



ANALISIS KEBTUHAN PELATIH FUTSAL DI KABUPATEN GRESIK TERHADAP PROGRAM LATIHAN BERBASIS DIGITAL

M. Abd. Rohman Nafis^{1*}, I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

* rohman.17060474109@mhs.unesa.ac.id

(Received: April 2021 / Revised: May 2021 / Accepted: May 2021)

ABSTRAK : Program latihan menjadi elemen penting pada olahraga prestasi, hal ini karena menjadi pedoman petunjuk sebuah latihan agar latihan dapat dilaksanakan secara maksimal. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi harus dimanfaatkan menjadi momen akselerasi kemajuan olahraga, salah satunya dengan beralih membuat program latihan berbasis digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mencari jawaban seberapa besar tingkat kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Sasaran penelitian ini adalah pelatih futsal di Kabupaten Gresik yang sudah memiliki lisensi kepelatihan futsal nasional sebanyak 14 pelatih. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket. Data yang dikumpulkan dari angket dianalisis dengan menggunakan persentase secara manual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi secara persentase sebesar 35.7% dengan kategori sedang, hal ini disebabkan karena pelatih masih kesulitan atau gagap teknologi dan belum adanya fasilitas khusus pembuat program latihan berbasis digital dari klub. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pelatih bisa mulai menerapkan program latihan berbasis digitalisasi sesuai dengan perkembangan dan sesuai kondisi yang ada untuk menunjang keberhasilan proses sebuah latihan.

KATA KUNCI : Pelatih; Digital; Program Latihan.

ABSTRACTS : *The training program is an important element in performance sports, this is because it becomes a guideline for training instructions so that training can be carried out optimally. The rapid development of technological knowledge must be used as a moment to accelerate the progress of sports, one of which is by switching to digitalization-based training programs in accordance with the existing developments. This study aims to examine and find answers to the level of need for futsal coaches in Gresik Regency for digitalization-based training programs in accordance with the existing developments. This research method is quantitative with a quantitative descriptive approach that describes certain symptoms, phenomena or events. The target of this research is the futsal coaches in Gresik Regency who already have a national futsal coaching license as many as 14 coaches. The data collection instrument used a questionnaire/questionnaire. The data collected from the questionnaire were analyzed using percentages manually. The results showed that the level of need for futsal coaches in Gresik Regency for digitalization-based training programs was 35.7% in the moderate category. This is because the coach is still technologically challenged and there are no special facilities for creating digital-based training programs from the club. Based on the results of this research, the trainer can start implementing a digitalization-based training program in accordance with the development and according to existing conditions to support the success of the process of an exercise*

KEYWORD : Coach; Digital; Training Program.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia untuk merespon dengan mengikutinya sesuai perkembangan yang ada. Memasuki era revolusi industri 4.0 kemajuan teknologi telah memasuki berbagai sudut sendi kehidupan dalam berbagai bidang, tidak terkecuali bidang olahraga. Hal ini bisa terjadi karena memanfaatkan teknologi secara otomatisasi dengan memanfaatkan internet sebagai penopang utama bahwa ini. (Khan & Turowski, 2016) menjelaskan industri 4.0 menjadi sebagai suatu revolusi yang dimungkinkan oleh penerapan teknologi maju dalam proses produksi untuk membawa nilai dan layanan baru bagi pelanggan dan organisasi itu sendiri. Bukti yang bisa kita lihat dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini munculnya beberapa teknologi untuk membantu aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh yang ditimbulkan dari berkembangnya IPTEK saat ini ialah salah satunya mempermudah kita dalam berolahraga.

Pada bidang olahraga pengaruh IPTEK ditandai dengan semakin canggihnya peralatan *sport science* yang terkoneksi pada sebuah aplikasi yang mudah diakses dimanfaatkan untuk membantu atlet agar lebih berprestasi. Bisa dilihat contoh penerapan IPTEK dalam proses sebuah latihan olahraga yang dijalankan oleh pelatih dan atlet seperti analisis pertandingan, analisis *heart rate* pemain, *GPS System*, Panduan *workout* atau latihan kebugaran melalui aplikasi hingga *wealness assessment*. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada kehidupan manusia harus dimanfaatkan untuk menjadi momen bagi akselerasi kemajuan olahraga.

Proses latihan menjadi bagian penting bagi sebuah tim atau atlet sebelum menghadapi pertandingan, keberhasilan suatu latihan dan prestasi olahraga menjadi suatu hal yang sangat

diharapkan baik dari pemikiran pelatih atau atlet. Karena prestasi bisa dicapai dengan adanya usaha keras, sungguh-sungguh, dan maksimal salah satunya dari latihan. Latihan menjadi bagian penting dalam meningkatkan prestasi, latihan merupakan proses sistematis yang dilakukan secara struktur dan berulang dan terdapat peningkatan bertahap untuk menyiapkan penampilan atau performa untuk menghadapi pertandingan (Syarli et al., 2017). Menurut (Emral, 2017) latihan menjadi suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi atau topik dan praktik, menggunakan metode dan aturan pelaksanaan dengan pendekatan ilmiah, memakai prinsip training yang terencana dan tertatur, sehingga tujuan latihan dapat tercapai tepat pada waktunya sesuai dengan yang diinginkan. (Bompa, T.O, Buzzichelil, 2019) juga menjelaskan bahwa latihan menjadi salah satu kegiatan olahraga yang sistematis dalam waktu panjang, ditingkatkan secara bertahap dan perorangan, sekaligus bertujuan membentuk manusia yang berfungsi fisiologis dan psikologisnya untuk memenuhi tugas.

Setiap proses latihan tidak terlepas dengan namanya program latihan, program latihan menjadi sebuah pedoman bagi jalannya sebuah sesi latihan. Program latihan bertujuan supaya latihan berjalan dengan optimal, proses latihan menjadi objektif, dan tujuan latihan lebih terarah dalam mencapai tujuan prestasi. Oleh sebab itu, perlu adanya kajian sistematis dalam menyusun latihan secara berjenjang dan sistematis yaitu dengan menggunakan program latihan yang baik dan benar.

Program latihan menjadi suatu rancangan tahapan latihan yang dilakukan secara sistematis untuk meraih peningkatan prestasi dimana rancangan disusun sesuai kebutuhan yang diperlukan untuk meraih target yang akan dicapai. Selain itu, program latihan merupakan petunjuk atau pedoman yang mengikat secara tertulis yang berisi tentang hal-hal yang harus



ditempuh atau dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Budiwanto, 2012). Dalam penyusunan program latihan harus memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai faktor seperti biodata atlet atau kondisi terkini atlet, karakteristik cabang olahraga, dan langkah-langkah penyusunan program latihan seperti penentuan sasaran dan beban latihan (Emral, 2017). Senada dengan (Lubis, 2016) bahwa sebelum membuat program latihan perlu memperhatikan kondisi awal atlet, jadwal kompetisi yang pasti, dan even lainya yang mendukung.

Dalam realita kehidupan proses latihan masih ditemukan pelatih yang masih membuat atau menggunakan program latihan berbasis hard copy atau ditulis diatas kertas. Hal ini pasti masih memiliki kekurangan atau kelemahan menggunakan program latihan yang berbasis *hard copy* atau ditulis dikertas. Beberapa kekurangan program latihan yang ditulis di kertas pasti setelah selesainya program latihan tersebut kemungkinan pelatih akan membuang program latihan tersebut, tulisan program latihan bisa hilang, program latihan tidak bisa dirubah karena bersifat permanen dalam tulisan, kemudian atlet tidak tahu gambaran program latihan yang akan dilakukan, hingga sulitnya mengkomunikasikan program latihan antar staff pelatih secara visual.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada olahraga secara tidak langsung mendorong seorang pelatih untuk mempunyai suatu langkah kreatif dan inovatif untuk membuat atau menyusun program latihan untuk atlet, agar latihan berjalan sesuai dengan tujuan dan memudahkan komunikasi dengan atlet. Menurut (Gegenfurtner et al., 2020) Teknologi digital sangat penting pada pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia di berbagai organisasi, penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran atau latihan.

Beberapa aplikasi software pembuat program latihan sudah mulai banyak ditemukan seperti *tactical pad*, *easy soccer*, *visual coaching*, *planet training* dan lain-lain. Hal ini pasti membawa pengaruh tersendiri bagi para pelatih untuk beralih membuat program latihan berbasis digital sesuai dengan perkembangan zaman. (Deegan, 2002: 38) dalam (Adenia & Husaini, 2019) menjelaskan bahwa digitalisasi adalah proses perubahan dari segala bentuk dokumen tercetak atau yang lain ke dalam penyajian bentuk digital. Digitalisasi juga bisa didefinisikan sebagai tranformasi sinyal dan objek media seperti dokumen, gambar, ataur suara dalam bentuk digital yang sedang diproses, disimpan, dan dikirim melalui perangkat digital dan jaringan yang disebabkan oleh adopsi teknologi atau aplikasi sistem yang dibangun diatasnya (Härting et al., 2017).

Hasil observasi penulis pada bulan desember 2021 di beberapa klub futsal peserta liga futsal gresik, yakni pada kulb adyha fillo, HFS Sparta, Putra Mandiri, Toto Fc, Giri Buana Akademi, mayoritas masih menggunakan program latihan berbasis hard copy atau ditulis tangan diatas kertas, setelah dilakukan wawancara pelatih mengungkapkan bahwa ada beberapa kendala menggunakan program latihan berbasis *hard copy* seperti pemberkasan terlalu banyak, kurang modern, tidak mudah dirubah sewaktu-waktu, dan terkadang salah penyampain pada staff pelatih. Sedikit berbeda pada tim Hulaan Fc, pelatih mengungkapkan bahwa sudah menggunakan program latihan berbasis digital, karena mudah dirubah dan memudahkan penyimpanan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sejauh mana pelatih futsal di Kabupaten Gresik membutuhkan program latihan berbasis digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman yang ada, apakah pelatih menginginkan dgitalisasi program latihan dalam membuat program latihan untuk memudahkan proses dalam latihan, sehingga



memudahkan proses komunikasi program latihan bersama staff dan para pemain hingga penyimpanan program latihan. adanya analisis kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi juga diharapkan nantinya bisa menjawab seberapa besar kebutuhan pelatih futsal akan digitalisasi program latihan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survei. Penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dan populasi dengan menggunakan kuisiener sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Maksum, 2018). Dalam penelitian ini pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara menyebarkan angket kepada para pelatih futsal di Kabupaten Gresik. Dalam buku yang ditulis (Sugiyono, 2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peniliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Maka dengan adanya pendapat tersebut, yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini ialah Pelatih Futsal di Kabupaten Gresik. Sumber data peneliti dipilih menggunakan cara *Purposive Sampling*. Menurut (Maksum, 2018) *purposive sampling* adalah sebuah teknik pengambilan sampel yang ciri atau karakteristiknya sudah diketahui terlebih dulu berdasarkan ciri atau sifat populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah pelatih futsal di Kabupaten Gresik yang sudah memiliki lisensi minimal lisensi level 1 Nasional.

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti sebagai cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari narasumber yang dimana sudah dipilih sesuai kriteria yang diberikan. Penelitian ini menggunakan tehnik observasi, kuisiener/angket, dan dokumentasi. Dalam bukunya (Arikunto Suharsimi, 2010) mengatakan observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sebuah objek dengan menggunakan

seluruh alat indra. Teknik ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara teliti. Kuisiener/Angket ini merupakan alat pengumpula data primer yang menggunakan metode survei untuk memperoleh opini dari responden. Sebelum peneliti menyebarkan angket ke responden terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas ahli/*expert judgment* angket kepada dosen ahli, pengujian validitas dilakukan oleh para ahli *professional judgment*. menurut (Purwanto, 2007) *profesional judgment* merupakan orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrument, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrument. Kuisiener/Angket ini dapat diberikan kepada responden dengan beberapa cara diberikan langsung oleh peneliti secara mandiri, diberikan atau dikirim melalui POS oleh peneliti, diberikan atau dikirim melalui komputer seperti (*e-mail*). Dokumentasi merupakan salah satu tehnik pengumpulan data yang begitu penting dan menjadi informasi yang mendukung dalam pengumpulan sebuah data. Pentingnya suatu kejadian tidak akan menjadi penting kembali apabila tidak memenuhi syarat dokumentasi sebagai salah satu bukti. Dalam bukunya (Sugiyono, 2010) mengatakan dokumentasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperoleh sebuah data atau informasi baik itu dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan dan keterangan yang dapat mendukung sebuah penelitian.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah berupa instrumen angket yang sudah tersedia pertanyaan-pertanyaan sehingga responden tinggal memilih (Darmadi, 2011).

Analisis data menggunakan persentase secara manual. Cara perhitungan jawaban responden selanjutnya dikonversikan dengan skor berikut; Sangat setuju (SS) = poin 4, Setuju

(S) = poin 3, Kurang setuju (KS) = poin 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = poin 1.

Pengkategorian menggunakan mean dan standar deviasi. Menurut (Azwar,2012) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilain acuan norma (PAN) sebagai berikut :

Tabel 1. Norma Penilain

No	Norm Range	Category
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X < M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Sumber : (Azwar, 2012)

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : p = Persentase, f = Frekuensi, n =number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu (Sudijono, 2009)

3. HASIL

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yakni tentang seberapa jauh tingkat kebutuhan pelatih futsal terhadap program latihan berbasis digitalisasi, yang diungkapkan dengan angket berjumlah 30 butir, dan terbagi tiga faktor, yakni faktor kebutuhan pelatih, faktor kebutuhan pemain, faktor tujuan digitalisasi program latihan.

Deskriptif statistik data hasil penelitian didapat skor terendah (*minimum*) 90, skor tertinggi (*maximal*) 120, Rata-rata (*mean*) 100.6 , nilai tengah (*median*) 98, nilai tengah *mode* 90 , standart deviasi (SD) 10.62. hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Deskriptif statistik hasil analisis kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digital.

Statistik	
N	14
Mean	100.6
Median	98.00
Mode	90.00
Std Deviation	10.62
Minimum	90
Maximum	120.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi dapat disajikan pada tabel 3. Sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi frekuensi analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	2	14.3
2	Tinggi	3	21.4
3	Sedang	5	35.7
4	Rendah	4	28.6
5	Sangat rendah	0	0
Jumlah		14	100%

Faktor kebutuhan pelatih

Desriptif statistik data hasil penelitian didapat skor terendah (*minimum*) 45, skor tertinggi (*maximal*) 60, rerata (*mean*) 50.5 , nilai tengah (*median*) 49.5, nilai sering muncul (*mode*) 45 , standart deviasi (SD) 5.20. hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut

Tabel 4 Deskriptif statistik faktor kebutuhan pelatih

Statistik	
N	14
Mean	50.5
Median	49.5
Mode	45
Std Deviation	5.20
Minimum	45
Maximum	60

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program

latihan berbasis digitalisasi dapat disajikan pada tabel 5. Sebagai berikut :

Tabel 5. Distribusi frekuensi analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi berdasarkan faktor kebutuhan pelatih

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	2	14.3
2	Tinggi	2	14.3
3	Sedang	6	42.9
4	Rendah	4	28.6
5	Sangat rendah	0	0
Jumlah		14	100%

Faktor kebutuhan pemain

Desriptif statistic data hasil penelitian didapat skor terendah (minimum) 30, skor tertinggi (maximal) 40, rata-rata (mean) 33.4 , nilai tengah (median) 31 , nilai yang sering muncul mode 30, standart deviasi (SD) 4.03. hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif statistik faktor kebutuhan pemain

Statistik	
N	14
Mean	33.4
Median	31
Mode	30
Std D evitiation	4.03
Minimum	30
Maximum	40

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi dapat disajikan pada tabel 7. Sebagai berikut :

Tabel 7. Distribusi frekuensi analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi faktor kebutuhan pemain

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	2	14.3
2	Tinggi	3	21.4
3	Sedang	4	28.6
4	Rendah	5	35.7
5	Sangat rendah	0	0
Jumlah		14	100%

Faktor tujuan digitalisasi program latihan

Desriptif statistik data hasil penelitian didapat skor terendah (minimum) 15, skor tertinggi (maximal) 20, rata-rata (mean) 16.6 , nilai tengah (median) 16, nilai sering muncul (mode) 15 , standart deviasi (SD) 1.82. hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut

Tabel 8. Deskriptif statistik faktor tujuan digitalisasi program latihan.

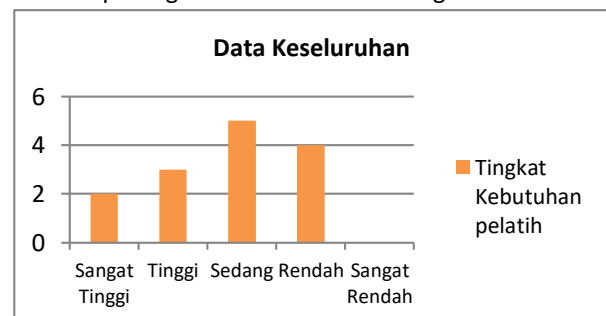
Statistik	
N	14
Mean	16.6
Median	16
Mode	15
Std D evitiation	1.82
Minimum	15
Maximum	20

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi dapat disajikan pada tabel 9. Sebagai berikut :

Tabel 9. Distribusi frekuensi analisis kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi faktor tujuan digitalisasi program latihan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	2	14.3
2	Tinggi	1	7.1
3	Sedang	6	42.9
4	Rendah	5	35.7
5	Sangat rendah	0	0
Jumlah		14	100%

Gambar 1. Grafik Tingkat Kebutuhan Pelatih Futsal Terhadap Program Latihan Berbasis Digitalisasi.





4. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian non eksperimental, sehingga hanya melihat sejauh mana tingkat kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi. Hasil dari data diperoleh dari angket yang diberikan pada pelatih futsal di Kabupaten Gresik yang minimal sudah memiliki lisensi pelatih futsal nasional sebanyak 14 pelatih.

Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa tingkat kebutuhan pelatih futsal di kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi ditinjau dari hasil tabel 3 memiliki frekuensi terbesar sebanyak 5 pelatih dengan persentase 37.5% yaitu pada kategori sedang. demikian analisis kebutuhan pelatih terhadap program latihan berbasis digitalisasi berkategori sedang.

Kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi berdasarkan faktor kebutuhan pelatih adalah berkategori sedang, paling tinggi pada kategori sedang dengan persentase 42.9 % dalam kategori sedang. Selanjutnya pada kategori rendah sebesar 28.6%, kategori tinggi 14.3% dan kategori sangat tinggi 14.3%. Dalam hasil penelitian ini pada faktor kebutuhan pelatih didasarkan pada pengetahuan pelatih terhadap penerapan digitalisasi program latihan dan manfaat digitalisasi program latihan.

Kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi berdasarkan faktor kebutuhan pemain adalah berkategori rendah, paling tinggi pada kategori rendah dengan persentase 35.7 %. Selanjutnya pada kategori sedang 28.6%, kategori tinggi 21.4%, kategori sangat tinggi 14.3%. Hasil penelitian ini pada faktor kebutuhan pada pemain dalam perspektif pelatih didasarkan terhadap ketersediaan alat untuk menunjang penerapan digitalisasi program latihan, dan

manfaat yang diperoleh pemain dari penerapan digitalisasi program latihan.

Kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi berdasarkan faktor tujuan digitalisasi program latihan adalah berkategori sedang, paling tinggi pada kategori sedang dengan persentase 42.9 %. Selanjutnya pada kategori rendah 35.7%, kategori tinggi 7.1%, kategori sangat tinggi 14.3 %. Hasil penelitian ini pada faktor tujuan digitalisasi program latihan didasarkan terhadap tujuan utama penerapan digitalisasi program latihan seperti memudahkan proses penyimpanan atau dokumentasi program latihan hingga penyampain program latihan ke staff pelatih atau pemain.

Setelah melihat hasil tingkatan kebutuhan pelatih terhadap program latihan berbasis digitalisasi dari segi persentase menunjukkan bahwa minat pelatih masih belum banyak untuk beralih membuat program latihan berbasis digitalisasi, hal dasar yang mengakibatkan ini bisa terjadi karena belum *familiar* atau gagap dengan teknologi. Kebanyakan para pelatih masih belum bisa betul memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses latihan sehingga malas untuk belajar memanfaatkan teknologi dalam pembuatan program latihan.

Selain kebiasaan pemanfaatan teknologi, juga terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seperti belum adanya fasilitas pembuat program latihan khusus berbasis digitalisasi pada tim futsal sekolah atau klub futsal di Kabupaten Gresik khususnya di Indonesia. Hanya beberapa pelatih yang sudah mau berinovasi untuk berlangganan *software* prabayar pembuat program latihan berbasis digitalisasi dari luar negeri. Ini bisa terjadi karena rata-rata *software* pembuat program latihan harus berlangganan tiap bulan atau setiap tahunnya.



Digitalisasi telah diidentifikasi sebagai salah satu tren utama yang akan mengubah masyarakat dan bisnis dalam jangka panjang. Mengabaikan digitalisasi dapat menimbulkan kehilangan permainan peluang pasar yang sangat kompetitif, karena digitalisasi membawa peluang bisnis baru dan peluang baru (Parviainen et al., 2017).

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya teknologi secara tidak langsung menuntut seorang pelatih untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Salah satunya pembuatan program latihan, program latihan tidak terlepas dari pengaruh perkembangan. Jenis program latihan yang semula berbasis *hard copy* diubah menjadi berbasis digitalisasi sangat memungkinkan untuk diterapkan sebagai satu hasil dari kemajuan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini semua orang ketergantungan dengan adanya internet dan semua jenis pekerjaan berbasis digital.

Dengan memanfaatkan teknologi Program latihan berbasis digitalisasi memungkinkan untuk bisa diterapkan dalam proses latihan. studi penelitian yang dilakukan oleh (Kettunen et al., 2018) pada atlet ski lintas negara dengan menggunakan pelatihan digital selama priode satu bulan menunjukkan hasil bahwa pelatihan digital dapat meningkatkan kemampuan para atlet dalam hal pengetahuan teknik serta memberikan peningkatan pada tingkat yang dirasakan pada segi teknik. Hal ini secara tidak langsung memberikan wawasan bagi perusahaan penyedia teknologi olahraga, atlet maupun pelatih tentang efek dan kemungkinan pembinaan pelatihan digital.

Digitalisasi program latihan akan memberikan suasana baru tersendiri bagi pelatih, dimana program latihan berbasis digitalisasi dapat memudahkan proses penyimpanan sebuah program latihan. Hal ini memang akan memberikan kemudahan tersendiri bagi pelatih untuk mendokumentasikan program-program

latihan yang telah dibuat tanpa khawatir hilang atau rusak. Selain itu, penerapan digitalisasi program latihan juga dapat memungkinkan program latihan dapat diakses dimanapun. (Gegenfurtner et al., 2020) mengungkapkan bahwa teknologi digital sangat penting pada pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia di berbagai organisasi, penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran atau latihan.

Dari hasil persentase ini dapat diketahui bahwa pelatih futsal cukup menginginkan sebuah program latihan berbasis digitalisasi sesuai dengan perkembangan zaman yang ada dan kondisi yang ada.

5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian analisis kebutuhan pelatih futsal di Kabupaten Gresik terhadap program latihan berbasis digitalisasi sebanyak 14 pelatih dapat disimpulkan bahwa tingkat kebutuhan pelatih terhadap program latihan berbasis digitalisasi dalam kategori sedang. Hal ini disebabkan karena pelatih masih kesulitan atau gagap teknologi dan belum adanya fasilitas khusus pembuat program latihan berbasis digital dari klub Berdasarkan hasil penelitian tersebut pelatih bisa mulai menerapkan program latihan berbasis digitalisasi sesuai dengan perkembangan dan sesuai kondisi yang ada untuk menunjang keberhasilan proses sebuah latihan agar tidak tertinggal jauh dengan pelatih di Negara-negara lain.

Simpulan tersebut menghasilkan beberapa saran diantaranya Pelatih sebaiknya mulai beralih menggunakan program latihan berbasis digitalisasi untuk memudahkan proses penyimpanan program latihan sesuai dengan perkembangan zaman yang ada agar tidak tertinggal jauh dengan para pelatih di Negara lain. Dengan penerapan menggunakan program latihan berbasis digital memungkinkan untuk memudahkan proses komunikasi dengan staff pelatih terkait program



latihan yang akan dilakukan. Bagi Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan lagi lebih luas terkait tempat atau sampel yang dijadikan penelitian. Selanjutnya untuk induk organisasi cabang olahraga futsal bisa mulai merancang suatu aplikasi pembuat program latihan berbasis digitalisasi untuk memfasilitasi para pelatih futsal.

REFERENSI

- Adenia, Q. S., & Husaini, A. (2019). ANALISIS PENERAPAN DIGITALISASI LAPORAN KEUANGAN PADA USAHA KECIL (Studi pada Usaha Kecil Kuliner di Kota Denpasar). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 72(2), 110–119.
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)* (Arikunto Suharsimi (ed.); Revisi 201). PT. Rineka Cipta.
- Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Bompa, T.O, Buzzichelil, C. A. (2019). *Periodization Theory and Methodology Of training* (Sixth). Human Kinetich. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Budiwanto, S. (2012). *Metodologi Latihan Olahraga* (S. Budiwanto (ed.); Pertama). Universitas Negeri Malang.
- Emral. (2017). *PENGANTAR TEORI DAN METODOLOGI PELATIHAN FISIK* (Emral (ed.); Pertama). KENCANA.
- Gegenfurtner, A., Schmidt-Hertha, B., & Lewis, P. (2020). Digital technologies in training and adult education. *International Journal of Training and Development*, 24(1), 1–4. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12172>
- Härting, R. C., Reichstein, C., & Jozinovic, P. (2017). The Potential Value of Digitization for Business – Insights from German-speaking Experts. *Lecture Notes in Informatics (LNI), Proceedings - Series of the Gesellschaft Fur Informatik (GI)*, 275, 1647–1657. https://doi.org/10.18420/in2017_165
- Kettunen, E., Kari, T., Makkonen, M., & Critchley, W. (2018). Digital coaching and athlete's self-efficacy : A quantitative study on sport and wellness technology. *How to Apply Privacy by Design in OSINT and Big Data Analytics?*, 2(October), 325–338.
- Khan, A., & Turowski, K. (2016). A perspective on industry 4.0: From challenges to opportunities in production systems. *IoTBD 2016 - Proceedings of the International Conference on Internet of Things and Big Data*, IoTBD, 441–448. <https://doi.org/10.5220/0005929704410448>
- Lubis, J. (2016). *PANDUAN PRAKTIS PENYUSUNAN PROGRAM LATIHAN* (J. Lubis (ed.); 2nd ed.). PT. Raja Grafindo Persada.
- Maksum, A. (2018a). *Metodologi Penelitian Olahraga* (A. Maksum (ed.); 2nd ed.). Unesa University Press.
- Maksum, A. (2018b). *METODOLOGI PENELITIAN OLAHRAGA* (A. Maksum (ed.); 2nd ed.). Unesa University Press.
- Parviainen, P., Tihinen, M., & Teppola, S. (2017). Tackling the digitalization challenge: how to benefit from digitalization in practice. *International Journal of Information Systems and Project Man Agement*, 5(1), 63–75. <http://www.sciencesphere.org/ijispm/archive/ijispm-0501.pdf#page=67>
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistika Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D. In P. D. Sugiyono (Ed.), *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D*. (p. 365). Alfabeta.
- Syarli, H., Pati, E., & Padli. (2017). Pengaruh Recovery Aktif dan Pasif dalam Meringankan Gejala Delayed Onset Muscle Soreness (DOMS). *Journal of Sport Science and Education (Jossae)*, 2(2), 38–41.