BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap bangsa yang sedang membangun. Dalam kedudukannya pada kerangka pembangunan nasional, pendidikan bersifat mendasar karena menyangkut kualitas sumber daya manusia sebagai modal dasar dalam pembangunan. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai perbuatan (hal, cara, dsb.) mendidik (Poerwadarminta, 1984, hlm.250). Sedangkan dalam Undang-Undang No. 2 tahun 1989 pasal 1 ayat 1, dijelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang."

Pendidikan sebagai modal perubahan harus dimaknai sebagai upaya untuk membantu manusia mencapai realitas diri dengan mengoptimalkan semua potensi kemanusiaan yang dimilikinya. Dengan demikian semua proses yang menuju pada terwujudnya optimalisasi potensi manusia, tanpa mengenal ruang dan waktu dikategorikan sebagai kegiatan pendidikan, itu artinya bahwa pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah tetapi juga di luar sekolah. Karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik, maka tentu saja guru dapat dikatakan manusia yang cukup mempengaruhi terhadap perubahan sosial. Namun hal paling penting yang harus diperhatikan dalam diri seorang guru yang berperan sebagai faktor fundamental dalam dunia pendidikan adalah sejauh mana guru memiliki kemampuan menciptakan perubahan sosial yang lebih baik (pembaharuan). Perubahan yang terjadi bisa

dikatakan perubahan sosial jika perubahan itu cukup mempengaruhi struktur sosial, sikap, dan nilai suatu tatanan masyarakat. Perubahan sosial yang lebih baikberarti terwujudnya atau munculnya bangunan atau struktur sosial, sikap, dan nilai yang mencoba memperbaiki atau menyempurnakan dari keadaan atau tatanan sebelumnya.

Pada kalangan siswa sekolah dasar dan menengah, seperti juga masyarakat pada umumnya gejala masalah pribadi dan sosial ini juga tampak dalam perilaku keseharian. Sikap-sikap individualistis, egoistis, acuh tak acuh, kurangnya rasa tanggung jawab, malas berkomunikasi dan berinteraksi atau rendahnya empati dan tidak disiplin merupakan fenomena yang menunjukkan adanya kehampaan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sesungguhnya dalam menghadapi kondisi yang demikian, pendidikan dapat memberikan dalam mengatasi masalah sosial sebab pendidikan memiliki fungsi dan peran dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia dapat menjadi kekuatan utama dalam mengatasi dan memecahkan masalah sosial-ekonomi yang dihadapi, tetapi juga dapat menjadi faktor penyebab munculnya masalah-masalah tersebut.

Sumber daya manusia yang berkualitas, dengan pegangan norma dan nilai yang kuat, kinerja dan disiplin yang tinggi yang dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas dapat menjadi kekuatan utama untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi. Sebaliknya sumber daya manusia yang tidak berkualitas, lemah dalam pegangan norma dan nilai, rendah disiplin dan kinerja yang dihasilkan oleh pendidikan yang kurang berkualitas dapat menjadi pangkal dari permasalah yang dihadapi. Meskipun begitu kedudukan pendidikan sangat strategis untuk perubahan suatu bangsa namun bangsa kita belum cukup optimis mengandalkan posisi tersebut karena pada kenyataannya kondisi dan hasil pendidikan kita belum memadai.

Pendidikan dasar dan menengah, khususnya pada tingkat sekolah dasar (SD) memiliki posisi yang sangat penting karena menjadi pondasi bagi pendidikan

lebih tinggi. Pendidikan dasar dan menengah yang bermutu akan memberikan landasan yang kuat bagi pendidikan tinggi yang bermutu pula. Pada saat inilah anak dicetak dan diberikan bekal yang cukup guna mengikuti kebutuhan pendidikan pada tingkat yang lebih atas. Secara khusus, peranan pendidikan dasar dan menengah bagi pengembangan anak dan remaja dirumuskan sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteeri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006, menyebutkan bahwa :

> Pendidikan dasar dan menengah bertujuan : meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Tujuan tersebut dicapai melalui proses pembelajaran dalam kelompok mata pelajaran : (1) Agama dan akhlak mulia, (2) Kewarganegaraan dan Kepribadian, (3) Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, (4) Estetika, (5) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan jasmani merupakan program dari bagian pendidikan umum yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Sehingga pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak, dan pendidikan melalui gerak, yang harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya. Pada prakteknya pendidikan jasmani yang dilaksanakan memiliki beberapa tujuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suherman (2000, hlm 23) tentang klasifikasi tujuan umum pendidikan jasmani, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kakuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang *(physical fitness).*
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna *(skill full).*
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh/fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Pengembangan nilai-nilai dalam olahraga menuntut kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Strategi pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara berusaha melibatkan siswa secara tepat dalam materi pembelajaran tertentu, dengan persentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani di lapangan cenderung mendapatkan beberapa hambatan, seperti yang penulis amati di lingkungan SD di Kabupaten Bandung, khususnya SDN Hegarmanah, Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung, guru pendidikan jasmani lebih menekankan kepada pencapaian tujuan perkembangan fisik dan gerak dan cenderung terpaku pada suatu cabang olahraga secara detail. Proses belajar mengajar cenderung hanya menekankan aspek teknik, yaitu menguasai keterampilan gerak tertentu. Dengan penyampaian

informasi, instruksi dan kegiatan belajar berpusat pada guru. Siswa hanya dipaksa untuk menguasai gerak keterampilan tertentu sehingga aspek lainnya yang seharusnya dikembangkan terabaikan.

Dampak langsung dari pendekatan tersebut menjadikan siswa cenderung lebih individualistis kurang menghargai kerjasama serta berpengaruh terhadap kedisipinan. Hal ini menyimpang dari tujuan pendidikan jasmani yang diharapkan, yakni selain dalam pengembangan fisik dan gerak juga pengembangan mental dan nilai-nilai sosial.

Berdasarkan hal-hal di atas nampak bahwa pada satu sisi betapa pentingnya peranan pendidikan jasmani mengembangkan nilai-nilai pendidikan jasmani agar siswa mampu bekerjasama dalam tim, disiplin diri, kerelaan berkorban demi kebaikan tim, kemampuan berpikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani dalam lingkungannya. Pendidikan jasmani dapat membantu menumbuh kembangkan pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa serta mampu menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. Namun di sisi lain masih ditemukan kelemahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, baik dalam rancangan maupun dalam proses pembelajarannya. Untuk mengatasai masalah-masalah tersebut diperlukan penelitian berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani.

Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, secara tidak disadari, mereka akan melakukan suatu proses kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Hal ini akan semakin terasah jika siswa mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament)* siswa akan belajar dengan bekerjasama untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Kerjasama dimaksudkan sebagai usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama. Bentuk dan pola-pola kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia.

Kebiasaan-kebiasaan dan sikap-sikap demikian dimulai sejak masa kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga atau kelompok-kelompok kekerabatan. Atas dasar itu anak tersebut akan menggambarkan bermacam-macam pola kerjasama setelah dia menjadi dewasa. Bentuk kerjasama tersebut berkembang apabila orang dapat digerakkan untuk mencapai suatu tujuan bersama dan harus ada kesadaran bahwa tujuan tersebut dikemudian hari mempunyai manfaat bagi semua.

Permasalahan pendidikan jasmani dengan tidak mengindahkan faktor guru, kurikulum, rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan faktor-faktor pendukung keberhasilan pembelajaran lainnya, salah satunya adalah muncul gejala adanya suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran pendidikan jasmani adalah pelajaran yang cenderung pada pengembangan fisik dan gerak saja. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekannkan pada verbalisme. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas guru, bukan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Pola pembelajaran yang berlangsung satu arah ini cenderung mengakibatkan pencapaian hasil hanya berkisar pada tujuan fisik dan gerak saja, sedangkan perkembangan nilai-nilai sosial pendidikan jasmani terabaikan. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertantang untuk bekerjasama sehingga perkembangan mental dan sosial siswa tidak berkembang.

Salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan mental dan sosial siswa. Model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan perkembangan mental dan sosial siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif, keberhasilan siswa dalam belajar dapat tercapai melalui belajar kelompok. Pada model pembelajaran kooperatif, tujuan kelompok tidak hanya dalam rangka menyelesaikan tugas yang diberikan, tetapi juga memastikan bahwa setiap kelompok menguasai tugas yang diterimanya. Model pembelajaran kooperatif

yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament).*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament)*, yaitu suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya meliputi beberapa komponen, seperti dikemukakan Slavin (2005, hlm170) sebagai berikut: "Pengajaran; Belajar Tim; Turnamen; dan Rekognisi Tim."

Pengajaran yaitu penyampaian materi berupa pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan oleh guru, belajar tim, yaitu para siswa mengerjakan kegiatan belajar bersama dalam tim mereka untuk berdiskusi, saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game tersebut berlangsung, yaitu para siswa memainkan game akademik (keterampilan) dalam kemampuan yang homogen. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit pembelajaran. Rekognisi tim, yaitu memberikan penghargaan pada tim yang menjadi pemenang yang didasarkan perolehan skor turnamen.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT *(Team Games Tournament)* mirip dengan STAD *(Student Team Achievement Division)* dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD *(Student Team Achievement Division)* fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT (*Team Games Tournament*) umumnya focus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD *(Student Team Achievement Division)*, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT (*Team Games Tournament*) istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik (Huda, 2013, hlm.116).

Teknis pelaksanaannya setiap siswa ditempatkan pada satu kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan motorik rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi yang

heterogen. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya boleh diubah komposisinya. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Deskripsi dari komponen-komponen model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin (2005, hlm.166) adalah sebagai berikut:

a. Tim

   Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kemampuan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

b. Games

   Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

c. Turnamen

   Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Melalui pembelajaran kooperatif memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang komunikatif antara siswa yang satu dengan yang lainnya dan diharapkan dapat membina kemampuan kerjasama siswa. Dalam pembelajaran ini diharapkan siswa dengan kemampuan tinggi mau membantu siswa berkemampuan kurang dan siswa berkemampuan kurang akan merasa

diperhatikan sehingga tidak ada perasaan rendah diri atau enggan untuk bergabung dengan siswa berkemampuan tinggi, dengan demikian proses pembelajaran lebih interaktif lagi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Setiyawati (2005, hlm.15) dijelaskan bahwa "Dengan pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada pembelaaran berpusat pada siswa dimana peran aktif siswa dan guru dalam menciptakan suatu lingkungan belajar yang kondusif yang sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik-teknik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pengalaman-pengalaman individual atau kompetitif. Berdasarkan hasil penelitian ini ternyata kompetensi dasar siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar yang mencapai 75% atau lebih besar 82,60% dengan penilaian mencakup segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Berdasarkan uraian diatas dan dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang telah menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Diharapkan melalui pembelajaran tipe TGT (Team games tournament) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam menggali dan mengembangkan nilai-nilai sosial dalam hal ini kerjasama.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas berkaitan dengan pengembangan kemampuan kerjasama siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan ke dalam Pendidikan Jasmani, maka perlu dilakukan pengkajian yang lebih lanjut sehingga diperoleh suatu bukti empirik di lapangan. Hal ini penulis peroleh dari data observasi yaitu siswa 75% siswa masih kurang akan hal kerjasma. Untuk itu penulis mencoba untuk melakukan penelitian mengenai "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam pebelajaran permainan bola besar terhadap kerjasama siswa."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalampembelajaran permainan bola besar dapat meningkatkan kerjasama siswa di SDN Hegarmanah 1 Kecamatan Paseh, Kabupaten Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kerjasama siswa Sekolah Dasar di Desa Sukamanah, KecamatanPaseh, Kabupaten Bandung. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis:

Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam permainan bola besar dapat meningkatkan kerjasama siswa di SDN Hegarmanah 1 Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Secara teori penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan kemampuan motorik, sosial, kognitif dan emosional. Selain itu, hasil yang akan diperoleh dalam penelitian ini bermanfaat untuk melengkapi teori tentang peningkatan kerjasama siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Secara praktis, manfaat dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Para penyusun kurikulum. Dengan digunakannya salah satu model pembelajaran melalui mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sekaligus akan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang kurikulum pendidikan jasmani. Kenyataannya bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kebugaran, keterampilan

atau hubungan sosial yang positif dan mengurangi interaksi sosial yang negatif (Grinseki, 1996; dalam Metzler, 2000 hlm.231)

2. Para guru pendidikan jasmani di jenjang pendidikan sekolah dasar pada khususnya, dan guru pendidikan jasmani pada jenjang pendidikan menengah. Guru pendidikan jasmani hendaknya lebih memperhatikan keseluruhan aspek pendidikan jasmani untuk memdapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.
3. Para supervisor pendidikan jasmani. Supervisor diharapkan diharapkan memahami tugas dan kewajibannya, yaitu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hasil dari penelitian ini dapat ditularkan kepada guru-guru pendidikan jasmani di setiap jenjang pendidikan dan dapat meyakinkan para kepala sekolah bahwa pendidikan jasmani berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa.

E. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya bias dan memperjelas arah penelitian, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengkaji kerjasama siswa kelas V Sekolah Dasar yang belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament)*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT *(Team Games Tournament*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kerjasama siswa.
2. Populasi penelitian ini terdiri dari 8 Sekolah Dasar yang ada di Desa Sukamanah Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung. Sejalan dengan permasalahan yang diteliti, dan sampel yang akan diambil berupa kelas, maka teknik pengambilan sampelnya mempergunakan teknik *cluster random sampling*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas SDN Hegarmanah 1, Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung. Siswa yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas 5 yang terdiri dari 20 orang perempuan dan 25 orang laki-laki. Siswa berusia antara 11 sampai 12 tahun.

3. Metode penelitian yang digunakan adalah metodePenelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus dimana pada setiap siklusterdapat observasi, pelaksanaan tindakan dan refleksi. Pada akhir pertemuan dilakukan tes.
4. Hasil yang diinginkan pada penelitian ini adalah peningkatan kerjasama antara siswa pada permainan bola besar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Adapun terkait kerjasama, Polak M. (1985, hlm.107), dikutip oleh Tim PJKR UPI (2003, hlm.50) menjelaskan bahwa: "Kerjasama atau kooperasi adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama serta tujuan bersama."
5. Dalam mengembangkan instrumen kerjasama siswa, peneliti mengadaptasi Angket Pengembangan Kerjasama dari Mundakir (2011, hlm.88) yang indikatornya adalah :
   a. Mewujudkan kepentingan, yang terdiri dari sub indikator :
      1) Mencapai kepentingan yang sama.
      2) Mendapat keadilan yang sama.
      3) Mencapai tujuan yang sama.
   b. Pengembangan sikap, yang terdiri dari sub indikator :
      1) Saling pengertian.
      2) Saling membantu.
      3) Saling melayani.
      4) Tanggung jawab.
      5) Saling menghargai.
      6) Musyawarah.