

## ABSTRAK

### **Pengaruh Bentuk Latihan *Fun Games* Terhadap Ketepatan *Smash* Atlet Bolavoli Delta Harapan Desa Lunto Timur Kota Sawahlunto**

**Oleh: Gustino Arianto**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya prestasi atlet bolavoli Delta Harapan desa Lunto Timur Kota Sawahlunto tersebut dapat dilihat dari faktor yang mempengaruhi prestasi tim tersebut salah satunya yaitu masih kurangnya ketepatan saat melakukan *smash*. Populasi dalam penelitian ini adalah 20 laki-laki dan 13 orang Perempuan Atlet Bolavoli Delta Harapan Desa Lunto Timur Kota Sawahlunto. Pengambilan sampel dengan *carapurposive sampling* yaitu cara pengambilan sampel dengan tidak berdasarkan random, melainkan berdasarkan adanya pertimbangan pada sasaran tertentu. Jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 12 orang Atlet Bolavoli Delta Harapan Desa Lunto Timur Kota Sawahlunto. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari : variabel *Fun games* (X) dan ketepatan *Smash* (Y) diukur dengan melakukan tes ketepatan *Smash*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Hasil dari analisis data diperoleh : Hasil analisis diperoleh hasil dari latihan *fungame* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Ketepatan *smash* ditandai dengan hasil yang diperoleh  $t_{hitung} = 9,5 > t_{tabel} = 1,812$ . Menunjukkan bahwa adanya pengaruh bentuk latihan *fun games* terhadap ketepatan *smash* atlet bolavoli Delta Harapan Desa Lunto Timur Kota Sawahlunto.

**Kata kunci: *Fun Games*, Ketepatan *Smash*, Atlet Bolavoli.**