

LAPORAN PKM BERBASIS HASIL PENELITIAN



Judul:

PELATIHAN DAN IMPLEMENTASI MODEL LATIHAN BERBASIS “GAME EXPERIENCE LEARNING” UNTUK PENINGKATAN KUALITAS SKILL DAN KARAKTER PEMAIN SEPAKBOLA USIA MUDA

Diusulkan Oleh

Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd./NIP. 19761212 200812 1 001
Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or./NIP. 19840521 200812 1 001
Fatkurahman Arjuna, S.Or., M.Or./NIP. 19830313 201012 1 005
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd./NIP. 19740317 200812 1 003
Dian Sri Mariati/NIM. 19603141019
Inneke Cahya Putri/NIM. 19603144003
Nurahmi Widyowati/NIM. 19603144006
Veri Bagus Istiawan/NIM. 19603144019
Tisar Ibnu Mansyar/NIM. 20603141004
M. Irvan Athif Pangerang/NIM. 20603141014
Rangga Jati/NIM. 20603141028
Dimas Fachri Rafsanjani/NIM. 20603144006

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PKM BERBASIS HASIL PENELITIAN UNIVERSITAS (LPPM)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

1. Judul : Pelatihan dan Implementasi Model Latihan Berbasis “Game Experience Learning” untuk Peningkatan Kualitas Skill dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda
2. Ketua Pelaksana :
 - a. Nama Lengkap dengan Gelar : Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.
 - b. N I P : 19761212 200812 1 001
 - c. Pangkat / Golongan : III/d, Penata Tingkat I
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Fakultas / Jurusan : Fakultas Ilmu Keolahragaan / Ilmu Keolahragaan - S1
 - f. Bidang Keahlian :
 - g. Alamat Rumah : Perum Griya Gejawuh Indah Blok M/122, Balecatur, Gamping, Sleman, Yogyakarta
 - h. No. Telp. Rumah/ HP : +6281325688359
3. Personalia :
 - a. Jumlah Anggota Pelaksana: 3 orang
 - b. Jumlah Pembantu Pelaksana : 3 orang
 - c. Jumlah Mahasiswa : 8 orang
4. Jangka Waktu Penelitian : 5.47 bulan
5. Bentuk Kegiatan : PELATIHAN
6. Sifat Kegiatan : Praktik dan Pendampingan
7. Anggaran Biaya yang Diusulkan :
 - a. Sumber dari DIPA UNY 2022 - UNIV : Rp. 10.000.000,00
 - b. Sumber Lain (.....) : Rp 10.000.000,00Jumlah : Rp. 20.000.000,00



Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd.,M.T.
NIP 19600529 198403 1 003

Yogyakarta, 13 Oktober 2022
Ketua Pelaksana



Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.
NIP 197612122008121001

Training and Implementation of “*Game Experience Learning*” Based Training Models to Improve the Skill and Character Quality of Young Soccer Players

skills of the players are not optimal, coupled with a lot of negative behavior in coaching interactions, football competition is a big problem that must be immediately resolved so that the dream of seeing the Indonesian football team able to compete in international *events* can be achieved. National problems are the result of problems at the provincial and district levels. Problems at the senior age as a result of coaching at the junior level or at a young age are not optimal. Preliminary studies conducted by the service team show that the quality of the *skills* and character of the football players in Sleman district requires efforts to improve and change for the better. Changes in the quality of athletes are strongly influenced by the training program developed by the coach, but in reality the competence of the coach regarding efforts to develop sportsmanship is still not optimal. Competence of trainers based on educational qualifications required development. The big problem of football coaching at the SSB level cannot be separated from the quality of human resources (HR) of coaches and administrators who are not yet optimal in terms of organizational governance abilities.

The solution that can be done is to update the training process with exercises that are scientifically proven to be appropriate, effective, efficient, and in accordance with Indonesian cultural conditions. The service team proposes an activity or program to implement a “*GEL*” based training model (*Games Experience Learning*)” for students or young athletes who practice at SSB throughout Sleman Regency. The exercise model proposed to be implemented is the result or product of the service team's dissertation research. The management's HR quality problem will be solved by training on SSB governance with a quality-based management approach. PKM is in the form of training and education for trainers, SSB administrators in Sleman Regency. The target number of participants is 35 personnel. The service team with their respective expertise will manage time, and plan activities in 4 training days and 3-5 months of mentoring so that trainers and administrators are able to optimally implement the *GEL* -based training model so that changes in *skills* and character can be realized.

Mastery of the material for the 36 designed games is the goal of PKM. After the implementation of improving the quality of *skills* and character of SSB students in Sleman Regency, it is expected to be achieved. The success of this PKM (Community Service) activity target will be evaluated objectively. The measuring instrument which is a product of dissertation research is a *skill test* or technical skill in playing football and an observation sheet for *respect*, *teamwork*, and discipline characters for SSB students. The outputs targeted by the service team are articles in Sinta accredited national journals, publications in print media, videos on YouTube channels, and textbooks published by UNY Press. PKM is planned in several stages, namely: the service team identifies, coordinates with partners to obtain initial data on qualifications, profiles of trainers, SSB administrators in Sleman Regency. The design

of training and education activities is coordinated with the relevant parties so that the planning, implementation, and evaluation of activities can be in accordance with the targets set. Materials, materials, media, space, supporting infrastructure will be prepared including measuring tools to obtain valid data related to activity targets. Coordination, information with prospective participants regarding the rules, administrative requirements, implementation, until the conditions are declared eligible or competent are carried out so that the expected targets can be achieved. The service team is committed to completing the outcomes that we have promised on time, namely articles in **accredited national journals, IA manuscripts, and textbooks.**

Keywords: football, training, practice, *games* , skills, character

Kata Pengantar

Puji syukur pengabdian panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah diberikan dan dilimpahkan-Nya, sehingga kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) dengan judul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi SIMAKSSB.” ini dapat terlaksana dengan lancar dan sebaik-baiknya. Pada kesempatan ini penulis menyadari bahwa terselesaikannya kegiatan PPM ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pengabdian menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang terhormat kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan beserta jajarannya yang telah memberikan banyak pengarahan, bantuan dan perijinan dalam pelaksanaan kegiatan PPM ini.
2. Bapak-bapak Pengurus, Pembina, Pelatih Sepabola khusus untuk yang menangani atlet usia muda yang telah dengan kerelaan hati bersedia memberikan bantuan dan menjadi peserta dalam kegiatan PPM ini.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan yang terlibat dan membantu atas terlaksananya program kegiatan PPM ini.

Semoga amal dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini mendapatkan balasan dan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga kegiatan PPM ini dapat memberikan banyak manfaat bagi siapa saja yang. Amin.

Ketua Tim Pengabdian

Dr. Sulistiyono, M.Pd.
NIP 197612122008121001

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Landasan Teori	6
C. Identifikasi dan Perumusan Masalah	10
1. Identifikasi Masalah	
2. Perumusan Masalah	
D. Tujuan Kegiatan PPM	11
E. Manfaat Kegiatan PPM	11
BAB II. METODE KEGIATAN PPM	12
A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM	12
B. Metode Pendekatan PPM	12
C. Langkah-Langkah Kegiatan PPM	14
BAB III. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM	17
B. Pembahasan Hasil PPM	20
C. Evaluasi Kegiatan	20
D. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan	22
BAB IV PENUTUP	24
A. Simpulan	24
B. Saran-Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26
DAFTAR LAMPIRAN	27

DAFTAR LAMPIRAN

1. Perjanjian Kontrak	27
2. Berita Acara Seminar Proposal	29
3. Daftar Peserta Seminar Proposal.....	30
4. Daftar Hadir Kegiatan	31
5. Dokumentasi Kegiatan	39
6. Berita Acara Seminar Hasil Pengabdian.....	44
7. Daftar Peserta Seminar Hasil Pengabdian	46
8. Materi Teori PPM	48
9. Laporan Keuangan kegiatan	64

Abstrak

Skill para pemain belum optimal ditambah dengan banyak perilaku negatif dalam interaksi pembinaan, kompetisi sepakbola merupakan masalah besar yang harus segera dicarikan solusinya agar cita-cita melihat timnas sepakbola Indonesia mampu bersaing di *event* internasional dapat dicapai. Masalah nasional merupakan akibat dari masalah di tingkat provinsi, dan kabupaten. Masalah di usia senior akibat dari pembinaan di jenjang junior atau usia muda tidak optimal. Studi pendahuluan yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa kualitas *skill* dan karakter para pemain sepakbola di kabupaten Sleman membutuhkan upaya peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan kualitas atlet sangat dipengaruhi oleh program latihan yang dikembangkan pelatih, namun dalam kenyataannya kompetensi pelatih terkait upaya mengembangkan karakter sportif masih belum optimal. Kompetensi pelatih berdasarkan kualifikasi pendidikan diperlukan pengembangan. Permasalahan besar pembinaan sepakbola pada jenjang SSB tidak dapat dipisahkan dari kualitas sumber daya manusia (SDM) pelatih dan pengurusnya yang belum optimal dalam hal kemampuan tata kelola organisasi.

Solusi yang dapat dilakukan adalah memperbaiki proses latihan dengan latihan yang secara ilmiah terbukti tepat, efektif, efisien, dan sesuai kondisi budaya Indonesia. Tim pengabdian mengusulkan kegiatan atau program implementasi model latihan berbasis “*GEL (Games Experience Learning)*” pada siswa atau atlet usia muda yang berlatih di SSB Se-Kabupaten Sleman. Model latihan yang diusulkan untuk diimplementasikan merupakan hasil atau produk penelitian disertasi tim pengabdian. Masalah kualitas SDM pengurus akan diselesaikan dengan pelatihan tata kelola SSB dengan pendekatan manajemen berbasis mutu. PKM berupa pelatihan dan pendidikan pada para pelatih, pengurus SSB di Kabupaten Sleman. Target peserta berjumlah 35 personil. Tim pengabdian dengan keahlian masing-masing akan mengatur waktu, dan merencanakan kegiatan dalam 4 hari pelatihan dan 3-5 bulan pendampingan agar para pelatih dan pengurus mampu mengimplementasikan model latihan berbasis *GEL* dengan optimal sehingga perubahan *skill* dan karakter dapat terealisasi.

Penguasaan materi terhadap 36 permainan yang didisain merupakan tujuan dari PKM. Pasca implementasi peningkatan kualitas *skill* dan karakter siswa SSB di Kabupaten Sleman diharapkan dapat tercapai. Keberhasilan target kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini akan dievaluasi secara objektif. Alat ukur yang merupakan produk penelitian disertasi yaitu test *skill* atau keterampilan teknik bermain sepakbola dan lembar pengamatan karakter *respect*, *teamwork*, dan disiplin pada siswa SSB. Luaran yang menjadi target tim pengabdian yaitu artikel pada jurnal nasional terakreditasi sinta, publikasi di media cetak, video

pada chanel youtube, dan buku ajar diterbitkan oleh UNY Press. PKM direncanakan dengan beberapa tahapan yaitu: tim pengabdian melakukan identifikasi, koordinasi dengan mitra agar memperoleh data awal tentang kualifikasi, profil pelatih, pengurus SSB di Kabupaten Sleman. Disain kegiatan pelatihan dan pendidikan dikoordinasikan dengan pihak-pihak yang terkait agar perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan dapat sesuai target yang ditetapkan. Bahan-bahan, materi, media, ruang, sarana prasarana pendukung akan disiapkan termasuk alat ukur untuk memperoleh data yang valid terkait target kegiatan. Koordinasi, informasi dengan para calon peserta tentang tata tertib, syarat administrasi, pelaksanaan, sampai dengan syarat dinyatakan layak atau telah berkompeten dilakukan agar target yang diharapkan dapat tercapai. Tim pengabdian berkomitmen untuk menyelesaikan luaran yang telah kami janjikan tepat pada waktunya yaitu artikel pada **jurnal nasional terakreditasi, naskah IA, dan buku ajar.**

Kata kunci: sepakbola, pelatihan, latihan, games, skill, karakter

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang paling populer di Indonesia. Driyono (2018) menyatakan hampir 50% penduduk Indonesia menyaksikan pertandingan final kejuaraan sepak bola AFF U-16, hal tersebut dibuktikan dengan *rating* TV (11.2) dan *share* (46.1), [1]. Kepopuleran cabang sepak bola belum selaras dengan prestasi yang dicapai tim nasional (timnas) sepak bola Indonesia dari jenjang junior sampai senior. Prestasi timnas sepak bola dalam lima belas tahun terakhir selengkapanya sejak tahun 2004-2021 dapat dibaca pada tabel 1.

Tabel 1. Prestasi Tim Nasional Sepak bola PSSI Senior Tahun 2010 -2021 di Kompetisi antar Negara Regional Asia Tenggara-Dunia

Tahun	SEA Games	Piala Tiger/AFF Suzuki Cup	Pra Piala Asia	Piala Asia	Pra Piala Dunia	Piala Dunia
2010		Runner-up	Tidak Lolos			Tidak Lolos
2011	(Runner-up)				Tidak lolos (peringkat 4 grup)	
2012		Penyisihan Grup				
2013	(Runner-up)					
2014		Penyisihan Grup	Tidak Lolos			Tidak Lolos
2015	Gagal		Disangsi FIFA	Disangsi FIFA	Disangsi FIFA	Disangsi FIFA
2016		Runner Up				
2017	Juara 3					
2018		Gagal Penyisihan Grup	Sangsi FIFA	Sangsi FIFA	Sangsi FIFA	Sangsi FIFA
2019	Runner Up					

2021		Runner Up				
------	--	-----------	--	--	--	--

Sumber: dokumentasi Tim Pengabdian

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa PSSI (Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia) harus melakukan berbagai upaya agar prestasi tim nasional diberbagai jenjang kompetisi dari mulai tingkat Asia Tenggara sampai tingkat Dunia, dari jenjang junior maupun senior dapat mencapai prestasi yang optimal. Prestasi menjadi juara pada event *Sea-Games* pernah dicapai oleh timnas senior pada tahun 1987 dan 1991 selebihnya gagal meraih medali emas, sedangkan pada event sepak bola Piala AFF timnas sepak bola senior Indonesia belum pernah meraih gelar juara. Prestasi seorang atlet atau tim sepakbola yang belum optimal dapat dipastikan disebabkan oleh komponen *skill* para pemain yang belum optimal dan beberapa komponen pendukung yang harus di sempurnakan.

Masalah prestasi sepakbola Indonesia di tingkat Internasional semakin diperparah dengan perilaku pemain sepakbola liga atau kompetisi sepakbola nasional. Pertandingan antara PS. PS Sleman melawan PS. PSIS Semarang dilakukan dengan melanggar etika sportifitas dalam olahraga [2]. Sepak bola adalah permainan *body contact* yang menyebabkan pemain sering cedera, tetapi yang mengkhawatirkan adalah cedera pemain terjadi akibat sikap **kesengajaan** mencederai lawan. Perilaku kekerasan dalam kompetisi sepak bola di Indonesia misalnya pemain Arema FC dihukum denda 50 juta Rupiah karena memperoleh lima kartu kuning dalam satu pertandingan melawan Bhayangkara FC, [3]. Sikap pemain dalam memprotes keputusan wasit dengan cara yang berlebihan, kasar, bahkan mencederai wasit. Pemain asal klub Persebaya, Moch Irfan Febrianto dihukum tidak boleh bermain empat kali karena memprotes dan mendorong wasit dengan kasar, [4].

Berikut beberapa contoh sikap buruk para pemain sepak bola: Titus Bonai (timnas/Persipura) memiliki kebiasaan minum minuman keras, Zaenal Arif (timnas) melakukan tindakan indisipliner menggunakan waktu istirahatnya untuk bersenang-senang di diskotik, Ferdinand Sinaga setelah pertandingan mengajak berkelahi supporter yang melakukan intimidasi terhadap dirinya, [5], dan Sadil Ramdani diperkarakan dikepolisian karena dugaan penganiayaan, [6]. Masalah perilaku buruk yang dilakukan para pemain sepak bola menjadi permasalahan yang harus ditemukan solusinya. Olahraga yang menurut beberapa ahli adalah aktifitas yang mampu untuk digunakan untuk mengembangkan karakter positif tetapi kenyataannya sebaliknya,[7].

Kualitas pemain pada saat bertanding, perilaku dan karakter diusia dewasa merupakan hasil proses pelatihan dan pembinaan yang dilakukan sejak anak-anak, remaja dan sampai usia dewasa atau senior. Pembinaan pemain muda berjenjang, terprogram, terus-menerus sejak usia 7-19 tahun melalui klub sepak bola usia

muda, akademi, **sekolah sepakbola (SSB)** merupakan pola pembinaan yang saat ini dilakukan oleh PSSI. SSB merupakan lembaga dibawah PSSI yang bertugas memberikan layanan latihan dan pembinaan pada siswa usia 6-15 tahun agar mampu menjadi **calon pemain sepak bola professional**. Jumlah SSB di Indonesia sebagai layanan pendidikan non-formal belum diketahui. Setiap kabupaten di Indonesia dipredikasi memiliki SSB sejumlah 10-15 SSB. Siswa SSB dinyatakan **lulus** pada usia 15 tahun, selanjutnya pemain yang memiliki bakat dan motivasi dapat melanjutkan karier dengan berlatih pada akademi sepak bola atau klub-klub sepak bola remaja untuk dibina sampai dengan usia 19 tahun.

Profil permasalahan sepakbola nasional merupakan akibat atau puncak dari permasalahan atau hambatan-hambatan pembinaan olahraga sepakbola yang yang terjadi di tingkat Kabupaten, demikian pula yang terjadi di wilayah kabupaten Sleman. Akar masalah pembinaan sepakbola di tingkat senior secara logis diakibatkan proses pembinaan di jenjang usia muda atau ketika masih berada di tingkat SSB belum optimal. **Proses pembinaan** pemain sepakbola di wilayah Kabupaten Sleman dan di Indonesia secara umum belum berjalan dengan baik. Tata kelola **kualitas pengelolaan** SSB masih lemah, kualitas kompetisi antar SSB yang belum baik, disain kurikulum, **kualitas pelatih**, kualitas proses pelatihan, kualitas sarana-prasarana dan kendala-kendala serius yang harus diselesaikan. *Performance* atau kinerja atlet pada suatu kompetisi menjadi tujuan utama pelatihan dan menjadi dasar evaluasi proses pembinaan.

Hasil penelitian Fathan Nurcahyo, Aris fajar Pambudi menyatakan perilaku pelatih dalam mengajarkan perilaku atau sikap sportif pada pemain sepakbola usia muda di Kabupaten Sleman dalam kategori kurang, [8]. Hasil penelitian Sulistiyono (2015) tentang pemetaan kualitas pengelolaan SSB di Kabupaten Sleman dapat menjadi gambaran umum kualitas pengelolaan SSB di Indonesia dengan hasil sebagai berikut: 1) skor rata-rata pengelolaan SSB di wilayah Kabupaten Sleman adalah 62% dari skor maksimal 100%, 2) pengelolaan bidang penilaian memiliki rata-rata persentase yang paling rendah sebesar 38% dari skor maksimal 100%, 3) kualitas pengelolaan proses latihan memiliki skor 62%. Pengelolaan SSB di Kabupaten Sleman secara umum masih sangat perlu diperbaiki terutama pada bidang kurikulum, proses latihan, evaluasi atau penilaian. Pendidikan formal para pelatih sepak bola usia muda dan dini (pelatih SSB) di Sleman dari 15 Sampel yang diperoleh survei delapan (8) orang lulus sekolah menengah atas dan sisanya tujuh (7) orang sarjana (S1), [9]. Pendidikan formal mempengaruhi wawasan, pola pikir, dan berbagai keterampilan dalam menangani atau menghadapi masalah dalam interaksi sosial dalam pelatihan.



Gambar 1. Komponen Pendukung Proses Latihan yang Berpengaruh pada *Performance Atlet*

Kualitas, kompetensi pelatih, filosofi pelatihan, kepemimpinan, model latihan yang diterapkan oleh pelatih memberikan pengaruh sangat kuat terhadap perkembangan *skill* dan perilaku seorang atlet, [10]. Pelatih sepakbola yang memandu para calon pemain sepakbola pada SSB di Kabupaten Sleman, dan Indonesia umumnya harus dilakukan perubahan. Para pelatih sepakbola di Kabupaten Sleman selama ini sebagian besar **masih berorientasi kemenangan adalah segalanya** dalam memimpin atau melatih tim SSB harus dirubah. Merubah pola pikir para pelatih, implementasi filosofi kepelatihan yang tepat pada atlet usia muda, dan impmentasi model latihan yang tepat bukan permasalahan yang mudah. Pelatih **membutuhkan upgrade** kemampuan dalam implementasi model latihan yang inovatif, efektif, efisien, menyenangkan para pemain, dan pendekatan ilmiah yang mampu mendisain program latihan dengan tujuan latihan yaitu *skill* dan sikap, karakter atlet secara terintegrasi. Iklim latihan pada sekolah sepakbola juga membutuhkan tata kelola, manajemen yang visi, misi dan tata organisasi yang baik dalam upaya peningkatan kualitas *skill* dan perilaku, karakter para atlet usia muda.

SSB sebagai lembaga yang bertugas memberikan dasar-dasar keterampilan membutuhkan perhatian khusus agar *skill* dan perilaku pemain usia muda dapat berkembang optimal pada masanya. Berikut SSB yang secara formal telah terdaftar di Ikatan SSB Se-Kabupaten Sleman:

Tabel 2. Daftar Sekolah Sepakbola di Wilayah Kab. Sleman DIY

No	Nama Sekolah Sepakbola	No Register
1	ABBA Junior	102052001
2	AMS Sayegan	102052002
3	BADAI MOYUDAN	102052003
4	MINOMARTANI	102052004
5	Pesat Tempel	102052005
6	Real Madrid Foundation UNY	102052006
7	Satria Pandawa	102052007
8	SATRIO UTOMO	102052008
9	GELORA MUDA	102052009
10	BSA TAMA	102052010
11	ELANG MUDA UNITED	102052011
12	MATRA	102052012
13	NOKID	102052013
14	SEYEGAN UNITED	102052014
15	KALASAN	102052015
16	BPJ	102052016
17	KKK Klajoran	102052017
18	AMTRI	102052018
19	BPM	102052019
20	Sinar Muda	102052020
21	TMS Sendangadi	102052021
22	BANGUNKERTO	102052022
23	TMC	102052023
24	Satria Sembada	102052024
25	Balakosa	102052025
26	Persada	102052026

Sumber: PSSI Sleman

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi DIY dengan jumlah SSB yang terdaftar di PSSI Sleman berjumlah 23 SSB. Jumlah pelatih SSB dengan berbagai latar belakang pendidikan, sosial, ekonomi berjumlah 115 Pelatih. Seluruh SSB di Kabupaten Sleman memiliki atlet usia muda berjumlah antara 2500-3000 siswa/calon pemain sepakbola dengan rentang usia 8-15 tahun. Askab PSSI Sleman bertanggung jawab melakukan pembinaan atau pelatihan pada para pelatih yang kompetensinya masih terbatas, namun karena keterbatasan dana, dan sumberdaya belum mampu dilakukan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Kemendikbud **diharapkan mampu menstimulasi para pelatih untuk belajar model latihan yang modern dan ilmiah** agar *skill* dan karakter para pemain dapat tumbuh dan berkembang dengan

optimal. Perubahan filosofi kepelatihan ke arah yang lebih modern, implementasi program latihan yang tepat berbasis “*GEL*” untuk pemain usia muda, dan **tata kelola manajemen SSB** yang lebih akuntabel merupakan rencana kegiatan PKM ini.

Teknologi kepelatihan olahraga berkembang dengan pesat dan dalam PKM yang diusulkan tim pengabdian akan **fokus peningkatan kompetensi pelatih** untuk pelayanan latihan sepakbola pada pemain usia 7-15 tahun. Penanganan pada atlet usia muda memiliki karakteristik yang berbeda dengan atlet senior, dengan demikian pelatih harus adaptasi dengan berbagai kondisi psikologis, sosiologis, dan tumbuh dan kembang anak-anak sampai dengan remaja, [11]. Beban latihan yang tepat, penanganan ketika berkompetisi, hubungan dengan orang tua atlet menjadi pembeda pelatih usia muda agar tujuan latihan sesuai dengan konsep *long term athlete development* dapat tercapai dimana salah satu yang diharapkan pada atlet usia muda tidak hanya berpikir kemenangan tetapi juga memperhatikan perkembangan perilaku, karakter, [12].

B. Kajian Teori

PSSI dan seluruh *stakeholdernya* seperti Asosiasi Provinsi, Asosiasi Kabupaten, klub, Akademi, Sekolah Sepak bola, dan seluruh organisasi yang terlibat dalam pembinaan cabang olahraga sepak bola bertanggung jawab terhadap permasalahan yang terjadi yaitu prestasi dan perilaku negatif atlet. Para pelaku pembinaan calon pesepakbola masa depan (komunitas pelatih) di Kabupaten Sleman menyampaikan kendala-kendala, permasalahan kepelatihan pada tim pengabdian pada sesi observasi di lapangan. Pembinaan dan pengembangan keterampilan dan karakter menjadi tugas dan kewajiban seluruh **pengurus, pelatih**, orang tua atlet, atlet khususnya pada sekolah sepak bola. Tim pengabdian sangat tertarik untuk memberikan kontribusi kepada pembinaan dan pembangunan olahraga sepakbola melalui **peningkatan kualitas para pelatih sepak bola** usia muda dengan **mensosialisasikan, memberikan pelatihan, dan pendampingan implementasi** model latihan berbasis “*GEL*” yang berhasil dikembangkan melalui **penelitian tugas akhir disertasi. Sosialisasi, memberikan pelatihan, dan pendampingan implementasi** kepada para pelatih SSB di Kabupaten Sleman menjadi tujuan utama kegiatan PKM ini. Implementasi model latihan diharapkan efektif dan

tepat untuk mengembangkan, meningkatkan keterampilan dan karakter siswa SSB.

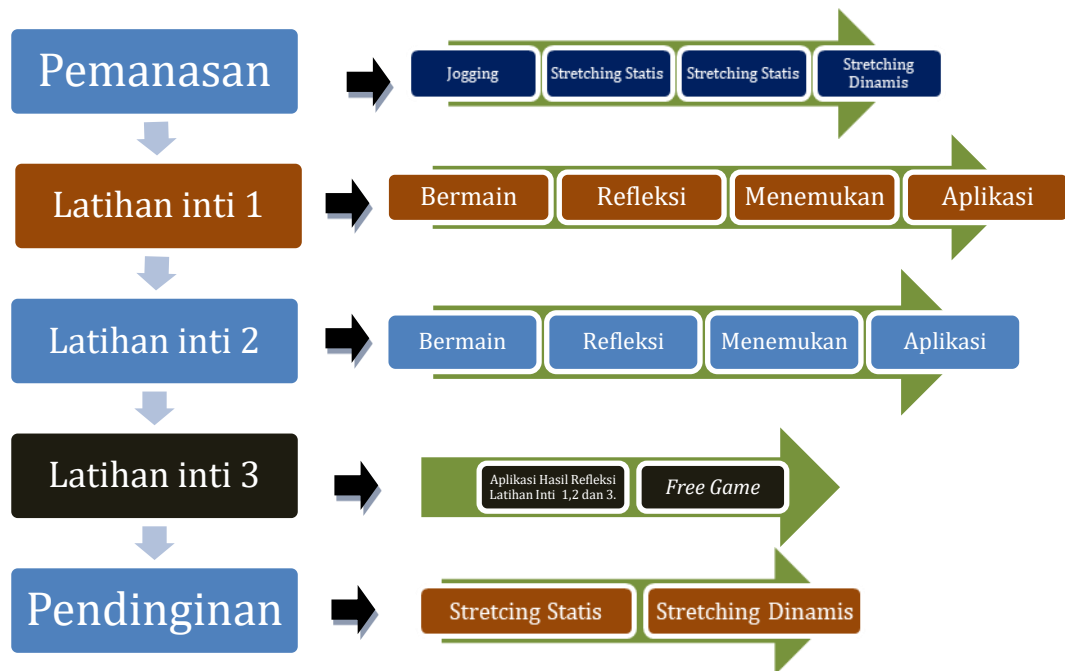
Model latihan merupakan sesuatu yang terus-menerus mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan, persaingan yang semakin ketat. Model latihan yang memiliki beberapa perbedaan dengan model latihan yang saat ini umum dilakukan para praktisi sepak bola. Model latihan berbasis *games experience learning* dikembangkan dengan tujuan atau harapan utama yaitu pemain yang berlatih di SSB tidak hanya mengalami peningkatan kualitas keterampilan teknik tetapi mengalami peningkatan yang progresif keterampilan teknik dan sikap, perilaku, karakter pemain.



Gambar 1. 2 Diskripsi Perbedaan Model Latihan Konvensional dan Model Latihan *Games Experience Learning*

Proses berlatih dengan model *games experience learning* mengharuskan pelatih mampu mengambil keputusan yang tepat untuk menetapkan fase refleksi sesuai momentum kejadian pada saat permainan berlangsung. Kejadian gagal atau sukses dalam situasi bermain harus dijadikan refleksi sehingga mampu mengirim pesan *moral feelling* pada atlet atau pemain. Fase refleksi juga dijadikan interaksi antara pelatih dengan pemain untuk menunjukkan konsep modeling atau konsep

meniru menurut teori belajar sosial. Fase refleksi dalam konteks teori latihan juga berarti waktu untuk mengembalikan tubuh pada kondisi semula (*recovery*).



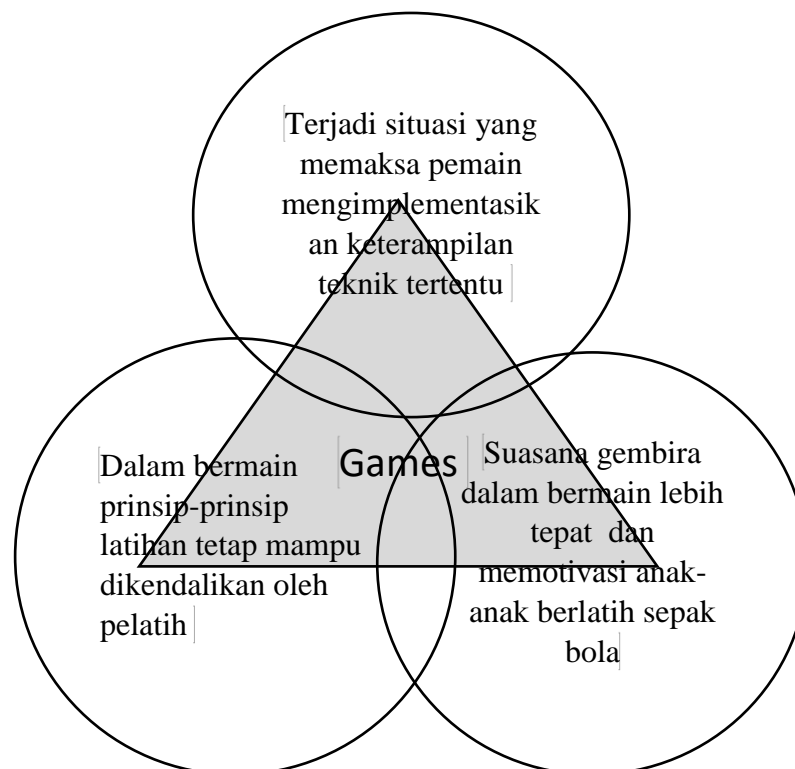
Gambar 1. 3. Desain Latihan Harian Model Latihan Berbasis “GEL”

Model latihan berbasis permainan sebagai pengalaman dalam pelatihan atau pembelajaran telah terbukti mampu mengembangkan karakter sekaligus keterampilan, [13]. Bermain dalam berbagai situasi juga mengakibatkan seseorang mampu merasakan berbagai peran dimana teori pendidikan karakter oleh Lickona (*moral feeling*) dapat teraplikasi secara langsung [14]. Tujuan latihan inti ke-1 yaitu pengembangan karakter melalui permainan, tujuan utama latihan inti ke-2 yaitu memberikan atau mengirim konsep kognitif keterampilan teknik yang benar dalam bermain dan pentingnya keterampilan teknik dalam mengatasi permasalahan dalam bermain sepak bola. Pelatih harus jeli dan tepat untuk menentukan kapan waktu yang tepat untuk melakukan refleksi berdasarkan momentum pengalaman bermain yang terjadi. Pelatih harus mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan agar siswa mampu menemukan sendiri

konsep teknik yang tepat dalam situasi bermain. Keterampilan teknik yang akan dikembangkan melalui model ini yaitu keterampilan *passing*, *receiving*, *dribbling*, dan *shooting*.

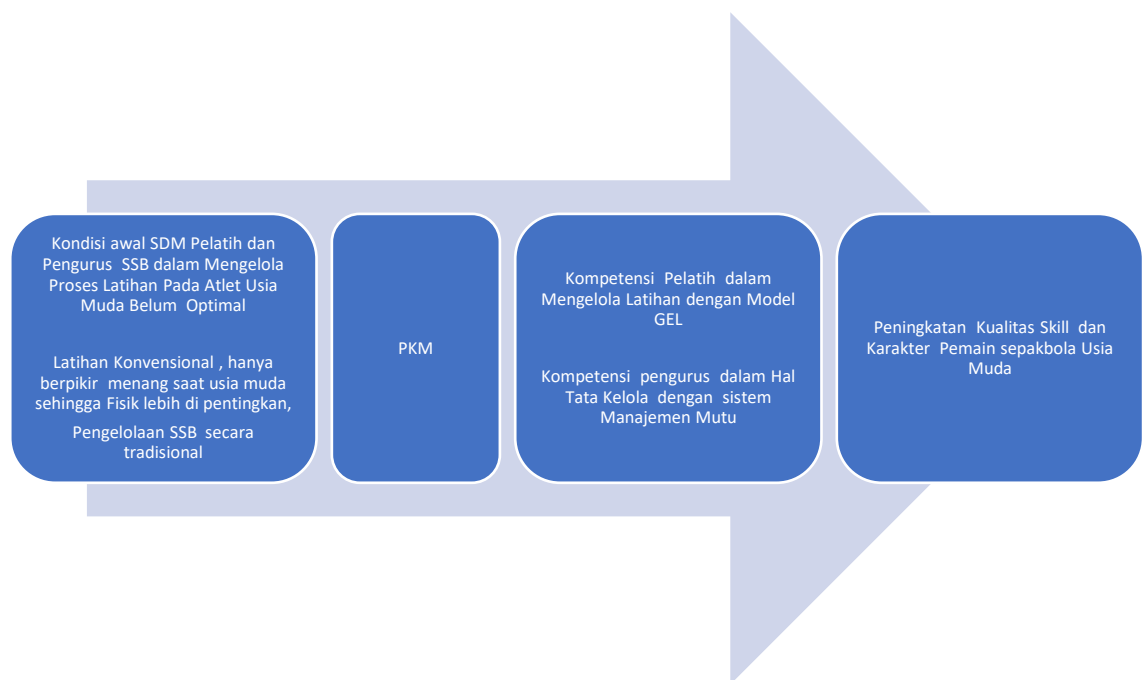
C. Solusi Permasalahan

Bermain sepak bola yang sesungguhnya dalam konteks sepak bola usia muda menjadi bentuk latihan inti ke-3. Latihan inti ke-3 para pemain diberikan kebebasan untuk bermain sebagai bentuk implementasi dari apa yang telah dipelajari, diketahui, dikuasai dari sesi latihan inti ke- 1, dan 2. Latihan inti ke-3 dimanfaatkan oleh pelatih untuk mengevaluasi apakah atlet mampu mengaplikasikan apa-apa yang dilatihkan, kekuarangan, kelebihan dari setiap pemain. Khusus pada pengembangan karakter yang dibentuk ketika menjadi siswa SSB diharapkan akan terbawa sampai dewasa dan harapannya masalah-masalah yang diakibatkan perilaku, karakter negatif pemain sepak bola dapat tereduksi atau dihilangkan.



Gambar 1. 4 *Games* Sebagai Implementasi atau Penerapan beberapa Teori Latihan Agar Tercapai Kinerja Optimal Keterampilan Teknik Atlet, [15].

Sesi latihan terakhir sebagaimana umumnya yaitu sesi *cool down* (pendinginan). Pendinginan dilakukan antara 5-15 menit dengan melakukan gerakan kelenturan untuk mengembalikan tubuh dalam keadaan normal. Sesi *cool down* dapat digunakan untuk menyampaikan *feedback* pada atlet terkait beberapa tujuan latihan pada sesi hari itu dan penyampaian rencana latihan, kegiatan pada latihan berikutnya. Implementasi model latihan telah disusun dalam bentuk buku panduan latihan agar mudah dibaca, dipahami, dan diimplementasikan oleh para pelatih SSB sebagai pengguna utama dari produk penelitian disertasi ini.



Gambar 1. 5. Masalah, Solusi, dan Perubahan yang Diharapkan setelah PKM

Disain latihan yang berupa permainan terbukti memberikan perasaan senang, efektif untuk peningkatan *skill* dan karakter Tiga puluh enam disain permainan menjadi bahan utama yang harus dikuasai oleh pelatih, pengurus SSB yang akan

diberikan oleh naras sumber sekaligus ketua tim pengabdian. Sesi teori dan praktik menjadi pilihan dalam PKM ini. Implementasi model latihan harus didukung oleh tatakelola SSB yang semakin baik agar tujuan pembinaan, pelatihan yang diharapkan dapat tercapai. PKM yang didesain oleh tim pengabdian juga akan memberikan **pelatihan dan pendampingan** pada pengurus SSB bagaimana mengelola organisasi SSB yang baik. Konsep **manajemen berbasis mutu** layanan akan dikembangkan dan dilaksanakan agar ilkim pelatihan dapat tercipta dengan berkualitas [16], selain upaya untuk terus memberikan layanan pelatihan pada atlet usia muda sesuai dengan beban dan kapasitasnya agar terus berkembang dan matang pada saatnya. Implementasi sebuah program butuh dukungan pengurus yang solid, kompak, dan mendukung sebuah visi pembinaan jangka panjang. Dalam perspektif tersebut maka pengelolaan organisasi (pengurus) harus selalu bersinergi dengan para pelatih sebagai ujung tombak pembinaan.

BAB II METODE KEGIATAN PPM

Metode yang akan dilaksanakan dalam upaya untuk peningkatan kualitas *skill* dan pengembangan karakter pemain sepakbola di Kabupaten Sleman harus dilakukan perubahan pendekatan, model, atau proses latihan sejak para pemain masih berada pada tahap pembinaan atau sejak berlatih di SSB. Perubahan model latihan hanya bisa dilakukan oleh pelatih sebagai *manajer*, *leader* dan pembimbing atlet usia muda dilapangan dengan dukungan pengelola SSB. Dengan demikian pelatih harus diberikan pelatihan tentang model latihan yang efektif, tepat, dan model latihan yang telah terbukti secara ilmiah mampu memberikan pengaruh perubahan pada skill dan perilaku, karakter dan dapat diimplementasikan di lapangan, selain itu pengurus SSB harus diberikan pelatihan tentang tata kelola mengelola SSB yang berkualitas. Pendampingan terhadap pelatih dilakukan sampai dengan model telah menunjukkan tingkat keberhasilan.



Gambar 2. 1 Tahapan PKM

Keberhasilan program dapat dinilai secara objektif dengan melakukan evaluasi secara bertahap terhadap kompetensi pelatih pasca pelatihan, dan peningkatan dan perubahan terhadap *skill* dan karakter para pemain usia muda setelah implementasi dan pendampingan terhadap proses pelatihan berbasis “*GEL*” secara berkala setiap 12 minggu proses latihan. Tim pengabdian akan mempersiapkan desain evaluasi yang objektif untuk mengetahui kemampuan pelatih dalam menguasai model pelatihan yang diharapkan dalam pengabdian ini. Kinerja pelatih akan dinilai dengan **simulasi berbasis video tugas pelatihan**, perubahan *skill* pemain diukur dengan tes keterampilan bermain **RMF UNY *skill test*** merupakan alat ukur keterampilan bermain sepakbola hasil atau produk penelitian tim pengabdian, sedangkan perubahan karakter akan dinilai dengan **lembar pengamatan** yang juga merupakan **produk penelitian disertasi** tim pengabdian. Indikator perubahan kompetensi pelatih diantaranya adalah kemampuan dalam mendesain perencanaan latihan, *skill* berkomunikasi, membuka latihan, memberikan umpan balik, memotivasi atlet, dan implementasi model latihan berbasis “*GEL*”, yang indikator utamanya adalah mampu mengirim nilai-nilai karakter positif pada atlet melalui pengalaman bermain yang direncanakan. Indikator *skill* bermain pemain sepakbola diukur pada keterampilan *passing*, *receiving*, *dribbling*, dan *shooting*. Indikator karakter pemain diharapkan terjadi peningkatan pada karakter *respect*, *teamwork*, dan disiplin.

Pembinaan olahraga pada jenjang *grassroot* atau pada atlet usia muda masih belum menjadi perhatian dari para *stakeholder* yang berkepentingan terhadap prestasi olahraga Indonesia, namun sebagaimana **teori long term athlete development** pembinaan pada usia muda adalah tahapan paling menentukan hasil [17], kinerja atlet pada masa dewasa. Kebijakan dukungan dana pada unit usia muda juga sangat memprihatinkan jika tidak ingin dinyatakan tidak ada perhatian. Tim pengabdian bersama ikatan pengurus-pelatih SSB Se-Kab. Sleman saling berkoordinasi terkait permasalahan yang terjadi dilapangan. Tim pengabdian dan ikatan pengurus-pelatih SSB Se-Kab. Sleman berkomitmen untuk berbagi tugas dimana tim pengabdian dengan dibekali keahlian pada bidang masing-masing akan menjadi nara sumber pendidikan, pelatihan model latihan sepakbola berbasis “*GEL*” yang merupakan produk penelitian disertasi salah satu tim pengabdian, dan pelatihan tata kelola, manajemen SSB yang juga merupakan keahlian dari tim pengabdian.

Ketua pengabdian, Dr. Sulistiyono berperan sebagai nara sumber utama pada materi model latihan berbasis “*GEL*”, anggota 1 saudara Agung Utama, SE, M. Si, sebagai narasumber pada pelatihan tatakelola, manajemen SSB, dan anggota 2, Dr. Nurhadi Santoso berperan sebagai pengelola atau koordinator kegiatan PKM ini. Mahasiswa dilibatkan untuk membantu administrasi surat-menyurat, perlengkapan, dan hal-hal umum agar kegiatan selama empat hari pelatihan dilanjutkan pendampingan 4-5 Bulan dapat berjalan dengan lancar. Pendampingan pada para pelatih selama implementasi program dan pelaksanaan model dilakukan dengan melakukan monitoring secara berkala langsung ke lapangan, diskusi *via wa grup*, dan media komunikasi lainnya.

Mitra dalam kegiatan PKM ini adalah ikatan pengurus, pelatih SSB yang diwadahi oleh payung organisasi Ikatan SSB se-Kabupaten Sleman. Mitra PKM akan memberikan kontribusi berupa sumbangan tenaga dan pemikiran, menjadi panitia pembantu, petugas pembantu agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Pengurus Ikatan SSB se-Kabupaten Sleman menjadi pihak yang penting untuk memotivasi para peserta. Motivasi para peserta menjadi suatu yang

harus dikelola selama kegiatan mengingat kegiatan ini tidak memberikan honor atau penghargaan pada para peserta. Motivasi belajar para pelatih, pengurus untuk peningkatan, perubahan siswa atau atlet merupakan motivasi dan tujuan utama dari pelatihan PKM ini melalui perubahan *skill* melatih.

BAB III

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

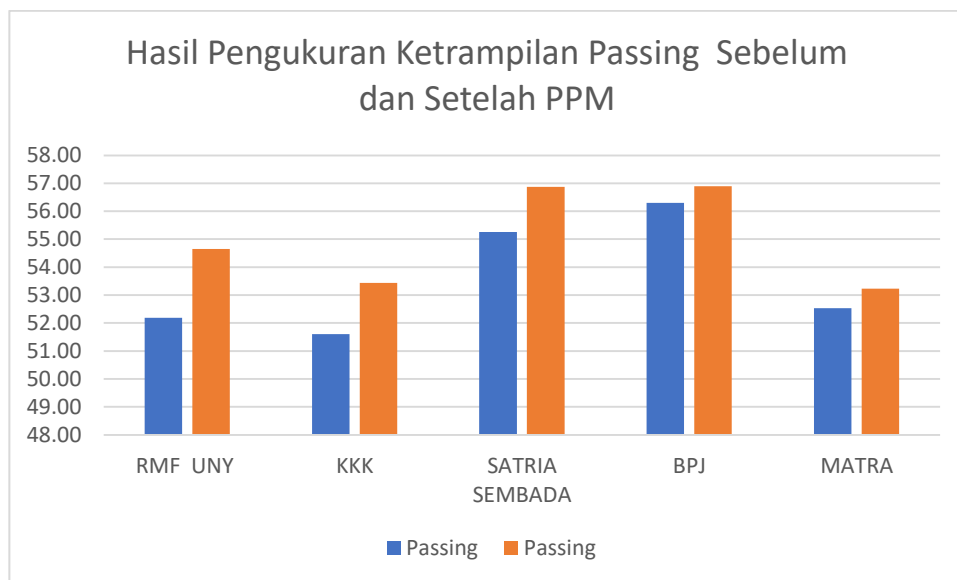
Kegiatan program PPM ini adalah berupa penyelenggaraan **workshop tim pengabdian dengan peserta pelatih** tentang model latihan berbasis “GEL” dilanjutkan **pelaksanaan atau implementasi** dari konsep latihan berbasis “GEL” yang telah di diskusikan dan dipraktikkan pada workshop. **Workshop oleh tim pengabdian** tentang latihan berbasis “GEL” dilaksanakan pada hari Sabtu- Minggu, 28-29 Mei 2022, yang bertempat di Ruang GOR UNY dan Pemda kabupaten Sleman mulai pukul 07.30 WIB sampai dengan 16.30 WIB dan Materi Praktik dilaksanakan pada 11-12 Juni 2022 di Lapangan Balecatur Sleman. Kegiatan workshop ini dibuka oleh Ketua Tim Pengabdian Dr. Sulistiyono, M.Pd. Selanjutnya jumlah peserta yang hadir dalam pelatihan ini 32 Pelatih utusan dari SSB yang berada dalam wilayah geografis Kabupaten Sleman.

Antusiasme peserta dalam pelaksanaan PPM pada workshop pada pelatih tentang latihan berbasis “GEL” tahun ini dibuktikan dengan kedisiplinan peserta dalam mengikuti setiap sesi dan materi yang diberikan nara sumber. Semangat kebersamaan dan pemikiran yang sama dari para pelatih untuk melakukan perubahan pada kondisi sepakbola membuat ide, model latihan berbasis “GEL” untuk pemain usia muda ini dapat berjalan dengan lancar. Pola pikir yang berusaha untuk menjadikan pelatih dan pembina untuk menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat untuk para siswa SSB yang dimasa akan datang adalah latihan berbasis “GEL” berpengaruh positif terhadap kualitas skill dan karakter pemain usia muda yang semakin meningkat. Pemain sepakbola atau siswa SSB dimasa yang akan datang diharapkan akan menjadi generasi penerus yang sangat mungkin menjadi penonton, suporter, pelatih, pengurus sepakbola yang berkarakter baik tersebut yang membuat usaha tim pengabdian dapat terealisasi.

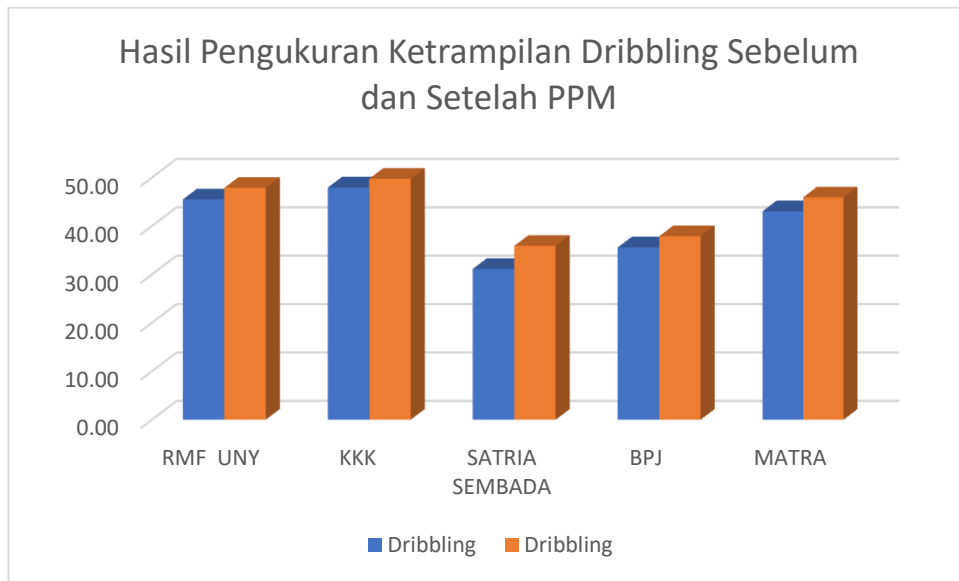
Pengelolaan atau manajemen sebuah tim sepak bola membutuhkan keterampilan dari orang-orang yang ditugasi untuk melatih dan mengelola dan harus bersinergi dengan pihak-pihak lain yang mampu memberikan perubahan khususnya model Latihan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak usia dini. Kenyataan selama ini berbagai permasalahan-permasalahan dalam interaksi di olahraga khususnya sepakbola disebabkan latihan rutin yang belum mengakomodasi pengembangan karakter. Para pelatih SSB lebih mengutamakan bagaimana berpikir untuk menjadi juara, dan sering melupakan atau bahkan mengabaikan perkembangan karakter siswa dalam suatu kompetisi. Sebuah kesalahan dalam pola pikir pembina olahraga khususnya yang membina sepakbola pada tingkat sekolah sepakbola, lembaga yang membina calon pemain sepakbola dari usia 7-15 tahun.

Hasil workshop yaitu terjadi pemahaman dan keterampilan pelatih, terhadap **modifikasi atau model** latihan berbasis “GEL” untuk siswa usia Kelompok Umur 10-12 tahun dan disepakati **pelaksanaan** latihan berbasis “GEL” antara bulan Juni-Agustus **2022** pada SSB terafiliasi Kabupaten Sleman. Implementasi model latihan berbasis GEL dilaksanakan oleh SSB yang memiliki dukungan sarana-prasarana yaitu SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, Matra. Hasil implementasi latihan berbasis “GEL” pada SSB diharapkan semakin meningkatkan skill dan karakter dan memacu lahirnya prestasi olahragawan pada pada yang akan datang. Keberhasilan tujuan penyelenggaraan PPM dapat diketahui dengan melakukan proses evaluasi atau pengukuran pada siswa SSB yang berpartisipasi pada implementasi latihan berbasis “GEL” terutama pada komponen skill dan karakter Kerjasama, disiplin, dan menghormati. Pengambilan data atau proses pengukuran dilakukan sebelum para siswa SSB mengikuti latihan berbasis “GEL” dan setelah 3 bulan mengikuti latihan berbasis “GEL” dengan instrumen berupa tes keterampilan dan lembar pengamatan oleh pelatih yang harus diisi para pelatih SSB yang bertugas mengelola tim.

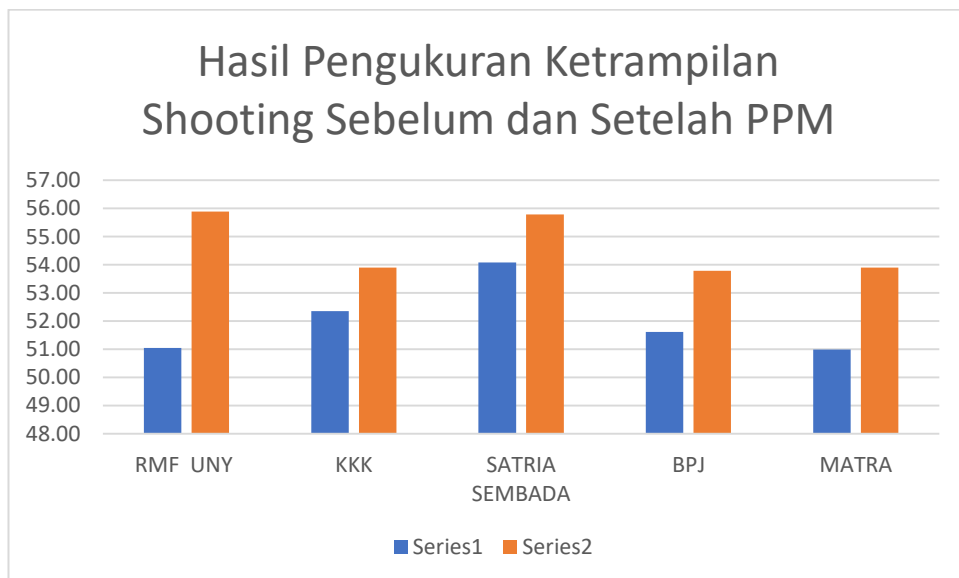
Hasil pengukuran terhadap komponen tingkat keterampilan dan karakter diukur sebelum dan setelah pemain mengikuti atau terlibat pada latihan berbasis “GEL” oleh tim PPM bersama pelatih SSB se-kabupaten Sleman. Hasil pengukuran dapat dibaca selengkapnya pada gambar grafik 3.1 - 3.7 dimana dapat dinyatakan bahwa model latihan berbasis “GEL” dapat dinyatakan tepat, efektif untuk meningkatkan skill *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *receiving* dan karakter positif siswa SSB.



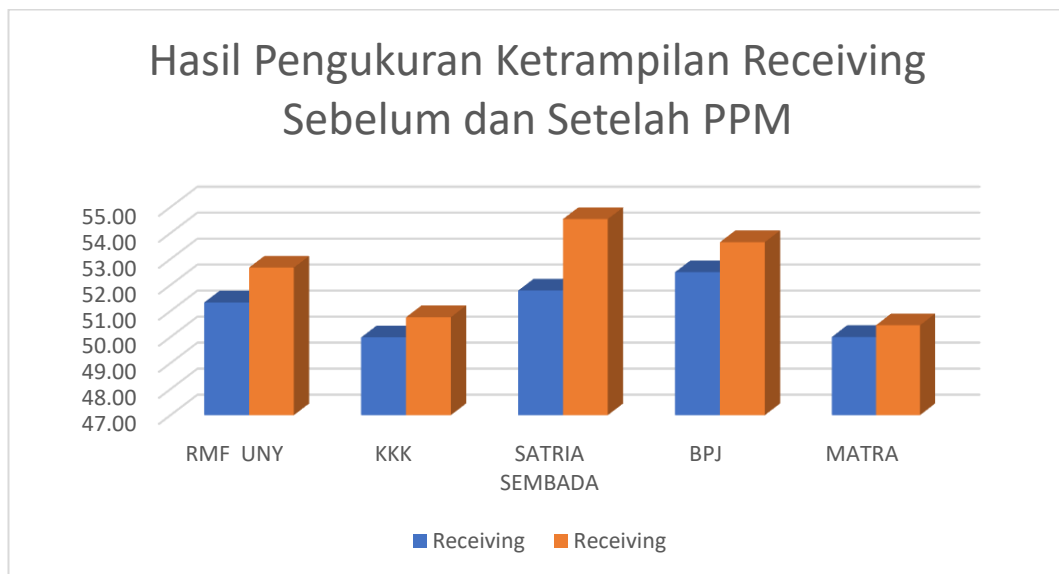
Gambar 3.1 Grafik Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Tingkat Keterampilan *Passing* pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.



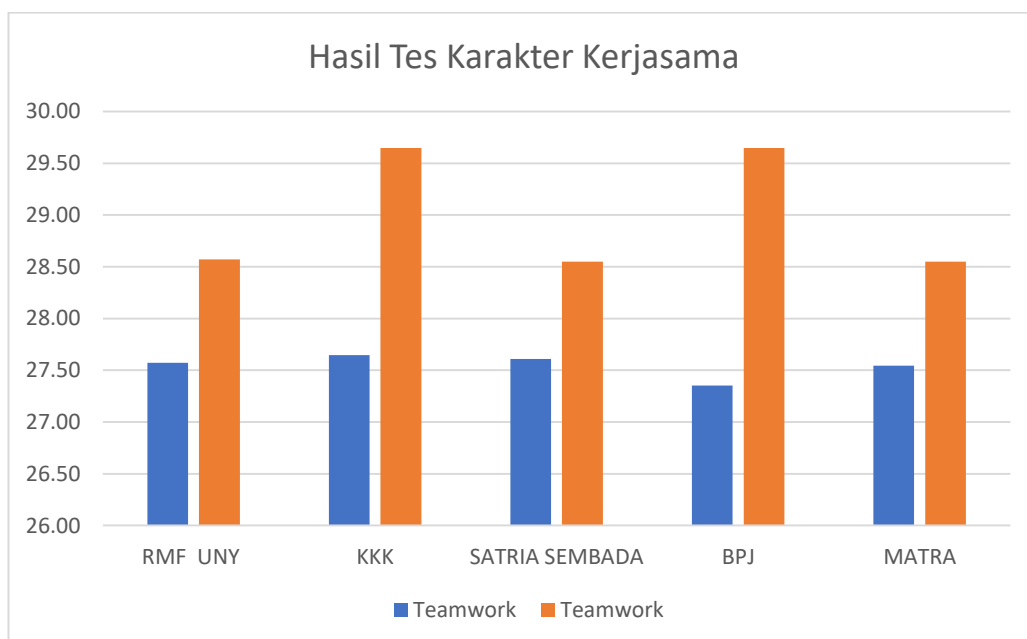
Gambar 3.2 Grafik Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Tingkat Keterampilan Passing pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.



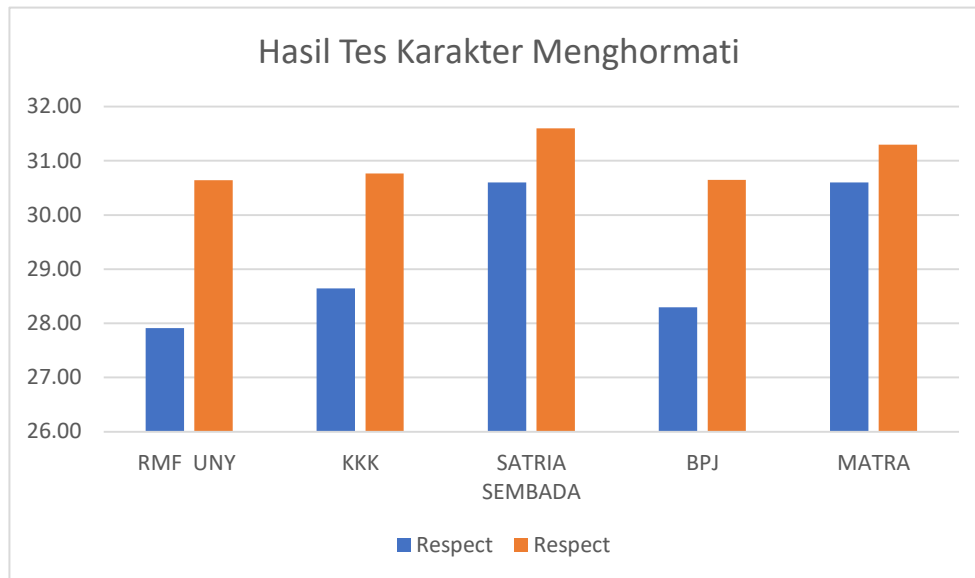
Gambar 3.3 Grafik Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Tingkat Keterampilan Passing pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.



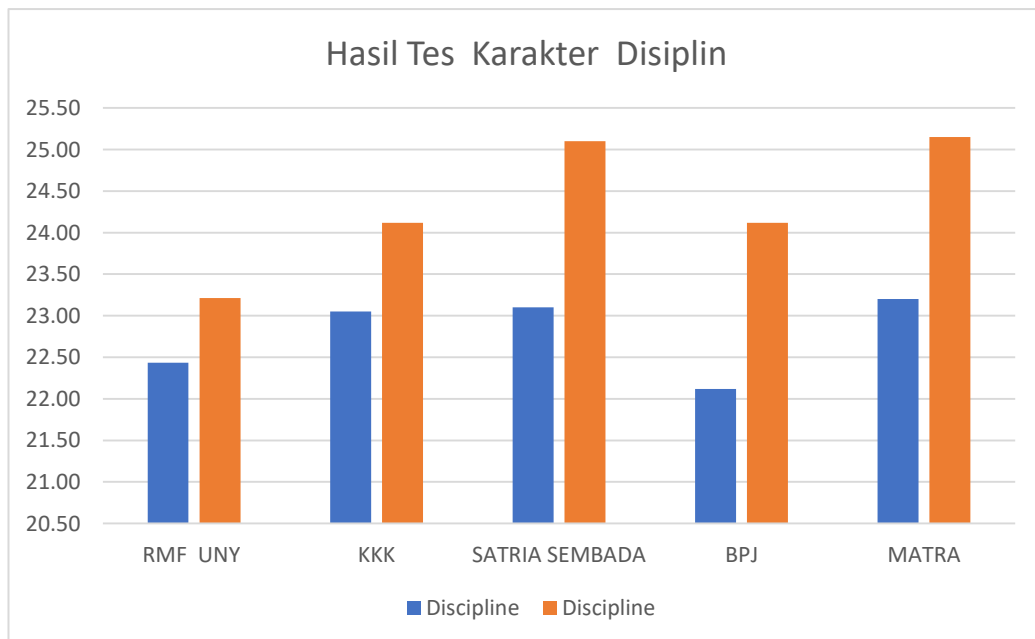
Gambar 3.4 Grafik Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Tingkat Keterampilan Passing pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.



Gambar 3.5 Grafik Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Karakter Kerjasama pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.



Gambar 3.6 Grafik Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Karakter Disiplin pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.



Gambar 3.7 Grafik Hasil Tes Awal Dan Tes Akhir Karakter Menghormati pada siswa SSB RMF UNY, KKK, Satria Sembada, BPJ, dan Matra.

Berdasarkan hasil pengukuran yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa model latihan berbasis *game experience learning* berpengaruh dapat meningkatkan keterampilan *passing, receiving, dribbling, shooting*. Model latihan berbasis *game experience learning* juga berpengaruh signifikan terhadap karakter kerjasama tim, menghormati, dan disiplin yang berarti tujuan PPM telah berhasil dicapai. Sumberdaya pelatih merupakan personil penentu yang membutuhkan peningkatan kompetensi baik secara formal atau nonformal, walaupun sebagian pelatih telah memahami konsep pembinaan olahraga jangka panjang. Para pelatih dan pembina membutuhkan sebuah model, pendekatan, atau metode yang berorientasi pada pengembangan *skill* dan karakter pemain pada jenjang usia 9-12 tahun pada jenjang sekolah sepakbola. Model yang diharapkan pelatih adalah model latihan yang mudah diimplementasikan sebagaimana situasi kondisi pengelolaan SSB secara umum, dan karakteristik siswa SSB pada usia 9-12 tahun.

B. Pembahasan Hasil Kegiatan PPM

Tim pengabdian sesuai dengan rencana pada kegiatan pengabdian dan hasil evaluasi terhadap tujuan yang telah ditetapkan maka dapat dinyatakan bahwa rangkaian kegiatan Festival Sepakbola *Happy Game* antar SSB se-Sleman untuk kelompok umur dibawah 11 tahun yang terdiri dari kegiatan 1) workshop antara tim pengabdian dan pelatih, 2) tes awal pada *skill* dan karakter siswa, 3) pelaksanaan model latihan, dan 4) tes akhir setelah implementasi pada *skill* dan karakter siswa, semua proses telah berhasil dilaksanakan dan tujuan dari kegiatan yang diharapkan dapat tercapai.

Latihan adalah aktivitas untuk meningkatkan keterampilan (kemahiran) berolahraga dengan menggunakan berbagai peralatan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraganya, Sukadiyanto, (2005), (Bompa & Carrera, 2015). Desain latihan harus mengikuti prinsip-prinsip menyelenggarakan sebuah proses latihan: 1) *spesifik* (khusus), 2) *progresif* 3) *overload* (beban lebih yang selalu meningkat) 4) *reversibility* (pulih asal) 5) *individual diference*

(Reily, 2007), *diminishing returns*, (Hoffman, 2003). Aktifitas latihan olahraga yang dilakukan dalam jangka panjang sesuai dengan teori *long term athlete development* (Balyi & Way, 2014) dibagi dalam beberapa fase dan atlet usia 9-12 tahun berada pada fase *learn to train* dimana atlet usia muda harus diperkuat keterampilan dasar dan sikap, perilakunya dalam interaksi pembinaan olahraga.

Bermain merupakan aktifitas yang memberikan peluang besar pada anak-anak untuk beraktifitas fisik. Bermain selain mampu meningkatkan motivasi dalam berlatih juga menimbulkan perasaan senang, bermain yang melibatkan aktifitas fisik telah ada ribuan tahun yang lalu (Yim & Graham, 2007). Latihan dengan pendekatan bermain secara signifikan lebih baik dalam keterampilan taktik dan motivasi intrinsik dari kelompok dengan pendekatan teknik. Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan teknik diantara dua kelompok eksperimen (Chatzopoulos, Drakou, Kotzamanidou, & Tsorbatzoudis, 2006).

Permainan sebagai alat pembelajaran bukanlah sesuatu yang selalu tepat dan efektif hasilnya, keefetifan bermain sebagai media belajar tergantung tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Pivec & Dziabenko, 2004). Ada domain pendidikan tertentu di mana konsep pembelajaran berbasis pendekatan *game* memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Domain pembelajaran yang memiliki keberhasilan tinggi dengan pendekatan bermain misalnya keterampilan berpikir kritis, komunikasi dalam kelompok, pengambilan keputusan, (Pivec, Dziabenko, & Schinnerl, 2003). Desain permainan untuk pembelajaran, pelatihan mempertimbangkan aspek kognitif, motivasi, afektif, dan sosial budaya, (Plass, Homer, & Kinzer, 2015).

Permainan dapat berbentuk petualangan atau permainan *action*. Aktifitas bermain tepat untuk anak-anak dan sesuai pendapat Suherman, dkk bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak-anak (Suherman, Dapan, Guntur, & Muktiani, 2019). Aktifitas bermain dapat diterima oleh para pemain jika aturan permainan sederhana dan mudah

dipahami dengan cepat, pemain atau anak-anak tidak tertarik dengan aktifitas permainan yang aturannya terlalu rumit dan membutuhkan waktu lama untuk memahami. Permainan akan semakin menarik minat anak-anak untuk terus bermain jika pemain berhasil menang atau tingkat kesulitannya meningkat secara bertahap (Siang & Rao, 2003).

Olahraga yang bersifat tim, bermain secara implisit bermanfaat terhadap pengembangan karakter (Dishon, 2017), tetapi berbagai perilaku negatif para atlet menjadi masalah yang harus diselesaikan. Perubahan perilaku menurut Lickona dimulai dari tahapan *moral knowledge*, *moral feeling*, dan *moral action*, (Lickona, 2013). Dalam konteks model latihan yang dikembangkan aktifitas bermain diharapkan dapat memberikan intervensi perubahan moral *feeling* seseorang dan pada akhirnya dapat menjadi *moral action* dalam situasi latihan atau kehidupan sehari-hari.

Tahapan model latihan berbasis *games experience learning* pada fase latihan inti ke-1 dan ke-2 berisi materi permainan dengan implementasi menggunakan teori *experience learning* dipilih peneliti. Latihan inti ke-3 berisi bermain kompetitif 7 vs 7 dengan menerapkan aturan federasi sepakbola untuk anak-anak usia 12 tahun. Model latihan berbasis *games experience learning* didisain dengan konsep pada fase pengalaman para pemain diberikan tugas praktik bermain sebuah permainan-permainan (didisain peneliti), pada waktu yang tepat pelatih membimbing para pemain untuk melakukan refleksi, pemain mampu menerima konsep pengetahuan, afektif, dan psikomotor, selanjutnya para pemain memiliki ruang untuk mengaplikasikan pada latihan inti ke-3.

Pelatih sebagai pemimpin latihan memiliki peluang dan tanggung jawab untuk menjadi model dalam upaya pengembangan karakter dan keterampilan (Lumpkin, 2010), tetapi guru atau pelatih membutuhkan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pelatihan. Model latihan berbasis *games experience learning* memungkinkan dan memberi ruang pada siswa untuk belajar teori dan praktek dan dengan demikian membantu siswa mendapat pengalaman baru (Yardley, Teunissen, & Dornan, 2012). Model

latihan adalah media, alat untuk mencapai tujuan latihan dimana pelatih adalah seseorang yang bertugas merencanakan, mengorganisasi, melaksanakan dan mengevaluasi pelaksanaan proses latihan. Disain perencanaan sebuah model harus diaplikasikan agar diketahui kekurangan, kelemahan yang masih terjadi. Model latihan yang dikembangkan peneliti membutuhkan saran, kritik agar lebih sempurna untuk dilakukan uji efektifitas pada tahap selanjutnya.

Aktifitas latihan untuk mencapai prestasi optimal dalam olahraga dapat dilakukan dengan optimal jika atlet memiliki bakat dan memiliki motivasi tinggi, (Bompa & Carrera, 2015). Model latihan berbasis “GEL” mampu memotivasi anak-anak untuk mengikuti latihan. Motivasi untuk belajar, berlatih dapat ditimbulkan oleh faktor ekstrinsik diantaranya umpan balik, pujian, hukuman, dan lingkungan belajar (Lin, Chen, & Liu, 2017). Pembelajaran dengan pendekatan permainan yang serius dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi, (Erhel & Jamet, 2013).

Kesenangan merupakan perasaan yang diharapkan terjadi pada interaksi pembinaan atau pelatihan olahraga, apalagi pada proses pelatihan pada olahragawan usia muda. Remaja mempertahankan partisipasi dalam olahraga salah satunya adalah didasari alasan perasaan senang (Fraser-Thomas, Côté, & Deakin, 2008), Temple and Crane (2016) mengemukakan bahwa kurangnya kesenangan dalam aktifitas latihan olahraga adalah penyebab utama seseorang berhenti dalam beraktifitas olahraga. Pelatih, pengurus olahraga termasuk cabang olahraga sepakbola seharusnya memperhatikan proses latihan, pertandingan, interaksi antara pelatih dengan atlet usia muda dan memastikan kesenangan tercipta pada seluruh anggota klub atau sekolah.

Model latihan berbasis “GEL” sebagaimana hasil implementasi dilapangan menunjukkan bahwa kesenangan dapat dirasakan oleh anak-anak yang menjadi subjek. *Skill* atau keterampilan yang menjadi tujuan utama dapat tercapai dan suasana menyenangkan menjadi sesuatu kelebihan dari model latihan berbasis “GEL”. Dalam pembinaan olahraga usia muda meningkatkan keterampilan, membangun *performance* tim dan kesenangan adalah faktor

penting yang saling berkaitan (McCarthy & Jones, 2007). Scanlan dan Lewthwaite (1986) kenikmatan, kesenangan berolahraga ditentukan sebagai "tanggapan afektif positif individu terhadap pengalaman olahraga kompetitif". Kesenangan dalam aktifitas latihan olahraga juga dinyatakan memiliki peran penting dalam hal jumlah atlet atau partisipan olahraga untuk berhenti atau terus melanjutkan latihan, (Battaglia & Kerr, 2020).

Model latihan berbasis *games experience learning* didisain dengan konsep para pemain diberikan tugas praktik bermain sebuah permainan (didisain peneliti), pada waktu yang tepat pelatih membimbing para pemain untuk melakukan refleksi, pemain mampu menerima konsep pengetahuan, afektif, dan psikomotor, selanjutnya para pemain memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pada latihan inti ke-3. Guru dan pelatih sebagai pemimpin memiliki kesempatan dan tanggung jawab untuk menjadi model dalam upaya pengembangan karakter dan keterampilan (Lumpkin, 2010), tetapi guru dan pelatih membutuhkan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pelatihan.

Desain latihan sebaik apapun tidak akan berarti jika setelah diaplikasikan tidak sesuai dengan harapan, target yang diinginkan. Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa latihan berbasis *games experience learning* lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan teknik jika dibandingkan dengan model latihan yang konvensional. Skor rata-rata peningkatan *skill* yang terdiri dari *skill passing, receiving, dribbling, dan shooting* siswa yang dilatih dengan model latihan berbasis *games experience learning* yaitu 7.42 poin sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan 3.48 poin, yang berarti lebih tinggi 213% dibandingkan dengan siswa yang melakukan latihan dengan model konvensional.

Disain model latihan berbasis *games experience learning* yang dikembangkan peneliti, sesuai laporan penelitian model *small side games, small side and conditioning game* dimana efektif untuk meningkatkan keterampilan teknik, taktik dan fisik, (Brandes, Müller, & Heitmann, 2017),

tetapi model latihan berbasis bermain yang mampu meningkatkan kualitas perilaku, karakter pemain belum ditemukan. Latihan di SSGs dapat dimanipulasi diantaranya jumlah pemain, keseimbangan kekuatan tim, aturan bermain, penggunaan kiper, luas area dan peran pelatih dalam menyemangati (Hill-Haas, Dawson, Impellizzeri, & Coutts, 2011). Olahraga yang bersifat tim, bermain secara implisit bermanfaat terhadap pengembangan karakter (Dishon, 2017), tetapi berbagai perilaku negatif para atlet menjadi masalah yang harus diselesaikan.

Permainan dengan pemain yang lebih sedikit memiliki pengaruh yang lebih baik pada peningkatan keterampilan, (Duarte, Batalha, Folgado, & Sampaio, 2009). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan 3 vs 3 memberikan stimulus yang lebih tinggi untuk pengkondisian fisik dan peningkatan teknis daripada permainan enam vs enam dan direkomendasikan penggunaannya untuk melatih pemain sepak bola, (Katis & Kellis, 2009). Pendekatan dalam proses pelatihan menjadi diskusi yang menarik, pelatihan model tradisional, model *discovery learning*, dan model pelatihan lainnya memiliki kekhususan.

Keterampilan teknis yang semakin spesifik membutuhkan instruksional yang berbeda (Williams & Hodges, 2005). Pengaruh model latihan berbasis permainan dan pendekatan taktik direkomendasikan untuk mengajarkan pendidikan jasmani dan olahraga yang merupakan jenis permainan dan sesuai untuk mengembangkan teknik, pemahaman, pengetahuan taktis, dan pengambilan keputusan, (Robles, Collado -Mateo, Fernández - Espínola , Viera , & Fuentes - Guerra, 2020). Permainan sebagai media pembelajaran, tidak selalu sesuai dan efektif karena fungsinya berfokus pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Pivec & Dziabenko, 2004). Permainan harus dirancang untuk dipilih sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran atau pembinaan.

Permainan sebagai alat pembelajaran bukanlah sesuatu yang selalu tepat dan efektif hasilnya, keefektifan bermain sebagai media belajar tergantung tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Pivec & Dziabenko, 2004). Ada domain

pendidikan tertentu di mana konsep pembelajaran berbasis pendekatan *game* memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Domain pembelajaran yang memiliki keberhasilan tinggi dengan pendekatan bermain misalnya keterampilan berpikir kritis, komunikasi dalam kelompok, pengambilan keputusan, (Pivec, Dziabenko, & Schinnerl, 2003). Desain permainan untuk pembelajaran, pelatihan mempertimbangkan aspek kognitif, motivasi, afektif, dan sosial budaya, (Plass, Homer, & Kinzer, 2015).

Permainan dapat berbentuk petualangan, atau permainan *action*. Aktifitas bermain tepat untuk anak-anak, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak-anak (Suherman, Dapan, Guntur, & Muktiani, 2019). Aktifitas bermain dapat diterima oleh para pemain jika aturan permainan sederhana dan mudah dipahami dengan cepat, pemain tidak tertarik dengan aktifitas permainan yang aturannya terlalu rumit dan membutuhkan waktu lama untuk memahami. Permainan akan semakin menarik untuk terus bermain jika pemain berhasil menang atau tingkat kesulitannya rendah dan meningkat secara bertahap (Siang & Rao, 2003).

Latihan inti ke-1 yang didisain mampu mengirim pesan moral dan *skill* secara komprehensif. Perubahan perilaku menurut Lickona dimulai dari tahapan *moral knowledge*, *moral feeling*, dan *moral action*, (Thomas Lickona, 1996), dalam konteks model latihan yang dikembangkan aktifitas bermain diharapkan dapat memberikan intervensi perubahan moral *felling* seseorang dan pada akhirnya dapat menjadi *moral action* dalam situasi latihan atau kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian sesuai dengan penelitian modifikasi permainan tradisional gobak sodor yang disesuaikan dengan perkembangan multilateral anak dan teori pendidikan olahraga menunjukkan dapat membantu anak untuk membentuk keterampilan sosial, seperti tanggung jawab, sikap sosial, kerjasama tim, komunikasi dan saling peduli, (Irmansyah, Lumintuarso, Sugiyanto, & Sukoco, 2020).

Kerjasama merupakan perilaku yang dilakukan secara spontan dalam permainan. Kerjasama terbentuk karena rasa saling membutuhkan dan ketergantungan antar pemain, sehingga melalui kerjasama dalam permainan

bisa meningkatkan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak (Tomme & Wendt, 1993). Penelitian Qian dan Clark merekomendasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan efektif dalam upaya pengembangan keterampilan pada abad ke-21, (Qian & Clark, 2016). Tahapan model latihan berbasis *games experience learning* pada fase latihan inti ke-1 dan ke-2 berisi materi permainan dengan implementasi menggunakan teori *experience learning* dipilih peneliti. Latihan inti ke-3 berisi bermain kompetitif 7 vs 7 dengan menerapkan aturan federasi sepakbola untuk anak-anak usia 12 tahun.

Pembelajaran *experiential* telah digunakan agar siswa mampu membuat keputusan dan menghadapi ketidakpastian (J. Williams & Parker, 2016). Model latihan berbasis *games experience learning* yang disusun berdasarkan kajian teori dan data empirik hasil observasi atas beberapa proses pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa sekolah sepakbola sudah memiliki landasan ilmiah yang memadai. Draf disain model latihan basis *games experience learning* telah memiliki unsur yang lengkap. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Kinnerk,dkk untuk pengembangan sikap, tanggung jawab perilaku, dan pengambilan keputusan (Kinnerk, Harvey, MacDonncha , & Lyons, 2018).

Karakter kerja sama tim, menghormati, dan disiplin sejalan dengan filosofi pengembangan pemuda positif (PYD). Perkembangan remaja, anak-anak yang positif dalam hal pembinaan dan interaksi olahraga adalah penting, (Whitley et al., 2011), namun budaya di klub-klub sepak bola para pelatih berupaya lebih kearah prestasi daripada mengembangkan nilai-nilai positif secara menyeluruh. Kursus pendidikan pelatih harus membantu pelatih belajar bagaimana mempromosikan nilai-nilai dan keterampilan hidup untuk membuat perkembangan positif remaja, anak-anak dalam pembinaan olahraga prestasi, (Santos et al., 2017).

Dengan demikian permainan merupakan kegiatan yang tepat untuk memberikan kesempatan yang besar kepada anak untuk berpartisipasi. Hasil penelitian Pasand, dkk (2014) menunjukkan bahwa bermain merupakan salah

satu cara anak belajar. Anak-anak melalui bermain menerima informasi dari lingkungan sekitarnya untuk digunakan dalam perkembangan fisik dan mental. Dengan memanfaatkan kegiatan bermain, anak belajar dan berkembang sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat. Jenis permainan ini dirancang berdasarkan gagasan bahwa kegiatan bermain yang tepat untuk anak, dan permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak (Suherman, Dapan, Guntur, & Muktiani, 2019).

Game dalam tim secara implisit bermanfaat untuk pengembangan karakter (Dishon, 2017). Perubahan perilaku mulai dari tahapan pengetahuan moral, perasaan moral, hingga tindakan moral (Lickona, 2001). Dalam konteks ini, model pelatihan yang dikembangkan dengan kegiatan bermain diharapkan dapat memberikan intervensi untuk mengubah perasaan moral seseorang menjadi *mood* yang baik dan pada akhirnya dapat menjadi tindakan moral dalam sesi pelatihan atau kehidupan sehari-hari. Modifikasi permainan tradisional *Gobak Sodor* atau *Galasin yang* disesuaikan dengan perkembangan multilateral anak dan teori pendidikan olahraga menunjukkan bahwa hal tersebut dapat mendukung anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya, seperti tanggung jawab, sikap sosial, kerja sama tim, komunikasi, dan kepedulian, (Irmansyah, Lumintuarso, Sugiyanto, & Sukoco, 2020).

Pengembangan karakter dapat dipraktekkan dalam lingkungan interaktif dari proses pelatihan dan pertandingan olahraga. Perkembangan karakter bukanlah proses mendefinisikan berbagai jenis aturan dan sifat, tetapi proses yang membutuhkan perubahan dalam struktur kognitif dan stimulasi lingkungan sosial (Martens, 2004; Lickona, 1991). Perilaku menghormati dapat dikembangkan dengan melakukan intervensi melalui aturan permainan dan pertandingan, dan kesepakatan dibangun melalui pemain, pelatih, wasit, dan penonton atau orang tua atlet (Brackenridge, Pitchford, & Wilson, 2011). Weinberg & Gould (2003) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler olahraga berpotensi untuk mengembangkan perilaku yang positif, karena beberapa hal. Hasil ini juga sejalan dengan pernyataan bahwa karakter

seseorang dibentuk tidak hanya melalui peniruan melalui observasi, tetapi juga dapat diajarkan melalui situasi olahraga, olahraga, dan aktivitas fisik (Weinberg & Gould, 2003).

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa model pelatihan telah mampu mengakomodir tujuannya yaitu menyampaikan nilai-nilai *teamwork*, *respect*, dan disiplin. *Game* yang dirancang membutuhkan kerja sama tim dalam menyusun strategi sebelum pertandingan atau selama proses permainan (Turner & Martinek, 1999). Bentuk utama dari upaya mengirimkan nilai kerja tim dalam aktivitas fisik atau bermain adalah dimana anak diberikan tanggung jawab penuh untuk saling membantu, dan anak memperoleh keterampilan gerak dan sosial (Williams, 2009). Tujuan dalam kerjasama tim dalam permainan adalah untuk membangun rasa saling membutuhkan dan ketergantungan antar pemain sehingga melalui kerjasama tim dalam permainan dapat meningkatkan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak (Tomme & Wendt, 2015).

C. Evaluasi Kegiatan

Tim pengabdian telah berupaya agar semua yang menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian dapat tercapai. Tim pengabdian melalui kegiatan pendahuluan berupa workshop dengan pelatih, menjadikan model latihan yang dilaksanakan lebih mudah, lancar, dan sukses mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan pada pelatih dilakukan dengan disain teori dan praktik sebelum para pelatih didampingi dalam implementasi model. Lima sekolah sepakbola berkomitmen untuk melakukan atau mencoba model yang telah dikuasai oleh para pelatih masing-masing SSB. Model latihan berbasis GEL secara umum dapat dilaksanakan oleh para pelatih sesuai panduan yang telah disosialisasikan.

Upaya yang dilakukan oleh tim pengabdian bersama para pelatih masih memiliki beberapa kekurangan yang pada masa yang akan datang sebaiknya diperbaiki, misalnya masalah lapangan yang belum optimal kualitasnya. Peralatan

pendukung terlaksanannya model belum optimal dalam jumlah. Manajemen waktu antara tim pelatih dengan panitia harus diperbaiki dan di tingkatkan terutama pada sub kegiatan workshop dimana tim pengabdian harus menunggu beberapa saat untuk dimulainya acara workshop. Pelatih juga mengalami kendala dalam implementasi disebabkan oleh beberapa hal misalnya cuaca, jumlah pemain yang hadir mempengaruhi perencanaan yang telah di buat pelatih bersama tim pengabdian.

Temuan yang dapat dinyatakan penting adalah momentum atau waktu yang tepat untuk melakukan refleksi belum terstandar, sehingga terkadang fase refleksi belum terlaksana secara optimal untuk mengirim pesan moral, nilai-nilai karakter utama yang ingin dikirim dan dapat diterima oleh para siswa. Pelatihan merupakan interaksi antara pelatih dengan atlet dengan tujuan tertentu. Upaya dalam meningkatkan skill relatif lebih mudah dibandingkan dengan mengirimkan pesan moral, nilai-nilai pada atlet karena membutuhkan momentum kejadian dan waktu yang tepat. Pengalaman yang didisain agar tercipta situasi atau kondisi yang diinginkan.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

1. Faktor Pendukung Kegiatan PPM

Adapun faktor-faktor yang menjadi pendukung dari pelaksanaan program kegiatan PPM ini antara lain adalah:

- a. Adanya sambutan, dukungan dan antusiasme yang luar biasa, baik dari peserta pelatih dan siswa SSB.
- b. Adanya dukungan dari PSSI Sleman yang membantu dalam hal koordinasi, dan informasi pada peserta untuk bisa mengikuti kegiatan ini.
- c. Dukungan peralatan, dan sarana prasarana FIK UNY.
- d. Ketersediaan materi dan pemateri handal, berkompeten dan professional dibidangnya yang didukung dengan adanya materi handout dan copy compact disk (CD).

- e. Kemampuan Pengabdian yang latar belakang manajemen olahraga, tes, pengukuran, evaluasi olahraga, kepelatihan sepakbola dan Penyampaian materi yang mudah diterima peserta
- f. Pengabdian yang berjumlah 4 orang, dibantu mahasiswa
- g. Lokasi teori / workshop di Ruang Pemda Kab. Sleman yang nyaman.
- h. Dukungan mahasiswa konsentrasi manajemen olahraga dari Prodi IKOR.

2. Faktor Penghambat Kegiatan PPM

Faktor-faktor yang menjadi penghambat dari pelaksanaan kegiatan PPM ini antara lain adalah:

- a. Panitia kesulitan mencari dan menentukan waktu atau hari dan jam yang tepat di antara panitia PPM, pemateri, dan dengan peserta kegiatan PPM ini.
- b. Mundurnya jadwal sekitar satu bulan dikarenakan padatnya jadwal pengabdian dan para peserta (siswa SSB) .
- c. Persiapan materi hand out, ppt, yang dibuat membutuhkan waktu dan pemikiran yang relevan dengan tujuan dan audience.
- d. Jarak atau lokasi PPM yang cukup jauh bagi beberapa peserta menyebabkan ada sedikit keterlambatan waktu kedatangan peserta ketika pelaksanaan kegiatan PPM.
- e. Menyesuaikan dengan jadwal yang longgar para pelatih SSB.
- f. Latar belakang pendidikan peserta yang beragam menjadi kendala bagi nara sumber dalam menyampaikan konsep.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Model Latihan berbasis “GEL” untuk siswa SSB harus dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait terhadap pembinaan pemain usia muda agar potensi calon pemain sepakbola di Indonesia tumbuh dan berkembang semakin optimal. Model Latihan berbasis “GEL” untuk siswa SSB kelompok umur 10-12 tahun merupakan sumbangan tim pengabdian melalui kegiatan PPM yang didukung oleh Universitas Negeri Yogyakarta untuk membantu pengembangan dan pembinaan sepakbola usia muda. Ide, konsep atau pemikiran utamanya adalah bagaimana mengelola sebuah Latihan yang mampu mengoptimalkan potensi siswa SSB, khususnya usia 10-12 tahun agar tetap terjaga suasana psikologisnya setelah mengikuti sebuah kompetisi.

Pelaksanaan proses Latihan di SSB yang umumnya dilaksanakan dengan cara atau model konvensional membutuhkan perubahan, inovasi agar prestasi yang selama ini belum optimal dapat tercapai pada masa yang akan datang. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakter peningkatan skor keterampilan dan karakter siswa dari yang merupakan bukti atau indikator motivasi latihan semakin meningkat setelah mengikuti festival, dan tidak ditemukan siswa berhenti berlatih setelah festival.

B. Saran-Saran

1. Workshop akan lebih optimal jika panitia membagikan materi atau draf materi sebelum hari pelaksanaan, menyediakan berbagai studi kasus untuk menjadi bahan kajian sehingga workshop akan berjalan lebih efektif.
2. Media-media untuk menyampaikan materi lebih variatif lagi, misalnya pemutaran video yang .
3. Pelatih SSB sebaiknya mengupdate agar pengetahuan dan kompetensi tentang bagaimana melatih yang tidak hanya meningkatkan skill atau

prestasi, namun juga memperhatikan aspek karakter atau perkembangan perilaku atlet usia muda.

Daftar Pustaka

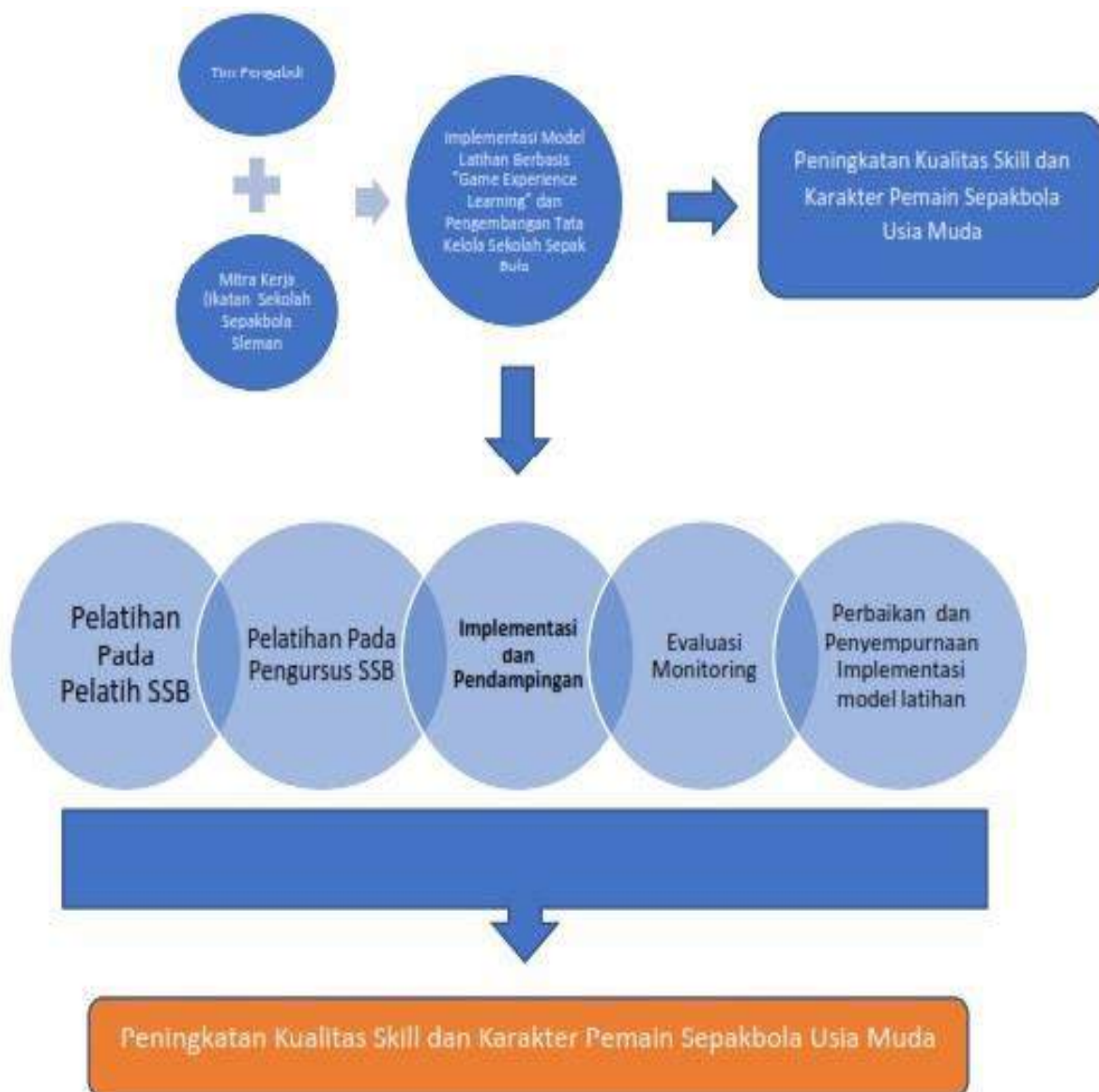
- [1] Driyono, Joko. 2018. *Menang di Kompetisi Global, Sport Science dalam Landscape Strategi Pengembangan Sepakbola Nasional. Sidang Senat Terbuka dalam Rangka Dies Natalis ke-67 FIK UNY*. GPLA FIK UNY. Tanggal 4 Oktober 2018.
- [2] Rifqi Ardita Widiyanto. 2015. *Pemain PSS Sleman Buka-bukaan Soal Sepakbola Gajah*. <https://sport.detik.com> diunduh 23 Februari 2019.
- [3] Umam Hanief Syafi Al. 2018. Komdis PSSI Revisi Sanksi bagi Pemain Persija dan Persib.Hanief Syafi Al Umam Kompas.com-06/10/2018. <https://bola.kompas.com/read/2018/10/06/10040538/komdis-pssi-revisi-sanksi-bagi-pemain-persija-dan-persib>. Diunduh 26 Oktober 2018.
- [4] PSSI. 2018. Hasil Sidang Komdis PSSI: 28 Poin Sanksi untuk Klub, Pemain, hingga Suporter. <http://wow.tribunnews.com/2018/10/02/> diunduh 28 November 2018.
- [5] Angga.SP. 2017. 10 Skandal di Luar Lapangan yang Melibatkan Pemain Liga Indonesia, <https://www.fourfourtwo.com/> dunduh 29 September 2018.
- [6] tribunnews.com. 2018. Haringga Dikeroyok Hingga Tewas, Suporter Persija Keliling Stadion Cari Petugas Tapi Tak Ketemu. <http://www.tribunnews.com/superskor/2018/09/26/haringga-dikeroyok-hingga-tewas-suporter-persija-keliling-stadion-cari-petugas-tapi-tak-ketemu> diunduh 22 Oktober 2018.
- [7] L. D. Cronin and J. Allen, “Examining the relationships among the coaching climate, life skills development and well-being in sport,” *Int. J. Sport. Sci. Coach.*, vol. 13, no. 6, pp. 815–827, 2018, doi: 10.1177/1747954118787949.
- [8] Fathan Nurcahyo, Aris Fajar P, Yuyun A, 2018. Perilaku Pelatih dalam Mengajarkan Sikap Sportmanship pada Siswa SSB Di Kabupaten Sleman, Proseding Seminar Nasional Keolahragaan FKOR UNS. Solo.
- [9] Sulistiyono. 2016. Pemetaan Pengelolaan SSB di Kabupaten Sleman , Proseding Seminar Nasional KeIndonesiaan I FPIPS dan Keolahargan, IKIP PGRI Semarang .

- [10] D. O'Connor, P. Larkin, and A. M. Williams, "Observations of youth football training: How do coaches structure training sessions for player development?," *J. Sports Sci.*, vol. 36, no. 1, pp. 39–47, 2018, doi: 10.1080/02640414.2016.1277034.
- [11] S. Javed *et al.*, "Psychological implications in the coaching context: The mediating role of motivational intensity and team cohesion in elite sport performance," *J. Phys. Educ. Sport*, vol. 20, no. 5, pp. 2526–2538, 2020, doi: 10.7752/jpes.2020.05345.
- [12] Sulistiyono *et al.*, "The impact of long-term athlete development-based exercise towards physical ability and academic achievement," *WSEAS Trans. Bus. Econ.*, vol. 18, no. July, pp. 1073–1083, 2021, doi: 10.37394/23207.2021.18.101.
- [13] Sulistiyono, Sugiyanto, A. Kristiyanto, and S. K. Purnama, "Improving skills and character youth football player through games experience coaching model," *Int. J. Hum. Mov. Sport. Sci.*, vol. 9, no. 2, pp. 171–179, 2021, doi: 10.13189/saj.2021.090202.
- [14] N. L. Holt *et al.*, "A grounded theory of positive youth development through sport based on results from a qualitative meta-study," *Int. Rev. Sport Exerc. Psychol.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–49, 2017, doi: 10.1080/1750984X.2016.1180704.
- [15] G. E. Johnson, "Education by Play and Games," vol. 9402, no. June, 1907, doi: 10.1080/08919402.1894.10534799.
- [16] S. Sulistiyono, W. S. Suherman, M. Martono, and K. Duwi, "Validity and Reliability Tests of Quality Management Football School Instruments," vol. 43, pp. 148–152, 2022.
- [17] N. Leite and J. Sampaio, "Long-term athletic development across different age groups and gender from portuguese basketball players," *Int. J. Sport. Sci. Coach.*, vol. 7, no. 2, pp. 285–300, 2012, doi: 10.1260/1747-9541.7.2.285.

1. Gambaran IPTEK

Tim pengabdian akan mentransfer iptek pada bidang olahraga dan manajemen pada mitra pelatih dan pengurus SSB di Kabupaten Sleman. Model

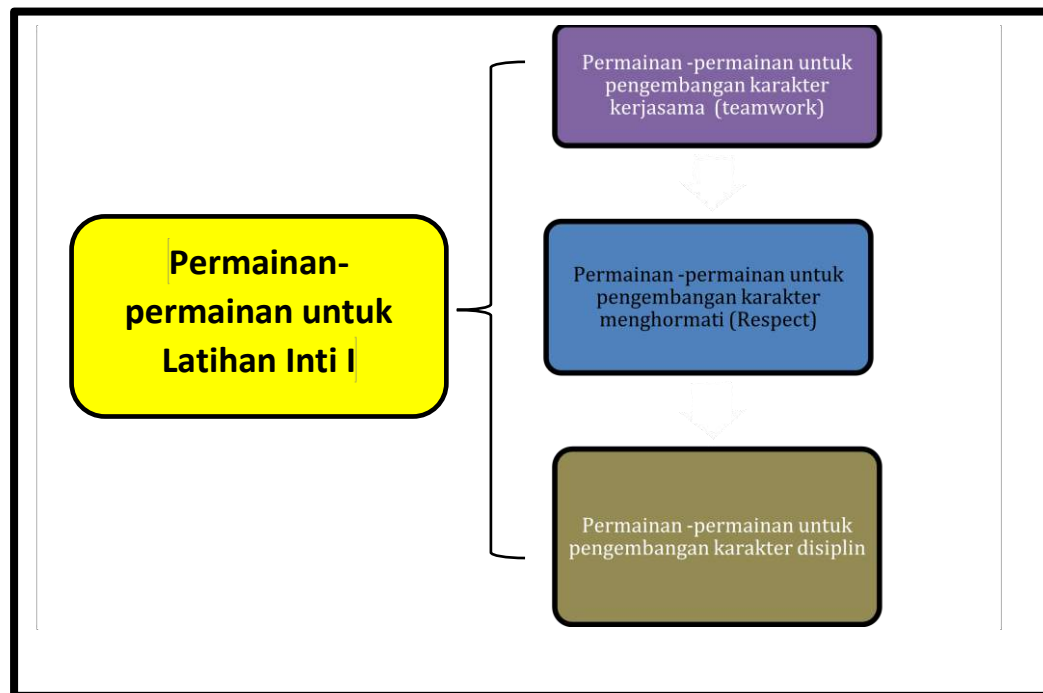
latihan berbasis “*GEL*” dan pengembangan tata kelola manajemen pada para pengurus SSB merupakan upaya yang dilakukan agar *skill* dan karakter atlet sepakbola usia muda dapat terjadi perubahan meningkat.



Gambar 7. Gambaran Iptek pada PKM

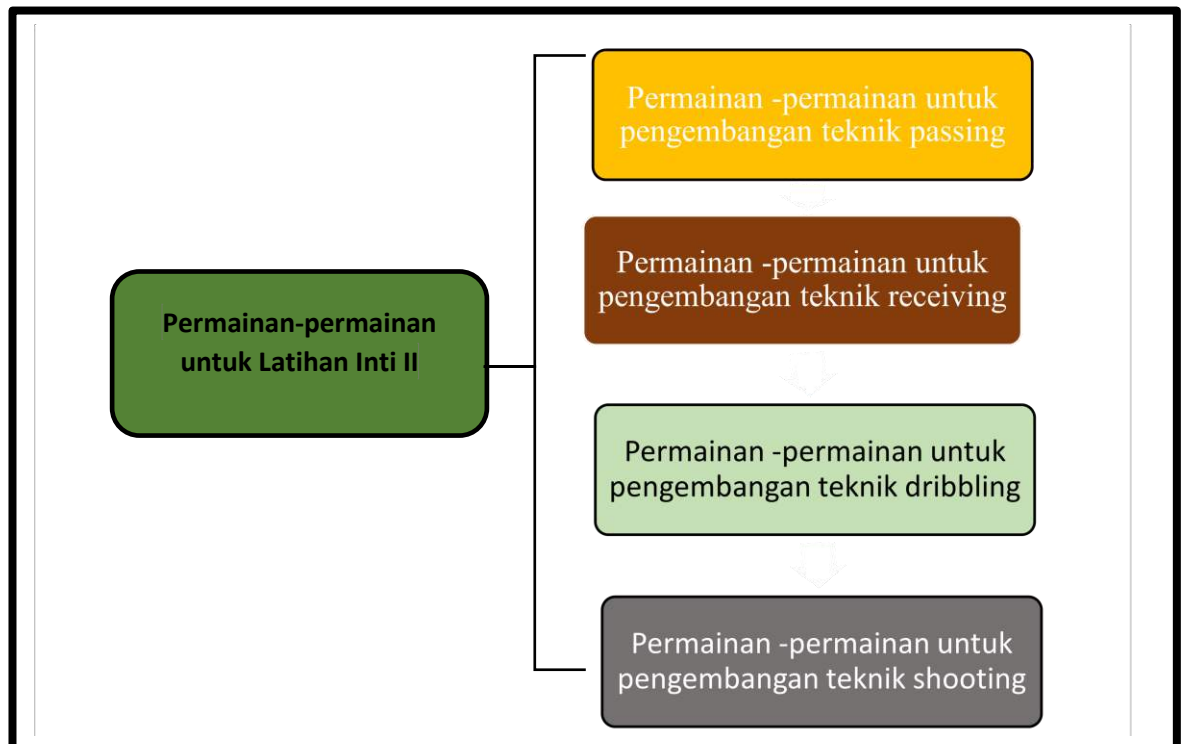
Model latihan menerapkan pendekatan permainan pada tahapan latihan dengan diskripsi sebagai berikut: permainan-permainan untuk latihan inti ke-1 pada model latihan berbasis *games experience learning* dikembangkan bertujuan mengembangkan minimal satu nilai karakter tertentu, misalnya permainan yang

bertujuan untuk pengembangan karakter disiplin, atau permainan yang bertujuan untuk pengembangan karakter menghormati.



Gambar 8. Permainan-Permainan pada Latihan Inti I pada Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

Ketiga nilai karakter yang dikembangkan yaitu *respect*, *teamwork*, dan disiplin diharapkan menjadi nilai moral yang memperkuat kompetensi para calon pemain sepakbola secara utuh. Permainan pada latihan inti ke-1 ini selain untuk pengembangan karakter juga berhubungan dengan aktifitas fisik, dan keterampilan teknik bermain sepakbola. Tujuan utama latihan inti ke-2 model latihan berbasis “*GEL*” yaitu mengembangkan keterampilan teknik dalam bermain, dan secara lebih khusus yaitu keterampilan teknik *passing*, *receiving*, *dribbling*, dan *shooting*. Implementasi latihan inti ke-2 sama dengan latihan inti 1 hanya tujuan utamanya yang berbeda. Diskripsi isi dari latihan inti ke-2 dapat dibaca pada gambar 9.



Gambar 9. Isi Latihan Inti II pada Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning* dan Tujuan Utamanya.

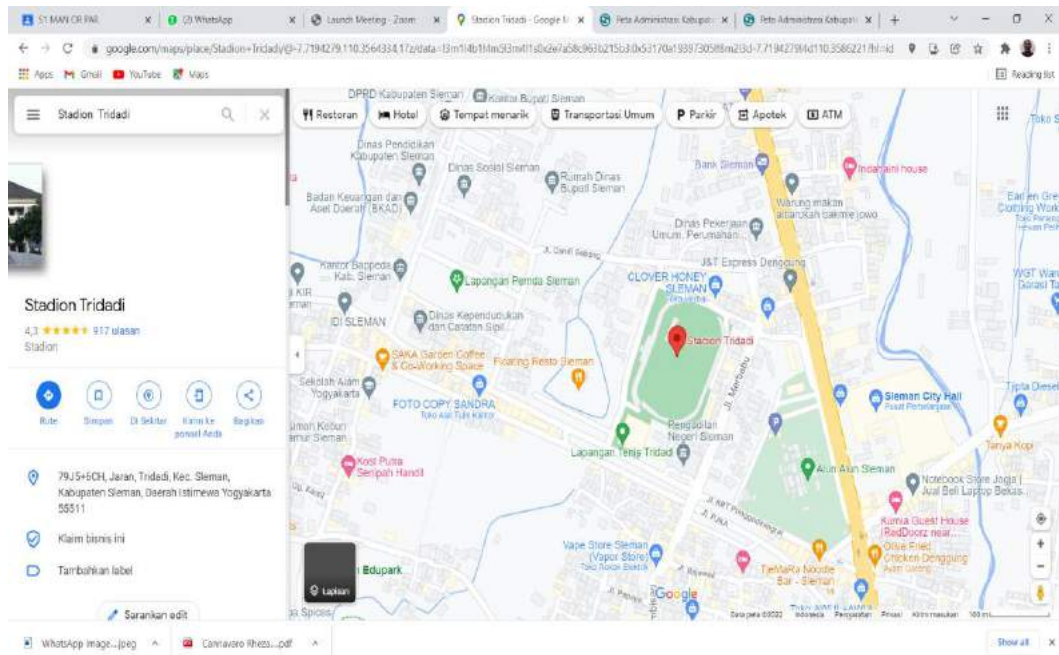
Peneliti mengembangkan permainan untuk pengembangan keterampilan teknik *passing*, *receiving*, *dribbling*, dan *shooting* dan telah tersusun delapan belas (18) permainan yang dapat dipilih untuk diterapkan pada latihan inti ke-2. Pelatih diharapkan mampu untuk memandu pemain melakukan berbagai permainan untuk pengembangan keterampilan teknik (isi latihan inti ke-2).

2. Peta Lokasi Mitra Sasaran



Gambar 10. Peta wilayah Sleman

Mitra PKM adalah Ikatan SSB Se- Kabupaten Sleman, sebuah organisasi yang anggotannya adalah para pengurus dan pelatih SSB Se- Kab. Sleman. IKA SSB memiliki kantor Sekretariat di Stadion Tridadi Sleman.



Gambar 11. Sekretariat IKA SSB Sleman: Stadion Tridadi Sleman

Daftar Hadir
 Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) Percepatan Guru Besar
 Pelatihan Aplikasi simakssb.com
 Selasa, 26 Juni 2022

No	Nama	SSB	Tanda Tangan
1	HERTANTO S	BALAKOSA CC	1
2	Iman Nurseto	SSO RMF UNY	2
3	Evan Dani Purnama D	Satria Pandama	3
4	Joko Wibisono	-	4
5	Giawadi Cahar	SSO AMF UNY	5
6	Melaniur S	FSb sinar muba	6
7	BIMA SAKTI	SSB Sinar Muda	7
8	Anang Dwi P.	ISB Mata	8
9	KIKY	ASKAB SEMAN	9
10	CATRYA N	ASKAB SEMAN	10
11	Uciantara B.A	BALAKOSA CC	11
12	Adnan	Bangunberta	12
13	SAKTI	KALASAN	13
14	Rama	Kalasan	14
15	Sinar Yaya	AMS	15
16	Ahmad K	AMS	16
17	Eko widodo	SU	17
18	Riswanto	BICADAMA	18
19	Herda B	SU	19
20	Bagus	BPM	20
21	Srg. E Nugroho	PK	21
22	Wk	Kecamatan	22
23	Agr	Media	23
24	Ropri	Media	24
25	Irfanda	SSB AM-TEL	25
26	Kirwananda	-	26
27	Mahayana	TMS	27
28	Tarhan	-	28
29	Fendi Yuranto	KIKK	29
30	M. Rudy	KIKK	30
31	Pillar A	SATRIA SEMBADA	31
32	ADMIRAL	-	32
33	Lireki Aji	Trio Mata	33
34	Rully Satriady	-	34
35	YUAN LATIEF K	ASKAB SEMAN	35
36	WANTU BUDI	-	36
37	MUSTIKUS SEKARMIT	FIK CNY	37
38	Danny Eka	-	38
39			39
40			40

**MODEL LATIHAN BERBASIS GAMES EXPERIENCE
LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN
DAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH SEPAKBOLA
KELOMPOK UMUR 9-12 TAHUN**

(Studi Pengembangan pada Sekolah Sepakbola di Kabupaten Sleman)

DISERTASI

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Doktor
Program Studi Ilmu Keolahragaan**

Oleh:

**SULISTIYONO
NIM T 861708004**

Latar Belakang

Prestasi Sepakbola Nasional?



TACKLING KERAS SENGAJA MENCEDERAI LAWAN



PERKELAHIAN ANTAR PEMAIN DALAM KOMPETESI



Performance Pemain, Tim Sepakbola Belum Optimal?

Kualitas Keterampilan Teknik? *

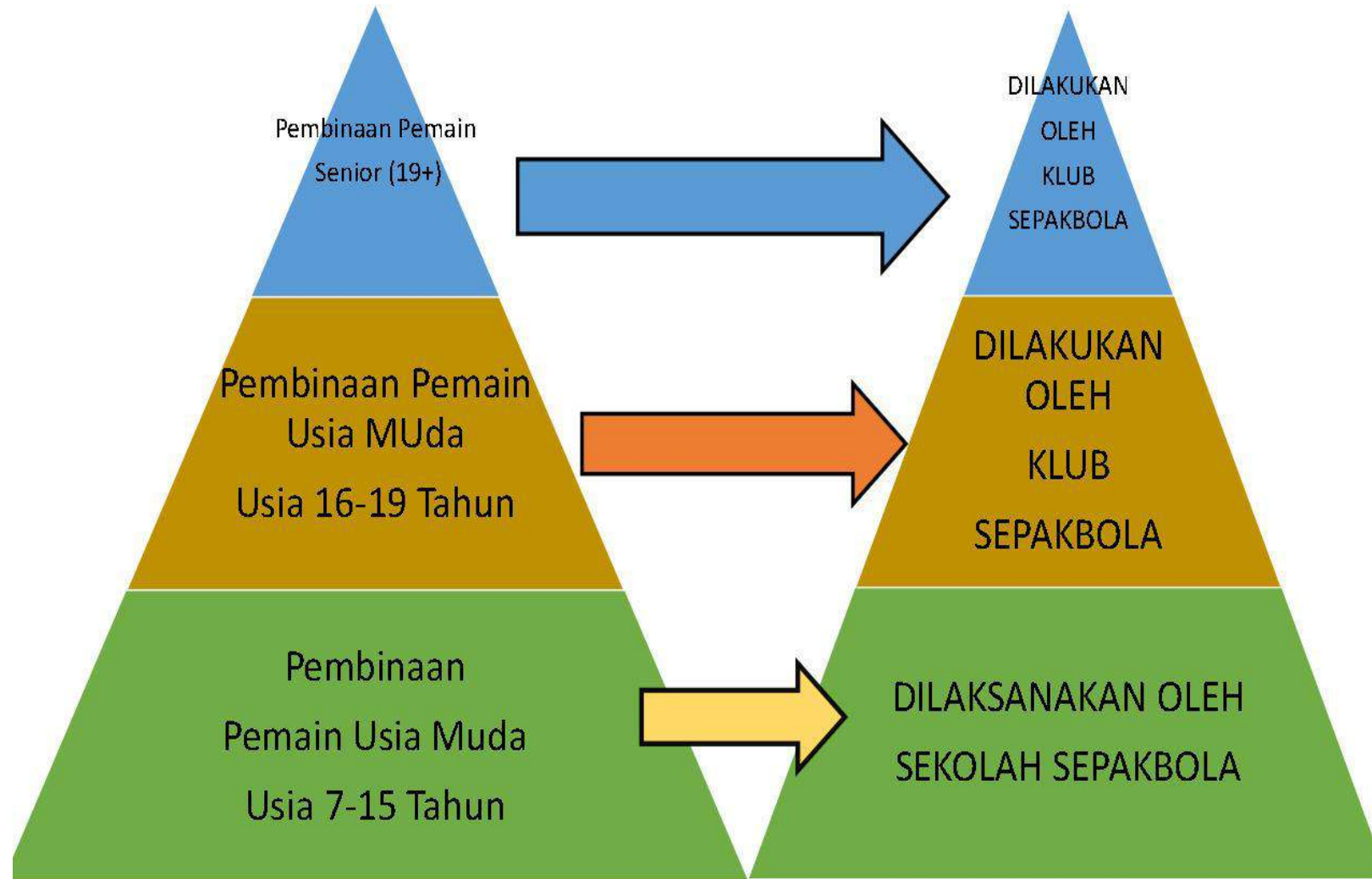
Kemampuan Fisik?

Kemampuan Taktik?

Kualitas Sikap, Perilaku, Karakter, Mental Pemain Sepakbola dalam Pertandingan? *

- Bagaimana kualitas proses latihan dalam upaya mengembangkan keterampilan Teknik?
- Bagaimana kualitas proses latihan dalam upaya mengembangkan sikap, perilaku, karakter pemain?

STRUKTUR DAN JENJANG PEMBINAAN SEPAKBOLA DI INDONESIA



*Proses Latihan Di
Usia 13-16 tahun*

*Proses Latihan Di
Usia 7-12 tahun*

*Proses Latihan Di
Usia 17-20 tahun*

Outcome
*(Performan
ce pada
Usia
Dewasa/Se
nior)*



Kondisi Riil Pada Saat Ini:

1. Latihan berorientasi pada kemenangan tim ketika bertanding dalam suatu kompetisi
2. Model latihan dengan metode Drill untuk peningkatan Skill
3. Latihan bersifat Spesialisasi Dini
4. Pengembangan karakter, sikap, perilaku diabaikan

Kondisi yang Ideal:

1. Orientasi pada pengembangan *skill* teknik dan karakter
2. Pemain sepakbola usia muda Latihan dalam suasana menyenangkan
3. Latihan Praktis, Efektif

Membutuhkan

MODEL LATIHAN YANG EFEKTIF UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DAN KARAKTER PADA USIA 9-12 TAHUN



MODEL LATIHAN YANG EFEKTIF UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DAN KARAKTER PADA USIA 9-12 TAHUN?

Peneliti Mengajukan

MODEL LATIHAN BERBASIS GAMES EXPERIENCE LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH SEPAKBOLA KELOMPOK UMUR 9-12 TAHUN

Penelitian-Penelitian Relevan

- ✓ Beller, J. M., dan Stoll, S. K. 1994. Sport Participation And Its Effect On Moral Reasoning Of High School Student Athletes And General Students. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 65, (Suppl. A), 94.
- ✓ Brackenridge, C., Pitchford, A., & Wilson, M. (2011). Respect: Results of a pilot project designed to improve behaviour in English Football. *Managing Leisure*, 16(3), 175–191. <https://doi.org/10.1080/13606719.2011.583406>
- ✓ Chatzopoulos, D., Drakou, A., Kotzamanidou, M., & Tsorbatzoudis, H. (2006). Girls' soccer performance and motivation: Games vs Technique approach. *Perceptual and Motor Skills*, 103(2), 463–470. <https://doi.org/10.2466/PMS.103.2.463-470>.
- ✓ Davids, K., Arau, D., & Correia, V. (2013). How Small-Sided and Conditioned Games Enhance Acquisition of Movement and Decision-Making Skills. *Exercise and Sport Sciences Reviews*, 41, 154–162.
- ✓ Flay, B. R. Allred, C.G., & Ordway, N. 2001. Effect of the Positive Action Program on Achievement and Discipline: Two Matched Control Comparisons. *Prevention science*, Vol. 2, No. 2, pp. 71-89

- ✓ Fraser-thomas, J. L., Côté, J., Deakin, J., & Co, A. J. (2007). Youth sport programs : an avenue to foster positive youth development Youth sport programs : an avenue to foster positive youth development ^ te. *Physical Education and Sport Pedagogy*, (April 2012), 37–41. <https://doi.org/10.1080/1740898042000334890>
- ✓ Gabbett, T., Jenkins, D., & Abernethy, B. (2009). Game-based training for improving skill and physical fitness in team sport athletes. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 4(2), 273–283. <https://doi.org/10.1260/174795409788549553>.
- ✓ Katis, Athanasios and Kellis, Eleftherios, 2009. Effects Of Small-Sided Games On Physical Conditioning and Performance In Young Soccer Players. *Journal of Sports Science and Medicine (2009) 8*, 374-380.
- ✓ Owen A, Twist C, & Ford P. (2004). Small-Sided Games: The Physiological and Technical Effect of Altering Pitch Size and Player Numbers. *Insight (Volume 7 Tahun 2004)*. Hlm. 50-53.

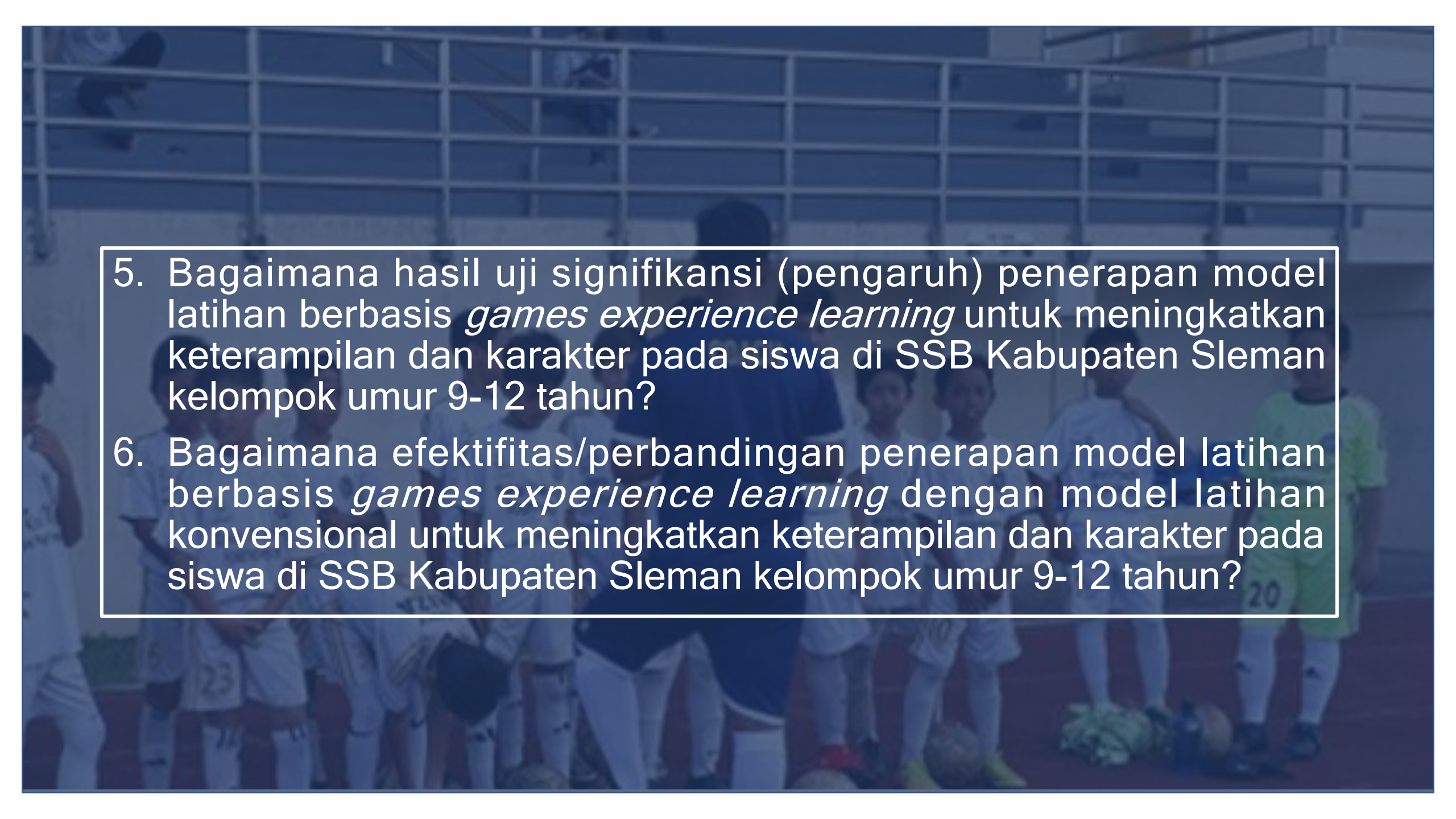
Kebaruan Penelitian

No	Indikator	Penelitian Sejenis	Rencana Desertasi
1	Tujuan	mengetahui perubahan pada satu ranah misalnya teknik, fisik, taktik, atau mental	mengetahui perubahan pada dua ranah yaitu keterampilan teknik dan perilaku (karakter)
2	Bentuk Perlakuan	terpisah teknik, metode perlakuan untuk mengembangkan keterampilan dan karakter atau perilaku pendekatan untuk pengembangan karakter lebih ke moral knowing	perlakuan terintegrasi dalam bentuk permainan pendekatan untuk pengembangan karakter lebih ke moral feeling dan moral acting
3	Latar	olahraga pendidikan	olahraga prestasi
4	Metode	eksperimen	penelitian pengembangan
5	Subjek	usia remaja	anak-anak

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses latihan, kualitas latihan, kondisi nyata pembinaan pada siswa SSB di Kabupaten Sleman?
2. Bagaimana model latihan berbasis *games experience learning* yang diduga tepat, praktis, efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan *passing, receiving, dribbling, heading* dan karakter kerjasama tim, menghormati, dan disiplin pada siswa SSB kelompok umur 9-12 tahun?

3. Bagaimana hasil uji coba awal (terbatas) model latihan berbasis *games experience learning* untuk meningkatkan keterampilan dan karakter pada siswa di SSB Kabupaten Sleman kelompok umur 9-12 tahun?
4. Bagaimana hasil uji coba utama (skala luas) model latihan berbasis *games experience learning* untuk meningkatkan keterampilan dan karakter pada siswa di SSB Kabupaten Sleman kelompok umur 9-12 tahun?

- 
5. Bagaimana hasil uji signifikansi (pengaruh) penerapan model latihan berbasis *games experience learning* untuk meningkatkan keterampilan dan karakter pada siswa di SSB Kabupaten Sleman kelompok umur 9-12 tahun?
6. Bagaimana efektifitas/perbandingan penerapan model latihan berbasis *games experience learning* dengan model latihan konvensional untuk meningkatkan keterampilan dan karakter pada siswa di SSB Kabupaten Sleman kelompok umur 9-12 tahun?

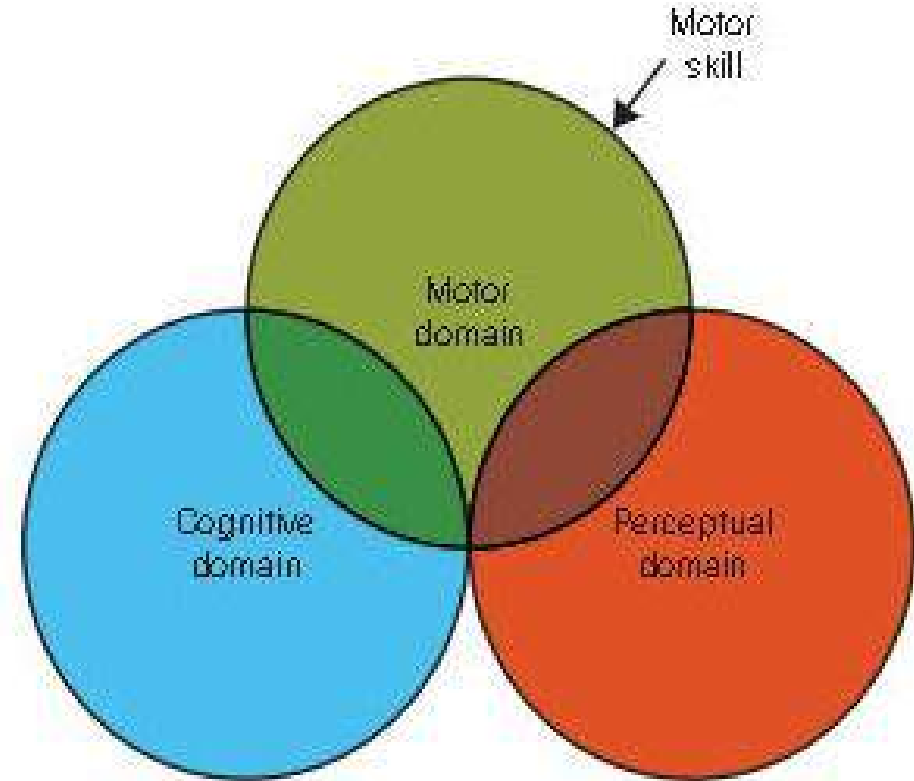


TINJAUAN PUSTAKA



Hakekat Keterampilan

Keterampilan Gerak Merupakan Kombinasi dari Kemampuan Kognitif, Persepsi, dan Gerak, (Edwards, 2011).



Keterampilan Bermain Sepakbola



Keterampilan / Kemampuan Fisik

Keterampilan Teknik

Keterampilan Taktik

Kemampuan Mental

Keterampilan Komprehensif Bermain (Performance),
Reily (2007)

Karakter

Manalu (2014) karakter merupakan tingkat kekuatan dimana seorang individu mampu menguasai suatu permasalahan atau kondisi tertentu.

Zuchdi (2010) karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan, dan kematangan moral seseorang.

Lickona, (2013: 81) karakter diartikan sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral.

Nilai-nilai yang berhasil diterima, diberikan respon, menjadi keyakinan, dikelola, dan akhirnya yaitu mampu menjadi sikap, perilaku yang selalu dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan kata lain telah menjadi sikap yang menjadi kebiasaan, Mardapi (2011: 187).

HAKEKAT LATIHAN

Latihan adalah aktivitas olahraga yang sistematis dalam waktu yang lama, ditingkatkan secara progresif dan individual yang mengarah kepada ciri-ciri fungsi psikologis dan fisiologis manusia untuk mencapai sasaran yang ditentukan, (Bompa: 1994).

Latihan merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas fungsi sistem organ tubuh manusia, agar mempermudah melakukan gerakan dalam menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, Sukadiyanto, (2002).



TRAINING



L u t a n , (1 9 9 9)
menyatakan latihan
dalam bidang apapun
adalah meningkatkan
ilmu, ketrampilan dan
kinerja peserta pelatihan
setinggi mungkin dalam
bidang yang ditekuninya,



TRAINING

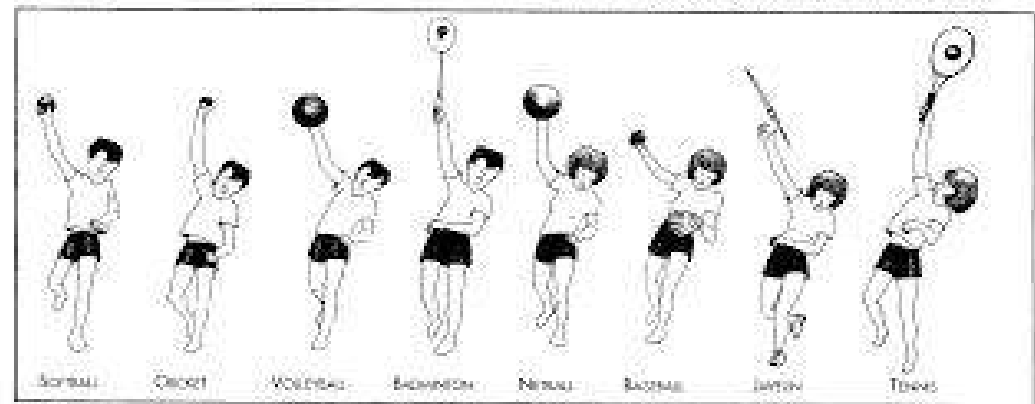
TEORI SKILL DEVELOPMENT

1. Fase Belajar Keterampilan Gerak *Kognitif*
2. Fase Belajar Keterampilan Gerak *Assosiatif*
3. Fase Belajar Keterampilan Gerak *Autonomous*, Fitts and Posner (Edwards, 2011).



1. Informasi,
2. Menyusun struktur latihan,
3. Memberikan umpan balik, Lavalee, et all, (2003)

Diagram 2: Relationship between Fundamental Motor Skills and Specific Sports Skill (Overarm Throw)



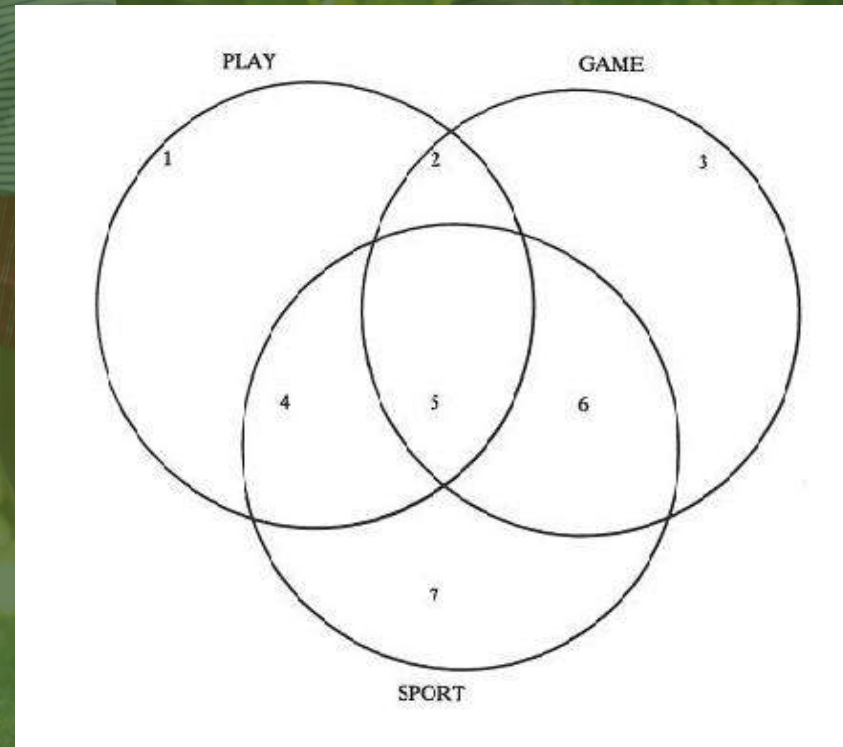
TEORI PERUBAHAN PERILAKU

1. Teori Pembelajaran Sosial
(*Social Learning Theory*)
2. Teori Struktural
Pengembangan Moral (*Structural
Theory of Moral Development*)
3. Teori Kognitif Sosial
4. Teori Pendidikan Karakter
(*Character Education*)



TEORI BERMAIN, PERMAINAN

TEORI BERMAIN, PERMAINAN,
DAN OLAHRAGA
(STREET & SUITS, 2012).



TEORI *EXPERIENCE LEARNING*

TEORI *EXPERIENCE LEARNING*
DIKEMBANGKAN KOLB
(REYNOLDS, DAN
VINCE, 2007)



TEORI *EXPERIENCE LEARNING*

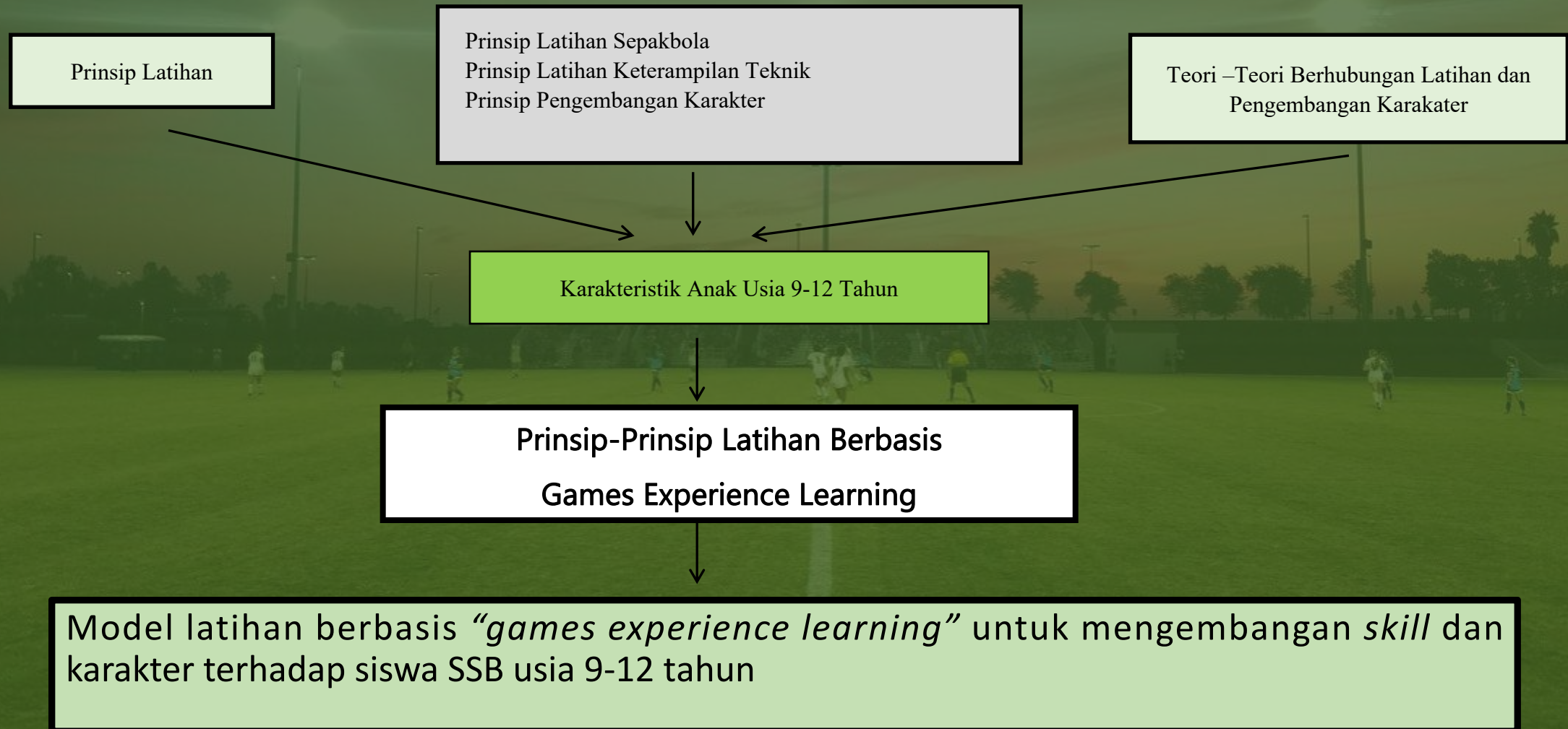
- Teori *experience learning* merupakan sebuah teori yang menyatakan bahwa “pengalaman” memiliki peran penting dalam sebuah proses pembelajaran.
- Melalui pengalaman yang dialaminya siswa belajar secara holistik yaitu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai.
- Tahapan yang harus dilakukan ketika guru/pelatih menggunakan pendekatan/metode *experience learning* yaitu: siswa mengalami, refleksi, menyusun konsep, dan implementasi konsep pada realita.

Games Experience Learning



Konsep ide, desain GEL (*Games Experience Learning*) oleh Peneliti (Sulistiyono, 2019)

KERANGKA PIKIR PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN





METODOLOGI PENELITIAN



METODE PENELITIAN

RESEARCH
& DEVELOPMENT



TEKNIK PENGUMPULAN DATA, ALAT UKUR DAN ANALISIS DATA

Tahapan	Teknik Pengumpulan data	Alat Ukur	Analisis Data
Studi pendahuluan	Wawancara, Kuisioner	Lembar Panduan Wawancara, Kuisioner	Analisis Kualitatif dan Persentase
Pengembangan Produk dan Validasi Ahli	Kuisioner	Kuisioner	Analisis Kualitatif dan Persentase
Uji Skala Kecil	Pengamatan	Skala Penilaian	Analisis Kualitatif dan Persentase
Uji Skala Besar	Pengamatan	Skala Penilaian	Analisis Kualitatif dan Persentase
Uji Efektifitas	Pengamatan, Pengukuran Skill	Lembar Pengamatan dan Tes Kinerja	Uji- t , bantuan SPSS



HASIL PENELITIAN

A. HASIL STUDI PENDAHULUAN

1. Sumber Daya
Pelatih

2. Pendapat Pelatih Tentang
Konsep *LTAD*

3. Kondisi Riil Proses Pembinaan dan Latihan Sepakbola Pada
Atlet Usia Muda Melalui SSB

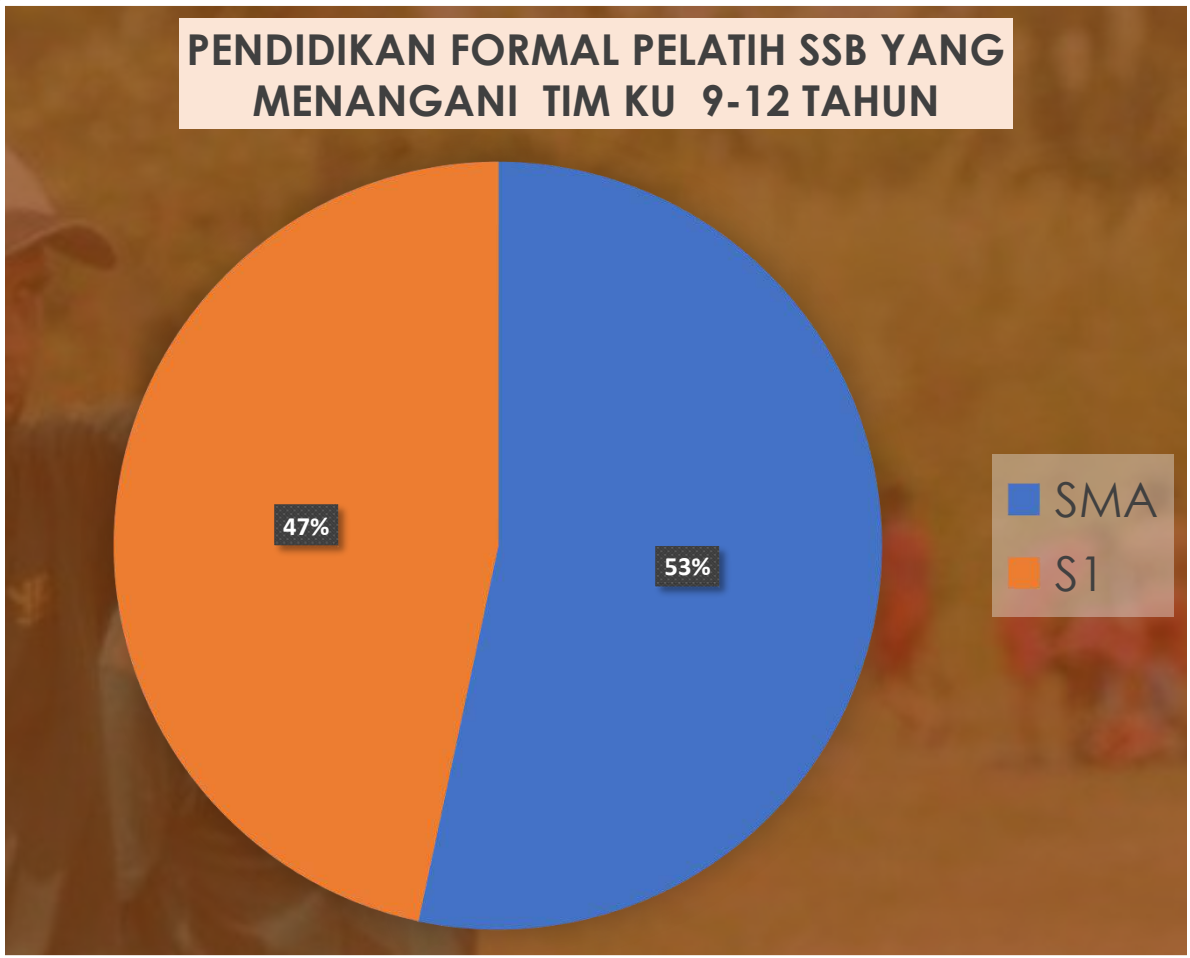
4. Pendapat Pelatih Tentang Pengembangan Karakter
Melalui Sepakbola

5. Pendapat Pelatih tentang penyebab beberapa perilaku negatif
pesepakbola dalam kompetisi.

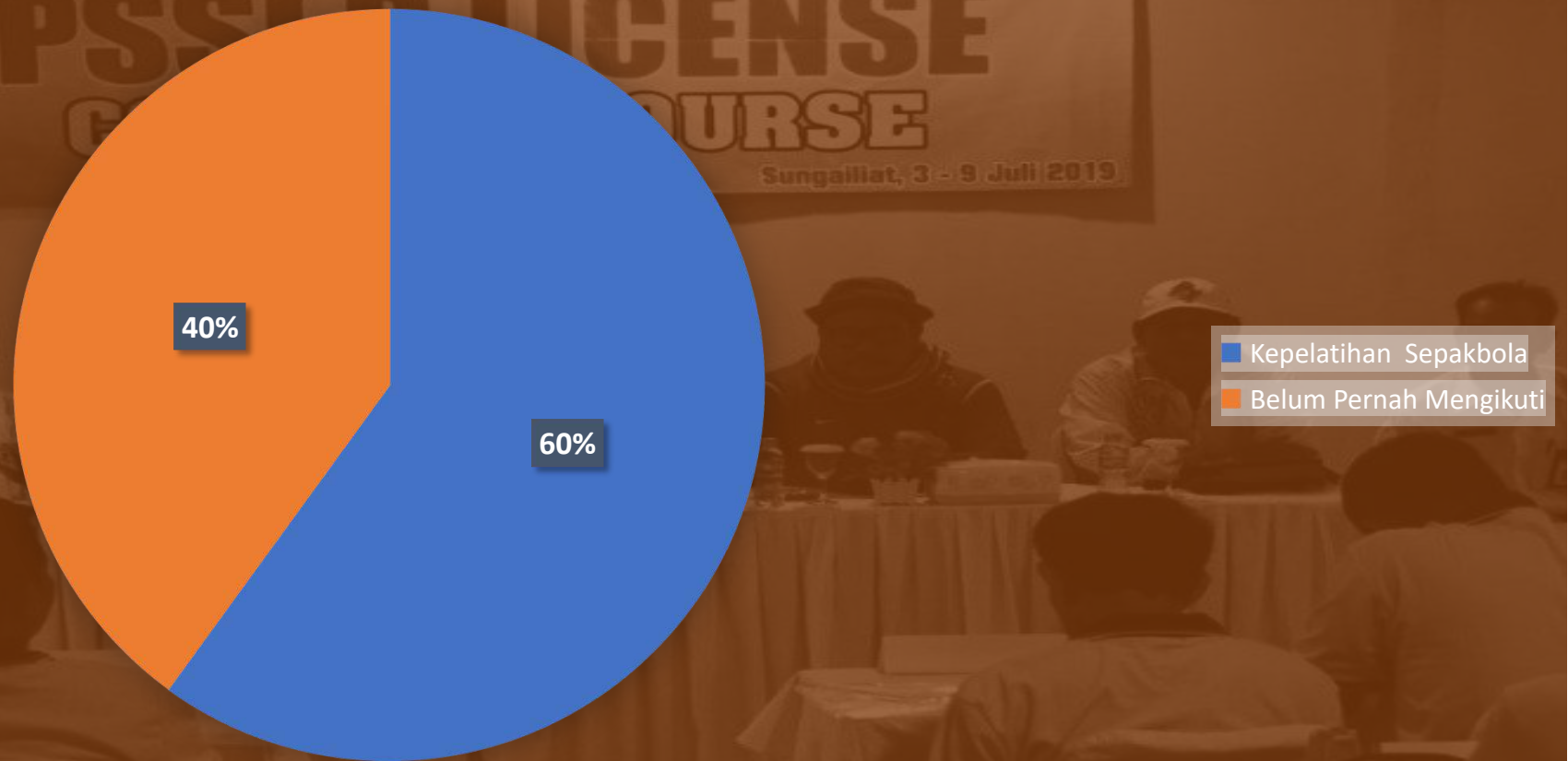
6. Saran dan Masukan Para Pelatih Sekolah Sepakbola Usia (9-12 tahun) di
Kabupaten Sleman Terhadap Draf atau Prototipe Model Latihan

SUMBER DAYA PELATIH:

**53% BERPENDIDIKAN SMA
DAN 47% SARJANA**



PERSENTASE PENDIDIKAN NON FORMAL



60% KURSUS PELATIH LICENSI D DAN 40% BELUM PERNAH

PANDANGAN / PENDAPAT PELATIH TENTANG KONSEP LTAD

“Sebagian besar pelatih SSB di Kabupaten Sleman mengetahui tentang konsep pembinaan jangka panjang (LTAD), namun secara teknik belum memahami bagaimana aplikasi atau implementasi dari kebijakan / strategi LTAD pada proses pelatihan harian, bulanan, atau tahunan.

Hal tersebut terbukti dari hasil wawancara dimana sebagian besar pelatih tidak mampu menjelaskan target atau fokus utama yang harus dikembangkan pada setiap tahapan atau fase dalam model pembinaan jangka panjang, dan bagaimana teknik melatih atau mengembangkan komponen-komponen yang dianggap penting pada setiap tahapan.

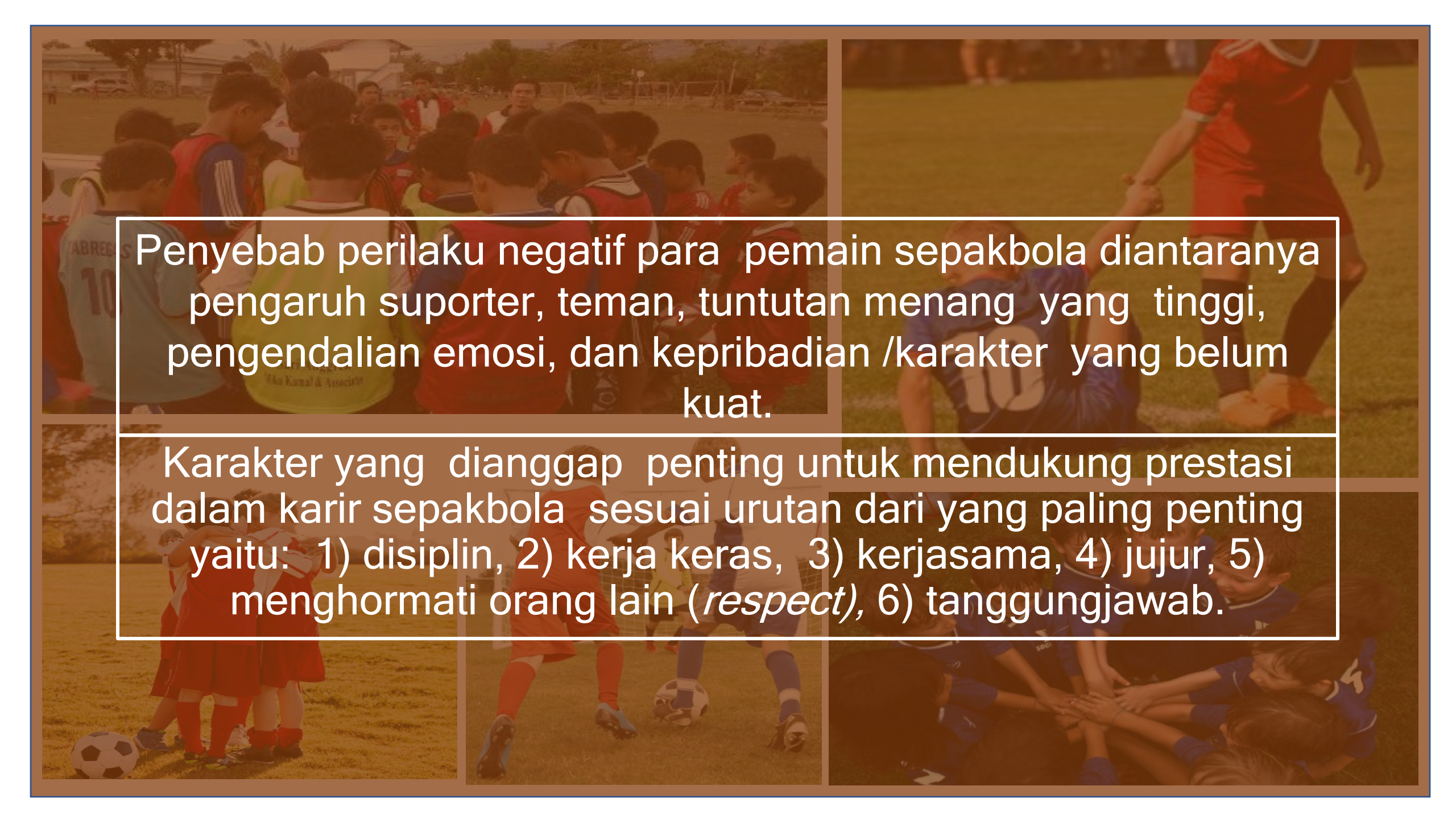


PROSES PEMBINAAN DAN LATIHAN SEPAKBOLA MELALUI SSB DI KABUPATEN SLEMAN

- Pelatihan fokus pada pengembangan keterampilan bermain: Keterampilan teknik, fisik, dan taktik.
- Karakter atau bagaimana berperilaku dalam berlatih, bertanding adalah sesuatu yang penting tetapi dalam implementasinya dalam latihan belum terstruktur.
- Dokumen perencanaan latihan (kurikulum, rencana latihan harian) belum menyinggung istilah karakter.
- Pengembangan karakter dilakukan spontan melalui kegiatan-kegiatan diluar latihan misalnya menyelenggarakan *outbond*.

PANDANGAN / PENDAPAT PELATIH TENTANG PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI SEPAKBOLA

- Para pelatih SSB di Kabupaten Sleman telah mengerti tentang definisi karakter, dan pendidikan karakter
- Sebagian besar pelatih menyatakan bahwa sepakbola dapat dijadikan sebagai media pengembangan karakter, walaupun dalam kenyataannya diakui sering terjadi perilaku-perilaku negatif ketika pertandingan atau kompetisi sepakbola.



Penyebab perilaku negatif para pemain sepakbola diantaranya pengaruh suporter, teman, tuntutan menang yang tinggi, pengendalian emosi, dan kepribadian /karakter yang belum kuat.

Karakter yang dianggap penting untuk mendukung prestasi dalam karir sepakbola sesuai urutan dari yang paling penting yaitu: 1) disiplin, 2) kerja keras, 3) kerjasama, 4) jujur, 5) menghormati orang lain (*respect*), 6) tanggungjawab.

SARAN DAN MASUKAN TERHADAP PROTOTIPE MODEL LATIHAN BERBASIS “GEL”

DISKRIPSI SARAN TERHADAP DISAIN AWAL PROTOTIPE MODEL LATIHAN

MODEL LATIHAN SEBAIKNYA SEDERHANA

MODEL MUDAH DILAKUKAN, TIDAK RUMIT OLEH PELATIH ATAU SISWA

MAMPU MENGEMBANGKAN SKILL DAN KARAKTER

DIBUATKAN BUKU PANDUAN LATIHAN, DAN PRINSIP-PRINSIP MELATIH
DENGAN MODEL “GEL”

PELATIH DIBERIKAN VIDEO TUTORIAL

MODEL AWAL LATIHAN BERBASIS “GEL”



HASIL PENGEMBANGAN DRAF AWAL MODEL LATIHAN BERBASIS “GEL”

No	Tahapan /Fase Latihan	Jumlah Permainan/Drill
1	Latihan inti ke -1	<u>18</u>
2	Latihan inti ke -2	<u>18</u>
3	Latihan inti ke -3	<u>18</u>
4	Latihan inti ke -4	<u>1</u>



DRAF
BUKU
PANDUA
N
LATIHAN



DIVALIDASIKAN PADA AHLI

Permainan-Permainan Sebagai Isi Latihan Inti ke-1
 Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

No	Nama Permainan	Kode	Tujuan Utama
1	Ikan Vs Jala	GEL.I.TW 01	Pengembangan karakter kerjasama tim
2	Pagar Hidup	GEL.I.TW 02	Pengembangan karakter kerjasama tim
3	Bersama Kita Bisa	GEL.I.TW 03	Pengembangan karakter kerjasama tim
4	Bom Waktu	GEL.I.TW 04	Pengembangan karakter kerjasama tim
5	Sepakbola Berpasangan Dua Dua	GEL.ITW 05	Pengembangan karakter kerjasama tim
6	Lompat Katak Bertiga	GEL.I.TW 06	Pengembangan karakter kerjasama tim
7	Gol, Gol, Gol	GEL.I.RES 01	Pengembangan karakter menghormati
8	Kartu Merah	GEL.I.RES 02	Pengembangan karakter menghormati
9	Sepakbola Kuda	GEL.I.RES 03	Pengembangan karakter menghormati
10	Sundul Bola Satu Kaki	GEL.I.RES 04	Pengembangan karakter menghormati
11	<i>Fair Play Game</i>	GEL.I.RES 05	Pengembangan karakter menghormati
12	Menembak Penjahat	GEL.I.RES 06	Pengembangan karakter menghormati
13	Satu Pulau Satu Raja	GEL.I.RES 07	Pengembangan karakter menghormati
14	Menjaga Tawanan	GEL.I.DIS 01	Pengembangan karakter disiplin
15	Jaga 1 lawan 1 Tidak Boleh Berganti	GEL.I.DIS 02	Pengembangan karakter disiplin
16	Bola Berantai	GEL.I.DIS 03	Pengembangan karakter disiplin
17	Polisi Vs Penjahat	GEL.I.DIS 04	Pengembangan karakter disiplin
18	Menjaga Tawanan	GEL.I.DIS 05	Pengembangan karakter disiplin

Permainan pada Latihan Inti ke-2 dari Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

No	Nama Permainan	Kode	Tujuan Utama
1	3 vs 1 (Tiga lawan Satu)	GEL.II.P 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
2	4 vs 2 (Empat lawan dua)	GEL.II.P 02	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
3	4vs2 Menjadi 3vs2 Lanjut Penyelesaian Akhir	GEL.II.P 03	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
4	3 vs 3 + 2 Pemain Netral	GEL.II.P 04	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
5	4 vs 4 + 4 Pemain Netral	GEL.II.P 05	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
6	4vs2 Menjadi 6vs4	GEL.II.P 06	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
7	3 vs 3 + 4 Pemain Netral	GEL.II.R 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
8	4 vs 2 + 1 (Ketupat Berpindah Tempat)	GEL.II.R 02	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
9	3 vs 3, (Menerobos Goa)	GEL.II.R 03	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
10	Melewati Halang Rintang atau 3 vs 1 (+2)	GEL.II.R 04	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
11	Kontrol Bola Buat Ruang <i>Shoot</i>	GEL.II.R 05	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
12	Meletakkan Bom di Sarang Penjahat (1 vs 1)	GEL.II.D 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
13	Terobos Area Bertahan Lawan	GEL.II.D 02	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
14	Membelah Benteng Lawan (5 vs 5)	GEL.II.D 03	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
15	<i>Dribbling</i> (Lewati Ranjau) 5 vs 3	GEL.II.D 04	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
16	<i>Lempar Hing. Hing for Gol</i>	GEL.II.H 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>Hing</i>
17	4 vs 4 + 2 Pemain Netral	GEL.II.H 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>Hing</i>
18	<i>Hing</i> Amankan Daerah dari Bahaya	GEL.II.H 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>Hing</i>

Latihan *Drill Skill* yang Merupakan Isi Sesi Latihan Inti ke-3
Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

No	Nama <i>Drill</i>	Kode	Tujuan Utama
1	<i>Drill Passing</i> Berpasangan	GEL.III..P01	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
2	<i>Drill Passing</i> Menembak Bola Berwarna	GEL.III..P02	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
3	Tendang Sebanyak-Banyaknya Masuk Ke Daerah Lawan	GEL.III..P03	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
4	Kirim Bola Pindah Area	GEL.III..P04	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
5	<i>Passing</i> Tanpa Kontrol	GEL.III..P05	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
6	<i>Passing</i> Lanjut Bergerak	GEL.III..P06	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
7	Menerima Bola Letakkan di Depan Badan untuk Siap di <i>Passing</i>	GEL.III..R01	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
8	Menerima Bola Mengalir, Searah Tujuan <i>Passing</i> Berikutnya	GEL.III..R02	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
9	Menerima Bola Bergulir Lanjut Balik Badan	GEL.III..R03	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
10	Menerima Bola Lambung dengan Pola Gerakan <i>Flatt</i> (Datar)	GEL.III..R04	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
11	Menerima Bola Lambung dengan Pola Gerakan <i>Parabola</i> (Lambung)	GEL.III..R05	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
12	Giring Bola Mengikuti Pemimpin	GEL.III..D01	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
13	Menggiring Bebas di Area Latihan	GEL.III..D02	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
14	Menggiring Bola Berpasangan	GEL.III..D03	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
15	Menggiring Lambat dan Cepat	GEL.III..D04	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
16	Perasaan dengan Bola (<i>Ball felling Hing</i>)	GEL.III..H01	Pengembangan keterampilan teknik <i>Hing</i>
17	<i>Hing</i> Bola Rubah Arah 90 derajat	GEL.III..H02	Pengembangan keterampilan teknik <i>Hing</i>
18	Menyundul Bola Dekat dan Bola Jauh	GEL.III..H03	Pengembangan keterampilan teknik <i>Hing</i>

BERMAIN 7 VS 7 SEBAGAI MATERI LATIHAN INTI IV MODEL LATIHAN BERBASIS “GEL”



C. VALIDASI AHLI DENGAN TEKNIK DELPHY

Validator yang diminta dan berkenan melakukan validasi:

1. Prof. Dr. Siswantoyo, Pakar kepelatihan Olahraga
2. Prof. Dr. Wawan S Suherman, M. Ed, bidang keahlian Pedagogi Olahraga
3. Dr. Harry Yulianto , pengajar mata kuliah permainan sepakbola,
4. Dr. Komarudin, pengajar mata kuliah permainan sepakbola
5. Sdr. Nova Ariyanto, pemegang Lisensi A Pro AFC, saat ini mendapat tugas sebagai asisten pelatih tim nasional U-19, U-23
6. Sdr. Wawan Darmawan, S.Pd Kor dengan pengalaman melatih siswa SSB selama 10 tahun,
7. Sdr. Andika Wahyu Utomo, M.Or pelatih SSB Realmadrid Yogyakarta, dengan hasil sebagai berikut

Perakasan validasi pada Bulan Januari-Februari
2020

Hasil Validasi Ahli Dengan Teknik Delphy

PENELITI MEMINTA PENDAPAT, SARAN, MASUKAN, PERTIMBANGAN- PERTIMBANGAN PENTING TERKAIT DRAF MODEL LATIHAN (TAHAP / PUTARAN 1)

1. Buatlah model yang diprediksi sesuai dengan kondisi nyata kemampuan manajemen SSB saat ini misalnya alat atau peralatan yang digunakan mengakomodasi peralatan yang umumnya SSB memiliki saat ini.
2. Buatlah model dimana tidak terlalu sulit dipahami, dan mudah dilakukan oleh pelatih dilapangan.
3. Buatlah model latihan yang sesuai teori latihan misalnya lakukan gerakan dari yang mudah menuju yang lebih sulit.
4. Permainan-permainan yang dikembangkan harus memotivasi siswa mau melakukan dan menyenangkan.
5. *Drill* teknik tetap harus dilakukan dalam upaya memberikan informasi keterampilan teknik yang benar kepada siswa.
6. Waktu pelaksanaan latihan, lama permainan, dan petunjuk pelaksanaan, petunjuk penggunaan model harus jelas agar para pelatih mudah mengimplementasikan dilapangan.

REKAPITULASI HASIL PENILAIAN AHLI PUTARAN KEDUA TERHADAP MODEL LATIHAN BERBASIS “GEL” (GAMES EXPERIENCE LEARNING)

Aspek Yang Dinilai	Hasil Penilaian Ahli							Rata-Rata Skor
	Ahli 1 (V1)	Ahli 2 (V2)	Ahli 3(V3)	Ahli 4 (V4)	Ahli 5 (V5)	Ahli 6 (V6)	Ahli 7 (V7)	
Total Skor	106	106	114	110	99	104	110	107.00
Rata-Rata Skor dari Tiap Ahli	4.42	4.42	4.75	4.58	4.13	4.33	4.58	4.46
Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal	88.33%	88.33%	95.00%	91.67%	82.50%	86.67%	91.67%	89.17%

VALIDASI AHLI (TAHAP / PUTARAN 2)

Berdasarkan Rekapitulasi Analisis Data validasi ahli putaran kedua, dapat dinyatakan bahwa Validator sepakat dan menyetujui bahwa draf model latihan/ produk dapat dilanjutkan untuk dilakukan uji skala kecil, (89,17%) persentase rata-rata dari seluruh ahli.

Catatan: peneliti melakukan revisi terhadap model sebagaimana saran dari para validator,

SARAN AHLI TERHADAP DRAF MODEL PADA PUTARAN II

- Tambahkan bagian pendahuluan agar pengguna mengetahui apa draf model yang ingin dikembangkan, tujuan, keunggulan, dan bagaimana kondisi nyata proses latihan pada SSB saat ini.
- Format dan tata letak gambar ilustrasi harap diseragamkan pada seluruh fase latihan
- Ilustrasi gambar konsep kerangka pikir dibuat yang lebih menarik
- Tambahkan penomoran dalam menulis pada beberapa paragraph di bagian bab agar pengguna lebih mudah memahami.
- Buatlah kalimat-kalimat yang sederhana, padat, dan artinya jelas dengan bahasa yang komunikatif. Beberapa paragraph terlalu panjang dan sulit untuk mengetahui inti pikiran penulis.
- Diagram dan penjelasan terhadap sintak model yang dikembangkan
- Tambahkan penomoran pada gambar agar pembaca atau pengguna mudah menemukan
- Kode sebaiknya diganti singkatan sebagaimana produk agar mudah diingat misalnya "GEL Disiplin".
- Tata tulis lebih dicermati misalnya SPOK?
- Keterangan ukuran area latihan pada gambar dikonsistenkan

- Petunjuk pelaksanaan permainan dibuat yang lebih komunikatif mudah dipahami pembaca
- Dalam satu permainan dapat digunakan untuk mengembangkan lebih dari satu sikap, perilaku.
- Daftar Pustaka ditambahkan
- Pengelolaan waktu dicermati lagi ! Apakah memungkinkan model atau disain dapat diimplementasikan?
- Coaching point dijelaskan atau dinarasikan! Agar pembaca yang mungkin pengetahuannya terbatas terbantu.
- Judul atau nama permainan dibuat lebih menarik?
- Pemberian sanksi dan penghargaan diperlukan agar jalannya permainan menarik dan menyemangati siswa.
- Analisis ulang terhadap beberapa permainan dimana perbandingan antara luas area dengan jumlah pemain dimungkinkan terlalu kecil.
- Bagaimana mengatur waktu untuk “recovery” pada model ini?
- Landasan teori diperkuat lagi!

D. REVISI PRODUK SETELAH VALIDASI AHLI

DRAF SETELAH VALIDASI AHLI

PANDUAN LATIHAN

Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*
untuk Mengembangkan Keterampilan dan Karakter
pada Siswa Sekolah Sepakbola
Kelompok Umur 9-12 Tahun



Oleh
SULISTIYONO
NIM T 861708004

PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2020

E. Hasil Uji Skala Kecil

1. Pelatih pelaksana Uji Skala Kecil terhadap model yang dikembangkan telah diberikan pelatihan oleh Peneliti.
2. Uji skala kecil dilaksanakan di SSB Realmadrid Foundation Sleman, DIY.
3. Pelatih ahli yang memberikan penilaian berjumlah 4 orang.
4. Hasil Penilaian Saran terhadap model pada tahap skala kecil [, sebagai berikut:](#)
5. Dilakukan revisi pada beberapa bagian dari model /produk

F. Revisi Produk Setelah Uji Skala Kecil

DRAF MODEL LATIHAN SETELAH UJI SKALA KECIL

PANDUAN LATIHAN

Berbasis *Games Experience Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan dan Karakter pada Siswa Sekolah Sepakbola Kelompok Umur 9-12 Tahun



Oleh

SULISTIYONO
NIM T 861708004

PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2020

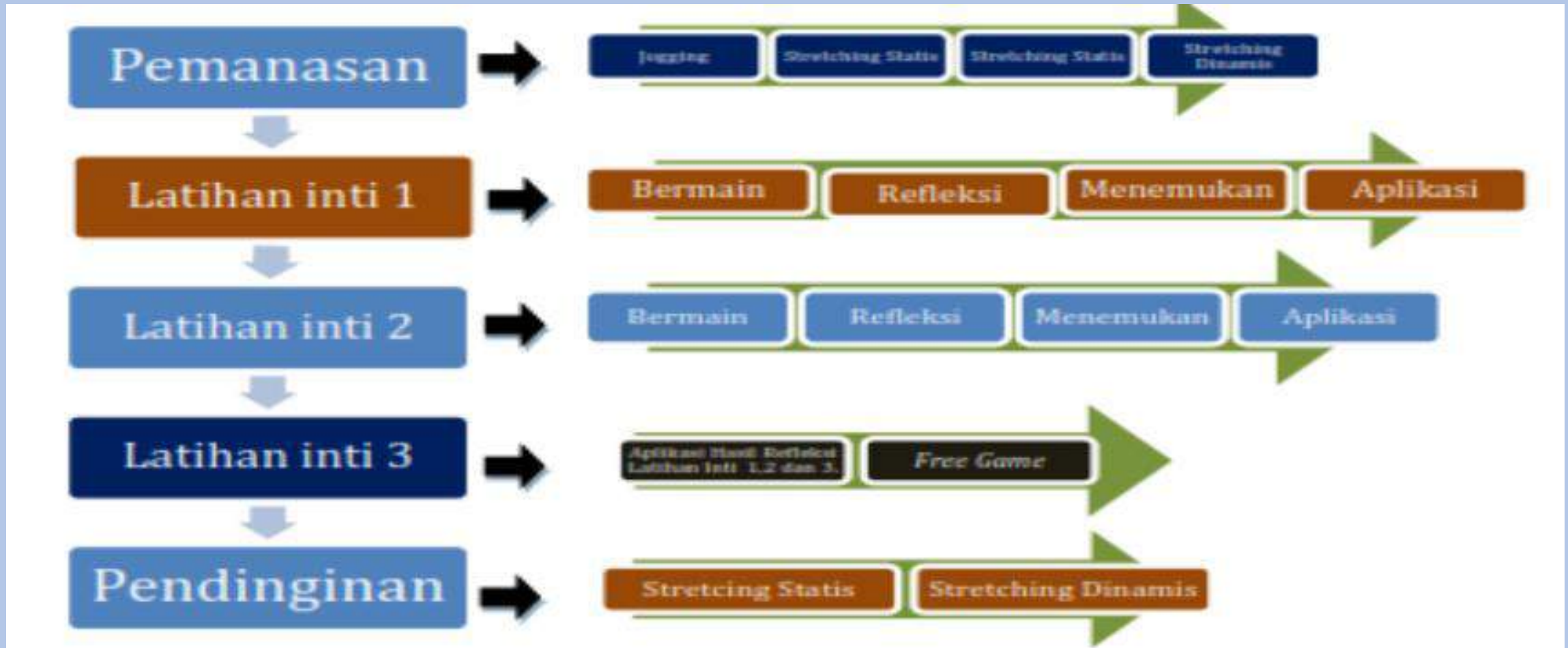
G. Hasil Uji Skala Besar

1. Pelatih pelaksana Uji Skala Besar terhadap model yang dikembangkan telah diberikan pelatihan oleh Peneliti.
2. Uji skala besar dilaksanakan di SSB KKK, Matra, dan Satria Sembada Sleman.
3. Peneliti meminta Pelatih ahli berjumlah 9 orang untuk memberikan penilaian.
4. Hasil Penilaian dan Saran terhadap model pada tahap uji skala besar, sebagai berikut: [Hasil Uji Skala Besar](#)
5. Dilakukan revisi pada beberapa bagian dari model /produk

I. Hasil Uji Efektifitas

1. Pelatih pelaksana Uji Skala Efektifitas terhadap model yang dikembangkan telah diberikan pelatihan oleh Peneliti.
2. Uji Efektifitas melibatkan Siswa SSB usia 9-12 yang bersedia menjadi sampel penelitian berjumlah 46 siswa SSB.
3. Teknik yang dipilih yaitu Eksperimen dengan disain *Pre dan Pos Test* dengan dua kelompok yaitu Kelompok Eksperimen diberikan perlakuan model “GEL” sedangkan kelompok kontrol melakukan latihan model konvensional.
4. Hasil Uji Efektifitas terhadap model, [sebagai berikut:](#)

SIMPULAN



Model latihan berbasis *“games experience learning”* terbukti berpengaruh signifikan dan lebih efektif dibandingkan model latihan konvensional untuk pengembangan *skill* dan karakter terhadap siswa SSB usia 9-12 tahun

Luaran Wajib

NASKAH PUBLIKASI I

Sportsmanship Of Young Football Player: Challenge In Developing Character For Young Football Player

Keterangan: telah terbit, dan dipresentasikan dalam seminar internasional COIS 2019

Link: <http://cois.uny.ac.id/presenter/sportsmanship-young-football-player-challenge-developing-character-young-football-player>

NASKAH PUBLIKASI II

Improving Skills and Character Youth Football Player through Games Experience Coaching Model

Keterangan: telah *Publish* Volume 9 , Maret 2021 , pada International Journal Human Movement and Sport Science , Terindeks Scopus

Link: https://www.hrpub.org/journals/jour_archive.php?id=99&iid=1852

Luaran Tambahan

NASKAH PUBLIKASI III (Artikel)

Validasi Model Latihan Berbasis “Games Experience Learning” Untuk Meningkatkan Skill dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda

Telah publish pada Jurnal IJRESS Edisi 2020,

[Link : https://journal.uny.ac.id/index.php/ijhress/article/view/38513](https://journal.uny.ac.id/index.php/ijhress/article/view/38513)

NASKAH PUBLIKASI IV (Artikel)

Effect Game Experience Learning Based Training Model On Teamwork, Respect Attitude, Skill, And Physical Ability In Young Football Players

Telah Submit pada Jurnal Scopus Q3, 24 Februari 2021

NASKAH PUBLIKASI V (Artikel)

The Impact of Long-Term Athlete Development-Based Exercise Towards Physical Ability and Academic Achievement”

has been accepted for publication in the Regular Issue Vol. 18, April 2021 of WSEAS Transactions on Business and Economics (Print ISSN: 1109-9526/ E-ISSN: 2224-2899),

Jurnal Scopus Q4, Rencana akan publish April 2021

Sulistiyono



PEDOMAN PRAKTIS

PENGEMBANGAN
SKILL
DAN
KARAKTER
PADA PEMAIN
SEPAKBOLA
USIA MUDA

Prof. Dr. Sugiyanto (Promotor)

Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd (Co-Promotor)

Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd (Co-Promotor)

Luaran Tambahan

BUKU REFERENSI



TERIMA KASIH

MATUR NUWUN

IMPLEMENTASI KERJA SAMA

ANTARA
PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DENGAN

ASKAB PSSI SLEMAN
TENTANG

PELATIHAN DAN IMPLEMENTASI MODEL LATIHAN BERBASIS “GAME
EXPERIENCE LEARNING” UNTUK PENINGKATAN KUALITAS SKILL DAN
KARAKTER PEMAIN SEPAKBOLA USIA MUDA

Nomor : T/427/UN34.16/HK.06.00/2022

Pada hari ini, Kamis Delapan Belas Agustus, tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua, yang bertanda tangan di bawah ini:

1. **Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.** : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, oleh karena itu sah mewakili dan bertindak untuk dan atas nama Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang berkedudukan di Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KESATU**.
2. **Wahyudi Kurniawan, S.IP** : : Ketua Umum oleh karena itu sah mewakili dan bertindak untuk dan atas nama ASKAB PSSI SLEMAN, yang berkedudukan di Stadion Tridadi Sleman, selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**.

PIHAK KESATU dan **PIHAK KEDUA** selanjutnya disebut **PARA PIHAK**. Dengan ini sepakat untuk bersama-sama membuat Pelatihan dan Implementasi Model Latihan Berbasis “Game Experience Learning” Untuk Peningkatan Kualitas Skill Dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda yang dilaksanakan oleh **PARA PIHAK** seperti diatur dalam pasal sebagai berikut.

Pasal 1

MAKSUD DAN TUJUAN

- (1) Maksud Rancangan Implementasi Kerja Sama ini adalah sebagai landasan dalam rangka implementasi kerja sama yang disusun oleh **PARA PIHAK** sesuai dengan ruang lingkup Pengaturan Implementasi Kerja Sama ini.
- (2) Tujuan Rancangan Implementasi Kerja Sama ini adalah untuk saling mendukung kegiatan **PARA PIHAK** dalam rangka kerja sama yang berkaitan dengan Pelatihan dan

Implementasi Model Latihan Berbasis “*Game Experience Learning*” Untuk Peningkatan Kualitas Skill dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda I.

Pasal 2
PELAKSANAAN KEGIATAN

(1) Kegiatan dilaksanakan selama 1 hari dengan jadwal pelaksanaan sebagai berikut

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Dosen yang Berkegiatan
5 Juni - 5 September 2022	08.00 – 15.00 WIB	Pelatihan dan Implementasi Model Latihan Berbasis “ <i>Game Experience Learning</i> ” Untuk Peningkatan Kualitas Skill Dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda	Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd. NIP. 19761212 200812 1 001 Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or./NIP. 19840521 200812 1 001 Fatkurahman Arjuna, S.Or., M.Or. NIP. 19830313 201012 1 005 Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. NIP. 19740317 200812 1 003

- (2) **PIHAK KESATU** mengirimkan Narasumber, mamfasilitasi keperluan narasumber dan Tim dari UNY, dan materi.
- (3) **PIHAK KEDUA** menyediakan peserta, dan tempat.
- (4) **PARA PIHAK** saling berperan untuk keperluan pertanggungjawaban kegiatan.

Pasal 3
PEMBIAYAAN

- (1) Biaya untuk kegiatan ini berasal dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- (2) Biaya tambahan diluar dari pendaanaan sebagaimana tercantum pada ayat (1) akan ditanggung **PARA PIHAK** sesuai kebutuhan dan kesepakatan **PARA PIHAK**.

Pasal 4
JANGKA WAKTU

Jangka waktu Pengaturan Implementasi Kerja Sama adalah sejak ditandatanganinya implementasi kerja sama ini sampai dengan tiga puluh (30) hari setelah selesainya acara ini.

Pasal 5
PENUTUP

- (1) Perubahan atas naskah Rancangan Implementasi Kerja Sama dapat dilakukan atas persetujuan **PARA PIHAK**.

- (2) Rancangan Implementasi Kerja Sama ini dapat dianggap batal apabila salah satu **PIHAK** atau **PARA PIHAK** tidak memenuhi ketentuan dalam Rancangan Implementasi Kerja Sama.
- (3) Hal yang tidak atau belum diatur dalam naskah Rancangan Implementasi Kerja Sama ini akan diatur kemudian oleh **PARA PIHAK** atas dasar musyawarah atau mufakat yang selanjutnya akan dituangkan dalam Adendum dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan Rancangan Implementasi Kerja Sama ini.
- (4) Naskah Rancangan Implementasi Kerja Sama dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** dalam rangkap 2 (dua) dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.

**PIHAK KESATU,**

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

**PIHAK KEDUA,**

Wahyudi Kurniawan, S.IP.