

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembinaan olahraga adalah salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia. Ini terutama ditujukan untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani orang, menumbuhkan disiplin, kepribadian, dan sportivitas yang tinggi, dan meningkatkan prestasi yang dapat menumbuhkan rasa kebangsaan. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan terdapat 3 (tiga) ruang lingkup dalam keolahragaan nasional yaitu: 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi (Republik Indonesia, 2022). Sangat tidak mungkin untuk hanya berkonsentrasi pada salah satu ruang lingkup keolahragaan nasional, seperti olahraga prestasi, untuk meningkatkan martabat bangsa, sambil melupakan olahraga rekreasi dan olahraga pendidikan. Ini karena ketiga ruang lingkup keolahragaan itu saling terkait satu sama lain. Memberdayakan kelompok olahraga, membangun pusat pembinaan olahraga nasional dan daerah, dan mengadakan kompetisi berjenjang dan berkelanjutan adalah semua cara yang digunakan untuk mempromosikan dan mengembangkan prestasi olahraga (Peraturan Presiden, 2021). Pembinaan prestasi menurut Vilanova & Puig, (2013) tiga syarat harus dipenuhi: (a) adanya gairah, yang dengan karakter membahasakan tentang kesenangan dan penderitaan, mendasari jiwa dan tindakan lainnya sebagai penggerak yang mendorong atlet maju, terlepas dari semua kontroversi yang mungkin dia hadapi saat ini; (b) sangat emosional, yang mungkin dilakukan hanya jika disertai pengetahuan dan pengalaman lingkungan alam yang diperoleh selama ini; dan (c) konsiliasi antara emosional dan aturan masing-masing ciri cabang. Pengembangan olahraga di negeri ini harus dilaksanakan secara berkesinambungan, terprogram, dan menuntut kerja keras agar tercapainya prestasi dan budaya olahraga guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yang memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang baik. Pembinaan olahraga dimulai sejak usia dini baik pada lembaga non formal maupun lembaga formal, karena telah dirasakan bahwa olahraga akan dapat memberikan sumbangan yang berarti

terhadap seluruh elemen kehidupan manusia. Menurut *Adolf Ogi*, mantan Presiden Swiss yang kini bertugas sebagai penasehat khusus Sekretaris Jenderal Perserikatan Bangsa - Bangsa (PBB) mengenai olahraga untuk pembangunan dan perdamaian menyatakan bahwa “Nilai - nilai olahraga identik dengan nilai - nilai PBB. Kegiatan olahraga perlu terus dipromosikan demi keselamatan umat manusia”. Lebih lanjut *Piere De Coubertin (2000)* dalam beberapa tulisannya menyatakan bahwa, “*Olympic Games* bukan hanya event atletik saja, tetapi *Olympic Games* merupakan inti dari gerakan sosial yang luas. Melalui kegiatan olahraga akan meningkatkan pengembangan kualitas sumberdaya manusia dan saling pengertian secara Internasional” (A, Maksum, 2004). Pasca Peraturan Presiden No. 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional dan Undang - Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan diterbitkan. Dalam batas tertentu, kita dapat berharap pembangunan olahraga ke depan akan semakin baik. SDI tidak sekadar memaparkan angka - angka dalam bentuk indeks, tetapi lebih jauh dari itu, memberikan makna dan perspektif dalam memahami pembangunan olahraga. Ada harapan besar bahwa olahraga bisa menjadi “*driving force*” bagi daya saing bangsa seiring dimulainya penyusunan RPJP 2025-2045 menuju Indonesia emas. Sungguh disadari bahwa tidak mudah untuk mewujudkan tujuan tersebut. Ada banyak simpul persoalan yang perlu diurai dan ditata ulang, terutama dari aspek kelembagaan, kepemimpinan, kebijakan, dan implementasinya di lapangan. Terbitnya UU No. 11 Tahun 2022 sebagai pengganti dari UU No. 3 Tahun 2005 Tentang Keolahragaan sungguh merupakan payung hukum yang kokoh bagi penyelenggaraan olahraga di tanah air. Regulasi tersebut juga merupakan bentuk komitmen nasional, baik dari pihak eksekutif maupun legislatif. Pada tataran yang lebih operasional juga telah diterbitkan Perpres No. 86 Tahun 2021 tentang DBON yang mengelaborasi kebijakan, strategi, dan capaian tiga lingkup olahraga, yakni: olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi kurun waktu 2021-2045. Secara regulasi sebenarnya sudah cukup, bahkan lebih dari cukup untuk mengoperasionalkankerja - kerja dibidang keolahragaan. Ironinya, tidak banyak perubahan capaian pembangunan keolahragaan dalam tiga dasa warsa terakhir, bahkan dalam tataran tertentu mengalami penurunan.

Sejak tahun 2008, pemerintah mengambil alih pembinaan atlet melalui Program Atlet Andalan. Pada tahun 2010, Peraturan Presiden Nomor 22 Tahun 2010 menetapkan bahwa Program Indonesia Emas dilaksanakan oleh Satuan Pelaksana Program Indonesia Emas (Satlak PRIMA), yang terdiri dari Pemerintah, KONI, KOI, akademisi, dan praktisi olahraga. Sejak tahun 2017, Peningkatan Prestasi Olahraga Nasional (PPON) digunakan untuk membina atlet elit nasional. Prestasi olahraga disabilitas Indonesia dari tahun 2010 hingga 2016 adalah salah satu keberhasilan program satlak PRIMA. Pada Paralympic Games 2016 di Rio de Janeiro, Brazil menduduki peringkat 76 dari 159 peserta, dengan medali perunggu dalam angkat berat. Pencapaian ini sebanding dengan medali perunggu Indonesia dalam Tenis Meja pada Paralympic Games 2012 di London, Inggris, di mana Indonesia menduduki peringkat 74 dari 164 negara (Undang-Undang Nomor 86, 2021).

Pemerintah berhasil mengubah situasi ketika mempersiapkan SEA Games 2019 Filipina, di mana 60% atlet berusia di bawah 23 tahun. Akibatnya, 34,18% peraih emas SEA Games 2019 Filipina berusia di bawah 23 tahun. Hal ini tidak terlepas dari implementasi PPON (Kementerian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia, 2021).

Olahraga Nasional yang diterbitkan oleh Pemerintah Pusat untuk mengatur penyelenggaraan keolahragaan untuk mencapai tujuan keolahragaan yang berlaku secara nasional, sehingga menjadi acuan bagi Pemerintah Daerah Provinsi dan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota. Dalam Menyusun olahraga nasional tentunya harus memperhatikan peraturan perundang-undangan yang berlaku, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) dan Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP), arahan dari Presiden RI dan olahraga internasional yang sudah diklasifikasikan oleh Pemerintah.

Keolahragaan nasional bertujuan untuk: a) memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kecerdasan, dan kualitas manusia; b) menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, kompetitif, dan disiplin; c) mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa; d) memperkuat ketahanan nasional; e) mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa; dan

f) menjaga perdamaian dunia (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan). Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pemerintah mengeluarkan yang tertuang dalam Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan. Selain itu, pemerintah Indonesia juga menjadikan dasar internasional dalam mencapai tujuan keolahragaan nasional. Olahraga internasional mengacu kepada paragraf 37 resolusi Deklarasi Politik oleh pimpinan tertinggi negara-negara anggota Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) Tahun 2015 dengan judul: *“Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development”*.

Sejarah SEA Games, merupakan acara olahraga yang lebih kecil yang melibatkan negara-negara di semenanjung Asia Tenggara. Pada tahun 1958, Olimpiade Asia Ketiga di Tokyo adalah awal dari gagasan tersebut. Kemudian enam negara pendiri: Thailand, Burma, Kamboja, Laos, Malaysia, dan Vietnam membentuk Federasi Pertandingan Semenanjung Asia (SEAP) pada Juni 1959. Di Stadion Nasional Bangkok, Yang Mulia Raja Bhumibol Adulyadej dari Thailand membuka SEAP Games pertama secara resmi. Saat itu, ada sekitar 800 atlet dan perwakilan resmi yang berpartisipasi dalam dua belas cabang olahraga. Kedua belas cabang olahraga tersebut meliputi atletik, badminton, basket, tinju, sepeda, sepak bola, tenis, menembak, renang, tenis meja, bola voli dan angkat beban. Kemudian pada 1975, SEAP Games berubah nama menjadi SEA Games. Bersamaan dengan mulai masuknya sejumlah negara Asia Tenggara yang turut berkompetisi di pesta olahraga Asia Tenggara ini.

Pada tahun 1977, ketika Adam Malik menjabat sebagai Wakil Presiden, sejarah mencatat bahwa SEA Games dan Asian Games harus difokuskan pada olimpiade, kompetisi utama. Kemudian pada tahun 2020, Indonesia mencoba menjadi tuan rumah Olimpiade 2032, tetapi kalah dari Australia. Tujuannya adalah agar cabang olahraga Indonesia yang paling populer, seperti pencak silat dan wushu, dapat dimasukkan dan mendapatkan medali untuk Indonesia.

Pada SEA Games VIII tahun 1975, Indonesia dan Filipina resmi menjadi anggota Federasi SEAP. Setelah itu, Brunei Darussalam baru ikut SEA Games 1979. Indonesia menjadi tuan rumah pertama. Timor Leste baru saja berpartisipasi dalam SEA Games. Jumlah cabang olahraga yang berpartisipasi dalam SEA Games



tidak konstan. Penyelenggara, federasi olahraga Asia Tenggara, dan Komite Olimpiade berkolaborasi untuk memilih cabang olahraga. Pemilihan cabang olahraga juga harus didasarkan oleh Peraturan SEAGF dan Piagam. Di mana disebutkan negara tuan rumah harus menggelar minimal 22 olahraga, yang terdiri dari: Dua olahraga wajib dari Kategori 1 (atletik dan olahraga air) Minimal 14 olahraga dari Kategori 2 (olahraga yang dipertandingkan di Olimpiade dan Asian Games) Maksimum 8 olahraga dari Kategori 3 (olahraga baru dan olahraga tradisional) Setiap olahraga tidak boleh menawarkan lebih dari 5 persen total penghitungan medali, kecuali untuk atletik, olahraga air, dan menembak. Setiap olahraga harus setidaknya terdiri dari empat negara yang berpartisipasi.

Ajang SEA Games dulunya dianggap sebagai tujuan, tetapi sekarang hanya sebagai tujuan antara. Sebagai contoh, PB ISSI tidak boleh puas dengan hasil SEA Games 2022 di Hanoi, karena yang paling penting adalah mendapatkan kualifikasi untuk acara seperti Asian Games dan Olimpiade. Ada banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan, dan SEA Games hanyalah awal. Evaluasi ke depan harus spesifik tentang apakah cabang olahraga itu serius melakukan pembinaan prestasi dan menggunakan angka yang tepat. Banyak cabang mengikuti pertandingan di sini, dan hasilnya dapat dilihat, jadi kita dapat mengetahui apa yang perlu diperbaiki dan mana yang perlu dimaksimalkan. Atlet muda yang luar biasa di SEA Games 2022 membuat kejutan. Cabang renang, misalnya, menghasilkan juara baru: Flairene Candrea Wonomiharjo (17) dalam nomor renang 100-meter gaya punggung dan Masniari Wolf (16) dalam nomor renang 50-meter gaya punggung.

Pelaksanaan evaluasi program sangat penting karena bertujuan untuk menentukan fakta-fakta mengenai pelaksanaan publik di lapangan yang hasilnya bisa positif ataupun negatif. Pelaksanaan evaluasi program merupakan suatu proses kegiatan untuk mengumpulkan, menggambarkan, memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna secara terus menerus sehingga dapat digunakan sebagai alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan juga untuk merevisi apabila dirasakan adanya sesuatu kesalahan. Sebuah evaluasi yang dilaksanakan secara profesional dapat menghasilkan temuan yang objektif yaitu temuan apa adanya baik data, analisis maupun kesimpulannya tidak dimanipulasi yang

akhirnya akan memberi manfaat terhadap semua orang yang bersangkutan dalam program pembinaan itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, masih ada beberapa masalah internal dan eksternal dengan sistem pembinaan. Oleh karena itu, peningkatan dan pengembangan sistem pembinaan memiliki sasaran yang ingin dicapai baik dalam visi, misi, maupun perencanaan jangka pendek, menengah, maupun jangka panjang. Dengan melakukan pengukuran sesuai prosedur, semua program yang terkait dengan Program Pembinaan Pelatnas akan dapat dievaluasi secara menyeluruh dan berkelanjutan.



Gambar 1. 1. Data Peserta Hasil dari SEA Games Vietnam 2022

Dalam data ini dilihat bahwa ada proses seagmes Vietnam 2022 yang terlihat pada kesiapan Indonesia dalam SEA Games bisa dilihat bahwa akan melihat kemajuan prestasi untuk Indonesia dan menjadi 3 besar dalam proses SEA Games yang Vietnam pada Tahun 2022.

Hadirnya DBON dan UU No 11 Tahun 2022 tentang keolahragaan sudah mengubah paradigma. Dulu kita bangga mengirimkan sebanyak-banyaknya kontingen, tapi itu tidak sebanding dengan prestasi yang dihasilkan. Tapi kami saat ini sudah mempunyai Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 86 Tahun 2021 tentang Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) maka konsentrasi akan disesuaikan. Itu bisa terjadi sebab ada tujuh cabang olahraga, yang

menyumbangkan emas di SEA Games 2019, tidak dipertandingkan lagi di Vietnam. Selain itu, sejumlah disiplin nomor yang meraih emas di Filipina juga tidak kembali dimainkan pada multievent edisi Tahun ini.

Tabel 1. 1 Program yang Cabang 13 cabang olahraga.

<b>No 13 Cabang Olahraga DBON yang Mengikuti SEA Games Vietnam Tahun 2022</b>			
1	Bulutangkis,	8	Karate,
2	Angkat Besi,	9	Taekwondo,
3	Panahan,	10	Balap Sepeda,
4	Menembak,	11	Atletik,
5	Renang,	12	Dayung,
6	Senam	13	Pencak Silat
7	Wushu,		

Pada Permasalahanya yang di ungkap Pengurus olahraga termasuk KONI, Komite Olimpiade Indonesia (NOC Indonesia), dan pengurus induk organisasi olahraga (PB/PP) harus menjawab tantangan lahirnya Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) dan Undang Undang Keolahragaan. Dalam DBON itu, jelas disebutkan sasaran utama pembinaan olahraga Indonesia meraih prestasi dalam Olimpiade, sedangkan SEA Games dan Asian Games menjadi sasaran antara.

Hasil Program SEA Games Vietnam 2022 tersebut. Untuk memberi gambaran hasil dari Kemungkinan ada cabor yang kita tidak ikut karena tidak punya federasi ada kurang lebih 90 medali emas yaitu cabor: Arnis, bokator, korea martial art, obstacle race yang masuk tim nantinya adalah atlet yang diprediksi mendapatkan medali emas dan perak SEA Games dengan komposisi 40 % atlet senior mendapatkan medali emas dan 60% komposisi atlet junior untuk mendali emas dan perak SEA Games Kamboja. Berkaitan dengan dana sudah dari pemerintah diserahkan kepada Pengurus Besar, kemudian ada pelatih fisik dan tehnik dan ditambah 6 tenaga pendukung; dokter, psikolog, ahli gizi, maessur, biomekanik, analisis data, dan beberapa yg mempunyai pelatih asing: renang, polo air, taekwondo.

Terdapat model yang banyak dan bisa digunakan dalam melakukan evaluasi program. Meskipun terdapat beberapa perbedaan antara model- model tersebut, tetapi secara umum model-model tersebut memiliki persamaan yaitu, mengumpulkan data atau informasi obyek yang dievaluasi sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan. Adapun model- model evaluasi dijabarkan sebagai berikut:

1. Model Evaluasi *Wholey*

Evaluasi program adalah hasil pengukuran kinerja program, cara melakukan identifikasi tujuan, sasaran dan indikator-indikator kinerja (*Wholey 1994:16*).

2. Model *CSE-UCLA*

*CSE* merupakan singkatan dari *center for the study of evaluation* sedangkan *UCLA* adalah singkatan dari *University of California Los Angeles*. Menurut Alkin (2004:34) evaluasi adalah suatu proses meyakinkan keputusan, memilih informasi yang tepat, mengumpulkan, dan menganalisa informasi sehingga dapat melaporkan ringkasan data yang berguna bagi pembuat keputusan dalam memilih beberapa alternatif.

3. Model *Discrepancy*

Model evaluasi *discrepancy* digagas oleh Provus disebut juga evaluasi kesenjangan program. Kesenjangan program adalah perbandingan keadaan antara yang diharapkan dalam rencana dengan yang dihasilkan dalam pelaksanaan program. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara standar yang sudah ditentukan dalam program dengan penampilan aktual dari program tersebut. Standar adalah kriteria yang telah dikembangkan dan ditetapkan dengan hasil yang efektif. Penampilan adalah sumber, prosedur, manajemen dan hasil nyata yang tampak ketika program dilaksanakan.

4. Model *Logic*

Model *logic* adalah sebuah model evaluasi yang menunjukkan bagaimana sebuah program dijalankan, melakukan evaluasi terhadap sumber apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung program yang dimaksud dan melakukan evaluasi untuk melihat gambaran dan menjelaskan hasilnya (Thomas, 2006).



### 5. Model *Brinkerhoff*

Setiap desain evaluasi terdiri atas elemen-elemen yang sama, banyak cara untuk menggabungkan elemen tersebut. Setiap ahli evaluator mempunyai konsep yang berbeda dalam hal ini. Menurut *Brinkerhoff et.al* ada tiga golongan evaluasi yang berdasarkan penggabungan elemen-elemen yang sama, yaitu (1) *Fixed vs Emergent Evaluation Design*. Dapatkah masalah evaluasi dan kriteria akhirnya dipertemukan? Apabila demikian, apakah itu suatu keharusan? (2) *Formative vs Summative Evaluation*. Apakah evaluasi akan dipakai untuk perbaikan atau untuk melaporkan kegunaan atau manfaat suatu program? Atau keduanya? (3) *Experimental and Quasi Experimental Design vs Natural/Unobtrusive inquiry*. Apakah evaluasi akan melibatkan intervensi kedalam kegiatan program/ mencoba memanipulasi kondisi, orang diperlakukan, komponen dipengaruhi dan sebagainya, atau hanya diamati atau keduanya.

### 6. Model *Countenance Stake*

Model *countenance* mencoba membandingkan apa yang terjadi dengan apa yang ditargetkan atau diharapkan terjadi atau melakukan perbandingan antara suatu program dengan program yang lain (Utomo, 2016). Menurut (Salirawati, 2021) evaluasi ini lebih menekankan pada aspek deskripsi evaluasi berupa kejelasan jenis dan sumber data dalam evaluasi serta diskusi mengenai kompleksitas dari evaluator. Fokus dalam model *countenance* terletak pada deskripsi yang lengkap dan keputusan proses pada suatu program dengan melakukan pengumpulan data, mengorganisasi data serta melakukan analisis. Dalam model ini, tujuan dan prosedur evaluasi diidentifikasi sebagai tindakan evaluasi, sumber data, kongruensi dan kontingensi, standar dan penggunaan evaluasi. Oleh karena itu, model ini menekankan adanya pelaksanaan dua hal pokok, yaitu: deskripsi dan pertimbangan.

### 7. Model *CIPP*

Model evaluasi *CIPP* dikembangkan oleh *Stufflebeam* pada tahun 1966. *Stufflebeam* mendefinisikan evaluasi sebagai proses melukiskan (*delineating*), memperoleh, dan menyediakan informasi yang berguna untuk menilai alternatif-alternatif pengambilan keputusan. Memberikan pengertian,

mendefinisikan, menjelaskan dan memfokuskan informasi yang diperlukan oleh para pengambil keputusan. Memperoleh informasi dalam evaluasi merupakan aktifitas pengumpulan, mengorganisasi dan menganalisis informasi serta mensistesisikannya sehingga informasi yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pertimbangan para pemangku kepentingan evaluasi (D. L. Stufflebeam, 1966).

Berdasarkan kesesuaian pengamatan dilapangan dan referensi evaluasi dari beberapa teori diatas maka disini penulis menggunakan model *CIPP* sebagai model evaluasi dalam bentuk yang berbeda meskipun memiliki tujuan yang sama yakni tentang evaluasi program pembinaan olahraga. Artinya evaluasi yang dilakukan adalah proses untuk mendeskripsikan dan menilai suatu program pembinaan dengan menggunakan kriteria tertentu dengan tujuan untuk membantu merumuskan keputusan, pelaksanaan program yang lebih baik. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan evaluasi model *CIPP* yang akan maksimal pelaksanaannya jika ada kerjasama yang baik antara pelaku evaluasi dengan pelaksana sebuah program. Sehingga penelitian ini memiliki keterbaruan (*Novelty*) karena akan secara komprehensif melihat kompetisi dan proses hasilnya akan disajikan dalam database.

Penelitian ini untuk mengetahui Evaluasi Program Pembinaan Pelatnas SEA Games Vietnam Pada Tahun 2022 berdasarkan beberapa teori dan data yang diperoleh dilapangan dengan mengkaji secara lebih mendalam tentang program pembinaan Pelaksanaan Seagames 2022 untuk mengetahui sampai mana capaian pelaksanaan Program Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia Dalam SEA Games Hanoi 2021 Di Vietnam Tahun 2022 dan rencana tindak lanjut untuk keberlanjutan program.

## **B. Fokus Penelitian**

Peneliti membatasi beberapa hal pokok yang akan diteliti, agar tidak terlalu memperluas masalah yang muncul dalam penelitian. Maka fokus dalam penelitian ini adalah Evaluasi Program Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 Di Vietnam Tahun 2022 dengan

mengevaluasi 14 cabang olahraga DBON yaitu berjumlah 13 cabang olahraga DBON yang mengikuti SEA Games,

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan model evaluasi CIPP yang diperkenalkan oleh (Gall et al., 2007). Penggunaan model evaluasi CIPP pada penelitian ini dikarenakan dapat memberikan gambaran secara keseluruhan sebagai sistem. Proses evaluasi selain akan berakhir dengan suatu deskripsi mengenai kondisi sistem yang bersangkutan, namun harus sampai pada penilaian sebagai kesimpulan dari hasil evaluasi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas komponen konteks yang mencakup landasan hukum, maksud dan tujuan, kebijakan program serta peran lembaga pendukung terkait program pelatnas SEA Games Vietnam tahun 2022?
2. Bagaimana efektivitas komponen input yang mencakup pemilihan atlet, pelatih dan seluruh kontingen, kesesuaian rekrutmen, pendanaan dan pelaksanaan yang telah dicanangkan untuk program pelatnas SEA Games tahun 2022?
3. Bagaimana efektivitas komponen proses yang meliputi: tahapan proses pemilihan kontingen proses persiapan program, proses review, kondisi dan peluang serta proses pelaksanaan evaluasi program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam tahun 2022?
4. Bagaimana efektivitas komponen product: bagaimana capaian keberhasilan dan kesesuaian target atlet nasional dan pelatih yang layak program keberlanjutan pelatnas SEA Games Vietnam tahun 2022?

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 Di Vietnam

Tahun 2022 dengan menggunakan model CIPP yang dikembangkan oleh *Daniel L. Stufflebeam* dan model Stake pada bagian outcome. Komponen CIPP & O terdiri dari *context, input, process, product*, dan *outcome* yaitu berkaitan dengan:

### **1. Komponen *Context***

- a. Untuk mengetahui landasan hukum pelaksanaan program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022
- b. Untuk mengetahui maksud dan tujuan dalam program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022
- c. Untuk mengetahui kebijakan program terkait program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022
- d. Untuk mengetahui peran lembaga pendukung terkait program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022

### **2. Komponen *Input***

- a. Untuk mengetahui pemilihan atlet, pelatih dan seluruh kontingen program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam tahun 2022
- b. Untuk mengetahui kesesuaian rekrutmen penyelenggaraan program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam tahun 2022
- c. Untuk mengetahui dengan pendanaan yang digunakan untuk program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam tahun 2022
- d. Untuk mengetahui pelaksanaan yang telah di canangkan untuk program pelatnas SEA Games 2022

### **3. Komponen *Proses***



- a. Untuk mengetahui tahapan proses pemilihan kontingen program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di vietnam tahun 2022
- b. Untuk mengetahui proses persiapan program pelatnas segames vietnam tahun 2022
- c. Untuk mengetahui proses review, kondisi dan peluang pelatnas segames vietnam tahun 2022
- d. Untuk mengetahui proses teknis pembinaan pelaksanaan evaluasi program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di vietnam tahun 2022

#### **4. Komponen Product**

- a. Untuk mengetahui capaian yang didapatkan progam pelatnas SEA Games 2022
- b. Untuk mengetahui keberhasilan dan kesusian target mengenai program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam tahun 2022
- c. Untuk mengetahui atlet nasional dan pelatih yang layak mengikuti program keberlanjutan pelatnas SEA Games Vietnam tahun 2022

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Untuk mengidentifikasi dan memberikan gambaran penyelenggaraan program program pembinaan pelatnas dan pengiriman kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam tahun 2022 maka diharapkan penelitian ini dapat berguna:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan peluang terhadap pengembangan kajian yang lebih lanjut terkait dengan Evaluasi Program Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022 di Indonesia pada umumnya dan di Kemenpora khususnya.
2. Secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti dalam memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya tentang pelaksanaan

Program Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022 selain itu penelitian ini menghasilkan data dari komponen-komponen penelitian yang dapat dipergunakan dalam pengambilan keputusan untuk selanjutnya akan direkomendasikan untuk pembuatan *database* berbasis aplikasi Platform Program Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia dalam SEA Games Hanoi 2021 di Vietnam Tahun 2022

#### F. *State of The Art*

Untuk menemukan kebaruan dalam penelitian perlu dilandasi oleh beberapa temuan penelitian terdahulu. Temuan penelitian tersebut akan menjelaskan dan menggambarkan secara jelas mengapa penelitian tersebut dilakukan serta keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Selain itu ada juga beberapa variable yang belum ditemukan sehingga dari temuan tersebut nantinya akan diperoleh sebuah kebaruan dalam penelitian selanjutnya. Adapun beberapa temuan penelitian sebelumnya akan dijabarkan dalam table di bawah ini

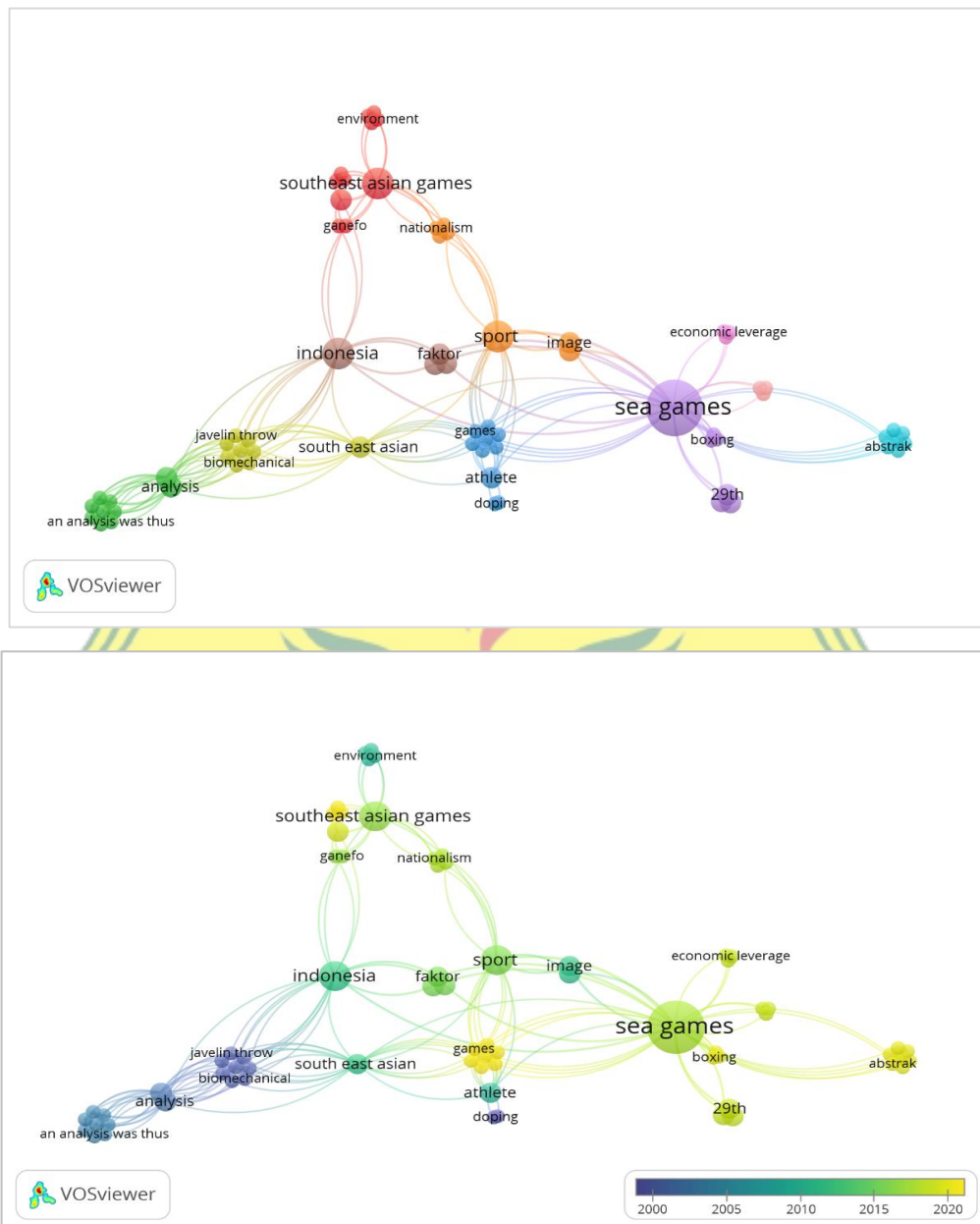
Tabel 1. 2. Temuan Penelitian Sebelumnya

No	Penulis, Tahun	Temuan Penelitian
1	(Riefky & Pramesti, 2020)	<i>Sentiment Analysis of Southeast Asian Games (SEA Games) in Philippines 2019 Based on Opinion of Internet User of Social Media Twitter with K-Nearest Neighbor and Support Vector Machine</i>
2	(Happ & Schnitzer, 2022)	<i>Ski touring on groomed slopes: Analyzing opportunities, threats and areas of conflict associated with an emerging outdoor activity</i>
3	(Dewi, 2018)	<i>Event On Indonesia Stock Market and Philippine Stock Market Before and After the Event (Case of Xviii Asian Games and Xxx Sea Games)</i>
4	(Putra, 2021)	Bagaimana prestasi Indonesia pada SEA Games, Asian Games, serta Olimpiade? Refleksi peringatan Hari Olahraga Nasional ke-38

No	Penulis, Tahun	Temuan Penelitian
5	(Trotier, 2017)	<i>Changing an image through sports events: Palembang's success story</i>
6	(F. Idris et al., 2019)	<i>Volunteerism in International Sports Event: Volunteers' Level of Knowledge as an Influencing Factor in KL 2017 Sea Games</i>
7	(Singapore, 2016)	<i>Team Singapore's outing at the 26th SEA Games: 42 Gold, 45 Silver And 73 Bronze in tow [Press release]</i>
8	(My, 2018)	<i>Swot Analysis and Proposals to Improve the Development for Training Young Taekwondo Athletes in Vietnam</i>
9	(Seah, 2016)	<i>Effectiveness of sport sponsorship in Southeast Asian (SEA Games) 2015</i>
10	(Revindo et al., 2021)	<i>Factors explaining the expenditure of sports event participants and spectators: evidence from the 2018 Asian Games</i>

Selanjutnya untuk membantu peneliti menemukan novelti dari penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Vos Viewer* (Devos & Menard, 2019). Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Web of science*, *Crossref*, *PubMed* dan *Google Scholar* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut. Berikut adalah hasil analisis atau metode bibliometrik (*bibliometrics*) penelitian ini:

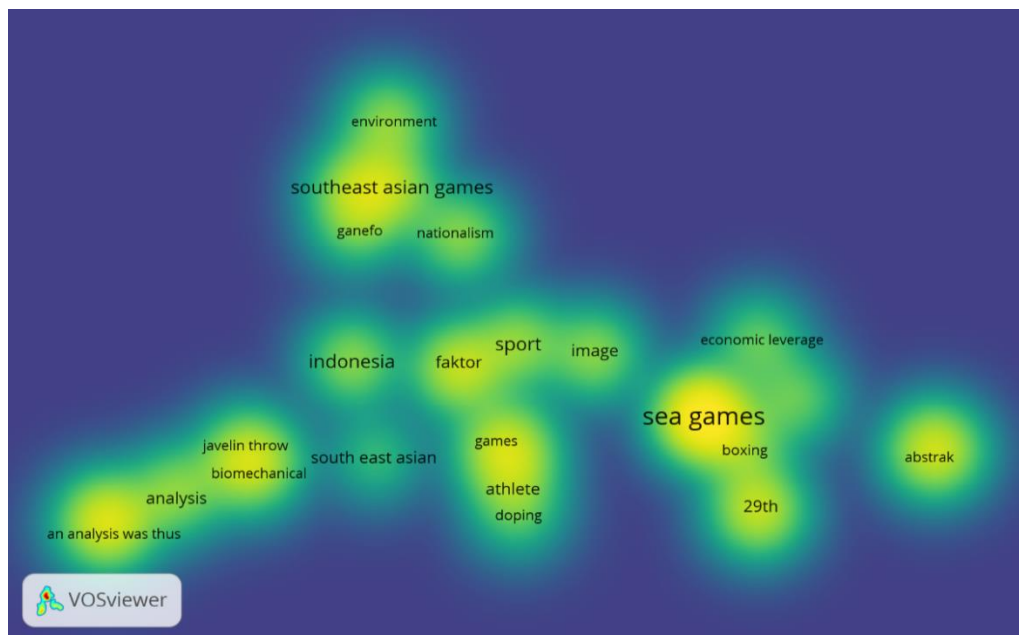
*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*



Gambar 1. 2. Visualisasi Keterhubungan Variable

Berdasarkan gambar 1.2. di atas terlihat bahwa variable *National Training Development and Sending the Indonesian Contingent in the 2022 Vietnam SEA Games* telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak *VOSviewer*. Adapun hasilnya sebagai berikut:





Gambar 1. 3. Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (*Co- Occurrence*)

Pada Gambar 1.3. di atas memberikan representasi visual dari kata kunci “*National Training Development and Sending the Indonesian Contingent in the 2022 Vietnam SEA Games*”. Setiap node dipelot visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). Dalam hal ini *National Training Development and Sending the Indonesian Contingent in the 2022 Vietnam SEA Games* berada di area hijau kekuning-kuningan. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang permasalahan program mencapai tujuan dari Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia dalam SEA Games Vietnam 2022 Implementasi DBON, berdasarkan evaluasi *CIPP* yaitu *Context, Input, Process, and Product*.

Beberapa hal persamaan dan perbedaan penelitian ini yang akan peneliti lakukan dengan penelitian yang sebelumnya adalah sebagai berikut:

a. Persamaan

Adapun yang menjadi persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan peneliti sebelumnya adalah

1. Meneliti menggunakan evaluasi *CIPP (Context, Input, Process, and Product)*
2. Penelitian berkaitan dengan evaluasi.
3. Penelitian berkaitan dengan program mencapai tujuan dari Pembinaan Pelatnas dan Pengiriman Kontingen Indonesia dalam SEA Games Vietnam 2022.

b. Perbedaan

Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan dengan peneliti sebelumnya adalah perbedaan penulis lakukan terletak pada waktu, tempat penelitian yang dilaksanakan, metode penelitian yang digunakan, serta variabel yang digunakan.

Dengan hal tersebut tentu akan menjadi suatu hal yang baru dalam Proses Kebijakan Kegiatan Pembinaan Olahraga Indonesia, dimana terdapat suatu aplikasi Platform yang mendukung data base Program Pembinaan Pelatnas Dan Pengiriman Kontingen Indonesia Dalam SEA Games Hanoi 2021 Di Vietnam Tahun 2022 yang secara komprehensif menyajikan data-data serta program-program untuk kemajuan dan pembinaan Olahraga di Indonesia sebagai berikut:

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Sistem Seleksi Calon Kontingen SEA Games 2021 Buku Petunjuk Help Desk Portal [Buat Akun](#)

**Seluruh Calon Kontingen Wajib Membuat Akun**

Login SSCSEAG 2021




[Masuk](#)

Ini adalah aplikasi SSCSEAG Pendaftaran Tahun 2021, untuk mengakses pengadaan tahun 2019 silakan kunjungi link di [sini](#)

[Lupa Password Anda ?](#)  
Klik disini untuk mereset password Anda

---

SSCSEAG 2021 Dashboard [Perolehan Medali](#)  Sri Wahyuni [Keluar](#)

[Medali](#)

Cabang Olahraga

Data Kontingen

- Atlet
- Pelatih
- Official
- Tenaga Pendukung

Program

- Tryout
- Training Camp

Anggaran

- Uang saku
- Transportasi
- Akomodasi
- Konsumsi

Logistik

- Peralatan
- Perlengkapan

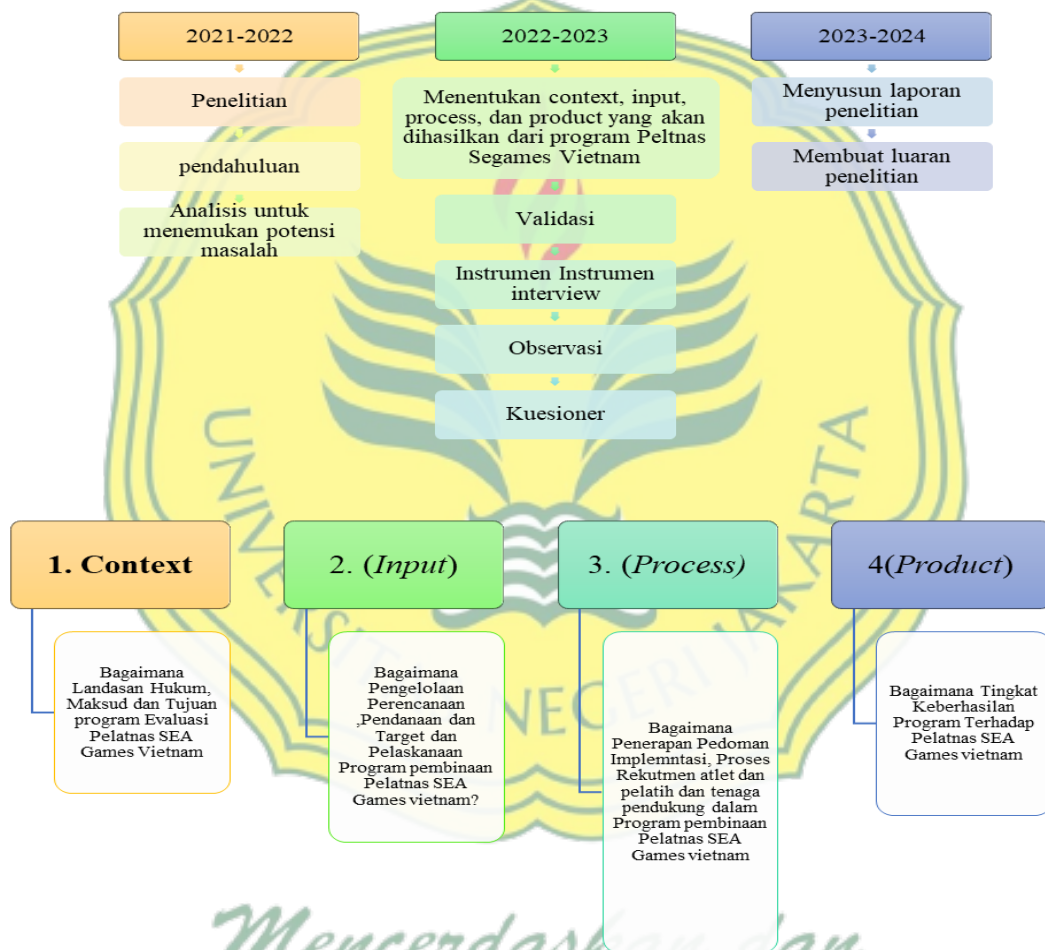
App ver. 1.0 Smarts Digital

Rank	NOC				Total
1	VIETNAM	205	125	116	446
2	THAILAND	92	103	136	331
3	INDONESIA	69	91	81	241
4	PHILIPPINES	52	70	104	226
5	SINGAPORE	47	46	73	166
6	MALAYSIA	35	49	90	174
7	MYANMAR	9	18	35	62
8	CAMBODIA	9	13	41	63
9	LAOS PEOPLE'S DEMOCRATIC REPUBLIC	2	7	33	42
10	BRUNEI DARUSSALAM	1	1	1	3
11	TIMOR LESTE	0	3	2	5
<b>TOTAL</b>		<b>521</b>	<b>526</b>	<b>712</b>	<b>1759</b>

Gambar 1.4 Aplikasi Plaftom yang mendukung data base Program Pembinaan Pelatnas Dan Pengiriman Kontingen Indonesia Dalam SEA Games Hanoi 2021 Di Vietnam Tahun 2022

**G. Road Map Penelitian**

Rencana Penelitian disusun efektifitas pelaksanaan Evaluasi Program Sentra Latihan Pelatnas SEA Games Vietnam 2022 Implementasi model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) pada Evaluasi Program Pelatnas Indonesia pada SEA Games Vietnam Tahun 2022 dengan melalui tahapan –tahapan menetapkan identitas, mengembangkan rencana aksi untuk mencapai program strategis, serta implementasi dan monev (monitoring dan evaluasi).



Gambar 1. 5. Roadmap Penelitian  
Mencerdaskan dan Memartabatkan Bangsa