah smash yang dilakukan oleh SMA N 1 Rasau Jaya.

Pertandingan SMA N 5 melawan Sma Taruna dimenangkan oleh Sma Taruna dengan skor 2-0. Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa efektifitas smash yang dihasilkan Sma Taruna lebih tinggi dari SMA N 5 Pontianak. Sebesar 26,53% atau 13 kali smash yang dilakukan Sma Taruna dapat menyumbangkan point bagi tim nya sedangkan SMA N 5 Pontianak tidak ada satu smash pun yang dapat menghasilkan point. Sebanyak 26 kali smash yang dilakukan SMA N 5 Pontianak hanya menyulitkan tim lawan dan 3 kali smash mati. Sedangkan SMA Taruna

21 kali smash hanya menyulitkan tim lawan dan 15 kali mati.

Pertandingan antara Sma Santo Paulus dan Sma Taruna merupakan pertandingan semi final. Tim yang memenangkannya adalah Sma Santo Paulus dengan skor 3-1. Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa efektifitas smash yang dilakukan SMA Santo Paulus sebesar 32,81%. Smash yang menyulitkan tim lawan 34 kali dan smash yang mati 9 kali. Sedangkan SMA Taruna smash yang efektif sebanyak 22 kali smash atau 25,58%. Sebanyak 43 kali smash hanya mampu menyulitkan tim lawan dan 21 kali smash mati.

Pertandingan SMA N 1 Rasau Jaya melawan SMA Bhayangkari dimenangkan oleh SMA N 1 Rasau Jaya dengan skor 3-0. Smash yang dilakukan SMA N 1 Rasau Jaya 26,82% atau 22 kali smash dapat menghasilkan point. 45 Smash menyulitkan tim lawan, dan 15 kali smash mati. Sedangkan SMA Bhayangkari Efektifitas smash yang dihasilkan lebih kecil dari SMA N 1 Rasau Jaya yaitu hanya 22,72% atau 15 kali smash. 33 Smash hanya dapat menyulitkan tim lawan, dan 18 kali smash mati.

Pertandingan SMA Taruna melawan SMA Bhayangkari merupakan pertandingan memperebutkan juara 3 dan 4. Hasil dari pertandingan ini dimenangkan oleh SMA Bhayangkari dengan skor 3-2. Berdasarkan tabel, smash yang dilakukan SMA Bhayangkari efektifitasnya lebih besar dibandingkan SMA Taruna, yaitu sebesar 31,46% atau 28 kali smash yang dapat menghasilkan point bagi SMA Bhayangkari. Sedangkan SMA Taruna 21,42% atau 15 kali smash yang dapat menghasilkan point. Smash yang dilakukan SMA Bhayangkari sebanyak 37 kali menyulitkan tim lawan dan 24 kali mati. Sedangkan SMA Taruna 39 kali smash menyulitkan tim lawan dan 16 kali mati.

Pertandingan SMA N 1 Rasau Jaya melawan SMA Santo Paulus merupakan pertandingan final. Tim yang berhasil memenangkannya adalah Sma N 1 Rasau Jaya dengan skor 3-0.

Otomatis SMA Santo Paulus harus puas dengan peringkat ke 2. Wajar saja jika SMA N 1 Rasau Jaya memenangkan pertandingan ini, karena sebanyak 57 kali smash yang dilakukan

42,10% atau 24 kali berhasil menyumbangkan point bagi timnya. Sebanyak 19 kali smash menyulitkan tim lawan dan 14 smash mati. Sedangkan Sma Santo Paulus dari 44 kali smash, hanya 14 smash yang dapat menyumbangkan point, 22 smash hanya menyulitkan tim lawan dan 8 kali smash mati.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data penelitian, kesimpulan yang dapat peneliti ambil yaitu dari 5 tim yang mengikuti Kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI Se-Kalimantan Barat total smash yang dihasilkan sebanyak 826 dengan persentase efektifitasnya sebesar 27,72%. Sedangkan untuk tim yang efektifitas smasnya paling tinggi yaitu SMA N 1 Rasau Jaya sebesar 36,90% dari total 233 smash yang dilakukan. Kemudian SMA Santo Paulus menghasilkan 134 smash dengan efektifitas smasnya sebesar 32,08%. SMA Bhayangkari 25,78% dari total smash yang dilakukan sebanyak 190 kali. SMA Taruna melakukan smash sebanyak 223 kali dengan efektifitas yang dihasilkan sebesar 22,86%. Sedangkan SMA N 5 Pontianak, dari total smash sebanyak 46 kali belum ada smash yang efektif karna smash yang dihasilkan tidak ada yang bisa menciptakan point.

Arah pukulan smash dari 5 tim yang mengikuti Kejuaraan Liga Bola Voli Seri VI Se-Kalimantan Barat paling sering mengarah pada posisi 1. Dari total smash 826 kali, 261 smash atau 31,59% mengarah pada posisi 1. Sedangkan posisi yang paling jarang menjadi arah pukulan smash yaitu posisi 4 sebanyak 49 kali saja atau 5,93%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran terkait dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Pelatih bola voli diharapkan lebih memperhatikan lagi kemampuan smash yang dilakukan atletnya terutama arah pukulan yang dihasilkan agar lebih efektif untuk menghasilkan point, karena akan berpengaruh pada kemampuan bermain bola voli dan Atlet diharapkan lebih giat lagi berlatih terutama untuk meningkatkan kemampuan smash bola voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Panduan Olahraga bola voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama
- Dieter, Beutelstahl. (2012). *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kurnianto, Alwi. (2013). *Analisis Teknik Smash Atlet Bola Voli Junior Ganevo Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Martono, Nanang. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo
- Purwanto (2010) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pusaka Belajar
- Putra, Arhana Purnama. (2015). *Peningkatan Kemampuan Akurasi Smash Bola Voli dengan Metode Target Games Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Kalasan Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Setiawan, Deni. (2016). *Efektifitas Smash Dalam Kejuaraan Bola Voli Putra/Putri Karyo Joyo Cup di Desa Munjungan Kecamatan Munjungan Kabupaten Trenggalek*. Kediri: Universitas Nusantara
- Sulastriani, Reni. (2008). *Menjadi Pemain Bola Voli Andal*. Jakarta: Be Champion
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tim Redaksi. (2008). *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Be Champion