

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Penelitian dan Pengembangan**

Istilah pengembangan sendiri mengacu pada kegiatan dalam produksi alat baru, di mana evaluasi dan perbaikan alat atau metode dilanjutkan. Menurut Sugiyono (2015: 07), Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Muratianingsih (2012:161), penelitian dan pengembangan berfokus pada produksi produk baru selama pengembangannya. Menurut Iskandar Wiryokusumo (2011: 32), Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri. Menurut Sukmadinata (2016:164), langkah-langkah pengembangan produk baru atau juga penyempurnaan produk yang sudah ada dapat diperhitungkan.

Menurut Putra (2011:72) pengembangan merupakan penggunaan ilmu-ilmu pengetahuan teknis dalam memproduksi bahan baru atau peralatan. Produksi jasa ditingkatkan secara substansi untuk proses atau atau sistim baru, sebelum dimulainya sistim produksi komersial meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi, dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai perluasan atau pendalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang berkembang menjadi produk uji, dimulai dengan penelitian kebutuhan. Hasil produk dapat berupa media pembelajaran, bahan ajar, dan sistem pembelajaran. Kegiatan awal yang dilakukan pada saat pengembangan produk adalah dengan cara melakukan penelitian pendahuluan dan penelitian untuk menghasilkan suatu desain produk alat tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan produk, khususnya menguji keefektifan produk, produk yang teruji dan dapat digunakan oleh masyarakat luas.

## **2. Ekstrakurikuler**

Ekstrakurikuler atau kegiatan tambahan yang dilakukan oleh siswa di luar jam sekolah baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Ini dimaksudkan agar siswa memperoleh keterampilan tambahan, wawasan, dan pengetahuan sebagai siswa pembangun karakter yang sesuai dengan bakat dan minat individu. Adapun pengertian dari ekstrakurikuler

menurut Subagiyo (2003: 23) menyatakan bahwa “Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun diluar sekolah untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki siswa dari berbagai bidang studi”.

Menurut Depdiknas (2003: 16) ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan kebutuhan. Banyak jenis ekstrakurikuler yang biasa diajarkan di sekolah, misalnya seperti, komputer, pramuka, bulutangkis, yang pelaksanaannya diluar jam pelajaran atau tatap muka. Menurut Rohinah M. Noor, MA (2017:75) ekstrakurikuler yaitu: Kegiatan pendidikan diluar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka melalui kegiatan yang khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah/madrasah.

Asmani (2011: 62) mengatakan bahwa kegiatan pendidikan diluar jam mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 39 tahun 2008 tentang pengembangan siswa, salah satu kemungkinan

pengembangan siswa adalah dari Ekstrakurikuler disekolah. Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan yang dilaksanakan atau dilakukan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah adalah bahwa siswa dapat atau dapat memperkaya dan memperluas diri.

Kegiatan ekstrakurikuler tersebut meliputi kegiatan diluar jam sekolah yang dilakukan secara rutin dengan waktu yang telah disepakati. Kegiatan tersebut dapat dikategorikan sebagai olah raga, kesenian, atau kerohanian atau religi. Kegiatan tersebut direncanakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing sekolah, dan tergantung dari bentuk dan sifat kegiatan yang akan dilaksanakan, dapat dilakukan di dalam maupun di luar sekolah. Pengembangan siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler memerlukan perencanaan program yang matang dan kerjasama tim yang kuat dari banyak pihak.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwasannya ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran di luar jam pembelajaran yang digunakan sebagai akses untuk mengembangkan bakat dan kemampuan siswa di dalam bidang tertentu yang mana hal tersebut belum didapatkan lebih detailnya dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

### **3. Permainan Bolavoli**

Tanda dimulainya permainan yaitu dengan melakukan servis, setelah wasit meniup peluit pemain harus melakukan servis bola yang harus melewati jaring net dan ke dalam lapangan lawan. Permainan kemudian berlanjut sampai salah satu tim mendapat poin. Menurut Machfud Irsyada (2000: 3)

permainan bolavoli merupakan olahraga beregu. Setiap regu berada pada petak lapangan permainan masing-masing dengan dibatasi oleh net. Bola dimainkan dengan satu atau dua hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak pemain sendiri. Menurut Subroto dan Yudiana (2010: 25) Bola voli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerjasama dan saling pengertian dari masing-masing anggota regu. Menurut Setiadi (2011: 3) Bola voli merupakan salah satu permainan beregu dengan bola sebagai alat permainannya.

Menurut Danang Endarto Putro dan Anung Probo Ismoko (2017:2) bolavoli adalah mempertahankan bola agar tetap bergerak melewati net yang tinggi dari suatu wilayah ke wilayah lain (wilayah lawan). Chandra (2010:15) mengemukakan bahwa bolavoli adalah permainan tim dengan menggunakan bola besar. Bolavoli dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari enam pemain. Dalam bolavoli membutuhkan koordinasi dan kerjasama tim. Selain itu juga membutuhkan penguasaan keterampilan dasar permainan yang baik untuk dapat melakukan variasi permainan dan kombinasi keterampilan yang baik. Prinsip utama bolavoli adalah memantulkan bola di udara agar tidak menyentuh lantai, bola menyentuh pemain sebanyak tiga kali di setiap tim, dan berusaha membuat bola sesulit mungkin. Melewati lapangan lawan melalui net

(Dinata, 2004: 8). Tujuan permainan adalah melempar bola melewati net dan mendarat di daerah lapangan lawan, untuk mencegah lawan

melakukan percobaan yang sama. Setiap tim dapat melakukan 3 kali pantulan untuk mendapatkan bola kembali. Bola dinyatakan dimulai setelah server memukul bola melewati jaring di area lawan. Permainan sampai bola menyentuh tanah, bola keluar lapangan, atau tim telah mengembalikan bola sepenuhnya.

Tim yang memenangkan reli akan mendapatkan satu poin (sistem pengumpulan poin). Jika tim yang melakukan servis memenangkan reli, satu poin diberikan dan berhak untuk melakukan servis berikutnya, dan bagi pemain yaitu mengubah posisi searah jarum jam. Pada saat bola sedang dimainkan, penggunaan seluruh anggota badan diperbolehkan dengan ketentuan yang berlaku menurut peraturan permainan bolavoli.

#### **4. Teknik Dasar Bolavoli**

Dalam permainan bolavoli di lapangan, masing-masing tim akan berlaga dengan teknik andalannya. Bola akan berpantul-pantulan dari satu pemain ke pemain lainnya hingga nantinya bola tersebut menyentuh landasan area lawan. Permainan bola voli dapat menjadi aktivitas yang menyehatkan sekaligus seru. Tidak heran bahwa olahraga ini jadi salah satu favorit orang Indonesia. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 20) teknik dalam permainan bolavoli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bolavoli terdiri dari servis, passing bawah, passing atas, block, dan smash. Teknik dasar merupakan hal yang sangat tidak bisa terpisahkan dalam sebuah permainan bolavoli. seorang pemain yang bisa menguasai teknik dasar permainan bolavoli dengan baik, pasti dapat bermain

secara efektif dan juga efisien, hal seperti itu sangatlah mendukung bagi tim ketika dalam pertandingan.

Menurut Dieter Beutelstahl (2008: 8) teknik merupakan prosedur yang sudah dikembangkan berdasarkan praktek yang bertujuan mencari penyelesaian suatu masalah pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna tentunya paling simpel. Menurut Bachtiar (2000: 29) teknik dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan jasmani atau cara memainkan bola yang ditampilkan dalam bentuk gerakan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan serta sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Menurut Danang Endarto Putro, M. Or dan Anung Probo Ismoko, M. Or (2017: 17) teknik dasar permainan bolavoli adalah suatu prosedur yang sudah dikembangkan berdasarkan uji praktek yang bertujuan mencari penyelesaian suatu problem dengan menggunakan cara yang paling ekonomis dan pastinya sangat berguna serta membutuhkan pemahaman untuk melakukan bentuk-bentuk gerakan yang berhubungan dengan bolavoli, sesuai dengan aturan yang sudah berlaku guna mencapai hasil optimal.

Sunardi dan Deddy Whinata Kardiyanto (2015:15- 47) adalah “1) teknik servis, 2) teknik passing, 3) Teknik spike, 4) Teknik bendungan (block)”. Dari kelima teknik di atas, servis memegang peranan yang sangat penting karena tanpa servis yang benar, maka dalam permainan tersebut tidak akan berjalan dengan baik dan seru. Dari pendapat para ahli dapat

disimpulkan bahwa tehnik dasar permainan bola voli adalah servis, *passing*, smash, dan blok.

## 5. Alat Peraga

Alat peraga atau yang diketahui bersama merupakan properti, merupakan objek yang digunakan untuk menjelaskan suatu konsep tertentu. Alat peraga dapat dikelompokkan menjadi jenis sederhana dan buatan pabrik. Alat peraga sederhana biasanya digunakan di lingkungan sekitar dan dapat dibuat secara mandiri. Penggunaan alat peraga untuk bekerja di bidang hidrolika dapat termasuk dalam alat peraga sederhana maupun yang dibuat di pabrik. Untuk piston sederhana, kita bisa membuatnya sendiri dari bahan spuit sebagai alat piston sederhana untuk menghisap dan memompa cairan, meskipun cairannya adalah air bukan oli. Alat peraga buatan pabrik umumnya berupa peralatan buatan mesin yang memiliki dimensi presisi dan membutuhkan biaya yang tinggi untuk proses pembuatannya.

Berdasarkan Sudjana (2008:90) alat peraga adalah seperangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri dari konsep yang dipelajari. Menurut Aristo Rohadi (2003: 10) alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit.

Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002: 18) alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, fakta, konsep, prinsip kepada siswa agar lebih nyata. Menurut Azhar Arsyad (2013:9) alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Menurut Nana Sujana (2014:99) alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Alat peraga disini mengandung arti bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak lalu dikonkretkan untuk menjelaskan kembali agar siswa lebih memahaminya.

Jelas dari penjelasan para ahli bahwa alat peraga dapat membantu mengarahkan pembelajaran dan latihan baik secara individu maupun kelompok. Alat peraga dapat digunakan untuk menjelaskan konsep pembelajaran dari materi yang abstrak atau tidak jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, yang berujung pada terjadinya proses belajar mengajar. Alat peraga digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, yang berperan besar sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Penggunaan alat peraga ini bertujuan untuk memberikan wujud nyata materi yang dibahas dalam materi pembelajaran.

## **6. Ketepatan**

Akurasi atau ketepatan merupakan suatu kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu hal dengan mengendalikan gerakannya terhadap suatu

sasaran. Menurut Soleh (2007: 6) bahwa ketepatan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Ketepatan merupakan faktor yang diperlukan seseorang untuk mencapai target yang diinginkan.

Sedangkan menurut Anam (2013: 79) ketepatan atau accuracy dalam konteks olahraga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengarahkan sesuatu gerak ke suatu sasaran yang dituju”. Untuk meningkatkan ketepatan dalam melakukan tembakan ke gawang, dibutuhkan alat bantu yaitu dengan menggunakan media. Menurut Handoko (2010:235) ketepatan waktu merupakan saat pelanggan memesan produk hingga produk tersebut sampai ke tangan pelanggan. Perkiraan waktu kedatangan biasanya menjadi patokan bagi pelanggan untuk menentukan apakah jasa pengiriman sudah baik.

Menurut Pujawan (2017:52) ketepatan waktu yaitu kemampuan pemasok untuk mengantarkan barang sesuai estimasi waktu. Evaluasi akan didasarkan pada riwayat jarak antara pemasok dan perusahaan, kapasitas produksi dan kapasitas pengiriman tepat waktu. Ketepatan waktu pengiriman yang baik merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan suatu bisnis. (Budiwanto S, 2012:43) mengemukakan bahwa akurasi atau ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuan atau melakukan gerakan tanpa membuat kesalahan. Dengan demikian akurasi ialah kemampuan untuk mengarahkan suatu gerak ke suatu sasaran atau target. Dengan demikian dapat dikatakan akurasi atau

ketepatan merupakan kata yang berasal dari kata tepat yang berarti lurus (arah dan tujuannya) dalam mencapai suatu tujuan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Akurasi atau akurasi mengacu pada kapasitas seseorang untuk melakukan gerakan tanpa kesalahan atau untuk mengarahkannya ke sasaran sesuai dengan tujuan penggunaannya. Oleh karena itu, kapasitas untuk menerapkan gerakan ke target atau target adalah akurasi. Dengan demikian, dapat diklaim bahwa kata akurasi dan presisi adalah turunan dari istilah tepat, yang menunjukkan garis lurus yang berorientasi pada tujuan.

## **7. Siswa**

Peserta didik atau siswa merupakan masyarakat yang berusaha untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya melalui suatu proses pembelajaran di dalam jalur Pendidikan. Menurut Arifin (2000:33) menyebut murid sebagai manusia didik yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya. Menurut Sarwono (2007:27) siswa merupakan orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran didunia pendidikan.

Menurut Sudirman (2003:76) pengertian siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga berubah secara kognitif dan mulai mampu

berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa.

Menurut Ali (2010:89) menyatakan bahwa siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri. Menurut Shafique Ali Khan (2005:62) pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.

Dari berbagai pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu unsur terpenting dalam dunia pendidikan dan berjalannya sistem belajar-mengajarnya adalah salah, yaitu siswa. Siswa adalah mereka yang bersekolah untuk menerima atau mengejar suatu bentuk pendidikan. Peserta didik adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan serta perubahan fisik dan psikis agar berkembang menjadi pemikir yang berkemampuan intelektual yang pada akhirnya akan menjadi generasi penerus bangsa.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian Risma Purba (2020) dengan Judul: “Pengaruh Latihan Passing Bawah Terhadap Ketepatan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Siswa Putri Kelas VII SMP Negeri 33 Sarolangun”. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen research. Penelitian ini

menggunakan rancangan one group pre test – post test design, dengan populasi adalah siswa putri kelas VII SMP N 33 Sarolangun yang berjumlah 12 orang dengan teknik penarikan sampel yang digunakan adalah purposive sampling sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini putri kelas VII sebanyak 12 orang. Adapun tes yang digunakan adalah tes ketepatan passing bawah. Dalam penelitian ini penguji hipotesis menggunakan statistic Uji-t, hasil analisis pada tes awal dan tes akhir di peroleh harga thitung sebesar 4,186. Bila dibandingkan dengan ttabel 1,796, ini menunjukkan terdapatnya peningkatan yang berarti, hipotesis alternative (H1) yang dikemukakan dalam penelitian ini diterima sebenarnya, antara tes awal dan tes akhir mempunyai hasil yang berbeda. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan passing bawah terhadap ketepatan passing bawah dalam permainan bola voli siswa putri kelas VII SMP Negeri 33 Sarolangun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Titi sarwita pada tahun 2017 yang berjudul "PENGARUH LATIHAN PASSING BAWAH BERPASANGAN TERHADAP KETEPATAN PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA KLUB PERVODAC". Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan One Group Pretest - Posttest Design. Sampel dalam Penelitian ini berjumlah 8 orang pemain putra. Data diolah dengan menggunakan rumus statistik dalam bentuk perhitungan nilai rata-rata. standar

deviasi, dan uji dua rata-rata(tes). Analisis diperoleh adalah terdapat Pengaruh Latihan Passing bawah berpasangan terhadap ketepatan passing bawah dalam Permainan bola voli Pada klub PERVODAC. dengan pengujian t-tes sebesar 14,98 dan t-tabel sebesar 2,364

3. Penelitian yang dilakukan oleh Gugun Setiawan pada tahun 2019 dengan judul PENGARUH LATIHAN PASSING ATAS MENGGUNAKAN SASARAN BAN TERHADAP KETEPATAN PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLA VOLI. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dan instrumen dalam penelitian ini adalah tes passing atas bola voli. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler bola voli SMP Negeri 6 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 20 orang dengan menggunakan teknik random sampling. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji statistik, ternyata secara empirik latihan passing atas menggunakan sasaran ban berpengaruh secara berarti terhadap ketepatan passing atas dalam permainan bola voli pada siswa ekstrakurikuler bola voli SMP Negeri 6 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.

### C. Kerangka Berfikir

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang berkembang menjadi produk uji, dimulai dengan penelitian kebutuhan. Hasil produk dapat berupa media pembelajaran, bahan ajar, dan sistem pembelajaran. Kegiatan awal yang dilakukan

pada saat pengembangan produk adalah dengan cara melakukan penelitian pendahuluan dan penelitian untuk menghasilkan suatu desain produk alat tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan produk, khususnya menguji keefektifan produk. produk yang teruji dan dapat digunakan oleh masyarakat luas. Pengembangan mengacu pada kegiatan dalam produksi alat baru, di mana evaluasi dan perbaikan alat atau metode dilanjutkan.

Ekstrakurikuler atau kegiatan tambahan yang dilakukan oleh siswa di luar jam sekolah baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Ini dimaksudkan agar siswa memperoleh keterampilan tambahan. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler dalam bidang olahraga adalah ekstrakurikuler bolavoli. Namun, tidak semua siswa ingin mengembangkan kemampuannya di bidang tersebut. Untuk menarik minat siswa supaya menyukai permainan bolavoli dengan menciptakan sesuatu inovasi alat untuk membantu menunjang kegiatan ekstrakurikuler disekolah menurut penulis sangatlah penting, selain itu melakukan pasing dengan tepat itu memang harus ditekankan kepada para pemain bola agar supaya permainan menjadi rapi dan menghasilkan poin seperti yang diinginkan. Sehingga dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai ketepatan pasing atas dan pasing bawah permainan bola voli yang dilakukan oleh pemula yang berada di sekolah dalam kegiatan ekstrakurikuler.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan yang ada, maka berikut ini adalah pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah bagaimana

hasil pengembangan alat bantu ketepatan untuk melatih passing atas dan passing bawah bolavoli.

