

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan Bola voli untuk pertama kalinya dikenalkan oleh William G. Morgan yang berasal dari Holyoke Massachusetts yang berada di benua Amerika tepatnya amerika serikat pada tanggal sembilan bulan Februari pada tahun seribu delapan ratus sembilan puluh lima. Awal mulanya permainan bola voli ini di berikan mana Mintonette. Olahraga permainan bola voli ini di mainkan oleh dua regu atau dua tim, setiap satu regu atau tim terdiri dari enam pemain(Nugroho et al., 2021). Menurut (Sumarna & Muhani, 2022). Olahraga adalah aktifitas melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani, dan bertujuan untuk mencapai kebugaran jasmani. Olahraga juga merupakan salah satu bentuk dari pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan rangkaian aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga, untuk membangun peserta didik yang sehat dan kuat sehingga dapat menghasilkan prestasi akademik yang tinggi. Selain itu, salah satu contohnya adalah dengan melakukan olahraga. Salah satunya olahraga bola voli. Perkembangan psikomotor didapat dari gerakan gerakan bola voli yang sangat membutuhkan kekuatan fisik.

Olahraga bola voli merupakan cabang olahraga yang sangat berkembang pesat di Indonesia baik di lingkungan sekolah, instansi pemerintah, swasta, perguruan tinggi maupun di lingkungan umum (Endang, 2020). Hal ini dikarenakan cabang olahraga bola voli memerlukan peralatan yang sederhana, Olahraga bola voli ini dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat mulai dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat yang berada dikota maupun masyarakat yang ada di desa (Khamal & Vera Septi Sistiasih, 2023). Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan (UU Keolahragaan) mengatur mengenai berbagai aspek sistem keolahragaan nasional, termasuk dasar, fungsi, tujuan, hak dan kewajiban, serta pengelolaan keolahragaan (UU No 11 Tahun 2022, 2022).

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang populer dan banyak

diminati oleh masyarakat di Indonesia. Popularitas bola voli di kalangan masyarakat terbukti dengan seringnya diselenggarakan kejuaraan-kejuaraan antar klub di Indonesia. Kejuaraan tersebut bertujuan untuk membina pemain bola voli yang andal dan potensial agar dapat membentuk tim yang mampu mengharumkan daerahnya di kejuaraan nasional maupun internasional. Tanggung jawab dalam pengembangan prestasi ini tidak hanya berada di tangan PBVSI, tetapi juga menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Untuk mencapai prestasi gemilang dalam olahraga, hal utama yang harus diterapkan adalah kepercayaan diri terhadap potensi yang dimiliki oleh setiap individu (Soulliard, 2019).

Secara umum, permainan bola voli harus didukung keterampilan dasar yang baik, seperti Teknik memukul bola, mengumpun bola, dan melakukan smash ke area lapangan lawan (Monalisa, 2020). Durasi permainan bola voli biasanya adalah 2 kali 45 menit. Penentuan pemenang dalam permainan bola voli didasarkan pada tim yang pertama kali mencapai skor 25. Lapangan bola voli dapat berbagai macam bentuk, termasuk rumput, kayu, pasir, dan juga di lapangan sekolah. Permainan bola voli melibatkan upaya untuk mempertahankan area kita dan menyerang area lawan dengan tujuan memperoleh poin. Selain keterampilan teknis seperti servis, passing, block, taktik, *smash* dan strategi juga memiliki peranan penting dalam permainan bola voli (Edwan, et al., 2017) namun, Teknik yang dominan dalam permainan bola voli adalah *smash*, yang digunakan untuk mencetak poin atau meraih angka (Asnaldi, 2020)

Smash adalah salah satu teknik andalan yang merupakan serangan utama dalam bolavoli, dengan melakukan *smash* yang baik dan akurat maka lawan akan sulit untuk mengembalikan bola. Seseorang untuk dapat melakukan *smash* dengan baik dan tepat sasaran, banyak faktor yang mendukungnya atau mempengaruhinya antara lain adalah daya ledak otot tungkai, daya ledak otot lengan, kelentukan tubuh, koordinasi mata-tangan, kecepatan reaksi, ayunan lengan, dan perkenaan tangan dengan bola (Yulifri et al., 2018). Gerakan *jump smash* dipengaruhi oleh kemampuan melompat secara umum, dan yang sangat mempengaruhi *smash* adalah (Baena-Raya et al., 2021) *forces, torques, and angular velocities at the shoulder and elbow were lowest for the roll shot and*

second-lowest for the cross-body and straight-ahead spikes.

Smash adalah teknik serangan yang sering digunakan untuk mendapatkan point, Teknik ini merupakan Teknik serangan yang mematikan, Gerakan bola keras dan menukik tajam (Pokhrel, 2024) Keberhasilan suatu serangan ditentukan oleh efektivitas smash yang dilakukan, yaitu ketika bola berhasil mematikan dan tidak dapat dikembalikan oleh lawan. Untuk mencapai hal ini, diperlukan penguasaan teknik yang baik agar smash yang dilakukan dapat menciptakan serangan yang sulit bagi lawan untuk dibalas.

Untuk dapat memperoleh hasil *smash* yang baik, terdapat berbagai faktor yang memengaruhinya, seperti: kondisi fisik, teknik, taktik, dan mental. Unsur kondisi fisik yang berpengaruh dalam melakukan *smash* antara lain adalah kelentukan, daya ledak otot tungkai, daya ledak otot lengan, koordinasi mata dan tangan, serta keseimbangan. Selain itu, dari segi teknik, beberapa hal yang memengaruhi ketepatan smash antara lain adalah lambungan bola, posisi tubuh di udara, perkenaan bola dengan tangan, serta faktor lain seperti kualitas pelatih, sarana, dan prasarana (Asnaldi, 2020)

Berdasarkan analisis hasil observasi permasalahan sedang terjadi pada bola voli di Tulung Selapan saat ini ialah model latihan yang digunakan selama ini hanya dengan smash melewati net saja, dimana ada sebagian anak-anak dan remaja yang masih belum mampu dalam melakukan *smash* serta merasa bosan saat latihan smash dari jumlah anak-anak dan remaja sebanyak 50 terdapat setengah yang mengikuti latihan kesulitan dalam melakukan *smash*, pada dasarnya semua yang menginginkan bisa dapat melakukan smash yang baik dan benar. Oleh sebab itu, peneliti bahwa perlunya latihan ketepatan *smash* bola voli untuk dimasukkan kedalam program latihan

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan model latihan ketepatan smash untuk anak-anak dan remaja, Peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Latihan Ketepatan Smash Bola Voli di Tulung Selapan.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumus masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model latihan ketepatan smash bola voli di tulung selapan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan model latihan ketepatan smash bola voli di tulung selapan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai Berikut:

- a. Manfaat teoritis
 1. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi pelatih bola voli dalam mengembangkan model Latihan smash di tulung selapan.
 2. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pelatih bola voli dalam mengembangkan cara baru dalam pelatihan smash bola voli
 3. Menambah keragaman model Latihan smash dari berbagai posisi untuk anak-anak dan remaja di tulung selapan. Variasi- variasi model baru sangat di perlukan untuk peningkatkan hasil penguasaan keterampilan Teknik smash dalam bola voli.
- b. Manfaat praktis
 1. Memberikan masukan kepala dunia kepelatihan bola voli dalam pembuatan media Latihan ketepatan smash untuk di tulung selapan
 2. Dapat memberikan masukan terhadap masyarakat atau Lembaga yang berkecimpungan dalam olahraga bola voli dan dapat juga dijadikan pertimbangan dalam Menyusun program media Latihan ketepatan smash bola voli di tulung selapan.

1.5 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Tabel 1.1 Spesifikasi produk yang dikembangkan

| Aspek | Spesifikasi |
|-------------|---|
| Nama produk | Model Latihan ketepatan smash bola voli |

| | |
|--------------------|--|
| Jenis produk | Alat bantu Latihan ketepatan smash menggunakan media Bola Tenis, Bola High Buonce Ball, Stopwatch, Peluit, Bola Tangan, Tali, Cone, Lapangan Bola Voli dan Dinding |
| Terget pengguna | Anak-anak dan remaja di tulung selapan |
| Manfaat penggunaan | <ul style="list-style-type: none">- Meningkatkan ketepatan smash- Memberikan umpan balik langsung untuk atlit dan pelatih- memudahkan evaluasi Latihan secara objektif- cocok untuk Latihan individu maupun tim |

