

Penggunaan Teknologi Informasi untuk Mempelajari Permainan Catur di SMP Al-Banna Kota Denpasar

¹Anggun Nugroho, ²I Wayan Gede Narayana, ³Indriyani

STMIK STIKOM Bali^{1,2,3}

Email: anggun@stikom-bali.ac.id¹, narayana@stikom-bali.ac.id², indriyani@stikom-bali.ac.id³

RINGKASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada siswa SMP, terutama bagi siswa yang berminat mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler Catur di SMP Al-Banna Denpasar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam upaya untuk memberikan bekal dan ketrampilan kepada anak-anak SMP Al-Banna Denpasar dalam bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) khususnya dalam belajar olahraga Catur. Hal tersebut tercapai dengan dilakukan pelatihan secara reguler seminggu sekali. Pada akhir acara pelatihan, peserta dapat menggunakan *software Rybka 4* dan *Chessbase* dalam kegiatan belajar catur mereka, sehingga mereka lebih bersemangat dan terarah dalam mempelajari olahraga catur. Pada setiap akhir masa kegiatan belajar mengajar ekstrakurikuler catur, diadakan evaluasi terhadap hasil pelatihan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan menghasilkan luaran anak-anak SMP Al-Banna Denpasar yang mampu menggunakan aplikasi Teknologi Informasi dalam belajar Catur sehingga menjadi bekal ketrampilan bagi mereka di masa mendatang. Luaran lainnya adalah publikasi pada jurnal nasional maupun seminar nasional, sebagai sebuah tanggung jawab dari tim pelaksana untuk menyampaikan hasil kegiatan kepada masyarakat luas. Hal ini dapat menjadi sebuah *benchmarking* bagi tim pelaksana pengabdian lain, dan juga sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada masyarakat.

Kata kunci : pelatihan, software catur, *Rybka & Chessbase*

SUMMARY

Community service activities are conducted on junior high school students, especially for students who are interested to the activities of Chess Extracurricular at SMP Al-Banna Denpasar. Community service activities are conducted in an effort to provide supplies and skills to the children of SMP Al-Banna Denpasar in the field of ICT (Information and Communication Technology), especially in learning Chess sports. This is achieved by regular training once a week. At the end of the training, participants can use Rybka 4 and Chessbase software in their chess learning activities, so they are more passionate and focused on learning chess. At the end of the teaching and learning activities of extracurricular chess, an evaluation of the results of the training has been conducted. This activity is expected to produce the output of children of SMP Al-Banna Denpasar who are able to use the application of Information Technology in learning Chess so that become skill provision for them in the future. Other outputs are publications in national journals and national seminars as a responsibility of the implementing team to deliver the results of activities to the wider community. The outputs can be a benchmark for other implementing teams and also as a form of accountability to the community.

Key words: training, chess software, *Rybka & Chessbase*

PENDAHULUAN

Software permainan dan *database* catur merupakan hasil karya yang terlahir dari inspirasi seseorang dan diwujudkan dalam bentuk nyata menjadi sebuah karya sistem informasi yang tertuang dalam bentuk program permainan catur, *database opening* catur dan lainnya. *Software* permainan dan *database* catur terdiri dari banyak rupa dan jenis dan mempunyai makna serta nilai tersendiri, misalnya *software* permainan catur yang dapat dimanfaatkan sebagai lawan bermain catur dan menguji kemampuan. Ada yang berupa *library database* permainan catur para pemain top dunia yang bermanfaat dalam mempelajari kelemahan maupun langkah brilian para pemain dunia. Selain itu terdapat *database opening*, variasi pertahanan, *ending* dan strategi pada *middle*. *Software* permainan dan *database* catur biasa digunakan sebagai alat yang sangat efisien dalam membentuk pemain-pemain baru yang berbakat, sehingga sangat membantu para pecatur pemula maupun pemain kaliber dunia.

SMP Al-Banna Denpasar melalui kegiatan ekstrakurikuler Catur memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dalam belajar olahraga catur. Beberapa *software* yang digunakan diantaranya *Rybka 4* dan *Chessbase* sehingga kegiatan ini menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Rybka 4 merupakan *software* permainan catur yang dapat dijalankan pada *personal computer* secara *offline* sehingga para peserta pelatihan dapat belajar sekaligus bermain catur secara mandiri dengan atau tanpa teman[2], sedangkan *Chessbase* adalah *software* berisi *database* permainan catur pemain dunia internasional yang terbukukan oleh FIDE dan berbagai jenis *opening*[3]. Dengan memanfaatkan kedua jenis *software* tersebut diharapkan para peserta pelatihan dapat meningkatkan kualitas permainannya, karena dapat merujuk dan mempelajari langkah-langkah

yang telah dilakukan oleh para pemain dunia sebelumnya. Sehingga mereka juga dapat lebih percaya diri dengan langkah-langkah yang mereka lakukan, karena ternyata terdapat juga di dalam *database* tersebut.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, maka permasalahan yang dihadapi oleh yayasan yang mengelola SMP Al-Banna Denpasar dalam memberikan pelatihan ekstrakurikuler Catur adalah:

1. Bagaimana menyampaikan informasi tentang pentingnya penggunaan produk sistem informasi dalam belajar catur agar lebih terarah dan memperoleh akselerasi kemampuan dalam bermain catur.
2. Bagaimana mempersiapkan program pelatihan pemanfaatan produk teknologi informasi kepada anak-anak siswa SMP Al-Banna peserta ekstra-kurikuler catur sesuai jadwal kegiatan yang terbatas.
3. Bagaimana melakukan pelatihan penggunaan *software* dan *database* catur secara efektif dan efisien sesuai jadwal kegiatan ekstrakurikuler catur di SMP Al-Banna Denpasar.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan, yaitu pelatihan pemanfaatan produk teknologi informasi dalam mempelajari catur sehingga peserta dapat lebih mudah dan variatif dalam memperoleh lawan tanding setelah belajar teori catur. Selain itu peserta memperoleh akselerasi yang baik dalam belajar permainan catur.

Pelatihan yang dilakukan:

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka dalam usulan pengabdian masyarakat ini, solusi yang dapat ditawarkan yaitu: pelatihan *Software* permainan dan *database* catur dengan memanfaatkan *Rybka 4* dan *Chessbase*.

Metode pelatihan yang digunakan agar dapat menyelesaikan permasalahan di atas adalah:

1. Diadakan penyuluhan tentang betapa pentingnya penggunaan produk sistem informasi dalam belajar catur agar peserta lebih terarah dan memperoleh akselerasi kemampuan dalam bermain catur.
2. Diadakan persiapan program pelatihan pemanfaatan produk sistem informasi kepada anak-anak siswa SMP Al-Banna peserta ekstrakurikuler catur sesuai jadwal kegiatan yang terbatas. Dengan pemanfaatan *Software* permainan catur maupun *database* catur akan diperoleh hasil yang lebih baik meskipun terdapat keterbatasan waktu dan jadwal kegiatan pelatihan.
3. Diadakan pelatihan pengoperasian *Software* catur *Rybka* dan *database* catur *Chessbase* dalam kegiatan ekstrakurikuler catur bagi siswa SMP Al-Banna, serta peralatan apa saja yang dibutuhkan.

Peserta selama pelatihan adalah siswa SMP Al Banna Denpasar yang berminat pada kegiatan ekstrakurikuler Catur yang diberi hak untuk mengikuti pelatihan ini. Total dari peserta yang akan mengikuti pelatihan adalah enam belas orang.

PEMBAHASAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka kami melihat ada sebuah potensi dari generasi muda dengan tingkatan pendidikan sekolah menengah atau sederajat. Namun permasalahannya adalah anak-anak yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler Catur di SMP Al Banna Denpasar ini belum mengenal produk sistem informasi yang sangat bermanfaat dalam belajar bermain catur. SMP Al Banna Denpasar menyediakan fasilitas kegiatan ekstrakurikuler Catur yang dapat digunakan sebagai media untuk melatih anak-anak siswa SMP ini agar mempunyai ketrampilan yang cukup dalam memanfaatkan produk sistem informasi

Catur dan dapat dijadikan sebagai modal di masa depan.

Berikut ini adalah uraian mengenai pelaksanaan kegiatan berdasarkan susunan acara kegiatan yang telah dibuat.

1. Pembukaan

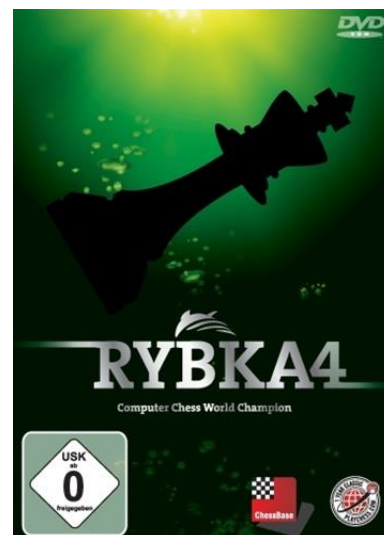
Pada tahap pembukaan dilakukan perkenalan dari personal dengan mitra dan dilakukan penyampaian rencana serta manfaat dari kegiatan yang dilakukan selama pelatihan.

2. Presentasi Awal

Pada tahap presentasi awal disampaikan mengenai apa itu *Software* permainan catur dan *database* catur

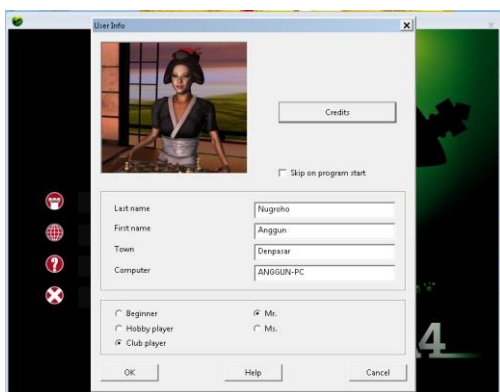
3. Pengenalan *Rybka* 4 dan *Chessbase*

Rybka 4 yang digunakan merupakan program aplikasi *Software* permainan catur yang didapat melalui *download* versi *trial* dan *database* catur yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini. Kedua software dapat dibeli dengan lisensi. Dengan menggunakan *Rybka* 4 kegiatan belajar catur menjadi lebih menyenangkan dan efisien untuk meningkatkan kualitas permainan[4]. Sedangkan *chessbase* sebagai *database* catur yang juga dapat didapatkan melalui *download* versi *trial*-nya, akan dapat digunakan untuk mempelajari permainan kelas dunia dari beberapa pemain top olahraga catur[5].



Gambar 1. *Software* permainan catur *Rybka* 4

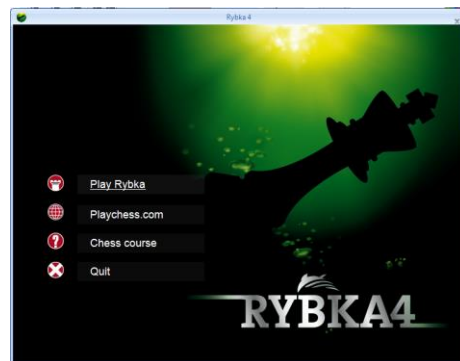
Setelah diperkenalkan dengan *Software* permainan dan *database* catur ini maka dilakukan pelatihan kepada para peserta dalam mengoperasikan *software Rybka 4*, dalam hal ini kami membatasi materi pelatihan hanya berkisar pada pengoperasian *Rybka 4* sebagai lawan tanding dalam bermain catur, *Rybka 4* sebagai bank data atau chess base sehingga kita dapat melihat permainan para pemain kelas dunia dari zaman dahulu hingga yang paling *update*. Berikut gambar *software* yang digunakan pada pelatihan.



Gambar 2. Tampilan awal *Rybka 4*

Mengingat peserta masih pada level pemula maka masih cukup memadai menggunakan *software Rybka 4* dan *ChessBase* versi *Trial*. Jika mereka sudah menjadi pemain catur profesional dapat membeli *software* tersebut dengan lisensi. Pada saat melakukan pelatihan juga diberikan beberapa topik tentang bermacam *Software* permainan catur dan *database* catur, karena pelatihan yang dilakukan lebih kepada pemanfaatan suatu produk teknologi informasi sambil menerangkan *tools* yang ada pada *Rybka 4*. Memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menggunakan *Software* permainan dan *database* catur sesuai dengan keinginan mereka, sehingga ketika pelatihan ini para peserta pelatihan tidak dituntut untuk membuat sesuatu yang membuat mereka merasa terbebani. Dengan metode seperti ini mereka merasa nyaman untuk berkreasi karena kebebasan berekspresi melalui *Software* permainan dan *database* catur yang disediakan.

Berikut gambar *Software* permainan dan *database* catur pada saat pelatihan.



Gambar 3. Menu awal *Rybka 4*

Gambar 3. menunjukkan menu awal dari *software Rybka 4*. Dari menu awal ini dapat dipilih *Play Rybka* untuk bermain catur secara *offline*, *Playchess.com* untuk bermain catur secara *online*, *Chess course* untuk belajar catur secara umum atau *Quit* untuk keluar.

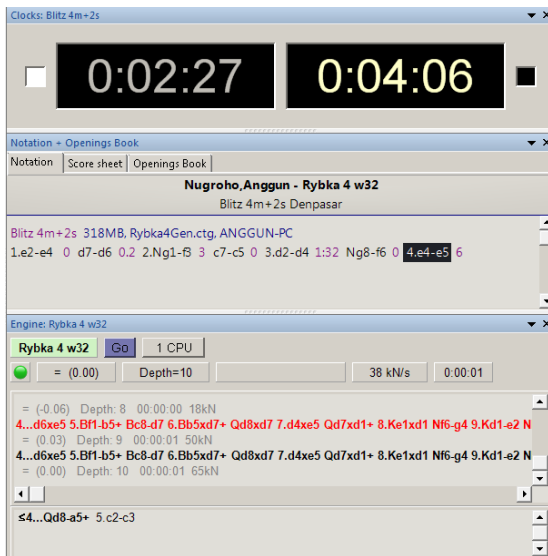


Gambar 4. Permainan baru pada *Rybka 4*

Untuk memulai langkah baru dapat dilakukan dengan men-klik pada buah catur yang dikehendaki lalu klik posisi tujuan, seperti tampak pada gambar 5.

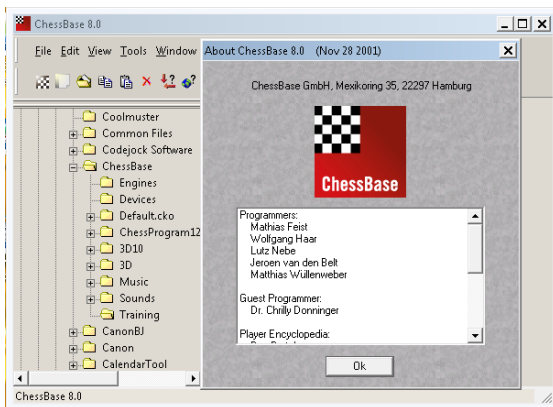


Gambar 5. Memulai langkah pada *Rybka*



Gambar 6. Sisa waktu pikir dan notasi langkah-langkah yang telah dilakukan

Sisa waktu pikir dan langkah-langkah yang telah dilakukan dapat dilihat pada sisi kanan tampilan *software* Rybka 4, seperti tampak pada gambar 6. Gambar 7 menu awal *ChessBase* 8.



Gambar 7. Tampilan awal *software* ChessBase 8.

4. Tanya jawab

Pada akhir pelatihan disediakan waktu Tanya jawab kepada para peserta pelatihan. Tanya jawab dilakukan sekitar manfaat dan cara pengoperasian *software* dan fungsi masing-masing *tools* dan yang terkait dengan materi pelatihan yang dilangsungkan.

5. Penutupan

Sesi terakhir diisi dengan pembuatan laporan kegiatan serta evaluasi dari

kegiatan pelatihan serta pengambilan gambar foto dokumentasi.

Pada gambar 8 tampak suasana peserta yang sedang belajar permainan catur setelah mempelajari *database* catur melalui *software* ChessBase 8. Pada saat yang lain mereka juga dapat bermain melawan PC dengan *software* permainan catur Rybka 4.



Gambar 8. Kegiatan belajar catur siswa Al-Banna Denpasar

SIMPULAN

Terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, diantaranya:

1. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini, memberikan informasi tentang manfaat *software* permainan catur dan *database* catur untuk meningkatkan minat belajar catur sekaligus akselerasi dalam belajar permainan catur.
2. Kegiatan pelatihan memberikan sebuah modal keterampilan kepada para peserta yang notabene adalah siswa dan calon atlet Catur yang sedang menempuh studi di SMP Al-Banna Denpasar.
3. Pengabdian ini hanya sebatas memberikan pelatihan penggunaan produk teknologi informasi yang banyak digunakan oleh atlet catur profesional di dunia dalam mengasah kemampuan & *skill* mereka. Dengan bekal pelatihan yang telah diberikan

diharapkan dapat menstimulasi para peserta untuk belajar lebih banyak lagi mengenai penggunaan teknologi informasi dalam belajar olahraga Catur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru Koordinator kegiatan ekstrakurikuler SMP Al-Banna Denpasar yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan dalam rangka pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua STMIK STIKOM Bali atas dukungan dan support yang diberikan. Terakhir ucapan terima kasih diberikan kepada staf P2M STMIK STIKOM Bali atas bimbingan dan petunjuk serta *support* yang telah diberikan sehingga kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar dan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kotov, Alexander & Nunn, John. 2003. Think Like A Grandmaster. Batsford; Algebraic Ed edition.
- Sharaswati, Aida. 2014. Taktik Dan Strategi Menang Bermain Catur. Yogyakarta : Pustaka Diantara.
- Buckley, Mark. 1999. Practical Chess Analysis – A Systematic Method For Analyzing. Davenport : Thinkers Press Inc. 3 rd edition.
- Tullius, http://rybkaforum.net/cgi-bin/rybkaforum/topic_show.pl?tid=22424, 25 April 2018, 22.08 WIB.
- Silver, Albert, <https://en.chessbase.com/post/dynamic-diagrams-your-new-chess-publishing-tool>, 25 April 2018, 22.05 WIB.
- Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat. Ristekdikti. 2018. Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Edisi XII.