

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan pada masa kini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung secara berkelanjutan. Perkembangan tersebut membawa implikasi yang signifikan terhadap sistem pendidikan, khususnya dalam tuntutan penyelenggaraan pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan dinamika zaman serta kebutuhan peserta didik yang semakin beragam (Yusuf et al., 2023: 12). Kondisi tersebut menuntut penyelenggaraan pembelajaran yang mampu menyiapkan peserta didik agar memiliki daya saing serta keterampilan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman, terutama keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Mashudi, 2021: 94).

Sejalan dengan hal tersebut, proses pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada penyampaian materi semata, melainkan perlu dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, partisipatif, dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik. Dalam kerangka tersebut, pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa menjadi salah satu pendekatan penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah (Kemala & Ulviani, 2025: 920).

Secara konseptual, pendidikan merupakan proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik pada

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Azzahra & Irawan, 2023: 19). Pengembangan aspek kognitif menjadi salah satu tujuan penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memperoleh, memahami, dan mengolah pengetahuan. Lesmana (2022: 125) menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar memiliki hubungan positif dengan kemampuan kognitif siswa, sehingga pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif berpotensi mendukung berkembangnya kemampuan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh (Pristiwanti Desi et al., 2022: 7912). Pandangan ini sejalan dengan ajaran Buddha yang menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam dan pengalaman langsung dalam proses pengenalan terhadap realitas, bukan sekadar pengetahuan yang bersifat teoritis semata (*M.I.83-90*).

Inovasi metode pembelajaran masih menjadi tantangan tersendiri pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha (PAB). Dwika et al. (2025) menemukan bahwa rendahnya minat siswa terhadap materi PAB turut disebabkan oleh minimnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang interaktif, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan adalah metode *role playing*. Metode ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran melalui kegiatan simulasi peran yang memungkinkan mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, metode *role playing* dinilai relevan

yang sangat kuat, tidak hanya secara paedagogis tetapi juga secara filosofis. Materi PAB kelas VIII seperti teladan siswa Buddha dan Pancasila Buddhis memuat nilai-nilai Dhamma yang berdimensi kehidupan nyata, seperti *mettā* (cinta kasih), *karuṇā* (welas asih), dan *sīla* (moralitas), yang pada hakikatnya tidak cukup dipahami secara intelektual semata, melainkan perlu dihayati dan diaktualisasikan melalui pengalaman konkret. Hal ini sejalan dengan semangat yang mendorong pengujian kebenaran ajaran Buddha secara langsung melalui pengalaman pribadi, bukan sekadar penerimaan pasif (A.I.188-193). Dengan demikian, metode *role playing* yang berbasis simulasi dan pengalaman langsung menjadi sangat sesuai dengan karakteristik materi PAB kelas VIII (Siu & Tantriana, 2021: 74). Penelitian Suandi et al. (2024: 61) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Buddha mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada berkembangnya empati dan hasil belajar peserta didik. Meskipun penelitian tersebut menggunakan metode *inquiry* pada materi Brahma Vihara, temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa memiliki potensi besar dalam membantu peserta didik memahami sekaligus menghayati nilai-nilai Buddhis. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Sukodoyo et al. (2025: 44) yang menunjukkan bahwa penerapan *task-based learning* berbasis narasi etika Buddha juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran melalui peningkatan kreativitas peserta didik. Meskipun menggunakan metode yang berbeda dengan *role playing*, kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran aktif yang

berlandaskan pengalaman belajar dan nilai-nilai Buddhis mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Metode ini mendorong keterlibatan siswa serta meningkatkan interaksi dan komunikasi selama pembelajaran berlangsung (Isnaini et al., 2025: 106; Rahmah et al., 2024: 38). Namun demikian, terdapat kesenjangan yang cukup signifikan dalam kajian yang telah dilakukan. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu masih terfokus pada pengukuran hasil belajar dan motivasi melalui pendekatan kuantitatif, sehingga dimensi pemaknaan subjektif siswa terhadap metode tersebut belum banyak dieksplorasi. Kedua, penelitian yang ada hampir seluruhnya dilakukan dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), sementara kajian serupa dalam konteks Pendidikan Agama Buddha (PAB) di jenjang Sekolah Menengah Pertama masih sangat terbatas. Ketiga, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam PAB melalui tiga dimensi secara bersamaan, yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Celah inilah yang menjadi landasan penting bagi penelitian ini untuk dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Smaratunga Ampel, guru Pendidikan Agama Buddha telah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang memuat nilai-nilai moral dan ajaran Buddha, seperti Pancasila Buddhis dan teladan siswa Buddha. Penerapan metode tersebut telah dirancang dalam perencanaan pembelajaran dengan tujuan

agar siswa dapat memahami ajaran Buddha secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Hasil wawancara awal dengan guru menunjukkan bahwa pemilihan metode *role playing* didasarkan pada pertimbangan bahwa materi Pendidikan Agama Buddha sarat dengan nilai kehidupan yang lebih mudah dipahami melalui pengalaman konkret. Pertimbangan semacam ini sejalan dengan temuan Banar et al. (2023) yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kompetensi pedagogik guru dengan perubahan perilaku belajar siswa, sehingga kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat turut menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun demikian, hingga saat ini belum pernah dilakukan kajian yang secara khusus mengungkap bagaimana siswa memandang dan memaknai penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran yang mereka ikuti.

Temuan observasi juga menunjukkan adanya variasi respons siswa selama kegiatan berlangsung. Sebagian siswa tampak antusias dan aktif menjalankan perannya, ditandai dengan keterlibatan verbal yang spontan, kemampuan menjiwai tokoh, dan keberanian tampil di depan kelas. Sementara itu, Sebagian siswa lainnya terlihat kurang percaya diri cenderung menunggu arahan dari guru, dan tampak kurang terlibat secara emosional dalam kegiatan bermain peran. Perbedaan tingkat keyakinan diri semacam ini sejalan dengan temuan Agustina et al. (2024) yang menunjukkan bahwa keyakinan diri (*self efficacy*) siswa beragama Buddha berkontribusi signifikan terhadap motivasi belajar mereka, sehingga siswa yang kurang percaya diri cenderung

menunjukkan keterlibatan belajar yang lebih rendah. Perbedaan respons tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui metode *role playing* tidak dimaknai secara seragam oleh seluruh siswa. Hal ini menegaskan bahwa kajian mendalam terhadap persepsi siswa menjadi sangat diperlukan agar guru dapat memahami bagaimana metode tersebut sesungguhnya diterima, dirasakan, dan direspons oleh masing-masing siswa.

Dalam konteks ini, konsep persepsi menjadi relevan untuk dikaji. Persepsi merupakan proses individu dalam memberikan makna terhadap stimulus yang diterima berdasarkan pengalaman dan latar belakangnya (Walgito, 2010). Persepsi siswa tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan konatif yang saling berhubungan dalam membentuk respons siswa terhadap pembelajaran. Persepsi siswa dapat dikaji melalui tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan konatif, yang masing-masing mencerminkan pemahaman, sikap, dan kecenderungan tindakan siswa terhadap pembelajaran (Faqih et al., 2026). Pengkajian ketiga aspek ini secara bersamaan akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan utuh mengenai bagaimana siswa memahami, merasakan, dan merespons penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PAB. Hal ini sejalan dengan ajaran Buddha yang menekankan upaya sungguh-sungguh (*sammappadhāna*) dalam mengembangkan hal-hal yang bermanfaat dan meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat, yang dalam konteks pendidikan dapat dimaknai sebagai upaya guru dan siswa untuk terus meningkatkan kualitas proses pembelajaran (S.V.244-245).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan memahami persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMP Smaratungga Ampel Tahun Pelajaran 2025/2026. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman dan pemaknaan subjektif siswa secara mendalam dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami di lingkungan sekolah.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMP Smaratungga Ampel Tahun Pelajaran 2025/2026. Fokus kajian diarahkan pada bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar melalui metode tersebut, bagaimana bentuk keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung, serta bagaimana mereka menginterpretasikan manfaat dan dinamika pembelajaran yang dialami di kelas.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk menyederhanakan dan membatasi ruang lingkup penelitian agar mudah dipahami dan dipelajari. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, Penelitian ini dibatasi pada persepsi siswa beragama Buddha terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMP Smaratungga Ampel Tahun Pelajaran 2025/2026, dengan penekanan pada pengalaman dan pemaknaan siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka alami.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah siswa kelas VIII SMP Smaratungga Ampel memaknai penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha Tahun Pelajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah:

1. Untuk menggali dan menginterpretasikan bagaimana siswa beragama Buddha memaknai penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan konatif di SMP Smaratungga Ampel Tahun Pelajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademik dalam kajian metode pembelajaran, khususnya penggunaan metode *role playing*, serta persepsi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar mereka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, sehingga berkontribusi pada

pengembangan kajian pendidikan yang berorientasi pada pengalaman peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan sumber informasi bagi guru Pendidikan Agama Buddha di SMP Smaratungga Ampel dalam memahami persepsi serta pengalaman belajar siswa terhadap penerapan metode *role playing* di kelas.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan bagi mahasiswa dan pemerhati pendidikan, khususnya dalam kajian pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, mengenai bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar melalui metode *role playing*.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman bagi peneliti mengenai dinamika pembelajaran di kelas, serta meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan penelitian kualitatif deskriptif yang berkaitan dengan persepsi dan pengalaman belajar peserta didik.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Orisinalitas dalam penyusunan karya ilmiah merupakan aspek yang sangat penting, terutama dalam penelitian akademik seperti skripsi, tesis, dan disertasi. Setiap penelitian dituntut untuk menunjukkan keaslian gagasan serta kontribusi yang berbeda dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, pembuktian mengenai kebaruan dan orisinalitas penelitian perlu dilakukan melalui penelaahan terhadap kajian terdahulu yang relevan dengan

topik yang diteliti. Untuk memperjelas posisi dan kebaruan penelitian ini, penulis mengambil lima sampel penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran sebagai bahan kajian dan pembanding. Kelima penelitian tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, baik dari segi fokus kajian, pendekatan penelitian, maupun konteks pelaksanaannya. Melalui telaah terhadap lima sampel penelitian terdahulu tersebut, diperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai kecenderungan penelitian sebelumnya serta celah kajian yang belum banyak dieksplorasi. Perbedaan yang signifikan terutama terletak pada kasus yang diangkat, mata pelajaran yang diteliti, serta pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini.

Uraian yang lebih rinci mengenai persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu akan dipaparkan secara sistematis pada Bab II sebagai bagian dari kajian pustaka.