

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

(Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, 2022) pasal 1 sampai dengan 3 Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan Olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, peningkatan, pengawasan, dan evaluasi. Keolahragaan Nasional adalah Keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai Keolahragaan, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan Olahraga.

Olahraga biasanya didefinisikan sebagai tindakan fisik dan mental yang membantu menjaga dan meningkatkan kesehatan. "Olahraga" berasal dari kata Perancis kuno "de sport", yang berarti "kesenangan". Arti tertua dalam bahasa Inggris adalah "segala hal yang mengasyikkan dan menghibur untuk manusia", yang digunakan pada tahun 1300. Olahraga adalah salah satu sumber hiburan utama karena memiliki banyak pendukung yang tersebar luas dan dapat disiarkan lebih luas melalui tayangan olahraga.

Menurut (Kuntjoro, 2020) Olahraga dapat didefinisikan sebagai proses sistematis yang mencakup segala kegiatan atau upaya yang dapat membantu

mengembangkan dan meningkatkan potensi spiritual dan jasmani seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang mana olahraga dapat dilakukan dalam bentuk permainan, perlombaan, atau pertandingan, dan mencapai prestasi puncak dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Permainan bola voli banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, karena cabang olahraga ini dapat dilakukan dari anak-anak hingga orang dewasa, baik berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan serta dapat dilakukan di lapangan terbuka maupun lapangan tertutup. Permainan yang dominan menggunakan tangan, dimana permainan bola voli dimainkan hampir semua kalangan baik dari masyarakat pedesaan sampai perkotaan. Permainan bola voli dalam struktur organisasi pada taraf internasional dinaungi Federation Internationale de Volleyball (FIVB), sedangkan induk organisasi di Indonesia dinaungi oleh Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI).

Olahraga Bola voli merupakan permainan dengan tipe yang cepat, menarik dan aksinya eksplosif. Dapat di lihat dari rentang waktu antara ball in dan ball out pada setiap set pertandingan, kurang lebih 7 detik ball in dan 17 detik ball out. Bola voli terdiri dari beberapa yang penting elemen yang saling berinteraksi antara kecepatan gerak dan tinggi power sehingga menjadikan seutau keunikan tersendiri di antara game atau relly. Dalam permainan bola voli bisa megunakan semua anggota tubuh, tetapi yang dominan pada tangan dan permainan bola voli bisa dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari enam pemain. Permainan

bola voli yang baik harus memiliki penguasaan teknik, kemampuan fisik, taktik dan strategi supaya tujuan utama untuk memenangkan pertandingan tersebut tercapai. Adapun teknik dalam permainan bola voli meliputi: service, passing bawah, passing atas, set-up (umpan), *smash*, block (bendungan).

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bolavoli yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh ke arah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat (M. Muslimin & Muhajir, 2022).

Permainan bolavoli dikenal berbagai teknik dasar, antara lain servis, passing, *smash*, dan block. Bermain bolavoli harus betul-betul dikuasai dahulu teknik-teknik dasar tersebut. Penguasaan teknik dasar secara sempurna dapat dicapai dengan melakukan latihan-latihan kontinyu dan menggunakan metode latihan yang baik. Untuk membangkitkan kemampuan atlet, perlu adanya metode mengajar yang baru. Pelatih yakin dengan metode yang tepat dan menarik akan membuat atlet antusias dan semangat untuk meningkatkan kemampuan dalam mengikuti pelatihan sehingga kualitas latihan akan meningkat. Untuk dapat meningkatkan kemampuan seluruh atlet maka perlu metode yang benar-benar baik dan menyenangkan sehingga dapat membenahi teknik dasar teknik dalam permainan bolavoli (M. Muslimin & Muhajir, 2022).

Teknik yang paling dominan digunakan untuk meraih pundi-pundi point pada

saat permainan bola voli dilakukan adalah teknik *smash*. Menyerang adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kemenangan tim bola voli dalam pertandingan. *Smash* adalah bagian yang paling terpenting dalam permainan bola voli, karena *smash* adalah salah satu bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan untuk serangan dalam memperoleh nilai atau angka. *smash* merupakan salah satu teknik yang paling pasti untuk memperoleh poin. Dalam bola voli putra, serangan adalah penentu faktor pertandingan dan sangat menentukan kesuksesan kemenangan tim.

Teknik *smash* permainan bola voli menurut (Destriana et al., 2021) adalah senjata ampuh buat menyerang, baik itu berupa sulit nya lawan dalam untuk melakukan serangan maupun langsung mendapatkan angka. Selajutnya menurut (Supriyanto & Martiani, 2019) *smash* biasanya digunakan untuk menyerang dan mematikan bola kelapangan lawan dengan pukulan yang sekeras-kerasnya sehingga kita dapat menghasilkan point.

Dari hasil observasi permasalahan yang sedang terjadi saat ini model latihan yang digunakan selama ini hanya latihan variasi yang simple (dimana middle blocker mengambil bola 1 meter dari posisi toser dan outside hitter mengambil bola semi dengan mengiringi middle blocker dan opposite berada diposisi 1) dengan memulai serangan 2 spike di depan.. Jumlah atlet 66 orang, perempuan 36 dan laki-laki 30 orang. Dan terdapat setengah atlet yang menyatakan kesulitan dalam melakukan variasi latihan *smash*. Keseluruhan atlet menginginkan dapat menguasai berbagai variasi latihan *smash* yang baik. Keseluruhan atlet menyatakan perlunya variasi latihan *smash* untuk dimasukkan dalam program latihan.

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan

No	Prosedur Pengembangan	Temuan Di Lapangan
	Analisis Kebutuhan	
1.	Hasil pengisian angket oleh pelatih dan atlet.	<p>1) Pelatih dan atlet mengungkapkan bahwa latihan variasi smash dalam permainan bola voli sangat penting untuk dilaksanakan.</p> <p>2) Semua pelatih dan atlet setuju dengan dilakukannya pengembangan model latihan variasi smash dalam permainan bola voli.</p>
2.	Hasil wawancara pelatih dan atlet.	<p>1) Mereka mengungkapkan bahwa pada saat melakukan latihan variasi smash belum pernah menggunakan model latihan dari berbagai posisi.</p> <p>2) Model latihan yang digunakan selama ini hanya latihan variasi yang simple (dimana middle blocker mengambil</p>

		bola 1 meter dari posisi toser dan outside hitter mengambil bola semi dengan mengiringi middle blocker dan opposite berada diposisi 1) dengan memulai serangan 2 spike di depan.
3.	Hasil observasi di lapangan	1) Didapat bahwa model latihan variasi yang ada saat ini hanya menggunakan latihan variasi latihan dari berbagai posisi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Model Latihan Variasi *Smash* Permainan Bola”

Tabel 1.2 Model Pengembangan Latihan Variasi *Smash* Permainan Bola Voli

Model Latihan Variasi <i>Smash</i> Yang Sudah Ada	Model Latihan Variasi <i>Smash</i> Yang Akan Dikembangkan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Latihan <i>Smash</i> Dalam Permainan Bola Voli Untuk Pemula (Nurfalah et al., 2019). 2. Pengembangan Latihan <i>Smash</i> Permainan Bola Voli Berbasis Rangkaian Latihan (Probowo et al., 2022). 3. Pengembangan Variasi Latihan <i>Smash</i> Bola Voli Putra Club Panser Pasir Agung (Ajmal & Arisman, 2023). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan Model Latihan Variasi <i>Smash</i> Permainan Bola Voli. 2. Produk yang dikembangkan berupa model latihan variasi dari berbagai posisi. 3. Bentuk model latihan variasi <i>smash</i> yang dikembangkan berupa 20 model variasi <i>smash</i>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan model latihan dalam permainan bola voli”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk “untuk mengetahui hasil pengembangan model latihan variasi *smash* dari berbagai posisi”

D. Spesifik Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan model latihan variasi *smash* dalam permainan bola voli yaitu model latihan variasi *smash* dari berbagai posisi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat untuk:

1) Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan baru tentang pengembangan model latihan variasi *smash* dalam permainan bola voli.

2) Secara praktis

a. Bagi pelatih dapat dijadikan bahan buat latihan variasi *smash* dalam

permainan bola voli.

- b. Bagi atlit hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kualitas bermain para atlit yang terutama dalam menyerang.
- c. Bagi Peneliti digunakan untuk menempuh syarat pendidikan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

F. Asumsi Pengembangan

Pengembangan model latihan variasi *smash* ini sangat berpengaruh untuk sebuah tim dalam permainan bola voli, dengan model penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelatih dan atlet untuk meningkatkan dan mengembangkan latihan variasi *smash* permainan bola voli.

