

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Membangun olahraga merupakan semangat jiwa raga dari sebuah peradaban masyarakat yang mengedepankan keunggulan objektif, kompetitif, dan sportivitas. Bahkan hak setiap warga negara untuk berolahraga merupakan kebutuhan yang bersifat menyeluruh yang harus terfasilitasi secara memadai. Telah disebutkan dalam (UU RI, 2005) bahwa Setiap warga negara berhak memilih dan mengikuti jenis olahraga yang diminati, setiap warga negara berhak mendapatkan pelayanan berolahraga serta mendapatkan bimbingan prestasi bagi yang berbakat, pemerintah berkewajiban memberikan dukungan dana, ruang terbuka dan tenaga keolahragaan guna mewujudkan pembangunan olahraga.

Pembangunan olahraga pada masa kini lebih memfokuskan pada upaya meraih kemajuan prestasi secara instan. Bahkan masyarakat telah memberikan *image* terhadap olahraga yakni tercapainya sebuah kemenangan atau keberhasilan dari suatu pertandingan atau perlombaan. Dalam pemberian *image* ini tentunya tidak salah, hanya saja konsep olahraga seperti itu tidak diiringi dengan wawasan tentang bagaimana tujuan olahraga itu sendiri. Untuk mengetahui apa makna olahraga sebenarnya, tentunya harus memahami terlebih dahulu mengenai ruang lingkup olahraga. Dalam UU RI No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab I Pasal 11 dirumuskan sebagai berikut:

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat sesuai dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Sedangkan olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan (UU RI, 2005).

Sejalan dengan ruang lingkup olahraga tersebut, maka kesadaran akan makna strategis olahraga harus disertai perencanaan yang menyeluruh baik itu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi maupun olahraga prestasi. Salah satu ruang lingkup olahraga yang saat ini membutuhkan perhatian lebih yakni pada ruang lingkup olahraga prestasi. Beberapa *event* untuk mendukung olahraga prestasi banyak dilakukan mulai dari

antar sekolah maupun klub olahraga. Salah satu kegiatan pertandingan olahraga seperti pada event OOSN, POPDA, POPNAS, KEJURDA, KEJURPROV yang berfungsi untuk menjaring atlet-atlet berkompetensi sejak dini. Indonesia merupakan penduduk terbesar nomor 4 di dunia, tentunya memerlukan pembinaan olahraga secara komprehensif untuk membantu proses pembinaan dan peningkatan prestasi para atlet di tanah air, sehingga memiliki kesiapan yang maksimal dalam mengikuti *event-event* regional maupun internasional. Pembinaan prestasi olahraga ini tentunya menjadi tanggungjawab bersama. Seperti yang diungkapkan oleh KONI:

Proses peningkatan prestasi olahraga tidak hanya ditopang oleh salah satu program yang dilakukan oleh lembaga tertentu sehingga membutuhkan koordinasi, sinkronisasi dan sinergi dalam sistem organisasi dan program yang dilakukan oleh Pemerintah pusat, Pemda, Kemendikbud, Kemenpora, KONI, induk organisasi cabang olahraga yang bertanggungjawab terhadap permasalahan, pembibitan, pengembangan, dan pembinaan olahraga prestasi di Indonesia (KONI, 2014).

Salah satu program pembibitan atlet sejak dini yang saat ini banyak diperbincangkan yakni tentang program yang diselenggarakan oleh Kemendikbud yang kita kenal dengan kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (OOSN). Kita tahu bahwa Kemendikbud saat ini memberikan berbagai program untuk meningkatkan mutu pendidikan di negeri ini terutama pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Program tersebut perlu dilakukan karena bertolak ke permasalahan beberapa tahun terakhir, kasus-kasus yang menimpa anak sekolah dasar dan menengah yang semakin rumit. Seperti maraknya kasus *bullying* di lingkungan pendidikan seperti liputan disebuah pusat perbelanjaan ternama di daerah Jakarta, polisi mengusut kasus *bullying* terhadap siswa SMP (Pratama, 2017). Selain kasus *bullying* masih banyak kasus tawuran yang hampir setiap tahun terjadi. Pada tanggal 15/09/2017 terjadi korban akibat tawuran antar pelajar “motor oleng karena pengemudinya terkena lemparan balok dari siswa sekolah lain, yang menyebabkan 1 meninggal dan yang lainnya luka berat di kepala dan tangan”(Hanan, 2017).

Permasalahan seperti *bullying* dan tawuran ini keduanya sangat memprihatinkan karena terjadi pada pondasi kehidupan yakni pendidikan. Selain itu keduanya membahayakan karena berakibat pada kematian. Kasus-kasus demikian menunjukkan betapa kebutuhan akan sikap menghargai, kerjasama, sopan santun, aturan main, kekeluargaan makin tergerus zaman. Sehingga dibutuhkan ruang untuk mengalihkan waktu luang negatif seperti tawuran atau *bullying* menjadi waktu luang positif seperti

kegiatan bermain dan berolahraga. Selain itu pernyataan lain menyebutkan bahwa kekhawatiran tentang pertumbuhan perilaku kenakalan serta penggunaan narkoba telah menyebabkan peningkatan minat dalam pengembangan remaja positif (Fraser-thomas, Côté, Deakin, & Co, 2007). Pada dasarnya anak-anak melakukan hal-hal negatif tersebut diakibatkan anak-anak memiliki kelebihan energi atau yang disebut dengan surplus energi. Semua makhluk hidup menghasilkan energi yang setidaknya cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka untuk bertahan hidup, tetapi ketika manusia menghasilkan energi berlebih dari apa yang dibutuhkan atau energi ekstra yang disebut dengan “surplus” dapat dihilangkan atau dikurangi melalui bermain dan berolahraga. Permainan berfungsi untuk menghilangkan energi berlebih dari sisa energi kebutuhan dasar manusia (Saracho et al., 2017).

Melalui permainan dalam olahraga manusia bisa menyalurkan potensinya dan kemampuan bersosial. Olahraga tidak hanya dibutuhkan untuk kelangsungan hidup manusia tetapi juga melayani serangkaian kepentingan sosial dan budaya (Hardman & Jones, 2011). Salah satu rangkaian kepentingan sosial budaya yakni dengan kegiatan aktualisasi diri di aktifitas jasmani seperti berolahraga, bermain, berlomba, berkompetisi dimana pemerintah telah menyediakannya bagi pelajar seperti kegiatan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (OOSN). Kegiatan OOSN sebagai tempat pembinaan jasmani, kesehatan dan prestasi di bidang olahraga sekaligus menjadi wadah untuk menyalurkan minat dan bakat siswa di bidang olahraga (Kemendikbud, 2015). Kegiatan OOSN ini merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara berjenjang sejak tingkat sekolah, kabupaten/kota, provinsi, nasional dan internasional. Pada kegiatan OOSN ini terdapat 9 cabang olahraga yang dipertandingkan baik tingkat sekolah kabupaten/kota, provinsi, nasional dan internasional seperti atletik, renang, bolavoli, bulutangkis, karate, pencak silat, catur, tenis meja dan sepak bola. Sejalan dengan tujuan pelaksanaan OOSN yang telah peneliti sampaikan sebelumnya, keseluruhan cabang-cabang olahraga yang dipertandingkan ini bertujuan untuk pembinaan jasmani, kesehatan dan prestasi di bidang olahraga sekaligus dapat menjadi wadah penyaluran minat dan bakat siswa di setiap cabang olahraga.

Subjek utama dalam pelaksanaan OOSN ini adalah siswa. Maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kondisi kesehatan dan daya kreativitas siswa melalui kegiatan olahraga yang diberdayakan oleh pihak sekolah. Merupakan hal penting menciptakan program-program setelah sekolah yang memfasilitasi perencanaan, pemrograman yang lebih sistematis untuk kegiatan siswa (Wise & Rothman, 2010). Salah satunya melalui

kegiatan ekstrakurikuler di bidang olahraga. Partisipasi pada kegiatan olahraga baik rekreasi dan kompetitif pada usia muda memiliki pengaruh yang positif pada pertumbuhan dan perkembangan untuk mendorong gaya hidup sehat sepanjang hayat (Wilson & Clayton, 2010). Hasil penelitian menyatakan bahwa melalui ekstrakurikuler karakteristik siswa berupa kepemimpinan, kebijaksanaan, kecerdasan sosial dan keterampilan individu bisa dilatih dan dipupuk dengan baik (Gould, Collins, Lauer, & Chung, 2007). Kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan memiliki fungsi pengembangan, sosial, rekreatif dan persiapan karir (Kemendikbud, 2013). Sehingga sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan diri pada kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler merupakan tempat yang telah disediakan oleh sekolah untuk mengembangkan diri semaksimal mungkin salah satunya dalam cabang olahraga yang dilakukan melalui proses latihan.

Tujuan serta sasaran utama dari latihan atau *training* adalah untuk membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin (Harsono, 2015). Dengan adanya praktik latihan dapat digunakan sebagai literatur belajar motorik yang memiliki pengaruh besar terhadap hasil keterampilan (Lavallee et al., 2012). Salah satu bentuk praktik latihan yang bisa dilakukan yakni melalui aktivitas ekstrakurikuler dibidang olahraga, seperti cabang olahraga bolavoli. Bolavoli menjadi salah satu cabang olahraga yang menarik di mata masyarakat, olahraga ini tergolong mudah dan murah untuk dilakukan. Sehingga dengan mudah ditemui pada kegiatan masyarakat tidak terkecuali di Indonesia. Tetapi banyak juga yang mulai meninggalkan olahraga ini. Beberapa sebab bolavoli mulai ditinggalkan seperti banyaknya atlet atau pemain yang mengalami cedera, proses latihan yang membosankan serta mulai minimnya interaksi sosial akibat perkembangan zaman.

Kegiatan ekstrakurikuler perlu diadakan sebagai wadah dalam rangka penjarangan atlet, untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan gerak anak. Dalam rangka pengembangan diri untuk berinteraksi sosial, bolavoli bisa digunakan sebagai jalan keluar sebagai tempat dimana praktik pendidikan bisa diterapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wengang Ren menyatakan “*Analyze and research the general course of volleyball has the significant meaning of promoting the volleyball development and increasing the education practice abilities* (Ren, 2015). Hal ini menunjukkan kegiatan menganalisis dan meneliti bolavoli memiliki arti penting dalam mempromosikan pengembangan bolavoli dan meningkatkan kemampuan praktik pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan suatu solusi khususnya

untuk meningkatkan daya tarik pada cabang olahraga bolavoli, seperti pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Event-event pertandingan bolavoli banyak dilakukan di tingkat sekolah maupun tingkat umum.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 3 SMP di Kota Makassar Sulawesi Selatan saat pertandingan antar sekolah pada tanggal 3 November tahun 2017 diketahui bahwa terdapat rata-rata jumlah kesalahan pada beberapa teknik dasar bolavoli pada siswa putera. Sebanyak 56% kesalahan terjadi pada servis, 63% pada *passing* bawah, 70% pada *smash*, 79% pada *passing* atas, dan 29% pada *block* dengan jumlah rata-rata kesalahan sebanyak 57%. Selain itu hasil observasi menunjukkan bahwa pelatih kurang dalam melakukan variasi model latihan yang mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti latihan. Kejenuhan siswa saat mengikuti latihan mengakibatkan penurunan pada prestasi mereka. Siswa sering menghindari melakukan *passing* atas karena takut untuk melakukan *passing* atas yang hanya menggunakan ujung jari dan saat melakukan *passing* atas tidak tepat sasaran atau tidak melewati net. Pada sebuah penelitian disebutkan bahwa keberhasilan tim dalam permainan voli dipengaruhi oleh variabel penting yakni *passing* atas, yang menyatakan bahwa keberhasilan serangan dipengaruhi oleh perpindahan pengumpan untuk mencapai bola, kecepatan perpindahan pengumpan untuk mencapai bola, jarak antara pengumpan dengan net, kecepatan pengumpan serta jarak antara pengumpan dengan *blocker* lawan (Denardi et al., 2017a). Sehingga perlu dikembangkan penelitian untuk melatih poin-poin penting yang harus dikuasai oleh pengumpan.

Perolehan persentase kesalahan pada keterampilan *passing* atas didukung penemuan cidera pada *passing* atas dalam sebuah penelitian yang menyatakan bahwa sebanyak 23% (n=101) akibat kontak dengan lawan, sebanyak 20,7% (n=91) akibat penggunaan berlebihan, dan 17,3% akibat trauma (Bere, Kruczynski, Veintimilla, Hamu, & Bahr, 2015). Untuk mengurangi banyaknya kesalahan yang terjadi, maka diperlukan pembinaan siswa peserta ekstrakurikuler bolavoli berprestasi pada cabang olahraga bolavoli melalui pembinaan pelatih yang ahli dibidangnya. Seperti yang dijelaskan oleh (Rosa, Pereira, Maria, & Mesquita, 2010) yang menyatakan bahwa “*The high performance sports training is an activity that is very complex and requires considerable effort from specialists*”. Penjelasan tersebut menyatakan peningkatan performa latihan olahraga sangatlah kompleks dan sangat membutuhkan usaha dari ahli yang profesional. Ahli yang dimaksud disini adalah pelatih cabang olahraga. Pelatih memiliki kemampuan kepelatihan jika mampu menyampaikan informasi secara efektif kepada atlet,

memaksimalkan waktu latihan, memiliki kualitas pengajaran yang baik serta memiliki analisis yang dalam (Baker & Horton, 2004).

Selain kinerja seorang pelatih, tentu masih banyak kebutuhan-kebutuhan lain yang harus dipenuhi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan remaja yang telah peneliti ungkapkan. Salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi pada aktivitas latihan dan permainan dibutuhkan yakni sebuah interaksi seperti pada permainan menyediakan tempat untuk berbagai interaksi sosial misalnya persaingan, kerjasama, negoisasi dan lain sebagainya (Soute, Markopoulos, & Magielse, 2010). Interaksi sosial ini bisa dibentuk melalui variasi latihan yang menggunakan permainan yang sejalan dengan pernyataan (Rosa et al., 2010) bahwa latihan berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan dan kebugaran atlet.

Untuk meningkatkan keterampilan di cabang olahraga bolavoli khususnya pada keterampilan *passing* atas, peneliti memberikan permainan-permainan yang dimodifikasi. Permainan yang akan disampaikan memiliki nuansa baru yang bertujuan untuk mencapai tujuan latihan. Pemilihan solusi latihan berbasis permainan ini didukung oleh pendapat (Rosa et al., 2010) yang menyatakan dasar pemikiran model berbasis permainan didasarkan pada diasumsikan bahwa tugas-tugas permainan tidak hanya saat-saat aplikasi keterampilan saja, tetapi juga untuk memecahkan masalah. Kedua pendapat tersebut menerangkan akan pentingnya permainan di dalam variasi latihan. Pendapat lain mengenai pentingnya menyampaikan latihan bolavoli menggunakan permainan adalah sesuai dengan karakteristik permainan bolavoli itu sendiri seperti pernyataan berikut:

Pelatihan keterampilan bola voli harus dipandang sebagai kegiatan olahraga dengan tujuan pendidikan, yaitu membina kolaborasi dan kerja tim, dan mengajarkan pentingnya mengembangkan tubuh yang kuat dan pikiran yang sehat. Karakteristik bola voli ini dapat digunakan oleh pelatih untuk membantu anak-anak belajar olahraga melalui pelatihan dan bermain yang menyenangkan. Pembinaan bola voli tidak semata-mata untuk kemenangan, namun tentang memberikan pengalaman berharga yang dibutuhkan anak-anak untuk masa depan mereka serta mengalami kegembiraan peningkatan diri (Krishna, 2016).

Akibat dari pembinaan yang monoton dan terdapat urgensi keterampilan *passing* atas yang harus dikuasai oleh peserta ekstrakurikuler bolavoli, maka peneliti menyampaikan salah satu jalan keluar yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang sedang peneliti hadapi dengan mengembangkan model latihan *passing* atas bolavoli berbasis permainan untuk usia SMP.

## **B. Pembatasan Penelitian**

Pada penelitian ini memfokuskan pada variasi dan uji efektivitas model latihan *passing* atas yang diimplementasikan kepada peserta ekstrakurikuler bolavoli usia SMP. Sehingga peneliti mengambil judul Model Latihan *Passing* Atas Bolavoli Berbasis Permainan untuk Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Usia SMP.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah pengembangan model latihan *passing* atas bolavoli berbasis permainan untuk peserta ekstrakurikuler usia SMP?
2. Apakah model latihan *passing* atas bolavoli berbasis permainan efektif meningkatkan keterampilan *passing* atas bolavoli peserta ekstrakurikuler usia SMP?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti sampaikan, maka tujuan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan model latihan *passing* atas bolavoli untuk usia SMP dengan berbasis permainan.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan model latihan *passing* atas bolavoli berbasis permainan untuk peserta ekstrakurikuler bolavoli usia SMP.

## **E. State of The Art Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelusuran literatur penelitian yang relevan yang digunakan oleh peneliti untuk menunjukkan *state of the art*. Hasil penelusuran ini memberikan informasi mengenai letak penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga peneliti mampu menunjukkan kebaruan dari penelitian terdahulu. Berikut *state of the art* penelitian peneliti dari penelitian-penelitian terdahulu:

**Tabel 1.1 State of The Art Penelitian**

No	Judul, Penulis, Tahun	Hasil	Gap
1.	Pengaruh usia relatif pada penampilan pemain bolavoli usia muda (Akarçeşme & Aytar, 2018)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat pengaruh usia muda terhadap penampilan atlet bolavoli usia muda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada penelitian lebih terfokus pada kapasitas fisik terhadap performa atlet, namun tidak pada variasi latihan.</li> </ul>
2	Pembelajaran bolavoli berpusat pada permainan dalam pendidikan jasmani terhadap motivasi (Báguena, Sevil, Julián, Murillo, & García, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat dua intervensi pada penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh bolavoli berpusat pada permainan menggunakan area target berdasarkan pendekatan <i>teaching games for understanding</i> (TGfU)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terfokus pada pendekatan pembelajaran menggunakan TGfU dengan hanya menggunakan <i>target games</i>.</li> </ul>
3.	Prediksi 4 zona serangan pada permainan bolavoli (Costa et al., 2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian dilakukan untuk menganalisis zona-zona serangan pada teknik <i>spike</i> sehingga mengetahui kecenderungan daerah yang tidak menghasilkan poin.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian terfokus pada teknik <i>spike</i> dan belum pada teknik <i>passing</i> atas.</li> </ul>
4	Pengambilan keputusan <i>spiker</i> bolavoli (Denardi et al., 2017b)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menemukan bahwa serangan tergantung pada perpindahan <i>setter</i>/pengumpan, kecepatan perpindahan <i>setter</i>, jarak <i>setter</i> dengan net dan <i>blocker</i> lawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian belum mengungkapkan variasi latihan yang disampaikan kepada pengumpan.</li> </ul>
5.	Pengembangan model latihan <i>passing</i> atas bolavoli di SMK Al Huda Wajak Malang (Di, Al, & Wajak, 2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diperoleh hasil bahwa sampai pada tahapan uji coba kelompok besar produk yang dikembangkan berkategori sangat layak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada penelitian ini fokus belum menggunakan langkah penelitian secara lengkap.</li> </ul>
6.	Pengaruh Metode latihan dan motivasi berprestasi terhadap kemampuan <i>passing</i> atas bola voli (Azhar, 2019), 2019.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh dari metode latihan berpasangan dan individu dan motivasi berprestasi atlet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini belum membahas tentang metode latihan yang disampaikan apakah menggunakan modifikasi atau tidak, namun terfokus pada metode latihan berpasangan dan individu.</li> </ul>
7.	Perbandingan latihan kotak berwarna dengan segitiga angka terhadap <i>passing</i> atas bolavoli (Agustan, 2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pembelajaran (<i>passing</i>) atas bola voli dengan pola pendekatan bermain pada pendidikan jasmani (Di et al., 2017)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk (buku) yang dihasilkan pada kriteria sangat baik yang berarti sangat layak digunakan namun belum sampai pada tingkat uji efektivitas produk</li> </ul>

Peneliti (2020)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variasi latihan <i>passing</i> atas berbasis permainan untuk peserta ekstrakurikuler bolavoli.</li> <li>2. Permainan disampaikan menggunakan <i>target games</i> dan <i>netting games</i>.</li> <li>3. Variasi disampaikan dalam bentuk buku bergambar yang menarik</li> <li>4. Buku dilengkapi dengan tatacara pelaksanaan kegiatan</li> <li>5. Keefektifitasan model dicapai berdasarkan analisis kebutuhan.</li> <li>6. Latihan mengarah pada prinsip latihan.</li> <li>7. Latihan yang dilakukan mendekati pertandingan.</li> </ol>
-----------------	---

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti pada studi literatur, peneliti belum menemukan model latihan *passing* atas berbasis permainan menggunakan *target games* dan *netting games* untuk peserta ekstrakurikuler usia SMP yang menekankan pada proses tahapan keterampilan motorik dan menyampaikan model untuk merangsang persepsi atlet dalam menghadapi situasi permainan bolavoli terutama pada saat pengambilan keputusan gerak *passing* atas.

#### **F. Road Map Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *road map* atau peta jalan untuk melaksanakan penelitian. Fungsi peta jalan ini adalah untuk mengarahkan penelitian pada tujuannya. Melalui *road map* yang disusun oleh peneliti diharapkan mampu membantu memecahkan masalah dengan mengacu pada submasalah yang lebih rinci. Peta jalan/*road map* peneliti diilustrasikan melalui gambar 1.1 berikut ini:



**Gambar 1.1. Road Map Penelitian**