

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan pelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kurikulum merupakan komponen fundamental yang berfungsi sebagai pedoman dalam mengarahkan seluruh proses pendidikan agar terlaksana secara sistematis, terstruktur, dan selaras dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Kurikulum adalah suatu rencana yang disusun untuk meluncurkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya (Nasution sebagaimana dikutip dalam (Pane & Aly, 2023:3). Agar tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendukung penguasaan materi sekaligus pemahaman peserta didik secara mendalam.

Pendekatan yang mendukung terciptanya pembelajaran bermakna adalah *deep learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya sekadar memperdalam penguasaan materi, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh, bukan sekadar penguasaan informasi melalui hafalan (Kharisma et al., 2025:2). Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata serta mengembangkan

kemampuan berpikir reflektif terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, kedalaman penguasaan materi semata belum cukup untuk menjamin keberhasilan pembelajaran, sebab proses belajar yang efektif juga sangat dipengaruhi oleh suasana kelas tempat pembelajaran tersebut berlangsung. Penerapan pendekatan *deep learning* memerlukan lingkungan pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik, interaksi yang bermakna, serta kesempatan untuk mengeksplorasi dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Kondisi tersebut hanya dapat terwujud apabila proses pembelajaran dilaksanakan melalui paradigma yang berpusat pada peserta didik.

Perubahan paradigma pembelajaran saat ini mengarah pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana peserta didik berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi selama proses pembelajaran (Maulana & Syihabuddin, 2025:1). Paradigma pembelajaran saat ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menegaskan bahwa pengetahuan dikonstruksi secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar, interaksi sosial, dan proses refleksi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses tersebut (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik. Implementasi paradigma pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam praktiknya masih

menghadapi berbagai tantangan. Tidak semua proses pembelajaran telah mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif serta membangun suasana belajar yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Sattar et al., 2022:6).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh keluasan atau kedalaman materi yang disampaikan, tetapi juga dipengaruhi oleh terciptanya suasana belajar yang kondusif. Pada kenyataannya, proses pembelajaran masih kerap didominasi oleh guru dan berlangsung secara monoton, sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar menjadi kurang optimal. Kondisi ini berimplikasi pada menurunnya motivasi serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Sajida et al., 2024:1). Sehubungan dengan hal itu, implementasi pendekatan *deep learning* perlu didukung oleh pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif, berinteraksi secara positif, serta membangun pemahaman yang bermakna. Salah satu pendekatan yang sejalan dengan kebutuhan tersebut adalah *joyful learning*.

Joyful Learning merupakan model pembelajaran yang dirancang oleh guru melalui tahapan tertentu, meliputi tahap persiapan, penyampaian, dan pelatihan, guna mengubah pola pikir peserta didik yang semula menganggap belajar sebagai kegiatan yang membosankan menjadi kegiatan yang menyenangkan (Putra Bhakti et al., 2018:32). Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya diwujudkan melalui terciptanya rasa senang pada

peserta didik, tetapi juga ditunjukkan oleh keterlibatan aktif dalam proses belajar, meningkatnya motivasi belajar, serta tumbuhnya antusiasme selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Joyful learning mencakup beberapa komponen utama, yaitu terciptanya rasa aman dan nyaman dalam belajar, interaksi positif antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik, tumbuhnya antusiasme belajar, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Eka Purwanti et al., 2025:3). Pembelajaran yang menyenangkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas pembelajaran (Prinotama et al., 2019:3). Dalam ajaran Buddha, *Maṅgala Sutta* menegaskan bahwa mempelajari Dhamma secara mendalam merupakan salah satu berkah tertinggi dalam kehidupan seseorang (*Sn.II.4*), yang mengindikasikan bahwa proses belajar memiliki nilai luhur dalam pandangan Buddhis.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan bebas dari tekanan, sehingga siswa lebih mudah memahami, menghayati, serta menerapkan nilai-nilai yang dipelajari. Sejalan dengan ajaran Buddha dalam Dhammapada yang menyatakan bahwa orang yang gemar meresapi Dhamma hidup berbahagia dengan batin yang tenang, dan orang bijaksana senantiasa bergembira dalam dhamma yang telah dibabarkan oleh Yang Mulia (*Dh.79*). Kutipan ini menegaskan bahwa kegembiraan dalam mempelajari Dhamma bersumber dari

pemahaman dan penghayatan yang mendalam, bukan sekadar suasana yang menyenangkan secara emosional semata. sejalan dengan temuan S n Raj et al (2015:2), yang menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* melalui program intervensi sekolah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada anak-anak dari latar belakang yang kurang beruntung secara sosial.

Guru memiliki peran penting dalam mewujudkan komponen *joyful learning*, yaitu rasa aman dan nyaman, interaksi positif, antusiasme peserta didik, serta partisipasi aktif peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Ma, 2021:4) Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator yang mendukung terciptanya proses belajar yang efektif (Ollonen & Kangas, 2025:3-4). Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan komponen *joyful learning* agar siswa dapat belajar secara optimal. Strategi tersebut dapat diwujudkan melalui penerapan metode pembelajaran yang beragam, interaktif, dan bermakna, seperti diskusi kelompok serta permainan edukatif, serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *joyful learning* yang diterapkan oleh guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa (Insani & Rachmedita, 2025:6). Temuan tersebut selaras dengan ajaran Buddha dalam *Mahāparinibbāna Sutta* yang menekankan prinsip *attadīpā viharatha* (jadilah pelita bagi diri sendiri, jalan ini sudah saya lalui),

yang mencerminkan pentingnya kemandirian siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna (*D.II.100*).

Penelitian oleh Rezeki et al. (2024:596-598) mengungkapkan bahwa strategi guru yang melibatkan diskusi, kolaborasi, dan penggunaan media pembelajaran dapat mendorong keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Sutrina et al. (2025:613) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi *joyful learning* melalui permainan edukatif dan aktivitas kreatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, Riskitullah et al. (2025:4-5) menegaskan bahwa strategi guru berpengaruh terhadap keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti, khususnya di kelas IX.

Hasil observasi pendahuluan yang dilakukan pada Januari 2026 di 2 SMP yang berada di kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti belum sepenuhnya mencerminkan suasana belajar yang menyenangkan. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi guru dan peserta didik berlangsung secara terbatas. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya antusiasme, keberanian peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Keadaan ini mengindikasikan

bahwa berbagai komponen *joyful learning*, seperti terciptanya rasa aman dan nyaman, interaksi yang positif, antusiasme belajar, serta partisipasi aktif peserta didik, masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas IX. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkaya kajian *joyful learning* pada konteks Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di jenjang SMP.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* dalam pembelajaran Agama Buddha dan Budi Pekerti di tingkat kelas IX. Diharapkan melalui penelitian ini dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai strategi yang digunakan guru, sehingga dapat menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini, kajian difokuskan pada strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas IX. Komponen *joyful learning* yang menjadi fokus penelitian meliputi rasa aman dan nyaman dalam belajar, interaksi positif antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik, antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran,

serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keempat komponen tersebut dipilih karena menjadi indikator yang dapat digunakan untuk menilai sejauh mana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) telah terwujud dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada strategi guru dalam menerapkan *joyful learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas IX, dengan kajian yang difokuskan pada deskripsi strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada penggambaran proses pembelajaran sebagaimana adanya, sehingga tidak dimaksudkan untuk menguji hubungan, pengaruh, maupun efektivitas penerapan *joyful learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* dalam pembelajaran agama buddha dan budi pekerti di tingkat kelas IX?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* dalam pembelajaran agama Buddha dan Budi Pekerti di tingkat kelas IX dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai strategi pembelajaran, khususnya terkait penerapan komponen *joyful learning* dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di jenjang SMP. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan tentang pentingnya suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui komponen *joyful learning*.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru, sehingga suasana kelas menjadi lebih positif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penerapan komponen *joyful learning* dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti atau konteks pembelajaran lainnya.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State Of The Art*)

Kebaruan dari orisinalitas (*state of the arts*) merupakan salah satu unsur penting yang harus dimiliki oleh suatu karya ilmiah. Unsur ini diperlukan untuk melihat sejauh mana perkembangan keilmuan pada bidang yang sedang dikaji, sehingga setiap penelitian dituntut untuk menghadirkan sesuatu yang baru dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Untuk memperkuat hal tersebut, berikut dipaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan, di antaranya:

Penelitian pertama tentang Upaya Guru dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Agama Buddha. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran Agama Buddha serta kendala yang dihadapi dalam pengembangan strategi pembelajaran di *Wellington Intelligence National Plus School*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Objek yang diteliti adalah upaya guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran Agama Buddha. informan penelitian sebanyak delapan orang guru di *wellington intelligence national plus school*. pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi (Selwen et al., 2022) Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi sebelumnya, yaitu sama-sama mengkaji strategi guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian kedua tentang meningkatkan Pendidikan Agama Islam melalui *joyful learning*: Implementasi dan Tantangan di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. subjek penelitian adaah siswa kelas V SDN Kamal Muara 01 Jakarta Utara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan model miles dan huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Purwanti et al., 2025:2). Adapun perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada implementasi *joyful learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* berupa suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas IX SMP.

Penelitian ketiga tentang Strategi Penerapan Pendekatan *joyful learning* dengan Berbagai Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 1 Tegineneng.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penerapan pembelajaran yang menyenangkan *joyful learning* melalui berbagai metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dengan subjek penelitian melibatkan 3 guru kelas IV-VI dan 90 siswa (Insani et al., 2025). Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada desain studi kasus dalam pendekatan kualitatif dan penelitian berfokus pada strategi penerapan berbagai metode pembelajaran *joyful learning* di sekolah dasar pada pembelajaran umum sementara kesamaanya terletak pada sama-sama berfokus pada strategi guru dalam menerapkan *joyful learning*.

Penelitian keempat tentang Implementasi Prinsip *joyful learning* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan prinsip *joyful learning* dalam pembelajaran matematika di SDN Kelayan Timur 12 Banjarmasin pada kondisi keterbatasan fasilitas dan heterogenitas kemampuan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen yang dianalisis menggunakan model miles dan huberman dengan guru matematika kelas III sebagai fokus utama (Damayanti et al., 2025). Adapun perbedaannya terletak pada fokus strategi guru yang dikaji penelitian tersebut berfokus pada strategi guru matematika dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan di sekolah dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada strategi

guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* berupa suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas IX SMP. sementara kesamaannya sama sama meneliti strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian kelima tentang Strategi Guru PAI dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan di Kelas VII SMP Pelita Cendekia Cipining Bogor. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi yang diterapkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). di SMP Pelita Cendekia, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan guru mata pelajaran pendidikan agama islam (Sari, 2024) Adapun perbedaannya, penelitian tersebut mengkaji strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran PAI, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* berupa suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas IX SMP semetara kesamaannya terletak pada strategi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan *joyful learning* pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, baik pada pembelajaran umum di sekolah dasar, Pendidikan Agama Islam, maupun

Pendidikan Agama Buddha secara umum. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji strategi guru dalam menerapkan komponen *joyful learning* untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di kelas IX SMP. Penelitian ini menawarkan kebaruan yang terletak pada subjek penelitian, jenjang pendidikan, serta mata pelajaran yang menjadi fokus kajian.

