

COVER LAP PENELITIAN 2016.pdf

Kt Pengantar DST 2016 oke.pdf

BAB I 2016 fix.pdf

BAB II 2016 UNY.pdf

BAB III 2016 OKE OKE.pdf

1. BAB 4 OKE BY SULIS 19 sept.pdf

BAB 5 LAP DIPA 2016 oke.pdf

lampiran 1 3.pdf

Lampiran CV 3 personel oke.pdf

**LAPORAN PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TAHUN ANGGARAN 2016**

**JUDUL PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN KID TSU CHU FUTBOL GAMES FOR TALENT  
IDENTIFICATION AND CHARACTER BUILDING PADA SISWA  
SEKOLAH SEPAKBOLA KELOMPOK UMUR 12 TAHUN**



Oleh

Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.  
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.  
Fatkurahman Arjuna, S.Or., M.Or  
Dikri Muhammad  
Fickry Nuruzzaman Yusuf

Dibiayai Oleh Dana DIPA BLU UNY  
Tahun 2016 Dengan Nomor Kontrak: 07/P.KARAKTER-UNY-DIPA/UN34.21/2016

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2016**





**PENGEMBANGAN *KID TSU CHU FUTBOL GAMES FOR TALENT IDENTIFICATION AND CHARACTER BUILDING* PADA SISWA SEKOLAH SEPAKBOLA KELOMPOK UMUR 12 TAHUN**

Oleh:

Sulistiyono, Fatkhan Nurcahyo, Fatkurahman Arjuna

[sulistiyono@uny.ac.id](mailto:sulistiyono@uny.ac.id)

**Abstract**

This research aims to develop games to develop character in the students Football School under 12 years age group. This study was conducted using R and D. This study produced a product in the form of games related to the process of training, but can be used to develop the student's character. Games that resulted from this research given the name "Tsu Chu Kid Futbol Games For Character Development". Games have the flexible nature can be placed at the warm-up, core, and cooling at a football training process. The game must have at least two training purposes with the provisions of the first objective should be able to develop the character, and the second objective can develop one component among the components of the physical, technical, or tactics.

Keywords: characters, games, soccer schools

## KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dalam menyelesaikan laporan penelitian. Ucapan terimakasih saya sampaikan pada Kepala LPPM UNY beserta jajarannya, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian ini. Terima kasih saya sampaikan juga pada bapak-bapak validator, pengelola dan staff Sekolah Sosial Olahraga Real Madrid UNY, pengurus Ikatan SSB DIY yang telah bersedia membantu dan memberikan ijin siswanya menjadi sampel uji coba dalam penelitian ini.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan *Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building* Pada Siswa Sekolah Sepakbola Kelompok Umur 12 Tahun” ini bertujuan untuk menghasilkan model produk instrumen keberbakatan pemain sepakbola dan model permainan yang dapat digunakan untuk melatih fisik, teknik, atau taktik dan mampu digunakan untuk pengembangan karakter pada siswa SSB kelompok umur 12 tahun yang diberi *title “Kid Tsu Chu Futbol Games”*. Kami berharap penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang berarti bagi para pembaca terutama pelatih, pengurus, orangtua siswa, mahasiswa, masyarakat olahraga dan lembaga-lembaga yang perhatian terhadap pembinaan olahraga usia dini dan usia muda, khususnya cabang sepakbola. Kritik dan saran yang membangun terhadap kekurangan dalam penelitian ini akan senantiasa kami terima agar dikemudian hari dapat diperbaiki.

Penyusun

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Daftar Isi.....	iii
Abstrak .....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Sekolah Sepakbola .....	8
B. Model Latihan dalam Sekolah Sepakbola .....	8
C. <i>Talent Idenfication</i> (Identifikasi Keberbakatan) .....	9
D. <i>Character Building</i> (Mengembangkan atau Membangun Karakter) ..	10
E. Pengembangan Karakter dan Identifikasi Bakat melalui Model “ <i>Kid Tsu Chu Futbol</i> ” pada Penelitian di Sekolah Sepakbola .....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Model Pengembangan .....	14
B. Prosedur Pengembangan .....	14
C. Validasi dan Uji Coba Produk .....	16
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	20
A. Analisis Informasi Tentang Model Latihan untuk Mengembangkan Karakter dan Keterampilan pada Siswa Sekolah Sepakbola Kelompok Umur 12 Tahun .....	20
B. Deskripsi Produk Awal .....	21
C. Validasi Ahli dan Deskripsi Data.....	26
D. Revisi terhadap Produk Awal setelah Validasi Ahli.....	30
E. Uji Coba Lapangan dan Deskripsi Data.....	34
F. Revisi Produk Setelah Uji Coba Lapangan.....	40
G. Pembahasan.....	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Simpulan .....	83
B. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87

LAMPIRAN.....

88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Struktur Pembinaan Sepakbola di Indonesia .....	3
Gambar 2.1	Proses Pendidikan Karakter .....	10
Gambar 2.2	Tahapan Membangun Karakter.....	11
Gambar 3.1	Langkah-langkah Pengembangan .....	17

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Prestasi Tim Nasional Sepakbola PSSI Senior Tahun 2004-2014 di Kompetisi antar Negara Regional Asia Tenggara-Dunia.....	3
Tabel 3.1	Pendapat (validasi) Ahli pada suatu Item atau Butir Pertanyaan Angket pada satu Produk atau Model Game (Permainan) yang dikembangkan .....	19
Tabel 4.1	Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli terhadap Draf Model Latihan yang dikembangkan .....	27
Tabel 4.2	Revisi atau Perubahan Terhadap produk Awal Setelah Validasi Ahli .....	29
Tabel 4.3	Rekapitulasi Data Hasil Observasi Para Pakar dan Pelatih Sekolah Sepakbola .....	35
Tabel 4.4	Masukan, Saran, Kritik Para Ahli terhadap Setiap Model ketika Uji Lapangan .....	37
Tabel 5.1	Rekapitulasi Model “ <i>Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building</i> ” dan Kompetensi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Setiap Permainan .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Validasi Ahli Terhadap Produk Awal .....	88
2. Instrumen Observasi Terhadap Produk Ketika Uji Coba Lapangan .....	92
3. Dokumentasi Hasil Penelitian .....	95
4. CV Ketua, dan Anggota Peneliti .....	99
5. Berita Acara Seminar Proposal Penelitian .....	116
6. Daftar Peserta Seminar Proposal Penelitian .....	118
7. Berita Acara Seminar Hasil Penelitian.....	119
8. Daftar Peserta Seminar Hasil Penelitian .....	121
9. Perjanjian Kontrak penelitian .....	122

## BAB I

### A. Latar Belakang

Kerinduaan masyarakat dan insan sepakbola Indonesia terhadap prestasi tim nasional (timnas) sepakbola dan klub sepakbola Indonesia berprestasi ditingkat Asia atau Dunia untuk sementara harus ditahan. Timnas sepakbola senior Indonesia gagal mencapai target emas Sea Games sejak tahun 1993, dan gagal menjadi juara pada semua kejuaraan resmi yang diikuti dari tingkat regional Asia Tenggara, Asia, apalagi ditingkat Dunia. Hasil atau prestasi timnas selengkapnya sejak tahun 2004-2014 dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 . 1 Prestasi Tim Nasional Sepakbola PSSI Senior Tahun 2004 -2014  
di Kompetisi anatar Negara Regional Asia Tenggara - Dunia**

Tahun	SEA Games	Piala Tiger/AFF Suzuki Cup	Pra Piala Asia	Piala Asia	Pra Piala Dunia	Piala Dunia
2004		Runner-up		Penyisihan Grup		
2005	Posisi ke-4				Tidak lolos (peringkat 3 grup)	
2006		Penyisihan Grup				Tidak Lolos
2007	Penyisihan grup			Penyisihan Grup	Tidak lolos (Kalah dari Syria)	
2008		Semi Final				
2009	Penyisihan grup					
2010		(Runner-up )	Tidak Lolos			Tidak Lolos
2011	(Runner-up )				Tidak lolos (peringkat 4 grup)	
2012		Penyisihan Grup				
2013	(Runner-up )					
2014		Penyisihan Grup	Tidak Lolos			Tidak Lolos

Sumber: dokumentasi penulis

Persepakbolaan Indonesia selain miskin prestasi ternyata juga miskin karakter. Kompetisi sepakbola Divisi Utama sebagai kompetisi profesional meninggalkan kesan kelabu pada persepakbolaan Indonesia dengan terbukti adanya kasus sepakbola “GAJAH” pada tahun 2014. Pertandingan antara PSIS Semarang melawan PSS Sleman pada kompetisi Divisi Utama 2014 dimana kedua tim bermain sepakbola untuk mengalah. Kedua tim menciderai nilai sportifitas olahraga dengan alasan ingin menghindari tim Pusamania Borneo dibabak semifinal. Peristiwa tersebut merupakan bukti bahwa pemain belum menunjukkan karakter atau mental yang kuat. Karakter sportif, kerja keras, dan pantang menyerah yang seharusnya menjadi karakter dan jiwa seorang pemain sepakbola tidak dimiliki oleh pemain PSIS Semarang dan PSS Sleman.

Beberapa kejadian dalam kompetisi sepakbola di Indonesia dimana terjadi perkelahian antar pemain, pelanggaran keras yang mengakibatkan cedera. Sikap kasar atau kekerasan seorang pemain sepakbola ketika bertanding dalam kompetisi merupakan indikator bahwa karakter *respect* (menghormati orang lain), *empaty* (perasaan senasib) terutama sebagai sesama pemain sepakbola masih perlu dibangun dan dikembangkan pada pesepakbola Indonesia. Kejadian pengeroyokan pemain PS. Madina Medan Jaya pada wasit Ngasrukin sampai menyebabkan, wasit Ngasrukin dirawat di rumah sakit adalah bukti yang nyata masih rendahnya kepribadian pemain sepakbola di Indonesia.

Kasus Nova Zaenal pemain Persis Solo dan M. Mamadaou pemain Gresik United yang ditangkap pihak kepolisian terkait kasus perkelahian keduanya saat pertandingan Liga Sepakbola Divisi Utama antara Persis melawan Gresik United di Stadion Sriwedari 12 Februari 2009 adalah bukti nyata (Rahayu, 2009). Hukuman komdis PSSI terhadap pemain PERSIPURA Andri Ibo, D. Fakdawer karena sengaja melakukan tendangan, sikutan pada pertandingan melawan klub PERSIBA, dan yang terbaru dalam turnamen Piala Sudirman 2015 terjadi protes yang berlebihan terhadap wasit dan penonton dari pemain yang bertanding merupakan indikator perlunya pembentukan dan pengembangan karakter pada pemain sepakbola Indonesia.

Karakter atau perilaku buruk beberapa pemain sepakbola tidak hanya terjadi di latihan atau pertandingan. Sikap atau perilaku buruk dilakukan oleh beberapa pemain diluar lapangan sebagai contoh adalah pemain yang menggunakan waktu istirahatnya untuk begadang sampai larut malam, pemain berkelahi di kafe atau tempat hiburan, dan yang menjadi berita yang kebenarannya sulit dibuktikan adalah isu suap pada pemain. Masalah karakter negatif atau sikap buruk sebenarnya tidak hanya milik pemain sepakbola, keprihatinan terhadap masalah karakter bangsa juga terjadi pada berbagai bidang kehidupan seperti di bidang politik, sosial, dan hukum. Berbagai kasus korupsi yang berhasil dibuktikan, kekerasan setelah Pilkada, kasus- kasus suap seputar peradilan adalah berita sehari-hari yang tidak pernah habis di negeri ini.

Pembudayaan karakter positif pada seluruh warga negara adalah tanggung-jawab bersama antara pemerintah, keluarga, dan seluruh stakeholder khususnya dunia pendidikan baik formal atau non-formal. SSB yang dalam struktur organisasi dibawah pembinaan PSSI merupakan lembaga pendidikan non-formal. Struktur pembinaan persepakbolaan yang dilakukan PSSI saat ini menetapkan bahwa pelaku atau organisasi yang sah adalah sekolah sepakbola dan klub sepakbola. Sekolah sepakbola melakukan pembinaan pada pemain muda usia 7-16 tahun, dan klub sepakbola melakukan pembinaan mulai usia 17 tahun sampai dengan senior. Struktur pembinaan sepakbola dari mulai usia muda 7-19 tahun, dan usia dewasa selengkapny dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Struktur Pembinaan Sepakbola di Indonesia

Kegagalan dan keterpurukan prestasi tim nasional sepakbola dan klub sepakbola Indonesia, dan buruknya karakter pemain sepakbola, degradasi karakter bangsa Indonesia secara umum apabila melihat sistem pembinaan seperti gambar 1 diatas maka peneliti berpendapat hal tersebut salah satunya disebabkan oleh sistem pembinaan pemain usia muda di Indonesia yang masih belum dilakukan dengan optimal. Dalam permasalahan ini pengelolaan dan pembinaan ditingkat sekolah sepakbola (SSB) perlu dicermati, dikoreksi, dan dievaluasi. Jumlah SSB di Indonesia sangat besar, jika rata-rata di tiap kota atau kabupaten berjumlah 10 SSB diperkirakan jumlah SSB diseluruh Indonesia 5140, padahal di kabupaten-kota besar Indonesia jumlah SSB bisa mencapai 30 SSB. Sesuatu yang tidak logis jika melihat potensi yang dimiliki Indonesia, jumlah SSB yang sangat besar tetapi tidak berkorelasi dengan prestasi dan pengembangan karakter pemain sepakbola ditingkat senior.

Menurut Indra Safri (mantan pelatih timnas U-19) salah satu masalah dalam pembinaan SSB adalah orientasi para pelatih yang ingin siswanya dapat segera menang dalam suatu event kompetisi antar SSB. Pola pikir inilah yang menghambat pembinaan pemain usia muda, akibatnya pemain Indonesia menjadi korban terutama karakter para pemain yang seolah-olah kemenangan adalah segalanya yang harus diupayakan dengan segala cara. “Jangan sampai sebuah akademi atau SSB berorientasi pada sebuah kemenangan atau juara, seperti kebanyakan saat ini. SSB seperti itu sangat disayangkan, karena pada akhirnya akan berimbas pada *output* yang buruk, seperti halnya pencurian umur pemain saat ada kompetisi, *overdosis* dalam latihan, perselisihan antar klub dan sebagainya. Intensitas latihan yang tinggikan berambisi menjadi juara menurut pendapat para pelatih SSB menghasilkan *skill* yang bagus, tetapi justru sebaliknya akan merusak mental dan fisik pemain” (media.center.malangkota.go.id).

Jumlah SSB yang sangat besar merupakan potensi atau kekuatan yang sangat besar jika dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk mengidentifikasi bakat dan menanamkan, mengembangkan karakter positif warga negara yang selama ini menjadi akar permasalahan bangsa. Kerangka

berpikirnya sebagai berikut SSB adalah lembaga non-formal yang selama ini hanya berorientasi pada pembinaan *skill* (keterampilan) bermain sepakbola sementara identifikasi keberbakatan dan pengembangan karakter belum sepenuhnya dilakukan. Pembinaan olahraga menuju prestasi akan tidak efektif dan efisien jika siswa atau pemain yang dibina tidak berbakat. SSB dalam kenyataannya mungkin hanya menghasilkan 0,01% dari total jumlah siswanya yang mampu berkarier menjadi pemain sepakbola, selebihnya berkarier pada bidang yang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa SSB dinyatakan gagal sebagai organisasi jika visinya hanya mencetak calon pemain profesional maka harus ada perubahan dimana dibutuhkan suatu model untuk mengidentifikasi pemain yang benar-benar memiliki bakat dan mampu pengembangan karakter baik dan dapat diterima oleh praktisi sepakbola.

SSB di seluruh Indonesia diperkirakan jumlahnya 5000 an, jika rata-rata jumlah siswa tiap SSB 100 maka jumlah siswa SSB di seluruh Indonesia 500.000 an. SSB merupakan sebuah media yang efektif untuk menemukan pemain berbakat dan tempat pengembangan karakter bangsa. Pelatih harus mampu mengkondisikan pelatihan dengan berbagai model yang salah satu tujuannya menanamkan karakter positif pada siswanya sekaligus mengidentifikasi keberbakatan pemain, tidak hanya mengajarkan *skill* bermain sepakbola. Permasalahannya mampukah para pelatih yang menjadi fasilitator di lapangan memenuhi harapan ini? SSB sebagai organisasi penyelenggara pembinaan pemain sepakbola usia muda seharusnya memiliki pelatih yang memiliki ilmu mendidik dan melatih usia muda tetapi kenyataannya para pelatih yang bertugas sebagian besar adalah relawan. Relawan yang kompetensinya sebagai pelatih sepakbola usia muda perlu dipertanyakan. Pelatih belum memiliki lisensi kepelatihan dan masih membutuhkan bantuan berbagai media atau kegiatan belajar agar kompetensinya memenuhi kebutuhan minimal pelatih usia muda.

Peneliti yang dalam keseharian bertugas sebagai tenaga pengajar mendapat tugas tambahan selaku pengelola Sekolah Sepakbola UNY (SSB

Universitas Negeri Yogyakarta) memiliki hubungan baik dengan stakeholder sepakbola dari tingkat kabupaten, provinsi, nasional. Peneliti memiliki pengalaman melatih klub sepakbola, sekolah sepakbola hampir dua puluh tahunan membuat peneliti benar-benar mengetahui dan memahami kondisi nyata permasalahan sepakbola Indonesia, khususnya pada pembinaan pemain usia muda dalam upayanya mengembangkan model *talent identification* dan mampu mengembangkan karakter positif pada calon pemain sepakbola dan calon warga negara yang baik.

Permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius adalah bagaimana pelatih tidak hanya melatih keterampilan tetapi mampu mengirimkan pesan moral, mengembangkan karakter positif ketika di dalam situasi latihan. Pelatih merupakan perencana, pelaksana, dan pengevaluasi latihan, dengan kedudukan tersebut sangat memungkinkan pelatih menjadi inisiator perubahan tujuan pelatihan di SSB. Peneliti memiliki pemikiran jika para pelatih yang mengajar di SSB diberikan pelatihan, dibantu modul tentang berbagai metode melatih yang berbasis pengembangan karakter, *talent identification* dan mendapat bimbingan teknis maka proses latihan di SSB akan bertambah meningkat kualitasnya terutama dalam upaya pengembangan karakter positif siswa dan *talent identification*.

Berdasarkan uraian diatas peneliti sangat tertarik untuk membantu para pelatih dengan membuat model-model latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* sebagai upaya pengembangan karakter positif siswa SSB dan *talent identification* yang terintegrasi dalam latihan. Hal tersebut diatas sesuai dengan salah satu prinsip pendidikan karakter yang dikembangkan pada sekolah Rockwood dimana karakter dapat dikembangkan melalui aktifitas olahraga atau ekstrakurikuler (Lickona, T., Schaps, E., & Lewis, C2003). Keterbatasan waktu pertemuan antara siswa dengan pelatih tiap minggunya yang melandasi bahwa penanaman dan pengembangan karakter harus terintegrasi dengan latihan teknik, taktik, atau fisik melalui model “*Kid Tsu Chu Futbol Games*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Usulan penelitian pada tahun ini kami batasi permasalahannya dengan pertimbangan waktu, biaya dan keterbatasan-keterbatasan lainnya yaitu:

bagaimana model “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*” untuk siswa SSB kelompok umur 12 tahun?

### **C. Tujuan**

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan model latihan “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*” untuk siswa SSB kelompok umur 12 tahun.

### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa menyusun dan mengembangkan model “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*” sebuah pekerjaan yang tidak mudah. Hasil penelitian yang berupa produk dokumen model-model latihan “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*” dapat dimanfaatkan oleh pengurus PSSI Pusat, Provinsi, Cabang, Pengurus SSB, Pelatih SSB, orangtua siswa, dan masyarakat pembina sepakbola sebagai salah satu alat, media atau pedoman yang tepat untuk mencapai tujuan pembinaan sepakbola usia muda yaitu prestasi dan pengembangan karakter siswa.

## **BAB II** **Kajian Pustaka**

### **A. Sekolah Sepakbola**

Pengelolaan sepakbola di negara-negara maju sudah menuju industrialisasi membuka paradigma dan pola pikir masyarakat umumnya, pembina, pelatih sepakbola khususnya bahwa pemain sepakbola adalah sebuah profesi. Pemain sepakbola sudah menjadi sebuah pekerjaan yang membutuhkan keterampilan khusus. Paradigma berpikir yang menyatakan bahwa pemain sepakbola adalah sebuah profesi tersebut yang menyebabkan berdirinya sekolah sepakbola (SSB) di Indonesia. SSB (sekolah sepakbola) adalah organisasi swadaya masyarakat yang tujuan utamanya untuk lebih memfasilitasi anak-anak yang ingin berprestasi dan berkarier sebagai pemain sepakbola. Jumlah SSB dalam perkembangannya semakin bertambah banyak jumlahnya dan diakui PSSI sebagai bagian organisasi yang resmi yang bergerak dalam pembinaan pemain usia muda.

Dari pernyataan di atas dapat didefinisikan bahwa sekolah sepakbola adalah tempat atau lembaga pendidikan yang khusus didirikan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar atau berlatih tentang sepakbola, dengan tujuan memberikan bekal kemampuan atau keterampilan bermain sepakbola agar kelak menjadi pemain sepakbola yang profesional. Pendidikan dan pelatihan yang diberikan di sekolah sepakbola umumnya adalah pengembangan teknik (keterampilan gerak), fisik, keterampilan tentang taktik, dan mental bermain sepakbola. Sekolah sepakbola termasuk dalam kategori pendidikan non formal dan dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

### **B. Model Latihan dalam Sekolah Sepakbola**

Latihan merupakan interaksi antara pelatih dengan pemain yang telah direncanakan untuk mencapai suatu kompetensi atau keterampilan tertentu. Sekolah sepakbola sebagai organisasi memiliki program utama yaitu proses pelatihan atau pendidikan. Berbagai metode atau pendekatan dikembangkan misalnya model latihan *drill* (berulang-ulang), *circuit training*, *plyometric*,

*interval training*, dan masih banyak berbagai metode dengan kelebihan dan kekurangannya.

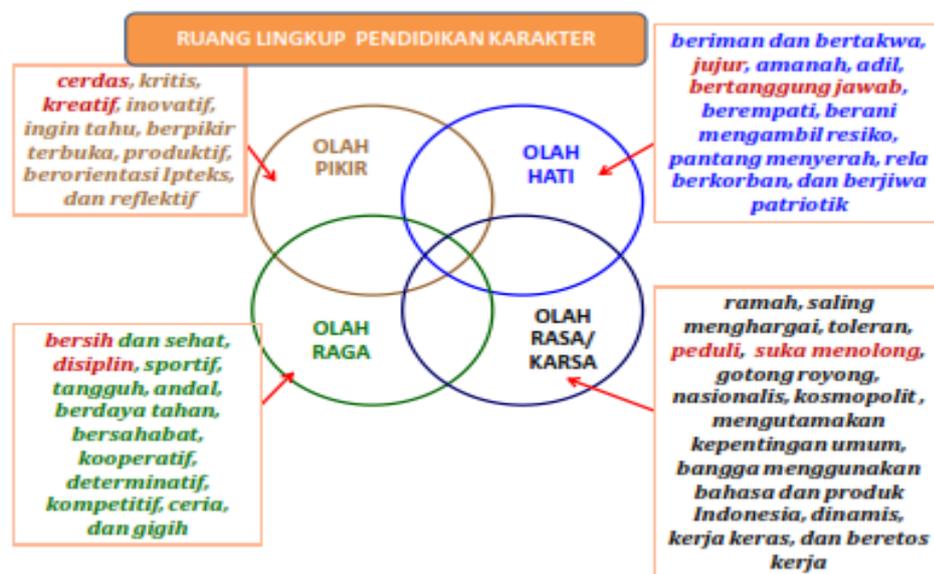
Marco Aguiar, Goretí Botelho, Carlos Lago, Victor Maças, Jaime Sampaio dalam penelitiannya yang berjudul *Effects of Soccer Small-Sided Games* menyatakan bahwa *small sided games* memiliki efek pada kemampuan teknik, taktik, dan fisik secara bersama-sama pada permainan sepakbola. Evaggelos Manolopoulos, dkk (2012) menyatakan bahwa semakin banyak jumlah pemain yang terlibat dalam model latihan *small side games* maka semakin menurun persentase HR (denyut nadi rata-rata) maksimal seorang pemain. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa model latihan *small side games* merupakan model latihan yang dikembangkan untuk memperoleh hasil pada pengembangan teknik, taktik, atau fisik secara bersama-sama. Peneliti belum menemukan model latihan yang mengintegrasikan domain karakter pada calon pemain.

### **C. Talent Identification (Identifikasi Keberbakatan).**

Sekolah sepakbola adalah tempat untuk mendidik dan melatih calon pesepakbola yang diharapkan berprestasi optimal dimasa yang akan datang. Calon pemain harus diidentifikasi atau diketahui siapa yang unggul dan siapa yang kurang baik. Istilah yang tepat pada bidang olahraga identifikasi keberbakatan adalah upaya untuk memilih atau mengklasifikasi siapakah diantara bibit-bibit calon pesepakbola yang memiliki bakat istimewa, sedang, atau biasa (kurang berbakat). Identifikasi keberbakatan dalam olahraga merupakan langkah penting yang harus dilakukan para pelatih atau pengurus dengan alasan sebagai berikut: "Pengidentifikasian bakat tersebut sangat penting untuk (1) menemukan calon atlet berbakat, (2) memilih calon atlet pada usia dini, (3) memonitor secara terus menerus, dan (4) membantu calon atlet menuju ke langkah penguasaan yang tertinggi," M. Furqon H (2002:4).

#### D. *Character Building* (Mengembangkan atau Membangun Karakter)

Karakter adalah seperangkat keyakinan yang menentukan sosok seseorang sebagai individu, Kurtus, dalam Mardapi (2011). Karakter merupakan sifat atau watak seseorang yang bisa baik dan bisa tidak baik berdasarkan penilaian lingkungannya. Pembelajaran hampir semua tujuan *kognitif* mempunyai komponen *afektif*. Peringkat (*level*) ranah *afektif* menurut taksonomi Krathwol ada lima, yaitu: *receiving*, *responding*, *valuing*, *organization*, dan *characterization*. Pada peringkat *receiving* atau *attending*, peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus, misalnya kegiatan musik, kegiatan belajar, kegiatan olah raga, dan sebagainya, Krathwohl dalam Mardapi (2011).

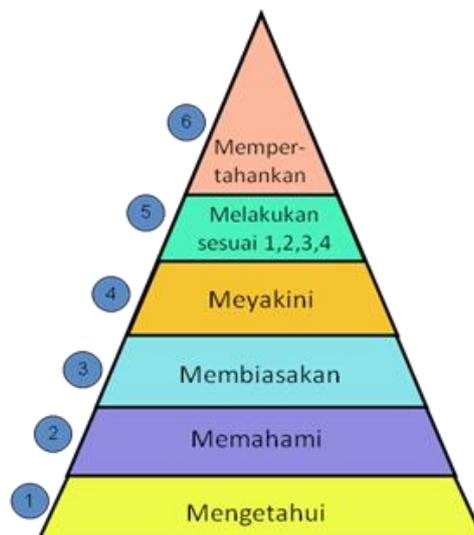


Gambar 2.1 Proses Pendidikan Karakter (Sumber: Depdikbud: 2011)

Proses menanamkan karakter yang positif pada manusia merupakan proses yang terintegrasi tidak dapat berdiri sendiri pada seluruh potensi manusia (kognitif, afektif, psikomotorik). Karakter dipengaruhi oleh keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Totalitas psikologis dan sosiokultural dapat dikelompokkan sebagaimana yang digambarkan dalam gambar 2.1 di halaman 10. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-

kultural dapat dikelompokkan dalam: (1) olah hati; (2) olah pikir; (3) olah raga/kinestetik; dan (4) olah rasa dan karsa. Proses itu secara holistik dan koheren memiliki saling keterkaitan dan saling melengkapi, serta masing-masingnya secara konseptual merupakan gugus nilai luhur yang di dalamnya terkandung sejumlah nilai sebagaimana dapat dilihat pada gambar di atas (Sumber: Depdikbud, 2011: 10).

Karakter (kebiasaan berperilaku positif) masih dapat dibentuk ketika seorang manusia (calon pemain sepakbola) masih berada di usia dini sampai remaja. Pada manusia yang sudah dewasa karakter seseorang sudah matang dan relatif sulit dirubah. Konsep pendidikan karakter yang disampaikan oleh Kemendiknas melalui majalah *BRIEF POLICY*, pengembangan karakter dapat dilakukan dengan enam tahapan dari mengetahui nilai sampai mempertahankan, selengkapnya dapat dilihat pada gambar 2.2 (Dirjen Dikdas Kemendiknas).



Gambar 2.2 Tahapan Membangun Karakter (Dirjen Dikdas Kemendiknas).

#### E. Pengembangan Karakter dan Identifikasi Bakat Melalui Model “*Kid Tsu Chu Futbol Games*” pada Pelatihan di Sekolah Sepakbola

Istilah karakter pada dunia pendidikan umum lebih dikenal dengan ranah afektif yang harus dicapai melalui pembelajaran. Menurut Bompas dan

Carera (2015) seorang olahragawan harus dibekali dengan empat hal yaitu: kemampuan fisik, teknik, taktik dan mental. Istilah mental menurut peneliti identik dengan karakter. Karakter kebangsaan seorang olahragawan semestinya tidak perlu diragukan lagi karakternya. Secara umum nilai-nilai karakter dalam kehidupan berwarga negara juga sangat ditekankan pada seorang olahragawan. Ada 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab (Depdikbud, 2011: 8).

Karakter kerjakeras, hormat pada orang lain, disiplin, kerjasama, peduli pada orang lain, dan jujur adalah karakter positif yang dapat diimplementasikan dalam interaksi kegiatan olahraga seperti berlatih, bertanding yang akan berdampak pada sukses individu, tertib dan lancarnya suatu pertandingan olahraga. Kegiatan olahraga permainan tim seperti sepakbola sangat membutuhkan kecerdasan emosi atau karakter kerjakeras, karakter hormat pada orang lain, disiplin, kerjasama, peduli pada orang lain, dan jujur. Karakter positif tidak hanya yang disebut diatas dibutuhkan karakter-karakter yang lain juga mendukung sukses seseorang.

Latihan atau berpartisipasi dalam olahraga pada usia muda pada cabang sepakbola seharusnya tidak hanya dilatih masalah bagaimana mengalahkan lawan tetapi bagaimana seorang calon pemain dan calon warga negara menghormati lawan, memiliki sikap disiplin, bekerja keras, sikap *empathy* dan berkarakter positif umumnya. peneliti berkeinginan untuk menciptakan model ***“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building”*** yang selain mampu meningkatkan kemampuan teknik, fisik, taktik juga mampu mengembangkan karakter positif pada pemain sepakbola dan alat untuk mengidentifikasi bakat bermain sepakbola.

Latihan pada sekolah sepakbola khususnya kelompok umur dibawah 12 tahun dilaksanakan pada umumnya 3x setiap minggunya, dengan demikian seorang pelatih memiliki waktu yang sangat terbatas. Keterbatasan waktu atau jumlah jam latihan inilah yang harus menjadi pemikiran para pelatih untuk menemukan metode latihan yang paling efektif yaitu latihan terintegrasi dimana dalam satu sesi latihan mampu mengakomodasi minimal dua sub kompetensi yang harus dikuasai pada satu rencana atau satu sesi latihan. Model latihan **“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building”** inilah yang peneliti harapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan dalam interaksi kehidupan bersepakbola di Indonesia.

**“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building”** adalah model latihan yang mengakomodasi minimal 1 nilai karakter untuk dikembangkan pada siswa ketika siswa melakukan aktifitas latihan. Latihan dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut: latihan teknik dan pengembangan karakter, latihan taktik dan pengembangan karakter, latihan fisik dan pengembangan karakter, atau kombinasi dari ketiga komponen keterampilan bermain sepakbola dengan nilai karakter.

**“Kid Tsu Chu Futbol Games”** yang dikembangkan oleh peneliti selain dapat digunakan untuk pengembangan karakter juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi keberbakatan. Identifikasi dilakukan dengan model ini dimana mampu memenuhi syarat suatu instrumen yang *valid, reliabel, dan objektif*. Kelebihan model instrumen ini yaitu siswa merasa dalam keadaan senang sehingga unsur ketegangan atau kecemasan yang umumnya terjadi ketika mengikuti tes keberbakatan tidak terjadi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*”. Penelitian pengembangan dalam dunia olahraga banyak digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan praktis. Penelitian dengan model pengembangan dipilih karena penelitian yang dilakukan ini berorientasi pada produk.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) yang terdiri dari 10 (sepuluh) langkah. Kesepuluh langkah tersebut adalah: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, yang mencakup kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan tentang pokok persoalan. (2) Melakukan perencanaan, yang mencakup pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, uji coba skala kecil. (3) Mengembangkan bentuk produk awal, meliputi penyiapan materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan perlengkapan evaluasi. (4) Melakukan uji coba lapangan awal. Data dari wawancara, observasi, dan kuesioner, dikumpulkan dan dianalisis. (5) Melakukan revisi terhadap produk utama berdasarkan saran-saran dari hasil uji coba lapangan awal. (6) Melakukan uji coba lapangan utama. Data kuantitatif tentang kerja subjek sebelum dan sesudah latihan dikumpulkan. Hasil dibandingkan dengan data kelompok kontrol bilamana memungkinkan. (7) Melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan saran-saran dari hasil uji lapangan utama. (8) Melakukan uji coba lapangan operasional. Data dari wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis. (9) Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan data-data dan saran dari uji coba lapangan. (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Wasis D. Dwiyo (2004: 6) mengemukakan bahwa tahap-tahap dalam penelitian dan pengembangan terdiri dari lima langkah yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli; (4) uji coba lapangan; (5) revisi produk.

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) ujicoba lapangan (5) Revisi dan Produk akhir. Berdasarkan langkah-langkah tersebut di atas kemudian dirancang sebuah prosedur dalam penelitian ini seperti di bawah ini

1. Melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan tentang model permainan atau latihan yang digunakan di sekolah sepakbola. Analisis keterampilan gerak dasar pada anak usia dibawah 12 tahun. Analisis tentang karakteristik anak-anak pada usia di bawah 12 tahun agar produk yang akan dihasilkan sesuai dengan karakteristik anak yang akan menggunakan model permainan tersebut.
2. Mengembangkan produk awal (draf model)

Dalam mengembangkan produk awal beberapa hal yang dilakukan sebagai berikut.

- a. Analisis terhadap tujuan latihan harian, dan tujuan latihan jangka panjang pada SSB.
- b. Penetapan tujuan khusus karakter yang ingin dikembangkan langsung melalui latihan pada SSB.
- c. Analisis model latihan teknik, fisik, taktik yang dapat dikombinasikan dengan pengembangan karakter.
- d. Analisis karakteristik pengembangan model “*Kid Tsu Chu Futbol Games*”.
- e. Mengembangkan model latihan sepakbola “*Kid Tsu Chu Futbol Games*”.

3. Validasi ahli dan revisi

validasi ini dilakukan oleh para pakar kepelatihan sepakbola yang terkait, yaitu, (1) pakar kepelatihan bidang sepakbola, (2) pakar olahraga usia dini, (3) pakar teori bermain dan dua orang pelatih yang berpengalaman di SSB. Tujuan validasi adalah untuk mendapatkan pengesahan terhadap serta mendapatkan masukan terhadap draf produk awal yang dihasilkan.

4. Uji coba lapangan

5. Revisi dan Produk Akhir. Hasil produk akhir tersebut kemudian didokumentasikan dalam bentuk *Video Compact Disc* (VCD).

### C. Validasi dan Uji Coba Produk

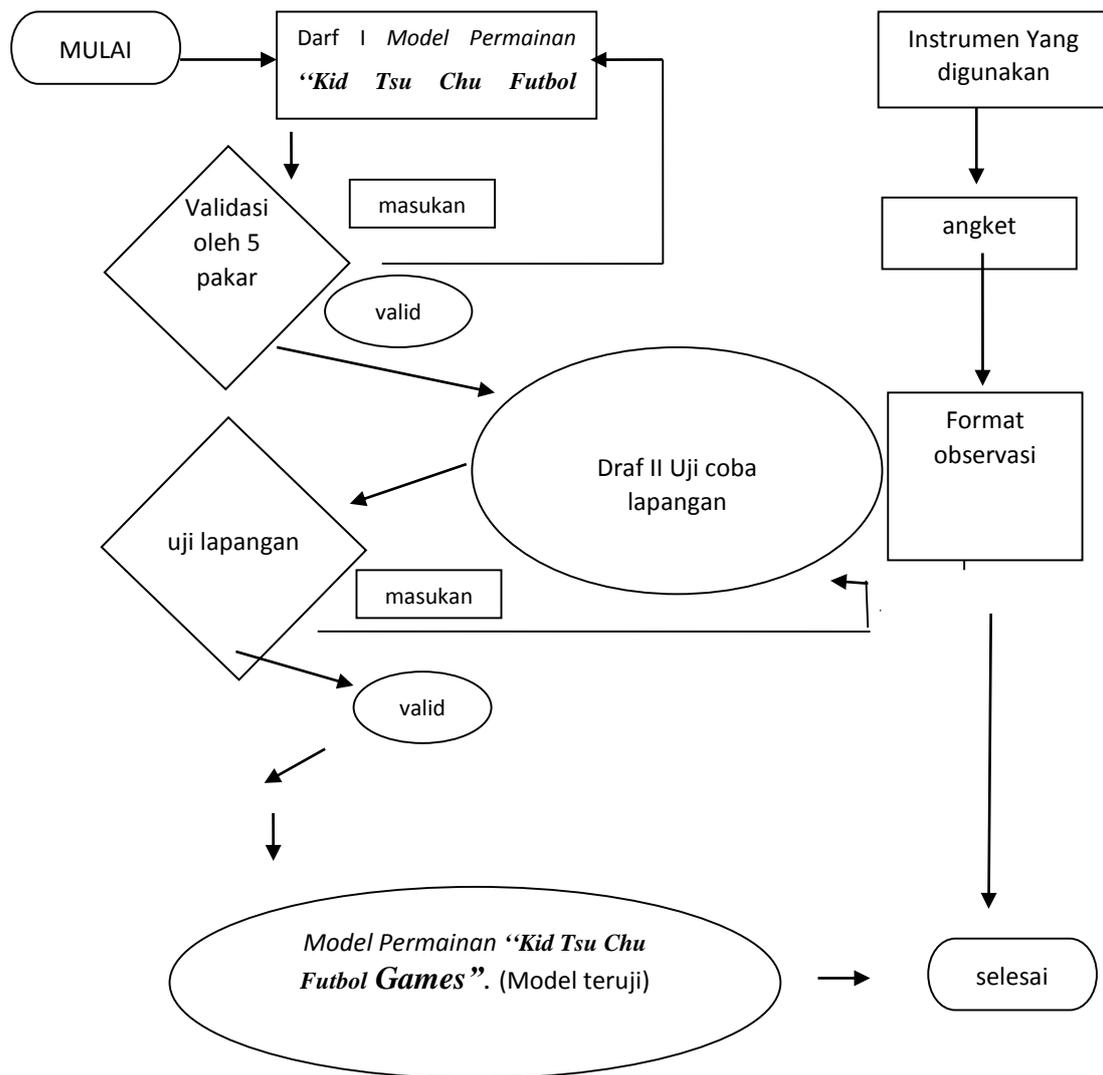
1. Validasi dan Desain Uji Coba

Uji coba produk/draf model dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu uji coba lapangan. Sebelum dilaksanakan uji coba di lapangan produk penelitian berupa draf model latihan sepakbola menggunakan model "*Kid Tsu Chu Futbol Games*" dimintakan validasi kepada para pakar yang telah ditunjuk. Dalam tahap tersebut para pakar memberikan penilaian terhadap draf model yang telah disusun sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan atau tidak. Validasi terhadap produk awal dan produk ketika uji lapangan mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto (1993) dimana suatu produk dinyatakan layak pakai jika uji validitas memiliki skor rata-rata minimal 56% dari total skor maksimal. Tahap ujicoba lapangan peran dari para pakar adalah untuk mengobservasi draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan. Akhirnya setelah ujicoba lapangan dan revisi akan menghasilkan sebuah model yang benar-benar *valid*.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket yang disusun oleh peneliti yang kemudian dijadikan alat penilaian dari 5 orang pakar/ahli terhadap produk awal. Instrumen yang ke-2 adalah instrumen yang digunakan untuk mengungkap pendapat dari para pakar pada saat ujicoba

lapangan yaitu lembar observasi. Pakar/ahli yang dipilih merupakan seorang yang pakar/ahli dalam bidang sepakbola yaitu Nawan Primasoni, M. Or. dari FIK UNY, pakar/ahli olahraga usia dini yaitu Yudanto, M.Pd dari FIK UNY, pakar teori bermain Nurhadi Santosa, M.Pd dan dua orang pelatih SSB.



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan

### 3. Subjek Coba

Subjek ujicoba lapangan dalam penelitian ini direncanakan siswa SSB dari Kabupaten Sleman umur 8-12 tahun. Dalam penelitian ini

dilakukan uji coba model di lapangan yang diobservasi oleh para pakar. Uji coba produk melibatkan 100 siswa kelompok umur 12 tahun.

#### **4. Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data dari pakar. Data dari pakar menggunakan angket untuk menilai kualitas model sebelum uji coba di lapangan (validasi ahli). Data yang kedua adalah data hasil uji coba di lapangan. Uji lapangan menghasilkan data dari hasil observasi para pakar baik kualitatif dan kuantitatif.

#### **5. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Ada dua macam teknik analisis data deskriptif yang dilakukan yaitu: 1) analisis data deskriptif kuantitatif, analisis ini dilakukan untuk menganalisis data hasil observasi para ahli terhadap kualitas draft model yang disusun yang dianalisis oleh para pakar sebelum pelaksanaan ujicoba di lapangan. 2) Analisis data yang kedua yaitu analisis data kualitatif. Analisis ini dilakukan terhadap data hasil observasi para ahli dalam memberikan saran ataupun masukan serta revisi terhadap model yang disusun terutama dalam tahap ujicoba di lapangan.

Ketentuan kelayakan dari sebuah permainan untuk bisa diujicobakan di lapangan dapat dijelaskan sebagai berikut. Selisih skor antara skor maksimal teratas dan terbawah adalah 40 poin, sedangkan titik tengah dari kedua skor tersebut adalah 25. Penelitian ini menetapkan skor rata-rata 30 sebagai patokan dari sebuah permainan untuk dinyatakan layak diujicobakan di lapangan, angka atau skor 30 diperoleh dari 60% dari skor rata-rata maksimal. Permainan yang secara kualitas memperoleh skor lebih besar dari 30 ( $> 30$ ) maka permainan dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan, jika suatu permainan mendapatkan skor rata-rata dari rater kurang

dari/sama dengan  $30(\leq 30)$  maka permainan tersebut dinyatakan tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Tabel 3.1 Pendapat (validasi) Ahli pada suatu Item atau Butir Pertanyaan Angket pada satu Produk atau Model Game (Permainan) yang Dikembangkan

NO Butir Pertanyaan / Tugas	Sangat Tidak Setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju	Keterangan
	Skor 1	Skor 2	Skor 4	Skor 5	
1					
2					
3					
4					
5					
dst					

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Analisis Informasi Tentang Model Latihan Untuk Mengembangkan Karakter dan Keterampilan Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Kelompok Umur 12 tahun**

Permainan atau pertandingan sepakbola sangat sering ditayangkan oleh berbagai stasiun televisi di Indonesia. Permainan sepakbola dilakukan dengan cara 11 (sebelas) pemain dalam satu tim dengan berbagai cara berusaha mencegah lawan mencetak gol ke gawang yang dijaganya, dan 11 pemain dalam satu tim dengan berbagai cara berusaha mencetak gol ke gawang lawan. Setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh bagian tubuh kecuali tangan, aturan tersebut tidak berlaku pada pemain berposisi khusus yaitu penjaga gawang. Pemenang dalam pertandingan sepakbola adalah tim yang mencetak lebih banyak gol ke gawang lawan.

Pemain sepakbola dalam perkembangannya telah menjadi sebuah profesi yang mengakibatkan tumbuhnya organisasi yang bertujuan untuk memberikan layanan latihan atau kursus keterampilan bermain sepakbola yang umum disebut sekolah sepakbola (SSB). Jumlah SSB dalam perkembangannya semakin bertambah banyak jumlahnya sehingga akhirnya diakui PSSI sebagai bagian organisasi yang resmi yang bergerak dalam pembinaan pemain usia muda. Dari pernyataan di atas dapat didefinisikan bahwa sekolah sepakbola adalah tempat atau lembaga pendidikan yang khusus didirikan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar atau berlatih tentang sepakbola, dengan tujuan memberikan bekal kemampuan atau keterampilan bermain sepakbola agar kelak menjadi pemain sepakbola yang profesional. Pendidikan dan pelatihan yang diberikan di sekolah sepakbola umumnya adalah pengembangan teknik (keterampilan gerak), fisik, keterampilan tentang taktik, dan mental bermain sepakbola. Sekolah sepakbola termasuk dalam kategori pendidikan non formal dan dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Tujuan pembinaan sepakbola pada usia dini, dan usia muda pada dasarnya baik, tetapi kenyataan dilapangan dengan digulirkan kompetisi atau

pertandingan antar SSB membuat hampir semua pembina atau pelatih SSB berorientasi menang dalam kompetisi. Orientasi atau tujuan menang inilah yang menjadi hambatan bagi pengembangan karakter, sikap, perilaku positif pada para siswa SSB. Para pelatih hanya berpikir bagaimana caranya menang sehingga satu peran penting sekolah yaitu mengembangkan karakter siswa menjadi terlupakan. Penelitian ini mencoba mengembangkan suatu model latihan dengan konsep dapat mengembangkan keterampilan teknik, fisik, taktik tetapi tetap mengakomodasi upaya pengembangan karakter siswa secara langsung pada saat berlatih.

Peneliti berpendapat model latihan yang paling tepat pada siswa SSB kelompok umur 12 tahun adalah dengan cara bermain, Bermain dalam konteks penelitian ini adalah bermain yang direncanakan, dilakukan waktu berlatih oleh karenanya disusunlah model "*kid tsu-chu futbol game*" berbasis pengembangan karakter. Permainan atau *game* disusun dengan konsep permainan merupakan bagian latihan dengan bertujuan untuk mengembangkan minimal satu nilai karakter, dan satu komponen latihan teknik, fisik, atau taktik. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan waktu pelatihan di SSB dimana SSB tidak memiliki waktu tambahan untuk khusus untuk menangani permasalahan karakter siswa diluar waktu latihan keterampilan.

## **B. Deskripsi Produk Awal**

Produk yang akan dikembangkan berupa model permainan yang mampu digunakan untuk mengembangkan kompetensi teknik, fisik, atau taktik dan pengembangan sikap, perilaku, atau karakter siswa SSB usia dibawah 12 tahun. Tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

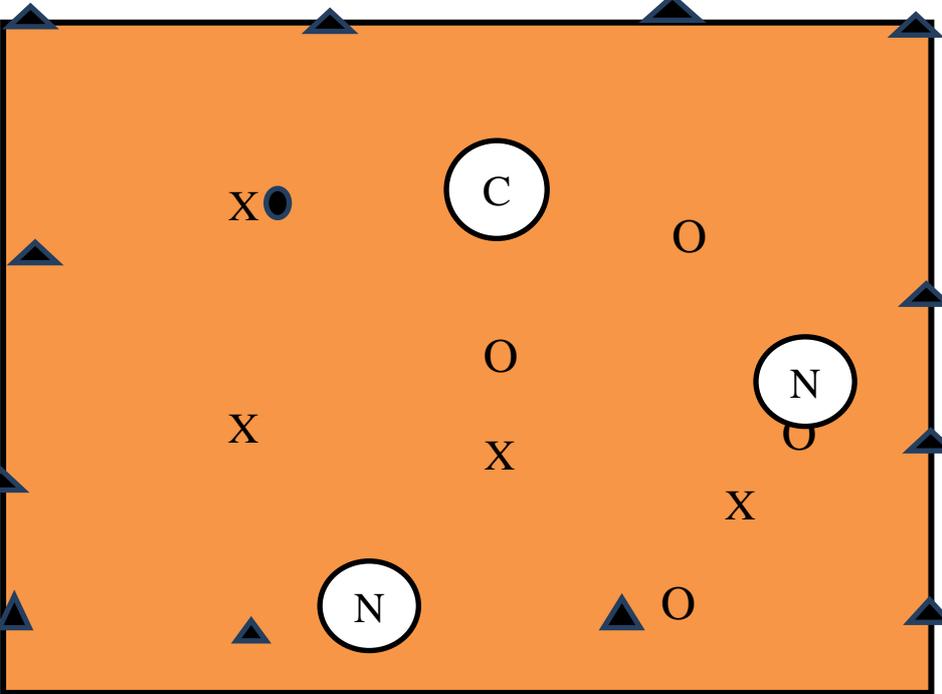
1. Analisis terhadap tujuan latihan harian, dan tujuan latihan jangka panjang pada SSB. Latihan sepakbola secara umum di SSB bertujuan untuk mengembangkan komponen teknik, fisik, dan taktik. Setiap sesi latihan harian berisi kegiatan latihan pemansana, inti, dan pendinginan dan pada kelompok umur 12 tahun perhatian pada pengembangan teknik.

2. Analisis karakter yang ingin dikembangkan melalui model latihan permainan pada penelitian ini dibatasi pada enam nilai karakter yaitu kejujuran, peduli pada orang lain, hormat pada orang lain, kerjasama, kerja keras, dan disiplin.
3. Analisis model permainan. Permainan dilakukan dengan waktu antara 15-25 menit yang penempatannya dapat dilakukan pada sesi pemasanan, inti, atau pendinginan. Petunjuk dan organisasi permainan merupakan kunci utama agar pelatih sebagai pelaksana dilapangan mudah untuk memahami, dan mengimplementasikan permainan yang disusun.

Produk awal model latihan sepakbola “*kid tsu chu futbol games*” yang disusun terdiri dari bagian-bagian; (a) nama atau judul permainan, (b) rekomendasi atau peletakkan permainan pada sesi latihan, (c) tujuan atau kompetensi yang dapat dikembangkan melalui permainan, (d) organisasi permainan (e) gambar ilustrasi permainan, (f) petunjuk permainan, (g) variasi permainan, (h) tips penting pada permainan. Berikut ini adalah sebaaian produk awal model permainan “*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*” sebelum divalidasi oleh pakar dan pelatih SSB:

- 1) Judul>Nama Permainan: Bola Berantai  
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah dalam situsai tekanan lawan dan bola bergerak.</li> <li>2. Siswa mampu melakukan keterampilan taktik membantu teman yang mengusai bola (support).</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku disiplin dalam bekerja atau aktifitas</li> </ol>
---	--

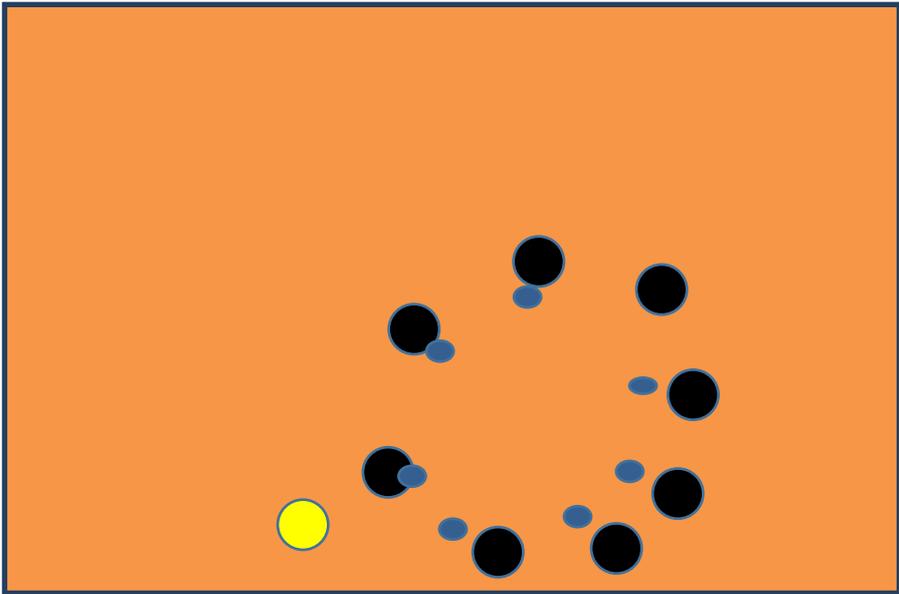
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 10 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 3 Buah (1 bola untuk bermain, 2 untuk cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda / area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 15 -20 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 
4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain diatur dalam permainan 4 lawan 4 dan dibantu 2 pemain netral.</li> <li>b. Pelatih memberikan penjelasan arti bola berantai dalam permainan ini yaitu : Pemain yang menguasai bola dinyatakan sukses jika berhasil melakukan passing secara berurut dari pemain no urut 1, ke-2, 3, dan ke-4 tanpa pernah direbut</li> </ol>

	<p>oleh lawan.</p> <p>c. Pemain diberikan penetapan no urut misalnya 1,2,3, dan 4 oleh pelatih.</p> <p>d. Pemain yang tidak menguasai bola (lawan) bertugas secepat mungkin merebut bola dengan peraturan pemain no: 1 hanya diijinkan merebut bola yang dikuasai pemain no:1, pemain no: 2 hanya diijinkan merebut bola yang dikuasai pemain no:2, dan seterusnya. Pelatih beberapa kali menghentikan game , diselingi memberikan arahan terutama pada pemain bertahan yang gagal (ketika lawan berhasil membuat skor bola berantai).</p> <p>e. Kegagalan pemain bertahan dalam permainan ini disebabkan oleh ketidakdisiplinan dalam menjaga lawan (tugas man to man marking) tidak dilaksanakan dengan baik.</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Pemain yang menguasai bola hanya diperbolehkan maksimal menguasai bola dengan 2 sentuhan (1 kali menerima bola, dan sentuhan ke-2 harus mengumpan ke teman).</p> <p>b. Pemain yang menguasai bola diberikan kebebasan dalam jumlah sentuhan, tetapi pemain netral diistirahatkan.</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, jika permainan belum dapat berjalan sesuai yang diharapkan dapat dilakukan penurunan tingkat kesulitan: misalnya jumlah pemain netral ditambah.</p>

## 2) Judul>Nama Game: Bola Beranting

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Pemanasan

1	<p>Tujuan :</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <p>1. Siswa dapat melakukan latihan daya tahan dan kecepatan</p>
---	--

	<p>2. Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah</p> <p>B. Karakter:</p> <p>1. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter kepedulian sesama teman (orang lain)</p>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 10 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <p>1. Bola 8 Buah</p> <p>2. Marker 1 set untuk tanda / area lapangan bermain</p> <p>D. Waktu Bermain: 10-15menit</p>
3	<p>Gambar :</p>  <p>The diagram shows a square orange playing area. In the center, there are 8 black circles representing balls and 8 blue circles representing markers. They are arranged in a circular pattern. One yellow circle is also present in the lower-left quadrant of the circle.</p>
4	<p>Petunjuk permainan:</p> <p>a. Pemain diatur dalam bentuk lingkaran.</p> <p>b. Pemain kuning harus berlari dan berusaha menyentuh pemain yang tidak mempunyai bola, dan pemain yang mempunyai bola dituntut untuk peduli dan passing ke teman yang tidak mempunyai bola agar tidak tertangkap oleh pemain kuning</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Pemain yang tersentuh saat tidak mempunyai bola berganti menjadi pemain kuning.</li> <li>d. Apabila pemain kuning tidak berhasil menyentuh pemain yang tidak mempunyai bola, pelatih harus menentukan atau mengukur waktu untuk diganti pemain lain</li> <li>e. Pelatih beberapa kali menghentikan game, diselingi memberikan arahan terutama untuk akurasi passing</li> <li>f. Kegagalan dapat terjadi karena temannya kurang cepat (peduli) dalam passing pada temannya yang tidak memiliki bola</li> </ul>
5	<p>Variasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain yang tidak mempunyai bola ditambah</li> <li>b. Pemain yang mengejar ditambah.</li> </ul>
6	<p>Tips penting :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, jika permainan belum dapat berjalan sesuai yang diharapkan dapat dilakukan penurunan tingkat kesulitan: misalnya komunikasi siapa yang akan passing ke teman yang tidak mempunyai bola.</li> </ul>

Selengkapnya draf awal model latihan “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*” yang disusun berjumlah 25 Permainan .

### C. Validasi Ahli dan Deskripsi Data

Produk awal model latihan “*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*” harus dilakukan uji validasi ahli terlebih dahulu sebelum diujicobakan di lapangan. Validasi dilakukan oleh para ahli yang terkait dengan penelitian ini, dalam hal ini adalah ahli dalam bidang sepakbola, olahraga usia dini dan teori bermain dan pelatih sepakbola usia muda. Para ahli tersebut antara lain: (1) Nawan Primasoni, M. Or. dari FIK UNY sebagai ahli dalam bidang sepakbola, (2) Yudanto, M.Pd sebagai ahli dalam bidang olahraga usia dini, dari FIK UNY dan (3) Nurhadi Santosa, M.Pd.sebagai ahli dalam bidang teori bermain dari FIK UNY, serta dua orang pelatih SSB yaitu sdr. Geovani, S. Or, dan Wawan Darmawan, S.Pd. Kor

Validasi dilakukan dengan cara memberikan produk awal dokumen tertulis “*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*” pada ahli. Ahli selanjutnya memvalidasi draf/produk *game* dengan mengisi angket yang berisi pendapatnya terhadap kualitas setiap permainan dan memberikan saran serta komentar agar diperoleh produk yang siap untuk diujikan dilapangan. Pendapat berupa skor untuk aspek kualitas permainan dengan menggunakan angka atau skor 1 sampai 5. Berikut adalah hasil rekapitulasi dan analisis data hasil kuisioner yang diberikan pada kelima rater atau ahli.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Terhadap Draft Model Latihan Yang Dikembangkan

No	Nama Permainan	Skor Penilaian Para Ahli					$\sum R = \text{Jumlah Skor}$ $R1+R2+R3+R4+R5$	Mean R = Skor Rata- rata
		R.1	R.2	R.3	R.4	R.5		
1	Bola Ikan Vs Jala	41	42	43	41	42	209	41,8
2	Berpasangan Dua Dua	40	40	43	42	42	207	41,4
3	Bersama Kita Bisa	36	34	40	40	36	186	37,2
4	Menjaga Tawanan	36	36	36	36	40	184	36,8
5	2 Vs 2 + 4 N	20	22	24	24	22	112	22,4
6	Bom Waktu	40	36	40	36	36	188	37,6
7	Srigala Berhitung	24	24	24	22	20	114	22,8
8	Menjaring Ikan	42	41	40	40	40	203	40,6
9	Melawan Bosan	40	40	43	42	42	207	41,4
10	Tom & Jerry	20	22	24	24	22	112	22,4
11	Si Pengangkut Air	40	40	40	40	36	196	39,2
12	3 Garis	36	36	36	36	36	180	36
13	Memburu Siluman	40	36	40	40	36	192	38,4
14	Bola Berantai	40	40	40	43	36	199	39,8

No	Nama Permainan	R.1	R.2	R.3	R.4	R.5	$\sum R = \text{Jumlah Skor}$ $R1+R2+R3+R4+R5)$	Mean R = Skor Rata- rata
15	POLISI VS PENJAHAT	42	41	40	43	43	209	41,8
16	Gol, Gol, Gol	36	36	36	36	36	180	36
17	Kartu Merah	42	43	42	44	42	213	42,6
18	Kuda-Kudaan	40	44	40	43	36	203	40,6
19	Sundul Bola Satu Kaki	43	44	40	43	36	206	41,2
20	Matahari Datang	24	22	24	24	24	118	23,6
21	Lempar Satu Tangan	43	44	40	43	36	206	41,2
22	Fair Play	43	50	40	43	43	219	43,8
23	Menembak Penjahat	43	42	40	40	40	205	41
24	Trampoline Berjalan	42	40	40	43	36	201	40,2
25	Kucing Si Penyelamat	22	26	34	24	24	130	26

Keterangan tabel 4.1:

R1: Ahli/pakar 1 (bidang sepakbola)

R2: Ahli/pakar 2 (bidang olahraga usia dini)

R3: Ahli/pakar 3 (bidang teori bermain)

R4: Pelatih sekolah sepakbola 1

R5: Pelatih sekolah sepakbola 2

$\sum R$ : Jumlah total skor dari seluruh rater/ ahli yang diminta

Mean R: Nilai rata-rata dari seluruh rater

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa jumlah permainan secara keseluruhan berjumlah 25 buah. Syarat sebuah *game* dikatakan layak untuk diujicobakan jika skor rata-rata dari seluruh rater adalah minimal 60% dari skor maksimal yang dapat dicapai yaitu 30 poin. Dua puluh permainan

dinyatakan layak untuk dilanjutkan uji lapangan, sedangkan lima permainan dinyatakan tidak layak dipakai karena skornya dibawah 30 poin yang berarti kualitas permainannya kurang baik. Lima permainan yang tidak layak untuk dilakukan uji lapangan yaitu 2 vs 2 + 4 N, kucing si penyelamat, matahari datang, tom and jerry, srigala berhitung.

Azra (2008) mengusulkan ada 3 (tiga) langkah untuk mengembangkan karakter pada melalui sekolah, diantaranya yaitu: menerapkan *character based approach* ke dalam setiap mata pelajaran yang ada di samping mata pelajaran-pelajaran khusus untuk pendidikan karakter, seperti pelajaran agama, sejarah, Pancasila, dan sebagainya. Penelitian pengembangan ini sesuai dengan pendapat Azra dimana karakter, sikap, atau perilaku yang diharapkan dapat dikembangkan adalah kejujuran, hormat pada orang lain, peduli pada orang lain, kerja keras, kerjasama, dan disiplin melalui berlatih sepakbola. Pola permainan yang disusun memberikan pengalaman gerak dan pengalaman perasaan yang direncanakan dengan tujuan dapat membantu pelatih dalam mengirimkan pesan nilai karakter sekaligus keterampilan bermain sepakbola.

Perubahan-perubahan terhadap draf produk permainan yang disusun tim peneliti setelah validasi ahli adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Revisi terhadap Produk Awal Setelah divalidasi Oleh Para Ahli**

Bagian Yang Di Validasi	Sebelum Perbaikan/Revisi	Setelah Perbaikan/Revisi
Petunjuk permainan	Aturan lebih rumit	Aturan lebih sederhana
	Sulit dipahami	Lebih mudah
Tujuan permainan	Masih kurang jelas	Lebih cocok dan diterima logika
Kompetensi yang dicapai	Belum mengakomodasi kaki kanan dan kiri	Keseimbangan kaki kiri dan kanan relative sudah dipertimbangkan
Judul Game	Judul berkonotasi negative	Dihapus atau diganti

Bagian Yang Di Validasi	Sebelum Perbaikan/Revisi	Setelah Perbaikan/Revisi
Penulisan	Tata tulis dan konsistensi gambar masih belum optimal	Perbaikan tata tulis dan gambar yang lebih konsisten
Petunjuk permainan	Hal-hal penting belum diberi penekanan untuk diperhatikan para coach	Hal-hal penting diberi tanda atau warna khusus
Petunjuk permainan	Belum ada bagian catatan khusus	Ditambahkan bagian catatan khusus untuk memberikan petunjuk pada pelatih terhadap kejadian-kejadian penting yang diperlukan untuk mengirim pesan nilai karakter pada siswa

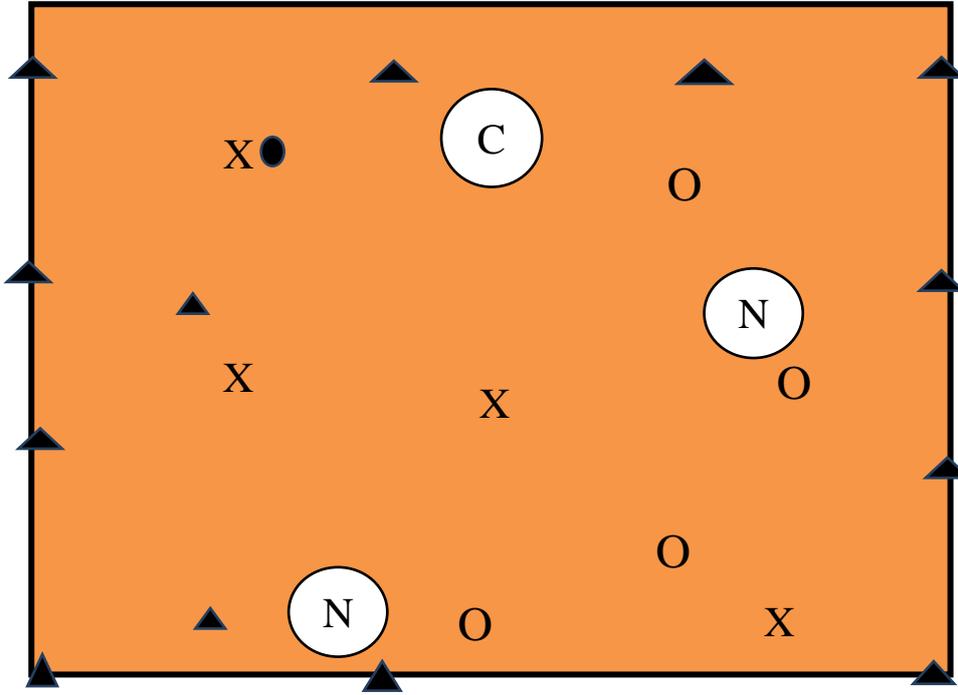
Model latihan "*Kid Tsu Chu Futbol Games For Character Development*" merupakan model yang diciptakan untuk mengembangkan karakter siswa SSB dengan konsep mengintegrasikan pada latihan teknik, fisik, atau taktik dengan cara bermain. Model latihan dengan pendekatan bermain diberi judul "*Kid Tsu Chu Futbol Games*" diharapkan dapat diimplementasikan dan diterima para pelatih karena pengembangan karakter dilakukan secara terintegrasi. Konsep bermain merupakan keunggulan lain dari model latihan ini, bermain membuat siswa memiliki semangat untuk mengikuti latihan dan perasaan senang. Nilai karakter yang akan dikembangkan secara konsep harus mampu dirasakan dan temukan oleh siswa setelah proses bermain melalui panduan-panduan pertanyaan yang diajukan pelatih, model ini diharapkan mampu mengeksplorasi siswa untuk mampu menemukan sendiri atau dibimbing terhadap nilai karakter yang ingin dikembangkan melalui pengalaman bermain dan panduan pelatih.

#### **E. Revisi Terhadap Produk Awal Setelah Validasi Ahli**

Berdasarkan pendapat, masukan, saran, kritik yang diberikan para ahli pada model awal "*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*" dilakukan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan sebelum dilakukan uji lapangan. Berikut beberapa contoh model latihan berupa *game* hasil perbaikan setelah validasi ahli:

1) Judul>Nama Game: Bola Berantai

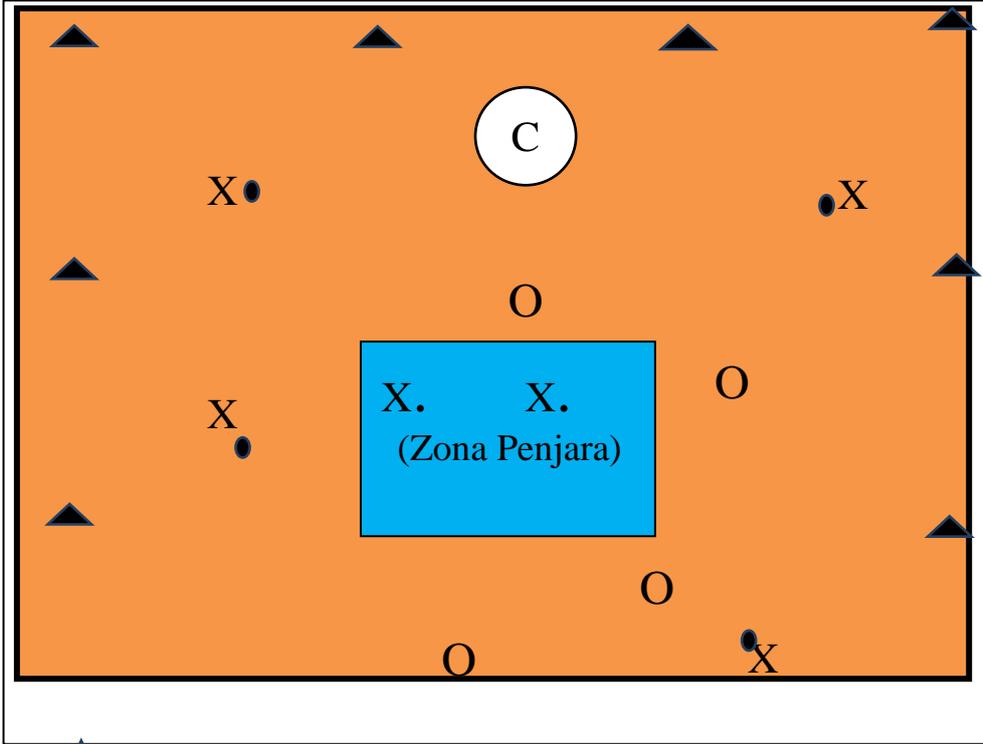
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>TUJUAN:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah dalam situasi tekanan lawan dan bola bergerak.</li> <li>2. Siswa mampu melakukan keterampilan taktik membantu teman yang menguasai bola (support).</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku disiplin dalam bekerja atau aktifitas</li> </ol>
2	<p>ORGANISASI:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 10 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 3 Buah (1 bola untuk bermain, 2 untuk cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda / area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 15 -20 menit</p>
3	<p>GAMBAR:</p> 

4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain diatur dalam permainan 4 lawan 4 dan dibantu 2 pemainnetral.</li> <li>b. Pelatih memberikan penjelasan arti bola berantai dalam permainan ini yaitu: Pemain yang menguasai bola dinyatakan sukses jika berhasil melakukan passing secara berurut dari pemain no urut 1, ke-2, 3, dan ke-4 tanpa pernah direbut oleh lawan.</li> <li>c. Pemain diberikan penetapan no urut misalnya 1,2,3, dan 4 oleh pelatih.</li> <li>d. Pemain yang tidak menguasai bola (lawan) bertugas secepat mungkin merebut bola dengan peraturan pemain no: 1 hanya diijinkan merebut bola yang dikuasai pemain no:1, pemain no: 2 hanya diijinkan merebut bola yang dikuasai pemain no:2, dan seterusnya.</li> <li>e. Pelatih beberapa kali menghentikan game, diselingi memberikan arahan terutama pada pemain bertahan yang gagal (ketika lawan berhasil membuat skor bola berantai).</li> <li>f. Kegagalan pemain bertahan dalam permainan ini disebabkan oleh ketidakdisiplinan dalam menjaga lawan (tugas man to man marking) tidak dilaksanakan dengan baik.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain yang menguasai bola hanya diperbolehkan maksimal menguasai bola dengan 2 sentuhan (1 kali menerima bola, dan sentuhan ke-2 harus mengumpan ke teman).</li> <li>b. Pemain yang menguasai bola diberikan kebebasan dalam jumlah sentuhan, tetapi pemain netral diistirahatkan.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Pelatih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, jika permainan belum dapat berjalan sesuai yang diharapkan dapat dilakukan penurunan tingkat kesulitan: misalnya jumlah pemain netral ditambah.</li> </ol>

2) Judul>Nama Game: Polisi Vs Penjahat

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p><b>TUJUAN:</b></p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik: 1. Siswa mampu melakukan keterampilan menggiring bola</p> <p>B. Karakter: 1. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter disiplin dalam bekerja atau aktifitas</p>
2	<p><b>ORGANISASI:</b></p> <p>A. Jumlah Pemain: 10 - 25 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 40 x 40 m</p> <p>C. Peralatan: a. Bola 10 Buah (1 bola untuk pemain yang berperan sebagai penjahat) b. Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</p> <p>D. Waktu Bermain: 15 -20 menit</p>
a	<p><b>GAMBAR:</b></p>  <p>The diagram shows a 40x40m playing area. At the center is a circle labeled 'C'. Below it is a blue rectangular area labeled 'Zona Penjara' (Prison Zone) containing two 'X' markers. There are several 'O' markers scattered around the field. 'X' markers are also placed at various points, including one near the top-left and one near the top-right. Black triangles are placed around the perimeter of the field, likely indicating player positions or boundaries.</p>

4	<p>Petujuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain dilakukan secara tim (1 regu jadi polisi, dan 1 regu jadi penjahat) jumlah polisi dan penjahat diupayakan sama, dengan beberapa pemain sudah di tawan.</li> <li>b. Tugas polisi adalah mengejar dan menawan penjahat secepat dan sesegera mungkin agar masyarakat yang diayomi merasa aman dengan cara merebut bola (mengusai bola) yang dikuasai penjahat.</li> <li>c. Penjahat berusaha membebaskan kawan penjahat yang tertawan oleh polisi dengan cara mendekati dan menyentuhnya, dalam permainan ini penjahat harus selalu melakukan teknik menggiring bola.</li> <li>d. Penjahat dapat melarikan diri dari kejaran polisi diarea permainan, dengan zona aman <math>\pm</math> 2 meter batas area permainan (artinya jika penjahat sudah sampai berada diarea ini tidak dapat ditangkap polisi).</li> <li>e. Polisi dinyatakan sukses jika berhasil menangkap semakin banyak penjahat.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah penjahat lebih diperbanyak dengan harapan tingkat kesulitan lebih menurun.</li> <li>b. Polisi harus berpasangan dua-dua dengan harapan mengembangkan sikap kerjasama.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memberikan arahan atau mengirim pesan tentang sikap disiplin, terutama pada pemain yang berperan sebagai polisi. Momen yang paling tepat adalah ketika terjadi tawanan berhasil dibebaskan oleh temannya. Logika yang digunakan adalah tawanan tidak akan bisa dibebaskan atau kabur jika polisi dapat bertugas disiplin, apalagi jumlah polisi seimbang dengan jumlah penjahat.</li> </ol>

#### F. Uji Coba Lapangan dan Diskripsi Data

Ujicoba dilapangan merupakan langkah keempat dari penelitian ini yang berfungsi untuk melihat sejauh mana permainan yang dikembangkan bisa diaplikasikan. Langkah ujicoba lapangan merupakan langkah penting dalam penelitian dengan pendekatan R and D (*Research and Development*). Kelemahan-kelemahan model permainan diharapkan semakin dapat ditemukan ketika ujicoba lapangan dilakukan sehingga dapat dilakukan perbaikan. Peneliti mengundang para pakar atau ahli untuk melakukan observasi langsung

terhadap dua puluh model permainan yang telah dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Permainan yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dilakukan uji lapangan pada beberapa SSB di wilayah Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta yang semuanya berada pada rentang usia 10-12 tahun (kelompok umur 12 tahun). Para pakar diminta untuk melakukan pengamatan terhadap 20 model *game* (permainan) yang diujikan dengan menggunakan panduan pengamatan atau observasi yang disusun peneliti. Para *judge*/pakar serta pelatih memberikan penilaian dan masukan terhadap draf “*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*” yang diujicobakan secara langsung dilapangan. Adapun hasil yang dicapai oleh lima *observer* (satu ahli sepakbola, satu ahli teori bermain, satu ahli pendidikan usia dini, dan dua orang pelatih sekolah sepakbola) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Para Pakar dan Pelatih Sekolah Sepakbola Terhadap Model Latihan Ketika Ujicoba Lapangan**

No	Nama Permainan	Skor Penilaian Para Ahli					Jumlah Skor (R1+R2+R3+R4+R5)	Skor Rata-rata	%
		R.1	R.2	R.3	R.4	R.5			
1	Bola Ikan Vs Jala	40	32	40	38	36	186	37,2	93
2	Berpasangan Dua Dua	36	40	36	40	36	188	37,6	94
3	Bersama Kita Bisa	32	34	36	36	40	178	35,6	89
4	Menjaga Tawanan	40	40	36	38	40	194	38,8	97
5	Bom Waktu	34	34	36	38	34	176	35,2	88
6	Menjaring Ikan	34	34	36	38	40	182	36,4	91
7	Melawan Bosan	40	38	38	38	34	188	37,6	94
8	Si Pengangkut Air	40	38	36	38	40	192	38,4	96
9	3 Garis	32	38	36	38	40	184	36,8	92

No	Nama Permainan	R.1	R.2	R.3	R.4	R.5	Jumlah Skor (R1+R2+R3+R4+R5)	Skor Rata-rata	%
10	Memburu Siluman	40	36	38	38	40	192	38,4	96
11	Bola Berantai	36	40	38	38	38	190	38	95
12	Polisi Vs Penjahat	38	40	36	38	38	190	38	95
13	Gol, Gol, Gol	38	40	36	38	38	190	38	95
14	Kartu Merah	32	32	36	32	32	164	32,8	82
15	Kuda-Kudaan	40	40	36	38	40	194	38,8	97
16	Sundul Bola Satu Kaki	32	32	36	32	36	168	33,6	84
17	Lempar Satu Tangan	34	34	36	38	34	176	35,2	88
18	Fair Play	40	34	36	38	36	184	36,8	92
19	Menembak Penjahat	34	38	36	38	40	186	37,2	93
20	Trampoline Berjalan	32	32	36	38	36	174	34,8	87

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat dinyatakan model latihan “*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*” semuanya layak untuk digunakan dengan catatan-catatan khusus harus direvisi pada setiap model latihan yang dikembangkan. Patokan yang digunakan pada penelitian ini untuk menyatakan suatu model telah dinyatakan layak untuk digunakan adalah jika skor rata-rata pedapat ahli terhadap model ketika uji lapangan adalah 80% dari skor maksimal 100%. Skor persentase tertinggi diperoleh model latihan dengan judul kuda-kudaan yaitu 97% hampir sempurna. Permainan kuda-kudaan bertujuan untuk mengembangkan karakter kerjasama. Permainan yang mendapat skor terendah adalah permainan “kartu merah” dengan skor 82%. Permainan kartu merah bertujuan untuk mengembangkan karakter hormat pada orang lain.

Dua puluh model layak digunakan untuk latihan pada siswa SSB kelompok umur 12 tahun, walaupun harus dilakukan revisi berdasarkan catatan berupa saran dari pakar yang melakukan observasi ketika uji lapangan. Berikut rangkuman saran dari para pakar:

Saran umum :

1. Penjelasan terhadap nilai karakter yang ingin disampaikan pada siswa dapat diberikan penekanan khusus pada baris tambahan.
2. Pemberian *coaching point* untuk mengirimkan pesan moral karakter, tidak harus dilakukan pada akhir sesi *game* tetapi dapat pula dilakukan pada momen-momen yang dianggap tepat (tergantung situasi yang terjadi ketika *game* dilakukan).
3. Luas area permainan diperhatikan sesuai kemampuan siswa.
4. Keaktifitan atau keikutsertaan siswa dalam bermain sangatlah penting, jangan sampai ketika *game* banyak siswa tidak terlibat atau terlalu lama pasif.
5. Keterlibatan seluruh siswa ketika bermain perlu mendapat perhatian pada model *game* yang dikembangkan. Masukan, saran, dan kritik para pakar ketika uji lapangan secara khusus pada setiap model dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4 Masukan, Saran, Kritik Para Ahli Terhadap Setiap Model Ketika Uji Lapangan**

No	Nama Permainan	Sara-Saran
1	Bola Ikan Vs Jala	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jala (Pemain yang berperan sebagai jala ) harus diberikan penyemangat.</li> <li>2. Panjang lapangan terlalu panjang, sebaiknya 30 m.</li> </ol>
2	Berpasangan Dua Dua	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelatih harus sering mengganti ganti pasangan dalam permainan ini agar siswa semakin memiliki nilai kerjasama yang kuat dengan seluruh teman.</li> <li>2. Area diperkecil, jika permainan 5 vs 5 maka area 30 x 40 m.</li> </ol>

No	Nama Permainan	Sara-Saran
3	Bersama Kita Bisa	1. Sebaiknya diletakkan pada latihan inti karena aktifitas permainan membutuhkan kekuatan dan daya tahan otot
4	Menjaga Tawanan	1. Pemain yang bertugas bertahan membentuk lingkaran diawali dengan diameter 10 m, jika sudah berjalan area dapat diperluas dengan diameter 20 m.
5	Bom Waktu	1. Variasi latihan permainan ini bisa di ganti dengan warna marker ataupun cone untuk mempermudah pelatih dan pemain saat melakukan latihan tersebut.
6	Menjaring Ikan	1. Area permainan diperkecil terlebih dahulu, misalnya 10 x 10 m, jika jala sudah mulai sering mampu menangkap ikan, area permainan diperluas misalnya 10 x 20 agar tantangan untuk melakukan passing semakin sulit.
7	Melawan Bosan	1. Judul Game dirubah yang lebih menarik dan meberikan imajinasi pada anak atau siswa.
8	Si Pengangkut Air	1. Permainan ini sudah sangat baik dilakukan tetapi seharusnya pemain tengah selalu berganti ganti dalam setiap sesi sehingga semua pemain bisa merasakan menjadi pemain pengangkut air
9	3 Garis	1. Harus di bentuk seorang kapten dalam setiap permainan ini karena pada dasarnya semua bisa menjadi kapten tetapi dalam sepakbola kapten juga harus selalu mengarahkan teman temanya dalam waktu yang singkat dan cepat.

No	Nama Permainan	Sara-Saran
		2. Waktu bermain ditambah
10	Memburu Hantu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Permainan dirubah yang lebih umum</li> <li>2. Pelatih harus selalu menekankan sikap tanggung jawab dan sikap disiplin sebagai pemain dilapangan pada saat dilatihan dan dipertandingan.</li> </ol>
No	Nama Permainan	Sara-Saran
11	Bola Berantai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah pemain netral ditambahkan jika permainan belum dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan</li> <li>2. Seharusnya siswa lebih berani meminta bola untuk selalu mengalirkan bola dari urutan 1 sampai ke 4 tidak hanya mengandalkan atau melalui netral pleyers dan pelatih harus lebih menekankan untuk selalu pentingnya bergerak mencari ruang.</li> </ol>
12	Polisi Vs Penjahat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harusnya cara merebut bola dengan cara seperti di latihan atau dipertandingan lebih divariasasi dengan cara sliding,mendahului lawan atau 2 vs 1 dll. Kemudian pelatih harus lebih menginstruksikan kepada pemain yang membawa bola untuk lebih cepat dan aktif.</li> </ol>
13	Gol, Gol, Gol	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Area yang digunakan bisa diperkecil sehingga bisa memfokuskan untuk tujuan latihan ini karena dapat menciptakan banyak gol dan antar pemain disetiap posisinya harus selalu di rubah bergantian untuk dapat merasakan sebagai pemain sayap,tengah dan belakang.</li> </ol>

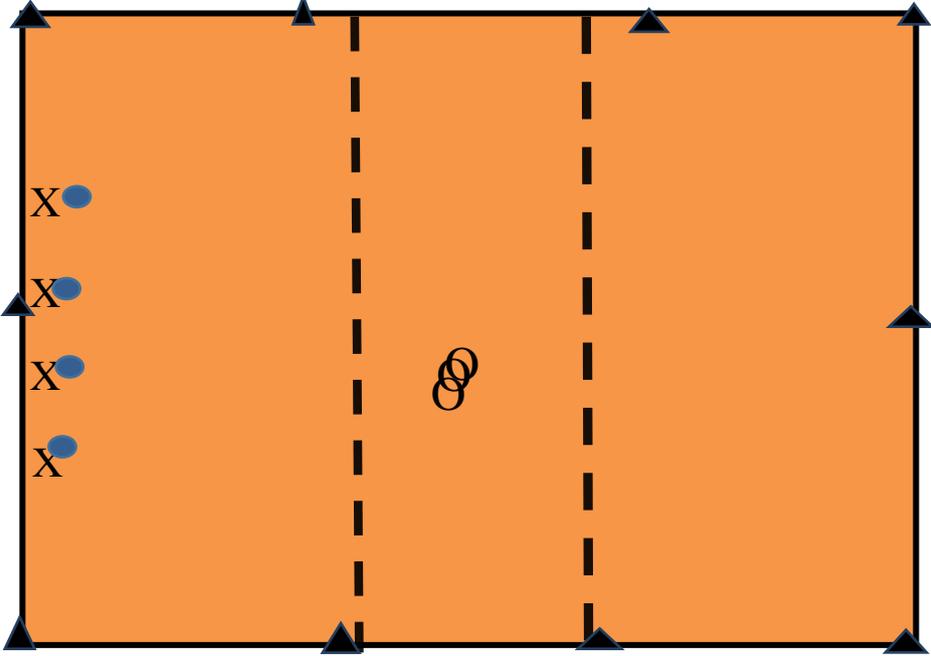
No	Nama Permainan	Sara-Saran
14	Awat Kartu Merah	1. Jumlah gawang kecil ditambah agar momen gol lebih sering terjadi 2. Pemain netral ditambah 1 orang.
15	Sepak bola Kuda	1. Pergantian pasangan antara kusir dan kuda merupakan variasi yang baik untuk dilakukan.
16	Sundul Bola Satu Kaki	-
No	Nama Permainan	Sara-Saran
17	Bola Tangan	-
18	Fair Play Game	-
19	Menembak Penjahat	1. Jika mengalami kesulitan dalam menembak penjahat sampai habis maka solusi yang mungkin dilakukan adalah waktu dibatasi. 2. Misalnya dalam 7-8 menit regu x berhasil menembak berapa penjahat?
20	Trampoline Berjalan	-

### G. Revisi Produk Setelah Uji Coba Lapangan

Revisi produk model latihan dilakukan setelah analisis terhadap data uji coba selesai dilaksanakan dan diketahui hasilnya. Proses revisi akhir terhadap model memperhatikan saran para pakar pada setiap model. Berikut hasil selengkapnya model akhir model latihan "*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*" halaman 40 sampai dengan halaman 82:

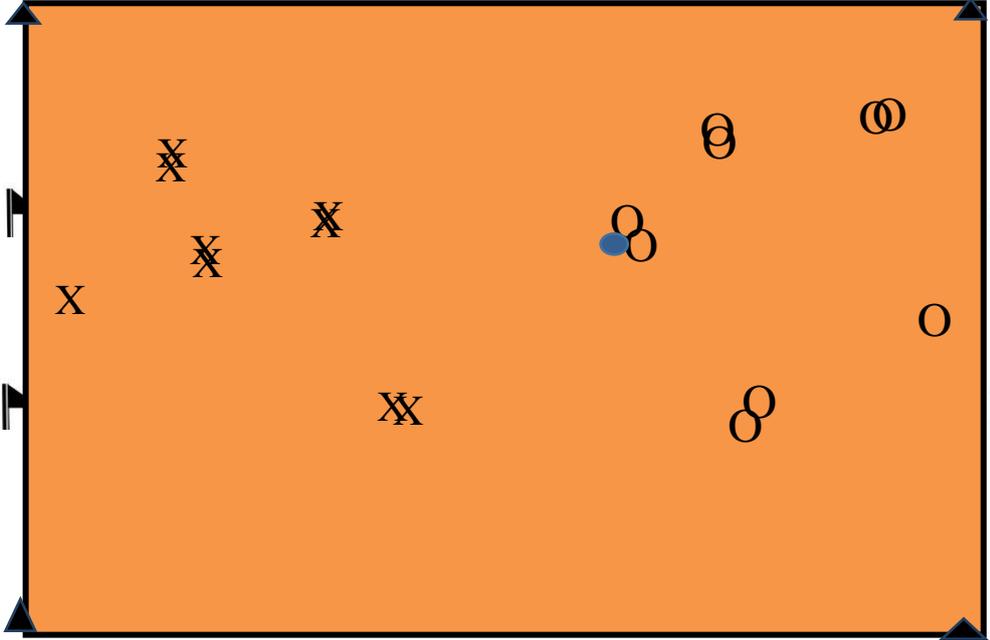
## 1) Judul&gt;Nama Game: Bola Ikan Vs Jala

## Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan menggiring bola dalam situasi melewati hadangan lawan, dan kecepatan yang berubah-ubah.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku berkerjasama dalam bekerja atau aktifitas</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 15-25 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 20 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 25 Buah (1 bola untuk 1 siswa)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petunjuk permainan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain berjumlah 3 siswa saling bergandeng tangan berperan sebagai jala nelayan (lawan penghadang perebut bola).</li> <li>b. Pemain lainnya menguasai bola berperan sebagai ikan. Pemain (ikan) bertugas menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan dengan hambatan atau tantangan melewati hadangan jala.</li> <li>c. Ikan yang sukses adalah ikan yang mampu menggiring bola sampai di tujuan (di ujung seberang lapangan)</li> <li>d. Jala (3 pemain saling bekerjasama) menangkap sebanyak-banyaknya ikan.</li> <li>e. Jala dinyatakan berhasil jika semakin banyak menangkap ikan dengan cara merebut atau menguasai bola lawan dengan menggunakan kaki.</li> <li>f. Jala dinyatakan gagal jika gandengan tangannya lepas</li> <li>g. Jala dinyatakan gagal jika tidak mampu merebut, menguasai, membuang bola yang dikuasai ikan</li> <li>h. Jala harus menerima keputusan yaitu istirahat (tidak boleh ikut bermain) jika tidak memperoleh ikan.</li> <li>i. Ikan melakukan gerakan berulang (menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan) setelah pelatih memberikan komando untuk bergerak pindah tempat.</li> <li>j. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama dan akibatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain berperan sebagai jala.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain (ikan) yang tertangkap berubah peran menjadi jala, dengan perjanjian satu jala lainnya berubah menjadi ikan.</li> <li>b. Pemain (ikan) yang tertangkap berubah peran menjadi tambahan jala, artinya jala bisa dibuat dari 3,4,5, atau 6 pemain yang saling bergandengan</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memberikan semangat pada jala untuk menangkap ikan sebanyak-banyaknya. Suksesnya sebuah jala adalah menangkap ikan sebanyak-banyaknya.</li> <li>b. Pelatih memberikan semangat pada jala dengan memberikan target dan <i>reward</i> (penghargaan) jika target tercapai misalnya jika berhasil menangkap 5 ikan, jala berubah menjadi ikan.</li> <li>c. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata sikap kerja sama jika dipraktekkan dalam permainan bola ikan vs jala.</li> </ol>

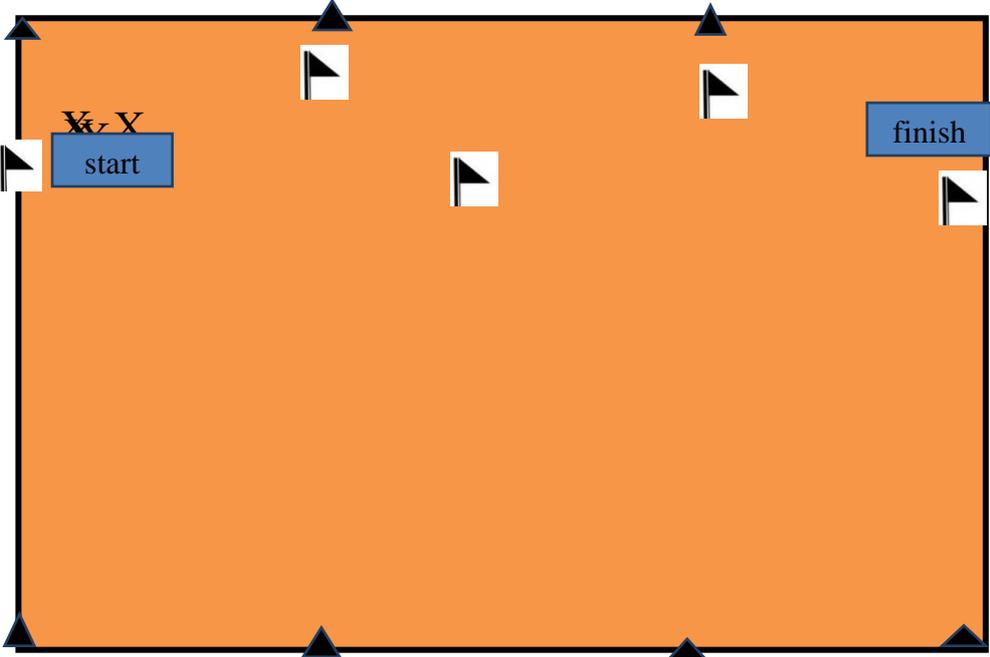
2) Judul>Nama Game: Sepakbola Berpasangan Dua Dua  
 Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan menerima dan menendang bola kearah teman yang bergerak.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku kerjasama dengan orang lain</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 15-25 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 40 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 5 Buah (1 bola untuk bermain, 4 untuk cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda area lapangan bermain</li> <li>3. Gawang 1 set (2 buah)</li> <li>4. Rompi 2 set</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-25 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dibagi dua regu atau dua kelompok masing masing 5vs5, 7vs7, atau 8vs8 tergantung siswa yang hadir, upayakan minimal 5vs5.</li> <li>b. Permainan ini terlaksana dengan ketentuan setiap pemain harus berpasangan dengan 1 temannya (harus berdua dan harus bergandengan tangan ketika ikut bermain), artinya jika 5 vs 5 maka membutuhkan 20 pemain.</li> <li>c. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika mampu membuat “gol” yaitu memasukkan bola ke arah gawang lawan.</li> <li>d. Prinsip utama dari permainan ini adalah pemain yang ketika bergerak harus tetap pada kondisi bergandengan tangan dengan pasangannya.</li> <li>e. Pelatih menghentikan, dan mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama disertai dengan contoh nyata (moment) yang terjadi ketika bermain misalnya: pemain A dengan pasangannya berbeda keinginan yang berakibat gandengan lepas, gandengan lepas maka bola yang dikuasai bisa direbut oleh lawan.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah sentuhan bola dibatasi maksimal dua kali sentuhan (1 menerima, dan ke-2 harus sudah diumpan atau ditendang ke arah gawang.</li> <li>b. Gandengan tangan bisa ditambah menjadi 3 siswa.</li> <li>c. Pasangan siswa yang bergandengan dapat dirubah-rubah dengan tujuan siswa semakin mengerti akan sikap kerjasama dengan semua temannya.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih mengawasi agar setiap siswa patuh pada peraturan.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata sikap kerjasama bahwa untuk mencapai sebuah tujuan tidak bisa mengandalkan ego atau keinginan satu orang saja dalam permainan tim. Keinginan individu harus dikalahkan dengan sikap kerjasama yaitu saling berkerjasama menerima pendapat orang lain dan melakukannya karena memang untuk kebaikan.</li> <li>c. Komando dan menerima komando membutuhkan sikap/perilaku kerjasama.</li> </ol>

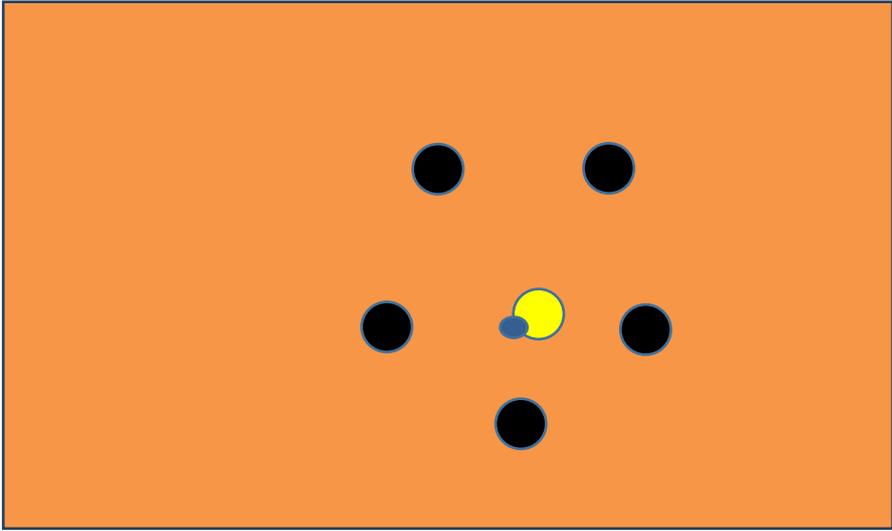
## 3) Judul&gt;Nama Game: Bersama Kita Bisa

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan kekuatan dan daya tahan otot</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku kerjasama</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 15-30 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 40 x 60 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> <li>2. Bendera 6 warna sesuai jumlah kelompok</li> <li>3. Tali pengikat regu 4m dengan jumlah 6 buah.</li> <li>4. Pita untuk menutup mata (pemeran si buta)</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-25 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petunjuk Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dibagi menjadi 4-6 regu dengan jumlah anggota 5 siswa tiap regu.</li> <li>b. Setiap regu terdiri dari beberapa siswa dengan berbagai peran sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan lumpuh, 2 siswa,</li> <li>(2) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan buta, 2 siswa,</li> <li>(3) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan bisu, 1 siswa,</li> </ol> </li> <li>c. Regu yang terbentuk saling belomba untuk mengambil 5 bendera yang telah diatur letaknya</li> <li>d. regu yang memiliki catatan waktu tercepat adalah regu pemenang dalam permainan ini.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah pemain dan peran dalam setiap regu diatur dan disesuaikan dengan jumlah siswa yang hadir dalam latihan</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih mengawasi agar setiap siswa patuh pada peraturan.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata dalam permainan ini yaitu sikap kerjasama. Setiap pemain atau siswa pasti memiliki kekurangan dan membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan suatu tugas. Si lumpuh membutuhkan si tuli, si buta membutuhkan si lumpuh dan sebaliknya.</li> <li>c. Sikap kerjasama membuat tim menyelesaikan tugas dengan baik.</li> </ol>

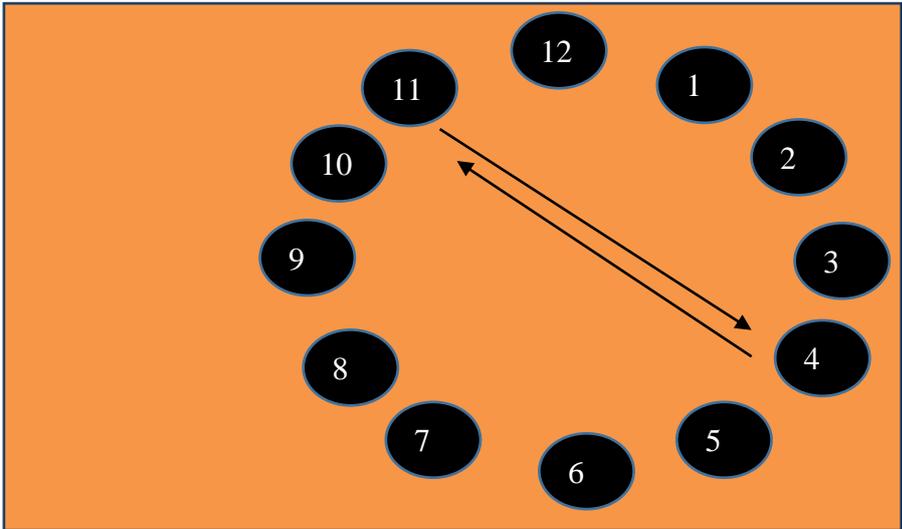
- 4) Judul>Nama Game: Menjaga Tawanan  
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Pemanasan

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan menggiring bola</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter disiplin</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 6 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 1 Buah</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 10-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p>  <p>The diagram shows a square orange playing area. In the center, there is a yellow ball with a blue dot on it. Surrounding the ball are six black circular markers. Two markers are positioned at the top, two at the bottom, and two on the sides, forming a hexagonal pattern around the central ball.</p>
4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain diatur mengelilingi pemain kuning</li> <li>b. Pelatih memberikan penjelasan permainan: Pemain kuning harus keluar dari lingkaran pemain bertahan melewati sela-sela antar pemain bertahan</li> <li>c. Pemain bertahan bertugas menjaga lawan (tawanan) jangan sampai bias lolos</li> </ol>

	<p>d. Pemain kuning dapat melewati diantara pemain bertahan karena kurang kerjasama, dan disiplin pemain bertahan yang mengelilinginya</p> <p>e. Pemain bertahan mendapatkan hukuman jika sampai tawanan kabur.</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Pelatih menentukan waktu untuk pemain kuning melakukan akselerasi <i>dribling</i> untuk melepaskan diri dari pemain bertahan</p> <p>b. Pelatih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, jika permainan belum dapat berjalan sesuai yang diharapkan dapat dilakukan penurunan tingkat kesulitan: misalnya mengurangi jumlah pemain bertahan</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih lebih memperhatikan sikap kerjasama diantara para pemain bertahan, secara logika tawanan tidak mungkin berhasil lolos jika semua pemain dapat berkerjasama untuk menjaga daerahnya masing-masing.</p> <p>b. Jika terjadi tawanan berhasil lolos (kabur) maka momen tersebut dijadikan sarana untuk menyampaikan pesan karakter kerjasama pada seluruh pemain</p>

## 5) Judul&gt;Nama Game: Bom Waktu

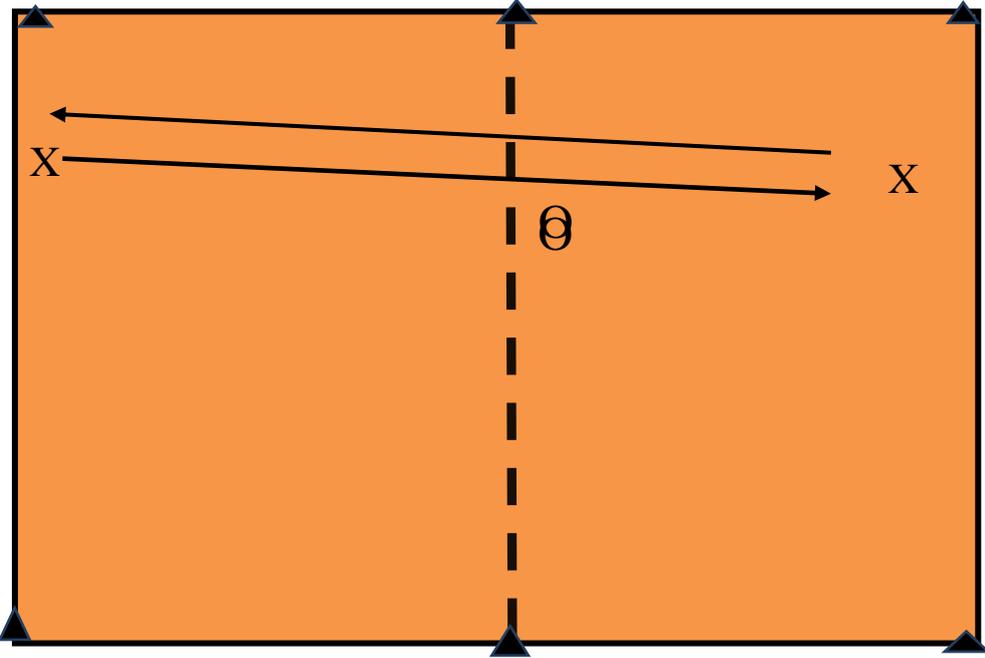
## Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat mengembangkan kemampuan kecepatan berlari</li> <li>2. Siswa dapat meningkatkan reaksi dan konsentrasi</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku kerja sama</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 12 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: Diameter 10-15 meter</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 10-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 
4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain diatur dalam bentuk lingkaran.</li> <li>b. Pelatih memberikan aba-aba berupa kapan bom akan meledak, contoh 11.20</li> <li>c. Pemain yang berada di posisi ketika jarum jam menunjukkan waktu 11.20 harus segera berlari bertukar posisi.</li> <li>d. Pemain yang tahu lebih dulu dapat memanggil teman yang berada di posisi yang disebutkan oleh pelatih untuk segera bertukar tempat</li> </ol>

	<p>e. Kegagalan dapat terjadi karena kerja sama antar pemain tidak terjalin dengan bagus.</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Pelatih memberikan aba-aba dua waktu sekaligus atau lebih</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, jika permainan belum dapat berjalan sesuai yang diharapkan dapat dilakukan penurunan tingkat kesulitan</p> <p>b. Pemain saling membantu untuk mengingatkan jika terjadi teman yang kena bom waktu tidak menyadari.</p> <p>c. Pelatih menyampaikan pesan bahwa bom meledak (kesalahan) terjadi tidak hanya karena 1 pemain tetapi karena semua anggota tim yang kurang saling bekerja sama.</p>

## 6) Judul&gt;Nama Game: Menjaring Ikan

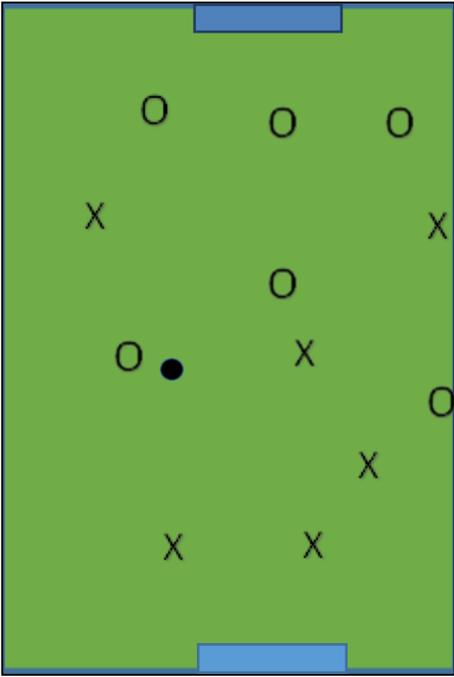
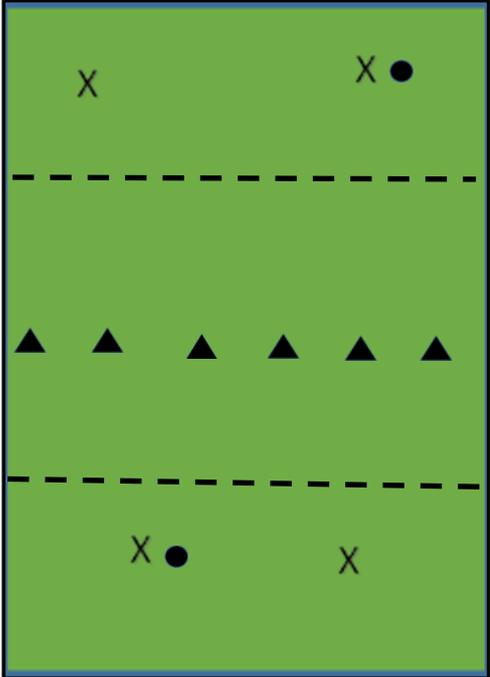
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter kerjasama</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 6 -8 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 20 x 10 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 1 Buah (untuk satu kelompok 4 pemain)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 10-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 
4	<p>Petunjuk Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain X (mengusai bola) bertugas melakukan pass bawah pada pasangannya yang ada diarea depannya. Passing harus segera dilakukan, selambat-lambatnya adalah 3 detik atau tiga hitungan dari tim bertahan (perebut bola)</li> <li>b. Pemain O (bertahan) bertugas merebut bola dengan ketentuan harus selalu bergandeng tangan dan hanya boleh diarea garis tengah</li> </ol>

	<p>lapangan (pererakan hanya dibolehkan bergeser kekanan atau ke kiri).</p> <p>c. Pemain bertahan (perebut bola) akan berubah menjadi tim yang saling passing (mengusai bola) jika berhasil memotong atau menyentuh bola yang di passing lawan.</p> <p>d. Tim bertahan bertugas pula melakukan hitungan dengan jeda yang normal 1, .... 2, ....., 3..... tanda pemain yang mengusai bola harus segera passing.</p> <p>e. Penekanan pada keterampilan passing bawah, maka jika terjadi passing melambung maka akan menjadi perebut bola.</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Regu yang bermain menguasai bola ditambah menjadi 2, atau 3 pasang.</p> <p>b. Regu bertahan ditambah jumlahnya menjadi 2, 3, pasang.</p> <p>c. Area diperlebar menjadi 20 x 30 m.</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih memberikan semangat pada jala untuk segera merebut bola secepat-cepatnya.</p> <p>b. Pemain yang saling pass, melakukan passing dengan keras, akurat, dan mempertimbangkan halangan. Pemain harus selalu bergerak agar bola tidak mudah direbut atau dipotong oleh lawan.</p> <p>c. Pesan moral atau karakter yang dapat dikembangkan adalah kerjasama antara O 1 dan O2 dimana harus bergerak kearah yang disepakati untuk merebut bola lawan. Suatu kejadian mungkin dapat dijadikan pelajaran dimana O 1 dan O2 bergerak tidak satu arah walaupun berhasil merebut bola maka tetap dianggap belum sah.</p>

## 7) Judul&gt;Nama Game: Siapa Rajin Pasti Bisa

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

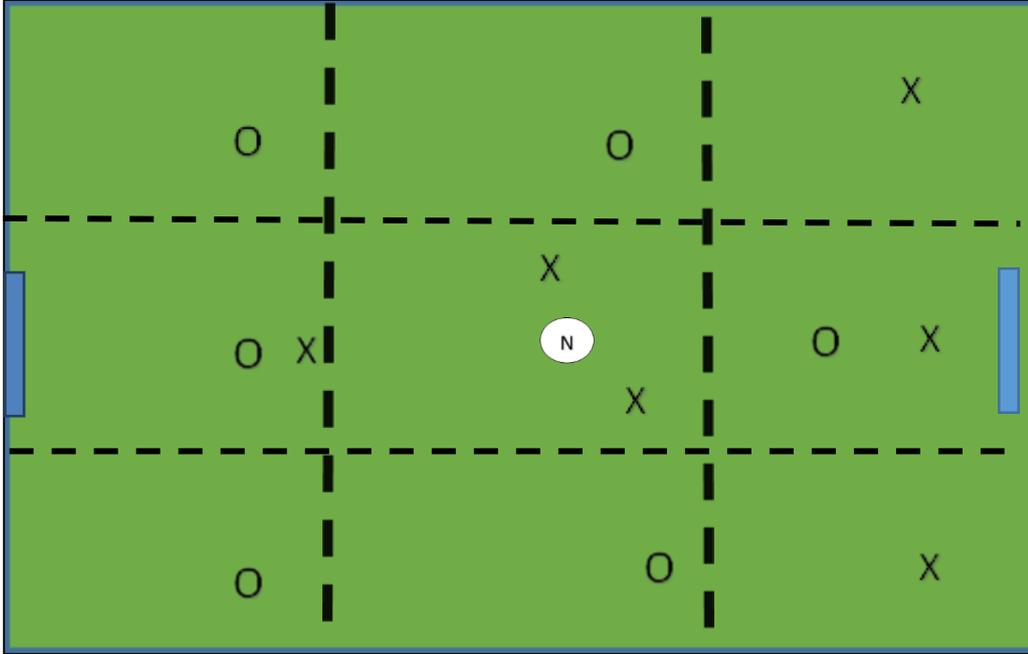
1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan passing dan menggiring bola dengan kecepatan dan ada lawan dalam situasi yang berbeda-beda.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku , karakter kerja keras</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 18-25 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 20 x 40 m dan 20 x 40</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 10 Buah (4 di lapangan A, 6 di lapangan B)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda/ area lapangan bermain</li> <li>3. Rompi 2 set</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <h2 style="font-size: 2em; margin: 0;">A</h2>  </div> <div style="text-align: center;"> <h2 style="font-size: 2em; margin: 0;">B</h2>  </div> </div>

4	<p>Petujuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Buatlah lapangan A dan B</li> <li>b. Lapangan B dibagi menjadi tiga bagian (untuk latihan passing bawah, passing atas, dan menggiring bola)</li> <li>c. Waktu latihan antara lapangan A dan B dimulai bersamaan.</li> <li>d. Lapangan A bermain bola dengan peraturan sama seperti sepakbola biasa.</li> <li>e. Lapangan B terbagi menjadi 3 latihan yaitu latihan passing bawah, latihan menggiring bola, dan latihan passing atas.</li> <li>f. Selama latihan jika pemain yang bermain di lapangan A melakukan kesalahan (bola terebut lawan), maka pemain tersebut berpindah ke lapangan B sesuai dengan kesalahan yang dibuat (passing bawah, passing atas, atau menggiring bola).</li> <li>g. Pemain yang di lapangan B berpindah menggantikan pemain yang di lapangan A (dengan memakai rompi yang diberikan pemain dari lapangan A).</li> <li>h. Pemain yang masih sering melakukan kesalahan dalam bermain, melakukan latihan secara drill (kerja keras) untuk mendapatkan hasil maksimal.</li> <li>i. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerja keras dan manfaatnya dalam permainan</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Batasi jumlah sentuhan pemain dengan bola.</li> <li>b. Pemain akan berpindah dari lapangan A ke lapangan B jika sudah melakukan kesalahan sebanyak 2 atau 3 kali.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memberikan semangat pada seluruh pemain untuk bermain sebaik mungkin di lapangan A dan lapangan B.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata kerja keras jika dipraktekkan dalam permainan sepakbola maupun dalam aktifitas sehari-hari.</li> </ol>

Bola yang dikuasai berubah menjadi milik atau penguasaan lawan biasanya karena kesalahan teknik. Upaya yang harus dilakukan agar kesalahan teknik tidak terjadi adalah dengan melakukan latihan teknik berulang-ulang walaupun terasa membosankan daripada bermain. Latihan teknik berulang-ulang harus dilakukan dengan semangat kerja keras terutama untuk menahan godaan segera bermain.

## 8) Judul&gt;Nama Game: Si Pengangkut Air

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

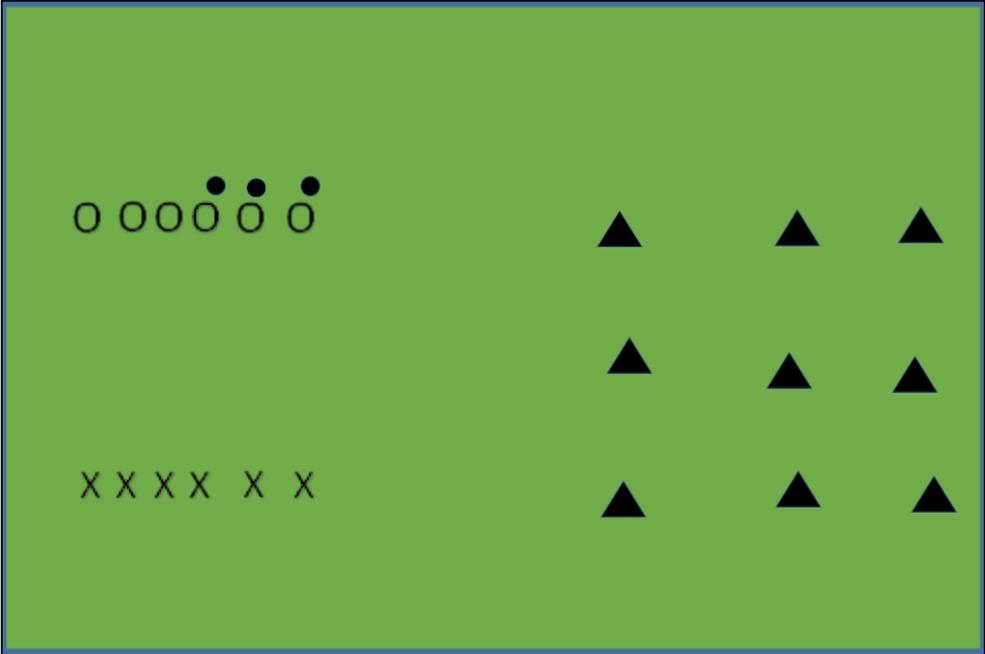
1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan merebut bola dari lawan di situasi yang berbeda-beda.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku, dan karakter kerja keras</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 13-25 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 50 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 1 Buah (3 bola cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> <li>3. Gawang</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petujuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain berjumlah 6 melawan 6 dengan 1 pemain netral.</li> <li>b. Pemain hanya boleh bermain di area nya masing-masing (ada 3 area yaitu bertahan, pembangunan, penyerangan), kecuali pemain netral (1 pemain) dan pemain yang berada di area tengah (2 pemain/tim), mereka bebas untuk masuk ke area mana saja</li> <li>c. Bermain dengan peraturan seperti sepakbola pada umumnya</li> <li>d. Seorang pemain di area tengah diharapkan selalu berlari memberikan bantuan ketika bertahan atau ketika menyerang (menunjukkan karakter kerja keras)</li> <li>e. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerja keras dan manfaatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain tengah melakukan tugas dengan baik ketika membantu bertahan.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain netral bisa ditambah untuk 1 pemain lagi untuk mempersulit pemain saat bertahan.</li> <li>b. Batasi jumlah sentuhan dengan bola baik area bertahan, area tengah maupun area menyerang.</li> <li>c. Pemain dirotasi agar semuanya merasakan hakekat permainan ini, khususnya ketika jadi pemain yang berada di area tengah</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memberikan semangat pada pemain di area tengah untuk selalu bergerak memberikan support pada teman baik bertahan atau menyerang.</li> <li>b. Pelatih memberikan semangat pada pemain tengah jika berhasil merebut bola (terutama di area bertahan maupun menyerang) dengan memberikan ucapan/terikan motivasi.</li> <li>c. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata kerja keras jika dipraktekkan dalam permainan sepakbola, terutama pada momen suatu tim kebobolan karena lengah dalam bertahan.</li> </ol>

NB: Gol sering terjadi karena ada pemain lawan yang bebas dari penjagaan. Penekanan dalam permainan ini adalah pemberian tugas pada pemain yang berada di area tengah yang harus menunjukkan sikap atau karakter kerja keras untuk selalu memberikan bantuan pada teman terutama ketika momen bertahan. Pemain tengah sedikit saja lengah atau tidak mau bekerja keras maka akan menyebabkan timnya kebobolan.

## 9) Judul&gt;Nama Game: 3 Garis

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Pemanasan

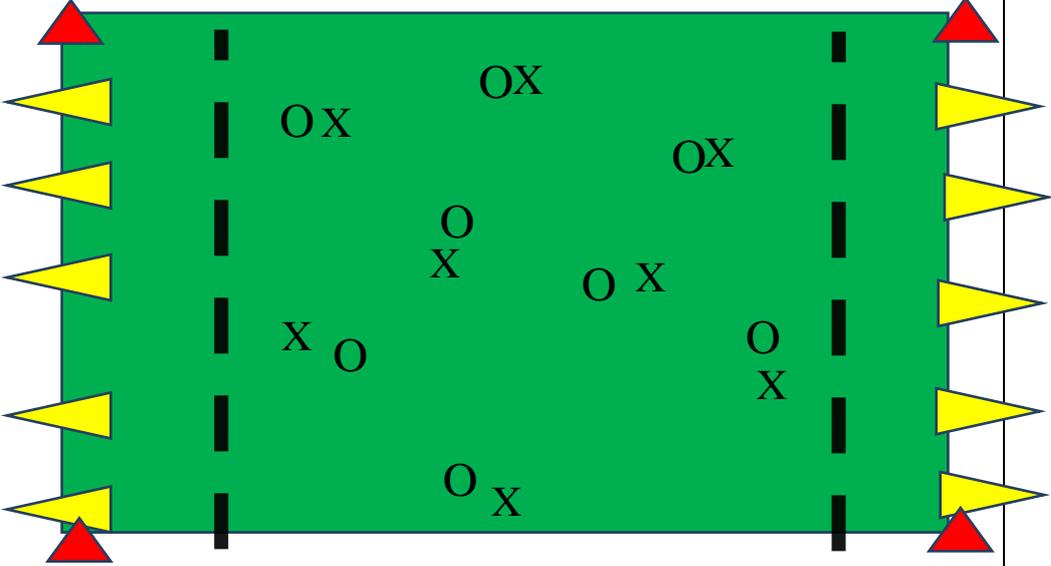
1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan berlari cepat</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter kerjakeras</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 12-16 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 20 x 40 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola atau rompi 6 Buah, dengan dua jenis warna berbeda</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda area lapangan bermain</li> <li>3. Rompi satu set</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 10-15 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain dibagi menjadi 2 grup sama jumlahnya.</li> <li>b. Satu grup dengan 3 buah bola, satu grup yang lain dengan 3 buah bola warna berbeda.</li> <li>c. Pemain berlari ke kone dengan membawa (bola atau rompi sesuai yang dimiliki grup).</li> <li>d. Pemain meletakkan bola/rompi di marker yang disediakan dan kembali menuju grup nya masing-masing.</li> <li>e. Sampai pemain ketiga yang membawa bola/rompi belum berhasil membuat garis secara (horisontal, vertikal, maupun diagonal), maka pemain selanjutnya bertugas memindahkan bola/rompi supaya membentuk garis (horisontal, vertikal, maupun diagonal).</li> <li>f. Grup yang menciptakan garis pertama dianggap pemenangnya.</li> <li>g. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tambahkan marker supaya menjadi 16 marker dan membentuk garis dengan 4 bola/rompi.</li> <li>b. Variasikan gerakan lari dengan (lari kebelakang, lari kesamping atau lari step)</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memberikan semangat, arahan untuk cepat menyelesaikan permainan “3 line”.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata sikap kerja keras jika dipraktikkan dalam permainan, bekerja, dan aktifitas di kehidupan sehari-hari.</li> </ol>

Tim yang mampu menjadi pemenang dalam permainan ini adalah tim yang seluruh anggota tim mau melakukan upaya kerja keras untuk berlari dengan cepat., mengatur bola atau rompi dalam bentuk garis. Upaya membentuk garis mungkin tidak sekali percobaan langsung jadi karena ada hambatan dari lawan, tetapi siapa yang memiliki kemauan dan kerja keras maka akan mencapai sukses atau tujuan yang diinginkan.

## 10) Judul&gt;Nama Game: Memburu Hantu

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu melakukan taktik defend 1 vs 1 dalam situasi lawan yang aktif, posisi lawan yang tidak pasti dan kecepatan lawan yang berbeda.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memiliki sikap, perilaku, dan karakter disiplin</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 15- 20 Siswa</p> <p>B. Area Bermain : 30 x 40 M</p> <p>C. Peralatan : 1. Bola 1 buah 2. Rompi 2 set 3. Cone 10 buah, Marker 12 buah</p> <p>D. Waktu Bermain : 10 – 15 Menit</p>
3	<p>Gambar:</p>  <p>The diagram shows a rectangular playing area with a green background. It is bounded by two vertical dashed lines. The perimeter is marked with red triangles at the four corners and yellow triangles along the sides. Inside the area, there are several 'O' and 'X' markers representing player positions. The markers are distributed as follows: 'O' markers are located at approximately (10, 20), (15, 30), (25, 40), (35, 50), (45, 60), (55, 70), (65, 80), (75, 90), (85, 100), (95, 110), (105, 120), (115, 130), (125, 140), (135, 150), (145, 160), (155, 170), (165, 180), (175, 190), (185, 200), (195, 210), (205, 220), (215, 230), (225, 240), (235, 250), (245, 260), (255, 270), (265, 280), (275, 290), (285, 300), (295, 310), (305, 320), (315, 330), (325, 340), (335, 350), (345, 360), (355, 370), (365, 380), (375, 390), (385, 400), (395, 410), (405, 420), (415, 430), (425, 440), (435, 450), (445, 460), (455, 470), (465, 480), (475, 490), (485, 500), (495, 510), (505, 520), (515, 530), (525, 540), (535, 550), (545, 560), (555, 570), (565, 580), (575, 590), (585, 600), (595, 610), (605, 620), (615, 630), (625, 640), (635, 650), (645, 660), (655, 670), (665, 680), (675, 690), (685, 700), (695, 710), (705, 720), (715, 730), (725, 740), (735, 750), (745, 760), (755, 770), (765, 780), (775, 790), (785, 800), (795, 810), (805, 820), (815, 830), (825, 840), (835, 850), (845, 860), (855, 870), (865, 880), (875, 890), (885, 900), (895, 910), (905, 920), (915, 930), (925, 940), (935, 950), (945, 960), (955, 970), (965, 980), (975, 990), (985, 1000). 'X' markers are located at approximately (10, 10), (15, 20), (25, 30), (35, 40), (45, 50), (55, 60), (65, 70), (75, 80), (85, 90), (95, 100), (105, 110), (115, 120), (125, 130), (135, 140), (145, 150), (155, 160), (165, 170), (175, 180), (185, 190), (195, 200), (205, 210), (215, 220), (225, 230), (235, 240), (245, 250), (255, 260), (265, 270), (275, 280), (285, 290), (295, 300), (305, 310), (315, 320), (325, 330), (335, 340), (345, 350), (355, 360), (365, 370), (375, 380), (385, 390), (395, 400), (405, 410), (415, 420), (425, 430), (435, 440), (445, 450), (455, 460), (465, 470), (475, 480), (485, 490), (495, 500), (505, 510), (515, 520), (525, 530), (535, 540), (545, 550), (555, 560), (565, 570), (575, 580), (585, 590), (595, 600), (605, 610), (615, 620), (625, 630), (635, 640), (645, 650), (655, 660), (665, 670), (675, 680), (685, 690), (695, 700), (705, 710), (715, 720), (725, 730), (735, 740), (745, 750), (755, 760), (765, 770), (775, 780), (785, 790), (795, 800), (805, 810), (815, 820), (825, 830), (835, 840), (845, 850), (855, 860), (865, 870), (875, 880), (885, 890), (895, 900), (905, 910), (915, 920), (925, 930), (935, 940), (945, 950), (955, 960), (965, 970), (975, 980), (985, 990).</p>

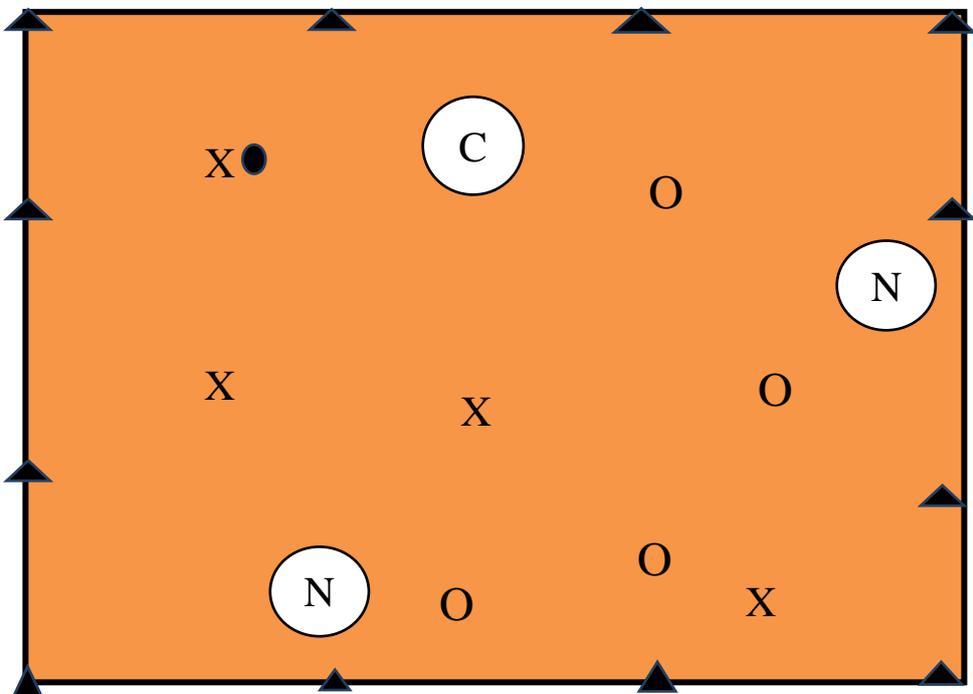
4	<p>Petunjuk Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain setiap tim berjumlah 8 (16 pemain dibagi menjadi 2 tim).</li> <li>b. Pemain berpasangan, sesuai dengan no rompi masing-masing pemain.</li> <li>c. Pemain yang melakukan serangan, hanya boleh digagalkan oleh pasangannya (sebagai pemain bertahan).</li> <li>d. Pemain yang bukan pasangannya tidak diperkenankan merebut bola dari pemain lawan.</li> <li>e. Apabila pemain bertahan menggagalkan serang lawan yang bukan pasangannya, maka permainan dihentikan, dan dimulai lagi dari pemain lawan yang menguasai bola terakhir.</li> <li>f. Cara menciptakan poin dengan cara, menendang bola ke arah cone yang ada di daerah pertahanan lawan, dengan syarat tidak boleh melebihi batas yang sudah ditentukan.</li> <li>g. Tim yang bisa menjatuhkan seluruh cone sebelum waktu habis, dinyatakan sebagai pemenang. (Jika waktu belum habis, dihitung jumlah cone yang paling banyak dijatuhkan).</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Setelah sesi berpasangan selesai, penjagaan terhadap pemain boleh dibebaskan, dengan syarat pemain bertahan yang boleh menggagalkan serangan lawan hanya 1 pemain, sehingga akan terus tercipta suasana taktik defend 1 vs 1.</li> <li>b. Tim yang bisa menjatuhkan seluruh cone sebelum waktu habis, berhak memberikan tantangan kepada tim yang kalah.</li> </ol>
6	<p>Tips Penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih selalu mengingatkan pemain untuk selalu menjaga pasangannya.</li> <li>b. Pelatih memberikan semangat kepada pemain bertahan yang tertinggal terlalu jauh oleh lawan.</li> <li>c. Pelatih memberikan informasi tentang manfaat latihan, untuk dapat menghargai lawan yang akan melakukan serangan sehingga selalu tercipta suasana defend 1 vs 1.</li> </ol>

**NB:**

Tugas dimana seorang pemain harus selalu menjaga lawan yang sudah ditetapkan (1vs1) merupakan tugas yang membutuhkan sikap disiplin. Pelatih diharapkan cermat dalam mengirimkan pesan nilai disiplin terutama ketika seorang pemain melakukan kesalahan (tidak disiplin) dan berakibat timnya kebobolan.

## 11) Judul&gt;Nama Game: Bola Berantai

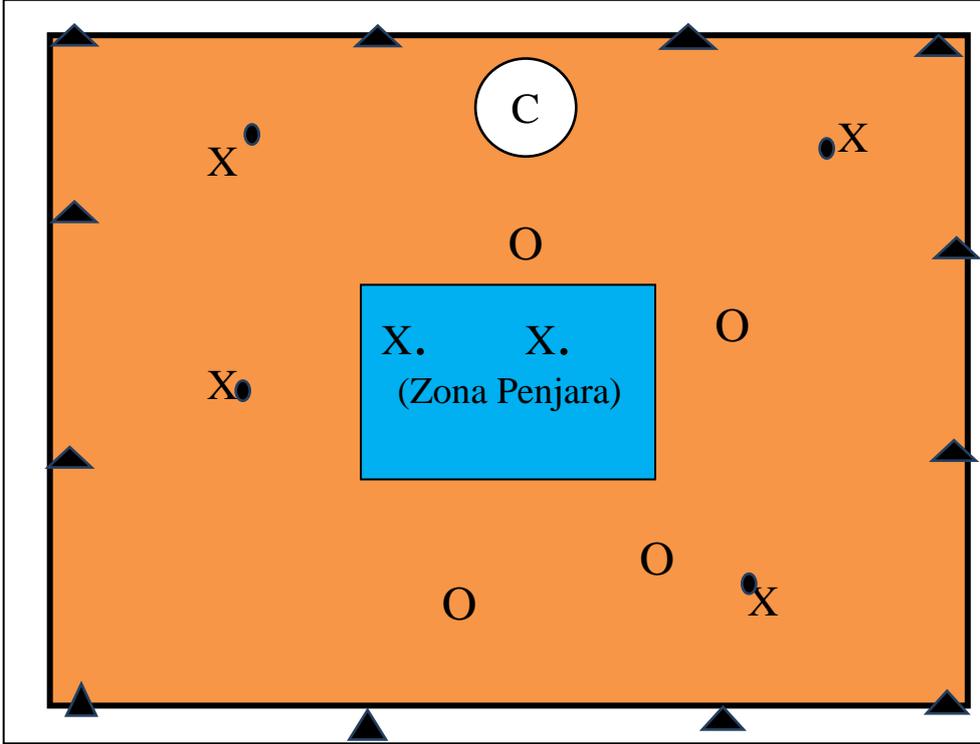
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah dalam situasi tekanan lawan dan bola bergerak.</li> <li>2. Siswa mampu melakukan keterampilan taktik membantu teman yang menguasai bola (support).</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku disiplin dalam bekerja atau aktifitas</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 10 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 30 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 3 Buah (1 bola untuk bermain, 2 untuk cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 15 -20 menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain diatur dalam permainan 4 lawan 4 dan dibantu 2 pemain netral.</li> <li>b. Pelatih memberikan penjelasan arti bola berantai dalam permainan ini yaitu: Pemain yang menguasai bola dinyatakan sukses jika berhasil melakukan passing secara berurut dari pemain no urut 1, ke-2, 3, dan ke-4 tanpa pernah direbut oleh lawan.</li> <li>c. Pemain diberikan penetapan no urut misalnya 1,2,3, dan 4 oleh pelatih.</li> <li>d. Pemain yang tidak menguasai bola (lawan) bertugas secepat mungkin merebut bola dengan peraturan pemain no: 1 hanya diijinkan merebut bola yang dikuasai pemain no:1, pemain no: 2 hanya diijinkan merebut bola yang dikuasai pemain no:2, dan seterusnya.</li> <li>e. Pelatih beberapa kali menghentikan game, diselingi memberikan arahan terutama pada pemain bertahan yang gagal (ketika lawan berhasil membuat skor bola berantai).</li> <li>f. Kegagalan pemain bertahan dalam permainan ini disebabkan oleh ketidakdisiplinan dalam menjaga lawan (tugas man to man marking) tidak dilaksanakan dengan baik.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain yang menguasai bola hanya diperbolehkan maksimal menguasai bola dengan 2 sentuhan (1 kali menerima bola, dan sentuhan ke-2 harus mengumpan ke teman).</li> <li>b. Pemain yang menguasai bola diberikan kebebasan dalam jumlah sentuhan, tetapi pemain netral diistirahatkan.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, jika permainan belum dapat berjalan sesuai yang diharapkan dapat dilakukan penurunan tingkat kesulitan: misalnya jumlah pemain netral ditambah.</li> </ol>

## 12) Judul&gt;Nama Game: Polisi Vs Penjahat

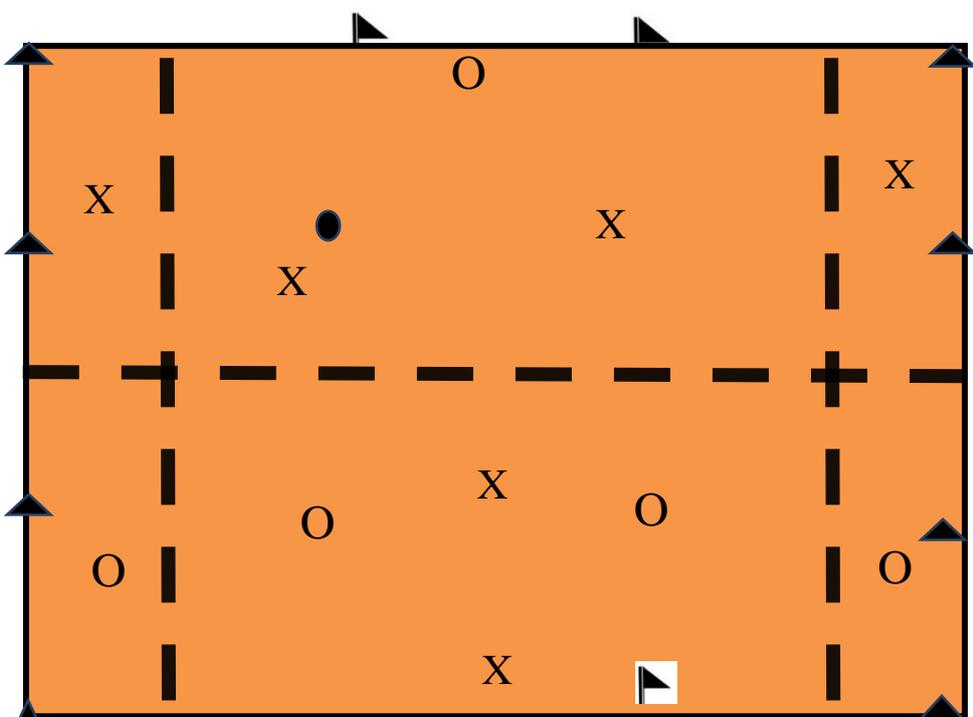
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>C. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <p>2. Siswa mampu melakukan keterampilan menggiring bola</p> <p>D. Karakter:</p> <p>2. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter disiplin dalam bekerja atau aktifitas</p>
2	<p>Organisasi:</p> <p>E. Jumlah Pemain: 10 - 25 Siswa</p> <p>F. Area Bermain: 30 x 30 m, zona penjara 5 x 5 m</p> <p>G. Peralatan:</p> <p>1. Bola 10 Buah (1 bola untuk pemain yang berperan sebagai penjahat)</p> <p>2. Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</p> <p>H. Waktu Bermain: 15 -25 menit</p>
a	<p>Gambar:</p> 

4	<p>a) Petujuk permainan:</p> <p>b) Pemain dilakukan secara tim (1 regu jadi polisi, dan 1 regu jadi penjahat) jumlah polisi pada awal permainan 3-5, dengan beberapa pemain (3-4) sudah di tawan.</p> <p>c) Tugas polisi adalah mengejar dan menawan penjahat secepat dan sesegera mungkin agar masyarakat yang diayomi merasa aman dengan cara merebut bola (mengusai bola) yang dikuasai penjahat.</p> <p>d) Penjahat berusaha membebaskan kawan penjahat yang tertawan oleh polisi dengan cara mendekati dan menyentuhnya, dalam permainan ini penjahat harus selalu melakukan teknik menggiring bola untuk membebaskan kawan penjahat.</p> <p>e) Penjahat dapat melarikan diri dari kejaran polisi diarea permainan, dengan zona aman <math>\pm 2</math> meter batas area permainan (artinya jika penjahat sudah sampai berada diarea ini tidak dapat ditangkap polisi).</p> <p>f) Pelatih memberikan komando atau perintah pada penjahat yang dalam permainan kurang aktif agar permainan menjadi seru. (penjahat harus melakukan upaya pembebasan pada kawan-kawannya, dengan berbatas waktu yang diatur pelatih.</p> <p>g) Polisi dinyatakan sukses jika berhasil menangkap semakin banyak penjahat.</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a) Jumlah penjahat lebih diperbanyak dengan harapan tingkat kesulitan lebih menurun.</p> <p>b) Polisi harus berpasangan dua-dua dengan harapan mengembangkan sikap kerjasama.</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a) Pelatih memberihan arahan atau mengirim pesan tentang sikap disiplin, terutama pada pemain yang berperanan sebagai polisi. Momen yang paling tepat adalah ketika terjadi tawanan berhasil dibebaskan oleh temannya. Logika yang digunakan adalah tawanan tidak akan bisa dibebaskan atau kabur jika polisi dapat bertugas disiplin, apalagi ketika jumlah polisi seimbang dengan jumlah penjahat.</p>

## 13) Judul&gt;Nama Game: Gol, Gol, Gol

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/Taktik/Fisik: Siswa mampu melakukan finishing / penyelesaian akhir dengan situasi ada lawan yang aktif.</p> <p>B. Karakter: Siswa dapat mengembangkan sikap menghormati orang lain</p>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain : 15 – 20 Siswa</p> <p>B. Area Bermain : 20 x 20 M</p> <p>C. Peralatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 1 buah</li> <li>2. Rompi 1 set</li> <li>3. Marker 6 buah</li> <li>4. Gawang portabel 2 buah</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain : 15 – 20 Menit</p>
3	<p>Gambar:</p>  <p>The diagram illustrates a 20x20m training area. It features a dashed horizontal line across the center. There are two goalposts (represented by triangles) on the top and bottom edges. The diagram shows the placement of 6 markers (X and O) and a ball (black dot) on the field.</p>

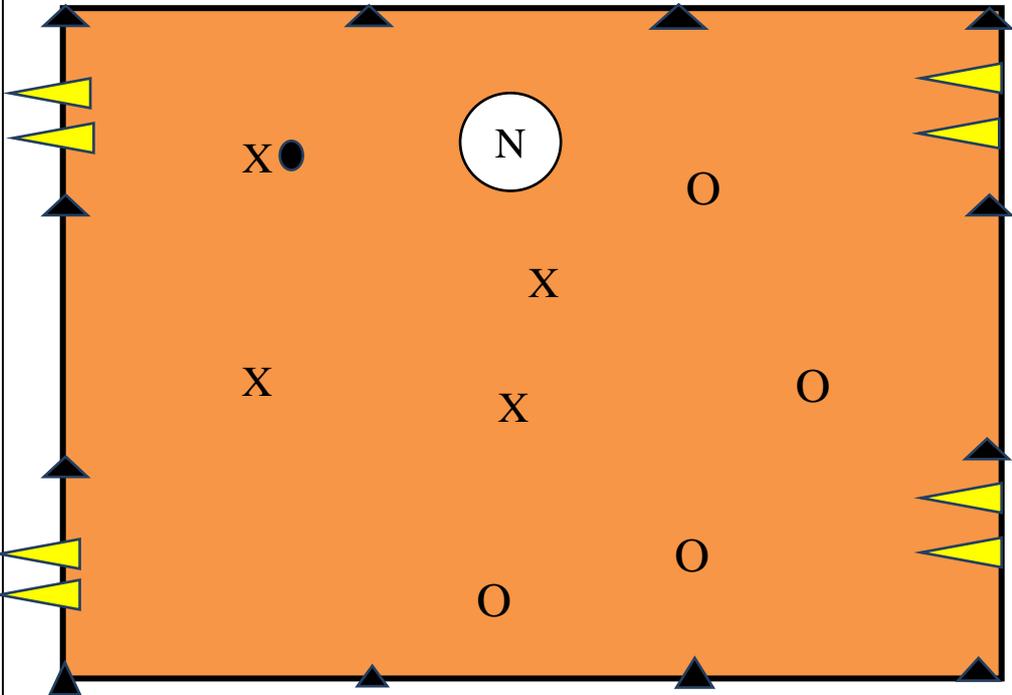
4	<p>Petunjuk Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Permainan dibagi menjadi 2 tim, setiap tim diisi oleh 5 pemain, dan setiap pemain punya posisi masing-masing (2 pemain segai sayap, 2 pemain menyerang, 1 pemain bertahan). Jika kurang jelas lihat gambar.</li> <li>Setiap tim berusaha menciptakan peluang atau menciptakan gol.</li> <li>Ada daerah yang tidak boleh dilewati oleh pemain sendiri maupun lawan seperti daerah crossing, dan daerah pertahanan lawan (kecuali ketika situasi permainan divariasasi ada 2 pemain bertahan).</li> <li>Rotasi pemain pemain ke seluruh area permainan, supaya seluruh pemain merasakan menjadi pemain sayap, pemain menyerang, dan pemain bertahan.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Setelah sesi pertama selesai, bisa divariasasi dengan menambah pemain bertahan, jadi pada area menyerang akan tercipta situasi 2 vs 2, dan pemain sayap harus memberikan umpan kepada salah satu teman yang posisinya dinilai lebih baik.</li> </ol>
6	<p>Tips Penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pelatih mengingatkan pemain untuk bisa menciptakan peluang atau gol.</li> <li>Pelatih mengingatkan pemain sayap untuk memberikan umpan kepada teman yang dinilai posisinya lebih baik.</li> <li>Pelatih memberikan semangat kepada pemain bertahan, dan pemain yang belum mendapatkan umpan.</li> <li>Pelatih memberikan informasi tentang tujuan latihan, pertimbangan posisi yang lebih menguntungkan dalam memberikan umpan,</li> </ol>

**NB:**

Permainan sepakbola mengharuskan suatu tim untuk menang dengan mencetak gol. Situasi permainan terkadang membuat sulit pada pemain yang menguasai bola jika beberapa teman menghendaki diberi umpan. Permainan ini mengajarkan pada setiap pemain bahwa pemain yang menguasai bola harus memilih siapa yang paling menguntungkan untuk diberikan umpan, maka tidak setiap pemain yang meminta pasti diberi. Situasi tersebut menuntut seorang pemain bola harus dapat mengormati keputusan teman dalam mengumpan walau terkadang menjengkelkan.

## 14) Judul&gt;Nama Game: Kartu Merah

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan possession ball dan menciptakan peluang gol dalam situasi lawan yang aktif..</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bisa menghormati orang lain (pengadil lapangan / wasit)</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain : 15 - 20 Siswa</p> <p>B. Area Bermain : 15 x 25 M</p> <p>2. Peralatan : 1. Bola 1 buah 2. Rompi 1 set 3. Cone 8 buah, Marker 6 buah</p> <p>D. Waktu Bermain : 15 – 20 Menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 

4	<p>Petunjuk Permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain setiap area berjumlah 9 pemain (4 pemain setiap tim ditambah dengan 1 pemain netral) 4 vs 4 + 1.</li> <li>b. Pemain yang menguasai bola dapat memanfaatkan pemain netral untuk membantu melakukan serangan.</li> <li>c. Pemain netral tidak boleh diganggu oleh pemain bertahan, dan pemain netral tidak boleh mencetak gol.</li> <li>d. Tim menciptakan poin dengan cara mencetak gol ke salah satu gawang tim lawan.</li> <li>e. Ketika salah satu tim menciptakan poin, tim yang kemasukan gol harus dikurangi 1 pemainnya. (peraturan permainan, dalam arti menghargai peraturan permainan /wasit, belajar menghargai keputusan wasit).</li> <li>f. Pemain yang keluar bisa kembali masuk, apabila tim lawan mencetak gol kembali atau selama waktu yang ditentukan (misalnya 1 menit) tidak kemasukan gol.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Setelah sesi pertama selesai, variasi permainan dengan tidak mengurangi pemain pada tim yang kemasukan gol.</li> <li>b. Tim yang menciptakan gol lebih banyak hingga batas waktu yang ditentukan, dapat memberikan tantangan kepada tim yang kalah.</li> </ol>
6	<p>Tips Penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih mengingatkan pemain untuk tidak mudah kehilangan bola.</li> <li>b. Pelatih memberikan semangat kepada salah satu tim yang pemainnya dikurangi.</li> </ol>

NB: Permainan mengharuskan pemain keluar dari permainan jika pemain lawan mencetak poin merupakan suatu peraturan yang sangat berat untuk dilaksanakan, namun kejadian ini mengajarkan pada siswa untuk tetap patuh dan hormat pada peraturan (wasit). Permainan sepakbola memiliki satu peraturan yaitu tentang kartu merah dimana banyak pemain tidak dapat menerima ketika hal tersebut terjadi, maka melalui permainan ini pemain diajak untuk dapat menerima keputusan walau terasa pahit dan menghormati wasit (orang lain) yang bertugas memimpin pertandingan

## 15) Judul&gt;Nama Game: Sepakbola Kuda

## Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan bermain sepakbola dalam situasi bermain normal</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku , karakter hormat pada orang lain</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 20-26 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 40 x 60 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 5 Buah (1 bola untuk bermain, 4 untuk cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</li> <li>3. Gawang 1 set (2 buah)</li> <li>4. Rompi 2 set</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-25 menit</p>
3	<p>Gambar:</p>

4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dibagi dua regu atau dua kelompok masing masing 5vs5, 7vs7, atau 8vs8 tergantung siswa yang hadir, upayakan minimal 5vs5.</li> <li>b. Permainan ini terlaksana dengan ketentuan setiap pemain harus berpasangan dengan 1 temannya (harus berdua dan harus berpasangan antara kusir dan kuda menggunakan tali yang berfungsi sebagai penghubung antara kuda dan kusir), artinya jika 5 vs 5 maka membutuhkan 20 pemain.</li> <li>c. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika mampu membuat “gol” yaitu memasukkan bola ke arah gawang lawan.</li> <li>d. Prinsip utama dari permainan ini adalah pemain yang ketika bergerak harus tetap pada kondisi berpasangan antara kuda dan kusirnya.</li> <li>e. Pelatih menghentikan, dan mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku menghormati orang lain disertai dengan contoh nyata (moment) yang terjadi ketika bermain misalnya: pemain A dengan pasangannya berbeda keinginan yang berakibat tali lepas, tali lepas maka bola yang dikuasai bisa direbut oleh lawan.</li> <li>f. Dibutuhkan pengertian dalam hal ini menghormati kelebihan dan kekurangan teman bermain, mungkin si A berkeinginan lari cepat, tetapi dia harus menyesuaikan dengan pasangannya.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah sentuhan bola dibatasi maksimal dua kali sentuhan ( 1 menerima, dan ke-2 harus sudah diumpan atau ditendang ke arah gawang.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih mengawasi agar setiap siswa patuh pada peraturan.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata sikap kerjasama bahwa untuk mencapai sebuah tujuan tidak bisa mengandalkan ego atau keinginan satu orang saja apalagi dalam permainan tim. Keinginan individu harus dikalahkan dengan sikap kerjasama yang diawali sikap hormat pada kekurangan dan kelebihan orang lain.</li> </ol>

## 16) Judul&gt;Nama Game: Sundul Bola Satu Kaki

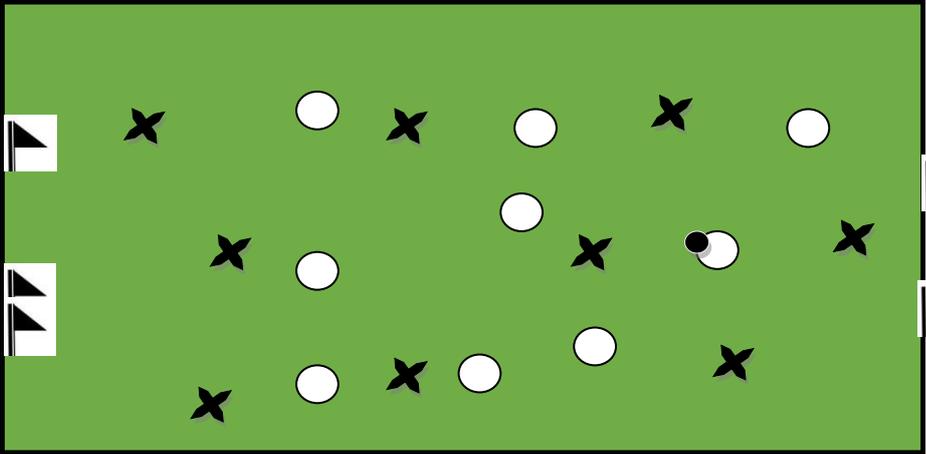
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan menyundul bola (heading) kearah sasaran yang bergerak</li> <li>2. Siswa mampu mengembangkan daya ledak otot tungkai</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku peduli pada orang lain</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 15-20 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 20 x 30 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 5 Buah (1 bola untuk bermain, 4 untuk cadangan)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> <li>3. Gawang 1 set (2 buah)</li> <li>4. Rompi 2 set</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-25 menit</p>
3	<p>GAMBAR:</p>

4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dibagi dua regu atau dua kelompok masing masing 5vs5 atau 7vs7 tergantung siswa yang hadir, usahakan minimal 5vs5.</li> <li>b. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika mampu membuat “gol” yaitu gerakan menyundul bola ke arah gawang lawan.</li> <li>c. Permainan ini dilakukan dengan teknik menyundul bola, menangkap bola, dan ketika bergerak hanya diperbolehkan menggunakan satu kaki saja (melompat satu kaki).</li> <li>d. Ketika bermain dan melakukan Teknik heading diperbolehkan dalam posisi sempurna (kedua kaki sebagai pijakan).</li> <li>e. Pelatih menghentikan, mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku peduli pada orang lain dengan perumpamaan bahwa cedera seperti yang dialami dimana siswa tidak dapat bergerak bebas (hanya diijinkan menggunakan satu kaki ketika bergerak) sangat menyusahkan, oleh karenanya siswa diarahkan untuk tidak bermain kasar atau dengan sengaja mencederai pemain lawan bagian dari sikap peduli atau empati pada orang lain.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kaki yang diijinkan untuk bergerak hanya kaki kiri saja, kanan saja, atau boleh bergantian hal ini dilakukan agar daya ledak otot tungkai seimbang antara kaki kanan dan kaki kiri.</li> <li>b. Sasaran atau Goal diawali tanpa penjaga gawang, dilanjutkan dengan penjaga gawang.</li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih mengawasi agar setiap siswa patuh pada peraturan.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata sikap peduli pada orang lain diantaranya dengan tidak bermain kasar yang mengakibatkan cedera pada pemain lain. Cedera yang menimpa akan mengakibatkan seseorang sedih, susah, bahkan kehilangan pekerjaan seperti yang dirasakan sendiri dalam permainan ketika hanya diijinkan menggunakan satu kaki.</li> </ol>

## 17) Judul&gt;Nama Game: Lempas Satu Tangan

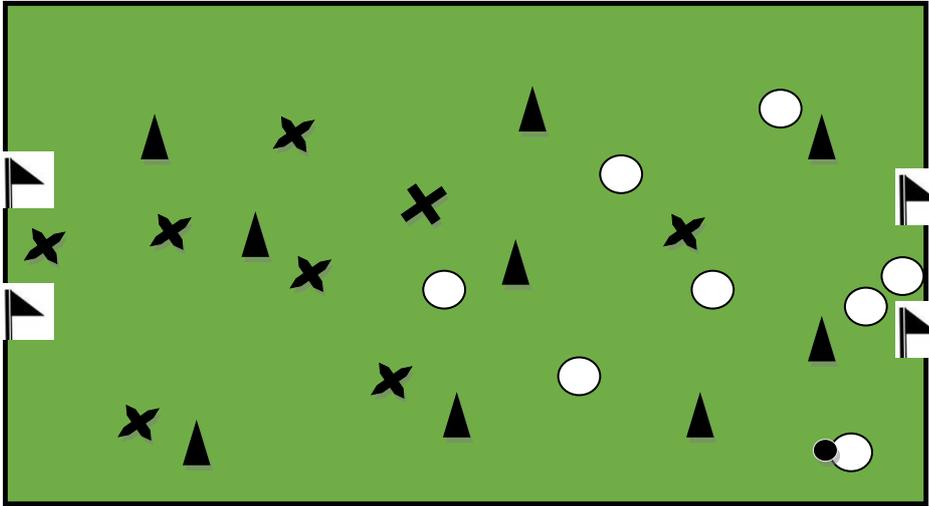
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Pemanasan

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan taktik individu menyerang support.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku. karakter peduli terhadap orang lain</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 16-20 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 40 x 40 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda /area lapangan bermain</li> <li>3. Rompi</li> <li>4. Cones</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-10menit</p>
3	<p>GAMBAR:</p> 
4	<p>Petujukpermainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain dibagi menjadi 2 tim A dan tim B.</li> <li>b. Tim a dan b dibedakan menggunakan rompi.</li> <li>c. Melakukan permainan bola tangan dengan area 40 x 40 meter .</li> <li>d. Pemain hanya boleh melempar dan menangkap bola hanya dengan satu tangan saja jika menangkap atau melempar dengan 2 tangan</li> </ol>

	<p>dianggap melakukan pelanggaran.</p> <p>e. Pemain yang membawa bola hanya boleh bergerak maksimal 3 langkah dari dia menerima bola.</p> <p>f. Cara menciptakan gol yaitu dengan menyentuh bola ke mistar dan tiang gawang.</p> <p>g. Tim yang menciptakan point berhak menyentil pelan kuping tim lawan .</p> <p>h. Setiap 4 menit diselingi dngan pemanasan streching statis dan dinamis</p> <p>i. Aturan permainan setelah beberapa saat bermain <u>± 4 dirubah yaitu diperbolehkan menggunakan dua tangan ketika menangkap atau melempar</u></p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Cara mencetak gol dengan heading dan tendangan, (jika gawangnya sudah normal).</p> <p>b. Syarat melempar bola harus seperti melakukan lemparan ke dalam</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih mmemberikan instruksi agar dapat mencetak point sebanyak-banyaknya.</p> <p>b. Pelatih memberikan pengarahan supaya pemain yang tidak membawa bola agar bergerak membuka ruang supaya bisa diberikan umpan bola.</p> <p>c. Pelatih memberikan arahan kepada siswa bahwa kita harus lebih bersyukur karna dianugrahi 2 tangan dan kita harus lebih bis menghargai bagaimana dengan teman-teman yang mempunyai kebutuhan khusus bukanya malah diejek tetapi kita harus memotivasi mereka supaya tetap bersemangat.</p> <p>d. Arahan diberikan setelah selesai permainan dengan pertanyaan: bagaimana tingkat kesulitan yang dialami ketika menggunakan 2 tangan dan 1 tangan? Jawaban umumnya adalah lebih mudah menggunakan 2 tangan oleh karenanya pelatih diharapkan mengajak pada siswa untuk lebih peduli pada orang lain yang memiliki kekurangan. Setiap manusia pasti memilki kekurangan yang mungkin tidak disadarinya. kekurangan dapat berupa fisik (cacat) atau dalam hal yang lain.</p>

18) Judul>Nama Game: *Fair Play Game*

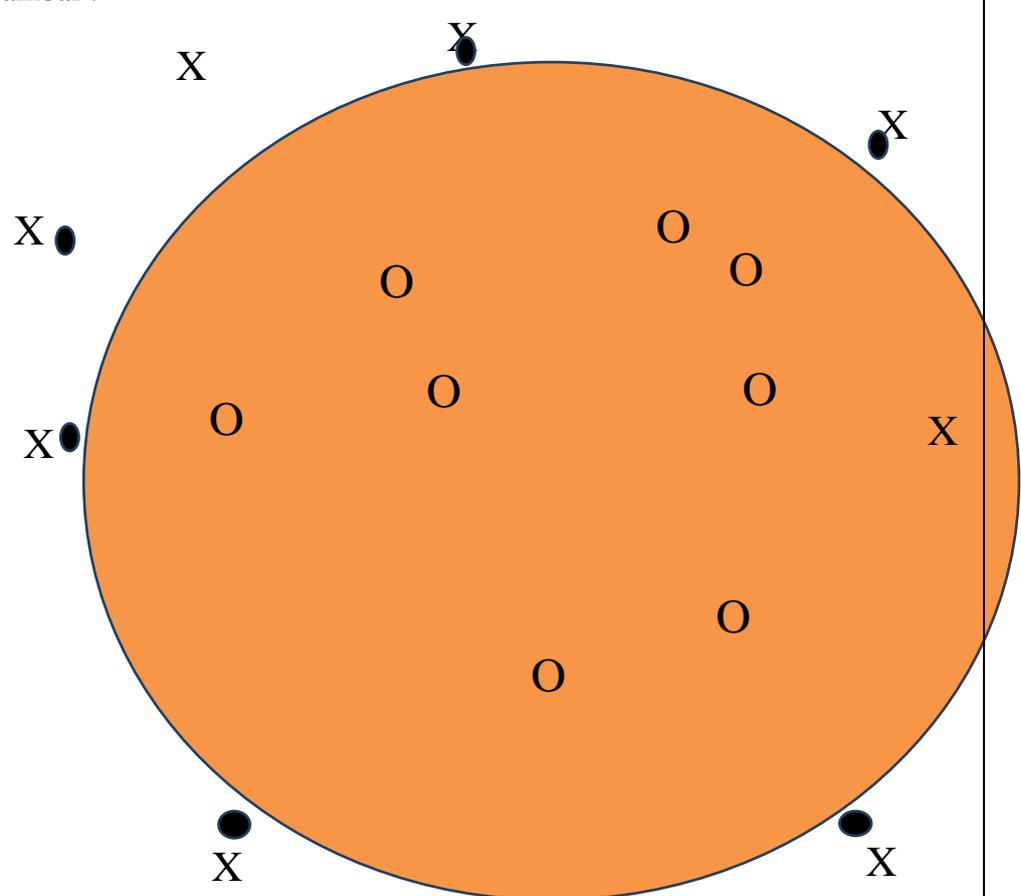
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan teknik dasar sepak bola dan bisa mengaplikasikan ke dalam game.</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter peduli terhadap orang lain</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 16-20 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 60 x 40 m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</li> <li>3. Rompi</li> <li>4. Cones</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 15-25menit</p>
3	<p>Gambar:</p> 
4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pemain dibagi menjadi 2 tim dengan jumlah siswa 8 vs 8.</li> <li>b. Tim a dan b dibedakan menggunakan rompi.</li> <li>c. Melakukan game dengan area 60 x 40 meter dengan 2 gawang.</li> </ol>

	<p>d. Di area lapangan ada cones yang sudah disebar di seluruh area pertandingan</p> <p>e. Jika pemain melakukan passing bola, dribbling bola dan menjatuhkan cone maka bola harus di pasing ke luar area kemudian pemain harus mengembalikan cones seperti semula dan baru bola diberikan kembali kepada yang menguasai bola .</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Variasikan cones yang berpindah - pindah.</p> <p>b. Batasi sentuhan bolanya mulai dari 3 sentuhan</p> <p>c. Cara mencetak gol bisa dengan menaruh bila di area tertentu.</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih memberikan semangat pemain agar tidak menjatuhkan cones yang berada di area lapangan.</p> <p>b. Pelatih memberikan arahan kepada siswa yang tidak membawa untuk bergerak membuka ruang.</p> <p>c. Pelatih memberikan pengertian pentingnya sikap peduli terhadap orang lain, seperti dalam latihan tadi cones tersebut dicontohkan sebagai lawan yang jika terjatuh maka pemain yang menguasai bola harus bersikap fair play dengan membuang bola ke luar area, dengan sikap tersebut diharapkan siswa tidak hanya memikirkan kemenangan dalam pertandingan namun suka menghargai dan peduli terhadap lawan.</p>

## 19) Judul&gt;Nama Game: Menembak Penjahat

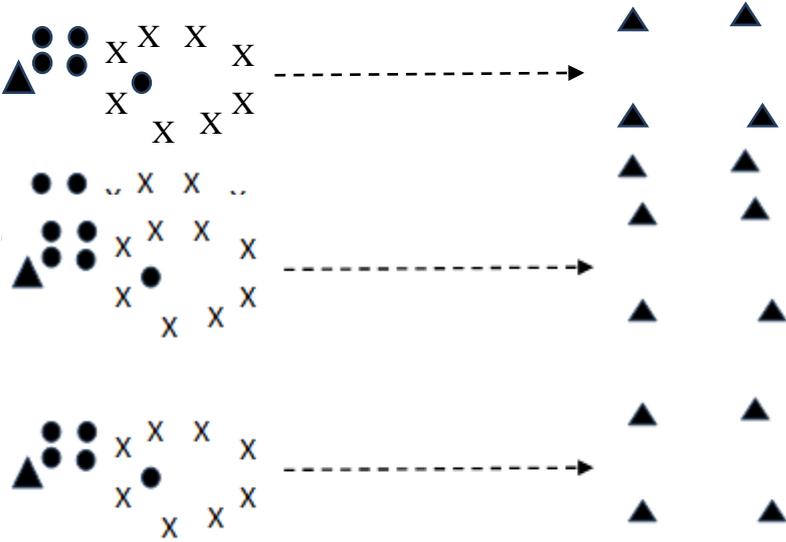
Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Pemanasan

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik/ Taktik/Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu melakukan keterampilan menendang bola kearah gawang /menendang menggunakan punggung kaki</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan sikap/perilaku jujur.</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 15-25 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: Lingkaran dengan diameter 30m</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bola 15 Buah (1 bola untuk 1 Pemain yang berperan jadi polisi)</li> <li>Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-20 menit</p>
3	<p>Gambar :</p> 

4	<p>Petujuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dibagi dua regu atau dua kelompok masing masing berperan jadi penjahat dan polisi.</li> <li>b. Permainan ini terlaksana dengan ketentuan setiap pemain polisi bertugas menembak penjahat yang berada dalam area lingkaran dengan peluru berupa bola. Sasaran tembak bagian kepala kebawah, dan menghindari bagian berbahaya.</li> <li>c. Peluru (bola) ditembakkan kearah penjahat dengan aturan menggunakan teknik (shooting) bola dipegang dengan kedua tangan, posisi badan membungkuk, perkenaan kaki adalah kaki bagian punggung kaki.</li> <li>d. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika polisi mampu menembak seluruh penjahat yang beradad dalam lingkaran (pelarian).</li> <li>e. Pemain yang berperan jadi penjahat ketika bergerak harus tetap berada dalam lingkaran, dan jika tertembak berubah peran jadi polisi.</li> <li>f. Pelatih menghentikan, dan mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku jujur. Permainan dimana ada peran “penjahat” biasanya adalah orang yang tidak jujur misalnya perbuatan korupsi adalah perbuatan tidak jujur. Penjahat adalah orang yang tidak jujur dan berakibat sengsara karena harus ditembak banyak peluru.</li> <li>g. Pelatih menyelingi permainan dengan gerakan stretching penguluran.</li> </ol>
5	<p>Variasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teknik yang digunakan untuk menendang boleh dirubah rubah: <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Bola dalam posisi diam ditanah (Shoot bola mati),</li> <li>(2) Bola dalam posisi bergerak ditanah (Shoot bola bergerak),</li> <li>(3) Bola di lempar terlebih dahulu, dalam posisi melayang diudara bola segera ditendang. Latihan menendang bola dengan teknik volley.</li> <li>(4) Bola di lempar terlebih dahulu, dalam posisi melayang diudara bola segera ditendang dalam posisi bola disamping badan. Latihan menendang bola dengan teknik volley samping.</li> </ol> </li> </ol>
6	<p>Tips penting:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pelatih mengawasi agar setiap siswa patuh pada peraturan.</li> <li>b. Pelatih memberikan ceramah bahwa sikap tidak jujur akan menyusahkan baik orang lain, dan terutama diri sendiri.</li> <li>c. Pemeran penjahat wajib waspada terutama pada bagian kemaluan, dan kepala.</li> </ol>

20) Judul>Nama Game: *Trampoline Berjalan*

Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Pemanasan

1	<p>Tujuan:</p> <p>A. Teknik dan Fisik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu melakukan keterampilan ball feeling (junggling)</li> </ol> <p>B. Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap/perilaku, karakter kejujuran</li> </ol>
2	<p>Organisasi:</p> <p>A. Jumlah Pemain: 8-15 Siswa</p> <p>B. Area Bermain: 10 meter</p> <p>C. Peralatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola 20 Buah (5 bola untuk 1 kelompok)</li> <li>2. Marker 1 set untuk tanda/ area lapangan bermain</li> </ol> <p>D. Waktu Bermain: 5-10 menit</p>
3	<p>Gambar:</p>  <p>The diagram illustrates the layout for the 'Trampoline Berjalan' game. It shows three identical rows. Each row starts on the left with a cluster of 5 balls (represented by solid circles) and 8 'X' markers arranged in a pattern. A dashed arrow points from this starting area to a target area on the right, which consists of 4 triangles arranged in two columns of two. This setup is repeated for three rows.</p>
4	<p>Petunjuk permainan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelompok terdiri dari 8 pemain dengan saling bergandeng tangan membuat lingkaran, kelompok tersebut berperan sebagai trampoline. trampoline tersebut membawa satu buah bola dengan cara menjunggling menuju kotak 5 m x 5 m (Keranjang Bola).</li> <li>b. Junggling di lakukan secara bergantia (bebas) , asalkan bola tidak jatuh ke tanah.</li> <li>c. Jika bola menyentuh tanah maka perjalanan terhenti dan di ulangi</li> </ol>

	<p>kembali dari awal.</p> <p>d. Bila dari salah satu pemain melakukan juggling kurang dari 2 atau lebih dari 2 maka permainan terhenti dan diulang kembali dari awal.</p> <p>e. Trampoline yang telah berhasil membawa bola tanpa terjatuh menuju target, trampoline tersebut segera berlari kembali menuju ke titik awal dan di lakukan terus hingga bola yang ada habis.</p>
5	<p>Variasi:</p> <p>a. Pada setiap Trampoline jika ada pemainnya menjatuhkan bola maka akan di keluarkan dari trampolin sehingga trampolin menjadi 7 pemain dari 8 pemain dan seterusnya. Trampolin akan berhenti (off tidak ikut permainan) jika trampoline hanya terdiri dari 2 pemain saja.</p> <p>b. Trampoline menuju target dan menjatuhkan sasaran (bola) yang di letakkan di atas kun dan berada di kotak berukuran 5 m x 5 m.</p>
6	<p>Tips penting:</p> <p>a. Pelatih memberikan semangat pada trampoline yang selalu menjatuhkan bola.</p> <p>b. Suksesnya sebuah trampolin dapat memasukan 5 bola ke dalam kotak dengan cepat.</p>

**NB:**

Permainan yang dilakukan tergolong membutuhkan kesabaran dan tingkat kesulitan tinggi, sehingga membuka peluang siswa yang bermain untuk melakukan kecurangan. Pelatih (sebagai dewan juri) diharapkan pura-pura tidak tahu jika ada group yang melakukan kecurangan, tetapi dalam penentuan pemenang kriteria kejujuran menjadi pertimbangan pertama. Pemenang adalah tim (group) yang jujur dan mampu memindahkan bola paling banyak. Pelatih diharapkan menyampaikan pesan moral kejujuran setelah permainan berakhir. Kejujuran merupakan sesuatu yang memang tidak terlihat, bahkan dalam permainan seorang pemain bisa membohongi juri/wasit tetapi sebaiknya tidak dilakukan karena kemenangan sesungguhnya adalah kemenangan yang harus dicapai dengan sikap jujur.

**G. Pembahasan**

Model latihan “*kid tsu chu futbol games for talent identification and character building*” merupakan model yang diciptakan untuk mengembangkan karakter siswa SSB dengan konsep disisipkan pada latihan teknik, fisik,

atau taktik. Model latihan dengan pendekatan bermain yang diberi judul secara umum Permainan “*Kid Tsu Chu Futbol*” tepat digunakan pada SSB karena tidak membutuhkan tambahan waktu. Konsep bermain merupakan keunggulan lain dari model latihan ini, bermain mampu membuat siswa memiliki semangat untuk mengikuti latihan dan perasaan senang. Nilai karakter yang akan dikembangkan secara konsep harus mampu dirasakan dan temukan oleh siswa setelah proses bermain melalui panduan-panduan pertanyaan yang diajukan pelatih, jadi kelebihan model ini adalah bagaimana siswa mampu menemukan sendiri nilai karakter yang ingin disampaikan melalui pengalaman bermain dan panduan pelatih.

Model latihan berupa permainan yang berhasil diciptakan masih memiliki kekurangan yang harus diberikan solusi agar dapat diimplementasikan secara optimal pada proses latihan. Pemahaman, analisis, dan keputusan-keputusan pelatih mengambil momen-momen atau peristiwa-peristiwa yang tepat untuk dijadikan pengalaman untuk mengambil nilai-nilai karakter membutuhkan keterampilan khusus pada pelatih. Pelatihan pada pelatih atau *training of trainer* adalah salah satu solusi agar usaha untuk mengembangkan karakter siswa SSB melalui latihan sepakbola dapat tercapai optimal.

Kekurangan yang lainnya adalah jumlah nilai karakter yang dikembangkan hanya terbatas enam yaitu jujur, peduli sama orang lain, hormat pada orang lain, kerjasama, kerja keras, dan disiplin. Pengembangan karakter merupakan upaya yang harus dilakukan terus-menerus tidak terbatas pada nilai karakter tertentu oleh sebab itu koordinasi, kerjasama, dan sinergi antar organisasi, pelatih, komunitas olahraga, komunitas sepakbola, keluarga harus selalu diupayakan untuk peduli pada pengembangan karakter. Tim yang peduli pada pengembangan karakter melalui latihan sepakbola khususnya di SSB harus dibentuk untuk mendorong terciptanya karakter siswa yang optimal.

Model latihan berupa permainan yang berhasil diciptakan masih memiliki kekurangan yang harus diberikan solusi agar dapat diimple-

mentasikan secara optimal pada proses latihan yaitu keterbacaan oleh pengguna yang belum dilakukan validasi. Pemahaman, analisis, dan keputusan-keputusan pelatih mengambil momen-momen atau peristiwa-peristiwa yang tepat untuk mengirim pesan nilai-nilai karakter membutuhkan keterampilan khusus pada pelatih. Pelatihan pada pelatih atau *training of trainer* adalah salah satu solusi agar usaha untuk mengembangkan karakter siswa SSB melalui latihan sepakbola dapat tercapai optimal.

Kekurangan yang lainnya adalah jumlah nilai karakter yang dikembangkan sementara terbatas enam nilai yaitu karakter jujur, peduli sama orang lain, hormat pada orang lain, kerjasama, kerja keras, dan disiplin. Pengembangan karakter merupakan upaya yang harus dilakukan terus-menerus tidak terbatas pada nilai karakter tertentu oleh sebab itu koordinasi, kerjasama, dan sinergi antar organisasi, pelatih, komunitas olahraga, komunitas sepakbola, keluarga harus selalu diupayakan untuk peduli pada pengembangan karakter.

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa model permainan yang diberi judul “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Character Development*”. “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Character Building*” berisi 20 permainan yang dapat dijadikan sebagai sumber atau media latihan untuk mengembangkan karakter dan keterampilan teknik, taktik, atau fisik dalam bermain sepakbola. Produk permainan berisi: (a) nama atau judul permainan, (b) rekomendasi atau peletakkan permainan pada sesi latihan, (c) tujuan atau kompetensi yang dapat dikembangkan melalui permainan, (d) organisasi permainan (e) gambar ilustrasi permainan, (f) petunjuk permainan, (g) variasi permainan, (h) tips penting pada permainan, (i) catatan khusus jika diperlukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa telah berhasil disusun dua puluh (20) model latihan yang berbasis permainan yang mampu digunakan untuk mengembangkan keterampilan bermain sepakbola dan karakter siswa SSB kelompok umur 12 tahun, selengkapnya tentang judul permainan dan nilai karakter yang dapat dikembangkan dapat dibaca pada tabel 5.1 dibawah ini:

Tabel 5.1 Rekapitulasi Model Latihan “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building*” Dan Kompetensi Yang Dapat Dikembangkan Melalui Setiap Permainan

No	Nama Permainan	Karakter dan Keterampilan Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan
1	Bola Ikan Vs Jala	Keterampilan menggiring bola dan sikap/perilaku berkerjasama
2	Berpasangan Dua Dua	Keterampilan menerima dan menendang bola dan sikap/perilaku kerjasama
3	Bersama Kita Bisa	Mengembangkan kekuatan dan daya tahan otot dan sikap/perilaku kerjasama
4	Menjaga Tawanan	Keterampilan menggiring bola dan sikap perilaku, karakter disiplin

No	Nama Permainan	Karakter dan Keterampilan Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan
5	Bom Waktu	Kemampuan kecepatan berlari, reaksi dan konsentrasi dan perilaku kerja sama
6	Menjaring Ikan	Keterampilan passing bawah dan sikap/perilaku, karakter kerjasama
7	Siapa Rajin Pasti Bisa	keterampilan passing dan menggiring bola dan sikap/perilaku , karakter kerja keras
8	Si Pengangkut Air	Keterampilan merebut bola dari lawan di situasi yang berbeda-beda dan sikap/perilaku, dan karakter kerja keras
9	3 Garis	Keterampilan berlari cepat dan sikap/perilaku, karakter kerjakeras
10	Memburu Siluman	Kemampuan taktik defend 1 vs 1 dan memiliki sikap, perilaku, dan karakter disiplin
11	Bola Berantai	Keterampilan passing bawah, keterampilan taktik membantu teman yang menguasai bola (support), dan sikap/perilaku disiplin dalam bekerja atau aktifitas
12	Polisi Vs Penjahat	Keterampilan menggiring bola dan sikap/perilaku, karakter disiplin dalam bekerja atau aktifitas
13	Gol, Gol, Gol	Keterampilan menembak bola ke gawang (finishing) / penyelesaian akhir dengan situasi ada lawan yang aktif dan sikap menghormati orang lain
14	Kartu Merah	Keterampilan taktik <i>possession ball</i> dan menciptakan peluang gol dalam situasi lawan yang aktif dan sikap menghormati orang lain (pengadil lapangan / wasit).
15	Kuda-Kudaan	Keterampilan bermain sepakbola dalam situasi bermain normal dan sikap/perilaku , karakter hormat pada orang lain
16	Sundul Bola Satu Kaki	Keterampilan menyundul bola (heading) kearah sasaran yang bergerak, daya ledak otot tungkai dan sikap/perilaku peduli pada orang

No	Nama Permainan	Karakter dan Keterampilan Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan
17	Lempar Satu Tangan	Keterampilan taktik individu menyerang support dan sikap/perilaku. karakter peduli terhadap orang lain
18	Fair Play	Keterampilan teknik dasar sepak bola dan bisa mengaplikasikan ke dalam game dan sikap/perilaku, karakter peduli terhadap orang lain
19	Menembak Penjajah	Keterampilan menendang bola kearah gawang /menendang menggunakan punggung kaki dan sikap/perilaku jujur.
20	Trampoline Berjalan	Keterampilan ball feeling (junggling) dan sikap/perilaku, karakter kejujuran

Kedua puluh model latihan berupa permainan berbasis pengembangan karakter dan keterampilan bermain sepakbola dalam implementasinya sangat tergantung pada keterampilan pelatih dalam memahami dan melaksanakannya. Pelatih atau guru merupakan factor kunci terlaksananya pelatihan, tetapi dengan produk yang berhasil diciptakan ini diharapkan akan sangat membantu tugas para pelatih SSB di Indonesia.

Produk permainan ini perlu diujicobakan efektifitasnya. Validasi terhadap produk ini belum sampai pada tahapan validasi keterbacaan, tetapi fokus pada validasi isi sehingga dimungkin para pelatih dilapangan masih membutuhkan pendampingan ketika permainan ini akan diujicoba di lapangan yang sesungguhnya. *“Kid Tsu Chu Futbol Games For Character Building”* merupakan model latihan yang diharapkan dapat diimplementasikan oleh para pelatih usia dini dan usia muda yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan karakter melalui sekolah sepakbola.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang model latihan *“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building”* untuk siswa SSB kelompok umur 12 tahun, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Pengelola dan para staf pelatih-guru, orang tua siswa SSB terus bekerja lebih keras lagi agar cita-cita mewujudkan generasi olahragawan yang berprestasi dan berkarakter dapat segera terwujud.
2. Lembaga olahraga lain yang memiliki visi dan misi yang sama dapat belajar atau studi tentang model latihan yang berhasil diciptakan terutama tentang bagaimana mengembangkan karakter para siswa.
3. Diperlukan ujicoba atau eksperimen sederhana agar dapat membandingkan perbedaan antara model latihan berbasis karakter dan konvensional terhadap kualitas karakter siswa SSB di Indonesia.

## **ANGKET/KUISONER BAGI AHLI DAN PELATIH SEKOLAH SEPAKBOLA**

**PENGEMBANGAN KID TSU CHU FUTBOL GAMES FOR TALENT IDENTIFICATION AND CHARACTER BUILDING PADA SISWA SEKOLAH SEPAKBOLA KELOMPOK UMUR 12 TAHUN**

Olahraga : Sepakbola.  
 Materi pokok : Permainan untuk pengembangan teknik, fisik, taktik dan karakter  
 Sasaran program : Siswa SSB usia dibawah 12 tahun

Lembar observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para ahli dan pelatih sekolah sepakbola terhadap model KID TSU CHU FUTBOL GAMES yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model KID TSU CHU FUTBOL GAMES yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap model yang ada di bawah ini dengan ketentuan sebagai berikut:

Petunjuk:

1. Lembar observasi ini diisi oleh ahli dan pelatih SSB
2. Observasi mencakup aspek bentuk/isi model latihan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan observasi adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia.
4. Keterangan:
  - a. Sangat setuju/sangat sesuai/sangat tepat.
  - b. Setuju/sesuai/tepat.
  - c. Tidak setuju/tidak sesuai/tidak tepat.
  - d. Sangat tidak setuju/sangat tidak sesuai/sangat tidak tepat.
5. Komentar, kritik, saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kategori nilai	
Sangat setuju : 5	Tidak setuju : 2
Setuju : 4	Sangat tidak setuju : 1

## Lembar Validasi Ahli

Judul Permainan:

.....

No	Aspek Yang Dinilai	Skala penilaian			
		Sangat Tidak Setuju (Skor 1)	Tidak setuju (skor 2)	Setuju (skor 4)	Sangat setuju (skor 5)
1	Permainan sesuai dengan tujuan latihan pada siswa SSB usia dibawah 12 tahun				
2	Permainan sesuai tumbuh, kembang, dan karakteristik siswa SSB usia dibawah 12 tahun				
3	Permainan sesuai konsep yang ditetapkan bahwa, dapat digunakan untuk mengembangkan salah satu komponen karakter dengan minimal satu komponen utama untuk berprestasi pada cabang sepakbola, yaitu:				
	Karakter + Teknik,				
	Karakter+ Fisik, Karakter+Taktik				
4	Permainan mampu menimbulkan rasa gembira dan senang bagi siswa				
5	Permainan mudah dimainkan oleh siswa				
6	Permainan dapat dilakukan dengan semangat				
7	Permainan dapat mendorong anak-anak terampil bermain sepakbola.				
8	Peralatan pendukung permainan mudah didapatkan				

No	Aspek Yang Dinilai	Skala penilaian			
		Sangat Tidak Setuju (Skor 1)	Tidak setuju (skor 2)	Setuju (skor 4)	Sangat setuju (skor 5)
9	Permainan mudah dipahami oleh pelatih				
10	Permainan aman dilakukan				

\*Saran untuk perbaikan model permainan

Ahli/Validator

.....

**LEMBAR PENGAMATAN  
BAGI AHLI DAN PELATIH SEKOLAH SEPAKBOLA**

PENGEMBANGAN KID TSU CHU FUTBOL GAMES FOR TALENT IDENTIFICATION AND CHARACTER BUILDING PADA SISWA SEKOLAH SEPAKBOLA KELOMPOK UMUR 12 TAHUN

Olahraga : Sepakbola.  
Materi pokok : Permainan untuk pengembangan teknik, fisik, taktik dan karakter  
Sasaran program : Siswa SSB kelompok umur 12 tahun

Lembar observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para ahli dan pelatih sekolah sepakbola terhadap model KID TSU CHU FUTBOL GAMES yang dikembangkan ketika dilakukan uji lapangan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas model KID TSU CHU FUTBOL GAMES yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap model yang ada di bawah ini dengan ketentuan sebagai berikut:

Petunjuk:

- 1 Lembar observasi ini diisi oleh ahli dan pelatih SSB
- 2 Observasi mencakup aspek bentuk/isi model latihan, komentar, dan saran umum.
- 3 Rentangan observasi adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju dengan cara memberi tanda (v) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- ❖ Sangat setuju/sangat sesuai/sangat tepat.
  - ❖ Setuju/sesuai/tepat.
  - ❖ Tidak setuju/tidak sesuai/tidak tepat.
  - ❖ Sangat tidak setuju/sangat tidak sesuai/sangat tidak tepat.
- 4 Komentar, kritik, saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kategori nilai	
Sangat setuju : 5	Tidak setuju : 2
Setuju : 4	Sangat tidak setuju : 1

## Lembar Pengamatan Terhadap Uji lapangan Draft Permainan

Judul Permainan: .....

No	Aspek Yang Dinilai	Skala penilaian			
		Sangat Tidak Setuju (Skor 1)	Tidak setuju (skor 2)	Setuju (skor 4)	Sangat setuju (skor 5)
1	Permainan dapat diimplementasikan atau dipraktekkan oleh pelatih				
2	Permainan mudah dipahami dan dimainkan oleh siswa				
3	Permainan mampu menimbulkan rasa gembira dan senang bagi siswa				
4	Permainan dilakukan dengan semangat				
5	Permainan dapat mendorong anak-anak terampil bermain sepakbola.				
6	Nilai karakter yang diharapkan oleh permainan dapat disampaikan pelatih pada siswa				
7	Kejadian-kejadian ketika permainan sesuai untuk mengembangkan nilai karakter pada siswa				
8	Permainan aman dilakukan				

\*Saran untuk perbaikan model permainan

Ahli/Validator/ Observer

.....



Validasi Terhadap Produk Awal Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Validasi Terhadap Produk Awal Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti



Uji Coba Lapangan Produk dan di Observasi Oleh Para Ahli Yang di Undang oleh Peneliti

## Lampiran 1

## Identitas Diri Ketua Peneliti

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Sulistiyono, S.Pd, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	"197612122008121000"
5	NIDN	"0012127607"
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Rembang, 12-12-1976
7	E-mail	sulistiyono@uny.ac.id
9	Nomor Telepon/HP	: 081325 688 359
10	Alamat Kantor	: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta.
11	Nomor Telepon/Faks	: (0274) 513092, 512470, 586168, Psw.
12	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-1 = 20 orang; S-2 = ... orang; S-3 = ... orang
13.	Mata Kuliah yg Diampu	1. Permainan Sepakbola
		2. Manajemen Olahraga
		3. Tes Pengukuran dan Evaluasi Olahraga

**B. Riwayat Pendidikan**

	<b>S-1</b>	<b>S-2</b>	<b>S-3</b>
Nama Perguruan Tinggi	UNNES	UNNES	-
Bidang Ilmu	Kepelatihan Olahraga	Pendidikan Olahraga	
Tahun Masuk-Lulus	1995-2000	2005-2007	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengaruh Latihan Beban Repetisi Maksimal dan Submaksimal Terhadap Jauhnya Lemparan Ke Dalam Siswa Sekolah Sepak Bola Binantara	Pengaruh Latihan Beban Standing Triceps Ekstension Dan Panjang Lengan Terhadap Keterampilan Lemparan Ke	

	Kelompok Umur 17 Tahun Kota Semarang Tahun 2000	Dalam Pada Permainan Sepakbola Siswa Sekolah Sepak Bola Binantara Kelompok Umur 17 Tahun Kota Semarang Tahun 2006/2007	
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Khomsin, M.Pd	Prof. Dr. Dumadi	

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2010	Pengaruh Latihan Kicking Motion Terhadap Jauhnya Tendangan Long Pass Pada Siswa SSB Selabora FIK UNY tahun 2010	DIKS Fakultas	2.000.000,00
2	2010	Somatotype Penjaga Gawang UKM Sepakbola UNY tahun Pelatihan 2010 -2011	DIKS Fakultas	2.000.000,00
3	2011	Stadion Maguwoharjo Sebagai Sarana Olahraga, Rekreasi, dan Bisnis di Kabupaten Sleman	DIKS Fakultas	3.500.000,00
4	2012	Analisis Perubahan Karakter Pada Siswa Sekolah Sosial Olahraga real Madrid UNY Yogyakarta	DIPA UNY	7.500.000,00
5	2012	Fungsi Manajemen Sekolah Sosial Olahraga Real Madrid UNY Yogyakarta	DIKS Fakultas	4.000.000,00
6	2013	Penyusunan Instrumen Tes Keterampilan Lemparan Kedalam Pada Siswa SSB Se Kabupaten Sleman	DIKS Fakultas	4.000.000,00
7	2014	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Orang Tua Siswa Memilih Real Madrid UNY Soccer School Sebagai Tempat Berlatih	DIKS Fakultas	4.000.000,00
8	2015	Mapping Pengelolaan SSB Se-Kabupaten Sleman	DIKS Fakultas	7.500.000,00

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2010	Pengenalan Futsal Pantai Tahap Kedua Bagi Guru, Siswa Sekolah Dasar, dan Anak Nelayan Di Daerah Pesisir Pantai Parangtritis dan Pantai Depok DIY	FIK	3.500.000,00
2	2011	Pelatihan Sepakbola Pantai Pada Guru SD Penjasorkes Se- Kab. Bantul DIY	FIK	4.500.000,00
3	2011	Sosialisasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Model Pendekatan <i>Teaching Games for Understanding</i> di Sekolah Sebagai Dasar Pencapaian Olahraga Prestasi	FIK	4.000.000,00
4	2012	"Festival Grassroot Football Bagi Siswa Sekolah Dasar Se-Daerah Istimewa Yogyakarta"	UNY	7.500.000,00
5	2012	Pelatihan Grassroot Football Bagi Guru Sekolah Dasar Se-Daerah Istimewa Yogyakarta"	FIK	3.500.000,00
6	2013	Sosialisasi Peraturan Futsal 2012/2013 dan Coaching Clinic Pada Pelatih Futsal SD di DIY	DIPA UNY	5.000.000,00
7	2014	Pelatihan Sepakbola Berbasis Pengembangan Karakter Pada Pelatih SSB Se Kabupaten Sleman	DIPA UNY	10.421.000,00
8	2015	Pelatihan Pengelolaan Organisasi Olahraga Pada Pengurus SSB di Kabupaten Sleman	DIPA UNY	8.300.000,00

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Upaya Memperlambat Penurunan Kebugaran Jantung Paru Pada Manula	MEDIKORA FIK UNY	Volume 7, Nomor 2, Oktober 2011, halaman 79-88
2	Upaya Membangun Industri Sepakbola di Indonesia	MIKI FIK UNNES	Volume 1, Nomor 1, Juli 2011, halaman 76-82 :

3	Lemparan Ke Dalam Taktik Yang Terlupakan Dalam Sepakbola	JORPRES FIK UNY	JORPRES Volume 8, Nomor 1, Januari 2012 halaman 64-71 :
	Tranformasi Pengelolaan Klub Sepakbola di Indonesia	MIKI UNNES	Volume 2, Nomor 2, 2012

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Olahraga III,	Pembinaan Pemain Usia Muda Landasan Membangun Industri Sepakbola Dan Prestasi Tim Nasional Indonesia	Yogyakarta 1 Oktober 2010.
2	The 3 rd International Seminar on Sport and Physical Education	Conflict Management Professional Competition Football Indonesia	Yogyakarta May 24, 2011.
4	National Seminar,	Analisis Perubahan Karakter Siswa Sekolah Sosial Olahraga Real Madrid Uny Yogyakarta	Yogyakarta 7-8 Mei 2013 LPPM UNY, MPPI Yogyakarta
5	The 3 rd International Seminar on Sport Science	Efforts To Build Corporate Image Through Sponsorship To Sports Achievement	Semarang, 6 Oktober 2012.
6	National Seminar, Yogyakarta	Manajemen SSO Real Madrid UNY	21 September 2013 Rektorat UNY Yogyakarta
7	Seminar Nasional Olahraga	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Orang Tua Siswa Memilih Real Madrid UNY Socer School Sebagai Tempat Berlatih	Rektorat UNY Yogyakarta
8	Seminar Nasional Dalam Ragka Dies Natalis	Penyusunan Instrumen Tes Keterampilan Lemparan Kedalam Pada Siswa SSB KU 15 tahun	UNY Kampus Wates Kulonprogo

9	International Seminar On Public Health and Education	MAINTENANCE AND MARKETING, PROBLEM OR CHALLENGE FOR SPORTS FACILITIES MANAGER?	02 September /2014 Grand Candi Hotel Semarang
---	--	--	---

### G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Pedoman Menyusun Formasi dan Strategi Bermain Sepakbola	2014	150	UNY Press
2	Pedoman Menyusun Latihan Fisik Dalam Sepakbola	2015	170	FIK UNY Press

### H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

-

### I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

-

### J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Penghargaan	Tahun
1	Juara II (Medali Perak) Liga Pendidikan Indonesia Sebagai Head Coach Tim Sepakbola UNY (PSSI-Kemendiknas-Kemenpora)	Medali perak dan Piagam Penghargaan	2010
2	Nara Sumber Pelatihan Pengelolaan Olahraga Pada Pengurus Olahraga Se Kabupaten Belitung (Dispora)	Piagam Penghargaan	2014
3	Nara Sumber Penyusunan Kurikulum Sekolah Menengah Atas Keberbakatan Olahraga (Kemendiknas)	Piagam Penghargaan	2015

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Bersaing

Yogyakarta, 25 Februari 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sulistiyono', written in a cursive style.

Sulistiyono, M.Pd  
19761212 200812 1001

1.	Nama Lengkap	Fathan Nurcahyo, S. Pd. Jas., M. Or	
2.	NIP / NIDN	19820711 200812 1 003 / 0011078202	
3.	Jabatan/TMT	Lektor 300/ 01 Juli 2014	
4.	Pangkat dan Golongan/TMT	Penata/ III c/ 01 April 2015	
5.	Tempat Lahir	Sleman	
6.	Tanggal Lahir	11 Juli 1982	
7.	Jenis Kelamin	Laki-Laki	
8.	Agama	Islam	
9.	Jurusan / Prodi / Fakultas	PJKR/POR/FIK	
10.	Bidang Keahlian/Mata Kuliah	Administrasi dan Organisasi Pendidikan Jasmani	
11.	Jabatan Struktural	-	
12.	Alamat Kantor	Jl Colombo no. 1, Karang Malang, Depok, Sleman, Yogyakarta, Kode Pos 55281	
13.	Telp. / Fax.	0274. 513092	
14.	Alamat Rumah	Kasuran Wetan X, RT 04, RW 19, Margomulyo, Seyegan, Sleman, Yogyakarta, Kode Pos 55561	
15.	Telp	a. Rumah	-
		b. HP	08122780912
		c. e-mail	<a href="mailto:Fathan_nurcahyo@uny.ac.id">Fathan_nurcahyo@uny.ac.id</a> <a href="mailto:arsyahrakhan@gmail.com">arsyahrakhan@gmail.com</a>

### 1. Ijasah/Riwayat Pendidikan Formal

Uraian	S-1	S-2	S-3
<b>Tahun Lulus</b>	2006	2010	-
<b>Perguruan Tinggi</b>	Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)	Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)	-
<b>Prodi</b>	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)	Ilmu Keolahragaan (IK)	
<b>Bidang Keahlian</b>	Pendidikan Olahraga (POR)	Olahraga Usia Dini (Ordini)	-

<b>Judul Tugas akhir</b>	Identifikasi Manajemen Sekolah Sepakbola (SSB) Angkatan Muda Seyegan (AMS) Dalam Membina Pemain Usia Remaja KU 13-19 Tahun.	Identifikasi Pengelolaan dan Pola Pembinaan Sekolah Sepakbola (SSB) Angkatan Muda Seyegan (AMS) Dalam Membina Pemain Usia Dini KU 10-13 Tahun.	-

## 2. Mata Kuliah Yang Diampu Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Mata Kuliah	Praktikum (P) / Teori (T)	Tim/Individu
1.	Permainan Sepakbola	P	Tim
2.	Permainan Sepak Takraw	P	Tim
3.	Permainan Invasi	P	Tim
4.	Permainan Fielding Striking	P	Tim
5.	Permainan Net	P	Tim
6.	Pengajaran Mikro Teaching	P	Tim
7.	Administrasi dan Organisasi Pendidikan Jasmani	T	Individu
8.	Sosiologi Olahraga	T	Individu
9.	Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani	T	Individu
10.	Dst.		

## 3. Penelitian Yang Dilakukan Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Posisi *)	Sumber Dana
1.	2010	Pengaruh Latihan <i>Kicking Motion</i> Terhadap Jauhnya Tendangan <i>Long Pass</i> Pada Permainan Sepakbola Siswa SSB Selabora FIK UNY KU 15 Tahun, Tahun 2010.	Ketua	DIPA UNY

2.	2010	Peranan Mata Kuliah Dasar Gerak Sepakbola Dalam Upaya Pembentukan Karakter <i>Fairplay</i> Dalam Dunia Olahraga Bagi Mahasiswa POR, PJKR, FIK, UNY, Tahun 2010.	Anggota	DIPA UNY
3.	2011	Survei Profil Kondisi Fisik Pemain Sepakbola PORPROV Kabupaten Sleman Tahun 2011.	Ketua	DIPA UNY
4.	2011	Pemahaman dan Penerapan Nilai-Nilai Sosial dan Etika Berorganisasi Melalui Mata Kuliah Dasar Gerak Permainan Bolavoli Dalam Upaya Membentuk Karakter Mahasiswa Prodi PJKR, FIK, UNY Tahun 2011.	Anggota	DIPA UNY
5.	2012	Pemetaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Tahun 2012.	Anggota	DIPA UNY
6.	2012	Identifikasi Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di SMA/MA Se Kabupaten Sleman Yogyakarta Tahun 2012.	Ketua	DIPA UNY
7.	2012	Penyusunan Instrumen Penilaian Tes Praktik Mata Kuliah Permainan Sepakbola Bagi Mahasiswa POR PJKR FIK UNY.	Anggota	DIPA UNY
8.	2013	Tingkat Kepuasan Peserta Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sarjana Mendidik Di Daerah Terdepan, Tertinggal dan Tertinggal (SM3T) Prodi PJKR Terhadap Pelaksanaan Bidang Akademik.	Anggota	DIPA UNY
9.	2013	Identifikasi Pencegahan dan Pengelolaan Cedera Mahasiswa Prodi PJKR Pada Matakuliah Permainan Sepakbola Tahun Akademik 2013-2014.	Ketua	DIPA UNY
10.	2014	Tingkat Keterampilan Bermain Sepakbola Mahasiswa PJKR Melalui Pendekatan Taktik pada Tahun Ajaran 2014/1015.	Anggota	DIPA UNY
11.	2015	Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di SD/MI/Sederajat Di Wilayah Kerja Kabupaten Kulonprogo Yogyakarta Tahun 2015.	Ketua	DIPA UNY
12.	2015	Tingkat Pemahaman Pelatih Taekwondo Daerah Istimewa Yogyakarta Terhadap Pemrograman Latihan Periode Kompetisi.	Anggota	DIPA UNY
		Dst.		

#### 4. Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM)	Posisi *)	Sumber Dana
1.	2011	Kegiatan Sosialisasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Model TGFU ( <i>Teaching Games For Understanding</i> ) Di Sekolah Dasar Sebagai Dasar Pencapaian Olahraga Prestasi Di Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah.	Ketua	DIPA UNY
2.	2012	Kegiatan PPM “Sosialisasi Pengelolaan dan Pembinaan Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di SMA/MAN/Sederajat Di Wilayah Kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta Tahun 2012”.	Ketua	DIPA UNY
3.	2012	Kegiatan PPM “Sosialisasi Permainan Karonball Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tingkat Sekolah Dasar Di Wilayah Kerja Kabupaten Sleman Yogyakarta Tahun 2012”.	Anggota	DIPA UNY
4.	2013	Kegiatan PPM “Pelatihan Fisik Bagi Pelatih PPLP dan POPNAS Di Daerah Istimewa Yogyakarta”.	Anggota	DIPA UNY
5.	2013	Kegiatan PPM “Sepak Takraw Persami <i>Fun Game</i> Tahun 2013”.	Anggota	DIPA UNY
6.	2014	Kegiatan PPM “ <i>Karonball Fun Game</i> Bagi Siswa Sekolah Dasar (SD) Madrasah Ibtida’iah (MI)/Sederajat Se-Kabupaten Sleman tahun 2014”	Anggota	DIPA UNY
7.	2015	Pelatihan PPM “Pelatihan Pemrograman Latihan Kondisi Fisik Kondisi Fisik bagi Pelatih Taekwondo Di Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2015”	Anggota	DIPA UNY
8.		Dst.		

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara umum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dan kenyataan, saya sanggup menerima resikoanya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk kelengkapan administrasi pendukung rumpunisasi bidang ilmu program Prodi.

Yogyakarta, 12 Februari 2016

Dosen,

Fathan Nurcahyo, S. Pd. Jas, M. Or

## BIODATA SINGKAT DOSEN

### A. Identitas

01. Nama : FatkurahmanArjuna, M.Or
02. NIP : 19830313 201012 1 005
03. TempatdanTanggalLahir : Bantul, 13 Maret 1983
04. JabatanFungsional : Lektor 200
05. Pangkat/ Golongan : PenataMuda TK I/ III B
06. BidangIlmu/ Mata Kuliah : KebugaranJasmani
07. Program Studi/ Jurusan : IlmuKeolahragaan/ PKR
08. Fakultas : IlmuKeolahragaan
09. AlamatRumah : Bandung Rt 30, Pendowoharjo,  
Sewon,  
Bantul, Yogyakarta 55185
10. Email :  
[arjuna@uny.ac.id](mailto:arjuna@uny.ac.id), Fatur.arjuna@yahoo.com
11. Kantor/ Telp/ Fak : JlnKolombo No. 1 Yogyakarta  
(0274) 513092, 512470, 586168.

### B. RiwayatPendidikan

No	Universitas	Program	BidangIlmu	Tahun Lulus
1.	FIK UNY	Sarjana (S1)	IlmuKeolahragaan	2007
2.	PascaSarjana UNY	PascaSarjana S2 (S2)	IlmuKeolahragaan	2010

### C. Mata Kuliah yang Diampu

No	Mata Kuliah	Semester/ Tahun	Srat a	Keteramngan
1.	PengukurandanPenilaianKebugaran Jasmani	Ganjil 2010- 2016,	SI	IKOR/UNY
2.	PendidikanKebugaranJamani	Ganjil 2012-2015	S1	PJKR/UNY
3.	AktivitasAerobik	Genap 2010-2015	S1	IKOR/UNY
4.	TeoridanMetodoigiLatihan	Ganjil 2011-2016	S1	IKOR/UNY
5.	ALK (Aktivitasluarkelas)	Ganjil 2011-2016	S1	PJKR/UNY
6.	OlahragaKontemporer	Genap201 2-2016	S1	IKOR/UNY
7.	PPC PenanganandanPencegahanCidera	Genap 2012-2016	S1	PJKR/UNY

#### D. Training, Short Visit, danSejenisnya

No	Training, Short Visit, dansejenisnya
1.	Pelatihan <i>Tofell</i> (ITP) di LPPMP UNY Juni-Juli 2012
2.	Pelatihan OPPEK (OrientasiPengembanganPembimbinganKemahasiswaan) 15-17 Maret 2013
3.	<i>Fundamentals and implementation of education at Yogyakarta State and University, Indonesia on 11-12 October 2014</i>
4.	Workshop pengembangansoalteshasilbelajar di LPPM UNY 29 Oktober 2014
5.	Pelatihan <i>Applied Approach</i> (AA) bagiDosen UNY di LPPMP UNY 11-15 November 2014
6.	<i>Intensive 75-hour English Course</i> bagiDosen UNY di LPPMP UNY 27 Juli-14 Agustus 2015
7.	Pelatihan SPMI (SistemPenjaminanMutu Internal) di LPPMP UNY 19 s.d 20 Agustus 2015

8.	Pelatihan Pengembangan, Pemanfaatan dan Pengelolaan Laboratorium <i>Sports Center</i> dan Laboratorium <i>Physical Fitness</i> yang diselenggarakan oleh Departemen Ilmu Faal/faal Olahraga pada Tanggal 27 Agustus – 12 September 2015
9.	Participated in Intensive 75 Hour English Course Hosted by Yogyakarta State University in Collaboration With Ohio State University in Yogyakarta from 27 <sup>th</sup> July – 14 <sup>th</sup> August 2015.

#### E. Penelitian yang dilakukan

No	Judul Penelitian	Sumber Dana	Keterangan
1.	Survei Kompetensi <i>Personal Trainer</i> terhadap Program latihan dan Jasa yang Diberikan pada <i>Member Fitness</i> di Yogyakarta (Sebagai anggota di penelitian)	BOPT N 2012	Rp. 10.000.000,-
2.	Tingkat Kebugaran Jasmani Satpam FIK UNY 2013 (Sebagai ketua Penelitian)	DIPA UNY	Rp. 4.000.000,-
3.	Tingkat Kebugaran Jasmani yang Berhubungan dengan Kesehatan Pemain Gateball Bantul Tahun 2014 (Sebagai Ketua Penelitian)	DIPA UNY	Rp. 7.500.000,-
4.	Pengembangan “GOR UNY <i>FIT TRACK</i> ” 2015 (Sebagai Ketua Penelitian)	DIPA UNY	Rp. 7.500.000,-
5.	Tingkat Kebugaran Jasmani yang Berhubungan dengan Kesehatan Atlet Voli Pra PON DIY 2015 (Sebagai anggota Penelitian)	DIPA UNY	Rp. 7.500.000,-
6.	Pengembangan GOR UNY Fit Track	DIPA UNY	Rp. 7.500.000,-

#### F. Karya Ilmiah dalam Jabatan/ Pangkat Terakhir, yang Relevan dengan Bidang Ilmu

No	Judul	Keterangan
1.	Mendapatkan Kebugaran Jasmani dengan Latihan Beban	Dimuat dalam: Jurnal Medikora Vol VIII Edisi April – Oktober 2012 Nomer ISSN: 0216-9940

2.	Survei Kompetensi <i>Personal Trainer</i> terhadap Program Latihandan Jasa yang Diberikan pada <i>Member Fitness</i> di Yogyakarta	Penelitian BOPTN Oktober 2012
3.	Tingkat Kebugaran Jasmanidan Komposisi Tubuh Satpam FIK UNY 2013	Penelitian Fakultas dibiayaidana DIPA UNY
4.	Menjaga Kebugaran Jasmanidengan Bersepeda	Prosiding Seminar nasional olahraga (POMNAS DIY 2013)
5.	Tingkat Kebugaran Jasmani yang Berhubungan dengan Kesehatan Pemain Gateball Kabupaten Bantul Tahun 2014	Penelitian Fakultas dibiayaidana DIPA UNY
6.	<i>Gateball as An Alternative Sport to Maintain Physical Fitness of Elderly</i>	<i>International seminar of sport culture and achievement ISSCA 2014 procceding</i>
7.	<i>Cycling as an Alternative to Start Exercising</i>	<i>IPSHE procceding first International seminar on public health and educaton 2014</i>

#### G. Pengabdian Kepada Masyarakat dalam Jabatan/Pangkat Terakhir

No	Judul	Keterangan
1.	Pembinaan Karakter Bangsa dengan Aktivitas Luar Kelas melalui Kegiatan <i>Outbound</i> Siswa SMP 3 Bantul (Ketua PPM)	Pelatihan Mandiri SMP N 3 Bantul 2012
2.	Tes Kebugaran Jasmani Jantung Paru dengan Metode ROCKPORT bagi karyawan Dinas Kesehatan Propinsi (Sebagai Anggota PPM)	PPM DIPA UNY 2012
3.	Rancang Bangun Mesin Pengering dan Pemotong Bulu untuk Meningkatkan Hasil Produksi <i>Shuttlecock</i> Industri Kecil di Pedesaan (Sebagai Anggota PPM)	PPM LPPM UNY 2012 Rp. 15.000.000,-
4.	Implementasi Olahraga Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Daerah Istimewa Yogyakarta (Sebagai Anggota PPM)	PPM Dana DIPA FIK UNY 2012

5.	Sosialisasi dan Invitasi Olahraga Gateball Bagi Guru Penjasorkes se- Kabupaten Kulonprogo (Sebagai Anggota PPM)	PPM dana DIPA FIK UNY 2013
6.	Pelatihan Pemrograman Aktivitas Fisik Melalui <i>Outbound</i> dan <i>Braingym</i> Sebagai Implementasi Pembentukan Karakter dan Kedisiplinan Bagi Guru di Daerah Istimewa Yogyakarta (Sebagai Anggota PPM)	PPM dana DIPA FIK UNY 2013
7.	Pelatihan Wasit dan Persamaan Persepsi Tentang Peraturan Gateball Tahun 2014 Bagi Anggota Gateball se-DIY dan Jateng (Sebagai Ketua PPM)	PPM dana DIPA FIK UNY 2014 Rp. 6.000.000,-
8.	Pelatihan Management Festival Ivent Olahraga Anak Usia Dini Daerah Istimewa Yogyakarta (Sebagai Anggota PPM)	PPM dana LPPM UNY 2014 Rp. 10.000.000,-
9.	Sosialisasi dan Festival Gateball Bagi Guru Panjas Se Kabupaten Wonosobo	PPM dana DIPA FIK UNY

**H. Kegiatan Seminar/ Lokakarya/ Workshop/ Pagelaran/ Pameran/ Peraga dalam Jabatan/ Pangkat Terakhir, yang Relevan dengan Bidang Ilmu: Sebagai Peserta**

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
30 April 2011	Peningkatan Kualitas Pendidik Melalui Pendidikan Karakter	IKA UNY
7 Mei 2012	Lokakarya Pengembangan Program Studi Ilmu Keolahragaan	IKOR, PKR, FIK UNY
29 Agustus 2014	Komersialisasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Melalui Lisensi	LPPMP UNY

### I. Tugas Tambahan yang Pernah Dipegang

<b>Tugas Tambahan</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Tahun ..... s/d.....</b>
Tim Pelaksana Tata Usaha Jurnal MEDIKORA	FIK UNY	2012- Sekara ng
Tim Penjaminan Mutu Prodi IKOR, FIK, UNY	FIK UNY	2012
Pengurus Gateball Kabupaten Bantul Bidang Pengembangan dan Penelitian	Pergatsi Bantul	2013- sekarang
Bendahara LDS (Layanan Dana Sosial) FIK UNY	FIK UNY	2013- sekarang
Pembina UKM Catur UNY	UNY	2014 - sekarang

### J. Lain-lain (pendukung)

Pengalaman Membimbing Mahasiswa

<b>Tahun</b>	<b>Pembimbingan/ Pembinaan</b>
2011	Pembimbing PKL II Mahasiswa korabidang keahlian kebugaran jasmani
2011 s/d sekarang	Pembimbing Akademik Mahasiswa
2013 s/d sekarang	Pembimbing Skripsi Mahasiswa
2013-2016	Pembina UKM Catur UNY
2014	Pembimbing KKN UNY

Yogyakarta, 25 Februari 2016  
Yang menyatakan,

FatcurahmanArjuna, M.Or  
NIP. 19830313 201012 1005