



Peningkatan Kapasitas Manajemen Pertandingan Sepaktakraw Berbasis Digital di PSTI Tanah Datar

Padli¹, Sahril Bais², John Arwandi³, Jeki Haryanto⁴, Ikhwanul Arifan⁵, Rudyanto⁶

1,2,3,4,5,6 Universitas Negeri Padang

email: ¹Padli@fik.unp.ac.id ²sahrilbais@gmail.com ³johnarwandi@fik.unp.ac.id
⁴Jekiharyanto@fik.unp.ac.id ⁵ikhwanularifan@fik.unp.ac.id ⁶virgor77@gmail.com

Abstrak

Sepaktakraw merupakan cabang olahraga yang unik dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya. PB. Persetasi berpendapat keunikan sepaktakraw yang kita ketahui dominannya unsur senam, seni dan gerakan akrobatik sebagai dasar keterampilan menuju prestasi olahraga. Selanjutnya ada Nomor-nomor yang dipertandingkan dalam sepaktakraw adalah bertim, doble tim, beregu, doble, quadrant dalam pertandingan sepaktakraw.

Dalam hal ini perlu kiranya peningkatan kapasistas manajemen pertandingan yang lebih mengarah ke informasi dan teknologi yang terupdate. Selama ini para pelaku olahraga sepaktakraw masih secara manual dalam menginput data, memasukan data melalui tulisan tangan langsung dan hasil di tempel di dinding, sehingga data dan arsip tidak tersimpan dengan baik, maka dari itu sekarang data sudah bisa disimpan di google drive.

Di PB. PSTI Indonesia telah membuat sistem terbaru tahun 2021 sistem manajemen pertandingan yang tersistem melalui, aplikasi ini sudah mulai diterapkan pada PON XX tahun 2021 dan POMNAS 2022, namun perlu juga bagi pelaku-pelaku olahraga manajemen dalam pertandingan untuk memahami dan mempelajari aplikasi tersebut. Terlihat pada saat sekarang ini masih banyak para pelaku olahraga (pengurus, pelatih dan wasit) di daerah yang belum mengenal sistem ini sehingga belum memiliki kompetensi ataupun pemahaman tentang kajian manajemen Pertandingan yang terbaru, sehingga komisi pertandingan lebih mudah dalam bekerja dan para pelatih, wasit, panitia langsung mendapatkan pengetahuan yang luas tentang pelaporan secara langsung yang hanya selesai 1 jam melalui E-sistem mulai dari susunan pool, jadwal pertandingan, data-data hasil pertandingan melalui statistic exel, tersebut. yang menggunakan software dalam hal ini, maka perlu melaksanakan kegiatan sosialisasi, implementasi, dan pelatihan langsung dalam bentuk workshop kepada bidang pertandingan di PSTI Tanah Datar ini yang dilakukan akan memberikan beberapa pemahaman terkait berbagai disiplin ilmu dalam kajian ilmu manajemen pertandingan sepaktakraw.

Kata kunci: Kapasitas, Manajemen Pertandingan, Digital

Abstract

Sepaktakraw is a unique sport compared to other sports. PB.Persetasi believes that the uniqueness of sepaktakraw that we know is the dominant elements of gymnastics, art and acrobatic movements as the basis for skills leading to sporting achievements. Furthermore, there are numbers that are contested in sepaktakraw, namely teams, double teams, teams, doubles, quadrants in sepaktakraw matches.

In this case, it is necessary to increase match management capacity which is more directed towards updated information and technology. So far, sepaktakraw sports players still manually input data, entering data directly by handwriting and sticking the results on the wall, so the data and archives are not stored properly, therefore now the data can be saved on Google Drive.

In PB. PSTI Indonesia has created the latest system in 2021, a systemized match management system, this application has started to be implemented at XX PON 2021 and POMNAS 2022, but it is also necessary for sports players in match management to understand and study this application. It can be seen that currently there are still many sports players (managers, coaches and referees) in the regions who are not yet familiar with this system and therefore do not have the competence or understanding of the latest match management studies, so that it is easier for match commissions to work for coaches, referees, The committee immediately gained extensive knowledge about direct reporting which was only completed in 1 hour via the E-system starting from the pool composition, match schedule, match result data via Excel statistics, etc. For those who use software in this case, it is necessary to carry out outreach, implementation and direct training activities in the form of workshops in the PSTI Tanah Datar competition field which will provide some understanding regarding various scientific disciplines in the study of sepaktakraw match management science.

Key Word: Capacity, Match Management, Digital

1. Pendahuluan

Sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi net. Bola terbuat dari rotan atau (*syntetic fibre*) yang di anyam bulat.

Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan, bola dimainkan dengan mengembalikannya ke lapangan lawan melewati net. Permainan ini dilakukan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari 3 orang pemain. Tujuan dari setiap permainan ini adalah mengembalikan dan mematikan bola ke lapangan lawan.

Persaingan olahraga prestasi dewasa ini sudah semakin ketat, prestasi bukan lagi milik perorangann, akan tetapi sudah menyangkut harkat dan martabat suatu bangsa, itulah sebabnya berbagai upaya dilakukan oleh seorang pelatih untuk menemptkan atlet nya sebagai juara diberbagai kegiatan olahraga.

Di PSTI Tanah Datar salah satu bidang komisi pertandingan dan kompetisi cabang olahraga sepaktakraw, akan dipersiapkan dalam menghadapi ivent dari tingkat antar klub hingga ke tingkat provinsi, nasional dan international.

Universitas Negeri Padang adalah salah Instasi yang mengelola masalah olahraga secara *sportscience* dan bekerja sama dengan Pengkab PSTI Tanah Datar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas akan bisa mengabdikan untuk Masyarakat. sumber daya yang terlibat adalah manajemen pertandingan akan sebagai

panitia kegiatan tersebut perlu kiranya mempersiapkan sumber daya di bidang komisi pertandingan dengan E-Sistem statistik data melalui aplikasi excel ini yang terbaru dari PB. PSTI. Selama ini kebanyakan pelaporan secara manual dalam manajemen pertandingan dari penyusunan dan pelaporan pertandingan, proses aduan, jadwal, dan hasil pertandingan, masih dalam bagan dan karton dan hitungan secara manual. Untuk saat ini melakukan pelatihan aplikasi ini yang mana nantinya akan dipersiapkan menuju event Porprov, kejurda, kejurmas dan agenda kegiatan pertandingan lainnya di PSTI Tanah Datar.

Permasalahan yang ditemui masih rendahnya pemahaman wasit/pelatih dan pengurus dalam mengelola ESistem manajemen pertandingan selama ini, dapat dilihat kebanyakan dalam melakukan kegiatan kejuaraan masih secara manual atau konvensional, serta data mentah masih dengan kertas buram (hard copy) aja dan pelaporan kurang paham sehingga setiap pelaporan hasil pertandingan selalu terganggu yang diminta bagi pihak berkepentingan. Manajemen system Pertandingan Berbasis Digital yang pelaporan hasil pertandingan dengan menggunakan *software* (aplikasi) Sistem input data secara otomatis dan ter-update.

Solusi yang ditawarkan adalah Memberikan tentang Pemahaman dan workshop tentang Peningkatan Kapasitas Manajemen E-Sistem pertandingan berbasis Digital Excel dalam data statistic pertandingan sepaktakraw dan mempersiapkan tenaga sumber daya manusia yang siap dipakai di bidang manajemen pertandingan dalam menghadapi kompetisi-kompetisi baik local dan nasional, solusi yang ditawarkan untuk masalah :

1. Peningkatan Sumber daya Manusia di Bidang Pertandingan
2. Menjelaskan Manajemen E-Sistem data statistik melalui aplikasi pertandingan sepaktakraw.
3. Memperkenalkan kepada para komisi pertandingan dan wasit olahraga manajemen pertandingan sepaktakraw di Sumatera Barat.
4. Menggunakan aplikasi canva, pdf, fotografer, live streaming untuk settingan sebelum di publis.
5. Langsung melaporkan manajemen pertandingan secara update di FB, WA, IG ke publik

Solusi untuk masalah dua :

- 1) Meningkatkan SDM baik dari segi kualitas dalam manajemen pertandingan yang lebih berbasis IT ini Luaran dari solusi yang ditawarkan untuk masalah 2 (harus terukur)
- 2) Mengetahui system pertandingan yang cepat mendapatkan hasil yang langsung.

Mempermudah bidang pertandingan dalam mengolah, input data, mendapatkan bundel hasil pertandingan melalui draf *soft-file* ke peserta yang ikut kejuaraan dikirim secara online dan update - setiap setelah minimal sebelum dan sesudah pertandingan.

2. Metode Pelaksanaan

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai seperti dikemukakan sebelumnya, maka metode kegiatan yang diterapkan adalah: ceramah, demonstrasi, praktik dan diskusi dengan narasumber yang memahami tentang Langkah-langkah dalam peningkatan kapasitas majamene pertandingan sepaktakraw berbasis digital. Rancangan mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan langkah-langkah yang terdiri dari tahapan perencanaan, ceramah, demonstrasi, praktik, dan evaluasi. Tahapannya sebagai beriku

- a) Perencanaan Pembentukan dan pembekalan bagi guru olahraga, pelatih, wasit sepaktakraw.
Tim pelaksana di undang untuk mengadakan pertemuan persiapan pelaksanaan dengan melibatkan khalayak sasaran. Tim pelaksana kemudian memberikan pembekalan mengenai maksud, tujuan, rancangan mekanisme program pengabdian, dan beberapa hal teknis berkaitan dengan metode/teknik pelaksanaan
- b) Implementasi program pengabdian pada pihak mitra (khalayak sasaran)
Implementasi dilakukan dalam bentuk koordinasi dengan Pengkab PSTI Tanah datar peserta yang di utamakan mengundang Guru PJOK, Pelatih, Wasit, Praktisi sepaktakraw yang berjumlah 20 orang yang berasal dari PSTI Tanah Datar sesuai program yang akan dilaksanakan. Kegiatan Implementasi dilakukan oleh Tim Pelaksana diketahui oleh LP2M Universitas Negeri Padang.
- c) Penyusunan program pelatihan
Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi yang ada, selanjutnya disusun program pelatihan
- d) Pelaksanaan
Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah memberikan pelatihan manajemen Pertandingan Sepaktakraw Berbasis Digitalisasi dengan menggunakan aplikasi (software) google form, spinner, excel data, IG, WA, canva, PDF, youtube, Fotografer/dokumentasi dan lain lain.
- e) Implementasi yang dilakukan kegiatan workshop dan pelatihan dari materi-materi yang telah disajikan, setelah itu dipraktekkan dengan mengisi data-data hasil pertandingan (scorer) sampai mampu menginput dan merekapitulasi, dari tenical meeting dengan spinner, input pembagian pool, jadwal pertandingan secara otomatis, input hasil pertandingan, dan machday pertandingan sebelum, saat pertandingan, selesai pertandingan yang dilaporkan secara update ke public.

3. Hasil Dan Pembahasan

Dalam kegiatan ini ada beberapa pengetahuan dan teknologi yang akan ditransfer kepada peserta. Bentuk kegiatan dilakukan dengan workshop, pendampingan dan penguatan. Dalam hal pengetahuan, peserta akan diberikan materi tentang manajemen pertandingan sepaktakraw berbasis digital kepada para insan sepaktakraw, pelatih, wasit, dan guru olahraga. Workshop yang akan dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan akan diperoleh setelah diskusi pada tahap awal pelaksanaan kegiatan dilaksanakan. Jenis workshop akan mencakup pelatihan sistem pertandingan sepaktakraw yang data di input dan dimasukkan ke dalam software-software yang mendukung, setelah itu disampaikan pelaporannya, sedangkan hard skillnya para insan dan pelaku olahraga diharapkan mampu mengimplementasikan nantinya pada kegiatan event-event baik skala daerah, nasional hingga internasional dengan baik. Jenis pendampingan dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan para insan sepaktakraw di PSTI Tanah Datar.

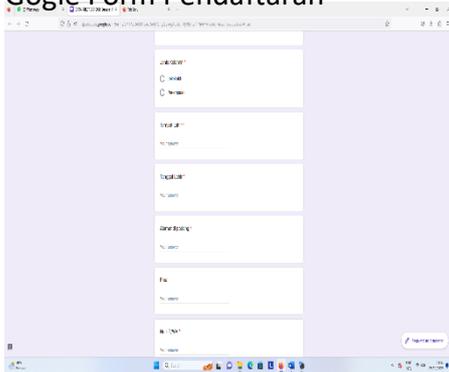
Alat yang disediakan :

1. Laptop
2. Infokus
3. Wifi terkoneksi
4. Camera

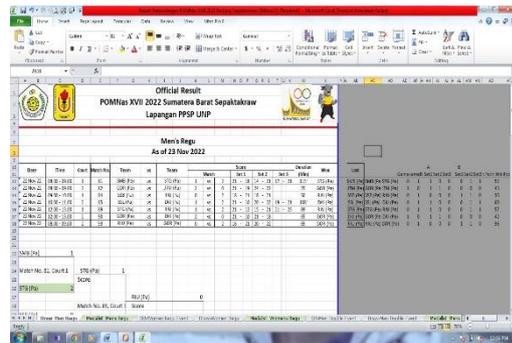
5. Android / HP
6. Google form
7. Spin
8. Medsos (FB, IQ, WA, Youtube)
9. Software aplikasi microsof exel, pdf, canva.

Berikut perangkat yang telah disajikan

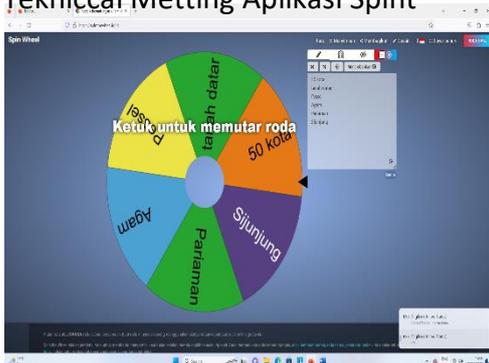
Gogle Form Pendaftaran



Aplikasi exel Statistik Pertandingan otomatis



Tekniccal Metting Aplikasi Spint



Aplikasi Canva



Live streaming (youtube)



Kegiatan Worshop



4. Kesimpulan

Dalam kegiatan ini ada beberapa pengetahuan dan teknologi yang akan ditransfer kepada peserta. Bentuk kegiatan dilakukan dengan workshop, pendampingan dan penguatan. Dalam hal pengetahuan, peserta akan diberikan materi tentang manajemen pertandingan sepaktakraw berbasis digital kepada para insan sepaktakraw, pelatih, wasit, dan guru olahraga. Workshop yang akan dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan akan diperoleh setelah diskusi pada tahap awal pelaksanaan kegiatan dilaksanakan. Jenis workshop akan mencakup pelatihan sistem pertandingan sepaktakraw yang data di input dan dimasukkan ke dalam software-software yang mendukung, setelah itu disampaikan pelaporannya, sedangkan hard skillnya para insan dan pelaku olahraga diharapkan mampu mengimplementasikan nantinya pada kegiatan event-event baik skala daerah, nasional hingga internasional dengan baik. Jenis pendampingan dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan para insan sepaktakraw di PSTI Tanah Datar.

5. Daftar Pustaka

- [1] Arif Fadli Muchlis, Muhamad Sazeli Rifki, & Yogi Andria. (2021). Pendampingan Program Latihan Dan Gizi Atlet Klub Bolavoli Activa Dan Klub Philipos . *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT OLAHRAGA DAN KESEHATAN (JASO)*, 1(1), 34-43. <https://doi.org/10.24036/jaso.v1i1.8>
- [2] ASTAF (2020) Rules dan Regulation Sepaktakraw International.
- [3] ASTAF (2020) Rules dan Regulation Sepaktakraw International.
- [4] B, Asril (1990). Peranan Service dalam Permainan Sepaktakraw. Makalah. FPOK IKIP Padang.
- [5] Muhamad Sazeli Rifki, Hanif Badri, & Hermanzoni. (2021). Integrasi Tactical Games Approach Bagi Pelatih Dan Atlet Bolavoli Porwil Sumatera Barat. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT OLAHRAGA DAN KESEHATAN (JASO)*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.24036/jaso.v1i1.4>
- [6] PB. PSTI, (2021). Peraturan dan permainan sepaktakraw. Jakarta.
- [7] sujarwo. (2023). Pelatihan fundamental coaching bagi pelatih bola voli di klub Badak Muda Gunung Kidul. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT OLAHRAGA DAN KESEHATAN (JASO)*, 3(1), 9 - 14. <https://doi.org/10.24036/jaso.v3i1.26>
- [8] UUD SKN. (2007). Undang-Undang RI No. 03 Tahun 2005. Peraturan Pemerintah Tentang Sistim Keolahragaan Nasional. Penerbit Citra Umbara. Bandung.
- [9] Wafi Ahmad. (1990). Sepaktakraw. Penerbit Siri Sukan Fajar Bakti SDN. BHD Shah Alam.
- [10] Winarno. (2004). Pengembangan Permainan Sepaktakraw. Universitas Negeri Malang: Center for Human Capacity Development.
- [11] Hanif, Sofyan (2016). Manajemen Penyelenggaraan Pertandingan Sepaktakraw. Rajagrafindo.
- [12] Laporan Hasil Pertandingan POMNAS 2022, Pengprov PSTI Sumbar
- [13] PB. PSTI Indonesia (2022)
- [14] Zalfendi. (2017). *Pengantar Latihan Dan Pendidikan Permainan Sepaktakraw*.
- [15] Wafi Ahmad. (1990). *Sepaktakraw*. Penerbit Siri Sukan Fajar Bakti SDN. BHD Shah Alam.
- [16] *Www. Sepaktakraw. image.com*. Juni, 2021.