

Kegiatan belajar 2

Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Outcomes Afektif

Pendahuluan

Pengajaran adalah suatu proses yang melibatkan pembuatan keputusan pada saat pra-pengajaran, pengajaran, dan pasca-pengajaran. Keputusan disaat pra-pengajaran adalah keputusan pada saat perencanaan kurikulum dan dalam satu unit pengajaran; keputusan pada saat pengajaran adalah keputusan yang dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung; dan pasca-pengajaran adalah segala keputusan yang dilakukan sebagai hasil evaluasi hasil proses pengajaran. Pada bagian ini hanya akan dijelaskan prosedur perencanaan dalam proses pengajaran.

Fokus pembahasan pada bagian ini adalah penjelasan tentang proses pengajaran, ketika guru dan siswa meluangkan waktu bersama berada dalam satu interaksi didalam kelas. Agar proses pengajaran berjalan efektif dalam mencapai tujuan, baik guru maupun siswa perlu merencanakan dan mengevaluasi proses pengajaran yang berlangsung. Perencanaan dilakukan sebelum pengajaran dilakukan, sedangkan evaluasi dilakukan setelah pengajaran.

Proses perencanaan dan evaluasi merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Perencanaan menuangkan rumusan tujuan dan prosedur khusus untuk mencapainya. Evaluasi berkaitan dengan apakah butir-butir tujuan telah dapat dicapai dan prosedur telah berjalan efektif. Proses perencanaan tidak mudah untuk dilakukan, prosesnya bisa berjalan lama dan menjemukan. Meskipun hal ini merupakan fungsi penting, tetapi sangat membutuhkan upaya dan pengalaman, prosesnya tidaklah mudah seperti mengatakannya.

Pembahasan pada bagian ini dibagi kedalam tiga pokok pembahasan, yaitu; pertama, merumuskan tujuan pembelajaran. Kedua, perencanaan dalam pengajaran dan dalam tingkatan kurikulum. Ketiga, diskusi dalam proses evaluasi.

Merumuskan Tujuan Pembelajaran.

Hasil belajar biasanya dituangkan dalam bentuk tujuan pendidikan pada berbagai tingkatan kelas dan atas perbedaan perkembangan utuh-manusia. Sejalan dengan hal ini semua:

1. Tujuan ditulis dalam hubungan dengan belajar siswa, bukan pada ada yang dilakukan siswa atau guru, selama pengajaran berlangsung.
2. Tujuan ditulis dalam hubungan keluasaan (contoh: siswa belajar bagaimana suatu gerakan salah dilakukan) atau secara khusus (contoh: siswa akan mampu melakukan lemparan ke basket, delapan kali masuk dari 10 kali kesempatan.
3. Tujuan perlu dituangkan dalam berkaitan dengan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor.

Setiap butir ini sangat berpengaruh pada hasil belajar kognitif dan evaluasi pengajaran. Karena itu, hal ini perlu sungguh-sungguh dipertimbangkan oleh unsur-unsur sekolah yang ada.

Merumuskan Tujuan Belajar Siswa.

Hasil belajar hendaknya disesuaikan dengan program pendidikan jasmani, dengan memperhatikan apa yang akan dipelajari siswa dan pengalaman apa yang akan diperoleh. Namun demikian, terkadang pula tujuan dirumuskan atas apa yang akan guru lakukan kepada para siswa. Sebagai contoh: gambarang tujuan khusus yang dicapai dalam kelas pendidikan jasmani adalah;

- *Kegiatan guru*: memperagakan berbagai macam gerak melempar.
- *Kegiatan siswa*: berlatih gerak melempar
- *Kompetensi siswa*: berhasil melakukan gerak melempar sasaran. secara efektif.

Guru menulis tujuan pembelajaran dalam hubungan dengan kompetensi siswa. Ungkapan kata-kata yang menunjukkan kompetensi itu biasanya dirumuskan sebagai “para siswa akan

mampu melakukan...”. rencana seperti ini akan dapat membantu guru memfokuskan pada produk belajar dan bukan pada proses belajar. Contoh ungkapan berikut menunjukkan tujuan yang terkait dengan “siswa mampu melakukan” sebagai hasil dari pengajaran adalah:

- Melakukan pass bawah permainan bola voli tanpa bisa dihentikan.
- Mendukung teman dengan memberikan kata-kata verbal yang tepat pada upaya gerak passing temannya.

Tujuan sebaiknya pula dituangkan berkaitan dengan tiga komponen berikut, yaitu:

- *Perilaku* siswa yang diharapkan (misal: melempar bola, mendukung teman, membantu teman, menendang bola sepak)
- *Situasi dan kondisi* yang mendukung terbentuknya perilaku yang dimaksud (misal: bekerjasama dengan temannya)
- *Kriteria kompetensi* yang diharapkan (misal: 90% siswa berhasil melakukan gerak yang dimaksud)

Sebagai contoh, sehubungan dengan ketiga komponen tersebut, tujuan khusus pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

Perilaku: siswa mampu memperagakan bentuk permainan sederhana dengan menggunakan peralatan “balon”

Situasi dan kondisi: menerapkan pola permainan gerak menepis balon sampai ke tujuan dengan tertib dan aman.

Kriteria kompetensi: menunjukkan sikap dan perilaku tidak mencederai lawan/kawan, bekerjasama dan bertanggungjawab.

Komponen *perilaku* dari suatu tujuan pengajaran ditulis dalam bentuk kata “kerja” yang menjelaskan apa yang perlu dilakukan siswa. Komponen ini selalu berkaitan dengan tindakan atau peragaan yang perlu diperlihatkan siswa. Sebagai gambaran, contoh dibawah ini menunjukkan keterkaitan ketiga domain adalah:

Psikomotor

Afektif

Kognitif

Melempar bola	Mendapatkan hikmah-nilai	Menjelaskan
Menendang	Kesenangan	Memahami
Bertahan	Keceriaan	Mengidentifikasi

Komponen situasi dan kondisi adalah tujuan pengajaran yang mengantarkan perilaku dapat dilakukan atau bisa terjadi dengan baik dan benar. Kondisi dan situasi pengajaran yang menyebabkan siswa mampu berhasil melakukan gerak yang diinginkan sesuai dengan prinsip pemberian latihan yang akurat sesuai dengan tahapan perkembangan yang dialami siswa (prinsip *development appropriate practice*). Sebagai contoh: siswa yang berhasil mengembalikan “shuttlecock” menyeberang net bisa diawali dari pemberian lambungan yang memudahkan siswa dan berhasil menyeberangkannya daripada memberikan “shuttlecock” ke arah yang menyulitkan atau menambah kecepatan laju “shuttlecock”. Siswa yang sedang belajar menangkap lambungan bola, akan lebih mudah melakukannya ketika bola dilambungkan oleh dirinya sendiri daripada lambungan bola datang dari temannya. Oleh karena itu, pembentukan situasi dan kondisi pembelajaran menjadi sangat penting bagi keberhasilan belajar siswa.

Komponen kriteria kompetensi suatu pembelajaran mencerminkan tingkatan penampilan minimal dari suatu pengajaran gerak keterampilan yang dilakukan. Kriteria yang dirumuskan perlu mencerminkan keberhasilan ciri-ciri keberhasilan penampilan gerak. Kriteria itu perlu mencerminkan: 1) nilai kuantitatif, yang biasanya berkaitan dengan nilai efektivitas penampilan; seperti: berapa kali, berapa lama, berapa jauh, berapa tinggi, dan sebagainya, atau 2) nilai kualitatif, yang berkaitan dengan karakteristik proses terjadinya gerakan atau penampilan, seperti: bentuk gerak, efisiensi gerak. Karakteristik proses mencerminkan perluasan kemampuan siswa melakukan suatu bentuk gerak keterampilan, seperti: menendang, melempar, berlari, melompat, mengayun dengan mencerminkan karakteristik yang matang.

Dengan demikian perumusan tujuan pembelajaran tidaklah mudah dilakukan, semudah mengatakannya. Perumusan tujuan yang baik membutuhkan latihan yang berulang-ulang.

Perencanaan Pembelajaran Kognitif dan Afektif dalam Pendidikan Jasmani

Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap perkembangan siswa adalah perkembangan keterampilan dan kemampuan. Sebagai suatu program kependidikan, pendidikan jasmani memberikan sokongan terhadap perkembangan kognitif (intelektual) dan afektif (misal: sikap, nilai, dan minat) para siswa. Ada suatu kecenderungan bahwa pendidikan jasmani secara otomatis akan memberikan dukungan pada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Namun, perlu dipahami bahwa sesungguhnya hanya sedikit keterjadian belajar bisa memberikan kontribusi pada hasil belajar siswa. Para siswa tidak akan belajar peraturan permainan kecuali jika diajarkan, mereka tidak akan belajar mengenali konsep permainan kecuali jika mereka diajarkan untuk melakukannya. Para siswa tidak akan belajar bagaimana berinteraksi secara positif dengan temannya, bekerjasama atau berkompetisi kecuali jika mereka dibantu untuk berinteraksi secara tepat.

Hasil belajar domain kognitif dan afektif dapat terjadi seperti halnya dampak pada domain psikomotor. Pada domain kognitif pembelajaran bisa dirancang untuk membentuk kemampuan kognitif dengan menekankan pada peningkatan tingkat kemampuan intelektual siswa. Pada domain afektif, pembelajaran dapat diarahkan pada tingkat kesadaran siswa dalam menerima sikap, perilaku, dan nilai yang mempengaruhi kepercayaan mereka. (lihat tabel 1.)

Susunan hierarki domain kognitif dan afektif perlu diperhatikan guru ketika akan merancang pembelajaran pada siswa, terutama dalam hal pada tingkatan apa siswa perlu mencapainya. Para siswa tidak akan dapat melakukan keterampilan menggiring bola sebelum mereka berkembang kemampuan keterampilannya. Demikian juga dengan perkembangan kognitif, para siswa tidak akan dapat menggunakan informasi kognitif dalam cara yang kompleks kecuali jika mereka mampu menggunakan informasi. Para siswa tidak dapat memberikan respon secara afektif kecuali jika mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan nilai-nilai yang didapatnya.

Sebagai contoh tujuan pembelajaran kognitif dan afektif dapat dirumuskan sebagai berikut:

Kognitif:

- Para siswa mampu mengenali tips-tips kunci yang tepat dalam melakukan gerakan servis permainan bola voli.
- Para siswa mampu menjelaskan mengapa penting melakukan pemanasan sebelum melakukan gerakan-gerakan yang lebih berat.
- Para siswa mampu membedakan gerakan melempar dan menangkap bola.

Afektif:

- Para siswa mampu memilih latihan yang menantang dan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.
- Para siswa memperlihatkan perilaku jujur dan atau patuh terhadap peraturan permainan yang berlaku.
- Para siswa mampu menunjukkan sikap untuk menggunakan latihan secara produktif baik sebelum maupun selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 1.

Kategori Kategori domain Kognitif dan Afektif

Domain Kognitif	Domain Afektif
<p>Knowledge: siswa mampu menyebutkan ulang informasi Contoh: siswa mampu menjelaskan cara-cara menangkap bola. Perilaku: siswa menyatakan, menjelaskan, menyusun, dan mengenali. Comprehension: siswa mampu menangkap makna informasi. contoh: siswa mampu menjelaskan gerakan yang benar atas dasar observasi penampilan.</p>	<p>Reception: siswa mau menerima gagasan, fenomena, atau rangsangan. contoh: siswa mau mengikuti arahan gurunya ketika sedang memegang alat di tangannya. perilaku: siswa mengikuti arahan, mereplikasi, menggunakan, menamai. Response: siswa memilih tindakan dalam beberapa cara terhadap gagasan, fenomena, atau stimulus. contoh: siswa berhenti berlatih dan</p>

<p>perilaku: siswa menguraikan, me-resume, membedakan, memberi contoh.</p> <p>Application: siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan informasi kedalam situasi konkrit dan baru.</p> <p>contoh: siswa mampu menerapkan prinsip luas bidang tumpuan untuk mendapatkan titik kesetimbangan.</p> <p>perilaku: siswa menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, mengatasi.</p> <p>Analysis: siswa memiliki kemampuan memilah-milah materi pembelajaran kedalam bagian-bagiannya.</p> <p>contoh: siswa mampu menjelaskan daya yang dihasilkan dari suatu gerakan lengan saat gerak melempar.</p> <p>perilaku: siswa membedakan, mengidentifikasi, memilih.</p> <p>Synthesis: siswa mampu menyusun bagian-bagian menjadi suatu yang utuh.</p> <p>contoh: siswa mampu menjelaskan rangkaian gerakan melempar secara utuh.</p> <p>perilaku: siswa kreatif, merancang, menjelaskan, memodifikasi.</p> <p>Evaluation: siswa mampu menilai suatu material atau nilai-kepercayaan.</p> <p>contoh: siswa mampu mengevaluasi penampilan temannya berdasarkan kriteria tugas gerak.</p> <p>perilaku: siswa menilai, membandingkan, mendukung, mendiskriminasikan.</p>	<p><i>mengikuti perintah dan tanda dari gurunya.</i></p> <p><i>perilaku: siswa membantu, berlatih, mengkonfirmasi, mengkomflikasi.</i></p> <p><i>Valuation: siswa menerima atau berasumsi tanggungjawab untuk suatu nilai tertentu.</i></p> <p><i>contoh: siswa bersedia menerima dan berasumsi bertanggungjawab atas tindakan yang dilakukan.</i></p> <p><i>perilaku: siswa membedakan, mengenali, mengawali, tindakan.</i></p> <p><i>Organzation: siswa mensintesa dan memecahkan konflik diantara nilai-nilai yang ada.</i></p> <p><i>contoh: siswa mampu menjelaskan dukungan apa yang dilakukan tim diharapkan dilakukan di suatu situasi permainan.</i></p> <p><i>perilaku: siswa mengintegrasikan, menjelaskan, mempertahankan, mengidentifikasi, menjelaskan, memilih.</i></p> <p><i>Internalization: siswa menggunakan nilai nilai perilaku secara konsisten.</i></p> <p><i>contoh: siswa mampu dan mau berlatih, independen dari monitoring gurunya, secara produktif.</i></p> <p><i>perilaku: siswa bertindak/berlatih, mendiskriminasikan, memecahkan, memerankan.</i></p>
--	--

Merancang Tugas Gerak dan Domain Kognitif

Domain kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistensis dan evaluasi. Setiap kategori terdiri dari beberapa unsur yang ada pada kategori sebelumnya. Dalam kaitan dengan pendidikan jasmani, kategori kategori domain kognitif pemahaman akan terkait dengan aspek pengetahuannya. Ketika siswa mencoba menganalisis suatu pola tugas gerak, maka akan terkait dengan kategori pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi dari pola gerak yang

dipelajarinya tadi. Demikian juga dengan kategori penilaian, yang juga terkait dengan lima kategori kognitif sebelumnya, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis.

Tugas Gerak dan Domain Afektif

Seperti telah dinyatakan sebelumnya para siswa perlu selalu dilibatkan secara afektif. Manakala tugas gerak meningkatkan keterlibatan afektif siswa, sesungguhnya merupakan bentuk rancangan kontribusi potensial pengembangan afektif siswa. Pengembangan afektif diarahkan pada perasaan dan perilaku siswa, dan pengembangan perilaku yang sesuai dengan norma-norma dalam masyarakat. Salah satu kriteria dalam merancang pengalaman belajar siswa adalah pengalaman itu “memperkaya” dan berkontribusi potensial terhadap semua aspek pengembangan siswa.

Perhatian utama guru pendidikan jasmani harus mengarah pada pengembangan aktivitas fisik siswa. Suatu tujuan profesi pendidikan jasmani adalah aktivitas sepanjang hayat. Para siswa yang tidak berhasil pada matapelajaran pendidikan jasmani, yang tidak menikmati aktivitas fisiknya tidak akan terlibat didalamnya. Tujuan afektif juga penting dari sisi pandangan komitmen guru pendidikan jasmani terhadap tujuan utama pendidikan, yang dapat diasumsikan sebagai pengembangan kompetensi, berpikir, perasaan dan kesejawatan.

Banyak hal keterlibatan afektif dalam pendidikan jasmani berawal dari perasaan pribadi dan pengalaman subjektif bahwa siswa berasal dari respon-respon gerak mereka. Perasaan personal menghasilkan kesenangan, kepuasan, harga-diri, dan keriangannya dalam gerak dengan orang lain (Allen, 1982:dalam Rink, 1985). Sangat diragukan bahwa pengalaman ini dapat dicapai tanpa tantangan, kepercayaan, dan kompetensi. Salah satu cara terbaik guru dapat membantu siswa mengembangkan perasaan positif terhadap pengalaman-pengalaman gerak mereka adalah dengan cara membantu mereka mengembangkan kompetensi dan mensyaratkan mereka pada peluang-peluang pengalaman-berhasil.

Banyak keterlibatan afektif siswa dalam pendidikan jasmani berawal dari interaksi diantara siswa. Banyak hal yang dilakukan dalam pendidikan jasmani melibatkan kerjasama, baik kooperatif maupun kompetitif. Permainan diasumsikan sebagai refleksi interaksi diantara santri dalam kehidupan. Jika ini terjadi, maka pendidikan jasmani merupakan alat mengembangkan keterampilan kehidupan.

Pengalaman kooperatif atau kompetitif tidak dengan sendirinya mengajarkan keterampilan-keterampilan sosial yang diinginkan dan mempersiapkan siswa dalam kehidupan. Beberapa siswa belajar bagaimana menjadi si kalah dan bagaimana menjadi si pemenang. Dalam banyak hal seorang siswa bisa menang dan siswa itu pun bisa kalah. Beberapa program yang digunakan dalam permainan bisa untuk mengajarkan sifat-sifat agresif, interpretasi-salah tentang kemenangan dengan cara mempercundangi lawan, atau kemenangan adalah segalanya.

Para guru pendidikan jasmani harus berhati-hati dalam mengembangkan nilai dan keterampilan sosial yang ingin dikembangkan kepada siswa, sebagaimana pula halnya dalam pengembangan aspek kognitif dan psikomotor. Keterampilan-keterampilan itu tidak dengan sendirinya berkembang kecuali jika diajarkan kepada siswa.

Tugas gerak itu sendiri dapat dirancang struktur pengalamannya dalam bentuk domain afektif. Meskipun tugas gerak terutama dapat dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan psikomotor, guru dapat merancang tugas gerak yang diarahkan untuk sepenuhnya mengembangkan siswa tanpa hanya tujuan psikomotor. Berikut dibawah ini merupakan suatu bentuk tugas gerak yang menekankan tujuan psikomotor yang kemudian dikembangkan dan dirancang ulang menjadi terkait dengan domain afektif.

Tugas gerak psikomotor	Tugas gerak terkait domain afektif
Setiap santri melakukan tiga kali lompatan, loncatan dan tiga kali lompatan samping, dan lakukan berulang-ulang.	Urutkan gerakan loncat, lompatan, dan lompat samping sehingga siswa tersebut dapat mengajarkan kepada temannya.

Komentar. Tugas gerak terkait afektif menyebabkan siswa bebas menciptakan gerak dalam keterbatasannya dan juga memberikan kesempatan untuk dapat memimpin orang lain. Peran sosial ini secara bertahap harus diarahkan dan dikembangkan.

Berlatih gerak melempar dan menangkap bola bersama teman dalam berbagai tingkat kesulitan	Dapatkan teman anda kemudahan untuk melakukan. Dapatkan situasi dimana siswa dapat melempar bola sehingga temannya dapat menangkap bola itu.
---	--

Komentar. Menghargai setiap perbedaan siswa merupakan hal penting untuk mengembangkan keterampilan fisik. Tugas gerak seperti ini mengajarkan tanggungjawab pada setiap siswa untuk merancang apa yang harus dilakukan agar dapat memudahkan orang lain.

Bergerak ke arah teman anda dalam lintasan melingkar, berhenti dan kemudian berbalik cepat dan bergerak dalam lintasan lurus

Bergerak ke arah teman anda dalam lintasan melingkar. Ketika menggapai teman anda, tunjukkan pada guru bagaimana perasaan anda ketika bertemu teman anda melalui gerak dan kemudian bergerak cepat dalam lintasan lurus.

Komentar. Kesempatan mengekspresikan perasaan secara langsung jarang kita temukan di masyarakat. Pengalaman gerak yang ekspresif memberikan kesempatan penting bagi siswa untuk melakukannya.

Lakukan pemanasan dengan peregangan terlebih dahulu.

Regangkan tubuh ke arah luar garis tengah badan. Coba rasakan bagaimana lengan anda menjauh dari badan.

Komentar. Gerak itu sendiri menimbulkan perasaan. Berbagai gerak berbeda membuat perasaan pun berbeda. Perasaan seperti ini harus diarahkan pada suatu tingkatan kesadaran tertentu.

Pada contoh isi tugas gerak psikomotor berubah sedikit. Guru membuat setiap pengalaman semakin besar kontribusinya kepada pengembangan siswa sepenuhnya melalui rancangan tugas gerak termasuk domain afektif penting.

Selama bertahun-tahun penekanan pada afektif sebagai suatu tanggungjawab penting sekolah telah diperbincangkan bersama masyarakat dan Guru itu sendiri. Hal terpenting adalah jika tujuan afektif merupakan bagian dari program Guru, maka guru harus menemukan cara untuk mengembangkannya. Merancang tugas gerak adalah salah-satu tujuan yang ingin dicapai.

Kontribusi Guru terhadap pengembangan domain afektif terjadi ketika Guru merespon siswa. Ini termasuk pilihan guru kepada siswa, mereka menerima dan menggugah perilaku

sosial, dan perasaan mereka sendiri tentang integritas dan makna siswa itu sendiri sebagai ungkapan interaksi Guru dengan siswa. Para guru harus berinteraksi dengan siswa dalam cara pengembangan terbaik potensi positif manusia, sebagaimana tergambar dalam pernyataan-pernyataan berikut:

Contoh. Pak Guru Amir selalu berterimakasih kepada para siswa setelah para siswa merespon dengan melakukan sesuatu yang diminta dilakukan.

Contoh. Pak Guru Amin memahami betul bahwa beberapa dari para siswanya mengalami kesulitan belajar suatu keterampilan karena belum pernah melakukan sebelumnya, sementara yang lain memiliki banyak pengalaman gerak. Pak Amin membahasnya bersama siswa bahwa semua orang pernah mejadi pemula terlebih dahulu, dan menggugah para siswa untuk mencoba hal-hal baru meskipun dalam keadaan sebagai pemula.

Contoh: Pak Guru Umar baru saja menyelesaikan pengajaran tari dalam suasana hangat, gerak ringan, dan menyenangkan. Dia mengakhiri pengajarannya dengan bertanya pada para siswanya, mana yang lebih baik, dan bagaimana setiap tugas gerak menyentuh perasaan.

Contoh: Pak Guru Wawan mengenali bahwa beberapa siswanya tidak berpartisipasi dalam pengajaran kebugaran. Setelah selesai pengajaran dia bertanya, mengapa tidak berpartisipasi sepenuhnya. Dia mengajukan apa yang dapat dilakukan untuk membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan banyak siswa yang melibatkan diri.

Contoh. Pak Guru Akbar memilih siswanya untuk mendemonstrasikan suatu tugas gerak yang tidak terlalu memerlukan keterampilan tetapi telah membuat kemajuan besar melalui kerja keras. Pak Guru Akbar telah dapat membedakan apa yang sebelumnya dapat dilakukan siswa dengan apa yang dapat dilakukan sekarang. Seluruh siswa pada akhirnya dapat menunjukkan penampilan terbaiknya.

Para Guru pendidikan jasmani perlu mengetahui bahwa dirinya peduli kepada siswanya sebagai manusia. Interaksi melalui komunikasi peduli dan menghargai berkontribusi lebih efektif daripada menstrukturisasi tugas-tugas tertentu. Perilaku peduli bukan lawan kegigihan pengembangan. Guru menjadi senang, memiliki tujuan yang jelas, bergantung kepada siswa, dan berkomunikasi secara peduli. Guru tidak merancang pengalaman afektif terpisah dari tujuan psikomotorik. Siswa tidak digugah untuk hanya kreatif atau berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Program harus memiliki orientasi tujuan, tetapi juga dapat dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan sisi-sisi nilai positif manusia.