

Pengembangan Model Pembelajaran Fair Play dalam Perkuliahan Permainan Bola Tangan Terhadap Pembentukan Sikap dan Perilaku Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani

Development of a fair play learning model in handball game lectures on the behavior formation of S1 Physical Education Students

Ujang Rohman¹, Abd. Cholid², Sumardi³, dst.

^{1,2,3}*Pendidikan Jasmanii/Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jln. Dukuh Menanggal XII No. 4, Surabaya, Jawa Timur 60234, Indonesia*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu model Pembelajaran *Fair Play* (PFP) yang terintegrasi dalam perkuliahan Permainan Bola Tangan dan tertuang dalam bentuk model sebagai pedoman dalam mengimplementasikan proses perkuliahan bagi mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D), menggunakan metode dengan pendekatan *mixed methods*. Objek penelitian adalah mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Jasmani, FPP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Rancangan penelitian model desain eksplanatoris sekuensial (*sequential exploratory design*) dan pengumpulan data menggunakan teknik survey). Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa setelah dilakukan pemberian perlakuan model pembelajaran *fair play* (PFP) sebanyak 16 kali pertemuan diperoleh nilai *pre test* dan *post test* melalui uji *Independent sample t test* nilai *out put fair play* sikap dan perilaku lebih kecil dari Sig.(*p-value*) dimana $\alpha < 0,05$ artinya model PFP berpengaruh terhadap perubahan sikap dan perilaku. Sedangkan hasil analisis kualitatif menggunakan *model interactive* menunjukkan bahwa model PFP memberikan perubahan dan dapat mengembangkan sikap dan perilaku. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian model pembelajaran *fair play* dapat membentuk dan mengembangkan sikap serta menanamkan perilaku mahasiswa Pendidikan Jasmani dalam pembelajaran permainan bola tangan

Kata kunci: *model pembelajaran, fair play, bola tangan*

Abstract

This study aims to develop a Fair Play Learning (PFP) model that is integrated in the Handball Game lecture and is contained in the form of a model as a guide in implementing the lecture process for S1 Physical Education students. This type of research is research and development (R&D), using a mixed methods approach. The object of the research is the undergraduate student of the Physical Education Study Program, FPP, PGRI Adi Buana University, Surabaya. The research design is a sequential explanatory design model (sequential exploratory design) and data collection using survey techniques). The results of quantitative analysis show that after giving the fair play learning model (PFP) treatment for 16 meetings, the pre-test and post-test values obtained through the Independent sample t-test, the out put value of fair play attitudes and behavior is smaller than Sig. (p-value) where < 0.05 means that the PFP model has an effect on changes in attitudes and behavior. While the results of the interactive model analysis show that the PFP model provides change and can develop attitudes and behavior. The findings of this study

indicate that the fair play learning model research can shape and develop attitudes and instill the behavior of Physical Education students in learning handball games.

Keywords: *learning model, fair play, handball*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan di perguruan tinggi merupakan aktivitas untuk menghasilkan perubahan individu baik secara fisik, mental, dan emosional. Oleh karena itu proses pendidikan dalam pembelajaran didesain untuk mengorientasi aktivitas mahasiswa dengan tujuan memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara proposional sesuai bidang keilmuannya. Selain itu aspek penting dalam proses pendidikan adalah pembentukan karakter yang merupakan pengembangan atas kemampuan diri (*self esteem*) dalam membentuk berkepribadian luhur sesuai dengan nilai-nilai budaya dan memotivasi keberhasilan seseorang sesuai keilmuannya.

Berpijak pada upaya tersebut, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan memberikan sumbangan nyata bagi usaha pengembangan sumber daya manusia (SDM) tidak terbatas pada lingkup di kampus melainkan juga disiapkan untuk memberikan kontribusi pada lembaga pendidikan tinggi melalui pengembangan bentuk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan pasar (*market oriented*). Berdasarkan hal tersebut maka struktur kurikulum harus berorientasi pada kebutuhan pasar dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi lulusan. Prinsip-prinsip dasar kurikulum berorientasi pada tujuan pendidikan nasional dan berpedoman pada kesinambungan antara teori dan praktek yang dirancang sesuai dengan visi, misi, dan tujuan dari lembaga pendidikan. Salah satu lembaga pendidikan tersebut diantaranya Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang memiliki 7 fakultas dan 21 program studi. Salah satunya adalah program studi pendidikan jasmani.

Kurikulum program studi pendidikan jasmani didasarkan pada SK Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 232/U/2000 tentang penyusunan kurikulum pendidikan tinggi dan penilaian hasil belajar mahasiswa. Prinsip-prinsip dasar kurikulum berorientasi pada tujuan

pendidikan nasional dan berpedoman pada kesinambungan antara teori dan praktek dirancang sesuai dengan visi, misi, dan tujuan program studi yang tertuang di dalam buku Pedoman Akademik Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Deskriptif mata kuliah program studi pendidikan jasmani di susun sefleksibel mungkin, mengikuti perkembangan teknologi khususnya yang berbasis pada *Information and Communication Technology* (ICT) yang pada pelaksanaan kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Perkembangan teknologi ini memungkinkan mengadakan perbaikan dan evaluasi dari RPS dan SAP yang dibahas dalam rapat internal fakultas dan program studi bersama dosen yang terkait. Salah satu mata kuliah yang wajib di program dan ditempuh mahasiswa berdasarkan kurikulum pendidikan jasmani adalah mata kuliah Permainan Bola tangan. Dalam mata kuliah permainan bola tangan ada unsur-unsur yang harus dikuasai oleh mahasiswa yaitu kemampuan teknik (lempar, tangkap, menggiring dan menembak) dan memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil maksimal khususnya dalam bermain bola tangan, maka dalam proses pembelajaran permainan bola tangan disamping memerlukan kemampuan penguasaan teknik juga dibutuhkan pembentukan karakter selama perkuliahan. Salah satu karakter yang mendasari permainan bola tangan adalah nilai-nilai *fair play* (Kasih, 2009). *Fair play* dimaknai sebagai semangat atlet sejati atau kesatria (*the finest sport maship*). Seorang atlet bertindak secara *fair play* apabila melakukan suatu perbuatan yang tunduk dan mematuhi peraturan yang berlaku secara tertulis. Menurut Suharjana (2011) karakter yang dapat dikembangkan antara lain dalam bentuk perilaku sportifitas, menghargai, pengendalian diri, kemauan dan tanggung jawab.

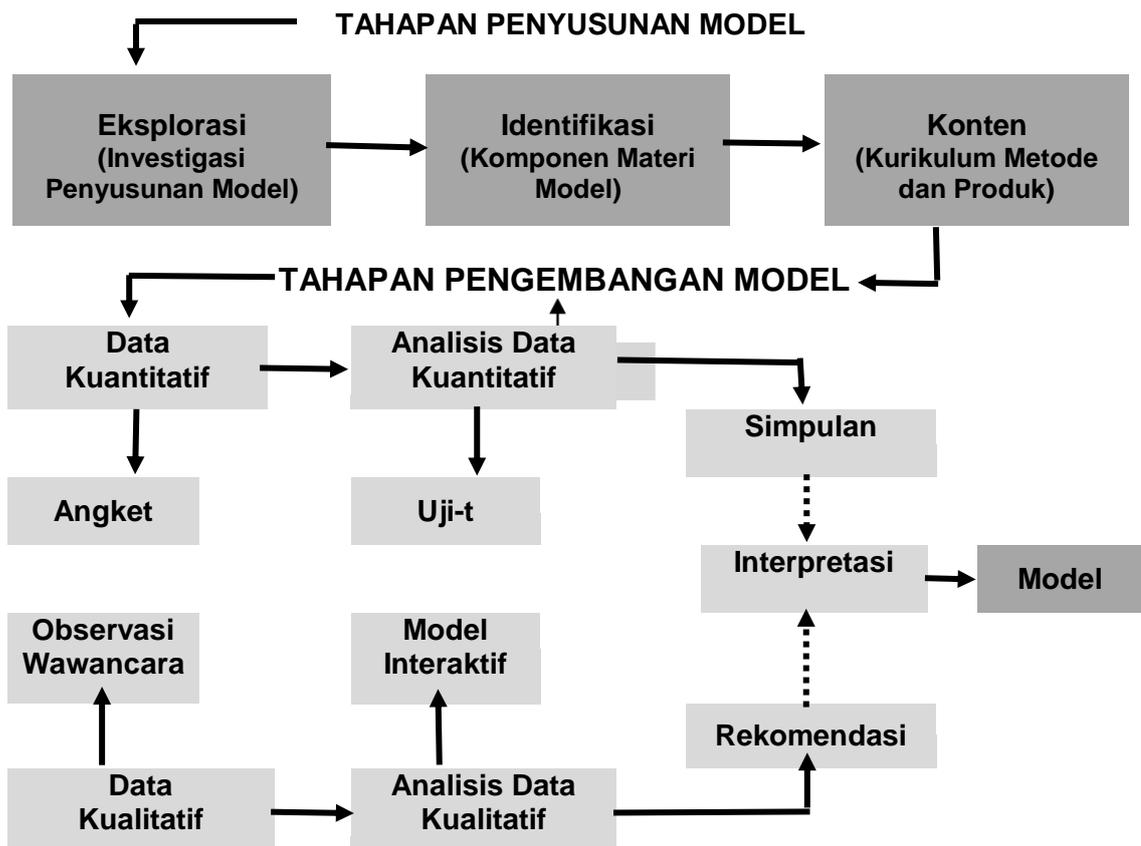
Fair play yang merupakan sebagai konsep moral berisi penghargaan terhadap lawan dan sesama teman yang bertumpu pada standar moral yang dihayati dan dilaksanakan oleh setiap orang (Aji Setiawan, 2016., Butler, 2000). Oleh karena itu nilai-nilai *fair play* yang dilakukan para mahasiswa selama proses pembelajaran permainan bola tangan harus ditanamkan dan dijalankan oleh para mahasiswa sebagai bagian dari pembentukan karakter

mahasiswa dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran nilai-nilai *fair play* tersebut. Hasil pengamatan (*observasi*) dilapangan selama proses pembelajaran permainan bola tangan terhadap mahasiswa yang melaksanakan praktek permainan bola tangan, kejadian yang sering terjadi masih rendahnya karakter mahasiswa secara sikap dan perilaku. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan model pembelajaran yang didalamnya terintegrasi nilai-nilai *fair play* selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan mendasar dalam penelitian ini masih rendahnya karakter para mahasiswa yang ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai *fair play* selama proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran permainan bola tangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran permainan bola tangan, dosen memiliki peran sentral dalam upaya menanamkan nilai-nilai *fair play* pada mahasiswa. Oleh karena itu dibutuhkan suatu model pembelajaran *fair play* yang terintegrasi dalam pembelajaran permainan bola tangan sehingga dapat dijadikan acuan oleh para dosen dalam mengajarkan nilai-nilai *fair play*. Model pembelajaran adalah perencanaan dan penerapan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam keanekaragaman isi (Raharja, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut menarik peneliti untuk dianalisis dan diteliti yaitu mengenai model pembelajaran permainan bola tangan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Fair Play* (PFP). Model PFP memberikan pengalaman pada mahasiswa dalam suasana belajar dan bermain yang edukatif dan afektif dalam bentuk pengembangan sikap dan perilaku mahasiswa selama pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengangkat permasalahan ini dalam bentuk penelitian yang berjudul "Pengembangan model pembelajaran *fair play* (PFP) dalam perkuliahan permainan bola tangan terhadap pembentukan sikap dan perilaku mahasiswa S1 pendidikan jasmani. Hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat direkomendasikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membentuk nilai-nilai *fair play* dalam merubah dan mengembangkan sikap serta menanamkan perilaku bagi para mahasiswa.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan *mixed methods* yang difokuskan pada pengembangan suatu produk model pembelajaran *fair play* (PFP) yang diintegrasikan dalam perkuliahan permainan bola tangan terhadap perubahan sikap dan perilaku mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani FPP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Model desain penelitian pengembangan (R&D) adalah desain eksplanatoris sekuensial (*sequential exploratory design*) dengan langkah-langkah dan prosedur meliputi; (1) pengembangan model dan (2) menguji keefektifan model sesuai tujuan yang ingin dicapai. Desain eksplanatoris sekuensial (*sequential exploratory design*) dijabarkan pada bagan berikut:



Gambar 1. Bagan Model Rancangan Penelitian Desain Eksplanatoris Sekuensial (Sugiono, 2017)

Populasi yang dijadikan objek dalam penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Jasmani FPP Universitas PGRI Ad Buana Surabaya yang memprogram mata kuliah permainan bola tangan semester genap tahun akademik 2020-2021 dan sampel penelitian sebanyak 15 mahasiswa yang diambil secara acak (*random sampling*) dari kelas A, B dan C. Penggolongan subjek penelitian yang dijadikan sampel berdasarkan tahapan-tahapan penelitian pengembangan seperti dijabarkan pada bagan disain penelitian tersebut di atas.

Model pembelajaran *fair play* (PFP) yang terintegrasi dalam perkuliahan Permainan Bola Tangan dilakukan secara komprehensif yang berkenaan dengan seluruh aspek pembelajaran permainan bola tangan baik secara tatap muka di kelas maupun praktek di lapangan. Prosedur pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian seperti dalam bentuk (1) angket atau kuesioner (*questionnaires*). (2) observasi (*observations*) dan (3) wawancara (*interviews*) yang sudah divalidasi ahli (*expert*) dan bertujuan mengungkap perubahan sikap dan perilaku mahasiswa melalui nilai-nilai *fair play*. Subyek penelitian yang terkait dengan nilai-nilai *fair play* disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Komponen dan Sub-komponen Pembelajaran *Fair Play*

Komponen	Sub Komponen	Indikator
Pembelajaran <i>Fair Play</i> (PFP)	Sikap	1. Mengembangkan disiplin 2. Mengembangkan sportifitas 3. Mengembangkan saling menghargai
	Perilaku	1. Menanamkan tanggungjawab 2. Menanamkan kejujuran 3. Menanamkan rasa hormat

Teknik analisis data yang digunakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Analisis deskriptif kuantitatif

Analisis data kuantitatif melalui tahap tabulasi data (*coding sheet*) dan pengolahan analisis data. Kode data dalam proses analisis ini melalui penilaian dari tiap-tiap butir pernyataan melalui pengukuran skala Likers. Menurut Iskandar (2013), skala Likers digunakan untuk mengukur sikap,

pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena atau gejala sosial yang terjadi, hal ini secara spesifik telah ditetapkan oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Analisis hasil skala pengukuran jawaban angket menggunakan rancangan *One Group Pretest - Posttest Design* yang dianalisis menggunakan Uji-t (t-test) dalam bentuk *Independent sample test* yaitu untuk menguji pengaruh satu variabel bebas (*variable independent*) terhadap satu atau lebih variabel terikat (*variable dependent*)

2. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara (*interviews*) bertujuan untuk melengkapi dan menguatkan data yang didapat dari angket melalui sumber data yang berbeda. Analisis deskriptif kualitatif dengan cara mencermati dan memilah data yang dapat dianalisis (*screening* dan *coding data*) serta menginterpretasikan dan memaknai hasil analisis untuk menentukan hasilnya. Untuk pengumpulan data kualitatif hasil wawancara jenis *in depth interview* menggunakan model interaktif (*interactive model*) yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) dengan merujuk pada pedoman wawancara yang dikembangkan Moleong (Moleong, 2010). Model inetraktif menggunakan matriks yang dimulai dari paparan data, kemudian dikelompok (*collection data*) kemudian data dikumpulkan dan selanjutnya di display sesuai dengan bentuk datanya, setelah itu mereduksi data (*reduction of data*) agar data-data yang didapat dianalisis dan dikaji untuk diambil sari pati dari setiap data yang ada dan dilanjutkan dilakukan verifikasi dengan data lainnya agar ditemukan satu bentuk kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Kuantitatif

Mengacu pada prosedur pengumpulan data, maka sebelum dilakukan uji analisis data menggunakan uji-t (*independent sample t test*) melalui aplikasi SPSS versi 21.0, maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas data dengan asumsi data berdistribusi

normal dan homogen. Data hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Komponen Pembelajaran <i>Fair Play</i> (PFP)	Indikator	Kolmogorof-Smirnov Test	Sig. (p-value)	Keterangan
Sikap	Disiplin	4.26	8.0	Normal
	Sportifitas	3.11	8.0	Normal
	Menghargai	2.78	8.0	Normal
Perilaku	Tanggungjawab	4.16	8.0	Normal
	Kejujuran	3.92	8.0	Normal
	Rasa Hormat	2.24	8.0	Normal

Data pada tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan analisis Kolmogorov Smirnov Test, dengan tarap signifikansi (α) sebesar 0.05 dan $df = 1$ diperoleh nilai setiap indikator komponen *fair play* kurang dari 0.05 [$< \text{Sig. (p-value)}$] artinya data setiap indikator *fair play* berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas data dengan tarap signifikansi 0.05 atau [Sig. (p-value)] dengan df . pembilang dan penyebut (15;15) dapat dilihat pada tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

Komponen Pembelajaran <i>Fair Play</i> (PFP)	Indikator	F	F _{Sig. (p-Value)}	Keterangan
Sikap	Disiplin	0.89	2.39	Homogen
	Sportifitas	0.76	2.39	Homogen
	Menghargai	0.92	2.39	Homogen
Perilaku	Tanggungjawab	0,96	2.39	Homogen
	Kejujuran	0.83	2.39	Homogen
	Rasa Hormat	0.77	2.39	Homogen

Data pada tabel 3 menunjukkan hasil uji homogenitas, dimana diperoleh nilai setiap indikator komponen *fair play* F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} [$< \text{Sig. (p-value)}$] atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya data setiap indikator *fair play* adalah homogen. Setelah data tes dinyatakan normal dan homogen, tahap

selanjutnya adalah dilakukan untuk menguji pengaruh perbedaan satu variabel bebas (*variable independent*) terhadap satu atau lebih variabel terikat (*variable dependent*). Hasil analisis uji-t dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Komponen Pembelajaran <i>Fair Play</i> (PFP)	Indikator	uji-t	t Sig. (p-value)	Keterangan
Sikap	Disiplin	-2.75	0.05	Signifikan
	Sportifitas	-1.98	0.05	Signifikan
	Menghargai	-2.01	0.05	Signifikan
Perilaku	Tanggungjawab	-3.82	0.05	Signifikan
	Kejujuran	-2.21	0.05	Signifikan
	Rasa Hormat	-1.89	0.05	Signifikan

Data pada tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *out put* indikator komponen *fair play* antara sebelum diberi perlakuan model PFP (*pre-test*) dengan sesudah diberi perlakuan (*post-test*) model PFP dalam permainan bola tangan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani. Adanya perbedaan tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam pengenalan, pemahaman dan praktik-praktik nilai-nilai *Fair Play* dalam bentuk sikap dan perilaku para mahasiswa pendidikan jasmani. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji-t pada komponen *fair play* sikap yang terdiri dari uji-t indikator disiplin sebesar -2.75 [$< \text{Sig.}_{(p\text{-value})}$], indikator sportifitas sebesar -1.98 [$< \text{Sig.}_{(p\text{-value})}$] dan indikator menghargai sebesar -2.01 [$< \text{Sig.}_{(p\text{-value})}$]. Sedangkan pada komponen *fair play* perilaku yang terdiri dari uji-t indikator tanggungjawab sebesar -3.82 [$< \text{Sig.}_{(p\text{-value})}$], indikator kejujuran sebesar -2.21 [$< \text{Sig.}_{(p\text{-value})}$] dan indikator rasa hormat sebesar -1.89 [$< \text{Sig.}_{(p\text{-value})}$]. Adanya nilai uji-t negatif pada seluruh indikator komponen *fair play* sikap dan perilaku hal ini artinya bahwa model PFP menunjukkan adanya perubahan pengembangan *out put* indikator komponen *fair play* yang berarti (signifikan) sesudah diberi perlakuan model PFP.

B. Analisis Data Kualitatif

Setelah mengumpulkan data komponen nilai-nilai *fair play* dalam bentuk sikap dan perilaku melalui observasi dan wawancara, selanjutnya direduksi untuk memperoleh respon mahasiswa dengan berbagai jawaban yang cenderung mendukung dan mengikuti apa yang disampaikan dosen. Setelah mengumpulkan data komponen sikap yang meliputi disiplin, sportifitas dan saling menghargai melalui observasi dan wawancara pada mahasiswa, selanjutnya data tersebut direduksi, maka diperoleh hasil bahwa mahasiswa cenderung mempunyai tingkat disiplin, sportifitas dan saling menghargai yang bisa diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa selama proses perlakuan model PFP cenderung adanya perubahan dalam memahami dan mengembangkan sikap mahasiswa yang diperlihatkan dalam bentuk disiplin, sportif dan saling menghargai selama proses pembelajaran. Sedangkan hasil pengumpulan data perilaku dalam bentuk tanggungjawab, kejujuran, rasa hormat melalui observasi dan wawancara serta selanjutnya data direduksi, maka diperoleh hasil bahwa mahasiswa cenderung memiliki rasa tanggungjawab, jujur dan hormat yang bisa diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa selama proses perlakuan model PFP menyebabkan adanya perubahan dalam memahami dan menanamkan rasa tanggungjawab, jujur serta rasa hormat selama proses pembelajaran. Adanya perubahan dalam mengembangkan sikap dan menanamkan perilaku mahasiswa tidak terlepas dari penerapan PFP, karena penerapan *fair play* sebagai nilai dalam dalam aktivitas olahraga seseorang dihadapkan dengan struktur sosial yang dapat diterima dalam kehidupan sesungguhnya (Pradipta, 2015).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif, maka pembelajaran permainan bola tangan dengan menggunakan model pembelajaran *fair play* (PFP) dapat memberikan perubahan pada pengembangan sikap dan penanaman perilaku mahasiswa program studi Pendidikan jasmani, Fakultas Pedagogi dan Psikologi (FPP) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Fakta tersebut sebagai gambaran yang

memperlihatkan betapa pentingnya pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan dan menanamkan *fair play* berupa sikap dan perilaku pada proses perkuliahan permainan bola tangan para mahasiswa. Oleh karena itu dapat dijelaskan bahwa model PFP dirumuskan dan disusun melalui proses interaksi antara kebiasaan mahasiswa sebagai individu dalam mengorganisasikan pengalamannya ke dalam pola pengalaman lingkungan melalui peran dosen (pendidik) saat memberikan informasi mengenai realitas sosial dalam proses pembelajaran permainan bola tangan yang merupakan proses reorganisasi dan transformasi struktur dasar pengembangan sikap dan perilaku mahasiswa sebagai individu.

Berdasarkan nilai-nilai *fair play* yang ada pada model PFP, maka tujuan utama dari model PFP ini yaitu mengembangkan sikap dan penanaman perilaku pada mahasiswa yang terbentuk melalui sikap dan perilaku dosen sebagai *role model* dalam proses pembelajaran permainan bola tangan yang menghasilkan perubahan sikap dan perilaku. Oleh karena itu dosen dituntut harus memiliki kemampuan atau strategi pengembangan sikap dalam bentuk disiplin, sportifitas, saling menghargai dan menanamkan perilaku dalam bentuk tanggungjawab, kejujuran, rasa hormat.

Adanya perubahan pengembangan disiplin, sportif dan saling menghargai dalam pembelajaran permainan bola tangan ternyata sebagai akibat dari proses perlakuan model PFP yang didalamnya terkandung nilai-nilai luhur dan merupakan nilai-nilai yang ada pada kehidupan sehari-hari sesuai dalam kehidupan nyata. Perubahan sikap disiplin yang terjadi pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani disebabkan adanya kebutuhan yang sangat mendasar yang memberikan kekuatan dalam mengendalikan hidup dan meningkatkan standar kehidupan dalam mentaati dan mematuhi aturan yang ada. Sedangkan perubahan sikap sportif yang terjadi pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani disebabkan adanya kesadaran yang selalu melekat bahwa dalam setiap aktivitas jasmani selalu menjunjung tinggi rasa persaudaraan di antara individu, dimana komitmen terhadap suatu aktivitas olahraga dalam pembelajaran permainan bola tangan standar etika lebih diutamakan. Karena menurut Herdiyana & Prakoso (2016), pembentukan

karakter melalui pendidikan jasmani sangat efektif untuk meningkatkan jiwa sportif. Seseorang yang sportif maka akan mendapatkan kepercayaan penuh ketika melakukan suatu hal. Selanjutnya perubahan sikap rasa hormat (menghormati) yang terjadi pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani disebabkan adanya perasaan yang lebih dekat, saling memahami, menghargai dan sifat tauladan terhadap sesama teman.

Perubahan yang terjadi dalam menanamkan perilaku yang berbentuk tanggungjawab, kejujuran, rasa hormat saat proses pembelajaran permainan bola tangan sebagai akibat dari proses perlakuan model PFP. Perubahan yang terjadi dalam menanamkan tanggungjawab diperlihatkan melalui perilaku mahasiswa dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, sebagaimana dilakukan terhadap dirinya sendiri, masyarakat dan lingkungannya. Sedangkan perubahan yang terjadi dalam menanamkan kejujuran didasarkan pada upaya menjadikan diri mahasiswa sebagai orang yang selalu dipercaya. Hal tersebut diperlihatkan dalam hal perkataan, tindakan dan kinerja terhadap diri sendiri maupun pihak lain. Selanjutnya perubahan yang terjadi dalam menanamkan rasa hormat diperlihatkan dalam bentuk saling menghargai akan ketentuan dan peraturan yang ditetapkan selama proses pembelajaran permainan bola tangan dan saling menghargai kepada sesama teman baik sebagai lawan maupun kawan selama proses pembelajaran permainan bola tangan. Dari sejumlah nilai-nilai *fair play* dalam bentuk sikap dan perilaku, hasilnya ternyata telah diterapkan oleh mahasiswa program studi Pendidikan jasmani, karena sikap dan perilaku ini merupakan faktor yang dipengaruhi oleh suasana hati, emosi dan kepribadian, dimana menurut Suprpti (2010), sikap positif seseorang akan menyebabkan perilaku yang positif terhadap suatu objek. Mengacu pada pembahasan dan konsep tersebut di atas, maka temuan hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan yang berarti (signifikan) dalam pengembangan model PFP terhadap sikap dan perilaku mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang terintegrasi dalam pembelajaran permainan bola tangan.

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil analisis dan pembahasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bola tangan dengan menggunakan model Pembelajaran *Fair Play* (PFP) dapat membentuk dan mengembangkan sikap sportif, disiplin dan menghargai. Selain itu model PFP dapat membentuk dan menanamkan perilaku tanggungjawab, jujur, rasa hormat pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani yang memprogram mata kuliah permainan bola tangan. Usaha pengembangan perubahan sikap dan penanaman perilaku tersebut diperoleh melalui pembelajaran model (PFP) yang menampilkan dan memperbaiki karakter mahasiswa melalui nilai-nilai *fair play* yang diterapkan sehingga model PFP dapat membudayakan nilai-nilai *fair play* secara sistematis dan merupakan wahana yang ampuh sebagai pondasi dalam pembentukan karakter mahasiswa selama proses pembelajaran permainan bola tangan.

REFERENSI

- Abdurrochim, Muhamad. & Rachman, Hari Amirullah. (2016). Pengembangan Model Permainan Bolatangan Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 4 (1) 60-73
- Abdullah, 2017., Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Jurnal Edureligia* 1(1) 45-62
- Aji Setiawan, Danang., (2016). *Fair Play* Dalam Olahraga. *Jurnal Jendela* 1(1) 1-13
- Butler. (2000). Fair play; respect for all. *Journal of Physical Education Recreation and Dance*. 71 (2) 4-32
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). Pedoman Fair play Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) Sekolah Dasar Tahun 2008. Jakarta; Direktorat Pembinaan TK dan SD., Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Herdiana. Anisa, & Prakoso, Gregorius P.W., (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan, Sikap *Fair Play* dan Kepercayaan Pada Peserta Didik. *Jurnal Olahraga Prestasi*. 12 (1) 77-84
- Kalaja, S. P., Jaakkola, T. T., Liukkonen, J. O., & Digelidis, N. (2012). Development of Junior High School Students' fundamental movement

skills and Physical Activity in a Naturalistic Physical Education Setting. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 17(4), 411–428. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.603124>

- Kasih, Indar. (2009). Fair Play Dalam Olah Raga, *Jurnal Generasi Kampus*. 2 (2) 9-105
- Kumar. Parmod 2014. A Comparative Study of Agility among Handball and Basketball Male Player. *International Journal of Science and Research (IJSR)*. 3 (2) 256-257
- Manchado, C., Tortosa-Martínez, J., Vila, H., Ferragut, C., & Platen, P. (2013). Performance factors in women's team handball: Physical and Physiological Aspects- A Review. *Journal of Strength and Conditioning Research*. 27 (6) 1708-1719.
- Maksum, Ali. (2009). Konstruksi Nilai Melalui Olahraga, *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*. XXVIII (1) 25-34
- Moleong, J.L, (2010), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, Edisi Revisi, Remaja Rosdakarya.
- Pradipta, Galih Dwi, (2015). Sportifitas Dalam Olahraga Sebagai Bagian Pembentukan Generasi Muda dan Nasionalisme. *Jurnal Civic* 5 (1) 713-724
- Raharja, Didik S.P. (2019), Model Pendidikan Olahraga Dalam Meningkatkan Sikap Sportivitas. *Jurnal of Sport*. 3 (1) 29-36
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siahaan, Jonni. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Kemampuan Gerak Dasar Melempar dan Koordinasi Kelincahan melalui Pembelajaran Bola tangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*. 22 (2) 183-191
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suharjana. (2011). *Model Pengembangan Karakter melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktek*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprpti. W. (2010). Perilaku Konsumen Pemahaman Dasar Dan Aplikasinya Dalam Strategi Pemasaran. Bali : Udayana University Press.
- Susanto. Ermawan, (2017). Pengembangan Tes Keterampilan Dasar Olahraga Bola tangan Bagi Mahasiswa, *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21 (1) 116-125. <https://doi.org/10.21831/pep.v21i1.15784>

Kilding E, Andrew., Tunstall, Helen., and Kuzmic, Dejan. (2008). Suitability of FIFA's "The 11" Training Programme for Young Football Players Impact on Physical Performance, *Journal of Sport Sceince and Medicine*, 7 (11) 320-326

Kisaalita, Nkaku R. and Robinson, Michael E. (2014). Attitudes and Motivations of Competitive Cyclists Regarding Use of Banned and Legal Performance Enhancers, *Journal of Sport Sceince and Medicine*, 13 (21) 44-49