

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran sebagaimana yang diutarakan (Himawan, A., Putri, S., & Yuli, 2022). menyatakan dalam bukunya bahwa: “Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan.” Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirumuskan pendidik dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami berbagai macam olahraga permainan dan penerapan teknik dasar dalam bermain, setiap kali mengajar, pendidik diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik dalam bentuk perilaku yang diamati, menggambarkan jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya.

Masalah utama pendidikan jasmani di lapangan, hingga saat ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Terbatasnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di perguruan tinggi, dosen memegang peranan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran (R. Leser, A. Baca & J. Uhlig, 2011). Dengan memperhatikan banyak hal berkenaan dengan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan seperti aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, dan karakteristik psikologi. (G. A. Toto & I. Strazzeri, 2019). Dosen pendidikan jasmani harus lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bola voli agar setiap materi yang diberikan dapat membuat mahasiswa tertarik dan senang melakukannya (L. Tang, 2011). A. Toto & I. Strazzeri, 2019). Dosen pendidikan jasmani harus lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bola voli agar setiap materi yang diberikan dapat membuat mahasiswa tertarik dan senang melakukannya (L. Tang, 2011).

Didalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa komponen utama pembelajaran di antaranya, aktivitas atletik, aktivitas *aquatic*, aktivitas senam, aktivitas *outdoor*, pembelajaran kesehatan, permainan boal kecil, dan permainan bola besar. Permainan bola besar di dalamnya ada beberapa materi pilihan seperti permainan sepak bola, permainan bola basket, permainan bola tangan dan permainan bola voli.

Permainan bola voli merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di seluruh dunia. Hal ini bisa dibuktikan dengan masuknya pertandingan ini dalam ajang internasional yang dipertandingkan oleh berbagai negara. Secara umum, bola voli merupakan olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim berlawanan. Masing-masing tim memiliki enam orang pemain. “Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang memasyarakat, karena ada beberapa aspek yang sangat sederhana dan tidak membutuhkan biaya yang besar.”(Tapo, Y. B. O., Bile, R. L., & Bakti, 2022).

Bola voli menjadi cabang olahraga permainan yang menyenangkan karena dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi. Menurut Samsudin dalam jurnal zaenal fahrudin yaitu “Lingkungan hidup diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik”(Suhairi, M., 2021) . Olahraga bola voli dapat dimainkan disegala bentuk lapangan seperti rumput, kayu, pasir, atau permukaan lantai buatan dan dapat dilakukan di dalam ataupun di luar ruangan. Oleh sebab itu kepopuleran bola voli hadir ditengah masyarakat, menjadikan olahraga ini sangat populer tidak hanya di kalangan masyarakat saja namun dikalangan pelajar hingga Mahasiswa. Tidak heran permainan yang dapat dilakukan oleh pria dan wanita ini juga terdapat pada kurikulum disekolah-sekolah hingga pada ekstrakurikuler.

Permainan bola voli dijadikan suatu kegiatan belajar di perguruan tinggi dan dapat dilakukan sebagai suatu kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di waktu senggang. Saat ini bola voli tidak hanya sebagai rekreasi, namun sudah menjadi bagian dari olahraga pendidikan. Sebagai olahraga pendidikan selain sebagai sarana pencapaian tujuan pendidikan, hal yang utama adalah sebagai penunjang pembinaan, pemeliharaan kesegaran jasmani, berperan dalam pembentukan kerjasama pada anak, serta pembinaan sportifitas dan pengembangan sifat-sifat lainnya. Semangat bertanding dan pembentukan mental dapat dikembangkan melalui pertandingan antar kelompok, antar kelas dan antar perguruan tinggi. Tidak hanya itu kemampuan peserta didik bola voli terkait unsur-unsur yang meliputi kondisi

fisik, teknik, taktik, kematangan mental, kerjasama dan pengalaman dalam bertanding perlu ditingkatkan.

Bola voli sebagai olahraga yang cukup di gemari dan menjadi salah satu bagian dari kurikulum yang harus diajarkan di sekolah tidak serta merta menjadikan bola voli sebagai cabang olahraga yang mudah untuk di mainkan terutama dalam lingkup pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, kesulitan peserta didik dalam menguasai materi permainan bola voli adalah karena gerak dasar bola voli yang cukup kompleks. Permainan bola voli selalu berkaitan dengan momentum dimana ketepatan waktu untuk sedapat mungkin berada pada posisi yang tepat saat mengambil bola. Ketepatan waktu, koordinasi gerak, kecepatan mengambil keputusan serta akurasi pada saat melakukan servis sangat dibutuhkan. Servis sebagai bagian teknik dasar bola voli yang memiliki tingkat kesulitan gerak tinggi namun memiliki peran penting saat melakukan serangan pertama untuk memperoleh poin dan memiliki estetika gerak yang indah. Oleh sebab itu di membutuhkan strategi pembelajaran dengan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bola voli.

Tenik-teknik dasar dalam permainan bola voli terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block* dan *smash*. “Teknik dasar permainan bola voli yaitu, servis, *passing*, *smash*, dan *block*. Servis terbagi menjadi dua yaitu, servis bawah dan servis atas, *passing* juga di bagi menjadi dua, yaitu *passing* bawah dan *passing* atas.”(Nur, S., Manurizal, L., & Putra, 2022).

Teknik dasar dalam permainan bola voli mempunyai peranan yang sangat penting, hal ini disebabkan karena untuk menjaga kualitas permainan dan mengembangkan prestasi pemain. Penguasaan teknik dasar bola voli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya suatu regu dalam pertandingan di samping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental. Teknik yang paling penting dalam permainan bola voli adalah *smash*, gerakan tersebut yang harus dikuasai oleh setiap pemain bola voli. Maka *smash* dalam permainan bola voli merupakan bentuk rangkaian gerakan yang dilakukan oleh seorang pemain dengan tujuan menyebrangkan bola kearah lawan sekaligus mematikan permainan lawan dan mendapatkan angka.

Teknik *smash* adalah teknik paling susah dalam permainan bola voli karena memerlukan kondisi fisik yang baik dan koordinasi gerak yang maksimal. *Smash* memerlukan *power* yang kuat dan *timing* yang tepat. Untuk mendapatkan semua itu tidaklah mudah dan diperlukan pembelajaran berulang-ulang untuk menyempurnakan teknik *smash*. Teknik *smash* adalah inti atau ujung dari dari sebuah serangan yang di bangun sebuah tim untuk memperoleh poin dan juga yang paling sering dilakukan untuk mendapatkan poin.

Model pembelajaran *smash* adalah suatu pembelajaran yang digunakan oleh dosen atau guru untuk memberikan suatu materi yang berbeda-beda kepada mahasiswa atau juga kepada siswa untuk menghindari suatu kebosanan dan juga kejenuhan dalam pembelajaran. Setiap dosen/guru dalam menyusun program pembelajaran harus memikirkan tentang variasi

dalam pemberian menu pembelajaran. Karena model pembelajaran sangatlah penting untuk menjaga minat dan keaktifan siswa atau mahasiswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan untuk melakukan *smash* sebagai berikut : Awalan, Tolakan, Pukulan Bola, Sikap mendarat, Dilihat dari pengertiannya *Smash* dapat di definisikan sebuah cara memainkan bola secara efektif dan efisien untuk mendapatkan hasil optimal, tapi tetap berpegangan pada peraturan permainan yang telah diterapkan. Maka *smash* dalam permainan bola voli merupakan bentuk rangkaian gerakan yang dilakukan oleh seorang pemain dengan tujuan menyebrangkan bola ke arah lawan sekaligus mematikan permainan lawan dan mendapatkan angka dan sebuah teknik serangan yang dilakukan dengan memukul bola dan bertujuan untuk menempatkan bola ke area tim lawan tanpa bisa di *block* ataupun dikembalikan oleh pihak lawan, sehingga mematikan lawan dan tentunya menambah nilai atau poin dari tim.

Penelitian sebelumnya pada cabang olahraga bola voli di perguruan tinggi, selama ini lebih banyak dilakukan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran, teknik dasar bermain bola voli tanpa melihat rangkaian gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir, aspek fisiologis, *strenght and conditioning*, tes dan pengukuran serta biomekanika yang berhubungan dengan strategi bermain. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nur, S., Manurizal, L., & Putra, 2022) Tentang Kontribusi Daya Ledak Otot Lengan Dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Ketepatan *smash* Bola Voli Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Riau. Penelitian

yang dilakukan oleh (Sumarna, D., & Muhani, 2022) membahas tentang Pengaruh Latihan *Drill* Terhadap Ketepatan *Smash* Bola Voli. Penelitian yang dilakukan oleh (Hadiana, Aris, 2020) *Pengembangan Media Alat Bantu Smash Bola Voli Pada Mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan Tahun 2019*. Penelitian yang dilakukan oleh (Endang Pratiwi, Hegen Dadang Prayoga, 2019), dengan judul Analisis Kecepatan reaksi pada Atlet Bola voli UNSIKA.

Universitas Setia Budhi (USB) Rangkasbitung sebagai salah satu perguruan tinggi swasta di wilayah kabupaten labak propinsi banten yang akan menghasilkan lulusan yang unggul, profesional dan menghasilkan, mengembangkan serta menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, karya-karya inovatif dan produktif dalam menjawab segala tantangan dan perubahan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Mengelola tiga fakultas terdiri dari sebelas program studi, yang salah satu diantaranya Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP). Fakultas Ilmu sosial dan ilmu politik (FISIP) Fakultas teknik pertanian dan industri Universitas Setia Budhi (USB) Rangkasbitung merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi menghasilkan lulusan yang unggul dan professional dalam pendidikan Jasmani dan kesehatan. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Setia Budhi rangkasbitung memiliki satu program studi yaitu Program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Dosen mengajar mahasiswa metode pembelajaran *smash* bola voli yang terjadi saat ini belum menunjukkan peningkatan yang cukup berarti, di

mana luaran dari beberapa perguruan tinggi belum dapat menyeimbangkan metode pembelajaran smash bola voli di wilayah perguruan tinggi propinsi banten. Terlebih tanggapan pengguna jasa lulusan perguruan tinggi menganggap bahwa setiap lulusan perguruan tinggi atau boleh dikatakan lulusan dari program studi pendidikan jasmani dan kesehatan mahir dalam semua cabang olahraga baik dalam melaksanakan latihannya ataupun sebagai contoh dalam mempraktekannya.

Tantangan ini harus dijawab dengan kompetensi yang dimiliki oleh dosen, sehingga apa yang menjadi harapan pengguna jasa dapat dijawab dengan menjadikan anak didik lebih baik lagi. Fenomena yang terjadi saat ini adalah bagaimana menciptakan calon tenaga guru ini menjadi tenaga yang handal dalam penerapannya baik di dalam kelas atau praktek dengan mengaplikasikan beberapa strategi dalam proses pembelajaran olahraga smash bola voli.

Strategi bagi dosen adalah pendekatan umum terhadap mahasiswa saat mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi yang digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran *smash* bola voli. Sebagai contoh kemampuan untuk melibatkan mahasiswa adalah penting jika kita ingin mereka belajar sebanyak mungkin. Strategi mengajar *smash* bola voli harus tertanam di dalam setiap model. Misalnya, seorang dosen menciptakan strategi mengajar pembelajaran *smsh* bola voli dengan menggunakan metode yang baru, disini dosen akan lebih memberikan warna mengajar yang tidak

membosankan sehingga akan menciptakan kreativitas dan pengulangan dalam setiap materi yang diberikan.

Saatnya perubahan dilakukan untuk dapat menemukan metode pembelajaran yang lebih tepat sehingga akan memberikan mahasiswa ruang dan waktu dalam pembelajaran bola voli, berpikir, dan teknik-teknik baru yang dapat diterapkan pada masalah dan tantangan apapun untuk semua mahasiswa, sehingga akan tercipta mahasiswa yang kompeten dalam setiap materi yang diberikan.

Dari pengamatan peneliti dosen masih belum efektif saat melakukan pembelajaran *smsh* bola voli terhadap mahasiswa di lingkungan universitas setia budhi rangkasbitung. Sehingga inovasi dosen untuk memberikan muatan-muatan pengetahuan yang baru bagi para mahasiswa harus segera dilakukan, sehingga akan memberikan warna dalam mengajar yang lebih menarik.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan saat mengajar pembelajaran *smash* bola voli masih ada beberapa mahasiswa yang belum bisa melakukan teknik dasar *smes* yang kurang baik atau *defectratio*/kesalahan.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada pembelajaran pendidikan jasmani diperguruan tinggi pada materi bola voli yang menyangkut pada model pembelajaran *smash* bola voli untuk mahasiswa.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka penelitian ini difokuskan pada Pengembangan model belajar *smash* bola voli untuk mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan teknik *smash* bola voli pada mahasiswa Kampus Universitas Setia Budi Rangkasbitung, Kabupaten Lebak Banten.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model belajar keterampilan *smash* bola voli untuk meningkatkan keterampilan teknik *smash* mahasiswa?
2. Apakah model belajar yang dibuat efektif untuk meningkatkan keterampilan *smash* bola voli untuk mahasiswa?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum hasil dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk baru yang nantinya akan dipakai dalam melatih dan mempermudah pelatih atau tenaga pengajar untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Penelitian ini secara khusus memiliki tujuan:

1. Mengembangkan model belajar keterampilan teknik *smash* bola voli untuk mahasiswa
2. Memperoleh data empiris tentang keefektifan model belajar keterampilan teknik *smash* bola voli dan peningkatan keterampilan *smash* bola voli untuk mahasiswa.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini adalah

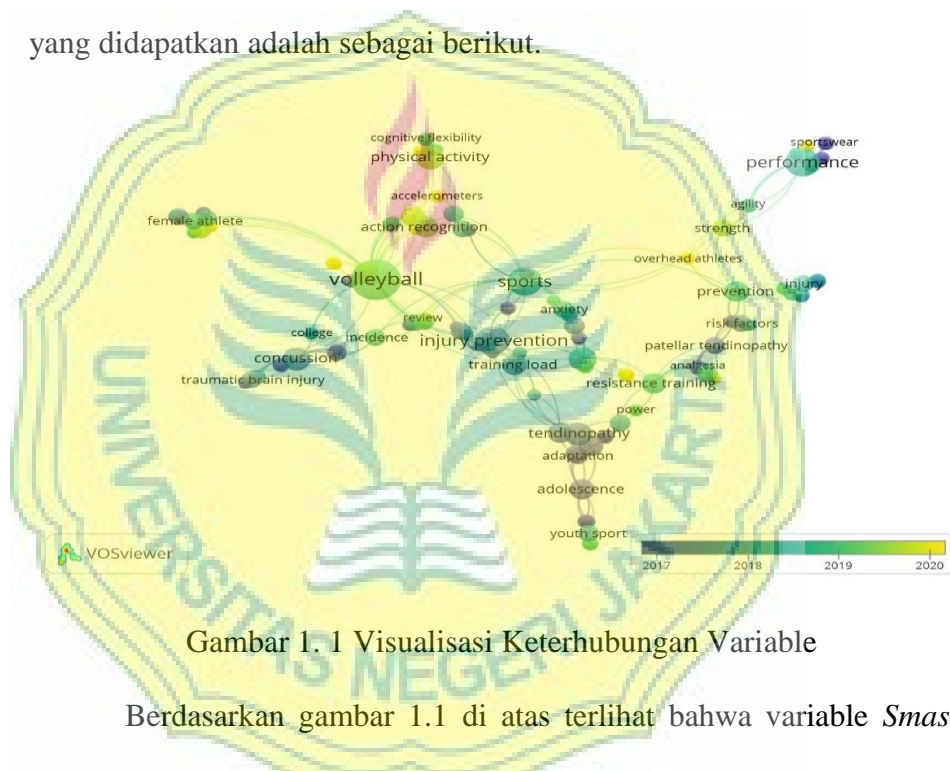
1. Sebagai masukan untuk dosen, tenaga pelatih dan pengajar bola voli dalam penyampaian materi atau melatih bola voli khususnya latihan *smash*.
2. Memperluas pengetahuan dalam model-model belajar keterampilan *smash* bola voli.
3. Membantu tenaga pengajar di pendidikan tinggi dalam menyampaikan materi dengan baik dan lancar.
4. Memberikan suasana baru dalam belajar keterampilan atau melatih sehingga attlit maupun mahasiswa merasakan kenyamanan, keamanan dan kesenangan.
5. Mengoptimalkan proses belajar keterampilan *smash* bola voli dan memberikan inspirasi untuk lebih kreatif lagi dalam menggunakan variasi latihan.
6. Sumbangan pemikiran peneliti pada bidang pendidikan atau pelatihan khususnya bentuk model belajar keterampilan *smash* bola voli.

F. State of the Art

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Web of science*, *Crossref*, *PubMed* dan *Google Scholar* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Visualisasi Keterhubungan Variable

Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variable *Smash*, dan *Volleyball* telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat



lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Gambar 1.2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (*Co Occurrence*)

Gambar 1.2 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci pengembangan model, *smash*, dan *volleyball*. Setiap node dipelot visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). Dalam hal ini *Smash*, dan *Volleyball* berada di area hijau kekuning-kuningan. Hal ini berarti variabel tersebut telah dikaji walaupun belum terlihat secara terintegrasi dengan mahasiswa. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang model belajar keterampilan *smash volleyball*. Adapun responden penelitian ini adalah mahasiswa.

2) Tinjauan Literatur

Penelitian dari Ardiah Juita dengan judul Kontribusi Daya Ledak Otot Lengan Dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Ketepatan Smash Bola voli Mahasiswa Pendidikan Kepembelajaran Olahraga Universitas Riau mendapatkan hasil bahwa Daya Ledak Otot Lengan memberikan kontribusi Terhadap Ketepatan smash Bola voli Mahasiswa dan Koordinasi Mata Tangan memberikan kontrobusi Terhadap Ketepatan Smash Atas Bola voli Mahasiswa, memiliki persamaan pada variabel smash bola voli, dan perbedaannya terletak pada kemampuan fisik yang memberikan kontribusi terhadap smash. Hadiana, Aris juga mengemukakan bahwa Media alat bantu yang dibuat, efektif untuk pembelajaran smah bola voli pada judul penelitiannya yaitu *Pengembangan Media Alat Bantu Smash Bola Voli Pada Mahasiswa FIK Universitas Negeri Medan Tahun 2019*, memiliki persamaan pada variabel smash bola voli, namun perbedaannya terletak pada pengembangan media pembelajaran, bukan model.

Muhammad Riza Pranopik, pada judul penelitiannya yang berjudul Pengembangan Variasi Latihan Smash Bola Voli menyatakan bahwa Diperlukan teknik *smash* yang dikembangkan agar dapat meningkatkan kemampuan teknik *smash* atlet. Dengan variasi latihan *smash* yang dikembangkan atlet yang berlatih lebih efektif dan lebih efisien. Dalam penelitian ini memiliki persamaannya pada variabel smash bola voli, dengan perbedaannya terletak pada model latihan dan model

pembelajaran. Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra yang diteliti oleh Rachmi Marsheilla Agus, Eko Bagus Fahrizqi, Prabowo Aji Wicaksono, menyatakan bahwa kemampuan vertikal jump memiliki peran dalam kemampuan smash bola voli yang memiliki kesamaan variabel dengan apa yang peneliti sedang teliti namun perbedaannya terletak pada kontribusi kemampuan fisik pada keterampilan smash.

Penelitian tentang Pengaruh Gaya Mengajar dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Keterampilan Smash Bola Voli yang diteliti oleh Bayu Thomi Rizal, Kasriman memperoleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa : (1) Secara keseluruhan keterampilan *smash* bolavoli kelompok mahasiswa yang mengikuti pembelajaran *resiprokal* lebih baik dibandingkan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran *latihan*, (2) Terdapat interaksi antara gaya mengajar dan koordinasi mata tangan terhadap keterampilan *smash* bolavoli, (3) Pada koordinasi mata tangan tinggi, hasil keterampilan smash bola voli kelompok gaya mengajar *resiprokal* lebih baik daripada kelompok gaya mengajar *latihan*, (4) Pada koordinasi mata tangan rendah, hasil keterampilan smash bola voli kelompok gaya mengajar *resiprokal* lebih rendah daripada kelompok gaya mengajar *latihan*, *terdapat kesamaan variabel smash bola voli namun perbedaannya terletak pada variabel terikat yang mempengaruhi yaitu gaya mengajar dan variabel atribut yaitu kordinasi mata tangan.*

Aris Hadiana, Sanusi Hasibuan, Amir Supriadi juga melakukan penelitian terhadap *smash* bola voli dengan judul Pengembangan Media Alat Bantu Smash Bola Voli Pada Mahasiswa Fik Universitas Negeri Medan yang dimana perbedaannya dengan peneliti ialah pada pengembangan media pembelajarannya bukan modelnya, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Pengembangan produk media alat bantu *Smash* dinyatakan layak dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi permainan bola voli.

Pengembangan alat drill smash bola voli berbasis reaksi menggunakan android yang diteliti oleh Muhammad Suhairi, Zainal Arifin dapat disimpulkan bahwa inovasi pengembangan alat *drill smash* bola voli dilengkapi pengaturan reaksi dalam bentuk aplikasi android ini layak untuk digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan *smash* bola voli khususnya untuk latihan secara individu. Latihan individu dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dan ada berbagai macam latihan seperti salah satunya latihan pliometrik yang diteliti oleh Dimas Anggara dengan judul penelitian Latihan Pliometrik Berpengaruh Terhadap Kemampuan Smash Atlet Bola Voli, dalam hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari latihan pliometrik terhadap kemampuan *smash* atlet bola voli klub Guntur 1000 Kota Padang, penelitian ini juga diperjelas dengan hasil dari penelitian Abu Bakar Nasuka dan Imam Sabtosa yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan latihan plyometrics single tuck jump dengan rimp jump dari

judul penelitiannya yaitu Pengaruh Latihan Plyometric Dan Panjang Tungkai Terhadap Smash Ukm Bola voli Universitas Tadulako.

Keterampilan *Smash* bola voli sangat diperlukan oleh setiap atlet voli baik dari kalangan siswa maupun mahasiswa, sehingga dibutuhkan berbagai model latihan agar atlet tidak bosan dan jenuh saat berlatih, seperti penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Bayo Ola Tapo yang berjudul Efektivitas Model Latihan JR-Design Volleyball Smash Drills Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Smash Bola Voli Dalam Kegiatan Inti Perkuliahan Mahasiswa Olahraga dan disimpulkan dalam penelitian tersebut bahwa model latihan *JR-Design Volleyball Smash Drills* “Efektif” meningkatkan keterampilan dasar *smash* bola voli dalam kegiatan inti perkuliahan mahasiswa olahraga.

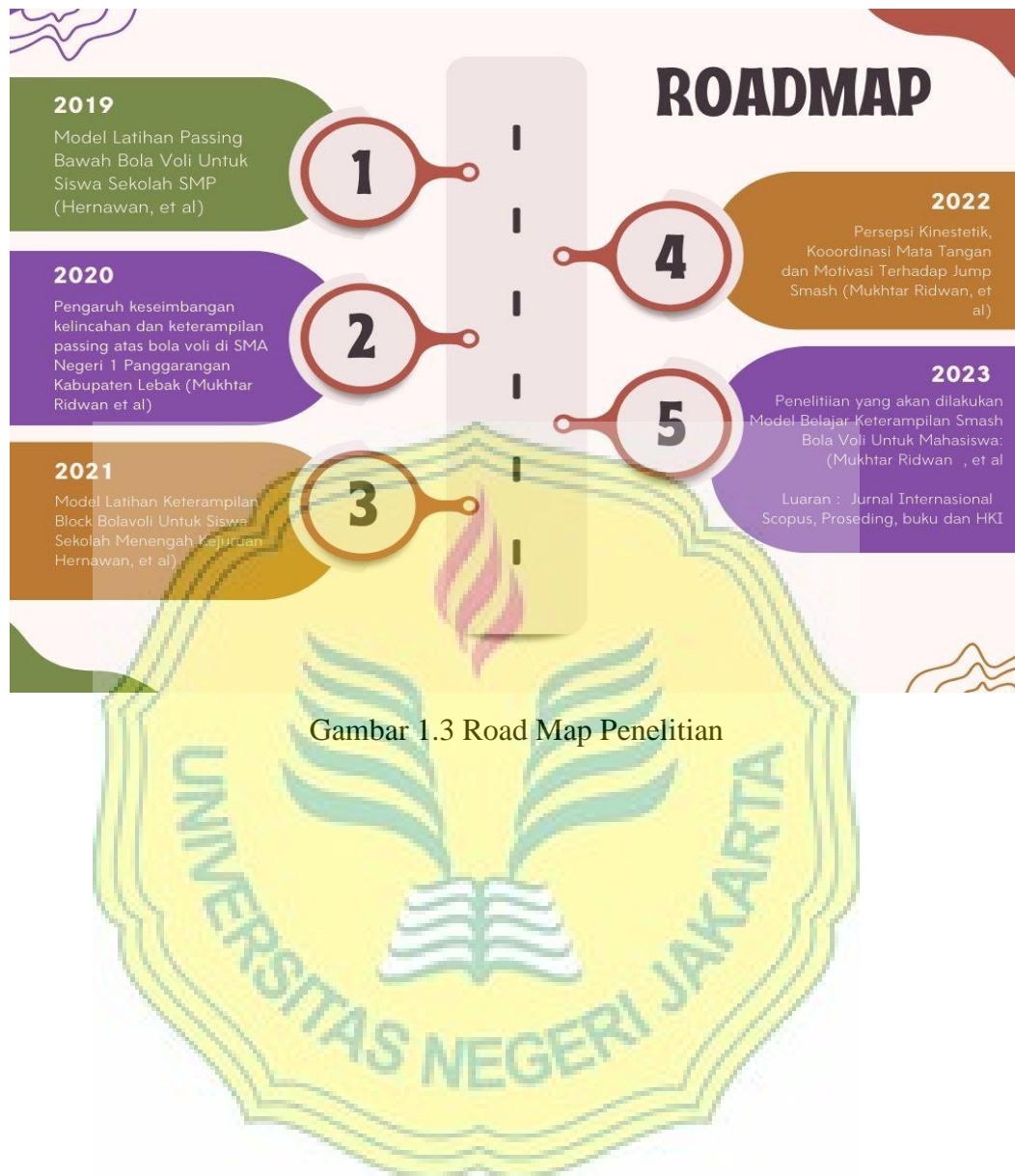
Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa Berdasarkan *state of the art* di atas, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa bola voli sering digunakan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar namun tidak menutup kemungkinan bola voli juga bisa diterapkan pada mahasiswa di perguruan tinggi dengan syarat harus disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa tersebut. Di samping itu sebagian besar penelitian terdahulu sepakat bahwa mata kuliah bola voli dapat meningkatkan hasil belajar *smash* asalkan diintegrasikan dengan instruksi yang tepat. Dengan demikian yang menjadi keterbaharuan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) 24 (dua puluh empat) model belajar keterampilan *smash* bola voli untuk mahasiswa yang akan dikembangkan akan di buat dalam bentuk Buku Digital.
- 2) Produk model belajar keterampilan *smash* bola voli ini akan dikembangkan dengan model terbaru yang akan membuat mahasiswa tertarik dan tidak membosankan.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat penelitian yang komprehensif pada pembelajaran pendidikan jasmani diperguruan tinggi pada materi bola voli yang menyangkut pada model pembelajaran untuk mahasiswa, dengan demikian maka penelitian ini memiliki keterbaruan menyangkut substansi yang meliputi pembuatan model pembelajaran yang dilakukan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* untuk mahasiswa.

G. Road Map Penelitian

Roadmap penelitian merupakan peta jalan dalam pelaksanaan penelitian sebagai panduan arah dengan tujuan memudahkan peneliti dalam melakukan berbagai tahapan penelitian. Bentuk roadmap penelitian secara lebih jelasnya sebagai berikut:



Gambar 1.3 Road Map Penelitian