

Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LICHESS TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN TAKTIK ATLET CATUR

Suci Melistia Putri, Marsofiyati, Eka Dewi Utari

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Negeri Jakarta

Email: suci.melistia.putri@mhs.unj.ac.id, marsofiyati@unj.ac.id, ekadewiutari@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Lichess* terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur. *Lichess* merupakan platform permainan catur dare yang menyediakan berbagai analisis fitur pelatihan seperti *taktik puzzle*, pertandingan otomatis, serta mode latihan berdasarkan tema. Subjek penelitian ini adalah para atlet catur remaja dari klub X yang aktif menggunakan aplikasi *Lichess* dalam proses pelatihan mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *eksperimen semu (quasi eksperimen)*, menggunakan pendekatan pretest dan posttest pada kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Lichess* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi tersebut. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan taktik catur sebelum dan sesudah perlakuan serta observasi aktivitas latihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan kemampuan taktik pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Lichess* secara rutin dan terarah mampu memperkuat pola berpikir taktis, mengambil keputusan cepat, dan bertanya dalam menyusun strategi permainan. Penelitian ini merekomendasikan integrasi platform digital seperti *Lichess* dalam program latihan atlet catur secara sistematis sebagai media pendukung pembelajaran taktik.

Kata Kunci : Aplikasi *Lichess*, kemampuan taktik, atlet catur, media digital, pelatihan catur

Abstract

This research aims to analyze the effect of using the Lichess application on improving the tactical abilities of chess athletes. Lichess is a dare chess game platform that provides various analytical training features such as puzzle tactics, automatic matches, as well as theme-based

Article History

Received: Mei 2025

Reviewed: Mei 2025

Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No 261

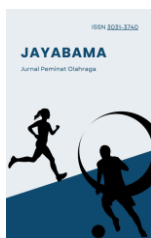
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Jayabama.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Jayabama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

training modes. The subjects of this research are teenage chess athletes from Club X who actively use the Lichess application in their training process. The method used in this research is quantitative with a quasi-experimental design, using a pretest and posttest approach in the experimental group that uses the Lichess application and the control group that does not use the application. Data was collected through chess tactical ability tests before and after treatment as well as observation of training activities. The results showed that there was a significant increase in tactical ability in the experimental group compared to the control group. This indicates that regular and targeted use of the Lichess application is able to strengthen tactical thinking patterns, make quick decisions, and ask questions in developing game strategies. This research recommends the systematic integration of digital platforms such as Lichess in chess athletes' training programs as a medium to support tactical learning.

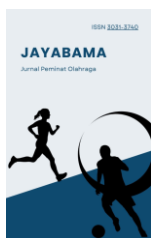
Keywords: *Lichess app, tactical skills, chess athletes, digital media, chess training*

PENDAHULUAN

Catur merupakan olahraga berpikir yang memerlukan konsentrasi tinggi, ketelitian, serta kemampuan taktik yang baik dalam setiap langkahnya. Dalam permainan catur, taktik menjadi elemen penting yang menentukan keberhasilan seorang atlet dalam memenangkan pertandingan. Kemampuan taktik tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan teori permainan, tetapi juga kepekaan dalam membaca posisi, mengenali pola serangan, dan merespons dengan langkah-langkah yang tepat dalam waktu singkat. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan taktik menjadi fokus utama dalam program latihan atlet catur, khususnya bagi pemain yang ingin mencapai prestasi tinggi di tingkat regional, nasional, maupun internasional.

Seiring perkembangan teknologi, metode pelatihan catur pun mengalami transformasi. Salah satu bentuk inovasi pelatihan adalah pemanfaatan aplikasi digital berbasis online yang menyediakan fitur interaktif, simulasi permainan, hingga pembelajaran taktik. Salah satu aplikasi populer di kalangan pecatur dunia adalah *Lichess*, sebuah platform gratis dan terbuka yang menyediakan beragam fitur seperti latihan taktik, permainan langsung, analisis otomatis, dan studi pembelajaran yang sangat membantu dalam pengembangan kemampuan bermain. Lichess memungkinkan atlet untuk berlatih secara mandiri, kompetitif, dan sistematis, serta memberikan pengalaman bermain melawan lawan dari berbagai level kemampuan.

Penggunaan aplikasi Lichess di kalangan atlet catur, termasuk pada level pelajar dan remaja, semakin meningkat. Aplikasi ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

bantu belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Fitur-fitur yang dirancang secara adaptif membuat atlet dapat melatih berbagai aspek permainan, termasuk pengambilan keputusan cepat, pengenalan pola, serta penguatan insting taktikal. Namun demikian, perlu dilakukan kajian lebih lanjut secara ilmiah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi Lichess memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur secara nyata.

Penelitian ini menjadi penting mengingat kebutuhan akan metode pelatihan yang efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan memahami pengaruh penggunaan aplikasi Lichess terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pelatihan berbasis teknologi, serta menjadi acuan bagi pelatih, pembina, maupun lembaga olahraga dalam mengoptimalkan potensi atlet melalui media digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjawab tantangan era modern dalam dunia olahraga catur, di mana adaptasi teknologi menjadi salah satu kunci keberhasilan pembinaan atlet berprestasi.

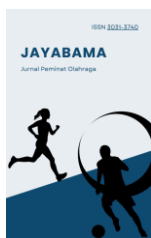
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Lichess* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan aplikasi *Lichess* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan aplikasi tersebut, tetapi tetap melakukan latihan konvensional seperti biasanya. Kedua kelompok akan diberi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan taktik mereka sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet catur tingkat pelajar yang tergabung dalam klub catur di kota X. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria bahwa subjek merupakan atlet catur aktif, memiliki pengalaman minimal satu tahun, dan memiliki akses terhadap perangkat digital yang mendukung penggunaan aplikasi *Lichess*. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 30 atlet, terdiri dari 15 atlet dalam kelompok eksperimen dan 15 atlet dalam kelompok kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan taktik catur yang disusun berdasarkan taktik-taktik dasar dan lanjutan dalam permainan catur, seperti skak mat dalam dua langkah, kombinasi umpan, pinning, fork, dan taktik pertahanan. Tes ini telah divalidasi oleh ahli catur dan ahli evaluasi pendidikan. Selain itu, aplikasi *Lichess* digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelompok eksperimen, khususnya fitur latihan taktik (*Tactics Trainer*) dan



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Puzzle Streak yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan taktis secara cepat.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa soal taktik catur dalam bentuk posisi papan yang harus diselesaikan oleh peserta dalam waktu tertentu. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t (*paired sample t-test* dan *independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan serta perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini juga memperhatikan validitas instrumen, reliabilitas, serta mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Semua prosedur pelaksanaan dilakukan secara terstandar dan terkontrol selama periode pelatihan selama empat minggu.

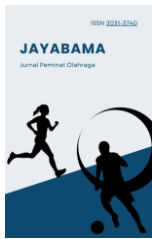
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai *pengaruh penggunaan aplikasi Lichess terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur* menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Lichess memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan keterampilan taktik para atlet, khususnya dalam hal pengambilan keputusan cepat, penguasaan pola-pola taktik dasar, serta peningkatan intensitas latihan individual yang fleksibel dan terarah.

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*), di mana kelompok eksperimen menggunakan aplikasi Lichess sebagai media latihan rutin selama periode waktu tertentu, sementara kelompok kontrol menjalani latihan konvensional tanpa bantuan aplikasi. Setelah masa intervensi selesai, kemampuan taktik kedua kelompok diukur menggunakan serangkaian soal taktik catur serta uji praktik pertandingan singkat.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok yang menggunakan aplikasi Lichess menunjukkan peningkatan skor taktik rata-rata yang lebih tinggi, baik dalam soal kombinasi skak-mat, fork, pin, maupun skema pembukaan dan pertahanan taktis. Hal ini dikaitkan dengan fitur interaktif dalam Lichess, seperti "Puzzles", "Tactics Trainer", dan "Analysis Board", yang memungkinkan atlet untuk mengulang dan mengevaluasi posisi secara instan, serta mendapatkan umpan balik langsung dari sistem berbasis AI.

Selain itu, atlet catur yang berlatih dengan Lichess cenderung lebih termotivasi dan memiliki durasi latihan yang lebih lama karena gamifikasi dan sistem level yang membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan. Beberapa atlet juga menyebutkan bahwa tersedianya lawan bermain dari berbagai tingkat kesulitan secara daring membantu mereka terbiasa menghadapi tekanan waktu dan variasi gaya bermain lawan.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Aplikasi Lichess efektif sebagai alat bantu modern untuk meningkatkan kemampuan taktik dalam permainan catur, khususnya bagi atlet remaja atau pelajar yang membutuhkan media latihan fleksibel, efisien, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, integrasi aplikasi catur digital seperti Lichess dalam program latihan resmi dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengoptimalkan prestasi atlet dalam aspek taktik permainan.

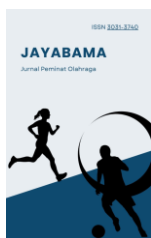
Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai cabang olahraga, termasuk catur. Aplikasi *Lichess*, sebagai salah satu platform catur daring terpopuler di dunia, menyediakan berbagai fitur yang tidak hanya memungkinkan pengguna bermain catur secara real-time, tetapi juga melatih kemampuan taktik, strategi, dan analisis permainan secara mandiri dan terstruktur. Dalam konteks atlet catur, kemampuan taktik merupakan salah satu elemen kunci yang membedakan antara pemain pemula dan pemain tingkat lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan aplikasi Lichess berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan taktik para atlet catur, khususnya di kalangan atlet muda atau pelajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Lichess secara rutin dan terarah berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan taktik. Hal ini terlihat dari meningkatnya skor latihan taktik (tactics trainer) yang disediakan dalam aplikasi tersebut. Fitur-fitur seperti puzzle harian, latihan berdasarkan tema (misalnya pin, fork, discovered attack), serta analisis otomatis setelah pertandingan, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Atlet yang terlibat dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan dalam kecepatan dan akurasi pengambilan keputusan dalam situasi taktis yang kompleks.

Selain itu, aplikasi Lichess memungkinkan pemain untuk mengakses ribuan puzzle taktik yang terus diperbarui serta bermain dengan lawan dari berbagai tingkatan. Ini menciptakan lingkungan kompetitif yang mendorong pemain untuk terus berkembang. Dengan adanya sistem peringkat dan evaluasi permainan otomatis (engine analysis), pemain dapat langsung mengetahui kesalahan taktis mereka dan memperbaikinya melalui latihan ulang atau pembelajaran mandiri. Keunggulan inilah yang menjadikan Lichess bukan sekadar platform bermain, tetapi juga sarana pelatihan taktik yang efektif.

Aspek penting lainnya yang dibahas adalah efisiensi waktu dan fleksibilitas. Atlet catur yang menggunakan Lichess dapat berlatih kapan saja dan di mana saja, sehingga waktu latihan menjadi lebih fleksibel dibandingkan metode konvensional. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembinaan atlet muda yang memiliki jadwal padat antara sekolah dan latihan. Lichess menyediakan solusi digital yang efisien, dengan tetap mempertahankan kualitas latihan.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa efektivitas penggunaan Lichess sangat tergantung pada kedisiplinan dan motivasi atlet itu sendiri. Tanpa pengawasan atau program latihan yang terstruktur, penggunaan aplikasi ini berisiko menjadi hanya aktivitas hiburan, bukan pembelajaran taktik yang serius. Oleh karena itu, disarankan agar pelatih catur



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

turut berperan dalam merancang program latihan berbasis Lichess dan memantau perkembangan atlet secara berkala.

Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Lichess terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur. Aplikasi ini menghadirkan metode pembelajaran modern yang mampu melengkapi sistem pelatihan konvensional, sekaligus meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar atlet. Integrasi antara teknologi dan pembinaan olahraga, seperti yang dihadirkan Lichess, menjadi salah satu solusi inovatif dalam mempersiapkan atlet yang unggul dan adaptif di era digital.

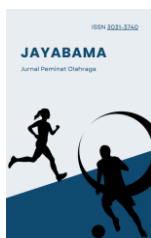
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Lichess memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan taktik atlet catur. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur interaktif seperti taktik puzzle, analisis pertandingan, dan latihan berbasis level yang terbukti mampu melatih ketajaman berpikir, konsentrasi, serta kecepatan pengambilan keputusan atlet. Dari analisis data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan performa taktik yang konsisten setelah periode latihan dengan Lichess, baik dalam hal akurasi langkah, pemahaman posisi, hingga penyelesaian strategi permainan. Penggunaan aplikasi ini juga memungkinkan atlet untuk belajar secara mandiri dengan feedback instan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan terarah.

Fitur leaderboard dan pertandingan online real-time turut mendorong motivasi kompetitif para atlet untuk terus mengembangkan kemampuan mereka. Selain itu, kemudahan akses dan kenyamanan waktu membuat aplikasi ini menjadi alat bantu latihan yang efektif di luar jadwal latihan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital seperti Lichess dapat menjadi bagian penting dalam pengembangan kompetensi taktis dalam olahraga catur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis aplikasi seperti Lichess sangat relevan dan bermanfaat untuk mendukung peningkatan keterampilan taktik atlet catur, baik dalam konteks pelatihan prestasi maupun pembelajaran individu yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aemy, N., & Al-Husaini, M. (2023). *CHESTEGA: Steganografi Menggunakan Standar PGN dalam Permainan Catur Berbasis Web*. J. Sist. dan Teknol. Inf., 11(3), 515.
- Aisah, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Catur Belajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar.
- Anshory, B. (2015). *Pengaruh Modul "Utak-Atik Taktik Catur" terhadap Pemahaman Taktik Catur pada Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Catur Universitas Negeri Yogyakarta*. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025

ISSN 3031-3740, Prefix DOI : 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- Chess.com. (2025). *Catur di Era Digital: Bagaimana Teknologi Mengubah Permainan*
- Chowdhary, S., Iacopini, I., & Battiston, F. (2022). *Quantifying Human Performance in Chess*. arXiv preprint arXiv:2207.07780
- Cláudio, A., & Brígida, S. (2022). *Functional Analysis of the Lichess Website and the Feasibility for Blended Learning*
- Darmanto, H. (2021). *Berlatih Taktik Catur dengan Bantuan Teknologi*. Satu Harapan
- David, E., Netanyahu, N. S., & Wolf, L. (2017). *DeepChess: End-to-End Deep Neural Network for Automatic Learning in Chess*. arXiv preprint arXiv:1711.09667.
- Farooq, M. S. (2017). *Interactive Technology and Smart Education Article Title Page*. Interact. Technol. Smart Educ., 15(1)
- Gunasinghe, A., Hamid, J. A., Khatibi, A., & Azam, S. M. F. (2020). *The Adequacy of UTAUT-3 in Interpreting Academician's Adoption to E-Learning in Higher Education Environments*. Interact. Technol. Smart Educ., 17(1), 86–106.
- Hanief, Y. N., Supriatna, & Royana, I. F. (2022). *Development of an Interactive PowerPoint for Training Early Age Athletes in Chess Openings*. KnE Social Sciences, 7(19), 675–690
- ITS News. (2020). *Mengulik Kompetisi Catur Online Virtual Sportainment ITS*.
- Lichess.org. (n.d.). *About lichess.org*
- Nainggolan, T., Sudarto, & Ginting, T. W. (2024). *Analisis Persepsi Penggunaan Terhadap Aplikasi Lichess Dengan Model UTAUT 3*. Jurnal SIFO Mikroskil, 25(2).
- Omori, M., & Tadepalli, P. (2024). *Chess Rating Estimation from Moves and Clock Times Using a CNN-LSTM*. arXiv preprint arXiv:2409.11506
- Prajatama, A., Rusli, M., & Deriani, N. W. (2020). *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Strategi Permainan Catur*. Jurnal Sistem dan Informatika (JSI).
- Sanjaya, R., Wang, J., & Yang, Y. (2021). *Measuring the Non-Transitivity in Chess*. arXiv preprint arXiv:2110.11737
- STIKOM Bali. (2020). *Penggunaan Teknologi Informasi Untuk Mempelajari Permainan Catur di SMP Al-Banna Kota Denpasar*. WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer.
- Wired. (2020). *8 Great Chess Apps for Beginners and Grand Masters*
- Wired. (2021). *How to Learn Chess Online—and Sharpen Your Game*