

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan olahraga merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas masyarakat Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas jasmani, mental, dan spiritual masyarakat. Inisiatif ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter dan kepribadian, menanamkan rasa sportivitas yang kuat, dan menumbuhkan prestasi yang dapat menginspirasi kebangkitan nasional. Untuk meningkatkan prestasi di bidang catur, pembinaan atlet harus dimulai sejak dini melalui identifikasi dan rekrutmen individu-individu berbakat, diikuti dengan pembinaan, pendidikan, dan pelatihan atletik yang ketat. Sistem pendukung ini harus diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah, berpotensi sebagai program ekstrakurikuler yang berpusat pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Memanfaatkan teknologi secara cakap dan produktif untuk meningkatkan kinerja organisasi olahraga baik pusat maupun daerah.

Dalam lingkungan pendidikan, olahraga adalah salah satu hal yang paling diminati oleh para peserta didik. Dari berbagai macam bentuk cabang olahraga, olahraga catur khususnya di daerah Propinsi Bali juga banyak yang berprestasi. Minat dan bakat peserta didik terhadap olahraga catur dapat tersalurkan melalui kegiatan Ekstrakurikuler olahraga yang dilaksanakan diluar jam pelajaran. Pendidikan jasmani olahraga terdiri dari beberapa macam olahraga seperti olahraga permainan catur yang di harapkan mampu mengembangkan olahraga yang diminati peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin di capai dengan kemampuan yang dimilikinya sejak usia anak sekolah dasar untuk meningkatkan prestasi khususnya pada cabang olahraga catur sedini mungkin.

Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah pada dunia olahraga, Teknologi dalam pelatihan bisa menjadi sarana untuk menunjang sebuah program

pelatihan, metode atau media sebagai sumber berlatih bagi pecinta olahraga yang diminatinya. Sarana teknologi merupakan alat untuk memperlancar sebuah proses pelatihan. Metode atau media teknologi berfungsi sebagai inovator agar pelatihan menjadi lebih menarik dan juga dapat sebagai sumber belajar teknologi serta sebagai penyedia informasi bagi para pecinta catur.

Diantaranya banyak teknologi pelatihan catur dalam bentuk permainan catur online. Permainan catur online dikembangkan sesuai dengan prinsip Interaksi Manusia-Mesin. Aplikasi web memiliki desain yang sederhana dan menarik. Tema permainan juga dapat disesuaikan oleh pemain. Latar belakang papan catur dapat diubah sesuai preferensi pengguna. Pengguna dapat bermain melawan pemain lain dalam mode multipemain, dapat berlatih catur mulai dari tahap pembukaan, permainan tengah, permainan akhir maupun taktik dan strategi dalam permainan catur, dalam permainan catur online juga menampilkan kotak obrolan untuk percakapan waktu nyata antar pemain. Selain itu, balok yang dipilih akan disorot agar lebih mudah dilihat, dan suara akan terdengar setelah setiap gerakan untuk mengonfirmasi gerakan. Saat bermain, pengguna belajar tentang potensi pergerakan bidak. Peramban akan memberi tahu pemain jika lawan meninggalkan permainan di tengah putaran dalam mode banyak pemain.

Latihan merupakan suatu proses kerja yang sistematis dan berkesinambungan yang secara bertahap meningkatkan beban dan intensitas latihan guna memberikan rangsangan yang menyeluruh pada tubuh. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kapasitas fisik dan mental (Suratmin, 2019:36). Menurut (Utamayasa, 2020:2) pelatihan merupakan suatu perencanaan untuk meningkatkan kemampuan dalam berolahraga yang dilakukan dengan pengulangan (repetisi) dengan rentang waktu (durasi) yang panjang atau lama, berisikan

materi pengetahuan, keterampilan, metode dan aturan pelaksanaan sesuai dengan yang diinginkan untuk mencapai penampilan yang optimal.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa latihan adalah proses yang dilakukan secara terencana, sistematis serta berulang-ulang dengan beban yang kian hari bertambah untuk mencapai kualitas yang sempurna dan mencapai hasil yang lebih baik.

Prosedur pelatihan dianggap berhasil jika terdapat perubahan nyata pada pengetahuan dan keterampilan siswa ekstrakurikuler. Kemanjuran latihan tidak hanya ditentukan oleh frekuensi memenangkan suatu pertandingan, tetapi juga kualitasnya. Pasalnya, dalam sebuah pertandingan, keberuntungan selain variabel teknis dan taktis juga mempengaruhi hasil. Oleh karena itu, pelatih diharapkan memiliki kemampuan untuk memilih pendekatan pelatihan yang sesuai dan selaras dengan persyaratan pelatihan spesifik yang sedang diselidiki dan tujuan pelatihan. Agar siswa ekstrakurikuler catur tidak mengalami monoton dan kebosanan dalam latihannya.

Permasalahan yang masih sering terjadi dan ditemui saat ini dalam proses pelatihan catur yaitu perasaan bosan, jenuh dan kurang menariknya sebuah metode pelatihan yang diterapkan. Peneliti menemukan sebuah permasalahan dalam proses pelatihan ekstrakurikuler catur di MI Nurul Huda dan MIN 3 Buleleng yang terlihat masih rendahnya minat peserta didik dalam berlatih tentang taktik dasar permainan catur, belum memanfaatkan media teknologi yang tersedia dan hanya mengandalkan buku catur dan berlatih catur dengan hanya langsung bermain, tanpa menganalisa lebih lanjut kesalahan langkah permainan yang dilakukan peserta didik ekstrakurikuler catur.

Peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan perbaikan dari proses pelatihan khususnya pada materi taktik dasar permainan catur dengan cara melakukan pelatihan metode baru disekolah tersebut yaitu metode pelatihan *puzzle* catur yang mampu mengembangkan cara berlatih peserta didik ekstrakurikuler catur lebih

aktif, berpikir analisis dan mampu memecahkan masalah yang di hadapi, diantaranya dengan menerapkan metode pelatihan *Puzzle Storm*. Metode pelatihan tersebut adalah sebuah metode pelatihan untuk meningkatkan taktik dasar permainan catur dalam bentuk *puzzle* catur atau teka-teki catur menggunakan teknologi, metode pelatihan catur online didalam *lichess.org*.

Untuk meningkatkan keterampilan catur seseorang, sangat penting bagi seorang pemain untuk menguasai berbagai taktik catur. Menurut Keene dkk. (2004:12), sangat penting untuk memperoleh pengetahuan tentang strategi catur. Seseorang dianggap memiliki pemahaman yang mendalam tentang taktik catur ketika mereka mampu memecahkan *puzzle* yang mencakup berbagai posisi, menganalisis dan mengevaluasi keadaan permainan, dan menggunakan beragam taktik untuk mengamankan kemenangan dalam suatu pertandingan. Oleh karena itu, menguasai strategi catur sangatlah penting untuk menjadi pemain catur yang tangguh. Menurut Pafu (2000: 10), seseorang perlu menguasai strategi dan prinsip catur, termasuk pembukaan, permainan tengah, dan permainan akhir, untuk mencapai keterampilan tingkat tinggi dalam permainan. Terkenal karena kemampuannya menumbuhkan penalaran dan pemikiran logis, permainan ini dikenal sebagai alat pendidikan. Dalam permainan fundamental, seseorang berupaya menggabungkan bagian-bagian masalah dengan cara yang rasional untuk menghasilkan konfigurasi, penggambaran, atau penyelesaian yang diinginkan. *Puzzle* biasanya berfungsi sebagai sarana hiburan, namun biasanya muncul dari teka-teki matematika atau logika. Metode pelatihan *Puzzle Storm* yaitu teka-teki yang diberikan menggunakan waktu tiga menit pada setiap sesi dan akan dihitung berapa banyak mampu memecahkan teka-teki dalam waktu tersebut. Dan komputer akan memberi tahu berapa banyak taktik yang diberikan begitu pula warna buah apa yang akan dijalankan. Di era berkembangnya teknologi saat ini metode pelatihan *Puzzle Storm* bisa menjadi alternatif pilihan.

Diharapkan melalui metode pelatihan ini peserta didik ekstrakurikuler catur dapat berlatih taktik dasar permainan catur dengan lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan dan jenuh, maka hasil yang diperoleh lebih maksimal. Komputer dapat membantu memecahkan masalah dan menganalisa permainan dalam kegiatan pelatihan, sehingga pelatihan tidak mengandalkan dari buku saja. Sebaliknya kegiatan pelatihan akan lebih didominasi oleh banyak menyelesaikan *puzzle* catur dengan metode pelatihan *Puzzle Storm* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik ekstrakurikuler catur pada materi taktik dasar permainan catur di MI Nurul Huda dan MIN 3 Kabupaten Buleleng.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pelatihan Puzzle Catur dan Minat terhadap Hasil Berlatih Taktik Dasar Permainan Catur di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka masalah-masalah yang ditimbulkan dapat diidentifikasi yakni:

- 1.2.1. Menurunnya hasil berlatih catur peserta didik akibat kurang terampil dalam memaksimalkan penggunaan media latihan yang ada
- 1.2.2. Metode pelatihan yang kurang menarik, inovatif, kondusif dan menyenangkan dikarenakan peserta didik cenderung lebih menyukai langsung bermain catur tanpa mempelajari taktik dasar permainan catur terlebih dahulu
- 1.2.3. Pelatihan catur cenderung menggunakan metode latihan yang kurang bervariasi dan peserta didik kurang senang
- 1.2.4. Pelatih belum menerapkan metode pelatihan *puzzle storm*
- 1.2.5. Kurangnya minat peserta didik untuk menambah wawasan tentang taktik dasar permainan catur
- 1.2.6. Kurangnya pemanfaatan media teknologi yang tersedia

- 1.2.7. Peserta didik mengalami kesulitan dalam melihat peluang dan pola sebuah taktik dasar catur yang ada dipapan, karena minimnya pengetahuan tentang taktik dasar permainan catur.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini supaya tidak menyimpang dari sasaran pokok tujuan penelitian yang berfokus terhadap pengaruh minat dan metode pelatihan *puzzle storm* dalam membantu peserta didik meningkatkan hasil berlatih taktik dasar permainan catur. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah “Pengaruh Metode Pelatihan Puzzle Catur dan Minat terhadap Hasil Berlatih Taktik Dasar Permainan Catur Peserta Ekstrakurikuler Catur di Sekolah Dasar”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dicari pemecahannya sebagai berikut:

- 1.4.1. Apakah terdapat perbedaan hasil berlatih pemahaman taktik dasar pada permainan catur antara peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle storm* dan peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle* konvensional?
- 1.4.2. Apakah terdapat interaksi antara metode pelatihan dan minat peserta didik dalam bermain catur terhadap hasil berlatih pemahaman taktik dasar permainan catur peserta didik ekstrakurikuler catur?
- 1.4.3. Apakah terdapat perbedaan hasil berlatih pemahaman taktik dasar permainan catur peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle storm* dan *puzzle* konvensional pada kategori minat berlatih kategori tinggi?

- 1.4.4. Apakah terdapat perbedaan hasil berlatih pemahaman taktik dasar permainan catur peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle storm* dan *puzzle* konvensional pada kategori minat berlatih pada kategori rendah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Untuk mengetahui perbedaan hasil berlatih taktik dasar pada permainan catur antara peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle storm* dan peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle* konvensional.
- 1.5.2. Untuk mengetahui interaksi antara metode pelatihan dan minat peserta didik dalam bermain catur terhadap hasil berlatih pemahaman taktik dasar permainan catur peserta didik ekstrakurikuler catur.
- 1.5.3. Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil berlatih taktik dasar permainan catur peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle storm* dan *puzzle* konvensional pada kategori minat berlatih pada kategori tinggi.
- 1.5.4. Untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil berlatih taktik dasar permainan catur peserta didik yang mengikuti metode pelatihan *puzzle storm* dan *puzzle* konvensional pada kategori minat berlatih pada kategori rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Bagi pengembang, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan taktik dasar pada permainan catur dengan

menggunakan metode pelatihan *puzzle* sehingga peserta didik dapat mencapai hasil berlatih yang maksimal.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan tentang taktik dasar dan minat peserta didik dalam bermain catur

1.6.2.2. Bagi guru pengempu ekstrakurikuler

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada guru pentingnya menerapkan metode pelatihan *puzzle* catur yang tepat untuk meningkatkan hasil berlatih yang optimal khususnya pada taktik dasar permainan catur.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah referensi barudalam pengembangan metode pelatihan *puzzle* catur dan media pembelajaran guna meningkatkan produktifitas dalam bidang non-akademik khususnya pada olahraga catur

1.6.2.4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai tenaga pendidik dan guru ekstrakurikuler catur dalam penerapan metode pelatihan *puzzle* catur.

