

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

Oleh:

Sulistiyono, Fatkurahman Arjuna, Fathan Nurcahyo
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Email: sulistiyono@uny.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan bakat bermain sepakbola dan karakter pada siswa Sekolah Sepakbola kelompok umur 12 tahun. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research and Development*. Penelitian menghasilkan produk yang diberi judul “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent And Character Building*”. Permainan yang diciptakan berisi dua puluh (20) sub judul permainan dengan setiap sub judul permainan dapat digunakan untuk mengembangkan minimal satu jenis karakter positif dan satu komponen teknik, fisik, atau taktik dalam bermain sepakbola. Karakter yang dapat dikembangkan melalui permainan ini yaitu: karakter peduli dan hormat pada orang lain, kerjasama, kerja keras, disiplin, dan jujur. Permainan memiliki sifat fleksibel dapat diletakkan pada bagian pemanasan, inti, dan pendinginan pada suatu proses latihan sepakbola khususnya di sekolah sepakbola.

Kata kunci: *karakter; permainan; sekolah sepakbola*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan bakat bermain sepakbola dan karakter pada siswa Sekolah Sepakbola kelompok umur 12 tahun. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research and Development*. Penelitian menghasilkan produk yang diberi judul “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent And Character Building*”. Permainan yang diciptakan berisi dua puluh (20) sub judul permainan dengan setiap sub judul permainan dapat digunakan untuk mengembangkan minimal satu jenis karakter positif dan satu komponen teknik, fisik, atau taktik dalam bermain sepakbola. Karakter yang dapat dikembangkan melalui permainan ini yaitu: karakter peduli dan hormat pada orang lain, kerjasama, kerja keras, disiplin, dan jujur. Permainan memiliki sifat fleksibel dapat diletakkan pada bagian pemanasan, inti, dan pendinginan pada suatu proses latihan sepakbola khususnya di sekolah sepakbola.

Kata kunci: *karakter; permainan; sekolah sepakbola*

PENDAHULUAN

Konflik dan *tidak toleransi* antar pemeluk agama, kasus tawuran pelajar, kasus korupsi pada banyak lembaga negara, aksi *terorisme*, kasus kecurangan pelaksanaan ujian nasional, pungutan tidak resmi pada berbagai layanan umum, jumlah pengguna narkoba yang semakin besar, *plagiatisme* pada akademisi, *premanisme*, kekerasan oleh geng-geng motor, kemiskinan, kasus mafia hukum, konflik kepengurusan organisasi olahraga, kasus tawur supporter sepakbola, dan serta masih banyak permasalahan dalam berbagai bidang kehidupan berbangsa. Semua masalah-masalah sosial baik besar atau kecil bersumber pada sikap, perilaku, dan karakter (Yuyus Kardiman: 2013).

Interaksi pembinaan persepakbolaan Indonesia tidak terlepas dari berbagai permasalahan diantaranya; prestasi yang belum optimal, konflik kepengurusan, kekerasan pemain terhadap wasit, tawur antar supporter, dan masalah-masalah yang semuanya bersumber dari sikap, perilaku, dan karakter masih menjadi keprihatinan insan sepakbola. Kompetisi sepakbola Divisi Utama sebagai kompetisi profesional paling bergengsi di Indonesia pernah terjadi kasus sepakbola “*gajah*” pada tahun 2014, dimana tim yang bertanding tidak memiliki semangat atau tujuan untuk menang (www.bola.com). Kasus Nova Zaenal pemain Persis Solo dan M. Mamadaou pemain Gresik United yang ditangkap pihak kepolisian karena berkelahi saat pertandingan Persis melawan Gresik United di Stadion Sriwedari 12 Februari 2009 adalah bukti nyata bahwa tindakan kekerasan masih terjadi dalam kompetisi sepakbola Indonesia (Rahayu, 2009).

Beberapa kasus kekerasan terhadap wasit terjadi dalam kompetisi dari tingkat amatir sampai dengan profesional. Asisten Wasit dianiaya ketika pertandingan antara PSS Sleman melawan Persinga Ngawi dalam kompetisi ISC B 2016 (Ari Junianto, Solo Pos.Com: 2016). Kasus terbaru yaitu wasit Abdul Cholid dianiaya oleh pemain PS. Bengkulu dalam pertandingan melawan PS. Persiku Kudus dalam kompetisi Liga Nusantara. Wasit bahkan harus digantikan oleh wasit cadangan karena mengalami luka dan tidak mampu melanjutkan tugas memimpin pertandingan. (Syaifulah Defaza, www.pojoksumut.id: 2016)

Masalah kegagalan dan keterpurukan prestasi tim nasional, klub sepakbola Indonesia pada *event* internasional, kekerasan dalam kompetisi, konflik dalam organisasi, kasus “sepakbola gajah”, dan berbagai karakter negatif para pelaku sepakbola dan berbagai masalah dalam pembinaan sepakbola di Indonesia menurut peneliti disebabkan sistem pendidikan formal dan pembinaan pemain usia muda yang belum optimal. Sistem pendidikan formal dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi di Indonesia membutuhkan evaluasi mengapa karakter bangsa mengalami degradasi? Sistem pendidikan dan pembinaan pada calon pemain sepakbola di Indonesia yang dilaksanakan oleh sekolah sepakbola (SSB) juga belum memberikan kontribusi optimal pada prestasi dan karakter bangsa.

Pembinaan pemain usia muda yang dilakukan SSB di Indonesia sebagian besar berorientasi dan fokus pada kemenangan ketika bertanding di suatu kompetisi. Fakta dilapangan SSB berlomba-lomba untuk mencapai dan meraih gelar juara, tetapi melupakan bahwa siswa SSB adalah siswa yang masih dalam usia untuk pengembangan karakter, sikap, dan perilakunya selain upaya peningkatan keterampilan bermain sepakbola. Menurut Indra Safri (mantan pelatih timnas U-19) salah satu masalah dalam pembinaan SSB adalah orientasi para pelatih yang ingin siswanya menang dalam suatu *event* kompetisi antar SSB. Intensitas latihan yang tinggi dengan tujuan menjadi juara dipercaya akan menghasilkan *skill* yang bagus, tetapi sebaliknya akan mengakibatkan mentalitas dan fisik pemain yang buruk (kominfo.malangkota.go.id).

Pembudayaan karakter positif pada seluruh warga negara, pemain sepakbola, pengurus sepakbola, wasit sepakbola, supporter sepakbola dan semua yang berinteraksi dalam sepakbola adalah tanggung-jawab bersama antara pemerintah, keluarga, dan seluruh *stakeholder*, khususnya dunia pendidikan baik formal atau non-formal. Sekolah sepakbola (SSB) dalam struktur organisasi PSSI merupakan lembaga pendidikan non-formal, merupakan lembaga yang paling bertanggung-jawab pada pembinaan calon pemain sepakbola. Sekolah sepakbola melakukan pembinaan pada pemain muda usia 7-16 tahun, dan klub sepakbola

melakukan pembinaan mulai usia 17 tahun sampai dengan senior (www.pssi.com).

Jumlah SSB yang besar di seluruh Indonesia merupakan sebuah potensi jika dimanfaatkan sebagai salah satu media alternatif, untuk mengembangkan karakter positif calon pemain sepakbola dan calon warga negara yang selama ini menjadi akar permasalahan bangsa. Jumlah SSB yang besar tidak akan memiliki arti jika sumber daya manusia (pelatih) yang menjadi pilar utama proses pendidikan dan latihan di SSB tidak memiliki kompetensi, dan kemauan yang kuat untuk membangun karakter melalui pelatihan di SSB. Berdasarkan uraian diatas peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* sebagai upaya pengembangan *talent* dan karakter positif melalui aktifitas berlatih atau bermain sepakbola yang dimodifikasi pada siswa SSB dan yang terintegrasi pada latihan. Model latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* dapat dimanfaatkan para pelatih sebagai alat atau metode untuk mengembangkan teknik, fisik, taktik, dan karakter positif para siswa di SSB.

Mengembangkan Karakter Melalui Aktifitas Olahraga

Karakter merupakan sikap, perilaku, sifat atau watak seseorang yang bisa baik dan bisa tidak baik berdasarkan penilaian lingkungannya. Karakter dalam istilah lainnya yaitu ranah *afektif*. Penjenjangan ranah *afektif* menurut taksonomi Krathwol ada lima, yaitu: *receiving, responding, valuing, organization, dan characterization*. Tahapan *receiving* yaitu peserta didik memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena khusus atau stimulus, misalnya kegiatan musik, kegiatan belajar, kegiatan olah raga, dan sebagainya, Krathwohl dalam Mardapi (2011). *Characterization* bermakna nilai-nilai yang berhasil diterima, diberikan respon, menjadi keyakinan, dikelola, dan tingkat akhirnya yaitu mampu menjadi sikap, perilaku yang selalu dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan kata lain telah menjadi kebiasaan.

Weinberg dan Goud yang dikutip Sukadiyanto (2011) menyatakan beberapa karakter dapat ditanamkan melalui aktifitas olahraga yaitu: *fairness, sportif, compassion, integrity dan proses* menanamkan karakter yang positif pada manusia merupakan poses yang terintegrasi pada seluruh potensi manusia

(kognitif, afektif, psikomotorik) dan tidak dapat berdiri sendiri. Omar-Fauzee, dkk (2012) menyatakan partisipasi pada kegiatan olahraga mampu memberikan sumbangan pada karakter positif dan beberapa strategi dapat dilakukan pelatih agar karakter positif dapat dikembangkan para pelaku olahraga. Angela Lumpkin and Sarah Stokowski (2011), pelatih olahraga mampu mengajar, menjadi model, dan memberikan umpan balik pada atletnya ketika beraktifitas olahraga khususnya pada pengembangan karakter hormat pada orang lain, bersikap *fair play* ketika berpikir untuk menang dalam pertandingan.

Permainan (Game) Sebagai Model Pembelajaran atau Latihan di Sekolah Sepakbola

Sekolah sepakbola adalah lembaga non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan calon pemain sepakbola dengan memberikan layanan pendidikan dan pelatihan. Latihan merupakan interaksi antara pelatih dengan pemain yang telah direncanakan untuk mencapai suatu kompetensi atau keterampilan tertentu. Berbagai metode atau pendekatan dikembangkan misalnya model latihan *drill*, *circuit training*, *plyometric*, *interval training*, dan masih banyak berbagai metode dengan kelebihan dan kekurangannya. Marco Aguiar, Goreti Botelho, Carlos Lago, Victor Maças, Jaime Sampaio (2012) 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. Hakekat *small side games* adalah model latihan dalam bentuk permainan yang lapangannya diperkecil dan jumlah pemainnya dikurangi. *Small side games* digunakan untuk meningkatkan kompetensi teknik, fisik, dan taktik secara bersama-sama.

Model latihan "*Kid Tsu Chu Futbol Games*" merupakan model yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini. "*Kid Tsu Chu Futbol Games*" ini memiliki konsep yang sama dengan model *small side games* dimana pendekatan permainan digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau kompetensi dalam bermain sepakbola, tetapi ada penambahan konsep yang harus diintegrasikan yaitu pengembangan karakter diintegrasikan pada latihan teknik, taktik, atau fisik dan

penempatannya dalam sesi latihan dapat dilakukan pada sesi pemanasan, inti, atau pendinginan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Character Building*”. Penelitian dengan model pengembangan dipilih karena penelitian yang dilakukan ini berorientasi pada 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. 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan *observasi* dan wawancara terhadap pelatih dan pengurus dalam melakukan proses latihan di SSB. Para pelatih membutuhkan bimbingan tentang model-model latihan yang mudah dipahami dan diimplementasikan di lapangan, selain bantuan sarana dan prasarana latihan. Siswa SSB kelompok umur 12 tahun akan lebih termotivasi dan senang jika pendekatan atau model latihan yang diterapkan adalah dengan cara bermain. Karakter merupakan komponen yang menurut para pelatih dan pengurus penting untuk dikembangkan pada para siswa SSB, tetapi keterbatasan waktu untuk tatap muka merupakan kendala utama.

B. Deskripsi Draft Produk Awal

Draf 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.

C. Validasi Ahli dan Deskripsi Data

Validasi dilakukan dengan cara memberikan *draft* produk awal dokumen tertulis “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent and Character Building*” pada ahli. Pendapat berupa skor untuk aspek kualitas permainan dengan menggunakan angka atau skor 1 sampai 5 dan memberikan saran, masukan, kritik agar produk menjadi siap untuk dilakukan uji lapangan. Suharsimi Arikunto (1993) menyatakan dimana suatu produk dinyatakan layak pakai jika uji *validitas* memiliki skor rata-rata minimal 56% dari total skor maksimal. Berikut adalah hasil rekapitulasi dan analisis data hasil kuisioner yang diberikan pada kelima rater atau ahli.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Terhadap Draf 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
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 1 diketahui bahwa jumlah draf model permainan yang dikembangkan pada awalnya berjumlah 25 buah. Syarat sebuah model *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.

Karakter, sikap, atau perilaku yang diharapkan dapat dikembangkan adalah kejujuran, hormat pada orang lain, peduli pada orang lain, kerja keras, kerjasama, dan disiplin. Pola permainan yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan pengalaman gerak dan olah rasa dapat membantu pelatih dalam mengirimkan pesan nilai karakter sekaligus keterampilan bermain sepakbola. Faktor pelatih menjadi faktor kunci untuk dapat mengimplementasikan permainan dilapangan terutama memilih momen yang tepat dalam menyampaikan nilai karakter dalam suasana bermain. Saran dan masukan tim ahli terhadap draf awal permainan yang disusun secara umum sebagai berikut:

Tabel 2. Revisi terhadap Produk Awal Setelah divalidasi Oleh Para Ahli

Bagian Yang Di Validasi	Sebelum Perbaikan atau 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 negatif	Dihapus atau diganti
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 Talent and Character Building*” 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*” digunakan pada siswa SSB karena tidak membutuhkan waktu tambahan khusus diluar waktu latihan. 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 terhadap nilai karakter yang ingin dikembangkan melalui pengalaman bermain dan panduan pelatih.

D. Uji Lapangan dan Diskripsi Data

Kelemah-an-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 (20) model permainan yang telah dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji lapangan dilakukan dengan diawali diskusi kecil antara pelatih dengan tim peneliti dalam rangka penyamaan persepsi terhadap model permainan yang akan dilakukan. Para pakar diminta untuk melakukan pengamatan terhadap 20 model *game* (permainan) yang diujikan dengan menggunakan panduan atau lembar pengamatan atau *observasi* yang disusun peneliti. Para *judge* atau pakar dan pelatih memberikan penilaian dan masukan terhadap draf “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent And Character Building*” yang diujicobakan secara langsung dilapangan. Adapun hasil *observasi* (satu ahli sepakbola, satu ahli teori bermain, satu ahli pendidikan usia dini, dan dua orang pelatih sekolah sepakbola) dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Para Pakar dan Pelatih Sekolah Sepakbola Terhadap Model Latihan Ketika Ujicoba Lapangan

No	Nama Permainan	Skor Penilaian Para Ahli					$(R_1+R_2+R_3+R_4+R_5)$	Skor Rata-rata	%
		R.1	R.2	R.3	R.4	R.5			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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
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 3 dapat dinyatakan model latihan “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent 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 permainan layak digunakan untuk latihan pada siswa SSB kelompok umur 12 tahun, tetapi harus dilakukan revisi berdasarkan 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 berikut:

Tabel 4. Masukan, Saran, Kritik Para Ahli Terhadap Setiap Model Ketika Uji Lapangan

No	Nama Permainan	Saran-Saran
1	Bola Ikan Vs Jala	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jala (Pemain yang berperan sebagai jala) harus diberikan penyemangat. 2. Panjang lapangan terlalu panjang, sebaiknya 30 m.
2	Berpasangan Dua Dua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatih harus sering mengganti ganti pasangan dalam permainan ini agar siswa semakin memiliki nilai kerjasama yang kuat dengan seluruh teman. 2. Area diperkecil, jika permainan 5 vs 5 maka area 30 x 40 m.
3	Bersama Kita Bisa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebaiknya diletakkan pada latihan inti karena aktifitas permainan membutuhkan kekuatan dan daya tahan otot
4	Menjaga Tawanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain yang bertugas bertahan membentuk lingkaran diawali dengan diameter 10m, jika sudah berjalan area dapat diperluas dengan diameter 20 m.
5	Bom Waktu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variasi latihan permainan ini bisa di ganti dengan warna marker ataupun <i>cone</i> untuk mempermudah pelatih dan pemain saat melakukan latihan tersebut.
6	Menjaring Ikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area permainan diperkecil terlebih dahulu, misalnya 10x10 m, jika jala sudah mulai sering mampu menangkap ikan, area permainan diperluas misalnya 10 x 20 agar tantangan untuk melakukan <i>passing</i> semakin sulit.
7	Melawan Bosan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul <i>Game</i> dirubah yang lebih menarik dan memberikan imajinasi pada anak atau siswa.

No	Nama Permainan	Saran-Saran
8	Si Pengangkut Air	1. Permainan ini sudah sangat baik dilakukan tetapi seharusnya pemain tengah selalu berganti ganti dalam setiap bagian 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. 2. Waktu bermain ditambah
10	Memburu Hantu	1. Judul Permainan dirubah yang lebih umum 2. Pelatih harus selalu menekankan sikap tanggung jawab dan sikap disiplin sebagai pemain dilapangan pada saat dilatih dan dipertandingan .
11	Bola Berantai	1. Jumlah pemain netral ditambahkan jika permainan belum dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan 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.
12	Polisi Vs Penjahat	1. Harusnya cara merebut bola dengan cara seperti di latihan atau dipertandingan lebih divariasikan 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.
13	Gol, Gol, Gol	1. Area yang digunakan bisa diperkecil sehingga bisa memfokuskan untuk tujuan latihan ini karena dapat menciptakan banyak gol dan antar pemain disetiap

No	Nama Permainan	Saran-Saran
		posisinya harus selalu di rubah bergantian untuk dapat merasakan sebagai pemain sayap,tengah dan belakang.
14	Awas 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 varias yang baik untuk dilakukan.
16	Sundul Bola Satu Kaki	-
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	-

Pembahasan

Model latihan “*Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent And Character Building*” merupakan model yang diciptakan untuk mengembangkan karakter siswa SSB dengan konsep satu komponen karakter harus diintegrasikan 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 diimple-mentasikan 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 di-kembangkan 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 upaya 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.

PENUTUP

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa model permainan yang diberi judul *“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent and Character Bulding”*. *“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent and 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 yang dapat dikembangkan dapat dibaca pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5 Model Latihan *“Kid Tsu Chu Futbol Games For Talent Identification And Character Building”* Pada Siswa SSB Kelompok Umur 12 Tahun

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

No	Nama Permainan	Karakter dan Keterampilan Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan
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
5	Bom Waktu	Kemampuan kecepatan berlari, reaksi, konsentrasi dan perilaku kerja sama
6	Menjaring Ikan	Keterampilan <i>passing</i> bawah dan sikap/perilaku, karakter kerjasama
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 kerjakera
10	Memburu Siluman	Kemampuan taktik <i>defend</i> 1 vs 1 dan memiliki sikap, perilaku, dan karakter disiplin
11	Bola Berantai	Keterampilan <i>passing</i> bawah, keterampilan taktik membantu teman yang menguasai bola (<i>support</i>), 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 (<i>finishing</i>) / 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 (<i>heading</i>) kearah sasaran yang bergerak, daya ledak otot tungkai dan sikap/perilaku peduli pada orang
17	Lempar Satu	Keterampilan taktik individu menyerang <i>support</i>

No	Nama Permainan	Karakter dan Keterampilan Yang Dapat Dikembangkan Melalui Permainan
	Tangan	dan sikap/perilaku. karakter peduli terhadap orang
18	<i>Fair Play</i>	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 <i>juggling</i> 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 sebagai sumber rujukan. 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 membutuhkan ujicoba untuk melihat 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 Talent and 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Syaiful Afandi. (2015). *SSB Jangan Cari Juara*. kominfo. Malangkota.go.id diakses 20 Maret 2015.
- Ario Yosia. (2016). *Lima Kasus paling menghebohkan Dunia Sepakbola Indonesia* www.bola.com di Unduh 17 Oktober 2016.
- Depdikbud. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter Untuk Sekolah*. Jakarta: Depdikbud.
- Ari Junianto. (2016). *PSS Sleman VS Persinga Ngawi, 2 Kali Skors akibat Asisten Wasit Dikeroyok*. www. SoloPos.com diunduh 20 Desember 2016
- Lumpkin, Angela. (2011) *Interscholastic sports: A character-building privilege*. Kappa Delta Pi Record, 47, 124-128.
- Marco Aguiar, Goreti Botelho, Carlos Lago, Victor Magas,Jaime Sampaio. (2012). *A Review on the Effects of Soccer Small-Sided Games*. *Journal of Human Kinetics volume33/2012* halaman 103-113: USA
- Mardapi, Djemari. (2011). *Penilaian Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY Press.
- Omar-Fauzee, Mohd Nizam Nazarudin, Yudha M. Saputra, dkk. (2012). *The Strategies for Character Building through Sports*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* . Vol. 2, No. 3 March 2012
- PSSI. (2011). *Program Kerja Bidang Pembinaan Usia Muda 2001-2015*. www.pssi.org diakses 20 Maret 2015
- Rahayu, Tandiyo. (2009). *Bertinju di Arena Sepakbola*. [http://www. suara merdeka. com](http://www.suara merdeka. com), diakses 3 Maret 2009).
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian*. Suatu Pendekatan Praktek. PT. Rineka Cipta; Jakarta.
- Sukadiyanto. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Yogyakarta: UNY.
- Syaifullah Defaza. (2016). *Memalukan! Pemain PS Bengkulu Pukuli dan Injak Kepala Wasit*. www. Pojoksumut.id diunduh 20 Desember 2016
- Yuyus Kardiman. (2013). *Karakter Adalah Akar Masalah Bangsa Kita*. *Jurnal Media Komunikasi FIS*. Volume 12 No 2. Hal 17-28.