

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan bola voli merupakan olahraga yang digemari dan dimainkan oleh masyarakat Indonesia, baik masyarakat kota maupun masyarakat desa. Permainan ini juga dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa. Permainan bola voli selain menyenangkan, juga merupakan olahraga yang mudah untuk dimainkan. Cara bermain dan peraturan dalam permainan bola voli mudah dipahami dan dilakukan. Permainan bola voli dimainkan oleh dua tim, dengan masing-masing tim beranggotakan enam orang. Permainan bola voli tidak hanya dimainkan untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk mendapatkan prestasi juara.

Permainan bola voli sudah banyak dipertandingkan dalam pertandingan resmi, bahkan Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai agenda rutin dalam melaksanakan kejuaraan bola voli. Kejuaraan bola voli diselenggarakan dengan beberapa tingkatan dan kategori usia. Tingkatan kejuaraan yang biasa diselenggarakan di Indonesia, diantaranya adalah tingkat daerah, wilayah dan nasional. Indonesia juga selalu berpartisipasi pada kejuaraan tingkat Internasional. Kategori usia dalam kejuaraan bola voli adalah usia dini, junior, remaja dan senior. Kejuaraan bola voli yang diselenggarakan di Indonesia merupakan kejuaraan yang diadakan oleh Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI).

Kejuaraan yang diselenggarakan oleh PBVSI tertuju pada pertandingan antar klub bola voli. Pertandingan yang diselenggarakan diantaranya untuk remaja,

misalnya: Liga Remaja. Kejuaraan remaja diikuti oleh pemain bola voli usia maksimal 17 tahun untuk putri dan 18 tahun untuk putra. Kejuaraan untuk usia junior, misalnya: Kejurda junior (Kejuaraan Daerah Junior), Kejurnas Junior (Kejuaraan Nasional Junior) dan Junior ASEAN. Kejuaraan usia Junior diikuti oleh pemain bola voli yang berusia maksimal 18 tahun untuk putri dan 19 tahun untuk putra. Kejuaraan senior, misalnya: Livoli Divisi II, Livoli Divisi I, Livoli Divisi Utama dan Proliga. Kejuaraan untuk senior ini tidak ada batasan usia maksimal.

Kejuaraan yang diselenggarakan oleh Dinas tertuju pada tim pelajar dan tim daerah. Kejuaraan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan, diantaranya untuk usia dini yaitu: O2SN Kejuaraan ini ditujukan untuk anak dibangku Sekolah Dasar (SD). Kejuaraan untuk junior, misalnya: POPDA (Pekan Olahraga Daerah), POPWIL (Pekan Olahraga Wilayah), dan POPNAS (Pekan Olahraga Nasional). Kejuaraan Junior hanya diikuti oleh siswa yang belum lulus Sekolah dan usia maksimal 18 tahun. Kejuaraan senior, misalnya: POMDA (Pekan Olahraga Mahasiswa Daerah) dan POMNAS (Pekan Mahasiswa Nasional). Kejuaraan senior hanya diikuti oleh pemain yang berstatus mahasiswa tanpa ada batasan usia. Kejuaraan antar tim daerah, diantaranya: PORDA (Pekan Olahraga Daerah), Pra PON (Pra Pekan Olahraga Nasional) dan PON (Pekan Olahraga Nasional). Kejuaraan daerah dapat diikuti semua pemain bola voli yang berusia maksimal 25 tahun.

Dari hasil pengamatan peneliti bahwa klub BINTANG 04 kota jambi memiliki sarana dan prasarana olahraga cukup baik, khususnya untuk sarana permainan bola voli. Klub BINTANG 04 kota jambi juga sering ikut berpartisipasi

kejuaraan lokal di Jambi sebagai penunjang dan penyaluran bakat para atletnya. Namun untuk yang junior masih banyak terkendala untuk cepat memahami akurasi *smash*.

Permasalahan yang sering muncul pada saat kegiatan latihan bola voli di klub BINTANG O4 kota Jambi adalah pada saat latihan *smash*, masih ada banyak pemain junior yang memiliki kemampuan akurasi *smash* yang kurang baik dan sebagian pemain lainnya memiliki kemampuan akurasi *smash* yang baik. Sering kali pemain dalam *smash* bola tidak mampu menyebrang dari net. Dan bola tidak tepat sasaran pada daerah permainan bola voli atau keluar dari lapangan permainan bola voli. Hal tersebut dikarenakan perkenaan bola dengan tangan masih belum tepat sehingga tidak tepat sasaran atau target. Penulis tertarik untuk melakukan tes pengukuran untuk mengetahui hasil, Berikut adalah tabel angka yang didapat ketika pemain tes pengukuran dengan akurasi *smash* menggunakan nilai:

Tabel putra:

No	Nilai	Atlet
1	5	-
2	4	1
3	3	1
4	2	2
5	1	4

Tabel putri:

No	Nilai	Atlet
1	5	-
2	4	-
3	3	2
4	2	3
5	1	2

Berdasarkan pengamatan pada pembinaan latihan bola voli klub junior bintang 04 banyak diperoleh fakta bahwa rata-rata pemain bola voli yang ikut latihan ternyata dalam melakukan smash belum maksimal, asal-asalan, tidak tepat sasaran atau target dan sangat mudah dibaca oleh lawan, yang artinya mereka belum memiliki ketepatan atau akurasi dalam melakukan smash.

Apabila pelatih voli dapat memvariasi metode permainan dengan sebuah permainan, kemungkinan pemain akan tertarik dan termotivasi untuk bergerak aktif dan sekaligus bergerak aktif dan sekaligus memberikan kesempatan pemain mendapat hal yang baru dari metode permainan tersebut. Dalam hal ini penulis tertarik untuk menerapkan salah satu jenis permainan, yaitu dengan metode permainan target (*target games*). Michell, olin, dan griffin (2003). Menjelaskan bahwa permainan target (*target games*) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyeksi lain yang sejenis dilempar atau dipukul terarah mengenai sasaran yang telah ditemukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Permainan target tersebut dianggap cocok untuk meningkatkan ketepatan dengan asumsi bahwa karakteristik permainan target (*target games*) dan ketepatan hampir sama yaitu mempunyai arah menuju sasaran dengan tepat. Namun permainan target tersebut dilakukan secara kontinyu dan berulang-ulang pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh sebab itu penulis ingin menguji dan membuktikan dengan penelitian yang berjudul “pengaruh metode *target games* terhadap kemampuan akurasi *smash* bola voli pada pemain junior klub BINTANG 04 kota jambi” yang diharapkan akan

mengatasi masalah yang dibahas diatas dengan tujuan agar pemain di tempat latihan ini semakin meningkat keterampilan bola voli, khususnya akurasi *smash*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Dalam permainan bola voli kemampuan akurasi *smash* sangat penting dalam menempatkan bola yang hendak dituju.
2. Pemain junior bola voli di klub bintang 04 jambi belum memiliki kemampuan akurasi *smash* yang bagus.
3. Model permainan target(*target games*) belum pernah dicoba atau diteliti dalam proses latihan kemampuan akurasi *smash* bola voli pada pemain junior klub bintang 04 kota jambi.
4. Perlunya kemampuan akurasi *smash* dalam permainan bola voli karena perannya sangat penting untuk mematikan lawan dan mendapatkan poin guna memenangkan pertandingan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan Diatas, agar dapat mengkaji masalah yang timbul maka dibatasi, pada: “Pengaruh metode *target games* terhadap kemampuan akurasi *smash* pada pemain junior klub bintang 04 kota jambi”

1.4 Definisi Oprasional

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah metode *target games*, yaitu sebuah perlakuan terhadap pemain junior klub bintang 04 kota jambi dengan *target games*, satu klarifikasi dari bentuk permainan yang memfokuskan pada aktifitas permainan yang membutuhkan kecermatan, variabel terikatnya adalah kemampuan akurasi *smash* yaitu kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak ke sesuatu sasaran sesuai dengan tujuannya.

1.5 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas tidak menutup kemungkinan timbulnya masalah baru yang semakin luas, untuk menghindari hal tersebut perlu diadakan pembatasan masalah. Sehingga peneliti membatasi masalah ini menjadi “ adakah pengaruh metode *target games* terhadap kemampuan smash pada pemain junior klub bola voli bintang 04 kota jambi?”

1.6 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian harus mempunyai tujuan yang pasti dan jelas. Hal ini sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian. Tujuan dalam penelitian ini menunjukkan nilai atau kualitas penelitian tersebut. Maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini untuk mengetahui pengaruh metode *target games* terhadap kemampuan smash pada pemain junior klub bola voli bintang 04 kota jambi.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan penelitian khususnya di cabang olahraga bola voli.

2. Sebagai bahan landasan untuk para peneliti berikutnya agar mencapai peneliti yang akurat dan relevan.
3. Memberi masukan kepada guru, pembina, dan pelatih khususnya di cabang olahraga bola voli.
4. Sebagai sumbangan bacaan di perpustakaan.
5. Bagi seorang pemain bola voli dapat lebih memahami arti pentingnya akurasi *smash* dalam permainan bola voli.