

PELATIHAN PEMBINAAN SEPAK BOLA BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH SEPAK BOLA PALEBON

Muhlasah Novitasari Mara¹⁾, Sarono Widodo²⁾, Taufiq Yulianto³⁾ dan
Dewi Anggreini⁴⁾

^{1,2,3,4}Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang, Jl. Prof. H. Soedarto, S.H,
Tembalang, Semarang, 50275
E-mail: muhlah@polines.co.id

Abstract

SSB Palebon regularly competes to sharpen their students' skills. However, the competition which was followed by the Palebon Football School (SSB) has not been used to find out whether the training programs and activities that have been given to players can be applied well by the players. In essence, the source of the problem is in the data collection. SSB Palebon does not yet have a player database with measurable achievements to help trainers create training programs and conduct evaluations. Therefore this PKM provides training on Android-based soccer coaching. The training includes tutorials on using the Football Fundamental Statistics application and Basic Goal Keeper Statistics, collecting data and statistics on student games, as well as how to input data in the Android application. Using IT, the assessment of potential and quality of players is more objective based on data rather than based on intuitive observations. The purpose of this activity is that after this training the trainers, administrators and SSB Palebon students are able to use IT in coaching students.

Keywords: SSB, Coaching, Application

Abstrak

SSB Palebon rutin mengikuti pertandingan sebagai upaya untuk mengasah kemampuan peserta didiknya. Sayangnya, adu laga yang diikuti Sekolah Sepak Bola (SSB) Palebon belum digunakan untuk mengetahui apakah program dan kegiatan latihan yang sudah diberikan kepada pemain mampu diaplikasikan dengan baik oleh pemain. Pada hakikatnya, sumber permasalahan berpusat pada pendataan. SSB Palebon belum memiliki database pemain yang dilengkapi pencapaian yang terukur untuk membantu pelatih membuat program latihan, membantu pelatih melakukan evaluasi. Oleh karenanya pada PKM ini diberikan pelatihan pembinaan sepak bola berbasis android. Pelatihan meliputi tutorial penggunaan aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic*, pengumpulan data dan statistik permainan siswa, serta cara input data dalam aplikasi Android. Penggunaan IT penilaian potensi dan kualitas pemain lebih obyektif berdasarkan data bukan berdasarkan pengamatan intuitif. Adapun tujuan yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah melalui pelatihan yang diberikan diharapkan pelatih, pengurus serta peserta didik SSB Palebon melek akan IT dan termotivasi untuk menggunakannya dalam pembinaan peserta didik.

Kata Kunci: SSB, Pembinaan, Aplikasi

PENDAHULUAN

Sekolah Sepak Bola (SSB) Palebon mulai menerima siswa pada tahun 2017. Sesuai dengan namanya, SSB Palebon berlokasi di Kelurahan Palebon Kecamatan Pedurungan, Semarang. Latihan perdana dilaksanakan pada tanggal 30 September 2017 dengan jumlah peserta sebanyak 27 anak. SSB Palebon pertama kali mengikuti ajang kompetisi pada bulan Mei 2018. Saat ini SSB Palebon memiliki sekitar 115 peserta didik yang terbagi dalam 5 kelompok umur yaitu 2004-2005, 2006-2007, 2008, 2009-2012. Kelompok umur ditentukan berdasar tahun kelahiran peserta didik. Jumlah pelatih di SSB Palebon adalah 5 orang. 4 orang pelatih ditugaskan untuk melatih *skill* pemain depan, tengah dan belakang setiap angkatan. 1 orang pelatih ditugaskan untuk melatih *skill* penjaga gawang seluruh kelompok umur. Latihan dilaksanakan sebanyak 3 kali seminggu yakni pada hari Kamis, Sabtu dan Minggu pukul 15.00 di Lapangan Sepak Bola SMP 14. Untuk melatih mental dan fisik, pengurus SSB Palebon mengadakan event kecil setiap 3 bulan sekali dengan mengundang 3 Sekolah Bola lain di sekitar Semarang. Seiring dengan bertambahnya peserta didik, pelatih diharapkan tetap mampu melakukan pengamatan potensi setiap peserta didik dengan cermat. Pada proses pembinaan sepak bola usia dini, pelatih berperan penting dalam memotivasi dan menggali potensi peserta didik. Saat ini penggalan potensi peserta didik SSB Palebon berdasarkan pada pengamatan intuitif pelatih. Hal ini menjadi permasalahan tersendiri mengingat pengamatan intuitif seringkali tidak berdasarkan data yang terekam dengan baik dan bersifat subjektif.

Dengan semakin berkembangnya Information Technology (IT), sudah selayaknya pembina sepak bola melek teknologi dan memanfaatkan IT untuk memperkuat pembinaan. Dengan penggunaan IT, penilaian potensi dan kualitas pemain lebih obyektif berdasarkan data bukan berdasarkan pengamatan intuitif. Pelatihan berbasis Android layak dikembangkan untuk pemain pemula berusia 5 sampai dengan 15 tahun. Pembelajaran sepakbola berbasis Android digagas oleh Gobolabali (Replubika.co.id, 14 April 2018). Hananto (2017) juga telah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android dibidang sepak bola khusus untuk usia 11-12 tahun. Sedangkan Supritono (2018) telah melakukan penelitian pengembangan aplikasi tes ketrampilan sepak bola berbasis web.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan yang ditempuh guna melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra dibagi menjadi tiga, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode pelaksanaan dari tiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

(i) Pemilihan Aplikasi Android

Pemilihan aplikasi untuk menunjang pembinaan sepak bola akan diimplementasikan di SSB Palebon haruslah mempertimbangkan unsur efisiensi yakni aplikasi murah atau bahkan tidak berbayar, mudah digunakan dan praktis. Berdasar pertimbangan tersebut, maka aplikasi yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah *Football Fundamental Statistics*, *Basic Goal Keeper Statistic* dan *Coach Tactic Board*.

(ii) Pembuatan Materi Pelatihan

Pada tahap ini akan dibuat *handout* tutorial aplikasi *Football Fundamental Statistics*, *Basic Goal Keeper Statistic* serta *handout* tutorial pembuatan database pemain yang dilengkapi pencapaian fundamental yang terukur dan tercatat dengan baik.

2. Pelaksanaan

(i) Pelatihan Penggunaan Aplikasi

Materi pelatihan pembinaan sepak bola berbasis android meliputi pengumpulan data dan statistic permainan siswa menggunakan aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic*, input data dalam aplikasi android serta interpretasi hasil penilaian aplikasi.

(ii) Pendampingan Implementasi Aplikasi Android

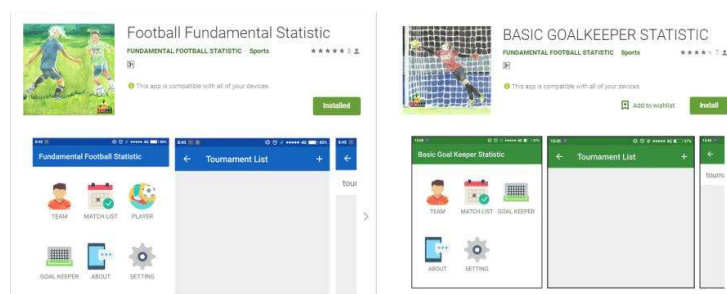
Pada tahap ini tim PKM mendampingi peserta pelatihan dalam mempraktek materi pelatihan. Praktek dilaksanakan pada saat latihan sepak bola berlangsung.

3. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan dengan metode FGD antara tim PKM, pengurus SSB Palebon dan pelatih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic* yang digagas oleh Gobolabali dan STIKOM Bali. *Football Fundamental Statistics* merupakan aplikasi berbasis Android yang digunakan untuk melakukan penilaian atas pencapaian fundamental / dasar teknik bermain sepak bola atau futsal yang meliputi jumlah sentuhan bola, jumlah kesalahan passing, jumlah kesalahan control, shoot on target kearah gawang, goal dalam sebuah pertandingan atau kompetisi. Aplikasi *Basic Goal Keeper Statistic* adalah juga merupakan aplikasi berbasis android yang dipergunakan untuk menilai pencapain teknik dasar penjaga gawang pada saat pertandingan baik pada sesi latihan, uji coba maupun turnamen. Aspek penilaian capaian penjaga gawang terdiri dari jumlah *saving*, distribusi bola dan jumlah kemasukan. Aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic* dilengkapi dengan laporan hasil penilaian dan fitur *export* ke dalam format CSV untuk menyimpan laporan dalam format *excel*.

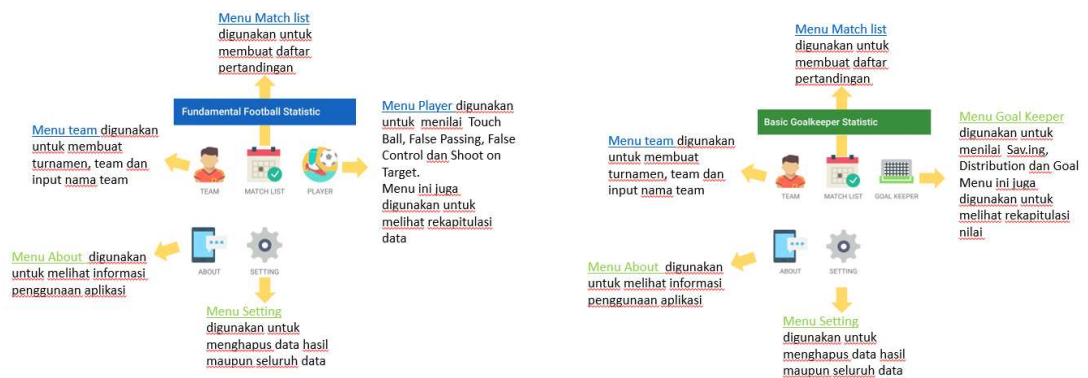


Gambar 1. Iptek yang Ditransfer kepada Mitra

Pelatihan Pembinaan Sepak Bola Berbasis Android dilaksanakan pada tanggal 22 September 2019 di SMPN 14 Semarang bertepatan dengan peringatan ulang tahun SSB Palebon yang ke dua. Materi pelatihan meliputi pengenalan aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic* serta praktek penggunaan kedua aplikasi tersebut. Pelatihan diikuti oleh 10 peserta yang terdiri dari 6 orang

pelatih dan 4 orang koordinator. Pelatih terdiri dari 5 orang pelatih pemain depan, tengah dan belakang KU 2004 sampai dengan KU 2012 dan 1 orang pelatih penjaga gawang. Materi pelatihan pengenalan aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic*:

1. Instalasi Aplikasi melalui *google play*
2. Pengenalan menu aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goal Keeper Statistic*. Tampilan menu utama *Basic GoalKeeper Statistics* Similar dengan tampilan menu utama *Football Fundamental Statistics*. Yang berbeda adalah pada *Basic Goal Keeper Statistics*, Menu *Player* diganti dengan *Menu Goal Keeper* karena yang akan dinilai adalah penjaga gawang.



(a) **Fundamental Football Statistic** (b) **Basic Goalkeeper Statistic**
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

3. Penggunaan menu team untuk membuat daftar pertandingan pada aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goalkeeper Statistics*
4. Penggunaan menu player untuk membuat turnamen, team dan nama team pada aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goalkeeper Statistics*
5. Penggunaan menu player untuk membuat daftar pertandingan pada aplikasi *Football Fundamental Statistics* dan *Basic Goalkeeper Statistics*
6. Input data
7. Melihat rekapitulasi hasil dan interpretasinya
8. Ekspor data ke Excel

Statistik Player
KU 2010 A VS KU 2010 B

NO	NAMA LENGKAP	TOUCH	CONTROL	PASSING	SHOOT	ACHIEVEMENT
10	Rafa	2	0	0	0	100,0%
11	Rafi	2	0	1	0	50,0%
17	Abhimanyu	5	0	1	4	80,0%
7	Praya	2	2	0	1	0,0%
9	Mahesa	1	0	0	1	100,0%

Export Player-1567...

	A	B	C	D	E	F	G	I
1	detail_id	team_id	player_numtmatch_id	touch	fouls_controlfouls	passingsot		
2	6	1	10	1	2	0	0	
3	17	1	11	1	2	0	1	
4	5	1	7	1	2	2	0	
5	4	1	9	1	1	0	0	
6	1	1	17	1	5	0	1	
7								
8								
9								

Gambar 3. Ekspor Data dari Aplikasi ke Excel

Pada tahap pendampingan implementasi aplikasi android tim PKM mendampingi peserta pelatihan dalam mempraktekkan materi pelatihan. Praktek dilaksanakan pada saat latihan sepak bola berlangsung tanggal 22 September 2019 di Lapangan Sepakbola SMPN 14 Kota Semarang dan saat pertandingan piala kemerdekaan di Ambarawa tanggal 29 September 2019.



Gambar 4. Pendampingan Penggunaan Aplikasi *Fundamental Statistics* dan *Basic Goalkeeper Statistics*

Evaluasi dilaksanakan dengan metode FGD antara tim pengusul, pengurus SSB Palebon dan pelatih pada tanggal 12 Oktober 2019. FGD dihadiri 13 orang, terdiri dari 5 orang tim pengusul, 2 orang pengurus SSB dan 6 orang pelatih. Hasil FGD adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Fundamental Statistics* dan *Basic Goalkeeper Statistics* sangat membantu pelatih menilai *progress* siswa
2. Pelatih masih perlu membiasakan diri saat menggunakan aplikasi bersamaan dengan mengamati jalannya pertandingan

3. Penggunaan aplikasi memungkinkan tersedianya data nilai siswa, sehingga pengurus mempunyai wacana untuk membuat raport untuk siswa
4. Pengolahan data yang terkumpul masih menjadi kendala bagi pengurus dan pelatih SSB Palebon.



Gambar 5. Forum Group Discussion

SIMPULAN

Dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM yang dilaksanakan memberikan informasi dan pengetahuan yang sangat bagi pelatih SSB Palebon pada khususnya dan sivitas SSB Palebon pada umumnya. Selanjutnya, perlu diadakan pengolahan hasil perekaman data agar pengurus SSB Palebon dapat membuat raport siswa secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Hananto Rahman Asri. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android untuk Anak Usia 11-12 Tahun*.
eprints.uny.ac.id/id/eprint/50786

**Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat
Polines - 2019**

- Hazliansyah. 2018. *Pelatihan Sepak Bola berbasis Web Layak Dikembangkan*.
Republika Online. 14 April 2018.
- Supritono Eko. 2018. Pengembangan Aplikasi Tes Ketrampilan Sepak Bola Berbasis
Web. *Jurnal Keolahragaan*.6(1). 38-47