

# **Pelatihan Dan Implementasi Model Latihan Berbasis “Game Experience Learning” Untuk Peningkatan Kualitas Skill Dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda**

Oleh: SULISTIYONO, DKK

## **ABSTRAK**

Pelatihan Dan Implementasi Model Latihan Berbasis “Game Experience Learning” Untuk Peningkatan Kualitas Skill Dan Karakter Pemain Sepakbola Usia Muda.

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

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

Pengusaan materi terhadap 36 permainan yang didisain merupakan tujuan dari PKM. Pasca peningkatan kualitas skill dan karakter siswa SSB di Kabupaten Sleman diharapkan dapat tercapai. Keberhasilan sasaran kegiatan PKM ini akan secara objektif objektif. Alat ukur yang merupakan produk penelitian disertasi yaitu test skill atau keterampilan teknik bermain sepakbola dan pengamatan karakter respect, teamwork, dan disiplin pada siswa SSB. Luaran yang menjadi target tim pengabdian yaitu artikel pada jurnal nasional terakreditasi sinta, publikasi di media cetak, video pada chanel youtube, dan buku ajar diterbitkan oleh UNY Press. PKM direncanakan dengan beberapa tahapan yaitu: tim pengabdian melakukan kegiatan, koordinasi dengan mitra agar memperoleh data awal tentang kualifikasi, profil pelatih, pengurus SSB di Kabupaten Sleman. Disain kegiatan pelatihan dan pendidikan dikoordinasikan dengan pihak-pihak yang terkait agar perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap kegiatan dapat sesuai

target yang ditetapkan. Bahan-bahan, materi, media, ruang, sarana prasarana pendukung akan disiapkan termasuk alat ukur untuk memperoleh data yang valid terkait target kegiatan. Koordinasi, informasi dengan para calon peserta tentang tata tertib, syarat administrasi, pelaksanaan, sampai dengan syarat dinyatakan layak atau telah berkompeten dilakukan agar target yang diharapkan dapat tercapai. Tim pengabdian berkomitmen untuk menyelesaikan luaran yang telah kami janjikan tepat pada waktunya yaitu artikel pada jurnal nasional terakreditasi, naskah IA, dan buku ajar.

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