

IbM : Software Analisis Sepakbola

Rizki Apriliyanto *)¹, Ian Azmi Rahamtullah ²

^{1,2} Pendidikan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Jember

*)Corresponding author, ✉ rizkiapriliyanto@unmuhjember.ac.id

Revisi 07/04/2021;
Diterima 23/06/2021;
Publish 06/07/2021

Kata kunci: Software,
Analisis, Sepakbola

Abstrak

Kegiatan program pengabdian IbM ini bekerjasama dengan Asosiasi Pelatih Sepakbola Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi. Program pengabdian ini diprioritaskan bagi pelatih sepakbola yang ada di Kabupaten Banyuwangi, yang tergabung dalam asosiasi pelatih sepakbola yang beralamat di Jl. Raya Situbondo, Desa Bangsring, Kabupaten Banyuwangi. Kegiatan yang rutin dilakukan oleh mitra dalam setiap pekannya mengadakan pertemuan rutin dengan isu-isu terkini dalam kepelatihan sepakbola, kegiatan rutin dilakukan dalam rangka pengembangan kompetensi pelatih. Namun, persoalan dari hasil pengamatan yang ada di lapangan para pelatih masih belum menguasai teknologi dalam menganalisis permainan, padahal analisis ini menjadi bagian yang penting dalam mengembangkan *skill* pemain sepakbola serta mengetahui letak kekurangan dan kelemahan sebuah tim. Metode yang dilakukan dengan cara ceramah, workshop, serta pengaplikasian *software* analisis. Hasil kegiatan IbM ini sebanyak 67,3 Persen peserta bisa mengaplikasikan *software* analisis, dan 32,7 persen peserta belum secara utuh bisa mengaplikasikan *software*. Hal ini menjadi wajar mengingat peserta dari berbagai latar belakang yang berbeda sehingga dalam membuat kemampuan analisis ada yang kurang mendalam. Meski demikian, hasil akhir yang diharapkan dengan mitra yang tergabung dalam asosiasi pelatih sepakbola Banyuwangi, Para pelatih dapat menerapkan IPTEK dalam proses pelatihan sepakbola. Kegiatan dan peningkatan keterampilan pelatih dalam menganalisis permainan sepakbola menggunakan *software longomarc* menambah pengetahuan dalam teknologi sepakbola.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author (s)



PENDAHULUAN

Kegiatan program pengabdian IbM (IPTEK bagi masyarakat) ini bekerjasama dengan Asosiasi Pelatih Sepakbola Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi. Program pengabdian ini diprioritaskan bagi pelatih sepakbola yang ada di Kabupaten Banyuwangi, yang tergabung dalam asosiasi pelatih sepakbola yang beralamat di Jl. Raya Situbondo, Desa Bangsring, Kabupaten Banyuwangi.

Kegiatan yang rutin dilakukan oleh mitra dalam setiap pekannya mengadakan pertemuan rutin dengan isu-isu terkini dalam kepelatihan sepakbola, kegiatan rutin dilakukan dalam rangka pengembangan kompetensi pelatih. Namun, persoalan dari hasil pengamatan yang ada di lapangan pelatih masih belum menguasai teknologi dalam menganalisis permainan, padahal analisis ini menjadi bagian penting dalam mengembangkan *skill* pemain sepakbola.

Dimasa pandemic covid-19, seringkali mitra berdiskusi terkait dengan persoalan-persoalan dunia kepelatihan sepakbola, seperti sosialisasi kurikulum filosofi sepakbola Indonesia, dan kegiatan lain yang sejenis. Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan anggota dari mitra pada tanggal 26 September 2020, ternyata para pelatih yang tergabung dalam asosiasi, belum punya *software* dalam menganalisa permainan. Hal ini tentu menjadi persoalan bagi mitra dalam mengevaluasi dan menganalisa permainan dalam sepakbola. Pada era modern sekarang ini, sepakbola tidak selalu pada soal fisik, teknik, taktik, dan juga mental tapi juga bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan *skill* pemain. Profil Mitra yang tergabung dalam asosiasi pelatih sepakbola Banyuwangi, sejauh ini terdapat 9 (sembilan) pelatih sepakbola yang tergabung dalam asosiasi. Adapun profil mitra dapat terlihat pada table dibawah ini.

Tabel. 1. Profil Mitra yang Tergabung dalam Asosiasi Pelatih Sepakbola Banyuwangi

No	Nama	Pend. Terakhir	Licence	Klub
1	Nusa Setiadi	S-1	"D" Nasional	Bangsring Muda FC
2	Agus Wiyono	SMA	Non Licence	Persega FC
3	Tolak Candra	SMA	Non Licence	Persanjo FC
4	Eko Mulyono	SMA	Non Licence	Gama Persewo FC
5	Sugianto	SMA	Non Licence	PSPW Wonorejo
6	Arif Bachtiar	SMA	Non Licence	Putra Kades FC
7	Saiful Bachri	S-1	Non Licence	Remaja Mandiri FC
8	Junaidi	S-1	Non Licence	Sidowangi FC
9	Toyib	SMA	Non Licence	Satria Muda FC

Sumber : Asosiasi Pelatih Sepakbola Banyuwangi, 2020

Dari profil yang terlihat pada tabel diatas, ada 6 Pelatih dengan Pendidikan SMA (Sekolah Menengah Atas) dan ada 3 Pelatih yang berpendidikan S-1 (Sarjana), dan 1 Pelatih yang sudah berlicence. Data ini menjadi penting untuk penguatan dalam kegiatan program pengabdian yang bertujuan untuk mengedukasi para pelatih, akan penting dan manfaatnya menganalisis menggunakan *software*. Program ini akan sangat membantu mitra agar pelatih melek teknologi dalam upaya pengembangan *skill* pemain. Kondisi mitra sampai sejauh ini terdapat 9 (sembilan) pelatih sepakbola yang tergabung dalam asosiasi. Hal ini akan memberikan efek yang positif dalam menumbuhkembangkan pemahaman pelatih akan pentingnya analisis permainan ditengah kemajuan teknologi.

Permasalahan Mitra, berdasarkan analisis situasi yang telah disebutkan diatas maka tim pengusul bersama mitra menentukan prioritas masalah. Persoalan akan pentingnya penguasaan teknologi dalam melakukan analisis permainan sepakbola. Solusi yang dipilih adalah solusi yang dapat dilakukan secara kontinyu dan berkesinambungan sehingga dapat dilaksanakan sebagai pengembangan kompetensi pelatih dalam menganalisis permainan sepakbola. Adapun masalah yang disepakati bersama mitra sebagai berikut:

a. Analisis Permainan Sepakbola

Pelatih sepakbola, masih belum menguasai konsep analisis dalam permainan sepakbola, evaluasi pemain belum maksimal, karena hanya mengandalkan instuisi belaka, pelatih masih ada yang belum pernah mengikuti kursus analisis permainan sepakbola.

b. *Software* Analisis

Software adalah perangkat yang bisa digunakan dalam menganalisis permainan, dalam hal ini *software* yang digunakan adalah *longomatch*, mitra belum memiliki *software* analisis, evaluasi bagi pemain belum pernah dilakukan sebagai upaya untuk pengembangan *skill*.

SOLUSI PERMASALAHAN

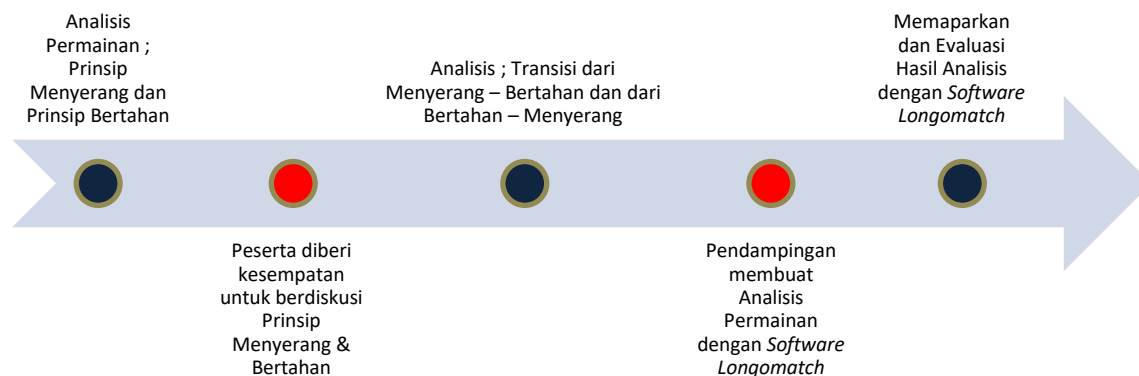
Berdasarkan permasalahan prioritas dari mitra maka solusi pertama yang ditawarkan dalam kegiatan PKM ini adalah pelatihan konsep permainan. Kedua penggunaan dan penyediaan *software* analisis dalam permainan sepakbola. Hasil akhir yang diharapkan adalah mitra yang tergabung dalam asosisasi pelatih sepakbola Banyuwangi, dapat menerapkan IPTEK dalam proses pelatihan sepakbola, sebagai contoh, dari hasil penelitian oleh Apriliyanto, R (2019) bahwa pelatihan *small sided games* dapat meningkatkan kapasitas aerobik maksimal dan keterampilan *dribbling* pemain sepakbola. Peningkatan dari hasil penelitian tersebut, akan menjadi efektif manakala adanya hasil analisis di dalam situasi *small sided games*, dengan adanya analisis bisa sebagai bahan evaluasi buat pelatih.

Tabel 2. Solusi dan Jenis Luaran

Masalah	Solusi	Luaran	Indikator Capaian
Analisis Permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan Konsep Prinsip menyerang • Pelatihan Konsep Prinsip Bertahan • Pelatihan Konsep Transisi Bertahan ke Menyerang • Pelatihan Konsep Transisi dari Menyerang ke Bertahan • Pendampingan dalam melakukan analisis dalam prinsip permainan 	Pelatih yang berkompeten dalam menganalisis permainan	Sertifikat
<i>Software</i> Analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan cara menggunakan <i>software</i> • Pendampingan dalam mengoperasikan <i>software</i> analisis <i>longomatch</i> 	Terampil dalam menggunakan <i>software</i> analisis	Membuat Video Analisis permainan

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dikemas dengan menggunakan pendekatan workshop. Kegiatan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi dan latihan membuat analisis permainan sepakbola dengan *software longomatch*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dalam membuat analisis permainan dengan bantuan *software longomatch*, peserta pelatihan terlihat antusias dengan materi pelatihan yang diberikan. Hal ini terlihat dari awal hingga akhir acara, semua peserta mengikuti dengan baik. Materi mengenai konsep analisis permainan dengan *software longomatch* mempunyai arti dalam peningkatan kualitas dalam membuat hasil analisis permainan sepakbola. Para pelatih sepakbola yang tergabung dalam komunitas asosiasi pelatih sepakbola Banyuwangi dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip permainan, bagi para pelatih yang telah mengikuti kegiatan workshop ini dapat mengaplikasikan *software* untuk menganalisis permainan dalam sepakbola.

Berdasarkan hasil kegiatan dapat diidentifikasi mengenai tingkat pemahaman peserta pengabdian adalah bahwa 67,3% peserta pengabdian bisa mengaplikasikan *software* analisis permainan sepakbola dan 32,7% peserta belum secara utuh bisa mengaplikasikan *software*. Kegiatan pengabdian pelatihan yang berbentuk pada hasil analisis permainan dengan *software longomatch* untuk meningkatkan kompetensi pelatih sepakbola. Kebanyakan dari peserta mengeluhkan kurangnya pengetahuan dan pemahaman akan pentingnya analisis permainan sepakbola. Para pelatih menyadari sepenuhnya bahwa pemahaman analisis permainan sepakbola sebagai bentuk perwujudan kompetensi pelatih sepakbola. Oleh karena itu para pelatih sepakbola merasakan banyak manfaat yang diperoleh dari pelatihan ini untuk meningkatkan kemampuannya dalam menganalisis permainan sepakbola.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan yang berbentuk hasil analisis permainan sepakbola bagi para pelatih sepakbola bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pelatih sepakbola. Hampir semua peserta antusias dan merasakan manfaat pelatihan. Meskipun ada yang kurang mendalam dalam membuat hasil analisis sepakbola yaitu sebanyak 32,7% peserta yang belum secara utuh dalam mengoperasikan *software* analisis. Hal ini menjadi wajar mengingat peserta dari berbagai latar belakang yang berbeda sehingga dalam membuat kemampuan analisis ada yang kurang mendalam. Meski demikian, hasil akhir yang diharapkan dengan mitra yang tergabung dalam asosisasi pelatih sepakbola Banyuwangi, Para pelatih dapat menerapkan IPTEK dalam proses pelatihan sepakbola.

REFERENSI

- Apriliyanto, R, Mulyana, dan Tangkudung, J (2017). *Model Development of physical Exercise Goalkeeper of Football With Circuit*. JIPES Journal of Indonesian Physical Education and Sport. Vol 3 No 2. doi: <https://doi.org/10.21009/JIPES.032.11>
- Apriliyanto, R (2019). *Pengaruh Pelatihan Small Sided Games Terhadap Peningkatan Kapasitas Aerobik Maksimal Dan Keterampilan Dribbling Pada Pemain Sepakbola*. Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang, Volume. 5 No 01. doi :<https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i01.414>
- Apriliyanto, R (2020). *Pengaruh Pelatihan Speed, Agility, Quickness (SAQ) Terhadap Kecepatan Reaksi Penjaga Gawang Sepakbola*. COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Volume 12 Nomor 2. doi : <https://doi.org/10.26858/cjpk.v12i2.13792>
- Baptista, Ivan, et all. (2018)*Position specific player load during match-play in a professional football club*. PLoS ONE 13(5): e0198115. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0198115>
- McClean, Scott et all (2017). What's in a game? A systems approach to enhancing performance analysis in football. PLoS ONE 12(2): e0172565. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0172565>