

PERCEPTION OF PEKANBARU CITY ATHLETES TOWARD TRAINING THROUGH VIRTUAL METHODS

Kevin Fadillah¹, Ramadi², Ali Mandan³

email: kevinfadillah37@gmail.com Ramadi.yunita@gmail.com, alimandan@lecture.unri.ac.id³
Phone Number: +62 812-2408-4932

*Health and Recreation Physical Education Research Program
Department Of Sport Education
Faculty of Teacher Training and Education,
University of Riau*

Abstract: The purpose of this study was conducted to find out the perceptions of athletes according to the trainers and athletes of the city of Pekanbaru fencing towards training through virtual methods. This research was conducted using a type of quantitative descriptive research. The data in this study are primary data, namely data obtained directly from the respondents in the form of the results of the fencing practice perception test during the virtual method. The time in the research process was carried out in May-July 2021. The instrument used in this research was a closed questionnaire. Based on the results of the research and discussion that the authors have described in the previous chapter, it can be concluded that the results of the perception data of fencing athlete training through the virtual city of Pekanbaru method are in the Very Low category of 13 athletes and 2 coaches. It can be seen from the statistical figures showing the results of the standard deviation of 26.9 while the highest score is 80 and the lowest score is 20. Therefore the quality of the athlete's fencing is very low during virtual training. Then the results of the analysis are seen from the results of the frequency numbers which show that there are 13 athletes whose results are low, which means that there are 13 athletes who are in a low position, virtual training greatly affects the quality of the Fencing athletes in Pekanbaru City.

Key Words: Perception of Fencing Athletes, Virtual Training

PERSEPSI ATLET ANGGAR KOTA PEKANBARU TERHADAP LATIHAN MELALUI METODE VIRTUAL

Kevin Fadillah¹, Ramadi², Ali Mandan³

email: kevinfadillah37@gmail.com Ramadi.yunita@gmail.com, alimandan@lecture.unri.ac.id³
Nomor HP: +62 812-2408-4932

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi atlet menurut pelatih dan atlet anggar kota pekanbaru terhadap latihan melalaui metode virtual. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil tes persepsi latihan anggar selama metode virtual. Waktu dalam proses penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2021. Instrumen yang digunakan dalam penlitian ini adalah angket tertutup. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis uraikan pada bab terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan hasil data persepsi latihan atlet anggar melalui metode virtual kota pekanbaru yang berkategori Sangat Rendah dari 13 orang atlet dan 2 orang pelatih dapat dilihat dari angka statistik yang menunjukkan hasil *stdandard deviasi* sebesar 26,9 sedangkan skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah sebesar 20. Maka dari itu kualitas atlet anggar Sangat Rendah selama latihan secara virtual. Kemudian hasil analisis dilihat dari hasil angka frekuensi yang hasilnya menunjukkan ada 13 atlet yang hasilnya rendah, yang artinya ada 13 orang atlet yang berada di posisi Rendah, latihan secara virtual sangat mempengaruhi kualitas atlet Anggar kota pekanbaru.

Kata Kunci: Persepsi Atlet Anggar, Latihan Virtual

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu aktivitas penting bagi manusia. Olahraga akan membuat individu menjadi sehat dan terhindar dari penyakit. Tetapi olahraga juga dapat menimbulkan masalah bagi manusia khususnya bagi atlet yang melakukan olahraga. Hal yang merugikan tersebut dan sudah umum terjadi dalam olahraga adalah cedera. Di Amerika Serikat diperkirakan cedera olahraga terjadi pada tiga sampai lima juta orang pertahun yang meliputi berbagai usia, pada berbagai situasi olahraga baik rekreasi, latihan maupun pertandingan (Kraus dan Conroy dalam Satiadarma, 2000). Olahraga juga sangat digemari oleh segala kalangan masyarakat di Indonesia dari masih anak-anak, remaja, dewasa hingga tua. Olahraga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Olahraga juga sudah menjadi kebutuhan/ gaya hidup untuk masyarakat di Indonesia. Anak-anak dan remaja mendapatkan pendidikan jasmani di Sekolah, pemerintah dewasa ini memperluas perkembangan olahraga kepada masyarakat umum, terbukti dengan adanya fasilitas bagi diadakannya berbagai kejuaraan dan pertandingan di lingkungan masyarakat. Pengembangan olahraga ini bertujuan untuk menghasilkan pengenalan dan pembinaan yang lebih dini sehingga potensi-potensi anak akan terlihat lebih dini

Persepsi adalah suatu proses mengolah pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh dan menginterpretasi stimulus yang diterima oleh sistem alat indra manusia. Maka, pada dasarnya persepsi merupakan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, serta bagaimana manusia menggambarkan atau menyampaikan stimulus yang ada di lingkungannya dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya, kemudian memproses hasil pengindraannya itu, sehingga muncullah makna mengenai objek tersebut (baik atau buruk).

Media merupakan perantara untuk menyampaikan informasi kepada penerima atau penonton, pendengar melalui audio, visual, maupun audio visual. Media yang digunakan dalam menyampaikan pesan dapat berupa media cetak, media audio visual (Televisi), media audio (radio) dan lain sebagainya. Kemunculan media tidak serta merta datang begitu saja. Munculnya media disebabkan oleh beberapa faktor yakni, perkembangan zaman, perkembangan manusia, yang akhirnya menuntun pada perkembangan teknologi itu sendiri.

Pada dasarnya, media merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak manfaat, mampu menyampaikan segala informasi kepada penonton, namun terkadang media serta penontonnya sendiri kurang mampu menanggapi informasi dengan bijak, akhirnya terbawalah kedalam arus konstruksi media. Perilaku seperti ini sering muncul ketika penonton sudah merasa candu dengan penampilan yang trendi, glamour, pencitraan ideal, yang tujuannya untuk mendapatkan pengakuan pergaulan sosial.

Anggar adalah seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk, atau menagkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan. Dalam artian lebih spesifik, anggar adalah salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah-sekolah Eropa pada masa lalu dalam melatih keahlian dalam menggunakan senjata tajam yang akhirnya menjadi salah satu olahraga resmi Olimpiade.

Anggar merupakan salah satu dari sedikit olahraga yang mengakui profesionalisme sebelum tahun 1980 an. Bahkan pada peraturan-peraturan awal Olimpiade yang ditulis oleh Baron Pierre de Coubertin (presiden ke dua dari International Olympic Committee), dengan jelas menyatakan bahwa pemain anggar profesional yang disebut dengan *Masters* diperbolehkan untuk ikut bertanding anggar

di pertandingkan pada ajang olimpiade untuk pertama kalinya pada tahun 1896. Olahraga anggar merupakan salah satu jenis beladiri yang menggunakan senjata pedang, anggar mula-mula digunakan sebagai salah satu keterampilan dalam peperangan yang diperlukan untuk melindungi diri pada zaman peperangan (Bianchedi, 2008).

Salah satu sedikit cabang olahraga yang menjadi program tetap dalam pelaksanaan Olimpiade . dalam olahraga anggar , pemain di lengkapi dengan perlengkapan yang di hubungkan dengan sistem penilaian elektronik. dengan perlengkapan tersebut maka setiap tusukan pedang yang mengenai lawan akan terdeteksi. pemain berlomba menusuk lawan di area tubuh yang di tentukan dan mendapatkan nilai dari tusukan tersebut. Berdasarkan observasi di masa pandemi atlet anggar pekanbaru latihan melalui metode virtual, sebelumnya atlet anggar pekanbaru latihan secara langsung di lapangan, berinteraksi dengan atlet dan pelatih . Berangkat dari berbagai permasalahan di atas maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian dengan judul “ **PERSEPSI ATLET ANGGAR KOTA PEKANBARU TERHADAP LATIHAN MELALUI METODE VIRTUAL**”

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi atlet menurut pelatih dan atlet anggar kota pekanbaru terhadap latihan melalaui metode virtual

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi. (Sugiono, 2016 :9). Penelitian ini di laksanakan di rumah atlet masing-masing. Pemilihan lokasi ini didasari atas persoalan-persoalan yang diteliti ada di lokasi dan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan bidang ilmu yang peneliti pelajari di Universitas Riau Fakultas Ilmu Pendidikan. Waktu dalam proses penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2021.

Data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil tes persepsi latihan anggar selama metode virtual. Hal tersebut berupa angka dan satuan sehingga jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data deskriptif kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah dari para atlet dan pelatih anggar kota Pekanbaru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, menurut Suharsimi Arikunto (2013), angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai. Sifat isi butiran kuesioner ini dibedakan menjadi 2 macam, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan pengumpulan data terlebih dahulu melakukan ujicoba instrument diperoleh hasil yaitu validitas instrument dan reliabilitas instrument dengan subjek ujicoba 13 orang atlet 2 orang pelatih anggar kota pekanbaru. Reliabilitas instrument diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,759. Hal ini menunjukkan bahwa instrument layak untuk digunakan penelitian. Sedangkan hasil uji validitas diperoleh hasil bahwa 5 butir gugur yaitu nomor item 7, 13, 14, 15, 19. Hasil penelitian tentang Persepsi Latihan Atlet Anggar Melalui Metode Virtual Kota. Hasil penelitian akan dideskripsikan sebagai berikut:

Hasil Persepsi Atlet Menurut Pelatih dan Atlet Anggar Kota Pekanbaru Terhadap Latihan Melalui Metode Virtual

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk table IV. 1 sabagai berikut

Tabel 1. Deskriptif Statistik Persepsi Latihan Atlet Anggar Melalui Metode Virtual Kota Pekanbaru

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
skor_total	15	39.00	121.00	1159.00	77.2667	6.94637	26.90318
Valid N (listwise)	15						

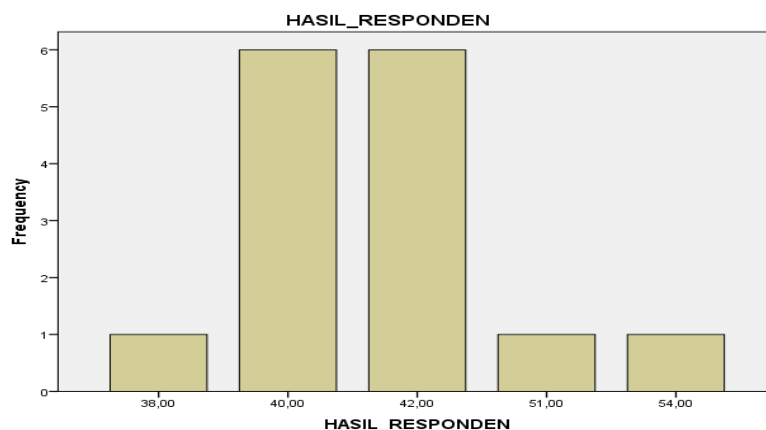
Dari table 1 di atas dapat dideskripsikan Persepsi Latihan Atlet Anggar Melalui Metode Virtual Kota Pekanbaru dengan 15 sampel penelitian didapatkan hasil *mean* sebesar 6,94 *standart deviasi* sebesar 26,9 sedangkan skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah sebesar 20. Maka dari hasil statistik di atas terdapat Persepsi Latihan Atlet Anggar Melalui Metode Virtual Kota Pekanbaru hasilnya menurun selama metode virtual berlangsung. Jadi dalam latihan anggar tidak bisa untuk diadakan metode virtual karna banyak atlet tidak bisa mengikuti dan tidak langsung bisa memahami.

Hasil jawaban angket responden dan kemudian hasil dari interval data maka dapat dikategorisasikan latihan anggar metode virtual terhadap kemampuan atlet anggar kota pekanbaru, perhitungan tersebut disajikan dalam table IV.2 sebagai berikut :

Tabel 2.. Hasil Responden Atlet dan Pelatih Anggar Kota Pekanbaru

No	Interval	Frekuensi	Kategori
1	125	-	Sangat Tinggi
2	93-75	-	Tinggi
3	56-43	2	Sedang
4	42-32	13	Rendah
5	31-10	-	Sangat Rendah
Hasil		15	Rendah

Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimal 5, dikarenakan akan di ketahui secara pasti jawaban responden, apakah cenderung kepada jawaban sangat tinggi maupun sangat rendah. Sehingga hasil jawaban responden diharapkan lebih relevan, (Sugiono 2017:39). Dan skor 125 peneliti dapatkan dari Instrument pada penelitian ini terdiri 25 butir item pernyataan. Dengan demikian skor terkecil yang dapat diperoleh adalah 25, sedangkan skor terbesar adalah 125 berdasarkan skor ideal pada variabel tersebut maka, Data tinggi : $25 \times 5 = 125$, Data rendah : $25 \times 1 = 25$, Kategorisasi : 5



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Jawaban Responden

Dari data table 2 di atas dapat diketahui bahwa pengaruh latihan anggar metode virtual terhadap kemampuan atlet anggar kota pekanbaru yang berkategori sedang terdapat 2 orang atlet, sedangkan dalam kategori rendah sebanyak 13 atlet. Berdasarkan hasil analisis maka pengaruh latihan anggar metode virtual terhadap kemampuan atlet anggar kota pekanbaru berada dalam kategori Rendah, disebabkan banyaknya kesulitan atlet dan pelatih selama metode virtual berlangsung, kegiatan latihan tidak berjalan dengan maksimal, sedangkan atlet di tuntut untuk bisa mengikutinya maka dari itu hasil selama metode virtual berlangsung sangat rendah dan tidak berjalan secara baik. Dapat dilihat kemampuan atlet anggar selama metode virtual menjad rendah.

Pembahasan

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi atlet kota pekanbaru terhadap latihan anggar metode virtual. Adapun hasil penelitian diperoleh hasil bahwa Persepsi Latihan Atlet Anggar Melalui Metode Virtual Kota Pekanbaru berdasarkan persepsi atlet berada dalam kategori Menurun dapat dilihat dari angka statistic yang menunjukkan hasil *stdandart deviasi* sebesar 26.9 yang artinya kualitas atlet menjadi menurun selama latihan virtual. Kemudian hasil responden angket latihan metode virtual terhadap kemampuan atlet anggar kota pekanbaru, yang hasilnya Rendah dan bisa dilihat dari hasil angka Frekuensi yang hasilnya menunjukkan ada 13 responden yang menurun, yang artinya ada 13 orang atlet yang berada di posisi tidak baik, dan sangat mempengaruhi latihan anggar dengan metode virtual terhadap kemampuan atlet anggar kota pekanbaru. Karna atlet ini yang dibutuhkan adalah latihan fisik jadi tidak bisa diadakan secara virtual, jika diadakan secara virtual maka hasilnya tidak akan baik

untuk pelatih dan atlet anggar.

Anggar adalah sebuah ilmu pengetahuan, juga di dalamnya terdapat satu tubuh pengetahuan yang teratur yang mendemonstrasikan jalannya hukum-hukum umum (seni gerak dalam anggar). Sebagai sebuah rekreasi yang sangat panjang anggar menyediakan pemraktisanya ketenangan, keterikatan, kesenangan, dan penyegaran tubuh, pikiran, dan jiwa. Pada level yang paling sederhana adalah keuntungan-keuntungan fisik dari pelatihan: meningkatkan keseimbangan dan koordinasi, dan beberapa dampak yang lebih luas, kekuatan, fleksibilitas dan ketahanan otot. Tapi anggar juga menghasilkan tubuh yang sehat dan sebagai tambahannya adalah jiwa yang kuat, meningkatkan konsentrasi, sensitifitas, respon, keputusan dan seluruh ketajaman dan fleksibilitas mental. Anggar adalah ilmu beladiri menggunakan senjata yang berkembang menjadi seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dalam memanfaatkan kelincahan tangan.

Kemunculan anggar bersamaan dengan kemunduran masa ksatria feodal dan juga kemunculan orang-orang borjuis. Sangatlah penting untuk mengingat bahwa anggar benar-benar bukan merupakan sebuah seni militer. Pertandingan awal olahraga ini dapat ditemukan pada relief yang dipahat di kuil madinet-habu di luxor, mesir. Senjata yang diperlihatkan pada relief yang dipahat tumpul, dan para pemain anggar mengenakan masker. Ukiran tersebut juga memperlihatkan penonton, pendukung pemain dan seorang pencatat nilai

Model latihan virtual yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari latihan berbasis komputer secara virtual, yakni pembelajaran melalui media komputer berupa program pembelajaran yang menyajikan materi-materi pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Program pembelajaran ini dapat meliputi aspek penyajian materi pelajaran, praktik dan latihan, tutorial, simulasi, dan permainan, yang dapat dipelajari oleh peserta didik kapan dan dimana saja tanpa menggunakan jaringan internet. Dalam proses latihan secara virtual banyak terdapat kekurangan sebagai berikut:

1. Bagi atlet dan pelatih Anggar minim infrastruktur internet sudah tentu akan mengalami kesulitan dalam melakukan latihan online.
2. Pemahaman atlet anggar terhadap materi yang diberikan pelatih menjadi berkurang. atlet tidak bisa secara langsung bertanya kepada pelatih terhadap materi yang tidak di pahami. Begitupun sebaliknya, pelatih tidak bisa secara langsung mengecek pemahaman atlet.
3. Berkurangnya interaksi antara atlet dan pelatih. Metode virtual mengakibatkan berkurangnya interaksi secara langsung antara atlet dan pelatih.
4. Pengawasan atlet dalam proses latihan virtual terhadap atlet menjadi berkurang. Proses virtual dibatasi oleh jarak, maka pelatih tidak bisa secara langsung dalam mengawasi latihan atlet.
5. Pelatih kesulitan melakukan penilaian proses. Kesungguhan, kedisiplinan, kerjasama, kejujuran dan aspek lainnya sulit dilakukan penilaiannya, hal ini dikarenakan pelatih tidak bisa memperhatikan secara langsung proses latihan yang dilakukan secara virtual.
6. Fokus atlet selama proses latihan virtual terganggu dengan aktivitas lainnya. Misalnya belajar sambil chat dengan yang lainnya, belajar sambil menonton film.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis uraikan pada bab terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan hasil data persepsi latihan atlet anggar melalui metode virtual kota pekanbaru yang berkategori Sangat Rendah dari 13 orang atlet dan 2 orang pelatih dapat dilihat dari angka statistik yang menunjukkan hasil *stdandart deviasi* sebesar 26,9 sedangkan skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah sebesar 20. Maka dari itu kualitas atlet anggar Sangat Rendah selama latihan secara virtual.

Kemudian hasil analisis dilihat dari hasil angka frekuensi yang hasilnya menunjukkan ada 13 atlet yang hasilnya rendah, yang artinya ada 13 orang atlet yang berada di posisi Rendah, latihan secara virtual sangat memengaruhi kualitas atlet Anggar kota pekanbaru.

Rekomendasi

1. Bagi guru olahraga, pelatih dan atlet Anggar Kota Pekanbaru, terus meningkatkan pembinaan prestasi guna mencapai prestasi yang lebih tinggi.
2. Bagi mahasiswa FKIP Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Riau meneliti unsur lain untuk memajukan Anggar di Indonesia.
3. Penelitian ini sebagai bahan acuan evaluasi dan acuan kepada guru/pelatih/dan atlet Anggar untuk meningkatkan performa dan prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto (2016). *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangan*, Jakarta : Kencana Media Group.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta
- Astuti Puji, 2016. Pengaruh Balestra Dan *One Step Lunge* Terhadap Hasil Serangan Dalam Olahraga Anggar Jenis Senjata Floret. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Darmayanti, 2016. Pengguna Media Virtual Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Tekanan Di Kelas X Smk Negeri Telkom Banda Aceh. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
- Girvan Carina, 2018. What is a Virtual ? Definision and classification. school of social sciences, Cardiff university

- Herdianto Bagus, 2016. Pengembangan Media Pelatihan Melalui Permainan Monopoli Anggar Dalam Memperkenalkan Olahraga Anggar Untuk Atlet Kadet Pemula , Kadet, Junior . Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
- Khamdan Mukhamad, 2011. *Makalah Anggar*. Tersedia Online dalam. <http://makalah7u.blogspot.com/2011/03/makalah-anggar.html>
- Kurniawan Faidillah, 2010. *Mengenal Cabang Olahraga Klasik, Anggar*. Yogyakarta: FIK UNY
- Ma'mun Amung, dkk, 2003. *Konstruksi Tes Kemampuan Fisik Atlet Anggar*. Bandung: FPOK-UPI.
- Monty P. 2000. *Dasar-Dasar Psikologi Olahraga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Raja Rahima dan Fitra Herlinda. (2017). *Instrumen BK 1: Teknik Non Tes Teori dan Praktek*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Salim Peter, 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Tomoliyus dan Kurniawan Faidillah, 2007. *Diktat Mata Kuliah Orpil Anggar*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Ulfa Maria, Ismalasari Rini, 2020. Pengaruh Latihan *Explosive Power* Tungkai, Kekuatan Lengan Dan Keseimbangan Terhadap Ketepatan Serang Cabang Olahraga anggar (Studi Atlet Putri Sitibundo *Fencing Team*). Universitas Negeri Surabaya
- Wibowo Basuki, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka