

Peran dan Tanggung Jawab seorang Pelatih

Pelatih memainkan salah satu peran terpenting dalam S4D. Pelatih adalah orang yang akan berhubungan langsung dengan peserta remaja dan tidak hanya akan berdampak pada individu itu sendiri tetapi juga pada komunitas mereka. Oleh karena itu, penting untuk **menyadari banyak peran dan tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh pelatih yang baik** dan bagaimana menyampaikannya dengan sukses kepada instruktur masa depan sebagai seorang fasilitator kursus.

Kembali diingatkan bahwa terdapat lima prinsip utama dan bahwa S4D hanya dapat mengembangkan potensinya secara penuh jika semua prinsip diperhitungkan dan diterapkan.



Peran seorang Pelatih

Seorang pelatih S4D seharusnya tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan olahraga peserta remaja tetapi yang lebih penting ia juga dapat **memastikan bahwa keempat dimensi (kognitif, sosial, olahraga dan fisik) dikembangkan** selama sesi pelatihan S4D. Untuk informasi lebih jelas tentang topik ini, lihat kursus dasar tentang **Perkembangan Multidimensi**.

Berdasarkan pemahaman modern tentang pengajaran, ada empat bidang kompetensi yang harus selalu diseimbangkan oleh seorang pelatih untuk memastikan sesi pelatihan yang sukses. Terutama sekali, **seorang pelatih S4D harus selalu bertindak sebagai panutan di dalam dan di luar lapangan**. Termasuk mengambil tanggung jawab untuk para peserta remaja, serta kemauan untuk terus belajar dan tumbuh sebagai seorang pelatih dan sebagai pribadi. Lebih lanjut, kreativitas dan kemampuan beradaptasi merupakan keterampilan penting bagi para pelatih untuk merancang sesi pelatihan S4D sesuai dengan kebutuhan peserta dan dengan konteks terkait. Jika memungkinkan, pelatih dapat mengambil tanggung jawab lebih lanjut dalam komunitas mereka selain melatih sesi pelatihan S4D.

Teknis: Pelatih sebagai seorang **ahli ...**

- ✓ mampu mendidik dan mengembangkan kompetensi motorik serta kompetensi teknis dan taktis peserta remaja
- ✓ mampu menjelaskan, mengevaluasi, dan mengaplikasikan konsep pemanfaatan olahraga sebagai sarana pembangunan

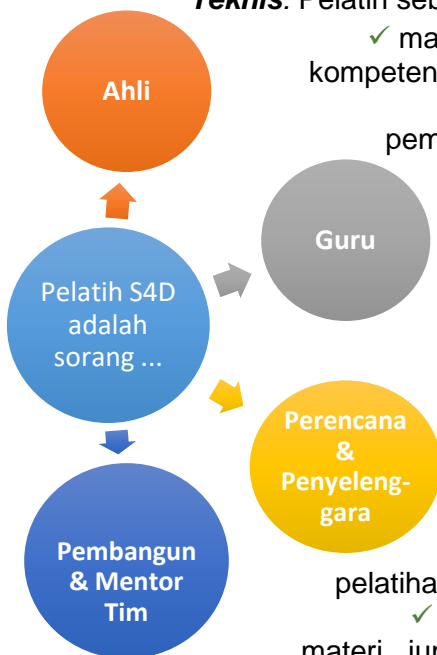
Metodologis: Pelatih sebagai seorang **guru...**

- ✓ menciptakan peluang bagi peserta remaja untuk belajar bagaimana melakukan pemikiran disiplin yang jelas, rasional, berpikiran terbuka, dan terinformasi oleh bukti
- ✓ mengajar para peserta remaja cara mengevaluasi suatu situasi dan memilih suatu tindakan dari berbagai kemungkinan
- ✓ membimbing peserta remaja untuk mendefinisikan masalah, menganalisisnya dan mengembangkan strategi untuk mengimplementasikan resolusi dan memecahkan masalah

Organisasi: Pelatih sebagai **perencana dan penyelenggara...**

- ✓ mampu mengatur, merencanakan dan menyusun sesi pelatihan per minggu/musim secara efektif dan dalam alur-alur yang berurutan
- ✓ mengetahui apa yang dibutuhkan untuk suatu kegiatan (misalnya materi, jumlah peserta) dan mampu memodifikasi dan menyesuaikan suatu kegiatan sesuai dengan keadaan

Sosial: Pelatih sebagai **pembentuk tim, mentor, teman dan penasihat ...**



- ✓ membiarkan peserta remaja untuk mengembangkan dan memelihara pola pikir solidaritas yang mendukung ide, nilai, dan aktivitas orang lain
- ✓ memberikan kesempatan kepada peserta remaja untuk mengungkapkan pendapat mereka dan melibatkan mereka secara aktif selama sesi pelatihan
- ✓ memberdayakan peserta remaja untuk mengakui martabat manusia sebagai dasar hidup bersama, serta melindungi integritas fisik dan psikologis

Kompetensi lebih lanjut yang harus dimiliki oleh pelatih S4D dapat dilihat di situs 'Kiat Pembinaan Olahraga untuk Pembangunan' di bawah: [Essentials – S4D Competences – Coach Competences](#), dan di situs: [Tools For Your Practice – S4D Teaching and Learning Materials – Palestinian Territories – Manual 'Kicking youth competences' \(p. 13-15\)](#).

Pelatih harus mampu memainkan berbagai peran berbeda. Peran yang sesuai harus selalu dipilih sesuai dengan konteks sosiokultural tempat berlangsungnya kegiatan S4D dan harus berdasarkan peserta pelatihan. Mengingat **pelatih harus selalu berperan sebagai panutan** maka fungsi lainnya mungkin tergantung pada kelompok usia peserta. Namun, peran tidak eksklusif. Pelatih harus selalu memainkan semua peran yang diperlukan sambil mengingat yang paling penting seperti yang tercantum di kotak teks di atas.

Peran Utama menurut Kelompok Umur

- **di bawah 9:** Penghibur
- **9-12:** Guru
- **13-16:** Ahli
- **di atas 16:** Teman

Tanggung Jawab seorang Pelatih

Salah satu tanggung jawab utama seorang pelatih S4D adalah untuk **mempromosikan dan memungkinkan perkembangan yang seimbang dan berjangka panjang dari peserta remaja**, dengan mempertimbangkan kebutuhan fisik, psikologis dan pribadi.

Selanjutnya, pelatih harus **memastikan partisipasi dan kepuasan yang berkelanjutan dari para peserta muda** dengan memberikan serangkaian kegiatan menantang dan beragam.

Untuk mencapai target tersebut, tabel berikut menguraikan beberapa pedoman penting yang harus diterapkan oleh seorang pelatih ketika berinteraksi dengan kaum muda dalam suatu pelaksanaan olahraga untuk pembangunan. Pedoman ini dapat diperluas sesuai kebutuhan.

😊 Hal-hal yang harus diterapkan ...
✓ Melibatkan peserta dalam proses perencanaan dan pengambilan keputusan
✓ Membuat peserta sadar bahwa konflik dapat terjadi dan membantu mereka memecahkan masalah secara proaktif
✓ Memfasilitasi diskusi terbuka dan menyuarakan pendapat
✓ Merencanakan dan mengevaluasi sesi pelatihan

☹ Hal-hal yang harus dihindari ...
× Mengecualikan peserta dari keputusan atau menolak ide mereka
× Menunjuk jari atau berteriak saat menyampaikan kritik
× Jadikan peserta sebagai sasaran kritik Anda - sebaliknya, tetapkan fokus pada tindakan/perilaku
× Memperlakukan peserta secara berbeda atau tidak adil

Juga merupakan tanggung jawab pelatih untuk menyadari dan **mencegah segala jenis pelecehan atau tindakan tidak terpuji atas diri peserta remaja**. Ini termasuk pelecehan fisik, emosional dan seksual serta penelantaran atau penindasan. Menyepakati suatu **kode etik** dengan peserta dapat menjadi alat yang berguna untuk mencegah perilaku tersebut di atas dan untuk menciptakan rasa kepemilikan di kalangan remaja. Sebuah contoh Kode Etik dapat dilihat di situs 'Kiat Pembinaan Olahraga untuk Pembangunan' di bawah: [Tools For Your Practice – S4D Tools for Implementing Activities and Events – Guidelines – Guideline 'Code of Ethics Coach-Player'](#).