

## Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Membangun Berpikir Positif Siswa SMK

**Rubiyah**

Guru BK SMKN 1 Purwokerto

### Abstrak

*Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Watak/karakter adalah gambaran tingkah laku manusia yang mencerminkan nilai-nilai yang dimilikinya. Satu diantara proses membentuk watak/karakter dengan membangun berpikir positif sebagai jalan untuk menuju sukses. Tidak ada yang dapat menghentikan orang yang selalu berpikir positif untuk mencapai tujuannya dan tidak ada yang dapat membantu orang yang berpikiran negatif.*

*Peserta didik SMK yang lebih dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja (termasuk wirausaha) yang penuh tantangan sangatlah penting untuk membiasakan berpikir positif, di mana realita aplikasi berpikir positif di SMK masih rendah. Fakta menunjukkan masih banyak peserta didik yang kurang motivasi dalam belajar, tidak jujur pada saat ujian/ulangan, membolos pada saat jam pembelajaran, melanggar tata tertib sekolah, prosentase ketidakhadiran tinggi, tawuran dan drop out dari sekolah.*

*Rendahnya aplikasi berpikir positif peserta didik di SMK memerlukan upaya pemecahan. Membangun berpikir positif peserta didik merupakan tugas semua guru, khususnya guru Bimbingan Konseling (BK) sesuai tugas dan kewenangannya untuk membimbing dan mengembangkan peserta didik dari sisi sikap mental dan kepribadian.*

*Pembimbingan berpikir positif dengan metode bermain peran dengan langkah-langkah yang digunakan mulai dari pemanasan (persiapan), partisipasi dalam memainkan peran, mengamati, diskusi dan evaluasi sampai berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan dapat menjadi pengalaman dan kesan yang mendalam bagi peserta didik dalam belajar menerapkan berpikir positif. Dengan metode bermain peran dalam pembimbingan berpikir positif lebih dapat membangun situasi dan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi, mengerti hakekat berpikir positif dengan lebih luas dan dalam serta berlatih mempraktikkannya dalam kehidupan nyata. Maka metode bermain peran memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam membangun berpikir positif peserta didik SMK.*

**Kata Kunci** : bermain peran, berpikir positif

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 bab II Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan **membentuk watak** serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Watak/ Karakter adalah gambaran tingkah laku yang dimiliki oleh seseorang yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan dan

melekat pada diri seseorang. Orang yang berkarakter memiliki berbagai dimensi, misalnya dimensi sosial, fisik, emosi, dan akademik (kognisi). Kalau boleh disejajarkan dengan ranah Bloom, berarti manusia berkarakter memiliki ranah kognisi, afeksi, dan psikomotor yang baik, dan ditambah dengan emosi, spiritual, ketahanan menghadapi masalah (adversity), dan sosial (P. Adrianus, Harian Equator, 16 Mei 2010).

Membentuk watak/karakter, suatu proses

panjang, terus-menerus yang membutuhkan pembiasaan, seperti disampaikan Mendiknas Moh Nuh: “Yang mau kita bangun adalah peradaban, peradaban bisa dibangun melalui budaya, budaya itu dibangun melalui tradisi, tradisi bisa dibangun melalui kebiasaan-kebiasaan, ini akan menjelma menjadi budaya, tradisi terus ujungnya menjadi peradaban, sehingga kita tidak boleh membiasakan kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik, sehingga nantinya akan menjadi budaya kita sendiri “(<http://www.depdiknas.go.id>).

Satu diantara proses membentuk watak/karakter adalah dengan membangun berpikir positif. Hidup merupakan hasil berpikir. Berfikir positif berarti melihat sisi baik dari setiap hal. Pikiran positif datang dari kepercayaan/keyakinan, sedangkan pikiran negatif datang dari keragu-raguan dan ketidakpercayaan diri. Orang yang berpikir positif akan mempunyai alasan yang kuat untuk merasa bangga pada diri mereka sendiri dan mereka akan bisa menjalani hidup dengan lebih bersemangat, menjadi pribadi yang lebih matang, lebih berani menghadapi tantangan, dan melakukan hal-hal yang hebat. Pikiran positif tak akan membuat berhenti karena keterbatasan atau kelemahan, pikiran positif justru akan membawa untuk mencari kekuatan hari demi hari (eBook, Elsa Sakina, 2008).

Proses pembelajaran/pembimbingan di kelas, pergaulan di lingkungan sekolah, dimana terjadi interaksi pendidik dan peserta didik merupakan media yang strategis untuk membangun berpikir positif peserta didik.

Bagi peserta didik SMK berpikir positif sangat penting untuk dimiliki, mengingat peserta didik dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja (termasuk wirausaha) yang kompleks dan penuh tantangan.

Realita di sekolah menunjukkan banyaknya peserta didik SMK belum berpikir positif, hal ini ditandai dengan peserta didik yang pesimis dalam menyikapi proses pembelajaran, motivasi belajar rendah, kurangnya daya juang, menyontek pada saat ujian/ulangan, sering terlambat datang ke sekolah, melanggar tata tertib sekolah, tawuran, senang mengeluh jika

mendapat tugas, menggunakan uang pembayaran sekolah untuk keperluan lain, *drop out* dan sebagainya.

Mengatasi permasalahan rendahnya aplikasi berpikir positif peserta didik di SMK, guru Bimbingan Konseling (BK) sesuai tugas dan kewenangannya dapat berperan aktif untuk membangun berpikir positif peserta didik, agar memiliki karakter/watak yang kuat dan kepribadian yang matang seperti yang diamanatkan undang-undang sisdiknas.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mampu membangun berpikir positif peserta didik SMK
2. Berpikir positif yang merupakan proses membentuk watak belum dimiliki oleh semua peserta didik SMK
3. Pembimbingan berpikir positif yang dilakukan oleh guru BK belum efektif membangun berpikir positif peserta didik SMK

### **C. Tujuan**

1. Memberikan masukan bagi guru-guru SMK dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk membangun berpikir positif bagi peserta didik
2. Memberikan masukan bagi guru BK di SMK dalam membangun berpikir positif peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran.

## **Landasan Teori**

### **A. Efektivitas**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti memiliki nilai efektif. Efektif memiliki arti: 1) ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), 2) manjur atau mujarab (tt obat), dapat membawa hasil; 3) berhasil guna (tt usaha atau tindakan; mangkus), 4) mulai berlaku (tt undang-undang, peraturan) (Depdiknas, 2005:284).

Efektivitas adalah kegiatan yang memiliki nilai efektif berarti kegiatan yang dapat memberikan pengaruh, atau akibat bisa membawa hasil yang memuaskan.

Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai. Jadi pengertian efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan/disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan. ([http://starawaji.wordpress.com/2009/05/01/pengertian-efektivitas/...](http://starawaji.wordpress.com/2009/05/01/pengertian-efektivitas/)).

Dari pengertian di atas efektivitas memiliki makna suatu upaya mengetahui sejauh mana suatu kegiatan memberikan pengaruh, menimbulkan sebab dalam mencapai keberhasilan.

Efektivitas metode pembelajaran/pembimbingan berarti sejauh mana metode tersebut memiliki nilai yang dapat memberikan pengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran/pembimbingan

## **B. Metode Bermain Peran**

Metode adalah cara atau jalan. Metode pembelajaran /pembimbingan dapat diartikan sebagai cara/jalan yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran/pembimbingan.

### **1. Pengertian metode bermain peran**

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain (<http://www.scribd.com/doc/13065635/Metode-metode-pembelajaran>)

### **2. Alasan Penggunaan**

Penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral dan sikap peserta didik akan lebih mu-

dah dicapai bilamana peserta didik secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, dari pada hanya mendengarkan penjelasan melihat/mengamati saja.

### **3. Tujuan**

Metode bermain peran digunakan dengan tujuan; a) agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan, b) agar memahami sebab akibat suatu kejadian, c) sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu, d) sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa, e) pembentukan konsep diri (*self concept*), f) menggali peran-peran seseorang dalam kehidupan, kejadian dan keadaan, g) menggali dan meneliti nilai atau norma dan peran budaya dalam kehidupan, h) membantu siswa dalam mengklasifikasikan, memperjelas pola pikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri, i) membina kemampian siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, analitis berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain, j) melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya (<http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode-pembelajaran>)

Pada hakekatnya pembelajaran/pembimbingan bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran/pembimbingan diharapkan peserta didik dapat; a) mengeksplorasi perasaannya, b) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya, c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, d) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara (<http://khoirulanwari.blog.friendster.com/about/model-bermain-peran-...>)

### **4. Prosedur Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran/pembimbingan bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut; a) pemanasan, b) memilih

partisipan, c) menyiapkan pengamat, d) menata panggung, e) memainkan peran (manggung), f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, i) berbagi pengalaman dan kesimpulan (<http://wawan-junaidi.blogspot.com/2009/06/model-pembelajaran-be...>)

### **5. Kualitas dan Efektivitas Bermain Peran**

Hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran/pembimbingan adalah sebagai berikut; a) kualitas pemeranan, b) analisis dalam diskusi, c) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata (<http://khoirulanwari.blog.friendster.com/about/model-bermain-peran-...>)

### **C. Berpikir Positif**

Berpikir positif merupakan sikap mental yang melibatkan proses memasukan pikiran-pikiran, kata-kata dan gambaran-gambaran yang konstruktif (membangun) bagi perkembangan pikiran manusia. Pikiran positif menghadirkan kebahagiaan, suka cita, kesehatan, serta kesuksesan dalam setiap situasi dan tindakan. Apapun pikiran yang diharapkan, pikiran positif akan mewujudkannya (<http://www.akuinginsukses.com/kekuatan-berpikir-positif/>)

Dalam diri seseorang terdapat dua sisi yaitu berpikir positif dan negatif. Berpikir positif memiliki dampak dan pengaruh besar dalam kehidupan seseorang. Pada saat mulai berpikir positif, kekuatan besar datang mengimbangi cara berpikir untuk tetap melakukan hal-hal baik dengan cara yang baik. Dengan berpikir positif, akan terhindar dari dampak kehidupan yang buruk (<http://arifperdana.wordpress.com/2007/02/12/tips-menuju-sukses-be...>)

Orang yang berpikir positif akan mempunyai alasan untuk merasa bangga pada diri mereka sendiri, mereka akan bisa menjalani hidup dengan lebih bersemangat. Taka ada kekurangan, keterbatasan, kebimbangan, atau

rasa takut; karena mereka menjadikannya sebagai kekuatan. Mereka telah terbiasa untuk bersikap selektif dalam berpikir, yaitu menerima pikiran positif dan membuang pikiran negatif (eBook, Elsa Sakina, 2008).

Tak akan ada yang dapat menghentikan orang yang bermental positif untuk mencapai tujuannya. Sebaliknya, tidak ada sesuatupun yang dapat membantu seseorang yang sudah bermental negatif.

Dengan berpikir positif bukan berarti telah menjamin tercapainya suatu keberhasilan. Namun bila berpikir positif, minimal sudah berada pada jalan menuju sukses.

### **1. Ciri-ciri Orang Berpikir Positif**

Melihat masalah sebagai tantangan. Bagi orang berpikir positif, masalah dalam kehidupan adalah sesuatu yang harus dihadapi, yang harus dicari jalan keluarnya. Menyelesaikan masalah adalah seni, mampu mengatasi masalah adalah kepuasan diri. Bandingkan dengan orang-orang berpikir negatif yang memandang masalah sebagai cobaan hidup yang terlalu berat dan membuat hidupnya paling sengsara di dunia.

Menikmati hidupnya. Pemikiran positif akan membuat orang menerima keadaannya dengan besar hati, meski tak berarti tidak berusaha untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Pikiran terbuka untuk menerima saran dan ide. Menerima dan mengakui usul, saran, ide orang lain bukanlah suatu aib, tapi justru beranggapan semuanya itu akan menjadi lebih baik, lebih lengkap, lebih sempurna.

Segera menghilangkan pikiran negatif jika pikiran tersebut muncul. Pikiran negatif adalah racun, sesuatu yang merusak yang akan mempengaruhi tindakan dan membawa kepada keburukan/kegagalan, maka orang berpikir positif selalu berusaha menghilangkan pikiran negatif.

Mensyukuri apa yang dimilikinya. Bersyukur dengan apa yang dimiliki, yang diberikan Allah SWT akan menimbulkan perasaan tenang. Ketenangan adalah modal utama berpikir jernih dan berpikir positif.

Tidak mendengar gosip yang tidak menentu. Gosip berkaitan dengan membicarakan hal-hal negatif, maka mendengarkan gosip merupakan perilaku yang di jauhi orang berpikir positif.

Tidak membuat alasan, tapi langsung melakukan tindakan. Mencari alasan/membuat alasan untuk memberikan argumen tidak melaksanakan sesuatu merupakan sikap mencari pembenaran diri, bagi orang berpikir positif hal tersebut harus di jauhi, karena dalam pola pikirnya yang penting mengatasi masalah/melakukan tindakan bukan mencari alasan mengapa ia tidak melakukan sesuatu.

Menggunakan bahasa positif. Bahasa positif menggambarkan sikap optimis, semangat, harapan yang akan membuat dirinya dan orang lain yang mendengar termotivasi untuk melakukan sesuatu.

Menggunakan bahasa tubuh positif. Gerak tubuh bisa berpengaruh terhadap pikiran dan perasaan manusia, orang berpikir positif akan menggunakan bahasa tubuh yang dapat menimbulkan motivasi seperti tersenyum, berjalan dengan tegap, anggukan, gerakan tangan, ekspresif dan sebagainya.

Peduli pada citra diri. Orang berpikir positif selalu berusaha tampil baik, bukan hanya dari luar, dengan menjaga penampilan fisik tapi juga dari dalam dirinya. (<http://www.mail-archive.com/pelaut@yahooogroup.com/msg00488.html>).

## **2. Membangun Sikap Berpikir Positif**

Untuk dapat memiliki sikap berpikir positif membutuhkan proses panjang, latihan dan pembiasaan diri yang terus menerus. Berikut ini tips untuk membangun berpikir positif.

Pilihlah kutipan bernada positif setiap minggunya, tulislah pada kertas yang mudah dibawa. Baca dan camkanlah kutipan tadiscara berkala dan jadikanlah afirmasi. Jadikan setiap kutipan tersebut bagian dari pemikiran selama satu minggu.

Pilihlah seseorang yang ada dalam hidup anda yang dianggap berpikiran negatif. Cobalah cari hal-hal positif dalam diri orang itu dan ubahlah pikiran negatif anda mengenai orang tersebut dengan hal-hal positif tadi.

Tandai suatu hari dalam satu minggu sebagai hari berpikir positif. Hapuslah kata-kata negative seperti “tidak pernah” atau hal lain yang senada, upayakan menemukan cara untuk mengatakan “apa yang bisa anda lakukan”.

Pilihlah satu hari istimewa dalam seminggu dan jadikanlah hari itu sebagai hari “10”. Bangunlah pada pagi hari dan yakinlah bahwa setiap orang yang anda temuai bernilai “10”, dan perlakukanlah mereka secara demikian.

Paling tidak sekali dalam satu minggu, carilah kesempatan untuk bisa memberi orang lain dengan tulus. Lakukanlah sesuatu yang khusus kepada keluarga, kakak, adik, orang tua, saudara. Berbuatlah kebaikan pada seseorang yang belum anda kenal.

Janganlah sekali-kali berpikiran negativ, buang jauh-jauh hal-hal negatif termasuk kalimat-kalimat negativ dari pikiran anda (<http://arifperdana.wordpress.com/2007/02/12/tips-menuju-sukses-be...>)

## **Uraian Fakta**

- a. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di kelas lebih berorientasi pada penyampaian materi, transfer ilmu, apalagi dikejar dengan pencapaian target kurikulum dan daya serap, sehingga porsi guru di kelas fokus pada mengajar, mendidik yang juga menjadi tugas guru kurang mendapatkan porsinya. Membangun berpikir positif belum secara sadar dan terencana dilakukan oleh guru pada saat melakukan proses pembelajaran di kelas.
- b. Pembimbingan berpikir positif yang dilakukan oleh guru BK melalui layanan informasi dilakukan dengan metode yang konvensional yaitu dengan menyampaikan materi melalui cerama, tanya jawab ataupun diskusi. Maka hasilnya peserta didik memahami materi berpikir positif sebatas sebagai ilmu pengetahuan murni bukan ilmu pengetahuan yang harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik memahami materi berpikir positif namun belum mampu menyentuh hati dan pikirannya, sehingga perubahan pola pikir peserta didik dalam berpikir positif belum

tercermin dalam tingkah laku sehari-hari.

- c. Belum adanya kesamaan pendapat, pandangan, dan tindakan semua guru di lingkungan SMK dalam membangun berpikir positif peserta didik.

### **Pembahasan**

Dalam pasal PP 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Standar Proses pasal 19 ayat ( 1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (2) Selain ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat(1), dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan”.

Dalam ayat 1 peraturan pemerintah di atas secara eksplisit diberikan rambu-rambu bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk menciptakan situasi pembelajaran yang dapat membangun watak/karakter dan kepribadian peserta didik. Proses pembelajaran di kelas merupakan media paling strategis bagi guru untuk membangun nilai-nilai pendidikan karakter/watak peserta didik.

Berpikir positif merupakan proses untuk memiliki pribadi yang berwatak/berkarakter dapat dibangun oleh guru pada saat pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara: 1) pada saat membuka pelajaran guru memotivasi peserta didik agar mereka optimis dalam belajar dan optimis dapat menguasai materi pelajaran, 2) pada saat peserta didik memiliki hambatan/kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran, guru memberikan motivasi agar peserta didik tidak mudah menyerah, 3) peserta didik yang lebih dahulu menguasai materi pelajaran diarahkan untuk berbagi dengan teman, bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan memahami materi. Peserta didik yang mengalami kesulitan materi pelajaran juga dibimbing untuk tidak malu belajar bersama dengan teman, 4) guru melatih siswa berlatih menggunakan bahasa positif, bahasa tubuh

positif pada saat pembelajaran di kelas.

Dalam ayat 2, pendidik dalam proses pembelajaran memberikan keteladanan, berarti standar nasional pendidikan guru dituntut untuk bisa menjadi teladan, menjadi contoh bagi peserta didik dari sisi sikap mental dan kepribadian termasuk di dalamnya menjadi teladan dalam berpikir positif. Hal tersebut lebih diperjelas dalam pedoman pendidikan akhlak mulia siswa SMK, prinsip dan pendekatan pendidikan akhlak mulia dengan cara peneladanan, guru berperan menjadi fasilitator dan menjadi model untuk bisa menjadi contoh/panutan bagi peserta didik (Departemen Pendidikan Nasional, 2009: 18).

Siswa SMK dalam usia remaja yang sedang tumbuh dan berkembang menjadi dewasa, maka cara membangun berpikir positif dengan teladan/contoh/manusia model akan lebih mengena daripada berupa informasi/ceramah.

Diperlukan terobosan oleh guru BK dalam pembimbingan berpikir positif agar hasil yang dicapai mencapai sasaran yaitu peserta didik mampu mengaplikasikan berpikir positif dalam kehidupan sehari-hari.

Materi berpikir positif terkait dengan pembentukan watak/karakter, nilai-nilai yang harus dibangun, moralitas dan bersifat universal. Siswa SMK dalam usia remaja cenderung tidak menyukai pesan moral dari orang yang lebih tua ( guru ), maka langkah pembimbingan berpikir positif dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan dengan langkah berikut: 1) peserta didik secara individual mengakses sendiri materi berpikir positif dari internet, 2) pembentukan kelompok, untuk membahas materi berpikir positif yang diakses dari internet, 3) penyampaian hasil diskusi oleh masing-masing kelompok, 4) tanya jawab dan penegasan materi dari guru, 5) setelah materi berpikir positif dikuasi, peserta didik kembali masuk kelompok untuk persiapan bermain peran, yang menggambarkan aplikasi berpikir positif dalam kehidupan sehari-hari., 6) dalam kelompok peserta didik membuat skenario bermain peran yang akan dipentaskan dan membagi tugas peran masing-

masing anggota kelompok, 7) pelaksanaan bermain peran (pentas) tiap kelompok, kelompok lain sebagai pengamat, 8) evaluasi pelaksanaan bermain peran oleh peserta didik (pengamat) dan guru, 9) jika diperlukan pementasan ulang, sebagai tindak lanjut hasil evaluasi.

Langkah-langkah pembimbingan berpikir positif dengan bermain peran sangat bermakna bagi peserta didik dalam menguasai dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari: 1) dengan peserta didik mengakses sendiri materi berpikir positif dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik, karena mereka diberi kebebasan. Ruang lingkup materi lebih luas karena materi diakses secara individu, 2) diskusi kelompok untuk membahas materi akan menambah pemahaman dan wawasan peserta didik, 3) pembuatan skenario menuntut peserta didik untuk menguasai hakekat berpikir positif dan aplikasikannya dalam kehidupan, 4) memainkan peran dalam pementasan akan lebih memperdalam dan menjiwai berpikir positif, 5) evaluasi pelaksanaan pementasan merupakan praktik langsung berpikir positif yaitu dengan membiasakan diri menerima masukan dari orang lain, belajar mendapat kritik dari orang lain, 6) pementasan ulang jika dilakukan akan membiasakan peserta didik berbuat/melakukan tindakan dengan sebaik-baiknya, hal ini juga merupakan praktik berpikir positif, 7) kebermaknaan yang diperoleh peserta didik dalam pembimbingan berpikir positif menunjukkan tingkat efektivitas metode bermain peran dalam membangun berpikir positif peserta didik.

Setiap harinya peserta didik SMK tidak kurang dari 7 jam berada di sekolah, maka aturan, tata tertib, norma, kebiasaan yang ada di sekolah akan ikut mewarnai watak dan kepribadian peserta didik. Sikap, tingkah laku, kebiasaan dan pola pikir guru/secara tidak langsung juga akan ditransfer/ditiru oleh peserta didik.

Maka membangun berpikir positif peserta didik di sekolah (SMK) memerlukan kekompakan semua guru. Menciptakan budaya sekolah dengan menciptakan suasana/iklim sekolah yang mengaplikasikan nilai-nilai berpikir positif sangatlah penting dilaksanakan,

sehingga peserta didik akan terbiasa mengaplikasikan berpikir positif dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Dengan kebiasaan berpikir positif di sekolah akan membangun fondasi yang kokoh bagi terbentuknya watak/karakter peserta didik yang merupakan calon-calon pemimpin bangsa di masa depan

### **Kesimpulan**

Realita di sekolah yang menggambarkan rendahnya aplikasi berpikir positif seperti peserta didik *drop out*, menyontek pada saat ujian, melanggar tata tertib sekolah, tawuran, membolos pada saat pembelajaran perlu diupayakan solusinya. Mengingat pentingnya berpikir positif dalam membentuk watak/karakter, kepribadian peserta didik.

Berpikir positif berarti melihat semua hal dari sisi positifnya. Maka orang berpikir positif antara lain memiliki sikap optimis, semangat, tidak mudah menyerah/putus asa, percaya dengan kemampuan diri, berpikir alternatif, terbuka dengan kritik/ masukan. Sikap-sikap tadi gambaran sikap yang perlu dimiliki peserta didik SMK yang dipersiapkan memasuki dunia kerja yang kompleks dan penuh tantangan.

Membangun sikap berpikir positif membutuhkan proses, antara lain dapat dilakukan melalui pembiasaan. Maka membangun berpikir positif menjadi tugas semua pendidik, khususnya guru BK sesuai dengan tugasnya membimbing dan melayani peserta didik untuk memahami diri, lingkungan dan merencanakan masa depan agar mencapai kesuksesan dalam hidupnya.

Untuk membangun berpikir positif peserta didik, guru BK perlu mengadakan perubahan dalam proses pembimbingan. Pembimbingan berpikir positif dengan metode bermain peran, menciptakan kondisi dan situasi pembimbingan yang menuntun peserta didik lebih memahami materi, menghayati hakekat berpikir positif dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Maka metode bermain peran memiliki efektivitas yang tinggi dalam membangun berpikir positif peserta didik di SMK

## Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2009. *Pedoman Pendidikan akhlak Mulia Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta
- eBook Elsa Sakina. 2008. *Berpikir Benar, Berpikir Positif*
- <http://arifperdana.wordpress.com/2007/02/12/tips-menuju-sukses-be...>
- <http://khoirulanwari.blog.friendster.com/about/model-bermain-peran-...>
- <http://starawaji.wordpress.com/2009/05/01/pengertian-efektivitas/...>
- <http://www.depdiknas.go.id>
- [http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode pembelajaran](http://www.scribd.com/doc/13065635/Metodemetode%20pembelajaran)
- <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2009/06/model-pembelajaran-be...>
- <http://www.akuinginsukses.com/kekuatan-berpikir-positif/>
- <http://www.mail-archive.com/pelaut@yahooogroup.com/msg00488.html>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005. BP. Dharma Bhakti. Jakarta
- P. Adrianus. 16 Mei 2010 . *Memimpikan Manusia Indonesia Berkarakter*.Harian Equator. Kalimantan barat.
- Undang-Undang R I Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. BP. Dharma Bhakti. Jakarta