

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang melibatkan tubuh secara teratur dan terencana untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan secara keseluruhan. Olahraga dinilai merupakan kebutuhan yang sangat penting karena mempunyai manfaat dalam menjaga kebugaran tubuh dan merupakan salah satu alternatif untuk menjaga kesehatan dan meningkatkan kualitas hidup. Selain itu, olahraga sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat baik pria maupun wanita, dari anak-anak sampai dengan orang tua. Olahraga teratur meningkatkan stamina dan kekebalan tubuh, sehingga orang yang rutin berolahraga memiliki tubuh yang sehat dan kecil kemungkinan untuk terkena penyakit.

Masyarakat semakin sadar dan mengerti akan pentingnya olahraga, baik untuk tujuan rekreasi, kesehatan, maupun olahraga yang dilakukan untuk tujuan meningkatkan prestasi. Salah satu olahraga yang bias dilakukan yaitu permainan sepak takraw (Akbaruddin & Hasanuddin, 2023).

Sepaktakraw merupakan olahraga tradisional yang masih sering dimainkan di desa-desa dengan menggunakan anyaman bola dan bulu ayam. Sepaktakraw memiliki nilai budaya yang tinggi dan sering dimainkan selama festival dan perayaan lokal. Peraturan formal untuk sepak takraw dibuat pada pertengahan abad ke-20, dan olahraga tersebut berkembang menjadi permainan yang lebih terorganisir dan kompetitif. Pada tahun 1980 dan 1990, sepak takraw mendapat perhatian Internasional dengan berdirinya *Asian Sepaktakraw Federation* (ASTAF)

dan turnamen Internasional yang diadakan secara rutin. Menurut (Hanif 2015:1) Perkembangan sepak takraw sebagai olahraga yang dipertandingkan telah menyebar secara Nasional, Regional dan PON, *SEA Games* dan *Asian Games*, sedangkan pada tingkat *Olympiade* masih diperjuangkan (Hanafi *et al.*, 2020)

Sepaktakraw merupakan olahraga kompetitif dimainkan oleh 3 orang setiap regu yang dimainkan di dalam lapangan dengan ukuran panjang 13,40 m x lebar 6,10 m dan tinggi net 145-155 cm. Seiring perkembangan olahraga sepak takraw pada saat ini tidak hanya dipertandingkan 3 lawan 3, akan tetapi nomor pertandingan yang dipertandingkan terbagi menjadi empat nomor yaitu *inter regu 3 lawan 3*, *Double 2 lawan 2*, *Quadrant 4 lawan 4* dan juga *hoop* Sepaktakraw. Pemain sepak takraw harus memiliki teknik dasar yang mumpuni seperti sepak sila, cangkil, memaha, dan heading. Selain teknik dasar, ada juga teknik lanjutan yang harus dikuasai oleh pemain sepak takraw seperti servis, umpan, *smash* dan *block*.

Catatan sejarah prestasi sepak takraw putra yaitu pada pergelaran *SEA Games Cambodia 2023* tidak luput dari prestasi yang membanggakan dari tim nasional Indonesia. *SEA Games Cambodia* tim nasional Indonesia berhasil meraih emas pada nomor *men's double team*. *Men's double team* merupakan salah satu nomor yang dipertandingkan dalam sepak takraw dan merupakan nomor unggulan dari tim nasional Indonesia.

Pencapaian prestasi tim nasional Indonesia saat ini, salah satunya dipengaruhi bagaimana seorang pelatih atau atlet dalam memanfaatkan ilmu dan teknologi pada proses latihan. IPTEK dapat membantu pelatih dalam memberikan informasi apa yang menjadi kelemahan atau kekurangan yang dimiliki oleh atlet

maupun lawannya dan juga dapat menganalisis sebuah pertandingan guna menjadi bahan evaluasi yang positif untuk persiapan dalam pertandingan berikutnya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah hal yang penting yang harus diperhatikan dalam meningkatkan prestasi olahraga. IPTEK dalam olahraga bisa digunakan dalam memanagerial seperti, pendataan profil atlet, proses latihan dan penayangan pertandingan melalui digital baik *online* maupun *offline*.

Sejauh ini, analisis statistik pertandingan sepakbola di Indonesia sangat minim dilakukan, akibat terbatasnya anggaran dan SDM yang diperlukan. Analisis *performance* masih dilakukan secara manual hanya menggunakan kertas atau formulir. Analisis dilakukan secara manual kurang efektif karena dapat memperlambat proses evaluasi yang pelatih butuhkan, maka dari itu analisis *performance* dilakukan menggunakan teknologi (aplikasi *android*) yang lebih efektif dan efisien sehingga memudahkan pelatih dalam memperoleh data yang diperlukan untuk proses cepat evaluasi atletnya dalam sebuah pertandingan.

Aplikasi analisis permainan sepakbola berbasis aplikasi *android* menjadi salah satu teknologi yang digunakan di era modern ini. Aplikasi tersebut bisa berfungsi untuk berbagai macam kegunaan, seperti untuk mengumpulkan data keberhasilan atau kegagalan yang dilakukan oleh atlet pada saat pertandingan dan data statistik untuk menganalisis *performance* atlet.

Aplikasi berbasis *android* ini sangat mengesankan bagi insan sepakbola karena dapat membantu tim pelatih dalam menganalisis *performance* atlet maupun lawan yang akan dihadapinya. Berbeda dengan analisis statistik yang dibuat oleh para pelatih dari Indonesia, di Indonesia saat ini masih mencatat manual dan

pengolahan datanya masih dalam kertas, dari hal tersebut memicu peneliti untuk mengaplikasikan dan mengoprasionalkan aplikasi berbasis *android* dalam menganalisis *performance* atlet di sebuah pertandingan sepak takraw.

Analisis statistik menggunakan media aplikasi sudah diterapkan oleh cabang olahraga tertentu seperti pada olahraga bola voli dan bola basket, cabang olahraga bola voli sudah menggunakan media atau aplikasi untuk menganalisis sebuah pertandingan yaitu *VIS (Volleyball Information System)*. Sementara bola basket menggunakan *software FIBA Livestats*. Olahraga sepak takraw juga melakukan inovasi untuk menganalisis pertandingan yang awal mulanya hanya mencatat secara manual dalam formulir, kini menganalisis bisa dilakukan dengan menggunakan media berbentuk aplikasi *android*. Berdasarkan uraian di atas media untuk menganalisis sebuah pertandingan sangatlah penting guna untuk memudahkan pekerjaan pelatih untuk mengevaluasi tim dalam suatu pertandingan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis tim nasional sepak takraw Indonesia *men's double event* berbasis *android apps* pada *ISTAF world cup* Kuala Lumpur 2024 ditinjau dari *performance* yang dilakukan tim nasional sepak takraw Indonesia dalam pertandingan. Dengan harapan memberikan informasi untuk menjadi bahan evaluasi positif terkait *performance* tim nasional sepak takraw Indonesia. Dalam pengambilan data langsung ditempat pertandingan, peneliti dapat meneliti data dan analisis *performance* dalam sebuah pertandingan yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kemenangan atau kekalahan dari tim nasional sepak takraw Indonesia. Dengan

demikian, peneliti dapat mengetahui tingkat *performance* atlet Indonesia yang akan bertanding pada kejuaraan dunia tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang timbul dalam penelitian diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi berbasis *android* untuk menganalisis pertandingan sepak takraw.
2. Menganalisis pertandingan sepak takraw masih dilakukan secara manual.
3. Menganalisis pertandingan sepak takraw menggunakan aplikasi *android* sebagai proses evaluasi cepat bagi pelatih.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti menghindari meluasnya permasalahan untuk memudahkan pelaksanaan penelitian agar mendapatkan hasil yang efektif dan optimal maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah analisis *performance* atlet tim nasional sepak takraw Indonesia *men's double event* berbasis *android apps* pada *ISTAF World Cup* Kuala Lumpur 2024.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, menjadi dasar perumusan masalah sebagai berikut :

1. Berapakah rata-rata keberhasilan *performance* timnas sepak takraw Indonesia *men's double event* pada ISTAF World Cup Kuala Lumpur 2024 berbasis *android apps*?
2. Berapakah rata-rata kegagalan *performance* timnas sepak takraw Indonesia *men's double event* pada ISTAF World Cup Kuala Lumpur 2024 berbasis *android apps*?
3. Berapakah total aktivitas *performance* timnas sepak takraw Indonesia *men's double event* pada ISTAF World Cup Kuala Lumpur berbasis *android apps*?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada peneliti menemukan kegunaan yang dapat membantu mengetahui kekurangan dan kelebihan sebuah tim. Dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan sebuah hasil penelitian dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi pelatih sepak takraw dalam upaya peningkatan *performance* atlet dalam sebuah pertandingan.
2. Menjadikan sumber acuan untuk menganalisis sebuah tim menggunakan aplikasi berbasis *android athlete analytics*.
3. Sebagai analisis data bagi pelatih untuk mengevaluasi atlet sehingga bisa menerapkan program yang tepat kedepannya.