

PENDAHULUAN

Manusia pada hakekatnya mempunyai kesanggupan yang terbatas, baik kemampuan fisik maupun kemampuan psikis. Karena keterbatasan itulah maka manusia sering mengalami kegagalan demi kegagalan. Untuk kelangsungan hidup, manusia saling membutuhkan satu sama lain. Untuk mencapai tujuan tertentu, maka manusia harus bekerja sama. Dengan kata lain manusia harus bertindak dengan berorganisasi, agar tujuan tersebut dapat dicapai dengan baik.

Pada tingkat kehidupan masyarakat yang modern, dan dengan majunya ilmu pengetahuan, daya tangkap dan kreasi manusia semakin giat, maka dari itu masyarakat mulai bertindak secara sadar di dalam melakukan tindakan-tindakan menurut tata cara organisasi. Hal ini perlu dilakukan untuk dapat mengatasi pemborosan tenaga, uang, materiil, untuk mencegah sekecil mungkin kesalahan-kesalahan dan lain-lain. Tindakan-tindakan tersebut adalah untuk pencapaian hasil yang maksimal dengan cara yang efisien dan efektif.

Demikian halnya dengan organisasi pertandingan, khususnya di dalam pertandingan olahraga, diperlukan suatu organisasi yang dapat menghimpun orang-orang untuk dapat melaksanakan suatu pertandingan olahraga dengan baik.

Sehingga tujuan organisasi yang terhimpun dalam suatu kepanitiaan olahraga dapat tercapai dengan lancar dan tepat waktu.

Di dalam bahan belajar mandiri dua untuk kegiatan belajar satu ini akan dibahas mengenai: Pengertian Organisasi, Ciri-ciri Organisasi, Bentuk-bentuk Organisasi, Pengertian Pertandingan, Jenis-jenis Pertandingan, Bentuk-bentuk Pertandingan, Pengertian Perlombaan, dan Jenis-jenis Perlombaan

Untuk membantu Anda mencapai tujuan tersebut, modul ini diorganisasikan menjadi empat Kegiatan Belajar (KB), sebagai berikut:

KB 1: Organisasi Pertandingan

KB 2: Fasilitas Pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga

KB 3: Strategi Pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga

KB 4: Evaluasi Pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga.

Adapun pokok bahasan yang akan diuraikan lebih lengkap pada modul ini adalah sebagai berikut:

1. Pengertian Organisasi
2. Ciri-ciri Organisasi
3. Bentuk-bentuk Organisasi
4. Pengertian Pertandingan
5. Jenis-jenis Pertandingan
6. Bentuk-bentuk Pertandingan
7. Pengertian Perlombaan
8. Jenis-jenis Perlombaan

1. Pengertian Organisasi

Organisasi adalah: suatu wadah yang di dalamnya terdiri dari orang-orang, sarana, biaya dan tujuan yang terorganisir dengan baik untuk mencapai suatu tujuan. Di dalam buku Fungsi Administrasi Negara dinyatakan bahwa: organisasi adalah gabungan alat-alat yang disusun dalam hubungan kerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Demikian juga halnya di dalam buku Filsafat Administrasi dinyatakan bahwa: organisasi adalah setiap bentuk persekutuan antara dua orang atau lebih yang bekerja sama secara formal terikat dalam rangka pencapaian suatu tujuan yang telah ditentukan dalam suatu ikatan dimana terdapat seseorang atau beberapa orang yang disebut atasan dan beberapa orang yang disebut bawahan.

Sedangkan menurut Kamus Administrasi yang disebut organisasi adalah: suatu sistem usaha kerja sama dari sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama. Begitu juga di dalam buku Dasar-dasar Management yang dikutip oleh Soekarno K. dari pendapat James D Mooney: organisasi adalah setiap bentuk perserikatan manusia untuk mencapai suatu maksud tertentu.

Dari definisi yang dikemukakan oleh Sondang P Siagian, bahwa unsur-unsur unsur yang membentuk organisasi terdiri dari:

- a. Bentuk persekutuan
- b. Adanya orang-orang yang terlibat
- c. Adanya kerja sama
- d. Adanya ikatan
- e. Adanya tujuan
- f. Adanya pimpinan
- g. Adanya bawahan

2. Ciri-ciri Organisasi

Sebuah organisasi pada dasarnya memiliki ciri-ciri umum, baik itu untuk suatu organisasi kedinasan, pendidikan, maupun organisasi kemasyarakatan. Adapun ciri- ciri organisasi secara umum adalah:

- a. Adanya tujuan yang jelas yang ingin dicapai oleh suatu organisasi yang didirikan
- b. Adanya kesatuan arah
- c. Adanya ketaatan perintah
- d. Adanya keseimbangan wewenang dan tanggung jawab
- e. Adanya pembagian tugas yang jelas
- f. Adanya struktur organisasi
- g. Adanya jaminan kerja yang mengatur hak dan wewenang seseorang
- h. Adanya kesesuaian imbalan atas pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang.

3. Bentuk-bentuk Organisasi

Pada prinsipnya terdapat empat macam bentuk organisasi yang mengacu pada tugas dan fungsi, yaitu:

1. Organisasi Lini

Pada organisasi ini, pimpinan organisasi dipandang sebagai sumber kekuasaan tunggal, sehingga segala keputusan dan kebijakan tanggung jawabnya berada pada satu tangan.

2. Organisasi Staf

Sebuah organisasi dimana seorang pimpinannya dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya mendapatkan bantuan dari sejumlah staf yang diperlukan oleh organisasi tersebut.

3. *Organisasi Fungsional*

Sebuah bentuk organisasi dimana bawahan mendapat tugas atau perintah dari beberapa penjabat yang masing-masing mempunyai keahlian tertentu dan bertanggung jawab penuh atas bidangnya.

4 *Organisasi Kepanitiaan*

Bentuk organisasi dimana pimpinan terdiri dari beberapa orang dan segala keputusan maupun kebijakan diambil dalam suatu forum dan menjadi tanggung jawab bersama.

Dari sudut pimpinan dan pengambilan keputusan atau kebijakan organisasi menurut The

Sedangkan Liang Gie memiliki pandangan yang berbeda dengan menetapkan beberapa perbedaan sebagai berikut::

- a. Organisasi Bentuk Tunggal, yaitu sebuah bentuk organisasi yang pimpinannya dipegang oleh satu orang pimpinan secara sendiri.
- b. Organisasi Dewan (bentuk komisi), yaitu sebuah bentuk organisasi yang pimpinannya dipegang oleh lebih dari satu orang.
- c. Sering kali pengertian pertandingan disamakan dengan perlombaan, padahal kedua kata ini mempunyai pengertian dan arti masing-masing, meskipun tujuan pelaksanaannya adalah hampir sama. Namun ada hal pokok yang mendasari pengertian kedua kata ini yang dapat dibedakan

4. Pengertian Pertandingan

Pertandingan adalah salah satu bentuk kegiatan yang merupakan suatu ajang kompetisi atau persaingan untuk memperoleh kemenangan atau juara dengan saling mengalahkan lawan yang dihadapinya (pasti ada lawan secara langsung yang dihadapi) misalnya dalam bidang olahraga, pendidikan, kesenian, dan bidang-bidang lainnya.

5. Jenis-jenis Pertandingan

Menurut jenisnya pertandingan itu dapat dibedakan menurut jenisnya. Ada dua jenis yang biasa digunakan, yaitu:

- a. *Pertandingan Langsung*, yaitu bila tiap orang yang terlibat dalam permainan itu tidak dibatasi oleh ruang lingkup gerak. Seluruh area yang ditentukan untuk suatu bentuk permainan dapat digunakan oleh lawan atau oleh anggota yang terlibat dalam permainan tersebut.
- b. *Pertandingan Tidak Langsung* yaitu bila tiap pemain atau tim telah mempunyai arena sendiri yang satu dengan yang lainnya dibatasi atau dipisahkan oleh suatu benda, yang pada umumnya adalah sebuah net.

6. Bentuk-bentuk Pertandingan

Menurut bentuknya pertandingan dapat digolongkan menjadi beberapa jenis yang umum diterapkan di dalam pertandingan olahraga, yaitu::

- a. *Bentuk pertandingan sederhana*, yaitu bentuk pertandingan yang biasa dan umum dilakukan oleh dua orang atau lebih yang tujuannya tidak memperebutkan atau menentukan pemenang. Pertandingan ini hanya berbentuk suatu pertandingan pengisi luang.
- b. *Bentuk Pertandingan Cabang Olahraga*, yaitu bentuk pertandingan yang dapat dilakukan oleh suatu cabang olahraga tertentu. Cirinya yaitu hanya mempertandingkan cabang olahraga tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan juara dari cabang olahraga yang dipertandingkannya.
- c. *Bentuk Pertandingan Beberapa Cabang Olahraga*, yaitu bentuk pertandingan yang didalamnya dipertandingkan beberapa cabang olahraga seperti: Porda, PON, Sea Games, Asian Games, dll.

7. Pengertian Perlombaan

Perlombaan adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk kemenangan dimana masing-masing orang terlibat dalam perlombaan itu berusaha untuk lebih unggul dengan cara mengatasi waktu, jarak, beban dan penguasaan gerak atau tata cara gerak tertentu dengan sebaik mungkin.

8. Jenis-jenis Perlombaan

Perlombaan menurut jenisnya terdiri atas beberapa bentuk. Yang umum digunakan adalah Perlombaan berdasarkan jenisnya dapat dikategorikan menjadi:

- a. Berlomba untuk mencapai waktu tertentu terhadap jarak yang tertentu pula. Contohnya, lari, renang, balap sepeda, dan beberapa cabang olahraga yang memiliki ciri-ciri capaian waktu terbaik.
- b. Berlomba untuk mencapai kejauhan jarak tertentu. Contoh: lompat jauh, lempar lembing, tolak peluru, dan beberapa cabang olahraga yang menjadikan jarak sebagai capaian prestasinya.
- c. Berlomba untuk mencapai ketinggian tertentu. Contoh: lompat tinggi, lompat tinggi galah dan beberapa cabang olahraga yang menjadikan ketinggian sebagai indikator prestasi tertinggi.
- d. Berlomba untuk mempertahankan penguasaan terhadap ketangkasan gerak atau keterampilan tertentu. Contoh: senam, dan loncat indah
- e. Berlomba untuk mengatasi beban. Contoh: angkat besi, angkat berat

LATIHAN

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara jelas dan tepat pada lembar tugas yang Anda miliki!

1. Coba jelaskan dengan singkat tentang Pengertian Organisasi
2. Sebutkan apa saja Ciri-ciri Organisasi
3. Sebutkan pula mengenai Bentuk-bentuk Organisasi
4. Jelaskan dengan singkat dan tepat mengenai Pengertian Pertandingan
5. Ada berapa Jenis-jenis Pertandingan. Sebutkan
6. Dan ada berapa Bentuk-bentuk Pertandingan. Sebutkan
7. Terangkan apa yang dimaksud dengan Pengertian Perlombaan
8. Ada berapa Jenis-jenis Perlombaan. Sebutkan

Petunjuk Jawaban Latihan

1. Organisasi adalah: suatu wadah yang di dalamnya terdiri dari orang-orang, sarana, biaya dan tujuan yang terorganisir dengan baik untuk mencapai suatu tujuan.
2. Adapun ciri-ciri organisasi secara umum adalah:
 - Adanya tujuan yang jelas yang ingin dicapai
 - Adanya kesatuan arah
 - Adanya ketaatan perintah
 - Adanya keseimbangan wewenang dan tanggung jawab
 - Adanya pembagian tugas yang jelas
 - Adanya struktur organisasi
 - Adanya jaminan kerja yang mengatur hak dan wewenang seseorang
 - Adanya kesesuaian imbalan atas pekerjaan yang dilakukan
3. Ada empat macam bentuk organisasi yang berdasarkan tugas dan fungsi
 - 1). Organisasi Lini
 - 2). Organisasi Staf
 - 3). Organisasi Fungsional
 - 4). Organisasi Kepanitiaan

4. Pertandingan adalah salah satu bentuk kegiatan yang merupakan suatu ajang kompetisi atau persaingan untuk memperoleh kemenangan atau juara dengan saling mengalahkan lawan yang dihadapinya (pasti ada lawan secara langsung yang dihadapi) misalnya dalam bidang olahraga, pendidikan, kesenian, dan bidang-bidang lainnya.
5. Menurut jenisnya pertandingan dibedakan menjadi dua jenis yaitu:
 - a. Pertandingan Langsung, yaitu bila tiap orang yang terlibat dalam permainan itu tidak dibatasi oleh ruang lingkup gerak. Seluruh area yang ditentukan untuk suatu bentuk permainan dapat digunakan oleh lawan atau oleh anggota yang terlibat dalam permainan itu.
 - b. Pertandingan Tidak Langsung yaitu bila tiap pemain atau tim telah mempunyai arena sendiri yang satu dengan yang lainnya dibatasi atau dipisahkan oleh suatu benda, yang pada umumnya adalah sebuah net.
6. Ada 2 bentuk pertandingan
 - a. Bentuk pertandingan sederhana, yaitu bentuk pertandingan yang dilakukan dua orang atau lebih yang tujuannya tidak memperebutkan atau menentukan pemenang. Pertandingan ini hanya berbentuk suatu pertandingan pengisi luang
 - b. Bentuk Pertandingan Cabang Olahraga, yaitu bentuk pertandingan yang dilakukan oleh suatu cabang olahraga tertentu. Cirinya yaitu hanya mempertandingkan cabang olahraga tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan juara dari cabang olahraga yang dipertandingkannya.
7. Perlombaan adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk kemenangan dimana masing-masing orang terlibat dalam perlombaan itu berusaha untuk lebih unggul dengan cara mengatasi waktu, jarak, beban dan penguasaan gerak atau tata cara gerak tertentu dengan sebaik mungkin.
8. Perlombaan berdasarkan jenisnya dapat dikategorikan menjadi: 5
 - a. Berlomba untuk mencapai waktu tertentu terhadap jarak tertentu.
 - b. Berlomba untuk mencapai kejauhan jarak tertentu.
 - c. Berlomba untuk mencapai ketinggian tertentu.
 - d. Berlomba untuk mempertahankan penguasaan terhadap ketangkasan gerak atau keterampilan tertentu.
 - e. Berlomba untuk mengatasi beban.

RANGKUMAN

Organisasi adalah: suatu wadah yang di dalamnya terdiri dari orang-orang, sarana, biaya dan tujuan yang terorganisir dengan baik untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan unsur-unsur yang membentuk organisasi terdiri dari: bentuk persekutuan, adanya orang-orang yang terlibat, adanya kerja sama, adanya ikatan, adanya tujuan, adanya pimpinan, dan adanya bawahan.

Sebuah organisasi pada dasarnya memiliki ciri-ciri umum, baik itu untuk suatu organisasi kedinasan, pendidikan, maupun organisasi kemasyarakatan. Dan juga organisasi mempunyai bentuk berdasarkan tugas dan fungsinya

Pertandingan dan Perlombaan adalah dua hal yang berbeda.

Pertandingan adalah salah satu bentuk kegiatan yang merupakan suatu ajang kompetisi atau persaingan untuk memperoleh kemenangan atau juara dengan saling mengalahkan lawan yang dihadapinya (pasti ada lawan secara langsung yang dihadapi) misalnya dalam bidang olahraga, pendidikan, kesenian, dan bidang-bidang lainnya.

Sedangkan perlombaan adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk kemenangan dimana masing-masing orang terlibat dalam perlombaan itu berusaha untuk lebih unggul dengan cara mengatasi waktu, jarak, beban dan penguasaan gerak atau tata cara gerak tertentu dengan sebaik mungkin.

TES FORMATIF 1 BBM: 2

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap anda paling tepat!

1. Ciri-ciri organisasi secara umum di bawah ini, kecuali:

- A. adanya tujuan
- B. adanya kesatuan arah
- C. adanya kesatuan perintah
- D. tidak adanya imbalan upah kerja

2. Sedangkan unsur-unsur yang membentuk organisasi adalah....., kecuali

- A. adanya kerja sama
- B. adanya tujuan
- C. adanya perintah
- D. adanya dana

3. Yang termasuk bentuk-bentuk organisasi seperti di bawah ini, kecuali:

- A. organisasi Lini
- B. organisasi Staf
- C. organisasi Gotong-royong
- D. organisasi Fungsional

4. Pertandingan adalah salah satu bentuk kegiatan kompetisi atau persaingan saling mengalahkan lawan, diantaranya di bawah ini, kecuali:
- A. bidang olahraga
 - B. bidang kesenian
 - C. bidang politik
 - D. bidang pendidikan
5. Perlombaan adalah bentuk kegiatan yang dilakukan dengan cara mengatasi
- A. nafsu
 - B. waktu
 - C. politik
 - D. keuangan
6. Salah satu tujuan organisasi pertandingan adalah:
- A. mencari bakat olahragawan
 - B. mencari dana
 - C. mencari persahabatan
 - D. mencari pekerjaan
7. Ada beberapa tahapan persiapan dalam pertandingan di bawah ini, kecuali:
- A. tahap pra pertandingan
 - B. tahap persiapan
 - C. tahap dekat pertandingan
 - D. tahap setelah pertandingan
8. Pada umumnya sasaran yang diinginkan dalam organisasi pertandingan, adalah seperti di bawah ini, kecuali:
- A. mencari bibit olahragawan
 - B. mengukur kemampuan atlet
 - C. mencari juaa
 - D. mencari pekerjaan
9. Pada tahap persiapan pertandingan yang dilakukan untuk menyelenggarakan suatu pertandingan adalah di bawah ini, kecuali:
- A. membentuk kepanitiaan
 - B. system yang akan dipergunakan
 - C. perencanaan anggaran
 - D. perencanaan waktu kegiatan
10. Sedangkan pada tahap selesai pertandingan, yang dilakukan adalah:
- A. pembagian uang saku
 - B. diadakan suatu evaluasi
 - C. pembubaran panitia
 - D. pembagian hadiah kepada pemenang

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF 1 BBM 2

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. D | 7. A |
| 3. C | 8. D |
| 4. C | 9. B |
| 5. C | 10. B |

Balikan dan tindak lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban Tes Formatif BBM 2 yang terdapat pada bagian akhir Modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang enar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

- 90 % - 100 % = baik sekali
- 75 % - 89 % = baik
- 60 % - 74 % = cukup
- < 60 % = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 75% atau lebih, Anda dapat mengikuti ujian akhir semester (UAS) selamat. Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda di bawah 75%, maka Anda harus mengulang kegiatan belajar terutama bagian yang belum dikuasai.

SISTEM PERTANDINGAN OLAHRAGA

Tujuan:

Secara umum kegiatan belajar 2 ini ingin menjelaskan berbagai hal berkaitan dengan: beberapa sistem yang biasa digunakan didalam kegiatan keolahragaan. Oleh kaena itu setelah dengan seksama mempelajari modul pada KB 2 ini, secara khusus Anda diharapkan dapat:

1. Dapat mengerti dan memahami tentang sistem pertandingan olahraga
2. Dapat menyebutkan kembali macam-macam sistem pertandingan olahraga
3. Dapat membuat macam-macam sistem pertandingan olahraga
4. Daat menyelenggarakan pertandingan dengan bermacam-macam bentuk sistem pertandingan

Beberapa pokok bahasan yang akan diuraikan didalam modul ini meliputi beberapa sistem pertandingan yang secara umum digunakan, yaitu:

1. Sistem Gugur
2. Sistem Kompetisi
3. Sistem Kombinasi

Dalam suatu penyelenggaraan pertandingan disamping faktor administrasi dan organisasi, untuk menjamin pelaksanaan jalannya pertandingan atau perlombaan diperlukan adanya suatu tata cara yang dapat mengatur pertandingan atau perlombaan. Untuk menentukan sistem pertandingan kita harus memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut: *waktu pertandingan, biaya pertandingan, jumlah peserta dan penyediaan sarana dan prasarana.*

Pada kegiatan pertandingan atau perlombaan olahraga, dikenal sistem-sistem pertandingan yaitu yang dapat memperlancar jalannya suatu pertandingan atau perlombaan sehingga mendapatkan pemenangnya. Adapun sistem pertandingan yang sudah sering kita kenal adalah: *sistem gugur, sistem kompetisi, sistem kombinasi.*

1. Sistem Gugur

Adalah suatu sistem yang mengatur pelaksanaan pertandingan dimana peserta yang kalah tidak berhak mengikuti pertandingan selanjutnya. Pertandingan akan berakhir apabila pemenang pemenang tidak mempunyai lawan lagi. Pemenang terakhir adalah juara I dan yang kalah adalah juara II.

Keuntungan system gugur adalah:

- Dapat diikuti dengan peserta banyak
- Menghemat waktu, biaya, dan petugas

Kerugian dari sistem gugur adalah:

- Peserta merasa kurang puas, karena sekali kalah langsung tidak dapat main kembali
- Pertandingan atau perlombaan biasanya dianggap kurang berkualitas, karena pemenang tidak bertanding dengan semua peserta lainnya.

Sistem gugur dapat dibagi menjadi:

1. Sistem Gugur Tunggal (single elimination)
 - a. sistem gugur tunggal murni
 - b. sistem gugur dengan bye
 - c. sistem gugur dengan seded (unggulan)
 - d. sistem gugur dengan sisipan
2. Sistem Gugur Rangkap (double elimination)
3. Sistem Consulation

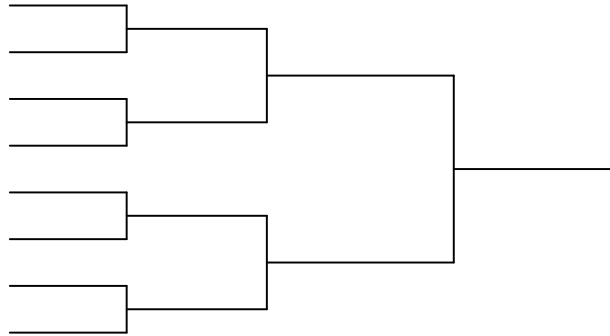
a. Sistem Gugur Tunggal Murni

Ketentuan sistem gugur tunggal murni adalah:

- Setiap peserta atau regu yang kalah tidak boleh main lagi
- Bagan pertandingan dengan bangun akar dari dua (badd) 4, 8, 16, dst
- Jumlah pertandingan adalah $(n-1)$ untuk sampai juara I dan II
- Jumlah pertandingan sampai juara I, II, III, dan IV adalah n (sejumlah peserta)
- Untuk penempatan peserta adalah dengan diundi

Contoh bagan pertandingan

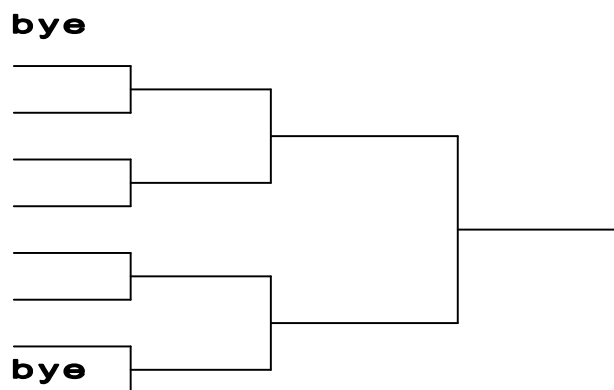
sistem gugur tunggal murni (8 peserta)



b).Sistem Gugur Dengan Bye,

Dipergunakan apabila jumlah peserta atau regu kurang dari bangun akar dari dua (badd), sehingga bagannya dibuat menjadi bangun akar dari dua dahulu. Contohnya 6 regu menjadi 8 regu, 12 regu menjadi 16 regu, dst.

Contoh bagan pertandingan sistem gugur
dengan bye 2 dari 6 peserta

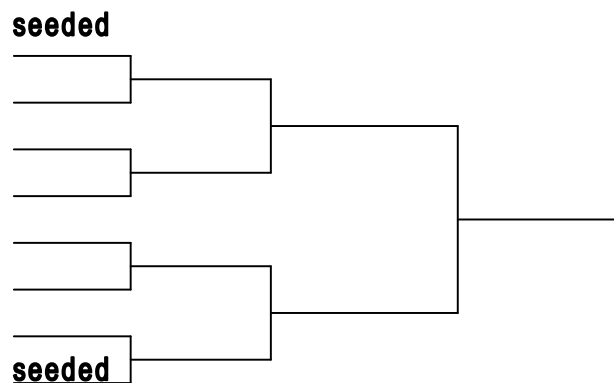


Untuk menempatkan bye pada bagan pertandingan adalah ditempatkan oleh panitia. Apabila bye ada dua, maka ditempatkan di atas dan dibawah pada bagan. Sedangkan apabila bye lebih dari dua, maka penempatan bye adalah di atas, di bawah, ditengah bawah, ditengah atas dst. Setelah itu regu-regu yang lainnya diundi seperti biasa.

c). *Sistem gugur dengan seeded (unggulan)*

Sistem seeded dipakai untuk menghindari peserta atau regu yang kuat bertemu di babak pertama, sehingga pertandingan di babak final tidak menarik lagi. Sistem seeded mengacu pada kejuaraan tahun sebelumnya yang menjadi juara. Tentu saja sebelumnya sistem seeded ini harus diberitahukan dahulu pada peserta yang lainnya. Setelah itu regu atau peserta lainnya diundi seperti pada sistem gugur murni. Penempatan regu-regu seeded sama saja dengan penempatan sistem bye.

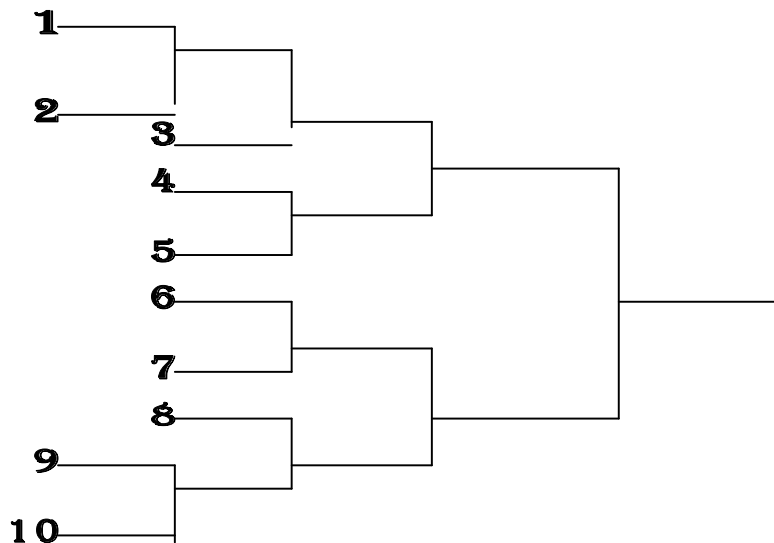
Contoh bagan sistem gugur
dengan seeded, peserta 8 regu



d). *Sistem Gugur Dengan Sisipan*

Pada sistem sisipan ini peserta atau regu lebih sedikit dari bangun akar dari dua (badd) dan kurang banyak dari bangun akar dari dua (badd) di atasnya. Umpamanya jumlah peserta 10, dijadikan bagannya menjadi 8 dan atau 20 peserta dijadikan bagannya menjadi 16. (masing-masing sisipannya adalah 2). Penempatan regu pada bagan sisipan, sama saja dengan cara penempatan bye atau regu seeded

Contoh 10 dijadikan bagan 8 dengan sisipan 2



Sedangkan sistem gugur rangkap (double elimination) dan sistem Consolation tidak akan dibicarakan karena sistem ini tidak biasa dilakukan dimasyarakat.

2. Sistem Kompetisi

Sistem pertandingan olahraga yang kedua yang kita kenal adalah sistem kompetisi yang dapat dibagi menjadi :

- sistem setengah kompetisi
- sistem kompetisi penuh

Sistem setengah kompetisi adalah peserta bertanding dengan lawan yang sama hanya satu kali kecuali jika peserta tersebut bertemu kembali di babak selanjutnya, sedangkan sistem kompetisi penuh adalah peserta bertanding dengan lawan yang sama sebanyak dua kali yaitu dikandang dan tandang (home and away).

Keuntungan dari sistem kompetisi yaitu :

1. setiap peserta mempunyai kesempatan akan saling berhadapan dengan peserta yang lainya
2. peserta yang kualitasnya baik atau kemampuannya kuat akan benar-benar teruji untuk memungkinkan menjadi juara

3. sistem pertandingan ini dapat digunakan sebagai ajang atau patokan untuk mengukur kemampuan pemain secara baik

Kelemahan-kelemahan dari sistem pertandingan kompetisi

1. waktu pertandingan untuk pelaksanaan dibutuhkan relative panjang
2. memerlukan peralatan, biaya, lapangan, dan tenaga serta sarana prasarana lainnya yang dibutuhkan harus banyak
3. peserta yang lemah yang semula diramalkan tidak akan juara mempunyai kesempatan untuk menjadi juara dan tentunya hal ini akan menjadi beban panitia
4. bagi peserta yang telah aman kedudukannya dalam klasemennya dan jumlah nilainya bisa terjadi kasus main sabun/ suap atau tidak bersungguh-sungguh

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam sistem kompetisi

1. jumlah peserta tidak boleh terlalu banyak
2. apabila kualitas peserta dianggap berimbang atau rata
3. apabila juara yang diperebutkan bersifat daerah atau nasional
4. apabila ingin mengetahui ranking secara keseluruhan
5. kondisi alam, biaya, lapangan, petugas pelaksana mencukupi

Rumus-rumus yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pertandingan dengan menggunakan sistem kompetisi.

- 1.) jumlah pertandingan setiap peserta atau regu adalah: $n - 1$
- 2.) jumlah ronde yang akan diadakan adalah: $n - 1$
- 3.) jumlah pertandingan pada tiap ronde : $\frac{1}{2} \times n (n - 1)$
- 4.) untuk mengetahui jumlah pertandingan secara keseluruhan :
rumusnya = $\frac{1}{2} \times n (n - 1)$

Untuk menentukan juara dalam pertandingan olahraga dalam sistem kompetisi dapat dikategorikan berdasarkan cabang olahraganya yaitu :

- cabang olahraga yang ditentukan dengan kalah – menang
- cabang olahraga yang ada set kemenangannya dan yang ada set kekalahannya
- cabang olahraga yang ada hasilnya draw

Sedangkan untuk menentukan urutan juara dapat dilihat dari:

- nilai terbanyak
- selisih gol antara memasukan dan kemasukan
- gol terbanyak
- adu finalty, diundi, dan play off

Dalam pelaksanaannya panitia penyelenggara setelah mendata seluruh peserta, maka langkah selanjutnya adalah:

- membuat jadwal pertandingan untuk diketahui oleh seluruh peserta
- mencatat hasil-hasil pertandingan dan diketahui oleh seluruh peserta
- menyusun seluruh hasil pertandingan untuk menentukan juara

Membuat Jadwal Pertandingan

Dalam menyusun jadwal pertandingan untuk sistem $\frac{1}{2}$ kompetisi ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: cara satu (1) menetap dan cara dua (2) berkelana

Contoh menyusun jadwal pertandingan dengan mempergunakan cara satu (1) menetap untuk cabang olahraga yang ditentukan kalah – menang, seperti: bola basket, hoki, dll

Diketahui peserta Kejuaraan bola basket antar Fakultas se-UPI sebagai berikut:

1.FPOK, 2.FPTK, 3.FPBS, 4.FPMIPA, 5.FIP, 6.FPIPS

Jumlah pertandingan dengan enam (6) regu maka dapat diketahui:

- jumlah pertandingan setiap regu adalah $N-1 = 6 - 1 = 5$
- jumlah seluruhn pertandingan adalah $\frac{1}{2} n \times (n-1) = \frac{1}{2} 6 (5) = 3 \times 5 = 15$

Untuk menentukan jadwal pertandingan, terlebih dahulu panitia mengundi peserta untuk dapat menempati posisi no 1 sampai dengan no 6, selanjutnya baru dibuat jadwal pertandingan dengan cara satu (1) menetap adalah sebagai berikut:

1 – 2	1 – 4	1 – 6	1 – 5	1 – 3
3 – 4	2 – 6	4 – 5	6 – 3	5 – 2
5 – 6	3 – 5	2 – 3	4 – 2	6 – 4

Contoh jadwal $\frac{1}{2}$ kompetisi dengan
satu (1) menetap untuk peserta ganjil (5)

1 – 2 1 – 4 1 – **X** 1 – 5 1 – 3
 3 – 4 2 – **X** 4 – 5 **X** – 3 5 – 2
 5 – **X** 3 – 5 2 – 3 4 – 2 **X** – 4

Kuncinya untuk satu (1) berkelana adalah no 1 selalu berada pada sisi sebelah kiri atas dan angka-angka diputar berlawanan dengan arah jarum jam.

Selanjutnya menentukan jadwal dengan system ½ kompetisi dengan cara 2 berkelana adalah sebagai berikut (dengan jumlah peserta 6 regu)

Contoh ½ kompetisi dengan 2 berkelana

1 – **2** 1 – 4 4 – **2** 4 – 6 6 – **2**
 3 – 4 3 – 6 1 – 6 1 – 5 4 – 5
 5 - 6 **2** – 5 3 – 5 **2** – 3 1 – 3

Kuncinya adalah angka dua (2) pertama berada pada sudut kanan atas, kedua berada pada sudut kiri bawah (diagonal), ketiga berada pada sudut kanan atas, keempat berada pada sudut kiri bawah, kelima berada pada sudut kanan atas dan angka-angka diputar berlawanan dengan arah jarum jam.

Berikut ini akan dijelaskan contoh untuk pertandingan ½ kompetisi yang ditentukan oleh:

- 1). Cabang olahraga yang ditentukan kalah – menang

Peserta kejuaraannya adalah seperti yang tertera di atas

Dari jadwal yang disusun dan hasil pertandingan, maka diperoleh data sbb:

FPOK vs FIP 77 – 24	FPOK vs FPTK 61 – 43	FPOK vs FPBS 69 – 50	FPOK vs FPMIPA 89 – 49	FPOK vs FPIPS 102 – 50
FPIPS vs FPTK 43 – 57	FIP vs FPBS 33 – 45	FPTK vs FPMIPA 56 – 51	FPBS vs FPIPS 65 – 62	FPMIPA vs FIP 79 – 43
MIPAvs FPBS 38 – 31	FPIPS vs FPMIPA 23 – 57	FIP vs FPIPS 41 – 56	FPTK vs FIP 73 – 53	FPBS vs FPTK 31 – 83

Klasemen Hasil Akhir Pertandingan Bola Basket Antar Fakultas se-UPI

NO	Regu	1	2	3	4	5	6	MNG	KLH	SKOR	RK
1	FPOK		102	77	89	61	69	5	0	398-216	I
2	FPIPS	50		56	23	43	62	1	4	234-322	V
3	FIP	24	41		43	51	33	0	5	192-330	VI
4	FPMIPA	49	57	79		51	38	3	2	274-242	III
5	FPTK	43	57	73	56		83	4	1	312-237	II
6	FPBS	50	65	45	31	31		2	3	222-285	IV

Keterangan: MNG = menang, KLH = kalah, RK = rangking

2). Penentuan urutan untuk cabang olahraga yang ada setnya

Data hasil kejuaraan Bola Voli empat negara ASEAN sebagai berikut:

NO	PERTANDINGAN	HASIL	SKOR
1	Indonesia Vs Philippine	3-1	(15-11), (10-15), (15-9), (15-10)
2	Indonesia Vs Vietnam	3-2	(15-12), (12-15), (12-15), (15-10), (15-10)
3	Indonesia Vs Thailand	3-2	(15-10), (15-11), (12-15), (12-15), (15-9)
4	Philippine Vs Vietnam	2-3	(15-7), (7-15), (15-10), (10-15), (10-15)
5	Philippine Vs Thailand	3-0	(15-10), (15-10), (15-10)
6	Vietnam Vs Thailand	1-3	(15-9), (9-15), (10-15), (12-15)

Klasemen Akhir Hasil Pertandingan Kejuaraan Bola Voli

NO	REGU	1	2	3	4	Mn	Kl	Set Mn	Set Kl	Skor Mn	Skor Kl	SL	RK
1	INA		3-1	2-3	3-2	2	1	8	6	196	174	22	I
2	PHI	1-3		2-3	3-0	1	2	6	6	147	147	0	III
3	VIE	3-2	3-2		1-3	2	1	7	7	177	173	4	II
4	THA	2-3	0-3	3-1		1	2	5	7	144	160	-16	IV

Keterangan:

MN = menang, Kl = kalah, Set Mn = set kemenangan, Set Kl = set kekalahan, Skor Mn = skor kemenangan, Skor Kl = skor kekalahan, Sl = selisih skor,
Rk = rangking.

Untuk menentukan pemenang, dapat dilihat dari:

- jumlah kemenangan
- jumlah set kemenangan
- jumlah skor kemenangan
- jumlah selisih skor

3). Penentuan urutan untuk cabang olahraga yang ada hasilnya draw

Diketahui data hasil pertandingan sistem kompetisi penuh Liga Sepak Bola Italia, dengan contoh untuk lima (5) kesebelasan rangking atas seperti berikut:

1. Juventus
2. Parma
3. Intermilan
4. Sampdoria
5. Lazio

Hasil-hasil pertandingan lima kesebelasan untuk partai home and away adalah sebagai berikut

NO	PERTANDINGAN	SKOR	
		KANDANG	TANDANG
1	Juventus Vs Parma	1-0	1-1
2	Inter Milan Vs Sampdoria	3-2	0-1
3	Juventus Vs Inter Milan	0-0	1-0
4	Parma Vs Inter Milan	2-1	1-2
5	Juventus Vs Sampdoria	2-1	0-0
6	Parma Vs Sampdoria	2-3	1-3
7	Juventus Vs Lazio	2-1	0-0
8	Sampdoria Vs Lazio	3-2	3-2
9	Inter Milan Vs Lazio	1-0	1-2
10	Lazio Vs Parma	1-0	0-0

Klasemen Akhir Pertandingan

No	Kesebelasan	M	K	T	Mn	S	Kl	SG		N	Rk
								Mm	Km		
1	JUVENTUS	8	1-0	1-1	4	4	0	7	3	16	I
			0-0	1-0							
			2-1	0-0							
			2-1	0-1							
2	INTER MILAN	8	3-2	0-1	3	1	4	8	9	10	II
			0-1	0-0							
			2-1	1-2							
			1-0	1-2							
3	PARMA	8	1-1	0-1	1	2	5	7	7	6	IV
			2-1	1-2							
			2-3	1-3							
			0-0	0-1							
4	SAMPDORIA	8	1-0	2-3	3	1	4	13	15	10	III
			0-0	1-2							
			3-1	3-2							
			3-2	3-2							
5	LAZIO	8	0-0	1-2	1	2	5	7	11	6	V
			2-3	2-3							
			2-1	0-1							
			1-0	0-0							

Keterangan:

M = menang, K = kandang, T = tandang, Mn = menang, S = seri, K = kalah,

Sg = selisih gol, Mm = memasukan, Km = kemasukan. N = nilai,

Rk = rangking.

Untuk menentukan urutan (rangking) sistem kompetisi penuh harus melihat:

- Nilai tertinggi
- Selisih gol terbaik
- Produktivitas gol terbaik
- Jumlah kemenangan dan
- Play off

3. Sistem Kombinasi

Setelah mengetahui sistem pertandingan gugur dan kompetisi, maka sebenarnya kedua sistem ini bisa dikombinasikan menjadi suatu sistem yang disebut *sistem kombinasi*. Sistem ini bisa diadakan oleh panitia penyelenggara pertandingan cabang olahraga.

Sistem kombinasi ini menggabungkan dua sistem menjadi satu sistem dengan tujuan yaitu untuk lebih meningkatkan daya tarik kejuaraan yang diselenggarakan atau ada beberapa pertimbangan, yang tentu saja sebelumnya telah disepakati oleh pihak panitia penyelenggara dengan peserta.

Bentuk sistem kombinasi ini misalnya: untuk babak pendahuluan dengan mempergunakan sistem setengah kompetisi dan babak selanjutnya dengan sistem gugur atau sebaliknya.

Adapun bagan, jadwal dan cara-cara menentukan kalah menang atau juaranya sesuai dengan cara-cara penentuan masing-masing dalam sistem pertandingan yang lain.

LATIHAN

1. Apa yang disebut dengan system pertandingan dan apa gunanya. Jelaskan
2. Faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam menentukan system pertandingan.
Sebutkan
3. Sebutkan macam-macam system pertandingan yang biasa dipergunakan.
4. Mengapa suatu pertandingan dilaksanakan dengan system gugur?
5. Mengapa suatu pertandingan dilaksanakan dengan system kompetisi?

Petunjuk Jawaban Latihan

1. Sistem pertandingan adalah: suatu cara untuk melaksanakan suatu pertandingan, gunanya agar supaya pertandingan tersebut berjalan dengan lancar.
2. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam menentukan suatu system pertandingan adalah: waktu, biaya, jumlah peserta, sarana dan prasarana.
3. Sistem gugur, system kompetisi, dan system kombinasi.
4. Suatu pertandingan dilaksanakan dengan system gugur karena: waktu yang tersedia sedikit, biaya terbatas, jumlah peserta banyak, dan sarana prasarana terbatas.
5. Suatu pertandingan dilaksanakan dengan system kompetisi, karena: waktu yang tersedia cukup lama, biaya cukup banyak, jumlah peserta tidak banyak, dan sarana prasarana cukup tersedia.

RANGKUMAN

Dalam suatu penyelenggaraan pertandingan disamping faktor administrasi dan organisasi, juga diperlukan adanya suatu tata cara yang dapat mengatur pertandingan atau perlombaan. Untuk menentukan sistem pertandingan kita harus memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut: waktu pertandingan, biaya pertandingan, jumlah peserta dan penyediaan sarana dan prasarana.

Pada kegiatan pertandingan atau perlombaan olahraga, dikenal sistem-sistem pertandingan yaitu yang dapat memperlancar jalannya suatu pertandingan atau perlombaan sehingga mendapatkan pemenangnya. Adapun sistem pertandingan yang sudah sering kita kenal adalah: sistem gugur, sistem kompetisi, sistem kombinasi.

Sistem gugur adalah: bertanding sekali kalah, tidak boleh main kembali, system kompetisi adalah: tiap-tiap regu atau peserta saling berhadapan satu sama yang lain satu kali ($1/2$ kompetisi) dan saling berhadapan satu sama yang lain dua kali (kompetisi penuh), sedangkan system kombinasi adalah: campuran antara system gugur dan system kompetisi.

TES FORMATIF 2 BBM 2

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap anda paling tepat!

1. Untuk menentukan sistem pertandingan, kita harus memperhatikan..... kecuali:
 - A. jumlah peserta
 - B. waktu yang tersedia
 - C. biaya pertandingan
 - D. alat transportasi
2. Ada beberapa sistem pertandingan di bawah ini, kecuali:
 - A. sistem gugur
 - B. sistem kompetisi
 - C. sistem persahabatan
 - D. sistem kombinasi
3. Yang termasuk sistem gugur adalah di bawah ini, kecuali:
 - A. gugur dengan bye
 - B. gugur dengan sedirian
 - C. gugur dengan sisipan
 - D. gugur dengan seeded
4. Sistem gugur adalah apabila peserta atau regu tidak boleh main lagi setelah
 - A. satu kali kalah
 - B. dua kali kalah
 - C. tiga kali kalah
 - D. empat kali kalah
5. Keuntungan pertandingan dengan system gugur bagi panitia adalah: kecuali...
 - A. dapat diikuti banyak peserta
 - B. menghemat biaya
 - C. menghemat waktu
 - D. peserta merasa puas
6. Pertandingan dengan system $\frac{1}{2}$ kompetisi adalah:
 - A. tiap-tiap regu berhadapan 1 X
 - B. tiap-tiap regu berhadapan 3 X
 - C. tiap-tiap regu berhadapan 2 X
 - D. tiap-tiap regu berhadapan 4 X
7. Sedangkan pertandingan dengan kompetisi penuh adalah:
 - A. tiap-tiap regu berhadapan 1 X
 - B. tiap-tiap regu berhadapan 3 X
 - C. tiap-tiap regu berhadapan 2 X
 - D. tiap-tiap regu berhadapan 4 X
8. Keuntungan system kompetisi bagi peserta adalah di bawah ini, kecuali:
 - A. peserta merasa puas
 - B. menghemat tenaga
 - C. dapat mengatur strategi
 - D. menghemat biaya
9. Sedangkan kerugian system kompetisi bagi panitia adalah: kecuali.....
 - A. biaya cukup besar
 - B. mendapat kan juara sejati
 - C. waktu cukup lama
 - D. memerlukan panitia yang banyak

10. Sistem pertandingan kombinasi adalah perpaduan antara system

- A. gugur bye dengan gugur seded C. $\frac{1}{2}$ kompetisi dan kompetisi penuh
- B. gugur sisipan dan gugur rangkap D. gugur dengan kompetisi

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF 2 BBM 2

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. C | 7. C |
| 3. B | 8. D |
| 4. A | 9. B |
| 5. A | 10. D |

Balikan dan tindak lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban Tes Formatif BBM 2 yang terdapat pada bagian akhir Modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

- 90 % - 100 % = baik sekali
- 75 % - 89 % = baik
- 60 % - 74 % = cukup
- < 60 % = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 75% atau lebih, Anda dapat mengikuti ujian akhir semester (UAS) selamat. Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda di bawah 75%, maka Anda harus mengulang kegiatan belajar terutama bagian yang belum dikuasai.

GLOSARIUM

1. **Organisasi** adalah tempat berkumpulnya orang-orang dalam mendiskusikan berbagai persoalan untuk mencari solusi terbaik
2. **Organisasi olahraga** adalah sebuah kumpulan komunitas olahraga dalam mendiskusikan dan mencari solusi dalam persoalan keolahragaan
3. **Sistem pertandingan** adalah sebuah perangkat yang digunakan untuk memetakan setiap pertandingan agar adil dan berimbang
4. **Skema pertandingan** adalah sebuah instrumen yang mengatur jalannya pertandingan agar berjalan sesuai harapan semua pihak

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Sarifudin, *Organisasi dan Tatalaksana Penyelenggaraan Pertandingan Olahraga*, untuk SPG, SGO, SGPLB, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1981
- Edward. F, etal, *The Organization and Administration of Physical Education*, New York, Appleton-Century-Crofts, Inc., 1978.
- Husdarta JS. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Bahan Perkuliahan MKDU, Olahraga dan Kesehatan IKIP Bandung, 1988