

DIGITALISASI PRODUK DOPING BERBASIS ANDROID BAGI KONI PROVINSI PAPUA BARAT DAYA

Waskito Aji Suryo Putro¹, Sugiono², Istiyono³, Harmaman⁴, Wahyu Retno Widiyaningsih⁵

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

⁵ Madrasah Aliyah Negeri Kota Sorong

e-mail: ajiwaskito@unimudasorong.ac.id¹, sugiono@unimudasorong.ac.id², istiyono@unimudasorong.ac.id³,
harmaman@unimudasorong.ac.id⁴, wahyu.retno.edu510@icloud.com⁵

Abstrak

Ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan (IPTEK) memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai kondisi kehidupan manusia, karena tanpa pendekatan IPTEK bagi bangsa akan sulit untuk mengembangkan potensi di dalam yang menjadi milik kita bersama. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan produk berupa aplikasi sportdoping berbasis android menggunakan model Thumb Focused Interaction. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode survey. Data menunjukkan bahwa 51% atlet memberikan jawaban yang salah dan 49% atlet memberikan jawaban benar. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah pentingnya suatu platform yang mudah diakses dan memberikan pentingnya informasi mengenai apa itu dopping agar manajemen pengelola cabang olahraga khususnya atlet mengetahui pentingnya dopping.

Kata Kunci : IT, Digitalisasi, Doping.

Abstract

Sports science and technology (IPTEK) has a very important role in various conditions of human life, because without a science and technology approach for the nation it will be difficult to develop the potential that belongs to us all. The aim of the research is to produce a product in the form of an Android-based sportdoping application using the Thumb Focused Interaction model. This research is development research using survey methods. Data shows that 51% of athletes gave the wrong answer and 49% of athletes gave the correct answer. The conclusion from the results of this research is the importance of a platform that is easy to access and provides important information about what doping is so that sports management, especially athletes, know the importance of doping.

Keywords: IT, Digitalization, Doping.

PENDAHULUAN

Pada peraturan pemerintah republik Indonesia nomor 16 tahun 2007,tentang penyelenggaraan pembinaan keolaraagan nasional bab IX pasal 26 menganai iptek keolahragaan juga dipertegas bahwa”pemerintah,pemerintah daerah,dan masyarakat bertanggungjawab melaksanakan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan secara terencana dan berkelanjutan untuk memajukan keolahragaan di indonesia masih banyak permasalahan-permasalahan yang harus dipecahkan,seperti permasalahan metode penelitian yang efektif dalam hal baik fisik,teknik maupun psikologis,permasalahan gizi atau nutrisi atlet,permasalahan tempat dan iklim latihan,dan sebagainya. Di Indonesia persoalan praktik penggabungan hasil perkembangan iptek olaraga dan hasil penelitian para akademisi olahaga pada proses latihan para atlet ini ternyata masi selalu menemukan kendala,karena di samping pusat penerapan iptek olahraga tersebut belum tersedia dan belum terintegrasi dalam program pelatihan atlet.kebutuhan atlet sangat bergantung dengan cabang olahraga yang digeluti.tujuan yang akan di capai seorang atlet dalam periode tertentu juga menjadi salah satu pertimbangan menentukan kebutuhan gizi.sebagai contoh atlet akan merencanakan untuk memiliki massa otot tanpa lemak,menurunkan kadar lemak tubuh,atau mempertahankan komposisi tubuh mereka saat ini tanpa menghambat peforma di lapangan.bidang ini juga menimbulkan tantangan baru dan terus muncul,terutama jika tujuannya adalah olahraga dan perawatan kesehatan itu sendiri,tetapi membutuhkan aplikasi yang konsisten,keamanan,fleksibilitas,dan solusi hemat energi untuk sistem yang rumit. Perkembangan teknologi semakin pesat mengarahkan pada semua aspek keolahragaan yang semakin berkembang.

Penyebab utamanya adalah karena Indonesia terkena sanksi dari WADA (Badan Antidoping Dunia). Badan ini menilai Lembaga Anti-Doping Indonesia (LADI), yang merupakan pelaksana program antidoping di Indonesia gagal memenuhi target jumlah tes doping tahunan. Padahal, tugas LADI sendiri salah satunya memastikan Indonesia memenuhi semua regulasi anti-doping dunia.

Dalam proses mencapai kesuksesan atlet, selain menjaga dan meningkatkan performa tubuh dengan latihan keras, hal yang perlu ditanamkan dalam jiwa seorang atlet ialah bertanding dengan menerapkan norma fair play. Fair play dalam olahraga didefinisikan sebagai konformitas pada aturan, rasa hormat pada officials dan keputusannya, serta menghormati sesama lawan. Fair play merupakan prinsip yang melekat pada jiwa seorang atlet untuk dapat bersikap adil dan menghargai hak orang lain dalam memperoleh kesempatan yang sama sebelum, selama dan sesudah dilaksanakannya sebuah kompetisi. Tanpa fair play, olahraga serta upaya kompetitif lainnya hanya menjadi masalah dengan segala cara. Namun dalam pelaksanaannya terdapat atlet yang memilih jalan pintas demi meningkatkan performa tubuh maksimal dengan waktu yang singkat dengan sengaja ataupun tidak sengaja atas ketidaktahuannya mengkonsumsi atau menggunakan metode yang termasuk dalam doping. Jelaslah ini termasuk pelanggaran kode anti doping. Adapun peraturan pengecualian menggunakan terapeutik yaitu izin menggunakan zat atau metode terlarang Therapeutic Use Exemption (TUE) untuk pengobatan medik akut atau kronik hanya diperbolehkan atas syarat dan ketentuan yang dikeluarkan oleh LADI.

Peneliti telah melakukan survei kepada atlet dan pelatih KONI Papua Barat Daya dengan jumlah 20 atlet dan 10 pelatih yang akan berlaga di Pekan Olahraga Nasional (PON) di tahun 2024. Data menunjukkan pelatih dan atlet PON dari KONI Papua Barat Daya memiliki pemahaman yang kurang yaitu 49,5% sampai 50,15%. Meningkatkan performa tubuh maksimal dengan waktu yang singkat dengan sengaja ataupun tidak sengaja atas ketidaktahuannya mengkonsumsi atau menggunakan metode yang termasuk dalam doping. Jelaslah ini termasuk pelanggaran kode anti doping. Situs web menawarkan generasi baru analisis data besar, permainan elektronik, medis, dan layanan kesehatan seluler seiring dengan meningkatnya jumlah situs web. Bidang ini juga menimbulkan tantangan baru dan terus muncul, terutama jika tujuannya adalah olahraga dan perawatan kesehatan itu sendiri, tetapi membutuhkan aplikasi yang konsisten, keamanan, fleksibilitas, dan solusi hemat energi untuk sistem yang rumit. Perkembangan teknologi semakin pesat mengarahkan pada semua aspek keolahragaan yang semakin berkembang, sehingga dapat di runutkan dalam keilmuan yang berhubungan dengan teknologi pada setiap bidang olahraga dapat mempermudah pelatih maupun atlet. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan.

METODE

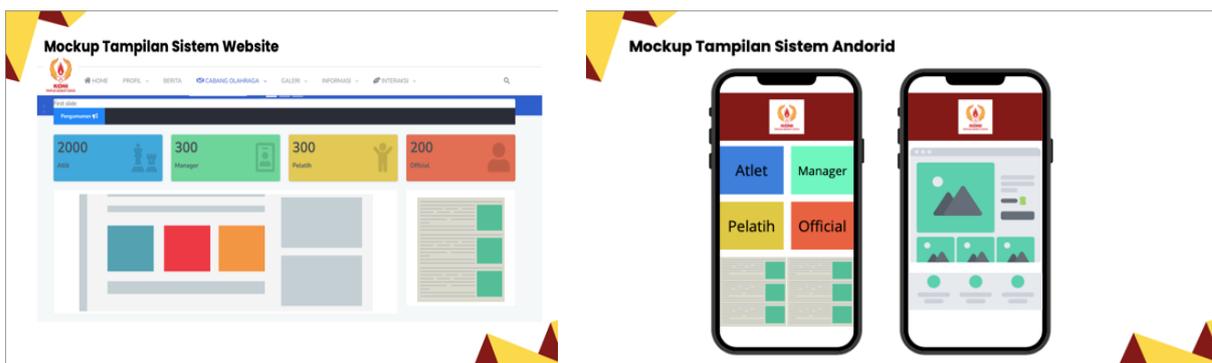
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa aplikasi sportdoping berbasis android. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Gall, Gall, & Borg dengan 6 tahapan penelitian yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, penilaian ahli, uji coba lapangan berupa uji kepraktisan dan efektivitas aplikasi, revisi produk, dan hasil produk final. Penelitian melibatkan 2 orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Subjek uji coba lapangan adalah atlet berjumlah 30 atlet. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan kuesioner. Data dalam penelitian terdiri dari data kuantitatif. Data dianalisis dengan deskriptif persentase. Hasil penelitian dijelaskan mulai dari analisis kebutuhan, desain produk awal, penilaian ahli, uji coba produk, revisi produk hingga hasil produk final. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi pemahaman atlet tentang doping. Hasil jawaban atlet menunjukkan bahwa 51% atlet memberikan jawaban yang salah dan 49% atlet memberikan jawaban benar. Minimnya pengetahuan atlet tentang doping sehingga diperlukan pemberian informasi kepada atlet mengenai doping. Pemberian informasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi sportdoping berbasis android. Model aplikasi menggunakan model thumb focused interaction. Aplikasi mempunyai kegunaan menampilkan gambar dan teks untuk memperjelas mengenai doping. Struktur navigasi memberikan gambaran mengenai doping. Penilaian ahli dihasilkan 89.5% artinya rancangan produk dapat diujicobakan pada kelompok pengguna. Hasil uji kepraktisan aplikasi sportdoping menunjukkan persentase 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi sportdoping untuk atlet layak untuk digunakan. Hasil uji penilaian efektivitas aplikasi sportdoping menunjukkan 75% atlet memberikan jawaban benar dan 25% atlet memberikan jawaban yang salah. Hal ini berarti bahwa produk yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman pengguna terkait doping. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi sportdoping berbasis android yang valid serta praktis dan efektif untuk digunakan atlet papua Barat Daya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan (IPTEK) memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai kondisi kehidupan manusia, karena tanpa pendekatan IPTEK bagi bangsa akan sulit untuk mengembangkan potensi di dalam yang menjadi milik kita bersama. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan produk berupa aplikasi sportdoping berbasis android menggunakan model Thumb Focused Interaction. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode survey. Data menunjukkan bahwa 51% atlet

Di Indonesia persoalan praktik penggabungan hasil perkembangan iptek olahraga dan hasil penelitian para akademisi olahraga pada proses latihan para atlet ini ternyata masih selalu menemukan kendala, karena di samping pusat penerapan iptek olahraga tersebut belum tersedia dan belum terintegrasi dalam program pelatihan atlet. Kebutuhan atlet sangat bergantung dengan cabang olahraga yang digeluti. Tujuan yang akan dicapai seorang atlet dalam periode tertentu juga menjadi salah satu pertimbangan menentukan kebutuhan gizi. Sebagai contoh atlet akan merencanakan untuk memiliki massa otot tanpa lemak, menurunkan kadar lemak tubuh, atau mempertahankan komposisi tubuh mereka saat ini tanpa menghambat performa di lapangan. Bidang ini juga menimbulkan tantangan baru dan terus muncul, terutama jika tujuannya adalah olahraga dan perawatan kesehatan itu sendiri, tetapi membutuhkan aplikasi yang konsisten, keamanan, fleksibilitas, dan solusi hemat energi untuk sistem yang rumit. Perkembangan teknologi semakin pesat mengarahkan pada semua aspek keolahragaan yang semakin berkembang.

Peneliti telah melakukan survei kepada atlet dan pelatih KONI Papua Barat Daya dengan jumlah 20 atlet dan 10 pelatih yang akan berlaga di Pekan Olahraga Nasional (PON) di tahun 2024. Data menunjukkan pelatih dan atlet PON dari KONI Papua Barat Daya memiliki pemahaman yang kurang yaitu 49,5% sampai 50,15%. Meningkatkan performa tubuh maksimal dengan waktu yang singkat dengan sengaja ataupun tidak sengaja atas ketidaktahuannya mengkonsumsi atau menggunakan metode yang termasuk dalam doping. Jelaslah ini termasuk pelanggaran kode anti doping. Situs web.



Gambar 1. Mockup tampilan system website dan Mockup tampilan system android

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa aplikasi sportdoping berbasis android. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Gall, Gall, & Borg dengan 6 tahapan penelitian yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, penilaian ahli, uji coba lapangan berupa uji kepraktisan dan efektivitas aplikasi, revisi produk, dan hasil produk final. Perkembangan teknologi semakin pesat mengarahkan pada semua aspek keolahragaan yang semakin berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami haturkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, KONI Papua Barat Daya dan Dosen Pendamping kami Bapak Waskito Aji Suryo Putro, M.Or.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Miska. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Provinsi di Indonesia Berbasis Android, Laporan Tugas Akhir Sarjana, Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP, Palembang, 2011.
- A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak. Penerbit Modula, Bandung. 2011

- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang. e-Learning Konsep dan Aplikasi. Penerbit Andi, Yogyakarta. 2005
- El-Hussein, Mohamed Osman M. dan Johannes C. Cronje. Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape. [Online] available <http://www.ifets.info/>, 10 Mei 2013 Pukul 16:50
- Guo, Chuanxiong, dkk. Smart-Phone Attacks and Defenses. [Online] available <http://research.microsoft.com/>, 08 Mei 2013 Pukul 15:35
- IDC Team. Android and iOS Combine for 91.1% of The Worlwode Smartphone OS Market in 4Q12 and 87.6% For The Year. [Online] available <http://www.idc.com/>, 23 April 2013 Pukul 25:30
- Jquery Mobile Team. JQuery Mobile Framework. [Online] available <http://jquerymobile.com/> 08 Mei 2013 Pukul 17:00
- Moodle Team. Moodle 2.4 Documentation. [Online] available <http://www.moodle.org/>, 08 Mei 2013 Pukul 16:11
- O'Malley, C. Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in Mobile Environment. [Online] available <http://www.mobilearn.org/>, 25 Maret 2013 Pukul 13:26
- Putra, Thio Pratama. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Client Server Berbasis Moodle Pada Platform Android. Laporan Tugas Akhir Sarjana, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. 2011.
- Prasetya, Didik Dwi. Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform. Penerbit PT. Elex Media Komputindo, Jakarta. 2013
- Rohman, Arif. Masalah Pembelajaran dan Pemecahannya. Laporan Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran. [Online] available. [http:// staff.uny.ac.id/](http://staff.uny.ac.id/), 20 Juni 2013 Pukul 21:15