BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bolavoli dapat berlangsung karena adanya penguasaan teknik dasar permainan bolavoli oleh setiap individu dalam permainan. Pemain yang memiliki penguasaan teknik dasar bermain bolavoli, tentu akan menjadikan pemainan lebih menarik. *Serve*, *passing*, *smash*, *block* adalah beberapa teknik dasar bermain bolavoli. Untuk menguasai semua keterampilan tersebut, tentu tidak lepas dari komponen komponen pendukung. Komponen yang dapat membentuk teknik dasar yang baik, benar dan efisien, terlebih lagi dengan berbagai variasinya. Setidaknya terdapat tiga komponen dasar yang perlu diperhatikan untuk melakukan latihan teknik dasar permainan bolavoli. Antara lain, komponen yang berkaitan dengan jenis otot, tulang dan cara kerjanya (biomotor), bentuk gerakan dengan sistem tubuh (biomekanik), dalam hal ini menekankan pada kinematika yang merupakan dampak dari gerakan dan gaya tertentu pada masing-masing teknik dasar.

Komponen yang dapat mendukung berbagai teknik dasar permainan bolavoli antara lain kemampuan motorik seperti melompat, berayun atau cara penggerak yang berbeda serta power, kelincahan, fleksibilitas, dan kecepatan reaksi (Lenhert et al., 2017). Komponen komponen tersebut yang kemudian disebut dengan komponen biomotor.

Disisi lain terdapat juga komponen lain yang dapat mendukung tercapainya penguasaan teknik dasar permainan bolavoli dengan lebih baik dan optimal, yaitu komponen mekanika gerak tubuh atau yang disebut juga dengan biomekanik. Seperti yang dikemukakan oleh Fleisig, dkk., mekanik yang tepat memungkinkan atlet untuk mencapai performa maksimal dengan risiko minimum kelebihan beban atau akhirnya cedera (Fieisig, Escamilla, & Andrews, 1996).

Setelah mengetahui jenis otot, sendi, dan tulang yang terlibat, bentuk gerak tubuh yang sesuai, serta keperluan jumlah energi pada tiap bagian, berikutnya adalah pola gerakan secara menyeluruh, baik berkaitan dengan gerakan internal (tubuh) dan eksternal (bola) dan hukum-hukum fisika yang berlaku sehingga didapatkan teknik yang lebih efektif, efisien dan konsisten, hal ini yang disebut dengan komponen kinematika.

Serve adalah salah satu keterampilan teknis paling penting dalam bolavoli, sekarang *serve* bukan hanya memulai permain, tetapi sudah menjadi sebuah teknik serangan. Untuk mendapatkan poin dalam pertandingan, pemain akan berusaha dengan sekuat tenaga, namun seringkali para atlet junior kesulitan untuk melakukan *serve* yang efektif karena masalah kematangan dan kekuatan (Hayrinen et al., 2011; Medeiros, Mesquita, Marcelino, & Palao, 2014). Sementara itu keterbatasan variasi model latihan merupakan tantangan pelatihan untuk pelatih (Ciuffarella et al., 2016). Namun ada bukti bahwa, dalam hal melakukan *jump serve* bolavoli, para atlet memang memiliki keterbatasan yang mengharuskan bimbingan dan pelatihan *jump serve* secara efektif. Teknik *Jump serve* membutuhkan daya eksplosif/power yang besar (González-Silva, Domínguez, Fernández-Echeverría, Rabaz, & Arroyo, 2016; Huang & Hu, 2007; Lindner, Kotschwar, Zsoldos, Groesel, & Peham, 2012; Lobietti, Coleman, Pizzichillo, & Merni, 2010; Stamm, Stamm, Vantsi, & Jairus, 2016). Jika para atlet tidak siap untuk belajar bagaimana perkembangan melakukan *jump serve* dan teknik yang lainnya, konsekuensinya mereka akan kalah bersaing dengan tim yang lain. *Jump serve* adalah keterampilan kompleks yang membutuhkan koordinasi mata-tangan, waktu, melompat, keterampilan, dan keterampilan pendaratan yang tepat (Buscá, Moras, Javier, & Rodríguez-Jiménez, 2012). Teknik *jump serve* harus dilakukan dengan tenang dan kefokusan yang tinggi.

Teknik *jump serve* keberadaannya sangat diperlukan dalam menghasilkan poin (MacKenzie, Kortegaard, LeVangie, & Barro, 2012; Reeser, Fleisig, Bolt, & Ruan, 2010;

Wagner et al., 2014). Bahkan ketika pemain yang lain dalam keadaan tumpul, teknik *jump serve* menjadi salah satu teknik andalan yang diperlukan sebagai pemecah kebuntuan tim, sehingga bisa mengantarkan kemenangan tim bolavoli. Kesemuanya ini menjadi bukti bahwa teknik *jump serve* ini mempunyai andil yang penting bagi tim bolavoli (M Alexander, 2010; Ciuffarella et al., 2016; Paulo, Zaal, Fonseca, & Araújo, 2016).

Untuk menjadi *serve* yang handal diperlukan proses yang cukup panjang, semua yang didapat tidak bisa dilakukan secara instan. Pembinaan yang berkesinambungan serta latihan yang sistematis merupakan hal yang harus diperhatikan (Afonso, Esteves, Araújo, Thomas, & Mesquita, 2012; Benerink, Bootsma, & Zaal, 2015; Hayrinen et al., 2011). Tanpa adanya hal tersebut, maka kegagalan dalam membina pemain hanyalah soal waktu saja. Cerminan tersebut cukup memberikan peringatan bagi pelatih dalam melakukan pengembangan keterampilan *jump serve* bolavoli sangatlah penting, hal tersebut sejalan dengan penelitian dari (Costa, Domingos-Gomes, Paes, & Batista, 2018; Rifki & Syafrizar, 2018) penelitian tersebut menekankan pentingnya menerapkan modifikasi dalam bolavoli.

Keberhasilan dalam sebuah pembinaan juga ditentukan dari bagaimana usia saat memulai latihan. Pada olahraga bolavoli usia awal latihan berada dikisaran 10-12 tahun usia mulai latihan pada 15-16 tahun, sedangkan prestasi puncak didapat pada usia 22-26 tahun (Tangkudung & Puspitorini, 2012: 12). Dalam kurun waktu 12-14 tahun tersebut latihan yang dijalani haruslah mengacu pada kaidah prinsip-prinsip latihan. Termasuk pemberian porsi latihan disesuaikan dengan karakteristik usia pemain. Jika tidak disesuaikan dengan usia pemain dikhawatirkan pembinaan yang telah berlangsung tidak akan berjalan maksimal. Bisa jadi karena latihan yang terlalu ringan akan tidak memberikan efek yang berarti bagi atlet ataupun sebaliknya dikarenakan pembebanan latihan yang terlalu berat akan berdampak pada perkembangan dan psikologis atlet usia muda. Yang pada giliranya akan bermuara pada ketidakbermaknaan dalam latihan. Sedangkan untuk

mengetahui apakah atlet dalam keadaan yang baik, seharusnya timbul pertanyaan apa yang diinginkan dari atlet (Dlis, 2015: 247). Berikut ini akan dijabarkan perbandingan model lama dengan model baru teknik *jump serve*:

Tabel 1.1. Tabel Perbandingan Model Lama dengan Model Baru

Model Lama	Model Baru
1. Model latihan belum didasarkan karakteristik biomotor, biomekanik, *jump serve.*	1. Model latihan sudah didasarkan karakteristik biomotor, biomekanik, *jump serve*
2. Pelatih hanya mempunyai sedikit variasi model latihan *jump serve* bolavoli	2. Pelatih mendapatkan banyak contoh variasi model latihan *jump serve*
3. Pelatih tidak mempunyai panduan dalam bentuk model latihan permainan bolavoli	3. Pelatih mempunyai panduan dalam bentuk model latihan permainan bolavoli
4. Pelatih mempunyai beberapa variasi latihan namun belum diketahui apakah model latihan tersebut efektif	4. Pelatih memiliki variasi latihan yang teruji dan efektif, hal ini karena sudah pernah di uji cobakan
5. Variasi model latihan belum lengkap secara menyeluruh	5. Variasi latihan lengkap mulai dari gerakan tangan, jarak latihan *jump serve* dan sebagainya
6. Pembelajaran terkesan monoton	6. Pembelajaran bervariasi

Meskipun banyak faktor yang mempengaruhi untuk mencapai puncak prestasi, faktor dari perencanaan latihan perlu mendapat prioritas. Gagal dalam prestasi berarti gagal dalam merencanakan latihan, oleh sebab itu dalam upaya pengembangan kemampuan *jump serve* perlu didesain se efektif mungkin. Mendesain latihan tentu tidak mudah dan tidak serta merta terprogram begitu saja, perlu dilakukan kajian teoretik yang mendalam (Stamm, Stamm, Torilo, Thomson, & Jairus, 2016; Ureña, Vavassori, León, & González, 2011). Peran pelatih dalam hal ini menjadi krusial, pengetahuan konsep metodologi kepelatihan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mengantarkan atlet mencapai prestasi puncak (García-de-Alcaraz, Ortega, & Palao, 2016; Medeiros et al., 2014; Stamm, Stamm, Vantsi, et al., 2016).

Peneliti melakukan pengamatan pada dua pertandingan bolavoli level Internasional dan Regional. Berikut adalah hasil tabulasi amatan *serve* pada pertandingan permainan

bolavoli:

Tabel 1.2 Tabulasi Hasil *Serve* Bolavoli

Pertandingan	Negara	Total Serve	*Jump serve*			Total *Jump serve*	*Serve* Lainnya	% *jump serve*	% *Serve* lainnya
			Point	**Out**	**Return**				
***Mens Final Olympiade* 2016**	Brazil	25	4	2	9	15	10	60	40
	Italy	22	0	6	11	17	5	77,27	22,73
***Men's Final Volleyball* Sea Games 2019**	Indonesia	25	1	2	13	16	9	64	36
	Filipina	21	0	2	7	9	12	42,86	57,14
Jumlah Persentase			5	12	40	57	36	244,13	155,87
Total Persentase			**8,77**	**21,05**	**70,18**			**61,03**	**38,97**

Berikut ini adalah deskripsi hasil observasi dua pertandingan Permainan bolavoli Tingkat Regional dan Internasional.

1. Pertandingan *Mens Final Olympiade* 2016 antara Brazil Vs Italy, diperoleh hasil bahwa pada set 1, Brazil; terdapat total 25 *serve* yang terdiri dari terjadi 15 kali *jump serve* dan 10 *jump float*, dengan rincian *jump serve* 4 point langsung, 2 out, dan 9 return. Sedangkan Italy; terdapat total 22 kali melakukan *serve* yang terdiri dari 17 *jump serve* dan 5 *jump float*, dengan rincian *jump serve* 6 kali out, 11 masuk return. Semua jenis *serve* yang dilakukan pada pertandingan ini menggunakan teknik *jump serve* dan terkadang *jump float*.
2. Pertandingan *Men's Final Volleyball* Sea Games 2019 antara Indonesia Vs Filipina pada set 1 diperoleh hasil sebgai berikut, Indonesia; jumlah total *serve* yang dilakukan sebanyak 25 kali yang terdiri dari *jump serve* 16 kali, *jump float* 9 kali, dengan rincian *jump serve* 2 kali *out*, 1 kali poin langsung , dan 13 kali *return*. Sedangkan tim Filipina melakukan total *serve* sebanyak 21 kali, yang terdiri dari 9 *jump serve* dan 12 *jump float*, dengan rincian *jump serve* 2 kali out dan 7 return.

Berdasarkan hasil pengamatan kejadian *serve* pada dua pertandingan permainan bolavoli di atas, ditemukan hasil bahwa sebanyak 61, 03% atlet profesional menggunaka teknik *jump serve* saat bertanding dan 38,97% menggunakan teknik *serve* lainnya. Tingkat

keberhasilan dari kejadian *jump serve* adalah point langsung 8,77%, 21,05% out dan 70,18% return. Dengan demikian maka, teknik *jump serve* menjadi pilihan sebagian besar pemain dalam memulai pertandingan. Selain dapat menyulitkan lawan juga tidak menutup kemungkinan dapat memperoleh poin langsung.

Melihat persentase keberhasilan dalam melakukan *jump serve* dalam suatu pertandingan, maka perencanaan latihan haruslah berorientasi pada model latihan yang efektif dan metode apa yang cocok untuk diajarkan, serta juga harus mengetahui karakteristik, kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh atlet (Brock, Ohgi, & Seo, 2016; Huang & Hu, 2007). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kualitas tidaknya seorang atlet ditentukan dari bagaimana peran pelatih dan bagus tidaknya pelatih bergantung dari pengetahuan yang dimiliki. Sebab itulah mengedepankan konsep metodologi dalam memberikan rangsangan latihan merupakan suatu keniscayaan.

Berbekal pengalaman sebagai pelatih sekaligus sekertaris PBVSI Kota Bekasi, penulis tergerak untuk mengetahui kondisi lapangan yang sebenarnya. Sudahkah latihan yang dijalani selama ini menganut konsep metodologi latihan? Hal ini menjadi penting, sebab jika latihan tidak disesuaikan dengan karakteristik usia dan konsep metodologi yang ada, maka kegagalan dalam membina atlet yang berkualitas hanyalah soal waktu saja. Untuk mengatasi rasa penasaran tersebut, penulis tergerak untuk melakukan penelitian awal terhadap enam atlet bolavoli kota Bekasi. Dari hasil studi awal diperoleh informasi bahwa latihan yang dijalani selama ini hanya bersandar pada ingatan saja, tanpa adanya pedoman dalam memberikan arahan latihan. Apa yang di ingat saat itu adalah apa yang dilatih saat itu juga. Bisa di bayangkan jika pelatih dalam memberikan latihan hanya mengandalkan ilustrasi belaka, sedangkan tuntutan akan hadirnya prestasi sangat tinggi sekali.

Disamping hal tersebut, pelatih juga mengatakan bahwa minimnya referensi *jump serve* bolavoli menjadi kendala tersendiri dalam menyusun rencana latihan. Dari apa yang

disampaikan oleh pelatih tersebut, penulis ingin menawarkan sebuah solusi dalam mengatasi masalah yang ada dilapangan. Sampailah pada suatu kesimpulan bahwa kebutuhan akan hadirnya model latihan *jump serve* sangatlah mendesak. Sebab itulah perlu ada tindakan nyata berkenaan dengan model latihan *jump serve*. Dan cara yang bijak dalam mengatasi permasalahan diatas perlu dilakukan suatu penelitian. Penelitian yang dimaksud adalah pengembangan model latihan *jump serve* bolavoli, hasil dari penelitian dan pengembangan ini nantinya akan dapat digunakan sebagai panduan dalam menyusun program latihan.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan di dalam latar belakang diatas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah masalah yang berkaitan dengan usaha meningkatkan kualitas keterampilan *jump serve* atlet bola voli junior melalui berbagai variasi latihan yang tepat, ilmiah dan efektif.

C. Perumusan Masalah

Berpedoman pada uraian latar belakang masalah dan fokus masalah yang dikemukakan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan model latihan *jump serve* permainan bolavoli untuk atlet junior?
2. Apakah model latihan *jump serve* permainan bolavoli efektif untuk meningkatkan keterampilan *jump serve* atlet junior kota bekasi?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian adalah:

1. Bagi klub yang bersangkutan, sebagai salah satu model latihan *jump serve* dalam rangka meningkatkan keterampilan *serve*.
2. Bagi pelatih, sebagai bahan untuk memperkaya model latihan *jump serve* permainan

bolavoli.

3. Bagi pengurus PBVSI pusat, Pengrov PBVSI Jawa Barat, dan Pengcab PBVSI Kota Bekasi sebagai bahan masukan model latihan *jump serve* dalam permainan bolavoli.
4. Bagi peneliti dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan tentang model latihan *jump serve* bolavoli.
5. Bagi peneliti lanjutan, agar dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian dan pengembangan model latihan *jump serve* bolavoli.
6. Bagi lembaga-lembaga pendidikan, masyarakat dan Pembina olahraga, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih untuk kepentingan, peningkatan dan perkembangan olahraga bolavoli.

E. *State of The Art*

Jump serve adalah salah satu keterampilan permainan yang paling dramatis dan dinamis. Ada banyak teknik yang berbeda untuk melakukan *jump serve* bola voli untuk menghasilkan pukulan yang berbeda (Landry, 2018). *Jump serve* memiliki peranan penting dalam permainan bola voli sebagai bentuk serangan pertama yang berpotensi menghasilkan poin dan juga dapat menjadi *shock* terapi bagi lawan. Sedangkan bagi penonton akan lebih bergairah untuk menonton pertandingan sebab permainan akan lebih atraktif dan dinamis saat ada pemain yang melakukan *jump serve*. Namun demikian masih belum banyak penelitian yang mengarah kepada pengembangan bentuk latihan *jump serve* yang di dasarkan analisis biomekanika maupun biomotorik.

Sebaga dasar dari pelaksanaan penelitian ini, disajikan beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang berkaitan dengan jump serve sebagai referensi penelitian ini sekaligus dijabarkan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan (*state of the art*):

Tabel 1.3 *State of The Art* Penelitian

Deskripsi Jurnal	Pembahasan
Judul: *Kinematic Analysis Of Volleyball Jump Topspin And Float Serve* Tahun: 2007 Peneliti: Chenfu Huang, Lin-Huan Hu Metode: Kuantitatif, analisis video Jurnal: XXV ISBS Symposium 2007, Ouro Preto – Brazil	Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa *jump serve* topspin memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan *jump serve* float pada kecepatan bola, kecepatan bola saat lepas landas, tinggi lompatan, tinggi spike, jarak lepas landas ke garis, dan perpindahan bola horizontal. Selain itu, perbedaan rerata lonjakan bola 1,0cm dan 0,7cm untuk *jump serve* topspin dan *jump serve* float menunjukkan bahwa pemain bola voli elit memiliki kontrol waktu yang baik selama servis. Disarankan hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi pelatih untuk melatih *jump serve* bola voli topspin dan *jump serve* float. Alasan menjadi tinjauan penelitian: Jurnal berikut dapat memperkuakt penelitian ini dengan memberikan referensi tentang jenis Teknik jump serve lang lebih efektif dalam menghasilkan pukulan yang lebih baik, khususnya pada Teknik *jump serve topspin*. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan: Penelitian dalam jurnal ini membahas tentang analisis kinematika gerak jump serve sehingga mengetahui jenis jump serve yang lebih membahayakan lawan, dalam penelitian ini analisis dilakukan bukan hanya pada kinematika gerak namun juga biomotorik yang turut mempengaruhi kualitas jump serve sehingga factor yang mempengaruhi kualitas jump serve menjadi lebih lengkap dari sisi Teknik dan modal biomotor.
Judul: *Kinematics Analysis and Research on Volleyball Serving Using Computer Technology*. Tahun:	Hasil Penelitian: Penelitian ini menganalisis teknologi servis bola voli dan kinematika servis bola voli. Pada saat yang sama, memanfaatkan teknologi komputer untuk menganalisis kinematika servis bola voli. Dalam

Deskripsi Jurnal	Pembahasan
2021 Peneliti: Xiong, Y. Metode: Research on the kinematics analysis of volleyball serve by using computer technology Jurnal: In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1992, No. 2, p. 022013). IOP Publishing.	penelitian ini disarankan untuk memperhatikan pelatihan melempar, berlari, lepas landas dan memukul di udara untuk meningkatkan efek servis bola voli. Alasan menjadi tinjauan penelitian: Penelitian ini memberikan referensi beberapa kunci latihan untuk meningkatkan efektifitas *jump serve* yang dapat menjadi dasar pengembangan latihan berikutnya. Antara lain adalah saat melempar bola, saat berlari, saat lepas landas dan saat terjadinya impact. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan: Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada batas analisis menggunakan computer, namun belum dikembangkan sampai pada bentuk latihan yang dapat mendukung diterapkannya kunci latihan yang telah ditemukan. Penelitian ini bukan hanya menganalsis secara empiric dan teoritik jump serve namun akan mengembangkan bentuk-bentuk latihan yang tepat sesuai data/ informasi ilmiah yang ada.
Judul: *Kinematics and Kinetics of Jumping Serve in Youth National and National Thai Female Volleyball Players of Thailand.* Tahun: 2015 Peneliti: Sirirat, H., & Onwaree, I. Metode: Analisis gerak dengan bantuan kamera Jurnal: International Journal of Sport and exercise Science 7(1):13-16	Hasil Penelitian: Pada penelitian ini dilakukan analisis kinematika dan kinetika gerak jump serve antara pemain muda dan pemain senior tim nasional bola voli Thailand. Hasil menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara pelaksanaan Teknik jump serve atlet muda mapun senior. Namun demikian diketahu beberapa perbedaan pada tingkat akselerasi dan kecepatan ekstrimitas atas dan bawah saat melakukan jump serve. Alasan menjadi tinjauan penelitian: Penelitian ini memberikan referensi bahwa dalam melakukan *jump serve* penting untuk memperhatikan kecepatan ektrimitas atas dan ektrimitas bawah alih-alih memperhatikan akselerasi saat impact. Hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa tingkat akselerasi atlet senior

Deskripsi Jurnal	Pembahasan
	nasional lebih tinggi dikarenakan penguasaan Teknik yang lebih baik, sedangkan pada atlet muda, meski memiliki kecepatan ekstrimitas atas dan yang bawah lebih tinggi namun akselerasi bola tidak lebih baik dari atlet senior. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan: Penelitian ini dilakukan dengan menguji tekn ik jump serve tanpa perlakukan. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan akan disertai dengan perlakuan sesuai dengan model yang dikembangkan. Dengan demikian akan diketahui pengaruh dan perbedaan antara kelompok yang berlatih dengan model baru dan juga dengan model sebelumnya.
Judul: *Contribution of Leg Power, Arm Power, Stomach Muscle Power, and Back Muscle Power on Jumping Services* Tahun: 2020 Peneliti: Suharjana1, Eko Priyanto, Japhet Ndayisenga Metode: Deskriptif korelasional Jurnal: International Journal of Human Movement and Sports Sciences 8(5): 240-248	Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kontribusi power tungkai sebesar 28,7%. Terdapat kontribusi power lengan dengan kontribusi sebesar 20,4%. Ada sumbangan kekuatan otot perut dengan sumbangan sebesar 23,2%. Terdapat kontribusi kekuatan otot punggung dengan kontribusi sebesar 16,7%. Ada kontribusi power tungkai, power lengan, kekuatan perut dan kekuatan otot punggung terhadap kemampuan servis jumping atlet bola voli (p value = 0,000). Besarnya kontribusi power tungkai, power lengan, kekuatan perut dan kekuatan otot punggung terhadap kemampuan servis melompat adalah sebesar 89%. Dengan demikian maka Latihan bola voli harus lengkap karena tekniknya meliputi seluruh badan. Alasan menjadi tinjauan penelitian: Penelitian ini menjadi referensi yang menunjukkan komponen biomotor spesifik yang mendukung kualitas *jump serve* bola voli. Komponen biomotor trersebut yang akan menjadi dasar pengembangan bentuk latihan fisik spesifik atlet bola voli yang akan berlatih jump serve.

Deskripsi Jurnal	Pembahasan
	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan: Penelitian ini melakukan analisis deskriptif korelasional kemampuan biomotor tehadap keterampilan jump serve. Namun belum memberikan rekomendasi bentuk latihan fisik spesifik yang dapat mendukung tercapainya profil biomotor yang ideal. Pada penelitian yang akan dilakukan akan dipilih dan dikembangkan jenis latihan fisik yang tepat untuk mendukung keterampilan jump serve bola voli.
Judul: *Jump Serve Performed By Volleyball Players Of Different Qualifications* Tahun: 2022 Peneliti: Melnyk, A., & Liakhova, T. Metode: Jurnal: *Pedagogy of Health*, *1*(1), 29-33.	Hasil Penelitian: Hasil penelitian ini menunjukkan Indikator yang sesuai dari efisiensi *jump serve* tergantung pada jumlah zona permainan (posisi lapangan). Efisiensi servis dan zona berbeda adalah sebagai berikut: di zona 1 - 34,9%; di zona 5 - 31,1%; di zona 6 - 23,6%. Zona 1 dan 5 telah ditentukan paling rentan terhadap tindakan defensif lawan dalam *jump serve*. Ditunjukkan bahwa *jump serve* secara signifikan mengurangi peluang lawan untuk menyerang secara efektif. Penelitian ini menyarankan untuk menggunakan jump serve di dua game pertama, ketika efektivitasnya mencapai nilai maksimumnya. Direkomendasikan juga untuk mengarahkan servis ke zona bermain 1 dan 5. Alasan menjadi tinjauan penelitian: Penelitian ini memberikan referensi tentang pelaksanaan jump serve dalam sebuah permainan. Memberikan informasi kapan saat yang tepet menggunakan *jump serve* dan diarahkap pada zona lawan yang mana. Hasil temuan dalam penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan model untuk mengembangkan akurasi pada zona yang dianggap sulit dikembalikan (1 dan 5), serta dapat sebagai dasar pengembangan intrumen tes jump serve. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan:

Deskripsi Jurnal	Pembahasan
	Penelitian ini melakukan pengamatan pada suatu permainan bola voli. Dengan demikian diperoleh informasi nyata pelaksanaan jump serve dalam permainan, namun bemum menyertakan bentuk latihan untuk meningkatkan akurasi jump serve sehingga dapat meningkatkan akurasi bola menuju zona yang berbahaya. Dalam penelitian yang akan dilakukan, akan dikembangkan model latihan yang melatih akurasi *jump serve*.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA