

## RINGKASAN

**Latar Belakang:** Media pelatihan adalah media yang mengandung dan membawa unsur atau informasi dan dapat menjadi media dalam edukasi pendidikan karakter kepada penerima yaitu anak atau pemain. Dengan media pelatihan ini dapat memudahkan peserta didik atau atlit dalam memahami suatu hal dan membuat suatu unsur daya tarik bagi peserta didik atau atlit tersebut untuk mengenal dan bermain.

**Tujuan:** pertama, mewujudkan/menyediakan **Pengembangan Media Pelatihan Berbasis 3GS (Triple Game Set); monopoli, ular tangga dan puzzle anggar, Dalam Upaya Pendidikan Karakter Pada Atlet Kadet Pemula dan Kadet di Daerah Istimewa Yogyakarta**, dan kedua adalah dapat menjadi referensi bagi seluruh masyarakat olahraga anggar di Indonesia sebagai salah satu alternatif model pelatihan bagi atlet khususnya tingkatan kadet pemula dan kadet dalam olahraga anggar..

**Target Khusus: Pengembangan Media Pelatihan Berbasis 3GS (Triple Game Set); monopoli, ular tangga dan puzzle anggar, Dalam Upaya Pendidikan Karakter Pada Atlet Kadet Pemula dan Kadet di Daerah Istimewa Yogyakarta** ini dikembangkan agar dapat memperkenalkan salah satu media pelatihan agar atlet tidak mengalami kebosanan serta sebagai tambahan referensi kegiatan anak didik untuk dapat menyalurkan kesenangannya dengan aktivitas-aktivitas yang positif, yang terpantau dan terkendali agar anak didik juga dapat menyalurkan hobby dengan kegiatan yang positif, selain itu produk ini diujikan kelayakannya dengan *stake holder* dan akan disempurnakan sesuai dengan masukan-masukan dari para *stake holder*. **Hasil penelitian dapat di wujudkan menjadi artikel ilmiah yang di terbitkan dalam jurnal ilmiah nasional maupun internasional atau di presentasikan pada forum seminar nasional maupun internasional.**

**Metode Penelitian:** Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Produk yang dihasilkan berupa **Media Pelatihan Berbasis 3GS (Triple Game Set); monopoli, ular tangga dan puzzle anggar, Dalam Upaya Pendidikan Karakter Pada Atlet Kadet Pemula dan Kadet di Daerah Istimewa Yogyakarta**. Penelitian pengembangan biasa disebut pengembangan berbasis penelitian merupakan penelitian yang sedang meningkat dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pelatihan.

**Hasil Penelitian:** Hasil penelitian ini berupa *prototype* dari Media Pelatihan Berbasis 3GS (Triple Game Set); monopoli, ular tangga dan puzzle anggar, Dalam Upaya Pendidikan Karakter Pada Atlet Kadet Pemula dan Kadet di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Model, Media Pelatihan, Anggar.