

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu olahraga terpopuler di dunia. Hampir seluruh negara secara masif mengapresiasi permainan sepak bola tidak hanya sekedar sebuah aktivitas olahraga permainan, namun lebih jauh sepak bola memberikan sebuah atmosfer yang sangat berbeda kapan dan dimanapun olahraga tersebut dilakukan, baik dalam situasi pertandingan resmi hingga hanya sekedar aktifitas olahraga rekreasi.

Di era industri 4.0 sekarang ini, perkembangan ilmu teknologi di olahraga sangat pesat, berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari telah banyak terbantu oleh kemajuan ilmu teknologi (IPTEK), termasuk dalam bidang olahraga telah terbantu dalam proses latihan maupun pertandingan. Dukungan dari IPTEK telah banyak mengambil bagian dalam membantu atlet-atlet menjadi berprestasi mulai dari pencarian bakat, latihan, tes dan pengukuran.

Perkembangan ilmu teknologi juga sudah diterapkan dalam dunia sepak bola, mulai dari perangkat pertandingan yang digunakan wasit seperti penggunaan *Video Assistant Referee (VAR)* dalam sebuah pertandingan untuk membantu wasit melihat tayangan ulang kejadian yang dianggap kontroversial. Sebuah layar di pinggir lapangan disediakan untuk wasit melihat tayangan ulang. VAR pertama kali diterapkan pada piala dunia tahun 2018 di Rusia, *Goal Line Technology (GLT)* adalah teknologi yang membantu wasit untuk menentukan apakah bola telah melewati garis gawang atau belum dalam sebuah pertandingan, GLT

pertama kali digunakan saat piala dunia antar klub tahun 2012 di Jepang. *Electronic Performance and Tracking Systems (EPTS)* adalah teknologi berupa sistem berbasis tablet yang dapat melacak statistik pemain maupun segala hal dalam pertandingan sepak bola, teknologi EPTS sebenarnya pernah diuji coba FIFA pada 1996 untuk mendeteksi garis gawang, bola, dan rumput stadion.

Pada Piala Dunia 2018 lalu teknologi EPTS kembali digunakan. Sedangkan teknologi **Microchip** berupa alat yang mampu mengukur gerak dan kinerja yang dilakukan oleh pemain di lapangan, daya jelajah pemain di lapangan dapat dideteksi melalui alat yang diletakkan di balik alas sepatu khusus Adidas seri Adizero F50 buatan perusahaan asal Jerman, (Brilio.Net).

Di Indonesia, perkembangan ilmu teknologi sepak bola baru mulai diterapkan, seperti penggunaan alat *Fitogether* baru mulai tahun 2020 oleh pelatih fisik timnas Indonesia Lee Jae-hong untuk menganalisis fisik pemain. *Rompi GPS* latihan untuk monitor detak jantung melalui sensor dan pergerakan pemain lewat GPS yang tertanam, dan data kemudian dikirimkan ke sebuah alat penerima yang dapat dilihat langsung oleh staf atau pelatih. Bisa juga data tersebut disimpan di sebuah penyimpanan yang baru dibaca sesudah latihan atau pertandingan berlangsung. Alat tersebut sudah digunakan tim nasional Korea Selatan di Piala Dunia tahun 2018 bersama Coach Shin Tae-Yong, (BolaLob.Com).

Demi menunjang prestasi sepakbola Indonesia dimasa yang akan datang, Federasi Sepak Bola Indonesia (PSSI) telah menjalin kerja sama dengan tujuh perguruan tinggi dalam rangka mengimplementasikan Instruksi Presiden (Inpres) nomor 3 tahun 2019 terkait percepatan sepak bola nasional. Tujuh perguruan tinggi negeri yang mempunyai fasilitas dan program studi olahraga yakni, Universitas Negeri Padang (UNP), Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Universitas

Pendidikan Indonesia (UPI), STKIP Cimahi Jawa Barat, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Universitas Negeri Surabaya (UNESA), dan Universitas Negeri Malang (UM). Menurut ketua umum PSSI Mochamad Iriawan dalam sambutan usai acara penandatanganan MoU dengan tujuh perguruan tinggi secara daring, selain melihat banyaknya atlet sepak bola yang berasal dari perguruan tinggi, PSSI juga menjalin kerjasama untuk mengoptimalkan pendidikan kepelatihan serta sarana *sport science* yang dimiliki perguruan tinggi tersebut, (Abdul Majid, 2021).

Berdasarkan hasil survey dari lembaga Internasional yang terpercaya dan kredibel ada sebanyak 77 persen rakyat Indonesia yang menyukai sepak bola, kata Menpora Zainuddin Amali dalam sambutan Pembukaan Sosialisasi Instruksi Presiden (Inpres) nomor 3 tahun 2019 di Surabaya, (Kemenpora.go.id). Menpora Amali mengungkapkan bahwa Instruksi Presiden nomor 3 tahun 2019 tentang Percepatan Pembangunan Persepakbolaan Nasional menunjukkan keseriusan Presiden Joko Widodo dalam memperhatikan olahraga sepak bola di tanah air. Satu-satunya cabang olahraga yang ada Inpres-nya hanya sepak bola, karena kalau dilihat dari seluruh dunia kita Indonesia berada pada ranking 3(tiga) rakyatnya yang suka sepak bola, (kemenpora.go.id). Tetapi perkembangan dan antusias masyarakat Indonesia tidak berbanding lurus dengan prestasi sepak bola Indonesia sejak tahun 1930 berdiri, faktanya prestasi terbaik sepak bola Indonesia juara pada Sea Games tahun 1987 dan 1991.

Di Sumatera Utara (Sumut) terkenal Provinsi yang mempunyai banyak atlet-atlet potensial sepak bola dan juga berkontribusi untuk Tim Nasional (Timnas) Indonesia seperti Ramlan Yatim dan Ramli Yatim di tahun 1950-an (indosport.com), Nobon Kayamuddin, Parlin Siagian, Tumsila di tahun 1970-an

(Bola.com), Ricky Yacob, Sumardi di tahun 1980-an, Ansari Lubis tahun 1990-an (indosport.com), Sahari Gultom, Selamat Riadi, Mahyadi Panggabean, Saktiawan Sinaga, Markus Horizon di tahun 2000-an (striker.id), tetapi belakangan prestasi sepak bola Sumatera Utara di level nasional menurun. Prestasi sepak bola Sumut meraih medali emas pada Pekan Olahraga Nasional (PON) XII tahun 1989 di Jakarta, pada Pekan Olahraga Nasional (PON) XIX tahun 2016 di Jawa Barat, tim sepak bola Sumut tersingkir pada babak penyisihan grup, dan terakhir tim sepak bola Sumut hanya mampu merebut medali perunggu pada Pekan Olahraga Wilayah (Porwil) Sumatera X/2019 di Bengkulu, (indosport.com).

Kota Medan merupakan Ibukota Provinsi Sumatera Utara dan juga kota besar di Indonesia. Salah satu Klub Profesional Indonesia yang juga kebanggaan masyarakat Kota Medan dan Sumatera Utara adalah Persatuan Sepakbola Medan Sekitarnya (PSMS) Medan, akan tetapi tahun 2018 Tim PSMS Medan degradasi dari Liga 1 Indonesia ke Liga 2 Indonesia. Prestasi sepak bola di Kota Medan tidak lepas dari peran induk organisasi sepak bola yaitu Asosiasi Kota (Askot) Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) Medan. Tugas dan fungsi Askot PSSI Medan salah satunya adalah pembinaan atlet sekolah sepak bola (SSB) bekerja sama dengan dinas pemuda dan olahraga (Dispora) Kota Medan dengan menyelenggarakan kompetisi sepak bola kelompok usia 13, 15, dan 17 setiap tahun.

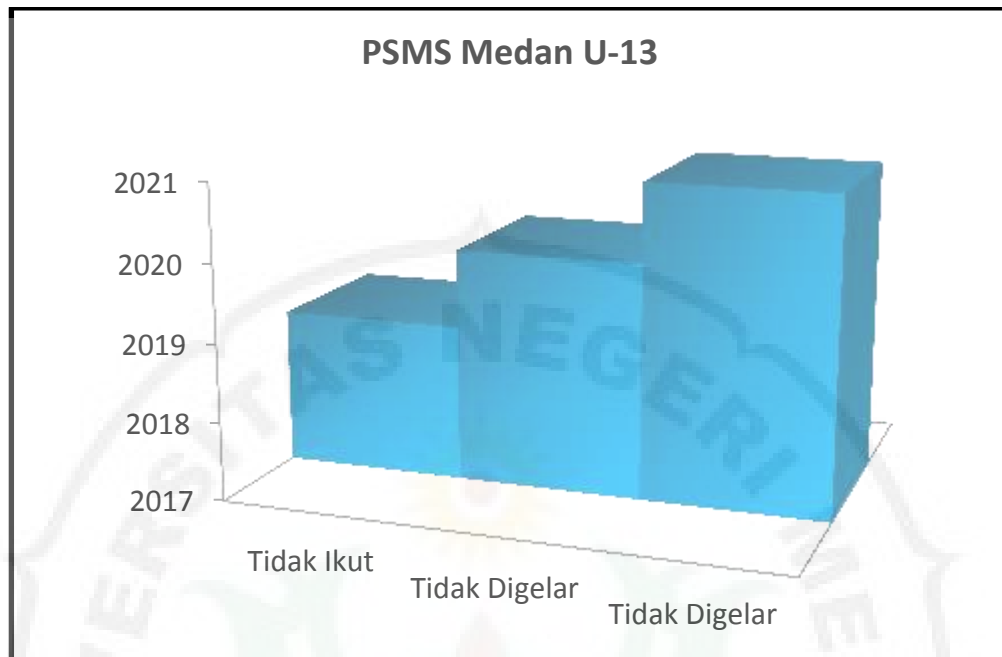
Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Pelatih Kepala PSMS Medan yang juga Ex. Pelatih Tim sepak bola Porwil Sumut di Bengkulu yaitu Coach Ansyari Lubis pada hari Rabu, 7 Juli 2021 sekitar jam 14.00 WIB bertempat di Wisma Atlet PSMS Medan jalan Candi Borobudur Nomor 2, Petisah Tengah, Kecamatan Medan Petisah, Kota Medan, mengatakan bahwa idealnya

klub professional PSMS Medan mempunyai pembinaan kelompok usia untuk jenjang pembinaan berkesinambungan yang nantinya bermuara pada level PSMS senior. Faktanya 73% (19 orang) pemain PSMS Medan sekarang adalah pemain yang berasal dari luar Kota Medan, dan hanya 27% (7 orang) pemain domisili Kota Medan sekitarnya, artinya sistim pembinaan dan manajemen sepak bola khususnya di Kota Medan mulai dari level senior, amatir, junior dan Grassroot (Usia Dini) dan umumnya di Provinsi Sumatera Utara belum maksimal.

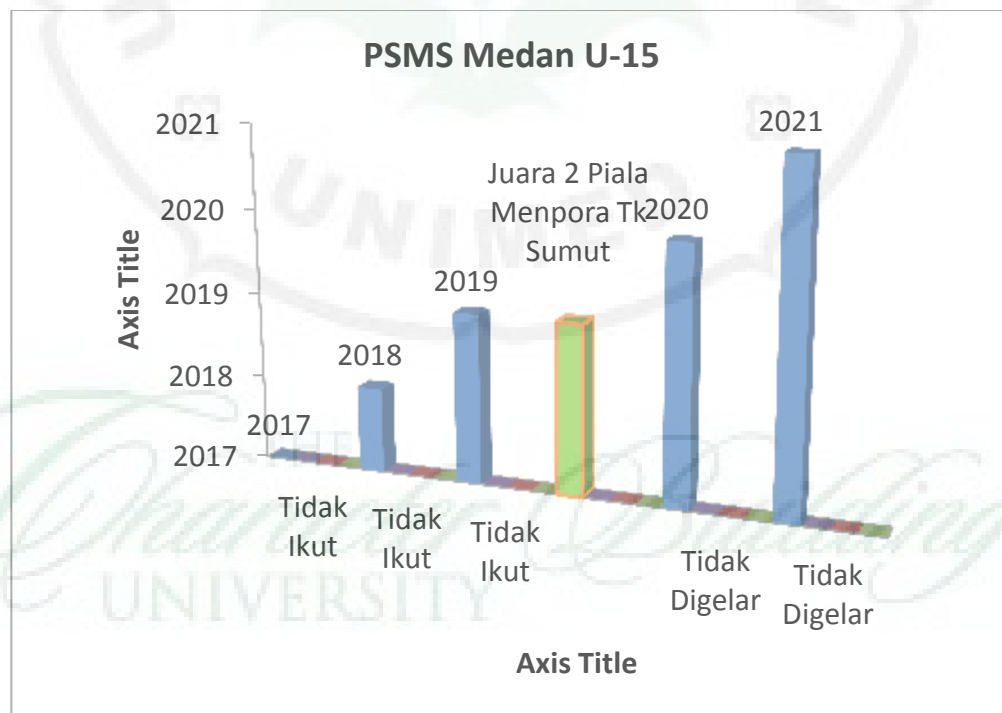
Hasil wawancara penulis dengan Sekretaris PSMS Medan Bapak Julius Raja, pada hari Kamis, 8 Juli 2021 sekitar jam 15.30 WIB bertempat di sekretariat PSMS Medan Kebun Bunga, mengatakan bahwa PSMS Medan merupakan klub professional murni dibawah PT. Kinantan Medan Indonesia (KMI). Sejak PSMS Medan di Liga 2 Indonesia, pembinaan PSMS Medan dimulai dari Umur 15 tahun (U-15) dan umur 17 tahun (U-17), sedangkan pembinaan kelompok umur 13 tahun (U-13) PSMS Medan tidak ada, karena menurut manajemen PSMS Medan pembinaan U-13 diserahkan pada Asosiasi Kota (Askot) PSSI Medan yang juga mengelola/ membina Sekolah Sepak Bola (SSB) di wilayah Kota Medan.

**Berikut Diagram Hasil Prestasi PSMS Medan U-13, U-15, dan U-17**

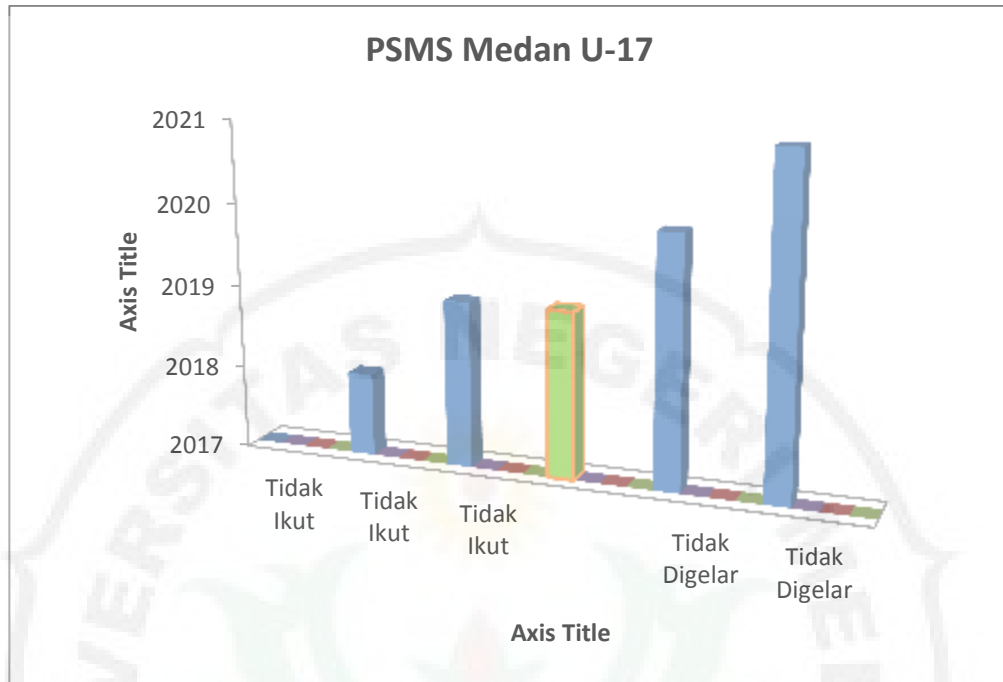




Gambar 1.1. Prestasi PSMS U-13  
Sumber : Dokumen Penelitian



Gambar 1.2. Prestasi PSMS U-15  
Sumber : Dokumen Penelitian



Gambar 1.3. Prestasi PSMS U-17

Sumber : Dokumen Penelitian

Dari data pada tabel 1.1. dan diagram diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Hasil prestasi PSMS Medan Kelompok Umur 13 tahun sampai 17 tahun mengalami penurunan.
- b. Pembinaan Kelompok Umur U-13 PSMS Medan mulai tahun 2017-2021 tidak ada.
- c. Pembinaan kelompok usia U-15 dan U-17 PSMS Medan 5 (lima) tahun terakhir tidak maksimal, pembinaannya tidak kontinyu (berkesinambungan), dan tidak konsiten mengikuti kompetisi yang berdampak pada sulitnya mengukur prestasi level junior PSMS Medan. Sehingga promosi pemain junior ke senior lambat, serta berdampak pada pemain senior PSMS Medan yang diisi oleh sebagian besar pemain yang didatangkan dari luar Kota Medan sekitarnya. Prestasi terbaik PSMS U-15 menurut Head Coach

Sugianto, meraih Runner-Up (Juara 2) pada final piala Menpora RI tingkat Sumatera Utara di Stadion Mini Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Utara, jalan Willem Iskandar No.272, Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara.

Sistim pembinaan pada U-15 dan U-17 PSMS Medan sama, format yang dibuat manajemen PSMS Medan dalam menyeleksi atau talent scouting sepakbola atlet mengikuti 3 (tiga) tahap, yaitu :

a. Tahap I (Pra seleksi);

1. Manajemen PSMS menyurati Asosiasi Kota (Askot) PSSI Medan sekaligus tembusan kepada Sekolah Sepak Bola (SSB) di wilayah Kota Medan untuk mengirimkan siswa mengikuti seleksi.
2. Seleksi ini bertujuan untuk mencari 25 pemain terbaik yang nantinya dijadikan tim sepakbola U-15 dan U-17 PSMS Medan.
3. Manajemen menerima berkas persyaratan calon atlet yaitu foto copy kartu keluarga, raport terakhir, akte lahir, dan pas foto.

b. Tahap II (Seleksi)

1. Manajemen memeriksa keabsahan pemain (dengan menunjukkan dokumen asli) yang telah diutus oleh masing-masing Sekolah Sepak Bola (SSB) atau Klub di Kota Medan.
2. Tim pelatih yang sudah ditetapkan, melaksanakan proses seleksi terhadap pemain.
3. Metode seleksi dilakukan dengan games internal, yaitu semua calon atlet dimainkan, selanjutnya pelatih melihat kebutuhan tim (kerangka tim).

c. Tahap III (Hasil seleksi)



1. Dari semua peserta yang mengikuti seleksi, tim pelatih menetapkan 20 pemain terbaik.
2. Penetapan hasil dari proses seleksi diserahkan kepada manajemen PSMS

**Tabel. 1. Tahapan Seleksi Pembinaan U-15 dan U-17 PSMS Medan**

NO	TAHAP	AKTIVITAS	KET
1.	Pra Seleksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manajemen PSMS menyurati Asosiasi Kota (Askot) PSSI Medan sekaligus tembusan kepada Sekolah Sepak Bola (SSB) di wilayah Kota Medan untuk mengirimkan siswa mengikuti seleksi.</li> <li>2. Seleksi ini bertujuan untuk mencari 25 pemain terbaik yang nantinya dijadikan tim sepakbola U-15 dan U-17 PSMS Medan.</li> <li>3. Manajemen menerima berkas persyaratan calon atlet yaitu foto copy kartu keluarga, raport terakhir, akte lahir, dan pas foto.</li> </ol>	
2.	Seleksi Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manajemen memeriksa keabsahan pemain (dengan menunjukkan dokumen asli) yang telah diutus oleh masing-masing Sekolah Sepak Bola (SSB) atau Klub di Kota Medan.</li> </ol>	

		<p>2. Tim pelatih yang sudah ditetapkan, melaksanakan proses seleksi terhadap pemain.</p> <p>3. Metode seleksi dilakukan dengan games internal, yaitu semua calon atlet dimainkan, selanjutnya pelatih melihat kebutuhan tim (kerangka tim).</p>	
3.	Seleksi Berjalan (Sistim Degradasi)	<p>1. Tahap ini sekitar 1 bulan, tim pelatih akan menilai progress pemain dalam setiap posisi yang akan dibutuhkan dalam kerangka tim.</p> <p>2. Tahap ini, pemain yang belum terpantau bisa di panggil, begitu juga yang sudah terpilih tahap awal jika progress tidak ada bisa dipertimbangkan untuk <i>degradasi</i>.</p>	
3.	Hasil Akhir	<p>1. Dari semua peserta yang mengikuti seleksi, tim pelatih menetapkan 25 pemain terbaik.</p> <p>2. Penetapan hasil akhir dari proses seleksi diserahkan kepada manajemen PSMS.</p>	5 dari 25 pemain, adalah kerangka pemain yang dipersiapkan untuk tahun berikutnya.

Sedangkan hasil studi observasi, studi wawancara serta analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti bulan April sampai dengan bulan Juni 2021 pada pelatih kelompok umur (KU) 11-14 tahun di 14 (empat belas) sekolah sepak bola Kota Medan, sebagai berikut :

- a. Pelatih SSB kelompok umur (KU) 11-14 tahun di Kota Medan, 86% memiliki lisensi pelatih, (D Nasional, C AFC, dan B AFC).
- b. Sekolah sepak bola (SSB) di Kota Medan 92,9% menggunakan sistim penerimaan siswa baru, 100% mempunyai kelompok umur (KU), dan 100% menggunakan persyaratan umum masuk SSB seperti formulir pendaftaran, foto copy KK, foto copy akte lahir, foto copy raport, dan pas foto.
- c. Sekolah sepak bola yang menggunakan persyaratan khusus dalam penerimaan siswa baru seperti tes keterampilan sepak bola, hanya ada 14% di Kota Medan.
- d. Pelatih sekolah sepak bola yang pernah mendengar tes talent scouting sepak bola sebesar 71,4 %
- e. Pengetahuan dan pemahaman pelatih SSB di Kota Medan terhadap instrument tes dalam talent scouting sepakbola 0%.
- f. Sebanyak 100% Pelatih KU 11-14 SSB Kota Medan perlu/butuh tes talent scouting sepak bola.
- g. Pelatih SSB KU 11-14 tahun di Kota Medan, 100% menggunakan Handphone Android.
- h. Pelatih SSB KU 11-14 tahun di Kota Medan, 100% dapat mengakses melalui internet dan mengoperasikan smart-phone.

- i. Sebanyak 92,9% Pelatih KU 11-14 tahun SSB di Kota Medan setuju jika ada tes *talent scouting* sepakbola berbasis android yang efisien dan mudah digunakan, (*tabel terlampir*).

Dari hasil prestasi pembinaan kelompok umur pada PSMS Medan dan hasil observasi dan wawancara SSB Kota Medan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi *Talent Scouting* Sepakbola Metode *Sport Search* Berbasis Android yang efisien dan mudah digunakan. Pelaksanaannya seperti tes pemanduan bakat metode *sport search* yang manual namun bedanya cara mengukurnya langsung berbasis digital yang akan terhubung ke dalam sistim android, tujuannya untuk memudahkan pelatih/pengguna melihat hasil kapan saja dan dimana saja.

Maka dari hasil pembahasan/ analisis dan pemecahan masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Talent Scouting* Sepak bola Metode *Sport Search* Berbasis Android” dimana alat tersebut bisa menjadi solusi permasalahan yang ada pada cabang olahraga sepakbola khususnya kelompok umur 11-14 tahun, dan harapan peneliti alat yang akan dikembangkan mampu memajukan ilmu teknologi berbasis android serta menjadi motivasi bagi pelatih/pengurus di sekolah sepak bola (SSB) dalam mengembangkan alat tes sepakbola berbasis android.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dilakukan suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini fokus utama penelitian adalah pengembangan aplikasi *talent scouting* sepak bola berbasis

android. Atas dasar tersebut, maka penelitian *Research dan Depeloment* (R&D) dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses produk aplikasi *talent scouting* sepak bola metode *sport search* berbasis android ?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi *talent scouting* sepak bola metode *sport search* berbasis android ?

### **1.3. Masalah Penelitian**

Mengingat begitu banyaknya masalah yang muncul dari topik permasalahan penelitian ini, maka dengan keterbatasan waktu, biaya, sulitnya terselesaikan dalam satu kali penelitian, maka penulis menjadikan masalah mendasar dalam penelitian ini yaitu : Pengembangan Aplikasi *Talent Scouting* Sepak Bola Metode *Sport Search* Berbasis Android.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah suatu indikasi kearah mana penelitian itu dilakukan atau data-data serta informasi apa yang ingin dicapai dari penelitian itu. Idealnya tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang kongkrit, dapat diamati, dan terukur. Penelitian ini pada umumnya bertujuan untuk menemukan ilmu yang baru, mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dan untuk menguji pengetahuan yang ada. Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah :

1. Untuk menghasilkan produk aplikasi *talent scouting* sepak bola metode *sport search* berbasis android.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *talent scouting* sepak bola metode *sport search* berbasis android.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian pengembangan aplikasi *talent scouting* sepak bola metode *sport search* berbasis android, diharapkan dapat:

1. Sebagai alat ukur pelatih dalam merekrut, menyeleksi, menganalisis, dan evaluasi siswa di Sekolah Sepak bola (SSB) Kota Medan.
2. Sebagai instrumen yang efektif, mudah digunakan dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun oleh pelatih di SSB.
3. Pengembangan aplikasi ini dapat dijadikan rujukan untuk Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kota Medan sebagai induk pembinaan olahraga pelajar, KONI Kota Medan sebagai induk pembinaan olahraga prestasi dan Asosiasi Kota PSSI Medan sebagai induk pembinaan olahraga sepak bola di Kota Medan.