

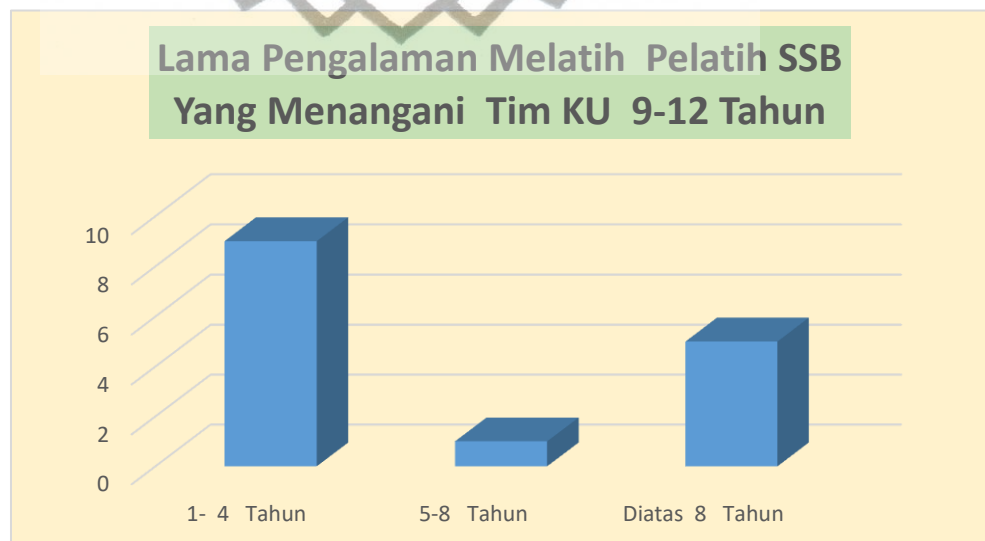
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan studi pendahuluan dalam upaya menemukan akar masalah, mengetahui potensi, kekuatan, kelemahan situasi riil proses pembinaan, pelatihan pada pemain sepak bola usia muda dan dini khusus usia 9-12 tahun melalui jalur Sekolah sepak bola. Studi pendahuluan juga dilakukan peneliti sebagai upaya dan langkah awal untuk memperoleh saran dan masukan terhadap draf atau prototype (produk awal) penelitian disertasi yang akan dilakukan dan dikembangkan. Studi pendahuluan dilakukan dengan metode wawancara terhadap 15 pelatih yang saat ini aktif melatih pada 15 SSB di Kabupaten Sleman dan menangani siswa atau atlet usia 9-12 tahun.

1. Profil Pelatih Sepak bola Usia Muda dan Dini di Kabupaten Sleman

Pelatih sepak bola yang berinteraksi dalam proses latihan dengan para athlete usia muda dan usia dini di Kabupaten Sleman berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



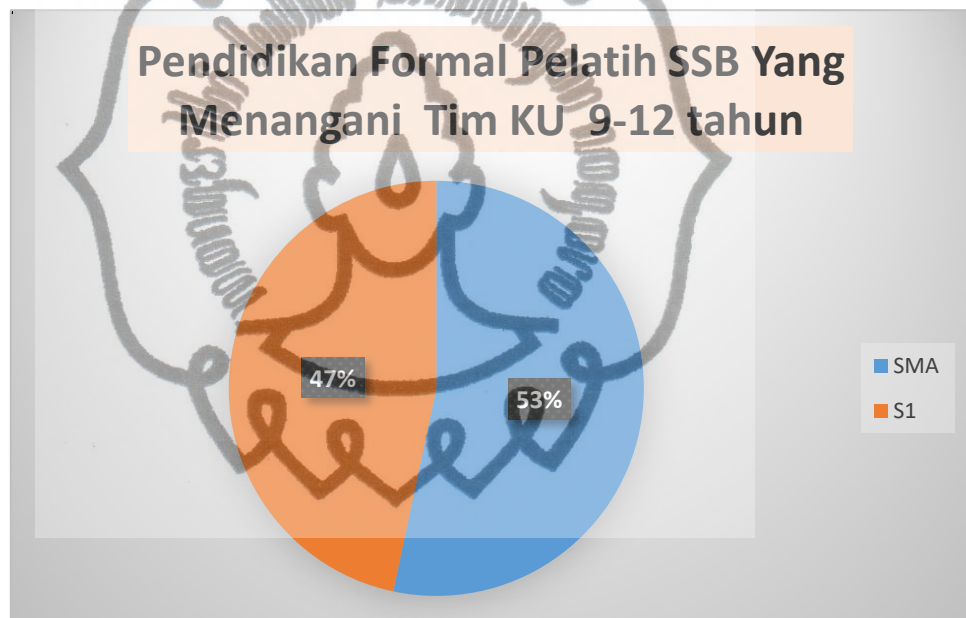
Gambar 4.1 Grafik Lama Pengalaman Melatih Pelatih SSB di Wilayah Kabupaten Sleman yang menangani KU 9-12 Tahun.

a. Usia

Usia pelatih sepak bola yang menangani atlet sepak bola usia muda dan dini di Kabupaten Sleman terendah 22 tahun dan tertua 58 tahun dengan rata-rata berusia 30,33 tahun.

b. Pengalaman melatih

Pengalaman melatih atau lama bekerja menangani atlet sepak bola usia muda dan dini di Kabupaten Sleman bervariasi yaitu dari mulai 1 tahun dan yang paling lama yaitu 15 tahun dengan rata-rata pengalaman melatih yaitu 6,13 tahun. Lihat gambar 4.1.



Gambar 4.2 Grafik Pendidikan Formal Pelatih SSB di Wilayah Kabupaten Sleman yang menangani KU 9-12 Tahun.

c. Pendidikan Formal

Pendidikan formal para pelatih sepak bola Usia Muda dan Dini (pelatih SSB) dari 15 Sampel yang diperoleh peneliti delapan (8) orang lulus sekolah menengah atas dan sisanya tujuh (7) orang sarjana (S1). Pendidikan formal mempengaruhi wawasan, pola pikir, dan berbagai keterampilan dalam menangani atau menghadapi masalah dalam interaksi sosial.

d. Pendidikan Non Formal Bidang Olahraga

Pendidikan non formal yang dimiliki pelatih SSB di Kabupaten Sleman yang terkait dengan profesinya yaitu kursus pelatih sepak bola Lisensi D PSSI, kursus *Coach Teacher* Sepak bola, dan kursus pelatih fisik tingkat dasar. AskabPSSI Sleman menyarankan pada seluruh pelatih yang bertugas mengelola tim Usia Muda minimal berlisensi D tetapi pada kenyataannya tidak semudah yang diharapkan. Kendala pengelolaan keuangan, penghargaan terhadap profesi pelatih yang belum baik mengakibatkan jumlah pelatih yang berlisensi yaitu 9 personil dari 15 sampel yang diwawancarai.

2. Pendapat dan Persepsi Para Pelatih Sekolah Sepak bola Usia (9-12 tahun) di Kabupaten Sleman Terhadap Model Pembinaan dan Pelatihan dengan Pendekatan LTAD (*Long Term Athlete Development*) Pada Cabang Olahraga Sepak bola.

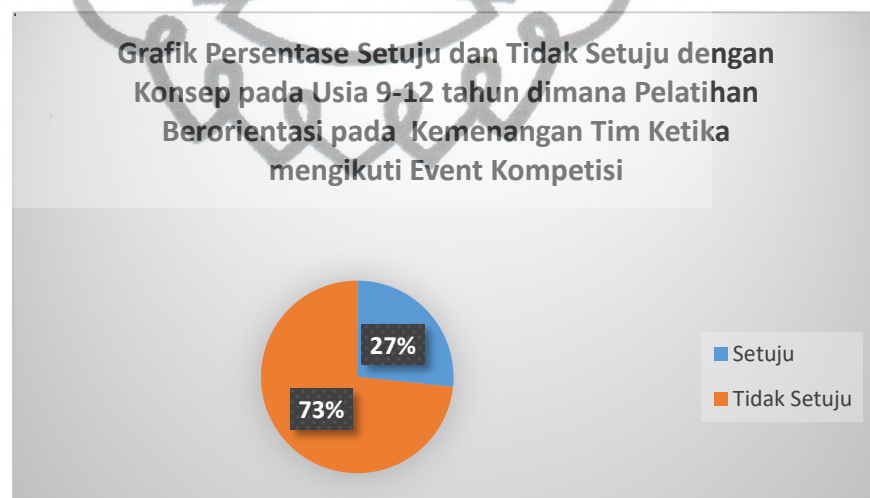
Olahragawan atau atlet pada suatu cabang olahraga yang mampu mencapai puncak prestasi menurut Way dan Balyi (2013) dilakukan dengan dengan sebuah proses yang bertahap, berjenjang dengan setiap tahap memiliki penekanan atau fokus yang berbeda-beda dengan tujuan akhir seorang olahragawan mampu menjalani dan melakukan gaya hidup sehat, aktif setelah menjalani profesi sebagai atlet atau olahragawan. Model pembinaan dan pelatihan dengan pendekatan LTAD telah diadopsi oleh banyak negara dan sangat sesuai dengan situasi, dan kondisi Indonesia. Model pembinaan dan pelatihan dengan pendekatan LTAD merupakan konsep yang baik tetapi bagaimana persepsi para pelatih sekolah sepak bola di Kabupaten Sleman terhadap model tersebut berpengaruh terhadap implementasi proses dan kualitas pelatihan yang dilaksanakan.

Peneliti mencoba melakukan interview terhadap lima belas pelatih terkait persepsi dan pendapatnya tentang model pembinaan dan pelatihan dengan pendekatan LTAD, khususnya pada cabang sepak bola, berikut

commit to user

rangkuman hasil dari persepsi dan pendapatnya tentang model pembinaan dan pelatihan dengan pendekatan LTAD pada cabang sepak bola:

- a. Para pelatih SSB di Kabupaten Sleman memiliki persepsi yang benar terhadap beberapa komponen agar prestasi seorang atlet dapat dicapai yaitu fisik, teknik, taktik, dan mental.
- b. Para pelatih SSB di Kabupaten Sleman memiliki persepsi yang benar terhadap konsep model pembinaan dan pelatihan dengan pendekatan LTAD tetapi secara teknis tidak dapat menjelaskan secara detail penekanan atau target apa yang harus dicapai pada setiap jenjang terhadap berdasarkan usia kronologis atlet.
- c. Para pelatih SSB di Kabupaten Sleman setuju dengan penekanan atau orientasi bahwa pada jenjang usia 9-12 tahun keterampilan teknik, keterampilan bermain, dan karakter atau perilaku, sikap, atau akhlak pemain. Karakter merupakan sesuatu yang penting dibandingkan komponen fisik, taktik, dan kemenangan tim ketika berkompetisi.



Gambar 4.3 Grafik Persentase Pendapat Pelatih Terhadap Kebijakan dalam Mengikuti Kompetisi yang diimplementasikan oleh Tim SSB dimana Berorientasi pada Kemenangan.

- d. Beberapa pelatih SSB dalam jumlah persentase yang relatif kecil yaitu 27% dari total sampel menyatakan bahwa kemenangan tim masih menjadi tujuan utama proses pelatihan dan kebijakan atau filosofi kepelatihan yang demikian bertentangan dengan konsep LTAD. Pelatih

SSB menyadari bahwa dalam proses pembinaan dimana kompetisi pada usia anak seharusnya tidak berorientasi kemenangan tetapi lebih pada bagaimana perkembangan yang dialami baik secara fisik, teknik, taktik, dan mentalnya.

3. Pendapat dan Persepsi Para Pelatih Sekolah Sepak bola Usia (9-12 tahun) di Kabupaten Sleman Terhadap Konsep Pendidikan Karakter Melalui Aktifitas Latihan Sepak bola.

Istilah karakter telah akrab pada orang-orang yang menekuni dunia pendidikan formal, sementara Sekolah sepak bola merupakan salah satu model pendidikan non formal yang dapat berjalan khusus pada cabang olahraga sepak bola. Pendidikan karakter telah menjadi kebijakan pemerintah Indonesia dengan peraturan presiden no 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter. Karakter yang positif diharapkan dibangun melalui berbagai sektor salah satunya yaitu pendidikan non-formal misalnya melalui Sekolah Sepak bola, tetapi yang menjadi masalah adalah apakah para pelatih telah memiliki pengetahuan tentang pengembangan karakter melalui aktifitas olahraga. Peneliti mencoba melakukan survei dengan teknik wawancara dan hasilnya adalah sebagai berikut:

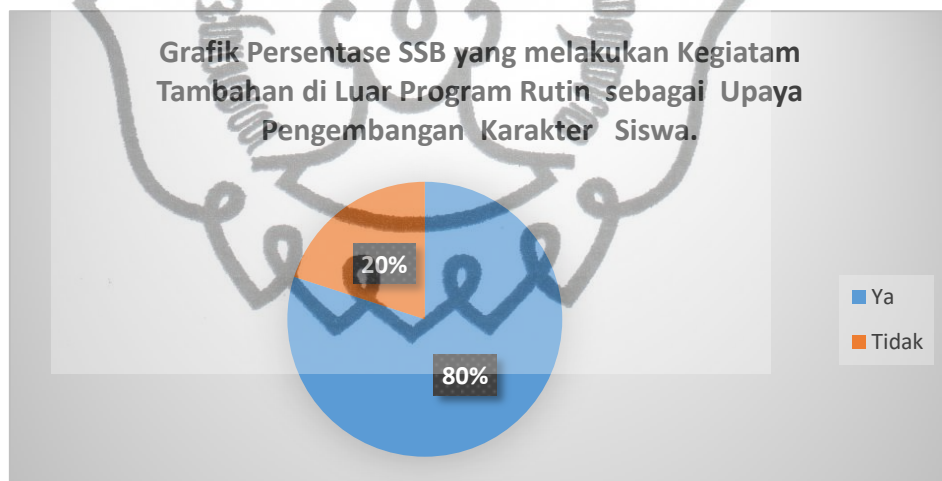
- a. Para pelatih SSB di Kabupaten Sleman telah mengerti tentang definisi karakter, dan pendidikan karakter. Pemahaman tentang istilah karakter dan pendidikan karakter mereka ketahui melalui membaca beberapa artikel, dan kursus-kursus atau pelatihan yang mereka ikuti.
- b. Istilah karakter menurut persepsi para pelatih identitik dengan kepribadian, perilaku, dan mereka percaya bahwa melalui aktifitas berlatih sepak bola mampu memberikan kontribusi pada pengembangan karakter para siswa.
- c. Pelatih SSB menyatakan bahwa olahraga merupakan salah satu media atau alat yang dapat digunakan untuk pengembangan karakter. Seluruh pelatih menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut.

- d. Para pelatih memberikan analisis yang berbeda-beda terhadap penyebab perilaku negatif yang dilakukan pemain sepak bola dalam berbagai jenjang kompetisi. Sebagian besar pelatih memberikan analisis bahwa penyebab perilaku negatif seperti kekerasan, menciderai lawan dengan sengaja, *diving*, dsb karena akhlak atau kepribadian pemain yang tidak kuat. Sikap menghormati lawan yang relatif rendah, pengendalian emosi, keinginan menang yang tinggi, dan perilaku teman, orang tua.
 - e. Karakter yang dianggap penting oleh para pelatih SSB dan mendukung suksesnya sebagai calon pemain sepak bola yaitu 1) disiplin, 2) kerja keras, 3) kerja sama, 4) jujur, 5) menghormati orang lain (respect), 6) tanggungjawab.
 - f. Karakter yang dianggap penting oleh para pelatih SSB dan mendukung suksesnya seseorang dalam karir non-olahragawan yaitu: 1) disiplin, 2) jujur, 3) kerja keras, 4) kerja sama, 5) Hormat pada orang lain, 6) toleransi.
4. Kondisi Riil Proses Pembinaan dan Latihan Sepak bola Pada Atlet Usia Muda Melalui SSB Terkait Upaya Pengembangan Keterampilan (*Skill*) dan Karakter Siswa.

Kondisi riil atau nyata yang saat ini terjadi dalam proses pembinaan dan pelatihan pada sekolah sepak bola di wilayah Sleman dalam upaya mengembangkan skill dan karakter pada siswa SSB telah dilakukan walaupun belum sistematis. Pelatih SSB di Kabupaten Sleman secara umum menyatakan bahwa keterampilan bermain sepak bola merupakan hal utama yang diajarkan pada siswa karena Sekolah sepak bola didirikan dengan tujuan utama mencetak atau mempersiapkan siswa agar mampu menjadi pemain sepak bola profesional. Latihan sebagai proses yang harus dilakukan antara pelatih dan pemain dilakukan dengan rata-rata frekuensi 3x/minggu dengan durasi latihan 90 menit. Isi latihan yaitu mengembangkan fisik, drill teknik, dan bermain 7 vs 7.

Karakter atau bagaimana bersikap dalam berlatih, bertanding adalah sesuatu yang penting tetapi dalam implementasinya belum terstruktur

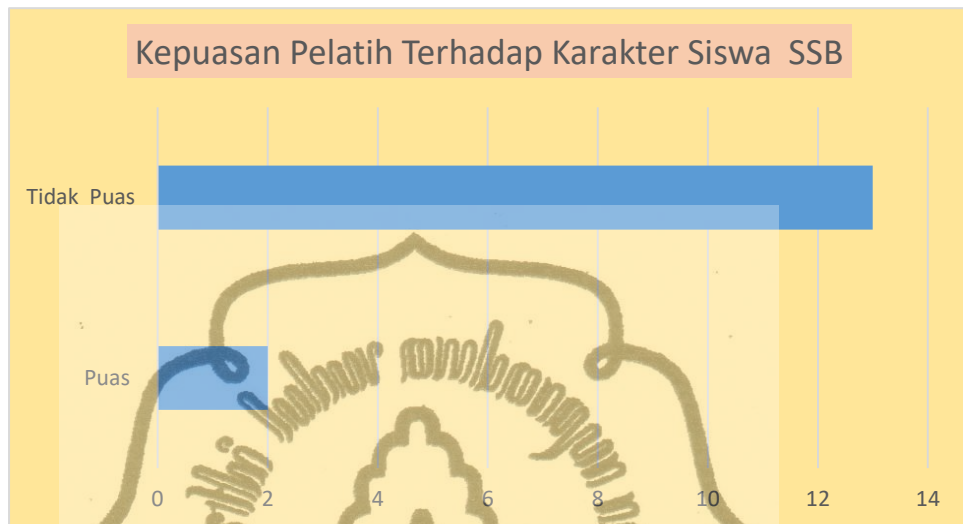
dalam latihan yang artinya dalam dokumen perencanaan latihan (kurikulum, rencana latihan harian) belum dinyatakan secara tertulis, bahkan ditemukan masih banyak pelatih yang melakukan proses latihan tidak memiliki dokumen perencanaan latihan tertulis. Pelaksanaan proses pelatihan di SSB dalam upaya mengembangkan karakter dilakukan hanya dengan beberapa strategi misalnya: menegur siswa yang berperilaku tidak tepat, memberikan sanksi pada siswa yang melanggar peraturan, mengingatkan agar selalu bersikap positif dan belum dilakukan secara sistematis, demikian pula dalam evaluasi atau penilaian pada siswa. Penilaian atau evaluasi lebih banyak dilakukan pada aspek *skill* atau keterampilan baik teknik, fisik, dan taktik melalui forum-forum diskusi tidak dilakukan sistematis dan tidak memiliki dokumen tertulis.



Gambar 4.4 Persentase SSB yang melakukan Kegiatan Tambahan di Luar Program Rutin sebagai Upaya Pengembangan Karakter Siswa.

Pengembangan karakter yang terprogram belum dilakukan oleh para pengelola SSB, tetapi berdasarkan wawancara pada para pelatih beberapa SSB melakukan kegiatan spontan untuk membangun karakter. Kegiatan atau program yang sifatnya spontan menunjukkan bahwa SSB peduli pada upaya pengembangan karakter, berikut data terhadap kegiatan tambahan yang dilakukan SSB sebagai upaya pengembangan karakter: Para pelatih Sekolah Sepak bola menyadari pentingnya karakter namun 13 orang

pelatih belum puas dengan hasil yang dirasakan selama ini lihat gambar grafik 4.5.



Gambar 4.5 Kepuasan Pelatih Terhadap Karakter Siswa SSB

Upaya persuasif dilakukan oleh para pelatih tetapi dukungan terhadap upaya pengembangan karakter dirasa akan lebih efektif jika mendapat dukungan dari pengurus SSB, dan orang tua siswa. Berikut rangkuman harapan para pelatih terhadap pengurus dan orang tua dalam upaya membangun karakter siswa.

a. Harapan pelatih pada pengurus SSB

Tugas atau profesi pelatih sepak bola memiliki beban yang sangat berat apalagi membimbing atau melayani siswa SSB kelompok umur 9-12 tahun. Pengembangan skill dan karakter siswa menjadi suatu keharusan dan yang lebih berat lagi yaitu keinginan untuk menang pada suatu event sepak bola usia muda. Upaya atau tujuan tersebut akan dapat tercapai jika segitiga utama (pelaku) dalam pembinaan olahraga usia muda yaitu pelatih, pengurus, dan orang tua atlet saling bersinergi, saling menguatkan. Pelatih mengharapkan dukungan pengurus dalam upayanya memberikan layanan pada siswa. Kehadiran pada jadwal latihan rutin merupakan harapan utama para pelatih terhadap pengurus SSB. Suporting pendanaan agar sarana prasarana semakin berkualitas menjadi sesuatu yang mendukung meningkatnya kualitas latihan.

b. Harapan pelatih pada orang tua Siswa SSB

Pelatih akan semakin merasa nyaman dalam melaksanakan tugasnya jika orang tua mau mengerti dan berbagi tugas. Pelatih memegang kendali pembinaan ketika latihan atau kompetisi sedangkan orang tua diminta untuk perhatian pada karakter anak masing-masing. Teladan dan perhatian orang tua jelas sangat diharapkan dalam upaya membangun karakter khususnya. Orang tua supporter merupakan kekuatan tetapi menjadi pemicu perilaku negative jika dukungan yang diberikan terlalu berlebih, dan cenderung memprovokasi suasana emosional siswa.

5. Saran dan Masukan Para Pelatih Sekolah Sepak bola Usia (9-12 tahun) di Kabupaten Sleman Terhadap Draf atau Prototipe Model Latihan Berbasis GEL

Penelitian disertasi yang disusun dan dilakukan oleh peneliti berupaya menciptakan suatu model latihan yang pengguna utamanya adalah para pelatih agar produk atau prototype produk dapat diterima oleh pengguna maka naskah, dokumen draf produk dimintakan pendapat, saran, kritik pada para pengguna dalam hal ini adalah para pelatih SSB yang menangani pemain usia 9-12 tahun. Berikut hasil dari penerimaan, saran, kritik, masukan dengan teknik wawancara peneliti terhadap lima belas pelatih SSB di Kabupaten Sleman yang menangani KU 9-12 tahun:

- a. Aktifitas olahraga atau sepak bola telah dipahami dan diyakini oleh para pelatih dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan karakter, dan nilai-nilai positif yang diperoleh dari aktifitas olahraga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. "Sikap disiplin misalnya menurut salah satu pelatih merupakan nilai yang sangat dekat, terintegrasi pada seorang olahragawan. Seorang olahragawan jika tidak memiliki sikap disiplin dapat dipastikan tidak akan sukses dan biasanya sikap disiplin terbawa dalam kehidupan sehari-hari." Seluruh pelatih yang diwawancarai sependapat dan setuju dengan pernyataan bahwa aktifitas olahraga dapat dijadikan media untuk membangun dan mengembangkan karakter.

- b. Model bermain atau *Games* sebagai bentuk atau isi latihan untuk mengembangkan *skill* dan karakter sangat diterima untuk usia 9-12 tahun oleh pelatih SSB dengan beberapa alasan diantaranya dengan model bermain siswa secara psikologis akan merasa senang, dan tidak mudah bosan. Model latihan dengan cara bermain mendapat persetujuan penuh dimana dengan bermain siswa lebih menyenangkan dalam berlatih, dan lebih variatif tidak membosankan.
- c. Saran pada model latihan yang akan dikembangkan secara umum yaitu mudah dilakukan dengan kondisi SSB yang serba terbatas, mudah dipahami atau diterima oleh pelatih, siswa, sederhana, dan pelatih diberikan contoh-contoh atau program telah siap tinggal pakai. Berikut beberapa pertimbangan yang disampaikan oleh sebagian besar pelatih agar mampu meningkatkan keterampilan teknik dan karakter siswa SSB dengan model latihan yang akan dikembangkan yaitu:

Tabel 4.1 Diskripsi Saran dari Para Pelatih Terhadap Rencana Draf Model Latihan

No	Diskripsi Saran Terhadap Disain Awal Model Latihan
1	Model latihan sebaiknya sederhana
2	Model mudah dilakukan, tidak rumit oleh pelatih atau siswa
3	Mampu mengembangkan skill dan karakter
4	Dibuatkan buku panduan latihan, dan prinsip-prinsip melatih dengan model "GEL"
5	Pelatih diberikan video tutorial

B. Hasil Pengembangan Model Latihan Berbasis "*Games Experience Learning*"

Interaksi pembinaan olahraga, khususnya pada cabang olahraga sepak bola di Indonesia masih diliputi berbagai masalah yang sangat kompleks. Masalah prestasi yang belum sesuai harapan dimana timnas sepak bola Indonesia pada semua level baik senior maupun junior belum mampu berprestasi secara konsisten di tingkat Asia tenggara apalagi pada tingkat yang lebih tinggi. Prestasi berhubungan dengan komponen-komponen pendukung bagaimana sebuah

prestasi dapat dicapai diantaranya adalah kualitas latihan yang dipengaruhi oleh sarana, kualitas pelatih, kualitas atlet, teknologi dan kompetisi yang teratur, berjenjang. Kualitas atlet dipengaruhi oleh kemampuan teknik, fisik, taktik dan mental yang merupakan hasil dari proses latihan.

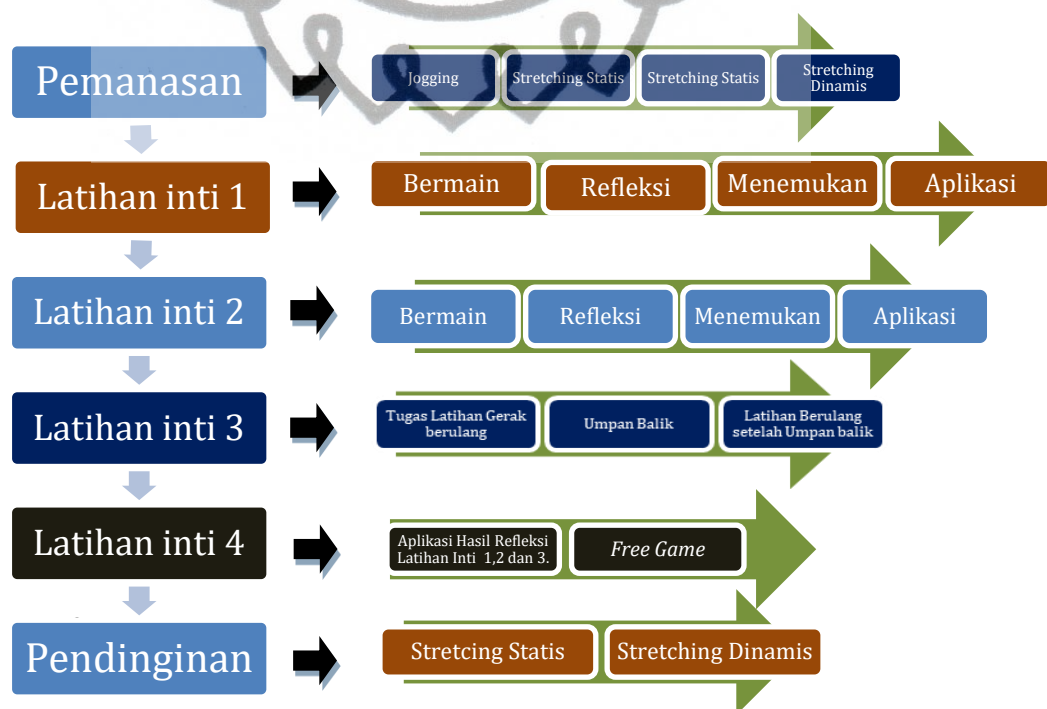
Prestasi tim nasional yang belum sesuai harapan ditambah lagi masalah masalah sikap, perilaku, karakter negatif pemain sepak bola dalam interaksi pembinaan pada kompetisi amatir maupun professional yang dilaksanakan menjadi sebuah masalah tambahan yang harus dicarikan solusinya. Isu pengaturan skor pertandingan yang melibatkan pemain, kekerasan pemain kepada pemain, kekerasan pemain kepada wasit, perilaku kurang menghormati kawan maupun lawan, perilaku tidak disiplin dalam latihan atau bertanding, penggunaan doping, dan berbagai sikap negatif lainnya.

Sumber masalah dari berbagai permasalahan yang terjadi salah satunya adalah sikap, perilaku, karakter pemain sepak bola yang diakibatkan oleh pola pembinaan dan pelatihan sejak usia muda yang belum tepat. Peneliti mencoba membatasi permasalahan yaitu tingkat keterampilan teknik dan perilaku, karakter negatif para pemain sepak bola di Indonesia yang membutuhkan pembenahan secara serius. Tingkat keterampilan yang belum optimal dan perilaku, karakter negatif para pemain disebabkan oleh sistem pembinaan atau pelatihan pemain sepak bola usia muda melalui Sekolah sepak bola belum berjalan optimal. Sistem pembinaan, dan pelatihan pada calon pemain harus dievaluasi bagaimana agar keterampilan (*skill*) pada pemain sepak bola dapat tercapai secara optimal dan karakter pemain sepak bola semakin kuat. Metode atau model pelatihan yang selama ini diterapkan sebagian besar berorientasi pada kinerja psikomotor tetapi tidak memperhatikan perkembangan sikap, perilaku, atau karakter siswa. Penelitian pada disertasi ini fokus pada bagaimana model latihan yang tepat, efektif, dan efisien untuk peningkatan keterampilan dan karakter pemain secara komprehensif.

1. Penyusunan Disain Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

Pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa SSB kelompok umur 9-12 tahun merupakan tujuan model latihan yang dikembangkan oleh

peneliti dan pengguna utamanya adalah para pelatih yang bekerja untuk memberikan pelatihan pada siswa SSB. Disain awal model latihan dikembangkan dengan salah satu tujuannya yaitu mudah dipahami dan diterima oleh para pelatih oleh karenanya disain awal model latihan berbasis *games experience learning* disusun dengan urutan sebagai berikut: 1) permainan-permainan yang didisain untuk pengembangan karakter sebagai tujuan utama dan akan diimplementasikan pada sesi latihan inti 1 pada model latihan berbasis *games experience learning*, 2) permainan-permainan yang didisain untuk pengembangan keterampilan teknik sebagai tujuan utama dan akan diimplementasikan pada sesi latihan inti 2 pada model latihan berbasis *games experience learning*, 3) bentuk-bentuk latihan *drill keterampilan teknik* untuk peningkatan kualitas keterampilan teknik dan akan diimplementasikan pada sesi latihan inti 3 pada model latihan berbasis *games experience learning*, 4) disain latihan bermain 7 vs 7 sebagai ruang, dan wahana untuk implementasi keterampilan teknik dan karakter yang diajarkan pada sesi latihan 1, 2 dan 3, 5) disain program latihan harian untuk jangka waktu tiga bulan sebagai implementasi model latihan berbasis *games experience learning*.



Gambar 4.6 Desain Latihan Harian Model Latihan Berbasis “GEL”

Model yang dikembangkan peneliti pada hakikatnya adalah merencanakan, membuat, permainan (*games*) yang dikombinasi dengan metode *drill* sebagai sarana atau media untuk mencapai tujuan atau sasaran latihan. Permainan menjadi konsep utama dalam mengembangkan keterampilan dan karakter pada siswa SSB dengan berbagai kajian dari berbagai perspektif teori. *Game* atau permainan yang dikembangkan, diaplikasikan sebagai fase pertama pada penerapan yaitu teori utama yaitu teori *experience learning* yang berarti permainan harus dapat menjadi pengalaman belajar.

Jumlah SSB diseluruh Indonesia dipredikasi sekitar 5000 an dengan asumsi rata-rata jumlah siswanya 150 orang tiap SSB maka SSB merupakan wadah atau lembaga yang strategis untuk mengembangkan karakter selain untuk mempersiapkan keterampilan teknik, fisik, atau taktik bermain sepak bola. Karakter yang terbangun melalui aktifitas latihan sepak bola sangat bermanfaat tidak hanya ketika bertanding, berlatih tetapi bermanfaat juga untuk kehidupan dimasa yang akan datang karena tidak semua siswa SSB berhasil menjadi pemain profesional tetapi sebagian besar justru berprofesi pada bidang lainnya dimana karakter merupakan salah satu kunci sukses untuk menjalani kehidupan dan profesi dalam bidang apapun. Berikut format konsep latihan harian model latihan berbasis *games experience learning* yang akan dikembangkan oleh peneliti:

- 1) Pemanasan: tugas gerak akan diberikan pada siswa untuk bersiap mengikuti latihan inti.
- 2) Latihan inti 1 berisi permainan (*game*) 1:
 - a) Permainan yang dikembangkan atau diciptakan untuk memberikan pengalaman pada siswa dalam upaya mengirimkan nilai-nilai karakter tertentu sekaligus memberikan wahana atau media untuk mempraktikkan keterampilan teknik, aktifitas fisik tertentu yang berhubungan dengan sepak bola.
 - b) Tujuan permainan yang dikembangkan pada sesi latihan inti ke-1 yaitu: perubahan karakter kerja sama, menghormati, dan disiplin.
 - c) Aktifitas permainan yang dikembangkan selain memiliki tujuan utama mengirimkan satu nilai karakter tetapi juga harus berisi aktifitas gerak

yang berhubungan dengan keterampilan teknik atau pengembangan keterampilan gerak dasar.

- d) Pertanyaan-pertanyaan harus dikembangkan untuk siswa pada fase refleksi disela-sela permainan dan jawaban-jawaban yang mungkin menjadi alternatif atau mungkin terjadi agar tujuan utama permainan pada sesi latihan inti 1 dapat tercapai.

3) Latihan inti 2 berisi permainan (*game*) 2:

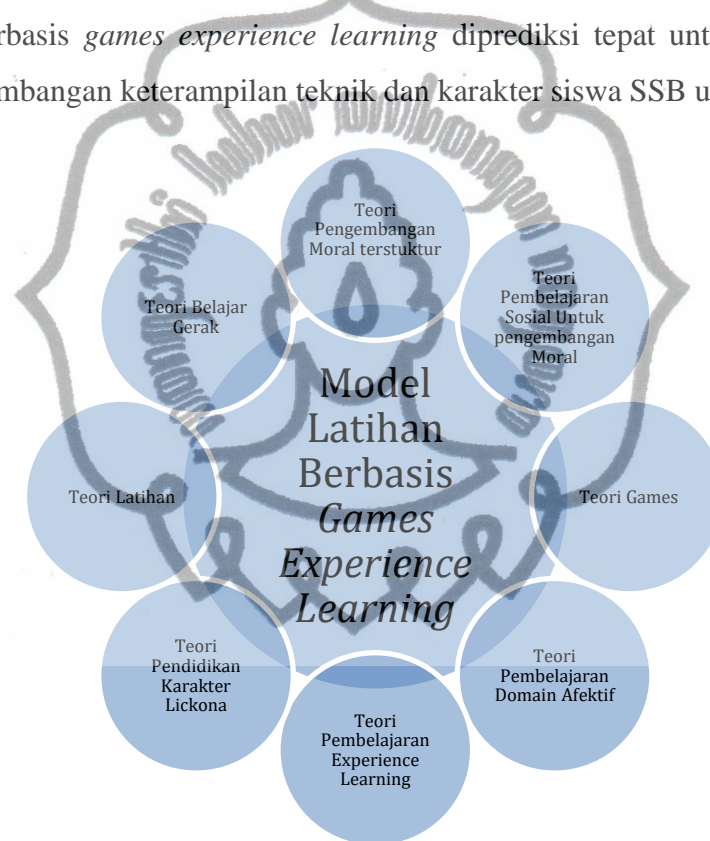
- a) permainan dikembangkan atau diciptakan untuk memberikan pengalaman pada siswa dalam upaya pengembangan keterampilan teknik.
- b) Tujuan utama permainan yang dikembangkan pada sesi latihan inti ke-2 yaitu mampu memberikan wahana atau media untuk mempraktikkan keterampilan teknik sepak bola. Perubahan yang diharapkan yaitu pengetahuan dan pemahaman terhadap keterampilan teknik *passing*, *receiving*, *dribbling*, *heading*. Pentingnya keterampilan teknik dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam kompetisi sepak bola.
- c) Pertanyaan-pertanyaan untuk disampaikan pada siswa pada fase refleksi disela-sela permainan dan jawaban-jawaban yang mungkin menjadi alternatif atau mungkin terjadi sebagai upaya membangun pengetahuan, dan kinerja keterampilan teknik oleh siswa.

- 4) Latihan inti 3 berisi *drill* keterampilan teknik yang akan ditugaskan pada siswa, tips-tips apakah yang menjadi kunci utama yang akan diberikan oleh pelatih agar keterampilan teknik *passing*, *receiving*, *dribbling*, dan *heading* siswa mengalami peningkatan. Umpanbalik yang akan diberikan oleh pelatih agar keterampilan teknik *passing*, *receiving*, *dribbling*, *heading* siswa mengalami peningkatan.

- 5) Latihan inti 4 berisi tugas bermain 7 vs 7 yang khusus diberikan kepada siswa usia 9-12 tahun untuk memberikan kesempatan mengaplikasikan minimal satu nilai karakter yang diajarkan pada sesi latihan inti ke-1, dan satu keterampilan teknik yang diajarkan pada sesi latihan inti ke-2 dan ke-3. Pelatih membuat catatan-catatan terkait perkembangan perilaku dan keterampilan teknik siswa. *commit to user*

6) Pendinginan: membuat tugas gerak yang akan diberikan pada siswa untuk mengembalikan kondisi tubuh kembali normal.

Teori-teori yang menjadi dasar pengembangan selain teori *experience learning* adalah teori bermain (*play*), permainan (*games*), dan olahraga (*sport*). Teori berikutnya yang harus diakomodasi yaitu teori latihan dimana permainan yang dikembangkan harus memenuhi prinsip-prinsip latihan olahraga. Teori-teori pendukung selengkapnya, baca gambar 4.7 semakin memperkuat bahwa model latihan berbasis *games experience learning* diprediksi tepat untuk peningkatan dan pengembangan keterampilan teknik dan karakter siswa SSB usia 9-12 tahun.



Gambar 4.7 Dasar Teori Untuk Mengembangkan Model Latihan Berbasis “GEL”, Sumber: Peneliti

Berdasarkan rencana disain pengembangan konsep model latihan berbasis *games experience learning* yang telah diuraikan sebagaimana beberapa pragraf diatas maka draf awal memiliki empat (4) prototipe utama yaitu: (a) permainan untuk latihan inti ke-1, (b) permainan untuk latihan inti ke-2, dan (c) *drill* keterampilan teknik untuk latihan inti ke-3, dan (d) latihan inti ke-4 permainan 7

vs 7 sebagai permainan paling akhir untuk setiap sesi latihan harian, sebelum ditutup dengan *coll down*.

Setiap permainan yang dikembangkan memiliki tujuan atau orientasi yang jelas misalnya permainan yang bertujuan untuk pengembangan karakter disiplin berbeda dengan permainan yang bertujuan untuk pengembangan karakter menghormati. Peneliti mengembangkan enam (6) permainan untuk karakter kerja sama tim, tujuh (7) permainan untuk pengembangan karakter menghormati, dan lima (5) permainan untuk pengembangan karakter disiplin sehingga akan tersusun 18 draf awal permainan untuk latihan inti 1. Draft awal model latihan berbasis “gel” yang berupa permainan untuk sesi latihan inti 1 dikembangkan dengan komponen-komponen dapat dibaca pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Komponen Utama dalam Latihan Inti 1

No	Komponen Utama dalam Latihan Inti 1 (Permainan 1)
1	Nama permainan
2	Gambar ilustrasi terkait bentuk dan isi permainan
3	Tujuan latihan pada sesi latihan inti ke-1
4	Organisasi Latihan: a. jumlah pemain, b. area bermain, c. peralatan, dan d. waktu bermain
5	Petunjuk pelaksanaan permainan
6	Pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan pelatih disela-sela bermain untuk fase refleksi
7	Variasi latihan
8	Catatan penting pelatih atau <i>coaching point</i>

Proses berlatih dengan model latihan *games experience learning* menuntut pelatih mampu mengambil keputusan yang tepat untuk menetapkan fase refleksi setelah ketika bermain. Fase refleksi ditetapkan oleh pelatih sesuai kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral atau nilai karakter pada saat permainan berlangsung. Permainan-permainan (*games*) sebagai isi latihan inti 1 dilaksanakan dengan panduan sebagai berikut:

- 1) Pelatih menjelaskan cara bermain
- 2) Siswa Bermain

commit to user

- 3) Siswa melakukan refleksi dipandu pelatih pada situasi, kondisi setelah kejadian yang tepat diantara dilaksanakannya permainan
- 4) Siswa mampu menyimpulkan, merasakan satu nilai karakter, dan muncul keinginan mengaplikasikan nilai karakter yang diperoleh melalui fase bermain, refleksi pada tugas latihan berikutnya.
- 5) Siswa mengaplikasikan satu nilai karakter dalam lanjutan permainan yang dilakukan atau pada sesi latihan berikutnya.

Kejadian gagal atau sukses dalam situasi bermain harus dijadikan refleksi sehingga mampu mengirim pesan moral atau perilaku positif yang akhirnya dapat menjadi karakter pada siswa SSB. Fase refleksi dilakukan oleh pemain dengan bimbingan pelatih dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sehingga terjadi interaksi antara pelatih dengan pemain untuk menunjukkan konsep merasakan, atau konsep meniru perilaku yang baik, menghindari dan meniadakan sikap tidak baik menurut teori belajar sosial.

Permainan yang dilakukan oleh para pemain atau siswa SSB dikembangkan oleh peneliti tetapi dalam implementasinya proses pelatihan dikendalikan dan dilakukan oleh pelatih. Pelatih memandu sesi latihan inti 1 dengan mengajak siswa melakukan permainan dengan urutan sebagai berikut: 1) pelatih menjelaskan aturan, tata cara bermain, dan bagaimana skor diperoleh sampai dengan bagaimana pemenang ditetapkan, 2) siswa bermain, 3) pelatih menyemangati, memandu dan pada situasi yang tepat memandu dan mengajak siswa melakukan refleksi dengan membuat, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, misalnya: mengapa lawan dapat lepas dari kawalanmu?, sikap apa yang menyebabkan kegagalan tim kalian?, 4) siswa mampu menyimpulkan satu nilai karakter dan memiliki upaya atau perasaan ingin mengaplikasikan setelah fase refleksi, 5) Siswa mengaplikasikan satu nilai karakter dalam lanjutan permainan yang dilakukan atau pada sesi latihan berikutnya

Berikut draf awal permainan-permainan yang berhasil dikembangkan yang dengan tujuan utama untuk pengembangan karakter pada sesi latihan inti 1 walaupun dengan bermain pada latihan ini dapat pula mengembangkan keterampilan teknik, fisik pemain sebagai bagian dari model latihan berbasis

“gel” dengan lama bermain antara 15-25 menit. Jumlah permainan yang berhasil didisain yaitu 18 permainan dengan tujuan utama mengembangkan tiga karakter utama dalam penelitian ini yaitu karakter kerja sama tim, menghormati, dan disiplin. Draf awal model latihan yang berhasil dikembangkan oleh peneliti untuk sesi latihan inti ke-1 dapat dibaca pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Permainan-Permainan Sebagai Isi Latihan Inti ke-1 Bagian dari Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

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

No	Nama Permainan	Kode	Tujuan Utama
			disiplin

Latihan inti 2 pada model latihan berbasis “gel” hampir sama dengan latihan inti 1 yaitu berbentuk permainan hanya orientasi atau sasaran, tujuan latihan yang berbeda. Latihan inti 1 atau *game 1* bertujuan utama untuk pengembangan karakter, maka latihan inti 2 (*game 2*) bertujuan untuk pengembangan keterampilan teknik. Draf awal model latihan berbasis “gel” yang berupa permainan untuk sesi latihan Inti 2 dikembangkan dengan panduan dapat dibaca pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Komponen Utama dalam Latihan Inti 2

No	Komponen Utama Permainan-Permainan untuk Latihan Inti 2
1	Nama permainan
2	Gambar ilustrasi terkait bentuk dan isi permainan
3	Tujuan latihan pada sesi latihan inti ke-2
4	Organisasi Latihan: a. jumlah pemain, b. area bermain, c. peralatan, dan d. waktu bermain
5	Petunjuk pelaksanaan permainan
6	Pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan pelatih disela-sela bermain untuk fase refleksi
7	Variasai latihan
8	Catatan penting pelatih atau <i>coaching point</i>

Tujuan utama latihan inti ke-2 model latihan berbasis “gel” yaitu memberikan atau menyampaikan konsep keterampilan teknik yang benar dalam bermain dan pentingnya keterampilan teknik dalam mengatasi permasalahan-permasalahan dalam bermain sepak bola. Latihan inti ke-2 yang berbentuk permainan-permainan disusun dan diprediksi akan memberikan peluang atau frekuensi dalam mempraktikkan atau melakukan eksekusi keterampilan teknik tertentu dengan persentase yang tinggi. Permainan digunakan sebagai pengalaman agar keterampilan teknik tertentu sering

digunakan sehingga peluang untuk belajar, berlatih akibat kesalahan atau kegagalan dan kesuksesan.

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 keterampilan teknik yang tepat dalam situasi bermain. Langkah terakhir dalam latihan inti sesi ke-2 yaitu menerapkan keterampilan teknik yang tepat dalam situasi, dan waktu yang tepat ketika memperoleh permasalahan dalam bermain sepak bola.

Permainan (*game*) sebagai isi latihan inti 2 dilaksanakan dengan panduan sebagai berikut:

- 1) Pelatih menjelaskan cara bermain
- 2) Siswa Bermain
- 3) Siswa melakukan refleksi dipandu pelatih pada moment yang tepat diantara dilaksanakannya permainan
- 4) Siswa mampu menyimpulkan pentingnya kualitas keterampilan teknik dalam mendukung kinerja bermain sepak bola, memotivasi untuk berlatih dalam meningkatkan kualitas keterampilan teknik.
- 5) Siswa mengaplikasikan keterampilan teknik yang baik dalam lanjutan permainan yang dilakukan atau pada sesi latihan berikutnya

Disain awal model latihan berbasis “*gel*” yang berupa permainan untuk sesi latihan Inti 2 disusun peneliti terdiri dari permainan yang bertujuan untuk peningkatan keterampilan teknik *passing*, *receiving*, *dribbling*, dan *shooting*. Berikut diskripsi singkat permainan-permainan yang berhasil disusun peneliti untuk latihan inti ke-2 dapat dibaca pada tabel 4.5 dan selengkapnya dapat dibaca pada lampiran.

Tabel 4.5 Permainan-Permainan Merupakan Isi Sesi Latihan Inti ke-2 sebagai Bagian dari Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

No	Nama Permainan	Kode	Tujuan Utama
1	3 vs 1 (Tiga lawan Satu)	GSDP 01	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
2	4 vs 2 (Empat lawan dua)	GSDP 02	Pengembangan

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

No	Nama Permainan	Kode	Tujuan Utama
			<i>shooting</i>

Berdasarkan tujuan latihan harian yang ditetapkan dan isi latihan inti ke-2 selanjutnya disusun isi latihan inti ke-3 dengan pendekatan *drill* (latihan keterampilan teknik dengan cara diulang-ulang) sebagai bagian dari model latihan berbasis “gel”. Peneliti menetapkan metode *drill* pada sesi latihan inti ke-3 diperlukan untuk menyempurnakan dan menkonsistenkan keterampilan teknik pada pemain sepak bola usia muda. Peningkatan keterampilan dalam situasi apa, bagaimana, dan kapan keterampilan teknik digunakan sehingga motivasi latihan teknik meningkat ketika dilakukan *drill* keterampilan teknik.

Tabel 4.6 Komponen Utama dalam Latihan *Drill* Keterampilan Teknik Merupakan Isi Sesi Latihan Inti ke-2 sebagai Bagian dari Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

No	Komponen Utama dalam Latihan <i>Drill</i> Keterampilan Teknik
1	Nama <i>Drill</i>
2	Gambar ilustrasi terkait bentuk <i>drill</i> keterampilan teknik
3	Tujuan latihan
4	Organisasi Latihan: a. jumlah pemain, b. area bermain, c. peralatan, dan d. waktu bermain
5	Petunjuk pelaksanaan latihan
6	Variasai latihan
7	Catatan penting untuk pelatih atau <i>coaching point</i>

Produk awal model latihan berbasis “gel” yang berupa *drill* keterampilan teknik untuk sesi latihan Inti 3 dikembangkan dengan panduan sebagaimana dapat dibaca pada tabel 4.6. Demonstrasi atau peragaan keterampilan teknik yang baik dan perbaikan teknik atau *feedback* yang konstruktif merupakan bagian penting pada sesi latihan inti 3 pada model latihan berbasis “gel”. Siswa melakukan gerakan berulang-ulang keterampilan teknik yang ditugaskan oleh pelatih. Gerakan keterampilan yang benar, luwes, dan semakin *eksplosive* dan hasil yang sesuai harapan menjadi tujuan latihan pada sesi latihan inti 3 ini.

Drill keterampilan teknik sebagai isi latihan inti 3 dilaksanakan oleh pelatih dengan panduan sebagai berikut:

- a) Pelatih menjelaskan cara bagaimana keterampilan teknik dilakukan dengan memberikan contoh atau demonstrasi.
- b) Penjelasan organisasi latihan.
- c) Siswa melakukan tugas *drill* keterampilan teknik.
- d) Pelatih memberikan umpanbalik pada siswa.
- e) Siswa mengulangi tugas *drill* keterampilan teknik sesuai umpan balik dari pelatih

Berikut bentuk-bentuk latihan inti ke-3 yang berisi *drill* keterampilan teknik sebagai bagian dari model latihan berbasis “*GEL*” yang dikembangkan peneliti selengkapnya dapat dibaca pada halaman lampiran , dan diskripsi singkatnya dapat dibaca pada table 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Diskripsi Latihan *Drill Skill* yang Merupakan Isi Sesi Latihan Inti ke-3 sebagai Bagian dari Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

No	Nama Drill	Kode	Tujuan Utama
1	<i>Drill Passing</i> Berpasangan	DSP01	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
2	<i>Drill Passing</i> Menembak Bola Berwarna	DSP02	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
3	Tendang Sebanyak-Banyaknya Masuk Ke Daerah Lawan	DSP03	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
4	Kirim Bola Pindah Area	DSP04	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
5	<i>Passing</i> Tanpa Kontrol	DSP05	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
6	<i>Passing</i> Lanjut Bergerak	DSP06	Pengembangan keterampilan teknik <i>passing</i>
7	Menerima Bola Letakkan	DSR01	Pengembangan

No	Nama Drill	Kode	Tujuan Utama
	Depan Badan untuk Siap di <i>Passing</i>		keterampilan teknik <i>receiving</i>
8	Menerima Bola Mengalir, Searah Tujuan <i>Passing</i> Berikutnya	DSR02	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
9	Menerima Bola Bergulir Lanjut Balik Badan	DSR03	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
10	Menerima Bola Lambung dengan Pola Gerakan <i>Flatt</i> (Datar)	DSR04	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
11	Menerima Bola Lambung dengan Pola Gerakan <i>Parabola</i> (Lambung)	DSR05	Pengembangan keterampilan teknik <i>receiving</i>
12	Giring Bola Mengikuti Pemimpin	DSD01	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
13	Menggiring Bebas di Area Latihan	DSD02	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
14	Menggiring Bola Berpasangan	DSD03	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
15	Menggiring Lambat dan Cepat	DSD04	Pengembangan keterampilan teknik <i>dribbling</i>
16	Perasaan dengan Bola (<i>Ball felling shoot</i>)	DSHEAD01	Pengembangan keterampilan teknik <i>shooting</i>
17	<i>Shoot</i> Bola Rubah Arah	DSHEAD02	Pengembangan keterampilan teknik <i>shooting</i>
18	Shoot Bola Bergerak	DSHEAD03	Pengembangan keterampilan teknik <i>shooting</i>

Latihan inti 4 pada model latihan berbasis “gel” yaitu berbentuk permainan dengan tujuan latihan membiasakan pemain untuk mampu menunjukkan kinerja atau *performance* keterampilan teknik, dan karakter yang diajarkan pada sesi-sesi latihan sebelumnya, atau latihan inti 4 adalah ruang latihan harian terakhir yang digunakan pelatih untuk mengetahui apakah para pemain mampu menerapkan hasil latihan pada sesi sebelumnya yaitu keterampilan teknik dan satu nilai karakter tertentu. Sesi latihan Inti 4 dikembangkan dengan panduan dapat dibaca pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Bagian-Bagian pada Permainan-Permainan untuk Latihan Inti

No	Komponen Utama dalam Latihan Inti 2
1	Nama permainan
2	Gambar ilustrasi terkait bentuk dan isi permainan
3	Tujuan latihan pada sesi latihan inti ke-4
4	Organisasi Latihan: a. jumlah pemain, b. area bermain, c. peralatan, dan d. waktu bermain
5	Petunjuk pelaksanaan permainan
6	Penjelasan terhadap minimal satu peraturan permainan bermain sepak bola formal
7	Catatan penting pelatih atau <i>coaching point</i>

Nama Permainan: Bermain 7 vs 7

Kode: GA KS



commit to user

Permainan (*game*) sebagai isi latihan inti 4 dilaksanakan dengan panduan sebagai berikut:

- a. Pelatih menjelaskan petunjuk atau cara bermain dan pelatih memberikan informasi minimal satu peraturan permainan bermain sepak bola formal
- b. Siswa Bermain
- c. Siswa mengaplikasikan keterampilan teknik dan karakter yang baik dalam permainan yang dilakukan.
- d. Pelatih membuat catatan kelemahan-kelemahan umum yang dilakukan siswa terutama dalam mengaplikasikan keterampilan teknik dan karakter.

No	Uraian
1.	Tujuan: Siswa mampu melakukan, mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang diajarkan pada sesi inti 1 dan keterampilan teknik dengan baik dan benar yang diajarkan pada sesi latihan inti 1,2, dan 3.
2.	Organisasi: <ol style="list-style-type: none"> a. Jumlah Pemain: 14 siswa (7 vs 7 didalamnya termasuk GK) b. Area Bermain: 40 x 60 m c. Peralatan: <ol style="list-style-type: none"> 1) Bola 1 buah, 2 cadangan 2) Marker 1 set 3) Rompi 2 warna 4) Gawang ukuran 2x5m d. Waktu Bermain : 20-25 menit
3.	Petunjuk Permainan: <ol style="list-style-type: none"> a. Pemain dibagi dalam 2 tim b. Bermain sesuai aturan formal atau resmi dari PSSI untuk anak-anak usia 7-12 tahun.
4.	Informasi dan Penjelasan Pelatih tentang Peraturan Permainan Resmi
5	Tips penting: Bermain bebas sebagaimana aturan, pelatih memberikan instruksi yang bersifat memotivasi. <i>commit to user</i>

2. Hasil Validasi Ahli Terhadap Draf Model Latihan Berbasis “*Games Experience Learning*”

Peneliti dalam upaya mengembangkan dan menciptakan produk yang berkualitas sesuai metode yang dipilih harus melakukan tahapan validasi ahli atau *expert judgement*. Pendekatan dalam melakukan *expert judgement* dapat dilakukan dengan beberapa pilihan teknik dimana masing-masing teknik memiliki kelebihan dan kekurangan. Penelitian disertasi ini menggunakan teknik Delphi dalam melakukan *expert judgement* (Effendi, 2016). Teknik Delphi adalah teknik atau cara menemukan pemecahan masalah sampai dengan tercapai konsensus diantara para ahli dengan memberikan kuisioner kepada responden ahli. Para ahli menyelesaikan masalah tersebut tanpa menyelenggarakan pertemuan atau diskusi (Stufflebeam, 1994).

Peneliti membuat perencanaan agar validasi ahli dengan pendekatan teknik Delphi berjalan dengan baik. Berikut beberapa perencanaan kegiatan validasi ahli dengan teknik Delphi:

- a) Mendefinisikan masalah terkait dengan model latihan yang dikembangkan peneliti.
- b) Menentukan dan memilih tenaga ahli (pakar, akademisi, praktisi ahli pada bidangnya) yang diperlukan untuk dijadikan responden.
- c) 3) Menyiapkan kuisioner yaitu daftar pertanyaan yang sudah dirancang secara *literative* dan *explorative*.
- d) Hasil dari penyebaran angket kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel.
- e) Apakah konsensus telah dicapai?

Berikut laporan hasil dari langkah-langkah aktifitas validasi ahli dengan teknik Delphi yang peneliti lakukan. Peneliti dengan beberapa pertimbangan terutama adalah keahlian menetapkan ahli. Para ahli yang dipilih terdiri dari empat akademisi dan tiga praktisi. Empat akademisi yang terpilih merupakan ahli dengan bidang keahlian kepelatihan olahraga yaitu Prof. Dr. Siswantoyo, bidang keahlian Pedagogi Olahraga yaitu Prof. Dr. Wawan S Suherman, M. Ed, Dr. Harry Yulianto pengajar/mata kuliah permainan sepak bola, Dr.

Komarudin seorang akademisi sekaligus praktisi sepak bola. Validator ahli dengan latar belakang akademisi semuanya bertugas sebagai tenaga pengajar pada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Validator ahli dengan latar belakang pelaku atau pelatih sepak bola ditetapkan sebagai berikut: Sdr. Nova Ariyanto, pemegang Lisensi A Pro AFC, saat ini mendapat tugas sebagai asisten pelatih tim nasional U-19, dan pernah menangani beberapa klub professional, Sdr. Wawan Darmawan, S.Pd Kor dengan pengalaman melatih siswa SSB selama 10 tahun, dan yang terakhir Sdr. Andika Wahyu Utomo, M.Or pelatih SSB Realmadrid Yogyakarta dengan pengalaman melatih SSB selama 8 tahun. Pemilihan ahli yang akan diminta untuk menilai ketepatan produk menjadi langkah kedua teknik Delphi yang penting karena hasil penilaian dan kritik, saran mereka menjadi dasar produk model latihan layak untuk direvisi selanjutnya diuji dilapangan.

Peneliti selanjutnya menghubungi ahli dan menanyakan kesanggupan dan ketertarikan untuk melakukan penilaian terhadap produk model yang telah dikembangkan. Berdasarkan kesanggupan para ahli peneliti mengirim kuisioner dan pada putaran pertama. Pertanyaan-pertanyaan terbuka disusun pada putaran pertama yang bertujuan mengeksplorasi pendapat ahli terhadap permasalahan utama yang dihadapi oleh para pelaku pembinaan sepak bola yaitu ketertinggalan skill dan perilaku, karakter pemain. Inovasi model latihan yang efektif dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan teknik dan karakter siswa. Peneliti mengembangkan model latihan berbasis “GEL”. Peneliti meminta pendapat, saran, masukan, pertimbangan-pertimbangan penting terkait draf model latihan dari para ahli agar siap diujikan dilapangan.

Berikut rangkuman hasil analisis peneliti terhadap jawaban, pendapat, saran para ahli terhadap draf model latihan berbasis “*games experience learning*”, berdasarkan jawaban-jawaban yang diberikan pada putaran pertama. Pendapat ahli terhadap draf model latihan berbasis “*games experience learning*”:

- 1) Para ahli sependapat bahwa upaya pengembangan keterampilan dan perilaku, sikap para pemain sepak bola harus dilatihkan sejak awal

pembinaan atau sejak usia muda. Fase pembinaan yang tepat adalah ketika usia 9-12 tahun atau masa anak-anak dimana keterampilan teknik dan pengembangan karakter menjadi prioritas utama sebagaimana teori *long term athlete development*.

- 2) Latihan adalah media utama untuk pengembangan keterampilan dan perilaku siswa yang pada akhirnya menjadi kebiasaan atau karakter yang diharapkan dapat dibawa sampai dewasa. Pelatih harus dipaksa dan mau meluangkan waktunya untuk mengembangkan karakter walaupun kondisi saat ini untuk merubah pola pikir tersebut merupakan sebuah tantangan yang besar. Para ahli sependapat bahwa aktifitas latihan olahraga khususnya sepak bola dapat menjadi media untuk merubah keterampilan teknik dan perilaku dengan catatan latihan harus didesain atau dirancang untuk tujuan tersebut.
- 3) Pendekatan bermain untuk anak usia 9-12 tahun merupakan metode yang tepat agar siswa merasa latihan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Latihan yang menyenangkan akan berdampak pada motivasi latihan yang tinggi. Latihan akan efektif jika motivasi atau keikutsertaan pemain atau siswa dalam sesi latihan tinggi.
- 4) Para ahli sependapat bahwa berbasis pendekatan teori *experience learning* dengan pengalaman utama berupa bermain maka siswa akan lebih mudah memahami, merasakan nilai-nilai karakter yang diharapkan dapat diaplikasikan baik dalam latihan, pertandingan, atau dalam aktifitas kegiatan sehari-hari, demikian juga terkait keterampilan teknik pendekatan bermain dimungkinkan tidak membuat anak bosan atau malas berlatih jika dibandingkan dengan metode *drill* selain itu dengan situasi bermain dimana diselingi fase refleksi pemain akan tahu akibat dari keterampilan teknik yang kurang sempurna dalam permainan.

Rangkuman saran para ahli terhadap draf model latihan berbasis “*games experience learning*”:

- 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 yang dari yang mudah menuju yang lebih sulit.
- 4) Permainan-permainan yang dikembangkan harus memotivasi siswa mau melakukan dan menyenangkan.
- 5) Waktu pelaksanaan latihan, lama permainan, dan petunjuk pelaksanaan, petunjuk penggunaan model harus jelas agar para pelatih mudah mengimplementasikan dilapangan.

Analisis hasil kuisioner atau jawaban putaran pertama dijadikan dasar untuk menyusun instrumen putaran kedua. Instrumen putaran kedua berupaya meminta ahli untuk menilai secara kuantitatif terhadap draf produk model latihan yaitu berupa buku panduan latihan. Peneliti pada kuisioner putaran kedua meminta kepada para ahli tidak hanya memberikan penilaian tetapi juga meminta para ahli untuk memberikan saran terhadap draf produk model latihan yang dikembangkan dalam bentuk akhir yaitu buku panduan latihan. Penilaian pada putaran kedua lebih mengungkap pendapat dari para ahli secara kuantitatif dan kualitatif terhadap buku panduan latihan dimana buku panduan merupakan produk akhir dari penelitian disertasi ini.

Penilaian pada putaran kedua meminta pendapat ahli pada domain teknik pelaksanaan terutama pada isi materi latihan yang terdiri dari empat fase yaitu latihan inti 1, 2, dan 3. Apakah permainan-permainan yang dikembangkan telah tepat? Berikut hasil penilaian ahli pada putaran kedua sehingga setelah dianalisis dapat dinyatakan telah terjadi konsensus dari para ahli bahwa draf model latihan layak untuk dilakukan uji dilapangan. Berikut rangkuman penilaian dan saran-saran para ahli pada putaran kedua yang selengkapnya dapat dibaca pada tabel 4.9 dan tabel 4.10.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Putaran Kedua dengan Teknik Delphi 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)	
Pernyataan ke-1	5	4	5	5	5	5	5	4,86
Pernyataan ke-2	5	5	5	5	4	4	5	4,71
Pernyataan ke-3	5	4	5	4	4	4	5	4,43
Pernyataan ke-4	5	4	4	4	5	5	5	4,57
Pernyataan ke-5	4	5	4	5	4	4	5	4,43
Pernyataan ke-6	4	5	4	4	4	4	4	4,14
Pernyataan ke-7	4	5	4	4	4	5	4	4,29
Pernyataan ke-8	4	4	4	4	4	4	5	4,14
Pernyataan ke-9	5	5	4	5	4	4	5	4,57
Pernyataan ke-10	5	4	5	5	4	4	4	4,43
Pernyataan ke-11	4	4	5	4	4	4	4	4,14
Pernyataan ke-12	4	5	5	5	4	4	4	4,43
Pernyataan ke-13	5	4	5	5	4	5	4	4,57
Pernyataan ke-14	4	4	5	5	5	5	4	4,57
Pernyataan ke-15	5	4	5	4	4	4	5	4,43
Pernyataan ke-16	5	4	5	4	4	4	4	4,29
Pernyataan ke-17	4	4	5	4	4	4	5	4,29
Pernyataan ke-18	4	4	5	5	4	4	4	4,29
Pernyataan ke-19	4	5	5	4	4	4	4	4,29
Pernyataan ke-20	4	5	5	5	4	4	5	4,57

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)	
Pernyataan ke-21	5	4	5	5	4	5	5	4,71
Pernyataan ke-22	4	4	5	5	4	4	5	4,43
Pernyataan ke-23	4	5	5	5	4	5	5	4,71
Pernyataan ke-24	4	5	5	5	4	5	5	4,71
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%

Analisis terhadap data yang diperoleh dari para ahli dilakukan peneliti untuk mendapat simpulan apakah para ahli telah mencapai konsensus atau belum. Berdasarkan analisis skor seperti pada tabel 4.9 diperoleh hasil bahwa para ahli telah mencapai konsensus dengan dibuktikan bahwa persentase rata-rata dari seluruh ahli terhadap skor maksimal adalah 89,17%. Angka rata-rata skor penilaian terhadap produk awal yaitu 89,17 persen menunjukkan bahwa draf produk awal layak diujikan dilapangan dengan catatan memperhatikan perbaikan dan saran dari para ahli sebagaimana yang selengkapnya dapat dibaca pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Rangkuman Saran dari Para Penilai Ahli terhadap Draft Model yang Dikembangkan Melalui Teknik Delphi Pada Penilaian Putaran Kedua.

No	Saran Ahli Terhadap Draft Model pada Putaran II
1	Tambahkan bagian pendahuluan agar pengguna mengetahui apa draf model yang ingin dikembangkan, tujuan, keunggulan, dan

No	Saran Ahli Terhadap Draf Model pada Putaran II
	bagaimana kondisi nyata proses latihan pada SSB saat ini.
2	Format dan tata letak gambar ilustrasi harap diseragamkan pada seluruh fase latihan
3	Ilustrasi gambar konsep kerangka pikir dibuat yang lebih menarik
4	Tambahkan penomoran dalam menulis pada beberapa paragraph di bagian bab agar pengguna lebih mudah memahami.
5	Buatlah kalimat-kalimat yang sederhana, padat, dan artinya jelas dengan bahasa yang komunikatif. Beberapa paragraph terlalu panjang dan sulit untuk mengetahui inti pikiran penulis.
6	Diagram dan penjelasan terhadap sintak model yang dikembangkan
7	Tambahkan penomoran pada gambar agar pembaca atau pengguna mudah
8	Kode sebaiknya diganti singkatan sebagaimana produk agar mudah diingat misalnya "GEL Disiplin".
9	Tata tulis lebih dicermati misalnya SPOK?
10	Keterangan ukuran area latihan pada gambar dikonsistenkan
11	Petunjuk pelaksanaan permainan dibuat yang lebih komunikatif mudah dipahami pembaca
12	Dalam satu permainan dapat digunakan untuk mengembangkan lebih dari satu sikap, perilaku.
13	Daftar Pustaka ditambahkan
14	Pengelolaan waktu dicermati lagi ! Apakah memungkinkan model atau disain dapat diimplementasikan?
15	<i>Coaching point</i> dijelaskan atau dinarasikan! Agar pembaca yang mungkin pengetahuannya terbatas terbantu.
16	Judul atau nama permainan dibuat lebih menarik?
17	Pemberian sangsi dan penghargaan diperlukan agar jalannya

No	Saran Ahli Terhadap Draf Model pada Putaran II
	permainan menarik dan menyemangati siswa.
18	Analisis ulang terhadap beberapa permainan dimana perbandingan antara luas area dengan jumlah pemain dimungkinkan terlalu kecil.
19	Bagaimana mengatur waktu untuk “ <i>recovery</i> ” pada model ini?
20	Landasan teori diperkuat lagi!
21	Drill sebaiknya dihilangkan karena kedudukannya setara dengan model bermain.

3. Revisi Terhadap Produk Pengembangan Model Latihan Setelah Tahapan Validasi Ahli dengan Teknik Delphy.

Berdasarkan hasil analisis data maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa draf awal model latihan yang dikembangkan layak diujikan dilapangan dengan catatan melakukan revisi. Revisi terhadap produk awal yang dikembangkan memperhatikan penilaian dan saran dari para ahli pada putaran kedua validasi ahli. Perubahan produk buku panduan model latihan setelah divalidasi oleh ahli dengan teknik Delphi selengkapnya dapat dibaca pada bagian lampiran 9 dari disertasi ini, namun peneliti menyajikan rangkuman dari beberapa hal yang direvisi oleh peneliti berdasarkan saran, masukan dari para ahli dan dapat dibaca pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Rangkuman Revisi Oleh Peneliti berdasarkan Saran dari Para Ahli

No	Saran Ahli pada Draf Model	Tindak Lanjut
1	Tambahkan bagian pendahuluan agar pengguna mengetahui apa draf model yang ingin dikembangkan, tujuan, keunggulan, dan bagaimana kondisi nyata proses latihan pada SSB saat ini.	Ya, dilakukan Revisi
	Format dan tata letak gambar ilustrasi	

No	Saran Ahli pada Draf Model	Tindak Lanjut
2	harap diseragamkan pada seluruh fase latihan	Ya, dilakukan Revisi
3	Ilustrasi gambar konsep kerangka pikir dibuat yang lebih menarik	Ya, dilakukan Revisi
4	Tambahkan penomoran dalam menulis pada beberapa paragraph di bagian bab agar pengguna lebih mudah memahami.	Ya, dilakukan Revisi
5	Buatlah kalimat-kalimat yang sederhana, padat, dan artinya jelas dengan bahasa yang komunikatif. Beberapa paragraph terlalu panjang dan sulit untuk mengetahui inti pikiran penulis.	Ya, dilakukan Revisi
6	Diagram dan penjelasan terhadap sintak model yang dikembangkan	Ya, dilakukan Revisi
7	Tambahkan penomoran pada gambar agar pembaca atau pengguna mudah menemukan	Ya, dilakukan Revisi
8	Kode sebaiknya diganti singkatan sebagaimana produk agar mudah diingat misalnya "GEL disiplin".	Ya, dilakukan Revisi
9	Tata tulis lebih dicermati misalnya SPOK?	Ya, dilakukan Revisi
10	Keterangan ukuran area latihan pada gambar dikonsistenkan	Ya, dilakukan Revisi
11	Petunjuk pelaksanaan permainan dibuat yang lebih komunikatif mudah dipahami pembaca	Ya, dilakukan Revisi

No	Saran Ahli pada Draf Model	Tindak Lanjut
12	Dalam satu permainan dapat digunakan untuk mengembangkan lebih dari satu sikap, perilaku.	Tidak dilakukan karena peneliti ingin fokus bahwa satu permainan akan mampu memberikan kontribusi pada satu perubahan perilaku/karakter.
13	Daftar Pustaka dimasukkan!	Ya, dilakukan Revisi
14	Pengelolaan waktu dicermati lagi ! Apakah memungkinkan model atau disain dapat diimplementasikan?	Saran diperhatikan, tetapi pengelolaan waktu diprediksi sesuai dengan situasi dilapangan.
15	<i>Coaching point</i> dijelaskan atau dinarasikan! Agar pembaca yang mungkin pengetahuannya terbatas terbantu.	Ya, dilakukan penambahan item <i>coaching point</i> dan tips penting yang harus diperhatikan pelatih.
16	Judul atau nama permainan dibuat lebih menarik?	Beberapa judul dilakukan perubahan
17	Pemberian sangsi dan penghargaan diperlukan agar jalannya permainan menarik dan menyemangati siswa.	Peneliti melakukan cek ulang terhadap draf dan jika diperlukan pengharagaan atau sangsi akan ditambahkan.
18	Analisis ulang terhadap beberapa permainan dimana perbandingan antara luas area dengan jumlah pemain dimungkinkan terlalu kecil.	Peneliti melakukan cek ulang terhadap draf dan jika diperlukan perubahan luas area akan dilakukan perubahan.
19	Bagaimana mengatur waktu untuk “ <i>recovery</i> ” pada model ini? <i>commit to user</i>	Peneliti akan memberikan tambahan narasi bagaimana

No	Saran Ahli pada Draf Model	Tindak Lanjut
		waktu pemulihan atau <i>recovery</i> diberikan pada siswa.
20	Landasan teori diperkuat lagi!	Peneliti akan memberikan tambahan
21	Pendekatan Drill tidak dipakai	Ya, dilakukan

C. Uji Lapangan Skala Kecil Terhadap Model Latihan Berbasis *Games Experience Learning*

Uji lapangan skala kecil bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model latihan yang telah disusun dan dinyatakan layak pada tahap validasi ahli. Uji lapangan skala kecil dilakukan dengan mengaplikasikan disain model latihan berbasis *games experience learning* oleh pelatih secara langsung dengan perencanaan satu (1) pelatih kepala dan satu (1) asisten pelatih menangani atau melatih 14-25 siswa pada setiap kelompok latihan. Uji lapangan skala kecil dilakukan pada siswa SSB (sekolah sepak bola) Selabora FIK UNY Sleman pada tanggal 9-19 Agustus 2020 dan dilakukan dilapangan Terpadu FIK UNY dan Stadion Atletik dan Sepak bola UNY.

Sebagaimana prosedur pelaksanaan uji skala kecil, peneliti meminta kepada empat pelatih yang berlatar belakang pendidikan dan pengalaman melatih bervariasi untuk menjadi tim penilai tahap uji produk skala kecil. Keempat pelatih yang bertugas sebagai tim penilai pada tahapan uji skala kecil yaitu sdr. Nurhayat, S.Pd Jas pelatih SSB TMS dengan latar belakang pendidikan S1 Penjas dengan pengalaman melatih SSB sudah 15 tahun, sdr. Andika Wahyu Utama, M.Or pelatih SSB Real Madrid Jogja dengan latar belakang pendidikan S2 Ilmu Keolahragaan dengan pengalaman melatih SSB sudah 10 tahun, Sdr. Angga Kusuma pelatih SSB Satria Sembada Sleman dengan latar belakang pendidikan S1 Penjas dengan pengalaman melatih SSB sudah 5 tahun, Sdr. Widodo pelatih SSB Tempel dengan latar belakang pendidikan SMA dengan pengalaman melatih SSB sudah 10 tahun.

Pelatih yang bertugas sebagai pelaksana atau penguji coba model latihan dalam penelitian disertasi ini berjumlah delapan personil. Pelatih pelaksana ujicoba model pada tahap skala kecil telah mengikuti pelatihan yang diberikan oleh peneliti. Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari, pada tanggal 6-8 Agustus 2020 bertempat di ruang Kuliah dan di Lapangan Terpadu FIK UNY dengan narasumber peneliti. Materi teori dan praktik diberikan agar dalam memandu, memimpin pelaksanaan model latihan berbasis “GEL” dapat dilakukan dengan optimal.

Subtansi pelatihan pada pelatih yang paling penting yaitu bagaimana pelatih memandu fase refleksi pada model latihan ini, selain materi lainnya yang terkait model pelatihan. Fase refleksi merupakan momentum penting yang keputusan kapan dilakukan diserahkan pada pelatih memperhatikan kejadian-kejadian dilapangan yang dapat dijadikan bahan untuk fase refleksi. Pelaksanaan uji skala kecil terhadap model latihan dilakukan mendekati disain yang nyata yang diharapkan dapat diaplikasikan pada siswa sekolah sepak bola usia 9-12 tahun.

Tabel 4.12 Pelaksanaan Uji Skala Kecil Terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning*

NO	HARI & TANGGAL	Kelas	JUDUL PERMAINAN	
1	Minggu, 9 Agustus 2020	A	Permainan Menjala Ikan	Permainan 3 vs 1
		B	Permainan <i>Passing</i> Bawah Menembus Benteng	Permainan 4 vs 2
2	Senin, 10 Agustus 2020	C	Permainan Bersama Kita Bisa	Permainan 3 vs 2, Lanjut Penyelesaian Akhir
		D	Permainan Bom Waktu	Permainan Polisi Vs Penjahat
3	Selasa, 11 Agustus 2020	A	Permainan Sepak bola Berpasangan Dua Dua	Permainan 4 vs 4 + 4 Pemain Netral
		B	Permainan Lompat Katak Beregu	Permainan 4 vs 2 Menjadi 6 vs 4
4	Rabu, 12 Agustus 2020	C	Permainan Gol, Gol, Gol	Permainan 3 vs 3 + 4 Pemain Netral

NO	HARI & TANGGAL	Kelas	JUDUL PERMAINAN	
		D	Permainan Kartu Merah	Permainan 4 vs 2 + 1
5	Kamis, 13 Agustus 2020	A	Permainan Sepak bola Kuda	Permainan 3 vs 3, (Menerobos Goa)
		B	Permainan Berharganya Kaki	Permainan Melewati Halang Rintang atau 3 vs 1 (+2)
6	Jumat, 14 Agustus 2020	C	Permainan <i>Fair Play Game</i>	Permainan Kontrol Bola Buat Ruang <i>Shoot</i>
		D	Permainan Menembak Penjahat	Permainan Meletakkan Bom di Sarang Penjahat (1 vs 1)
7	Sabtu, 15 Agustus 2020	A	Permainan Senang Susah	Permainan Terobos Area Bertahan Lawan
		B	Permainan Menjaga Tawanan	Permainan Membelah Benteng Lawan (5 vs 5)
8	Minggu, 16 Agustus 2020	C	Permainan Jaga 1 lawan 1	Permainan <i>Dribbling</i> (Lewati Ranjau) 3 vs 2
		D	Permainan Bola Berantai	Permainan Pemain Netral Ciptakan Ruang untuk <i>Shooting</i>
9	Selasa, 18 Agustus 2020	A	Permainan Polisi Vs Penjahat	Permainan 4 vs 4 Dalam Area Terbatas
		B	Permainan 7 vs 7	Permainan 3vs3, dalam Kotak, 3vs 3 di Luar Kotak
10	Rabu, 19 Agustus 2020	C	Permainan Penjaga Harta Karun	Permainan 7 vs 7

Empat pelatih penilai memberikan penilaian dan saran terhadap model latihan setelah melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan model latihan berbasis “GEL”. Pelatih penilai juga melakukan penilaian terhadap disain permainan yang menjadi isi atau materi model latihan berbasis “GEL” yang seluruhnya diujicobakan agar diketahui layak atau tidak, kelemahan-kelemahan yang masih ada terhadap model latihan yang dikembangkan pada tahap uji lapangan. Hasil penilaian selengkapnya disajikan pada tabel 4.13 dan 4.14 yang digunakan untuk menyimpulkan model latihan, permainan-permainan layak digunakan atau tidak layak digunakan pada tahapan selanjutnya (uji skala besar). Model dan permainan yang dinyatakan layak

selanjutnya dapat dapat digunakan pada tahapan uji skala besar, tetapi yang dinyatakan tidak layak dapat dilakukan perbaikan atau diganti dengan permainan yang baru sesuai dengan substansi model latihan berbasis “GEL”.

1. Hasil Uji Lapangan Terbatas Terhadap Draf Model Latihan Berbasis “Games Experience Learning

Penilaian dilakukan oleh para pelatih secara umum dan khusus, penilaian umum yaitu penilaian komprehensif terhadap seluruh komponen model latihan yang terdiri dari ketepatan, keterditerimaan, kemudahan dilaksanakan, dan kesesuaian dengan karakteristik anak-anak usia 9-12 tahun, sedangkan penilaian secara khusus yaitu penilaian layak atau tidak layaknya sebuah permainan yang dikembangkan sebagai isi, materi dari model latihan berbasis “GEL”.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Penilaian Pelatih terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada Tahap Uji Skala Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Hasil Penilaian Ahli				Rata-Rata Skor
		Pelatih I	Pelatih II	Pelatih III	Pelatih IV	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan latihan untuk siswa SSB usia 9-12 tahun	5	4	5	4	4.50
2	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip latihan untuk siswa SSB usia 9-12 tahun.	5	4	4	5	4.50
3	Model latihan yang dikembangkan telah memenuhi prinsip dan tahapan belajar keterampilan dan pengembangan sikap, perilaku	5	5	5	5	5.00
4	Sarana-prasarana yang dibutuhkan untuk model latihan terlaksana mudah diperoleh, terjangkau oleh SSB di Kabupaten Sleman	5	4	4	4	4.25
5	Petunjuk pelaksanaan model latihan latihan mudah dipahami dan dilaksanakan	5	4	4	4	4.25

No	Aspek Yang Dinilai	Hasil Penilaian Ahli				Rata-Rata Skor
		Pelatih I	Pelatih II	Pelatih III	Pelatih IV	
6	Model latihan meningkatkan motivasi dalam berlatih siswa / atlet SSB usia 9-12 tahun	4	5	4	4	4.25
7	Model latihan praktis, efektif, efisien untuk meningkatkan keterampilan teknik <i>passing</i> , <i>receiving</i> , <i>dribbling</i> , <i>shooting</i> dan karakter kerja sama tim, menghormati, disiplin atle/siswat SSB usia 9-12 tahun	4	5	4	5	4.50
8	Model latihan sesuai dengan karakteristik siswa/ atlet SSB usia 9-12 tahun.	4	5	5	5	4.75
9	Model latihan yang dikembangkan aman untuk dilakukan siswa/ atlet SSB usia 9-12 tahun.	5	4	4	5	4.50
10	Model latihan mengakibatkan suasana kebahagiaan /kesenangan dalam berlatih siswa / atlet SSB usia 9-12 tahun	5	5	5	5	5.00
	Total Skor	47	45	44	46	45.5
	Rata-Rata Skor dari Tiap Ahli	4.7	4.5	4.4	4.6	4.55
	Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal	94	90	88	92	91

Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Pelatih terhadap Permainan-Permainan Yang Menjadi Isi dan Materi Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada Tahap Uji Skala Kecil

No	Judul Permainan	Hasil Penilaian				Rata-Rata Skor	Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal
		Pelatih I	Pelatih II	Pelatih III	Pelatih IV		
1	Permainan Menjala Ikan	5	5	5	5	5.00	100

No	Judul Permainan	Hasil Penilaian				Rata-Rata Skor	Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal
		Pelatih I	Pelatih II	Pelatih III	Pelatih IV		
2	Permainan <i>Passing</i> Bawah Menembus Benteng	4	4	4	5	4.25	85
3	Permainan Bersama Kita Bisa	5	5	5	4	4.75	95
4	Permainan Bom Waktu	5	5	4	5	4.75	95
5	Permainan Sepak bola Berpasangan Dua Dua	5	5	4	5	4.75	95
6	Permainan Lompat Katak Beregu	5	5	4	5	4.75	95
7	Permainan Gol, Gol, Gol	5	4	5	5	4.75	95
8	Permainan Kartu Merah	5	4	4	5	4.50	90
9	Permainan Sepak bola Kuda	5	5	4	5	4.75	95
10	Permainan Berharganya Kaki	5	4	5	5	4.75	95
11	Permainan <i>Fair Play Game</i>	4	4	4	5	4.25	85
12	Permainan Menembak Penjahat	5	4	4	5	4.50	90
13	Permainan Senang Susah	5	5	5	5	5.00	100
14	Permainan Menjaga Tawanan	5	4	5	5	4.75	95
15	Permainan Jaga 1 lawan 1	5	4	4	5	4.50	90
16	Permainan Bola Berantai	5	4	4	5	4.50	90
17	Permainan Polisi Vs Penjahat	5	4	4	5	4.50	90
18	Permainan Penjaga Harta Karun	5	5	4	5	4.75	95
19	Permainan 3 vs 1	5	4	5	4	4.50	90
20	Permainan 4 vs 2	5	4	4	5	4.50	90
21	Permainan 3 vs 2, Lanjut Penyelesaian Akhir	4	4	5	4	4.25	85
22	Permainan Polisi Vs Penjahat	5	5	5	5	5.00	100
23	Permainan 4 vs 4 + 4 Pemain Netral	5	4	4	5	4.50	90

No	Judul Permainan	Hasil Penilaian				Rata-Rata Skor	Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal
		Pelatih I	Pelatih II	Pelatih III	Pelatih IV		
24	Permainan 4 vs 2 Menjadi 6 vs 4	4	4	4	5	4.25	85
25	Permainan 3 vs 3 + 4 Pemain Netral	5	4	4	5	4.50	90
26	Permainan 4 vs 2 + 1	5	4	4	5	4.50	90
27	Permainan 3 vs 3, (Menerobos Goa)	5	5	5	4	4.75	95
28	Permainan Melewati Halang Rintang atau 3 vs 1 (+2)	4	5	5	5	4.75	95
29	Permainan Kontrol Bola Buat Ruang <i>Shoot</i>	4	5	4	5	4.50	90
30	Permainan Meletakkan Bom di Sarang Penjahat (1 vs 1)	5	4	4	5	4.50	90
31	Permainan Terobos Area Bertahan Lawan	5	4	4	5	4.50	90
32	Permainan Membelah Benteng Lawan (5 vs 5)	5	5	5	5	5.00	100
33	Permainan <i>Dribbling</i> (Lewati Ranjau) 3 vs 2	5	5	4	4	4.50	90
34	Permainan Pemain Netral Ciptakan Ruang untuk <i>Shooting</i>	5	5	5	5	5.00	100
35	Permainan 4 vs 4 Dalam Area Terbatas	5	5	5	5	5.00	100
36	Permainan 3vs3, dalam Kotak, 3vs 3 di Luar Kotak	4	5	5	5	4.75	95

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil penilaian para pelatih pada tahap uji skala kecil dimana nilai rata-rata dari seluruh pelatih yang berjumlah empat orang terhadap desain model latihan yaitu 4,55 yang berarti 91% dari nilai maksimal maka dapat ~~and~~ dinyatakan model latihan berbasis *game*

experience learning untuk pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa SSB kelompok umur 9-12 tahun layak untuk dilanjutkan pada tahapan uji skala besar. Materi, isi yang berupa permainan pada model latihan berbasis *game experience learning* untuk pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa SSB usia 9-12 tahun dinyatakan “layak” berdasarkan hasil analisis data dari hasil uji skala kecil dimana semua permainan yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata diatas 80% dari nilai maksimal, yang berarti seluruh permainan layak untuk digunakan pada tahapan selanjutnya, namun dengan catatan beberapa permainan dilakukan revisi perbaikan sesuai saran-saran para pelatih yang terangkum pada tabel 4.15.

Tabel 4.15 Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada Tahap Uji Skala Kecil

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan
1	Permainan untuk pengembangan karakter <i>teamwork</i> no 3 sebaiknya disederhanakan peralatannya.
2	Permainan untuk pengembangan karakter <i>teamwork</i> no 3 sebaiknya tidak menggunakan beban dari luar.
3	Permainan untuk pengembangan karakter <i>teamwork</i> no 5 sebaiknya peraturannya dipertegas yaitu khusus penjaga gawang harus berpasangan atau tidak.
4	Aturan jumlah siswa dibuat yang lebih jelas misalnya jumlah minimal atau jumlah maksimal permainan dapat dilaksanakan.
5	Permainan no 10, tambahkan penjelasan bahwa ketika tidak bergerak pindah tempat para pemain boleh posisi berdiri menggunakan dua kaki
6	Permainan no 10, tambahkan penjelasan bahwa ketika melakukan umpan ke teman satu tim agar mendekati gawang hanya boleh dilakukan dengan teknik <i>heading</i> , dan <i>heading</i> diperbolehkan dengan melompat, setelah gerakan <i>heading</i> teman satu tim boleh

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan
	menangkap bola dan mengumpan keteman lain dengan cara dilempar.
7	Permainan no 10, tambahkan penjelasan bahwa tim yang bertahan boleh merebut bola dengan menangkap menggunakan tangan.
8	Permainan no 11 sebaiknya tidak menggunakan cone sebagai media ilustrasi (cone jatuh sama dengan lawan cidera), tetapi lebih kearah memberikan penghargaan point bagi tim yang mau dan melakukan tindakan <i>fairplay</i> , misalnya pelatih memberikan kartu hijau sebagai tanda sebuah tim/individu melakukan tindakan <i>fairplay</i> dan mendapat tambahan point 3 dengan asumsi sebuah gol normal diakui dengan skor 5.
9	Permainan no 14, sebaiknya di ubah peraturan permainannya misalnya dibuat seperti permainan tradisional <i>Go back So Door</i> tetapi tim penerobos harus melakukannya dengan sambil menggiring bola, ukuran area permainan disesuaikan.
10	Permainan no 17 petunjuk permainan diperjelas misalnya sampai batas manakah penjajah tidak bisa ditangkap.
11	Permainan no 17 area tahanan yang 2 x2 m sebaiknya di perluas 3x3 atau 4x4 m, agar cukup menampung banyak penjajah yang tertangkap.
12	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 4 sebaiknya judul diganti karena tidak cocok dengan isi permainan.
13	Pelatih sebaiknya dalam mengorganisasi latihan memperhatikan jumlah pemain yang hadir dalam latihan dan rencana permainan yang akan dilaksanakan sehingga tidak terjadi pemain atau siswa cenderung pasif dalam latihan.
14	Permainan untuk pengembangan skill penggunaan istilah pesan moral pada bagian/ tahapan refleksi sebaiknya diubah dengan

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan
	istilah yang lebih tepat karena ditahapan tersebut tidak berisi pesan moral lagi tetapi lebih kearah refleksi untuk pengetahuan dan pentingnya aplikasi keterampilan teknik yang benar dalam permainan sepak bola.
15	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 13 , Tujuan akhir dari situasi permainan khususnya pada tim yang menguasai bola atau menyerang ditetapkan misalnya selain masuk area penyerang , tujuan berikutnya yaitu menginjak bola atau meletakkan bola pada suatu area. Hal tersebut untuk mempermudah tanda dimulainya suatu permainan.
16	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 17 , panjang area yang 30 m sebaiknya dikurangi menjadi 25 m karena pemain kesulitan untuk bisa shott sampai ke gawang. Keberhasilan pada pemain usia muda adalah kenikmatan untuk dia oleh karena latihan yang terlalu sulit harus diturunkan tingkat kesulitannya.
17	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 18 , panjang area yang 15 m sebaiknya dikurangi menjadi 10 m.

2. Revisi Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* untuk Pengembangan Keterampilan dan Karakter Setelah Tahapan Uji Skala Kecil

Perbaikan dan revisi terhadap model latihan sebagaimana prinsip-prinsip metode penelitian pengembangan harus dilakukan agar produk atau model latihan yang dikembangkan tepat dan siap untuk dilakukan uji lanjut yaitu uji lapangan skala besar. Berikut beberapa hasil revisi terhadap model latihan berbasis *game experience learning* untuk pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa SSB usia 9-12 tahun berdasarkan saran-saran para pelatih

penilai pada tahap uji skala kecil. Berikut diskripsi revisi atau perbaikan terhadap model latihan yang dikembangkan peneliti setelah dilakukan uji lapangan kala kecil, selengkapnya dapat dibaca pada tabel 4. 16.

Tabel 4.16 Tindak Lanjut Revisi Berdasarkan Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada Tahap Uji Skala Kecil

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan	Tindak Lanjut
1	Permainan untuk pengembangan karakter <i>teamwork</i> no 3 sebaiknya disederhanakan peralatannya.	Ya, dilakukan Revisi
2	Permainan untuk pengembangan karakter <i>teamwork</i> no 3 sebaiknya tidak menggunakan beban dari luar.	Ya, dilakukan Revisi
3	Permainan untuk pengembangan karakter <i>teamwork</i> no 5 sebaiknya peraturannya dipertegas yaitu khusus penjaga gawang harus berpasangan atau tidak.	Ya, dilakukan Revisi
4	Aturan jumlah siswa dibuat yang lebih jelas misalnya jumlah minimal atau jumlah maksimal permainan dapat dilaksanakan.	Ya, dilakukan Revisi
5	Permainan no 10, tambahkan penjelasan bahwa ketika tidak bergerak pindah tempat para pemain boleh posisi berdiri menggunakan dua kaki	Ya, dilakukan Revisi
6	Permainan no 10, tambahkan penjelasan bahwa ketika melakukan umpan ke teman satu tim agar mendekati gawang hanya boleh dilakukan dengan teknik <i>heading</i> , dan <i>heading</i> diperbolehkan dengan melompat, setelah gerakan <i>heading</i> teman satu tim boleh menangkap bola dan mengumpan keteman lain dengan cara dilempar.	Ya, dilakukan Revisi
7	Permainan no 10, tambahkan penjelasan bahwa tim yang bertahan boleh merebut bola dengan menangkap menggunakan tangan.	Ya, dilakukan Revisi
8	Permainan no 11 sebaiknya tidak menggunakan cone sebagai media ilustrasi (cone jatuh sama dengan lawan cidera),	Ya, dilakukan Revisi

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan	Tindak Lanjut
	tetapi lebih kearah memberikan penghargaan point bagi tim yang mau dan melakukan tindakan <i>fairplay</i> , misalnya pelatih memberikan kartu hijau sebagai tanda sebuah tim/individu melakukan tindakan <i>fairplay</i> dan mendapat tambahan point 3 dengan asumsi sebuah gol normal diakui dengan skor 5.	
9	Permainan no 14, sebaiknya di ubah peraturan permainannya misalnya dibuat seperti permainan tradisional <i>Go back So Door</i> tetapi tim penerobos harus melakukannya dengan sambil menggiring bola, ukuran area permainan disesuaikan.	Ya, dilakukan Revisi
10	Permainan no 17 petunjuk permainan diperjelas misalnya sampai batas manakah penjahat tidak bisa ditangkap.	Ya, dilakukan Revisi
11	Permainan no 17 area tahanan yang 2 x2 m sebaiknya di perluas 3x3 atau 4x4 m, agar cukup menampung banyak penjahat yang tertangkap.	Ya, dilakukan Revisi
12	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 4 sebaiknya judul diganti karena tidak cocok dengan isi permainan.	Ya, dilakukan Revisi
13	Pelatih sebaiknya dalam mengorganisasi latihan memperhatikan jumlah pemain yang hadir dalam latihan dan rencana permainan yang akan dilaksanakan sehingga tidak terjadi pemain atau siswa cenderung pasif dalam latihan.	Ya, dilakukan Revisi
14	Permainan untuk pengembangan skill penggunaan istilah pesan moral pada bagian/ tahapan refleksi sebaiknya diubah dengan	Ya, dilakukan Revisi

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan	Tindak Lanjut
	istilah yang lebih tepat karena ditahapan tersebut tidak berisi pesan moral lagi tetapi lebih kearah refleksi untuk pengetahuan dan pentingnya aplikasi keterampilan teknik.	
15	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 13 , Tujuan akhir dari situasi permainan khususnya pada tim yang mengusasi bola atau menyerang ditetapkan misalnya selain masuk area penyerang , tujuan berikutnya yaitu menginjak bola atau meletakkan bola pada suatu area. Hal tersebut untuk mempermudah tanda dimulainya suatu permainan.	Ya, dilakukan Revisi
16	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 17 , panjang area yang 30 m sebaiknya dikurangi menjadi 25 m karena pemain kesulitan untuk bisa shott sampai ke gawang. Keberhasilan pada pemain usia muda adalah kenikmatan untuk dia oleh karena latihan yang terlalu sulit harus diturunkan tingkat kesulitannya.	Ya, dilakukan Revisi
17	Permainan pengembangan skill atau untuk latihan inti II , Permainan no 18 , panjang area yang 15 m sebaiknya dikurangi menjadi 10 m.	Ya, dilakukan Revisi

D. Uji Lapangan Skala Besar Terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning*

Uji lapangan skala besar bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model latihan pada lingkup yang lebih luas agar produk atau model yang

dikembangkan lebih dapat diterima dalam berbagai situasi dan kondisi. Uji lapangan skala besar dilakukan dengan menguji coba disain latihan berbasis *games experience learning* oleh pelatih dengan rencana dilakukan oleh 1 pelatih kepala dan 1 asisten pelatih menangani atau melatih 12-25 siswa pada setiap kelompok latihan pada kelompok umur 9-12 tahun. Uji lapangan skala besar dilakukan pada tiga SSB yang terafiliasi di Askab PSSI Sleman. Tiga SSB tersebut adalah SSB Matra (Maguwoharjo Putra Sleman), SSB KKK Sleman, dan SSB Satria Sembada Sleman pada tanggal 22 Agustus - 4 September 2020. Tempat uji skala besar yaitu di Lapangan latihan masing-masing SSB yaitu di Lapangan Desa Maguwo, Lapangan Desa Sumberadi, dan Lapangan Sepak bola Desa Balecatur Sleman.

Uji skala besar dilaksanakan dengan pembekalan, pelatihan pada pelatih pelaksana pada masing-masing SSB oleh peneliti dengan materi utama bagaimana model latihan berbasis “*GEL*” dapat dilaksanakan dengan baik. Enam pelatih yaitu dari SSB KKK sdr. Suharno dan sdr. Muhammad Hafis, dari SSB MATRA sdr. Akbar Zaini dan Mubarak, dan dari SSB Satria Sembada, sdr. Angga Kusuma dan Fahri Hidayat. Pelatihan dilaksanakan dengan model diskusi dalam kelas dan praktik aplikasi dilapangan. Tujuan dari pelatihan adalah agar tidak terjadi perbedaan persepsi antara pelaksana dan peneliti dalam aplikasi model latihan ini.

Peneliti meminta kepada sembilan pelatih yang berlatar belakang pendidikan dan pengalaman melatih pada sekolah sepak bola bervariasi untuk menjadi tim penilai tahap uji produk skala besar. Sembilan pelatih penilai dibagi tiga SSB pelaksana uji skala besar. Sembilan pelatih yang bertugas sebagai tim penilai pada tahapan uji skala besar yaitu sdr. Wawan Darmawan pelatih SSB RealMadrid dengan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan Kepelatihan dengan pengalaman melatih SSB sudah 10 tahun,

sdr. Ditya Adi Wisesa M.Or pelatih SSB Realmadrid Jogja dengan latar belakang pendidikan S2 Ilmu Keolahragaan dengan pengalaman melatih SSB sudah 7 tahun, Sdr. Bintoro pelatih SSB AMS Seyegan Sleman dengan latar belakang pendidikan S1 kepelatihan olahraga dan pengalaman melatih 5 tahun bertugas menilai keterlaksanaan model latihan di SSB MATRA.

Sdr. Ahmad Jufriyanto (Pelatih SSB AM3) memiliki pengalaman melatih 12 tahun, dan berpendidikan S1 (Ekonomi), Pilar Ardiansah pelatih SSB Satria Sembada Sleman dengan latar belakang pendidikan S1 Penjas dengan pengalaman melatih SSB sudah 5 tahun dan Sdr. Meirisal pelatih SSB Tempel dengan latar belakang pendidikan SMA dengan pengalaman melatih SSB sudah 10 tahun, bertugas menilai keterlaksanaan model latihan pada tahap uji skala besar di SSB KKK, sedangkan Sdr. Anang Dwi Prasetyo (Pelatih SSB BSA TAMA) dengan latar pendidikan S1 Pendidikan Olahraga dengan pengalaman melatih masing-masing 13 tahun, Angga Dwi Sulistiyo (Pelatih SSB BPM) pendidikan S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga dengan pengalaman melatih 6 tahun, dan Fajar Utomo (Pelatih SSB Minomartani) berpendidikan S1 PLB dengan pengalaman 7 tahun melatih SSB bertugas menilai keterlaksanaan model latihan tahap uji skala besar di Satria Sembada Sleman.

Pelaksanaan uji skala besar direncanakan dan dikoordinasikan dengan pengelola SSB yang bersedia bekerja sama dengan peneliti, namun peneliti mencoba mendesain pelaksanaan uji coba selama 9 hari latihan. Perencanaan uji skala besar dapat terlaksana dengan penyesuaian-penyesuaian sesuai kondisi dan situasai SSB masing-masing. Schedule pelaksanaan uji skala besar dapat dibaca pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Jadwal Uji Lapangan Skala Besar Terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada SSB KKK, MATRA, dan SSB Satria Sembada Sleman.

NO	HARI & TANGGAL	JUDUL PERMAINAN			
1	Selasa, 25 Agustus 2020	1	Permainan Menjala Ikan	3	Permainan 3 vs 1
		2	Permainan <i>Passing</i> Bawah Menembus Benteng	4	Permainan 4 vs 2
2	Kamis, 27 Agustus 2020	1	Permainan Bersama Kita Bisa	3	Permainan 3 vs 2, Lanjut Penyelesaian Akhir
		2	Permainan Bom Waktu	4	Permainan Polisi Vs Penjahat
3	Sabtu, 29 Agustus 2020	1	Permainan Sepak bola Berpasangan Dua Dua	3	Permainan 4 vs 4 + 4 Pemain Netral
		2	Permainan Lompat Katak Beregu	4	Permainan 4 vs 2 Menjadi 6 vs 4
4	Minggu, 30 Agustus 2020	1	Permainan Gol, Gol, Gol	3	Permainan 3 vs 3 + 4 Pemain Netral
		2	Permainan Kartu Merah	4	Permainan 4 vs 2 + 1
5	Selasa, 1 September 2020	1	Permainan Sepak bola Kuda	3	Permainan 3 vs 3, (Menerobos Goa)
		2	Permainan Berharganya Kaki	4	Permainan Melewati Halang Rintang atau 3 vs 1 (+2)
6	Kamis, 3 September 2020	1	Permainan <i>Fair Play Game</i>	3	Permainan Kontrol Bola Buat Ruang Shoot
		2	Permainan Menembak Penjahat	4	Permainan Meletakkan Bom di Sarang Penjahat (1 vs 1)
7	Sabtu, 5 September 2020	1	Permainan Senang Susah	3	Permainan Terobos Area Bertahan Lawan
		2	Permainan Menjaga Tawanan	4	Permainan Membelah Benteng Lawan (5 vs 5)
8	Minggu, 6 September 2020	1	Permainan Jaga 1 lawan 1	3	Permainan <i>Dribbling</i> (Lewati Ranjau) 3 vs 2
		2	Permainan Bola Berantai	4	Permainan Pemain Netral Ciptakan Ruang untuk <i>Shooting</i>
9	Selasa, 8 September 2020	1	Permainan Polisi Vs Penjahat	3	Permainan 4 vs 4 Dalam Area Terbatas
		2	Permainan Penjaga Harta Karun	4	Permainan 3vs3, dalam Kotak, 3vs 3 di Luar Kotak

1. Hasil Uji Lapangan Skala Besar Terhadap Draf Model Latihan Berbasis “*Games Experience Learning*”

Sembilan pelatih penilai memberikan penilaian setelah melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan 36 model permainan yang menjadi isi atau materi model latihan berbasis “*GEL*”. Hasil penilaian selengkapnya disajikan pada tabel 4. 18 dan 4.19. Hasil penilaian dan saran dari para pelatih penilai digunakan untuk menyimpulkan model latihan dan isi, materi, permainan layak digunakan atau tidak layak pada tahapan uji efektifitas. Model dan permainan yang dinyatakan layak, maka selanjutnya dapat dilakukan atau dapat digunakan pada tahapan uji efektifitas, tetapi yang dinyatakan tidak layak dapat dilakukan perbaikan sesuai dengan substansi model latihan berbasis “*GEL*”.

Penilaian dilakukan oleh para pelatih secara umum dan khusus, penilaian umum yaitu penilaian komprehensif terhadap seluruh komponen model latihan yang terdiri dari ketepatan, keterditerimaan, kemudahan dilaksanakan, dan kesesuaian dengan karakteristik anak-anak usia 9-12 tahun, sedangkan penilaian secara khusus yaitu penilaian layak atau tidak layaknya permainan yang dikembangkan sebagai isi, materi dari model latihan berbasis “*GEL*”.

Tabel 4.18 Rekapitulasi Penilaian Pelatih terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* untuk Pengembangan Keterampilan dan Karakter pada Tahap Uji Lapangan Utama atau Uji Skala Besar

No	Aspek Yang Dinilai	Hasil Penilaian Ahli									Rata-Rata Skor
		Pelatih I (WD)	Pelatih II (DAW)	Pelatih III (BNTR)	Pelatih IV (AJ)	Pelatih V (PA)	Pelatih VI (MR)	Pelatih VII (AP)	Pelatih VIII (FU)	Pelatih IX (ARU)	
1	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan latihan untuk siswa SSB usia 9-12 tahun	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4.56
2	Model latihan yang dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip latihan untuk	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4.44

	siswa SSB usia 9-12 tahun										
3	Model latihan yang dikembangkan telah memenuhi prinsip dan tahapan belajar keterampilan dan pengembangan sikap, perilaku	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4.67
4	Sarana-prasarana yang dibutuhkan untuk model latihan terlaksana mudah diperoleh, terjangkau oleh SSB di Kabupaten Sleman	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4.22
5	Petunjuk pelaksanaan model latihan mudah dipahami dan dilaksanakan	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4.33
6	Model latihan meningkatkan motivasi dalam berlatih siswa / atlet SSB usia 9-12 tahun	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4.56
7	Model latihan praktis, efektif, efisien untuk meningkatkan keterampilan teknik <i>passing</i> , <i>receiving</i> , <i>dribbling</i> , <i>shooting</i> dan karakter kerja sama tim, menghormati, disiplin atle/siswat SSB usia 9-12 tahun	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4.44
8	Model latihan sesuai dengan karakteristik siswa/ atlet SSB usia 9-12 tahun.	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4.78
9	Model latihan yang dikembangkan aman untuk dilakukan siswa/ atlet SSB usia 9-12 tahun.	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4.56
10	Model latihan mengakibatkan suasana kebahagiaan /kesenangan dalam berlatih siswa / atlet SSB usia 9-12 tahun	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4.67
	Total Skor	46	47	45	46	46	43	45	43	46	45.22
	Rata-Rata Skor dari Tiap Ahli	4.6	4.7	4.5	4.6	4.6	4.3	4.5	4.3	4.6	4.52
	Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal	92	94	90	92	92	86	90	86	92	90.44

Penilaian dilakukan juga terhadap materi, isi, permainan yang dikembangkan oleh peneliti. Sembilan orang pelatih memberikan penilaian dan saran yang hasil selengkapnya dapat dibaca tabel 4.19. Penilaian digunakan sebagai dasar apakah disain permainan layak dilanjutkan untuk digunakan pada tahap uji operasional, efektifitas atau tidak. Saran-saran para pelatih penilai juga dicermati peneliti sebagai dasar perbaikan agar model semakin sempurna dan siap untuk dilakukan uji efektifitas.

Tabel 4.19 Rekapitulasi Penilaian Pelatih terhadap Permainan-Permainan Yang Menjadi Isi dan Materi Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* untuk Pengembangan Keterampilan dan Karakter pada Tahap Uji Skala Besar

No	Judul Permainan	Hasil Penilaian									Rata-Rata Skor	Persentase Total Skor Yang Diperoleh dari Skor maksimal
		Pelatih I (WD)	Pelatih II (DAW)	Pelatih III (BNTR)	Pelatih IV (AJ)	Pelatih V (PA)	Pelatih VI (MR)	Pelatih VII (AP)	Pelatih VIII (FU)	Pelatih IX (ARU)		
1	Permainan Menjala Ikan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	100
2	Permainan <i>Passing</i> Bawah Menembus Benteng	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4.56	91
3	Permainan Bersama Kita Bisa	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4.78	96
4	Permainan Bom Waktu	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4.67	93
5	Permainan Sepak bola Berpasangan Dua Dua	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4.78	96
6	Permainan Lompat Katak Beregu	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4.78	96
7	Permainan Gol, Gol, Gol	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4.67	93
8	Permainan Kartu Merah	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91

9	Permainan Sepak bola Kuda	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4.56	91
10	Permainan Berharganya Kaki	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4.67	93
11	Permainan <i>Fair Play Game</i>	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4.33	87
12	Permainan Menembak Penjahat	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4.44	89
13	Permainan Senang Susah	4	4	4	3	5	5	5	5	5	4.44	89
14	Permainan Menjaga Tawanan	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4.44	89
15	Permainan Jaga 1 lawan 1	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91
16	Permainan Bola Berantai	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4.56	91
17	Permainan Polisi Vs Penjahat	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91
18	Permainan Penjaga Harta Karun	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4.78	96
19	Permainan 3 vs 1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4.56	91
20	Permainan 4 vs 2	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91
21	Permainan 3 vs 2, Lanjut Penyelesaian Akhir	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4.22	84
22	Permainan Polisi Vs Penjahat	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4.78	96
23	Permainan 4 vs 4 + 4 Pemain Netral	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4.44	89
24	Permainan 4 vs 2 Menjadi 6 vs 4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4.22	84
25	Permainan 3 vs 3 + 4 Pemain Netral	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91
26	Permainan 4 vs 2 + 1	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4.33	87
27	Permainan 3 vs 3, (Menerobos Goa)	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4.44	89
28	Permainan Melewati Halang Rintang atau 3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4.56	91

	vs 1 (+2)											
29	Permainan Kontrol Bola Buat Ruang <i>Shoot</i>	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4.44	89
30	Permainan Meletakkan Bom di Sarang Penjahat (1 vs 1)	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91
31	Permainan Terobos Area Bertahan Lawan	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4.56	91
32	Permainan Membelah Benteng Lawan (5 vs 5)	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4.67	93
33	Permainan <i>Dribbling</i> (Lewati Ranjau) 3 vs 2	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4.44	89
34	Permainan Pemain Netral Ciptakan Ruang untuk <i>Shooting</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.00	100
35	Permainan 4 vs 4 Dalam Area Terbatas	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4.56	91
36	Permainan 3vs3, dalam Kotak, 3vs 3 di Luar Kotak	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4.67	93

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil penilaian para pelatih pada tahap uji lapangan skala besar dimana nilai rata-rata dari seluruh pelatih yang berjumlah sembilan orang yaitu 4,52 yang berarti 90,44% dari nilai maksimal maka dapat dinyatakan model latihan layak untuk dilakukan uji efektifitas. Materi, isi model latihan berbasis *game experience learning* untuk pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa SSB usia 9-12 tahun “layak atau tepat untuk dilanjutkan pada efektifitas berdasarkan hasil analisis data dari hasil uji skala besar dimana semua permainan yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata penilaian dari seluruh pelatih diatas 80% yang berarti permainan tepat untuk pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa

SSB kelompok umur 9-12 tahun, dengan catatan beberapa permainan dilakukan revisi perbaikan sesuai saran-saran para pelatih yang terangkum pada tabel 4.20.

Tabel 4.20 Saran-Saran Pelatih Terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada Tahap Uji Skala Besar

No	Saran-Saran Pelatih terhadap Model Latihan
1	Permainan-permainan yang memiliki intensitas tinggi di berikan catatan khusus. Permainan yang bertujuan untuk pengembangan keterampilan dengan jumlah pemain sedikit misalnya 1 vs 1 dilaksanakan berapa detik atau maksimal berapa menit, waktu istirahat berapat menit dengan demikian pelatih dilapangan tidak bertanya lagi.
2	Pemain atau siswa dimungkinkan memahami tujuan dari setiap sesi latihan misalnya ketarmpilan <i>shooting</i> , dalam kenyataannya ketika siswa ditugaskan untuk sebagai lawan, bertugas <i>defend</i> terlihat kurang termotivasi. Peraturan permainan harus diatur agar tetap memotivasi siswa yang bertugas sebaliknya dari tujuan latihan.
3	Pelatih sebaiknya pada saat memberikan penjelasan terhadap siswa jangan terlalu lama, dikhawatirkan kehilangan waktu.
4	Permainan Bom Waktu interaksi pemain dengan teknik bermain sepak bola relatif kurang, upayakan aktifitas bermain selalu berkorelasi dengan keterampilan teknik
5	Permainan Bom Waktu organisasi latihan yang berupa lingkaran, membentuk jarum jam di perluas, diperbesar, dan siswa suatu ketika di pindah tempat.
6	Permainan pemain netral ciptakan ruang untuk shoot sebaiknya batas area tembak atau shoot diperpanjang kirakira 13-15 m, agar tingkat kesulitan meningkat.
7	Permainan pemain netral ciptakan ruang untuk shoot, pelatih sebaiknya segera meningkatkan tingkat kesulitan jika dirasakan gol terlalu mudah tercipta misalnya pemain netral di batasi sentuhan bolanya, atau jumlah pemain netral dikurangi jumlahnya.
8	Permainan menembus Benteng, pelatih harus segera mengambil keputusan untuk mempermudah permainan atau segera melakukan refleksi ketika benteng sering atau terlalu lama mengalami kesulitan untuk memblok atau merebut bola.
9	Permainan Terobos Area Bertahan Lawan, area latihan terlalu sempit sebaiknya diperlebar atau diperpanjang 5 meter. Hal ini didasarkan pada sering pemain penyerang yang menguasai bola justru sering terebut

	oleh pemain <i>defend</i> .
--	-----------------------------

Berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan oleh peneliti pada tahap uji skala besar dengan instrumen lembar penilaian oleh pelatih dan kuisoner untuk siswa yang bertugas sebagai subjek penelitian dapat dianalisis data yang rekapitulasinya dapat dibaca pada tabel 4.18, 4.19. Hasil analisis data pada tabel 4.18 menunjukkan bahwaskor rata-rata penilaian yaitu 90,44 %, yang berarti diatas 80% sebagai syarat minimal model dinyatakan layak. Seluruh pelatih penilai model menyatakan bahwa model layak untuk dilakukan uji efektifitas dengan catatan dilakukan beberapa revisi pada petunjuk pelaksanaan permainan, adapun bagian-bagian yang direvisi dapat dibaca pada tabel 4. 20. Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis data penilaian pelatih secara lebih rinci pada setiap permainan yang dikembangkan peneliti dimana seluruh permainan juga memiliki skor persentase semuanya diatas 80%.

Peneliti pada tahap uji skala besar juga melakukan upaya untuk memperoleh tanggapan dari siswa yang menjadi subjek. Kuisoner diberikan pada siswa setelah pertemuan terakhir pada kegiatan uji skala besar. Kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah uji skala besarr bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah model latihan yang dikembangkan telah membuat suasana latihan menyenangkan, apakah latihan itu memotivasi, dan apakah latihan mudah dilaksanakan, dan aman untuk anak-anak. Enam pernyataan dalam bentuk kuesioner yang diberikan kepada siswa. Rekapitulasi data dari perasaan siswa setelah mengalami model latihan pada tahap uji lapangan utama dapat dibaca pada tabel 4.21. Data tanggapan siswa dan analisisnya secara lengkap dapat dibaca pada bagian lampiran.

Tabel 4.21 Tanggapan Siswa terhadap Model latihan berbasis Games Experience Learning pada Tahap Uji Skala Besar

Siswa / N=63	Pernyataan 1	Pernyataan 2	Pernyataan 3	Pernyataan 4	Pernyataan 5	Pernyataan 6	Rata-rata Skor
Jumlah Skor	262	286	262	271	281	292	275.67
Rata-rata Skor	4.15	4.53	4.15	4.30	4.46	4.63	4.38
Persentase	83.17	90.79	83.17	86.03	89.21	92.70	87.51

Hasil analisis terhadap tanggapan siswa terhadap model latihan berbasis *games experience learning* memperkuat pernyataan bahwa model layak dilanjutkan untuk ke tahap uji efektifitas, dimana siswa yang menjadi subjek penelitian pada tahap uji skala besar memberikan respon dengan skor rata-rata 87,51%. Hasil kuisioner yang diisi oleh anak-anak menunjukkan bahwa model latihan berbasis “GEL” yang dikembangkan telah membuat suasana latihan menyenangkan, latihan dapat menciptakan suasana memotivasi, mudah dilaksanakan, dan aman untuk anak-anak. Model latihan yang mampu menciptakan suasana menyenangkan, memotivasi, dan memberikan kenikmatan pada anak latih memungkinkan anak bertahan pada jangka waktu yang lama untuk terus berlatih olahraga, bahkan menjadikan olahraga sebagai gaya hidup di masa yang akan datang.

2. Revisi Terhadap Produk Model Latihan Setelah Uji Lapangan Skala Besar

Perbaikan dan revisi terhadap model latihan sebagaimana prinsip-prinsip metode penelitian pengembangan harus dilakukan agar produk atau model latihan yang dikembangkan tepat dan siap untuk dilakukan uji lanjut yaitu uji lapangan operasional atau uji efektifitas. Berikut beberapa revisi terhadap model latihan berbasis *game experience learning* untuk pengembangan keterampilan dan karakter pada siswa SSB usia 9-12 tahun berdasarkan saran-saran para pelatih pada tahap uji skala besar.

Tabel 4.22 Revisi Berdasarkan Saran-Saran Pelatih Penilai terhadap Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* pada Tahap Uji Skala Besar

No	Saran-Saran Pelatih Penilai	Tindak Lanjut
1	Permainan-permainan yang memiliki intensitas tinggi di berikan catatan khusus. Permainan yang bertujuan untuk pengembangan keterampilan dengan jumlah pemain sedikit misalnya 1 vs 1 dilaksanakan berapa detik atau maksimal berapa menit, waktu istirahat berapat menit dengan demikian pelatih dilapangan tidak bertanya lagi.	Ya, ditambahkan penjelasan terkait waktu melakukan dan waktu istirahat pada permainan yang intensitasnya tinggi.
2	Pemain atau siswa dimungkinkan memahami tujuan dari setiap sesi latihan misalnya ketarmpilan <i>shooting</i> , dalam kenyataannya ketika siswa ditugaskan untuk sebagai lawan, bertugas <i>defend</i> terlihat kurang termotivasi. Peraturan permainan harus diatur agar tetap memotivasi siswa yang bertugas sebaliknya dari tujuan latihan.	Ya, ditambahkan penjelasan terkait pengharagaan agar memotivasi pemain yang bertahan.
3	Pelatih sebaiknya pada saat memberikan penjelasan terhadap siswa jangan terlalu lama, dikhawatirkan kehilangan waktu.	Catatan pada <i>coaching point</i>
4	Permainan Bom Waktu interaksi pemain dengan teknik bermain sepak bola relatif kurang, upayakan aktifitas bermain selalu berkorelasi dengan keterampilan teknik	Ya, ditambahkan penjelasan terkait variasi agar berhubungan dengan skill dribbling.
5	Permainan Bom Waktu organisasi latihan yang berupa lingkaran, membentuk jarum jam di perluas, diperbesar, dan siswa suatu ketika	Ya, dilakukan revisi

No	Saran-Saran Pelatih Penilai	Tindak Lanjut
	di pindah tempat.	
6	Permainan pemain netral ciptakan ruang untuk shoot sebaiknya batas area tembak atau shoot diperpanjang kirakira 13-15 m, agar tingkat kesulitan meningkat.	Ya, dilakukan revisi
7	Permainan pemain netral ciptakan ruang untuk shoot, pelatih sebaiknya segera meningkatkan tingkat kesulitan jika dirasakan gol terlalu mudah tercipta misalnya pemain netral di batasi sentuhan bolanya, atau jumlah pemain netral dikurangi jumlahnya.	Hal ini adalah kemampuan, dan keputusan pelatih dalam membaca situasi dilapangan agar latihan dalam suasana bersemangat pada seluruh pemain yang berbeda tugas.
8	Permainan menembus Benteng, pelatih harus segera mengambil keputusan untuk mempermudah permainan atau segera melakukan refleksi ketika benteng sering atau terlalu lama mengalami kesulitan untuk memblok atau merebut bola.	Hal ini adalah kemampuan, dan keputusan pelatih dalam membaca situasi dilapangan agar latihan dalam suasana bersemangat pada seluruh pemain yang berbeda tugas.
9	Permainan Terobos Area Bertahan Lawan, area latihan terlalu sempit sebaiknya diperlebar atau diperpanjang 5 meter. Hal ini didasarkan pada sering pemain penyerang yang mengusai bola justru sering terebut oleh pemain <i>defend</i> .	Ya, dilakukan revisi

E. Uji Efektifitas Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning*

1. Pelaksanaan Uji Efektifitas

Uji efektifitas terhadap model latihan yang dikembangkan dilaksanakan dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group design* dimana peneliti menyiapkan dua kelompok yaitu kelompok yang mendapat perlakuan dan kelompok yang berlatih dengan model latihan konvensional. Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah *purposive random sampling* atau sampel ber kriteria yang ditetapkan peneliti. Kriteria sampel yaitu: 1) usia 9-12 tahun, 2) telah terdaftar pada SSB di Kabupaten Sleman minimal 6 bulan, 3) bersedia menjadi sampel.

Dalam upaya mendapatkan sampel, peneliti menginformasikan dan menawarkan pada orang tua dan siswa SSB di Kabupaten Sleman yang bersedia dan sanggup menjadi sampel penelitian melalui proses koordinasi dengan beberapa pengurus dan pelatih SSB di Kabupaten Sleman. Peneliti membatasi jumlah sampel maksimal 50 anak yang akan dibagi dalam dua kelompok. Formulir kesediaan menjadi sampel penelitian selanjutnya menjadi dasar pembagian kelompok. Lima puluh anak yang bersedia menjadi sampel penelitian selanjutnya dibagi dengan teknik random menjadi dua kelompok yaitu kelompok perlakuan dengan model latihan “GEL” dan kelompok kontrol yang berlatih dengan model konvensional.

Pre-test terhadap *skill* dan karakter sampel dilakukan pada tanggal 13 September 2020. Perlakuan terhadap sampel dilaksanakan pada tanggal 14 September - 4 Desember 2020, di lapangan Terpadu FIK UNY dengan frekuensi latihan 3x/ Minggu. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan model latihan berbasis *games experience learning* dipandu, dilatih oleh Coach Andika Wahyu Utomo, M.Or dan Aji Fajar, S.Pd Kor, sedangkan kelompok kontrol dipandu oleh Coach Robby Yusuf, S.Pd Kor, dan Dimas Murdiono, S. Pd, Kor.

Dua pelatih yang akan melaksanakan atau mengimplementasikan model latihan berbasis *game experience learning* mengikuti pelatihan yang diberikan peneliti agar terjadi persamaan persepsi, pemahaman, dan

keterampilan dalam mengaplikan program latihan berbasis *game experience learning*. Pelatih yang bertugas melatih kelompok kontrol melaksanakan program latihan sebagaimana umumnya pelatih SSB di kabupaten Sleman (latihan konvensional). Program latihan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selengkapnya ada pada lampiran penelitian ini. Tes akhir (Pos test) setelah perlakuan dilaksanakan pada tanggal 6 Desember 2020. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir agar dapat berjalan optimal dilakukan kerja sama oleh peneliti bersama tim asisten peneliti agar data uji efektifitas dapat diperoleh dengan tepat dan akurat.

2. Hasil Uji Efektifitas Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning* untuk Pengembangan Keterampilan dan Karakter.

Hasil pengukuran terhadap keterampilan *passing*, *receiving*, *dribbling*, *shooting* serta karakter kerja sama, menghormati dan disiplin dilakukan sebelum perlakuan/ *treatment* (*pre-tes*) dan setelah perlakuan (*pos-tes*) selanjutnya dianalisis untuk menjawab masalah apakah model latihan berbasis *game experience learning* berpengaruh dan lebih efektif dibandingkan dengan model latihan konvensional terhadap keterampilan dan karakter pada siswa SSB kelompok umur 9-12 tahun di kabupaten Sleman. Hasil rekapitulasi *pre-test dan post test* terhadap *skill* dan karakter pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat dibaca pada tabel 4. 23. Data hasil *pre-test dan post test* terhadap kemampuan *skill* dan karakter pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat selengkapnya dibaca pada bagian lampiran.

Tabel 4. 23 Hasil Rekapitulasi *Pre-Test* dan *Post Test* Terhadap *Skill* dan Karakter

Descriptive Statistics						
Keterampilan		N	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
			Mean		Mean	
			Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
Skor-Mentah	<i>Passing</i>	23	6.00	7.65	6.17	7.43
	<i>Receiving</i>	23	11.09	12.52	9.83	11.30
	<i>Dribbling</i>	23	26.44	24.25	26.55	25.25

	<i>Shooting</i>	23	118.91	161.74	128.48	147.83
T-Skor	<i>Passing</i>	23	49.61	58.84	50.58	57.62
	<i>Receiving</i>	23	52.35	58.40	47.03	53.26
	<i>Dribbling</i>	23	49.61	55.74	49.31	52.93
	<i>Shooting</i>	23	49.58	57.93	51.44	55.22
Jumlah T-Skor Keterampilan		23	50.28	57.73	49.59	53.10

Descriptive Statistics

Karakter		N	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
			Mean		Mean	
			Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah
Skor-Mentah	<i>Teamwork</i>	23	29.87	32.35	29.57	31.17
	<i>Respect</i>	23	31.65	33.48	31.91	32.26
	<i>Discipline</i>	23	24.70	26.57	24.17	24.74
T-Skor	<i>Teamwork</i>	23	50.00	66.86	47.93	58.87
	<i>Respect</i>	23	50.01	59.67	51.39	53.23
	<i>Discipline</i>	23	49.97	64.46	45.92	50.30
Jumlah T-Skor Karakter		23	50.00	63.26	48.41	56.05

3. Analisis Data Uji Efektifitas Model Latihan Berbasis *Game Experience Learning*

Data yang terkumpul sebelum dan setelah perlakuan selanjutnya dilakukan proses analisis untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian disertasi ini. Peneliti menggunakan *software atau aplikasi SPSS-19* dalam upaya menganalisis data. Uji ANCOVA dan *paired sample t-test* dipilih untuk menjawab pertanyaan peneliti disertasi ini. Berikut hasil perhitungan dan analisis data dengan bantuan *software SPSS-19* yang selengkapnya dapat dibaca pada tabel 4.24-4.27.

Tabel 4. 24 Hasil Uji ANCOVA untuk Mengetahui Pengaruh Model Latihan Terhadap Skill

Dependent Variable: skilltskor2

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	672.073 ^a	2	336.037	48.271	0.00	0.692
Intercept	289.104	1	289.104	41.529	0.00	0.491
skilltskooor	425.826	1	425.826	61.169	0.00	0.587
Model Latihan	202.436	1	202.436	29.079	0.00	0.403
Error	299.344	43	6.961			
Total	142.211.508	46				
Corrected Total	971.417	45				

a. R Squared = ,692 (Adjusted R Squared = ,678)

Tabel 4. 25 Hasil Uji ANCOVA untuk Mengetahui Efektifitas Model Latihan Terhadap Skill

Parameter Estimates

Dependent Variable: Skill Pos Tes

Parameter	B	Std. Error	t	Sig.	95% Confidence Interval		Partial Eta Squared
					Lower Bound	Upper Bound	
Intercept	27.204	3.941	6.903	0	19.256	35.151	0.526
skilltskooor	0.607	0.078	7.821	0	0.45	0.763	0.587
Model Latihan Konvensional (1)	-4.206	0.78	-5.393	0	-5.779	-2.633	0.403
Model Latihan Gel (2)	0 ^a

a. This parameter is set to zero because it is redundant.

Tabel 4. 26 Hasil Uji ANCOVA untuk Mengetahui Pengaruh Model Latihan Terhadap Karakter

Dependent Variable: Karakter PosTes

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1002.889 ^a	2	501.444	10.848	0	0.335
Intercept	1226.832	1	1226.832	26.54	0	0.382
Karakter Pre Tes	404.567	1	404.567	8.752	0.005	0.169

Model Latihan	481.197	1	481.197	10.41	0.002	0.195
Error	1987.721	43	46.226			
Total	166704.809	46				
Corrected Total	2990.61	45				

a. R Squared = ,335 (Adjusted R Squared = ,304)

Tabel 4.27 Hasil Uji ANCOVA Untuk Mengetahui Efektifitas Model Latihan Terhadap Karakter

Dependent Variable: kar2skorr

Parameter	B	Std. Error	t	Sig.	95% Confidence Interval		Partial Eta Squared
					Lower Bound	Upper Bound	
Intercept	41.281	7.565	5.457	.0	26.025	56.537	0.409
kar2skorr	0.44	0.149	2.958	0.005	0.14	0.739	0.169
Model Latihan Konvensional (1)	-6.513	2.019	-3.226	0.002	-10.585	-2.442	0.195
Model Latihan Gel (2)	0 ^a

a. This parameter is set to zero because it is redundant.

Jawaban terhadap salah satu rumusan permasalahan penelitian disertasi ini dapat diketahui dengan menginterpretasikan data pada tabel 4.24-4.27. Perhatikan bagian tabel yang diblok berwarna kuning dimana nilai ($p=0.00 < 0.05$) yang berarti model latihan berpengaruh signifikan terhadap *skill* dan karakter sampel penelitian, sedangkan untuk mengetahui model latihan mana yang lebih efektif dapat dibaca pada nilai B pada tabel 4.25 dan 4.27 dimana nilai B= -4,20 dan -6,51 artinya model latihan berbasis “GEL” lebih efektif dibandingkan model latihan konvensional. Perbedaan peningkatan keterampilan teknik yaitu terjadi 4,20 point pada kelompok latihan berbasis “GEL” dibandingkan dengan latihan konvensional, sedangkan untuk komponen karakter terjadi selisih -6,51 point.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa model latihan berbasis *game experience learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan *passing*, *receiving*, *dribbling*, *shooting*. Model latihan berbasis *game experience learning* juga berpengaruh signifikan terhadap

karakter kerja sama tim, menghormati, dan disiplin. Model latihan berbasis *game experience learning* dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol (model latihan konvensional) pada keterampilan teknik dimana hasil peningkatan yang dicapai oleh kelompok kontrol rata-rata lebih rendah 4,20 poin dibandingkan kelompok eksperimen, sementara untuk peningkatan karakter model latihan berbasis *game experience learning* dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol (model latihan konvensional) dimana peningkatan yang dicapai oleh kelompok kontrol rata-rata lebih rendah 6,51 poin dibandingkan kelompok eksperimen.

Hasil uji ANCOVA pada penelitian disertasi ini diperkuat oleh hasil analisis dengan teknik *paired sample t-test* yang hasilnya dapat dibaca pada tabel 4.28 dan 4.29. Hasil analisis data dengan teknik *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terjadi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan yang berarti sesuai dan memperkuat hasil analisis uji ANCOVA, dimana latihan berbasis “GEL” berpengaruh signifikan dan lebih efektif dibandingkan latihan dengan model konvensional.

Tabel 4.28 Hasil Analisis Data dengan Teknik *Paired Sample T-Test* Menggunakan SPSS 19 Pada Kelompok Kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	skilltskoor - skilltskor2	-3.51	3.005	.63	-4.81	-2.21	-5.599	22	0
Pair 1	karatskor - kar2tskor	-7.64	7.16	1.49	-10.73	-4.54	-5.116	22	0

Tabel 4.29 Hasil Analisis Data dengan Teknik *Paired Sample T-Test* Menggunakan SPSS 19 Pada Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	skilltskoor - skilltskor2	-7.44	3.56	0.74289	-8.98	-5.90	-10.016	22	0.000
Pair 1	karatskor - kar2tskor	-13.26	8.31	1.73	-16.85	-9.67	-7.657	22	0.00

Hasil analisis data terhadap kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dengan teknik *paired sample t-test* dapat dibaca dengan mengintrepertasikan data pada kolom Sig. (2-tailed) dimana pada kelompok perlakuan atau kontrol, terhadap *skill* atau karakter semuanya menunjukkan hasil dibawah 0.05 yang berarti terjadi perbedaan atau perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

F. Pembahasan

Model latihan yang dikembangkan peneliti bertujuan untuk menciptakan sebuah model yang efektif untuk pengembangan keterampilan teknik dan karakter pada pemain sepak bola usia 9-12 tahun secara *comprehensive*. Pengembangan model latihan melalui tahapan studi pendahuluan, mendisain model, uji validasi ahli, uji skala kecil, uji skala besar untuk mengetahui keterlaksanaan model pada segala situasi dan kondisi pelatihan, dan tahap uji efektifitas model latihan. Studi lapangan dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari para pelaku pembinaan sepak bola dijenjang usia muda di Kabupaten Sleman tentang situasi dan kondisi berbagai faktor yang berhubungan dengan pembinaan sepak bola usia muda dan permasalahan utama yang terjadi dilapangan berhubungan dengan pengembangan keterampilan dan karakter pemain sepak bola usia muda.

Sumberdaya pelatih merupakan personel 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 sepak bola. 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.

Teori-teori sebagai dasar untuk mengembangkan model latihan yang bertujuan untuk optimalisasi keterampilan dan karakter pada atlet disajikan pada tabel 4.30. Teori yang mendasari pengembangan model latihan berbasis *games experience learning* yaitu teori *motor learning* (Magill & Anderson, 2014) menyatakan bahwa penguasaan terhadap keterampilan gerak dapat dilakukan dengan tiga tahapan yaitu kognitif, assosiatif, dan otomatisasi, dan teori latihan. Teori pendidikan karakter, (Lickona, 2013) dimana seseorang dapat melakukan moral *action* jika sebelumnya memiliki moral *knowledge*, dan moral *feelling*, berikutnya adalah teori *experience learning* yang menyatakan bahwa pengalaman adalah sumber utama dari proses perubahan, (Kolb, Boyatzis, & Mainemelis, 2014), teori pembelajaran sosial (Pratt et al., 2010) semakin memperkuat kerangka pikir model latihan yang dikembangkan, hasil studi literatur selengkapnya pada tabel 4. 30.

Tabel 4. 30 Teori-Teori untuk Pengembangan Model Latihan, Pembelajaran untuk Optimalisasi Keterampilan dan Karakter

No	Teori	Diskripsi	Referensi
1	Latihan	Latihan merupakan aktifitas yang harus mengikuti suatu prinsip-prinsip atau hukum-hukum latihan dimana jika tidak diikuti atau dipatuhi akan berakibat gagalnya target atau kinerja ketika bertanding, berkompetisi. Berikut adalah prinsip-prinsip sebuah proses latihan: 1) <i>spesifik</i> (khusus), 2) <i>progresif overload</i> (beban lebih yang selalu meningkat) 3) <i>reversibility</i> (pulih asal) 4) <i>individual difference</i> .	(Reilly & Mark Williams, 2003)
2	Permainan, Bermain	<i>commit to user</i> Bermain dan permainan dibagi dalam beberapa	Cailois,

		jenis, yaitu 1) <i>agon</i> , 2) <i>alea</i> , 3) <i>mimikri</i> , 4) <i>illinx</i> .	2001
3	Experience Learning	Pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam proses pembelajaran	(Stefania k, 2015)
4	Belajar gerak	Tahapan belajar gerak yaitu kognitif, assosiatif, dan otomatisasi.	(Magill & Anderso n., 2014)
5	Pertumbuhan dan perkembangan	Pertumbuhan berarti perubahan kuantitas yang dialami anak, misalnya tinggi badan, berat, dan ukuran badan. Perkembangan berarti bahwa anak mengalami perubahan kualitatif dalam berbagai kemampuan, misalnya perempuan telah menstruasi, mampu berdiri, berjalan, berlari.	Morrisso n, 2012
6	Domain Belajar	Manusia memiliki tiga domain dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aktifitas olahraga cenderung memiliki persentase yang lebih besar pada domain psikomotor tetapi tidak dapat dipisahkan dengan komponen kognitif, afektif.	(Bloom, 1956)
7	Pendidikan Karakter	Karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespons berbagai situasi secara bermoral. Tahapan dalam mengembangkan karakter sebagai berikut: <i>moral knowing</i> , <i>moral feeling</i> , and <i>moral acting the good</i> .	(Lickona, Schaps, & Lewis, 2001)
8	Pembelajaran Sosial (<i>Social Learning Theory</i>)	Orang belajar dengan menonton apa dilakukan orang lain, dan bahwa untuk memahami kepribadian maka pahamiilah bagaimana dia berpikir. Teori ini memberikan suatu kerangka untuk memahami, memprediksi dan mengubah perilaku manusia. Bandura berpandangan bahwa perilaku manusia sebagai triadis, dinamis, dan interaksi umpanbalik antar pribadi, perilaku, dan lingkungan	(Pratt et al., 2010)

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) *specific* (khusus), 2) *progresif* 3) *overload* (beban lebih yang selalu meningkat) 4) *reversibility* (pulih asal) 5) *individual difference* (Reily, 2007), *diminishing returns*, (Hoffman, 2003). Aktivitas 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.

Berdasarkan analisis skor diperoleh hasil bahwa para ahli telah mencapai konsensus dengan dibuktikan bahwa persentase rata-rata dari seluruh ahli terhadap skor maksimal adalah 89,17%. Angka rata-rata skor penilaian terhadap produk awal yaitu 89,17 persen menunjukkan bahwa draf produk awal layak diujikan dilapangan dengan catatan memperhatikan perbaikan dan saran dari para ahli. Hasil validasi oleh ahli dan praktisi menunjukkan bahwa draf disain model latihan berbasis *games experience learning* dinyatakan valid atau layak untuk diujicobakan dilapangan.

Disain model latihan berbasis *games experience learning* telah memenuhi prinsip latihan. Pelaksanaan satu sesi latihan dibagi dalam tiga bagian yaitu pemanasan, latihan inti, dan pendinginan dan disain latihan mengenal prinsip-prinsip frekuensi, lama, intensitas, dan tipe (Bompa & Carrera, 2015). Proses latihan pada cabang sepak bola dapat didiskripsikan dalam tiga situasi dan kondisi sebagai berikut: 1) bagaimana informasi disampaikan pada atlet 2) bagaimana struktur latihannya 3) bagaimana umpan balik diberikan pada atlet. Tiga situasi dan kondisi proses latihan telah diuji efektifitas dalam upaya meningkatkan keterampilan atlet ketika bertanding (Reilly, 2007). Disain model latihan yang bertujuan untuk mencapai sebuah level kinerja keterampilan yang tinggi mengakibatkan materi, isi, dan tahapan proses latihan harus mempertimbangkan teori belajar gerak.

Jenis-jenis dan klasifikasi keterampilan gerak misalnya *cycles*, *serial*, *dan pace*, tingkat kesulitan menguasai keterampilan gerak tahapan belajar gerak the fitts and posner *three-stage model* yang terdiri dari *cognitive*, *associative*

dan *autonomous stage*, *gentile's two-stage model* yang terdiri dari *initial* dan *later stage*, (Magill & Anderson, 2014). Pengulangan keterampilan teknik diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kompetisi olahraga. Kinerja atlet ketika bertanding membutuhkan konsistensi gerakan, antisipasi gerakan dari lawan tidak pernah sama. Keterampilan gerakan harus diusahakan seekonomis mungkin dan banyak variasi. Latihan yang terorganisir, melakukan gerakan berulang bukan satu-satunya cara untuk memecahkan masalah, tetapi salah satu solusi meningkatkan keterampilan, (Myers, Gervasio, Jones, McIntyre, & Keifer, 2013).

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, 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 dan sesuai pendapat Suherman, dkk bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran

pada anak-anak (Suherman, Dapan, Guntur, & Muktiani, 2019). Aktivitas bermain dapat diterima oleh para pemain jika aturan permainan sederhana dan mudah dipahami dengan cepat, pemain atau anak-anak tidak tertarik dengan aktivitas 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).

Disain model latihan berbasis *games experience learning* 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 model SSGs dapat dimanipulasi diantaranya dengan mengatur 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. Perubahan perilaku menurut Lickona dimulai dari tahapan *moral knowledge, moral feeling, dan moral action*, (Lickona, 2013). Dalam konteks model latihan yang dikembangkan aktivitas 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 sepak bola 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). Chavan menyarankan model bermain agar siswa menemukan kesenangan dan membantu dalam meningkatkan capaian pembelajaran (Chavan, 2011). Pembelajaran *experience learning* dinyatakan efektif untuk pengembangan kepemimpinan terutama dalam situasi di mana siswa bekerja dalam tim, (Bower, 2013). Pembelajaran *experiential* telah digunakan agar siswa mampu membuat keputusan dan menghadapi ketidakpastian (J. Williams & Parker, 2016).

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. Hasil uji skala kecil dan besar terhadap model menunjukkan bahwa model latihan berbasis *games experience learning* telah layak untuk dilakukan uji efektifitas dengan beberapa catatan melakukan beberapa revisi terhadap ukuran lapangan, petunjuk permainan dan berbagai saran lainnya dari para ahli dan pelatih penilai.

Motivasi berlatih pada anak-anak usia 9-12 tahun dapat diintervensi dengan pendekatan bermain sebagai pendekatan utama yang dipilih oleh peneliti. Latihan pada usia 9-12 tahun (anak-anak) diupayakan memenuhi

prinsip menyenangkan, memotivasi, aman, dan mudah dikelola oleh pelatih atau guru. Pelatih merupakan seseorang yang paling berpengaruh untuk menciptakan suasana menyenangkan, memotivasi, aman, namun jika model latihan yang diimplementasikan tidak mendukung maka situasi yang diharapkan tidak dapat terwujud.

Model latihan berbasis “GEL” berdasarkan hasil uji skala kecil dan besar telah memiliki sifat memotivasi. Motivasi untuk belajar, berlatih dapat ditimbulkan oleh faktor ekstrinsik diantaranya umpanbalik, pujian, hukuman, dan lingkungan belajar (Lin, Chen, & Liu, 2017). Pembelajaran dengan pendekatan permainan yang serius dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi, (Erhel & Jamet, 2013). Gabet, et al menyatakan bahwa latihan olahraga berbasis permainan efektif untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan fisik, melalui aktifitas bermain peluang untuk melakukan pengambilan keputusan keterampilan teknik tergantung beberapa komponen, atau desain permainan yang ditetapkan oleh pelatih (T. Gabbett, Jenkins, & Abernethy, 2009).

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 sepak bola 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 penelitian menunjukkan bahwa kesenangan dapat dirasakan oleh anak-anak yang menjadi subjek uji skala besar. *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*. Aktivitas bermain tepat untuk anak-anak, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak-anak (Suherman, Dapan, Guntur, & Muktiani, 2019). Aktivitas bermain dapat diterima oleh para pemain jika aturan permainan sederhana dan mudah dipahami dengan cepat, pemain tidak tertarik dengan aktivitas 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).

Model latihan berbasis “GEL” terbukti signifikan memberikan pengaruh dan lebih efektif dibandingkan kelompok konvensional. Model latihan berbasis “GEL” didisain mampu mengirim pesan moral kerja sama tim, menghormati, dan disiplin. 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 aktivitas 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, kerja sama tim, komunikasi dan saling peduli, (Irmansyah, Lumintuarso, Sugiyanto, & Sukoco, 2020).

Kerja sama merupakan perilaku yang dilakukan secara spontan dalam permainan. Kerja sama terbentuk karena rasa saling membutuhkan dan ketergantungan antar pemain, sehingga melalui kerja sama 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 sepak bola 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 sepak bola 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).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model berbasis *GEL* efektif untuk pengembangan karakter kerja tim, menghormati, dan disiplin dibandingkan kelompok kontrol, berdasarkan rata-rata peningkatan yang terjadi pada

kelompok perlakuan sebesar 19, 39 poin, sementara kelompok kontrol hanya 5, 61 poin. 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).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Pasand, Ahmadian, Alsaadi, dan Bahramian (2014) bahwa melalui bermain pemain dapat terlibat dalam berbagai aktivitas baik fisik, kognitif, maupun afektif. 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 kerja sama tim dalam permainan adalah untuk membangun rasa saling membutuhkan dan ketergantungan antar pemain sehingga melalui kerja sama tim dalam permainan dapat meningkatkan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh anak (Tomme & Wendt, 2015).

Small side games mempengaruhi kesadaran, dan perilaku kerja tim dalam mencapai tujuan, (Gonçalves, Marcelino, Torres-Ronda, Torrents, & Sampaio, 2016) sehingga sesuai dengan penelitian ini dimana desain pembelajaran pengalaman permainan menggunakan pendekatan permainan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan perilaku. Qian dan Clark (2016), sejalan dengan hal tersebut, mengusulkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam upaya mengembangkan keterampilan abad ke-21 secara efektif, yang terdiri dari kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Selain itu, dirancang tahapan pelatihan dalam pelatihan inti 1 dan 2 berisi permainan yang diimplementasikan dengan menggunakan teori *experiential learning* yang dipilih oleh peneliti. Struktur pelatihan adalah kewenangan dan keputusan Pembina. Struktur latihan berkaitan dengan kepercayaan diri dan keefektifan prediksi terhadap hasil atau tujuan latihan oleh pelatih, (O'Connor, Larkin, & Williams, 2018).

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian disertasi yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa keterbatasan sehingga pada masa yang akan datang sebaiknya diperbaiki dan lebih disempurnakan, berikut beberapa keterbatasan pelaksanaan penelitian ini:

1. Peneliti belum mampu mengontrol aktifitas lain yang dimungkinkan mempengaruhi hasil penelitian ini misalnya aktifitas interaksi pembelajaran sekolah, aktifitas latihan yang dilakukan diluar program latihan walaupun secara konsep telah disampaikan pada orang tua siswa, pola pendidikan di keluarga, pergaulan dengan teman sebaya.
2. Kelompok pembanding hanya satu yaitu kelompok kontrol yang didisain dengan model latihan konvensional atau latihan yang secara umum diterapkan oleh banyak SSB di kabupaten Sleman, akan lebih baik jika dimungkinkan pada masa yang akan datang dibandingkan dengan model lainnya misalnya model drill.