

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian penting dalam penelitian yang memuat telaah terhadap berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang dikaji. Melalui kajian pustaka, peneliti dapat memahami perkembangan penelitian yang telah dilakukan, menemukan posisi penelitiannya dalam bidang kajian tersebut, serta mengidentifikasi celah penelitian yang masih terbuka untuk diteliti lebih lanjut. Literatur yang dikaji juga berfungsi sebagai landasan teoretis yang memperkuat arah dan fokus penelitian. Menurut Ridley (2012) kajian pustaka membantu peneliti membangun kerangka konseptual serta menunjukkan kontribusi penelitian terhadap keilmuan yang ada. Oleh karena itu, peneliti menguraikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk memperjelas perbedaan dan kebaruan penelitian yang akan dilakukan:

1. Penelitian (Kinanti et al., 2024).

Kinanti et al. (2024) dengan judul Penerapan Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PAI akibat penggunaan metode yang monoton dan kurangnya komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui penerapan metode *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Prigi Banjarnegara yang berjumlah 25 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum tindakan, nilai rata-rata siswa sebesar 61,72 dengan ketuntasan klasikal 32%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,72 dengan ketuntasan klasikal 60%. Selanjutnya pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,76 dengan ketuntasan klasikal 96%. Dengan demikian, metode *Role playing* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 76%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel yang dikaji, yaitu penerapan metode *Role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta fokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, keduanya sama-sama membahas peran metode *Role playing* sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada pendekatan penelitian.

Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada peningkatan hasil belajar melalui siklus tindakan dan pengukuran nilai secara statistik. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan metode *Role playing* dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan perhitungan statistik berbasis siklus tindakan. Perbedaan lainnya terletak pada jenjang pendidikan dan lokasi penelitian.

2. Penelitian (Haliza et al., 2021).

Haliza et al. (2021) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode *role play* terhadap tingkat kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen menggunakan desain *pre-test post-test control group design*. Populasi penelitian berjumlah 79 siswa, dengan sampel kelas A sebanyak 13 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebanyak 15 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dianalisis menggunakan uji-t (*independent sample test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode *role play* terhadap kepercayaan diri siswa. Hal ini

dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, metode *role play* terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel bebas yaitu penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Selain itu, keduanya sama-sama meneliti respon atau dampak yang muncul pada diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel terikat dan pendekatan penelitian. Penelitian terdahulu meneliti pengaruh metode *role play* terhadap kepercayaan diri siswa menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan pada Madrasah Diniyah, sedangkan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di tingkat SMP.

3. Penelitian (Sriwahyuni et al., 2025).

Sriwahyuni et al. (2025) melakukan penelitian berjudul Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 30 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan angket terstruktur sebanyak 16 butir pernyataan. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan metode *role playing*. Persentase motivasi belajar siswa pada pra-siklus sebesar 54,67%, meningkat pada siklus I menjadi 64,19%, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 77,45%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran serta sama-sama meneliti respon siswa yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus variabel dan pendekatan penelitian. Penelitian terdahulu meneliti peningkatan motivasi belajar menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

4. Penelitian (Karnia et al., 2023).

Karnia et al. (2023) melakukan penelitian berjudul “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui praktik pengelolaan kelas melalui penerapan metode *role playing* serta dampaknya dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa, keberanian siswa untuk tampil di depan kelas, meningkatnya keaktifan bertanya, serta tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penerapan metode *role playing* yang disertai strategi pengelolaan kelas yang baik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel metode *role playing* sebagai variabel X dan peningkatan partisipasi siswa sebagai variabel Y. Selain itu, pendekatan penelitian yang digunakan juga sama, yaitu pendekatan kualitatif deskriptif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berada pada konteks Pendidikan Agama Buddha di jenjang SMP. Selain itu, penelitian terdahulu lebih menekankan pada strategi pengelolaan kelas, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran.

5. Penelitian (Musthofiyyah & Muthohar, 2025).

Musthofiyyah & Muthohar (2025) melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi metode *role playing* terhadap perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Himawari Ngaliyan Semarang.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan teknik triangulasi. Subjek penelitian meliputi guru dan peserta didik usia 4-5 tahun. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, yang ditandai dengan kemampuan bekerja sama, memahami peran,

mengelola emosi, menunjukkan empati, serta kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya. Metode bermain peran juga membantu anak memahami interaksi sosial, meningkatkan kepercayaan diri, dan melatih kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel bebas (X), yaitu penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sama-sama mengkaji dampak pembelajaran aktif terhadap aspek afektif peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada subjek dan fokus penelitian. Penelitian terdahulu berfokus pada perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia dini (PAUD), sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada persepsi siswa SMP terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menitikberatkan pada persepsi peserta didik terhadap proses pembelajaran.

6. Penelitian (Shafira et al., 2025).

Shafira et al. (2025) melakukan penelitian dengan judul *Exploring Students' Perceptions of Narrative Role-Play Videos in Speaking Assessment*. Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan *narrative role-play videos* sebagai instrumen penilaian keterampilan berbicara (*speaking assessment*) dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan analisis respons siswa terhadap pengalaman belajar menggunakan metode *role-play* berbasis video. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola persepsi yang muncul dari sudut pandang siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap metode *role-play* yang digunakan dalam pembelajaran. Siswa menilai bahwa metode tersebut memberikan manfaat nyata, di antaranya peningkatan kosakata, kelancaran berbicara, serta tumbuhnya rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Meskipun demikian, sebagian siswa juga mengalami sejumlah kendala teknis selama pelaksanaan. Secara keseluruhan, penggunaan metode *role-play* dinilai menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus kajian, yaitu persepsi siswa terhadap metode *role playing* dalam konteks pembelajaran langsung di kelas. Keduanya sama-sama menempatkan sudut pandang, pemaknaan, dan respons siswa sebagai pusat kajian, serta sama-sama mengidentifikasi persepsi positif siswa maupun hambatan yang dirasakan selama pembelajaran berlangsung.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada konteks dan pendekatan yang digunakan. Penelitian Shafira et al. (2025) berfokus pada *role-play* berbasis video dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dengan konteks penilaian (*assessment*) keterampilan

berbicara, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada penerapan metode *role playing* secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di jenjang SMP. Selain itu, penelitian yang peneliti lakukan mengkaji persepsi siswa melalui tiga dimensi secara bersamaan, yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif, yang tidak digunakan dalam penelitian (Shafira et al., 2025).

7. Penelitian (Amanda et al., 2025).

Amanda et al. (2025) melakukan penelitian dengan judul "Analisis Persepsi Peserta Didik terhadap Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Raya". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif. Data diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya. Instrumen angket dirancang untuk mengukur respons dan penilaian siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran TGT yang telah diterapkan di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik merespons positif penerapan model pembelajaran TGT. Siswa terlihat lebih antusias, termotivasi, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu,

model TGT juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus kajian, yaitu analisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan model/metode pembelajaran aktif di jenjang SMP. Keduanya sama-sama menempatkan persepsi peserta didik sebagai objek utama penelitian dan sama-sama mengkaji bagaimana siswa memandang serta merespons pengalaman belajar melalui metode yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, keduanya menggunakan analisis deskriptif untuk memotret persepsi siswa secara menyeluruh.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada metode pembelajaran yang dikaji dan pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian Amanda et al. (2025) meneliti persepsi terhadap model TGT dalam mata pelajaran IPS menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui instrumen angket, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan meneliti persepsi terhadap metode *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Perbedaan lain yang signifikan terletak pada kedalaman analisis: penelitian yang peneliti lakukan mengkaji persepsi siswa melalui tiga dimensi, yaitu kognitif, afektif, dan konatif, sedangkan penelitian Amanda et al. (2025) tidak menggunakan kerangka tiga dimensi tersebut.

8. Penelitian (Aprilita & Handican, 2023).

Aprilita & Handican (2023) melakukan penelitian dengan judul "Persepsi Siswa Terhadap Implementasi Model *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Matematika, ditinjau dari indikator persepsi positif dan persepsi negatif siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner/angket yang disebarakan melalui *Google Form*. Sampel dipilih dengan teknik *snowball sampling* dan terpilih sebanyak 25 siswa sebagai responden. Angket survei terdiri dari dua indikator utama, yaitu persepsi positif dan persepsi negatif siswa terhadap implementasi model PBL dalam pembelajaran Matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap implementasi model PBL dalam pembelajaran Matematika. Siswa menilai bahwa model PBL membantu mereka mengaitkan teori dengan praktik sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Persepsi positif tersebut juga dikaitkan dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta kemampuan profesional guru dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada fokus kajian, yaitu persepsi siswa terhadap implementasi sebuah metode pembelajaran aktif di kelas. Keduanya menempatkan sudut

pandang dan penilaian siswa sebagai pusat perhatian penelitian, bukan sekadar mengukur hasil belajar siswa secara kuantitatif. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar mereka melalui metode yang mendorong keaktifan dan keterlibatan langsung.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada metode pembelajaran yang dikaji, pendekatan penelitian, dan kedalaman analisis yang digunakan. Penelitian Aprilita & Handican (2023) mengkaji persepsi siswa terhadap model *Problem Based Learning* dalam mata pelajaran Matematika menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui instrumen angket yang mengukur persepsi positif dan negatif secara umum. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan mengkaji persepsi siswa terhadap metode *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggali pemaknaan subjektif siswa secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Perbedaan yang paling mendasar terletak pada kerangka analisis yang digunakan: penelitian yang peneliti lakukan mengkaji persepsi siswa secara terstruktur melalui tiga dimensi, yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif, yang belum digunakan dalam penelitian (Aprilita & Handican, 2023).

B. Kerangka Teoritis

1. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Secara konseptual, persepsi dipahami sebagai proses kognitif yang kompleks, di mana individu mengorganisasi, menginterpretasikan, dan memberikan makna terhadap rangsangan atau stimulus yang diterima melalui alat indera. Azwar (2007) menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses di mana individu mengatur dan menafsirkan kesan-kesan sensoris yang diterima sehingga terbentuk suatu makna terhadap lingkungan di sekitarnya. Proses ini bersifat aktif dan selektif, artinya individu tidak menerima semua stimulus secara merata, melainkan menyaring dan memaknainya berdasarkan skema kognitif yang dimiliki. Slameto (2003) mengemukakan bahwa persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia melalui alat indera. Melalui proses tersebut, manusia secara terus-menerus menjalin hubungan dengan lingkungannya, baik melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, perasa, maupun penciuman. Dalam bidang pendidikan, persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan guru dapat memengaruhi tingkat penerimaan, partisipasi, serta hasil belajar yang dicapai siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Walgito (2004) menyatakan bahwa persepsi merupakan suatu proses yang diawali oleh penginderaan, yaitu diterimanya stimulus oleh alat reseptor individu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses kognitif yang melibatkan penerimaan, pengorganisasian, dan penafsiran stimulus melalui alat indera sehingga menghasilkan pemahaman atau pemaknaan tertentu. Persepsi bersifat subjektif karena dipengaruhi oleh faktor internal seperti pengalaman dan motivasi, serta faktor eksternal seperti situasi dan lingkungan pembelajaran.

Hidayat & Nur'aini (2021) menemukan bahwa siswa yang memiliki persepsi positif terhadap metode pembelajaran cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi serta partisipasi yang lebih aktif di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa cara siswa memaknai metode yang digunakan guru turut menentukan sikap dan respons mereka selama pembelajaran berlangsung. Rahmawati et al. (2022) mengemukakan bahwa persepsi siswa terbentuk melalui interaksi antara pengalaman belajar, suasana kelas, serta pendekatan yang digunakan guru. Metode pembelajaran berbasis pengalaman, termasuk *role playing*, dinilai mampu membentuk persepsi yang lebih positif karena siswa terlibat secara langsung dalam situasi pembelajaran. Wahyudi et al. (2024) menambahkan bahwa persepsi siswa berkembang melalui proses yang berkelanjutan, dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang berulang, interaksi sosial di kelas, serta umpan balik dari guru. Persepsi dapat dipahami sebagai konstruksi psikologis yang dinamis dan kontekstual, bukan sesuatu yang statis. Berdasarkan

pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa dalam konteks pembelajaran merupakan konstruksi psikologis yang dinamis, terbentuk melalui interaksi antara pengalaman belajar, suasana kelas, pendekatan guru, dan umpan balik yang diterima siswa. Persepsi yang positif terhadap metode pembelajaran mendorong motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa merupakan proses psikologis yang melibatkan penerimaan, pengorganisasian, dan penafsiran stimulus pembelajaran sehingga menghasilkan pemaknaan tertentu yang bersifat subjektif dan dinamis. Proses penerimaan stimulus melalui alat indera ini berkaitan erat dengan konsep phassa (kontak) yang diuraikan dalam (S.IV.67-68), di mana persepsi (*saññā*) dipahami sebagai hasil dari kontak antara indera, objek, dan kesadaran yang bekerja secara bersamaan. Dalam penelitian ini, persepsi siswa dimaknai sebagai proses penilaian dan pemaknaan terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, yang tercermin melalui tiga dimensi utama, yaitu dimensi kognitif (pemahaman terhadap metode), dimensi afektif (perasaan selama pembelajaran), dan dimensi konatif (kecenderungan untuk berpartisipasi aktif).

b. Komponen Persepsi

Persepsi merupakan konstruk psikologis yang tidak berdiri sebagai satu kesatuan tunggal, melainkan tersusun atas beberapa komponen yang saling berkaitan. Menurut Azwar (2013: 24) persepsi terdiri atas tiga komponen utama, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Ketiga komponen tersebut membentuk satu kesatuan yang menentukan bagaimana individu memahami, merasakan, dan merespons suatu objek. Santrock (2019) menjelaskan bahwa dalam konteks pembelajaran, komponen afektif persepsi mencerminkan perasaan atau respons emosional individu terhadap objek persepsi. Komponen ini tampak melalui perasaan siswa selama mengikuti kegiatan belajar, seperti perasaan senang atau tidak senang, tertarik atau bosan, nyaman atau tidak nyaman, serta antusias atau apatis. Sarwono (2013: 202) menjelaskan bahwa komponen konatif berkaitan dengan kecenderungan atau kesiapan individu untuk bertindak. Dalam pembelajaran, komponen ini terlihat pada perilaku nyata siswa, meliputi kesediaan berpartisipasi, keberanian tampil, kerja sama dengan teman, keterlibatan dalam diskusi, serta kemauan menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi tersusun atas tiga komponen utama yang saling berkaitan, yaitu: (1) komponen kognitif (pemahaman); (2) komponen afektif (perasaan senang, tertarik, atau

nyaman selama pembelajaran); dan (3) komponen konatif (kesediaan dan kecenderungan siswa untuk berpartisipasi aktif).

Slavin (2020) menyatakan bahwa sikap dan persepsi siswa terhadap pembelajaran mencerminkan tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu keyakinan atau pemahaman terhadap materi (kognitif), perasaan suka atau tidak suka terhadap pengalaman belajar (afektif), serta kecenderungan untuk terlibat atau menghindari aktivitas pembelajaran (konatif). Sejalan dengan itu, Walgito (2010: 110) menjelaskan bahwa komponen kognitif memiliki peran penting dalam memengaruhi komponen afektif dan konatif. Pemahaman yang dimiliki siswa terhadap suatu metode pembelajaran dapat berkaitan dengan terbentuknya perasaan tertentu, yang kemudian dapat memengaruhi kecenderungan perilaku dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, persepsi terbentuk melalui keterkaitan antara aspek berpikir, merasakan, dan bertindak. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Ormrod (2020) yang menegaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna akan membentuk persepsi siswa melalui integrasi antara pemahaman konseptual, respons emosional, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa ketiga komponen persepsi memiliki hubungan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Komponen kognitif, afektif, dan konatif bekerja secara bersama-sama dalam membentuk persepsi melalui

keterhubungan antara proses berpikir, perasaan, dan kecenderungan bertindak.

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa persepsi merupakan suatu konstruk psikologis yang tersusun atas tiga komponen utama, yaitu kognitif, afektif, dan konatif, yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Komponen kognitif berkaitan dengan pemahaman dan keyakinan individu terhadap suatu objek, komponen afektif berkaitan dengan respons emosional yang muncul, sedangkan komponen konatif berkaitan dengan kecenderungan perilaku atau tindakan yang ditunjukkan. Ketiga komponen tersebut tidak bekerja secara terpisah, melainkan saling berhubungan dalam suatu proses yang dinamis, di mana pemahaman dapat berkaitan dengan munculnya perasaan tertentu, dan keduanya berkontribusi terhadap kecenderungan individu dalam bertindak. Dalam perspektif ajaran Buddha, ketiga komponen persepsi tersebut dapat dipahami melalui konsep *vedanā* (perasaan) yang diuraikan dalam (*M.I.299-305*) komponen afektif, serta *cetanā* (kehendak untuk bertindak) dalam sebagai landasan komponen konatif (*S.II.39-40*). Adapun komponen kognitif berkaitan dengan *sammādiṭṭhi* (pandangan benar) sebagaimana diuraikan dalam (*M.I.46-55*). Dengan demikian, baik dalam perspektif psikologi maupun ajaran Buddha, persepsi dapat dipahami sebagai proses yang melibatkan aspek pemahaman, perasaan,

dan kecenderungan bertindak yang saling memengaruhi dalam membentuk respons individu terhadap suatu pengalaman.

c. Peran Persepsi dalam Pembelajaran

Slameto (2015: 102) menyatakan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran akan memengaruhi sikap dan perilaku mereka dalam mengikuti proses belajar. Siswa tidak secara langsung merespons pembelajaran berdasarkan apa yang dilakukan guru, melainkan berdasarkan bagaimana mereka menafsirkan kegiatan tersebut, sehingga metode yang sama dapat menghasilkan respons berbeda. Sardiman (2014: 95) menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang dan menilai kegiatan belajar yang diikutinya. Persepsi yang positif mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti kesiapan mengikuti kegiatan, keberanian berpartisipasi, dan kesungguhan memahami materi. Uno (2012: 152) menegaskan bahwa respons dan umpan balik siswa terhadap proses pembelajaran dapat menjadi indikator efektivitas metode yang digunakan guru. Pembelajaran partisipatif seperti *role playing*, persepsi siswa sangat menentukan keberhasilan kegiatan karena bergantung pada keterlibatan aktif dari seluruh peserta. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi memiliki peranan krusial dalam menentukan sikap, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Persepsi siswa memengaruhi cara mereka merespons dan memaknai kegiatan belajar, sehingga

metode yang sama dapat menghasilkan dampak berbeda bergantung pada bagaimana siswa menafsirkannya.

Hamalik (2013) menyatakan bahwa persepsi positif akan mendorong siswa untuk bersikap terbuka terhadap materi baru, berani bertanya, dan aktif berdiskusi. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menimbulkan sikap pasif, kurangnya perhatian, hingga menurunnya semangat belajar yang pada akhirnya berdampak pada penurunan hasil belajar. Djamarah (2011) menjelaskan bahwa guru yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan akan lebih mudah membentuk persepsi positif siswa terhadap pembelajaran. Metode yang variatif dan melibatkan siswa secara langsung berperan penting dalam membentuk persepsi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Suryabrata (2015: 24) menambahkan bahwa persepsi siswa dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek motivasional dan behavioral secara keseluruhan. Memahami persepsi siswa merupakan langkah penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, responsif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi positif siswa terhadap pembelajaran mendorong keterbukaan, keberanian berpartisipasi, dan semangat belajar yang tinggi. Guru berperan penting dalam membentuk persepsi positif melalui metode

yang variatif, bermakna, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi memiliki peranan yang sangat penting dan menyeluruh dalam proses pembelajaran karena secara langsung memengaruhi sikap, motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Persepsi positif mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan bersungguh-sungguh dalam belajar, sementara persepsi negatif dapat menghambat proses tersebut. Pandangan ini sejalan dengan ajaran Buddha yang menekankan pentingnya pengamatan, penilaian, dan pertimbangan yang cermat terhadap suatu pengalaman sebelum seseorang membentuk keyakinan maupun respons terhadap objek yang dihadapinya (*M.II.170-176*). Dengan demikian, baik dalam perspektif psikologi pendidikan maupun ajaran Buddha, cara individu memaknai dan menilai suatu pengalaman memiliki pengaruh penting terhadap sikap dan tindakan yang muncul sebagai respons terhadap pengalaman tersebut.

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Hamid (2019: 1) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, sehingga guru dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai metode secara bergantian

agar proses belajar mengajar mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Sulistio & Haryanti (2022) menyatakan bahwa metode atau model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang harus dijalankan guru bersama siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Djamarah & Zain (2006) menegaskan bahwa metode pembelajaran adalah langkah-langkah yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar, yang dapat berupa ceramah, diskusi, tanya jawab, maupun eksperimen, dan pilihannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan fasilitas. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah komponen strategi pembelajaran berupa langkah-langkah sistematis yang dipilih dan digunakan guru untuk membantu proses belajar siswa, dengan mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Berbeda dari sudut pandang di atas yang lebih menekankan aspek pengelolaan pembelajaran, sejumlah ahli lain memaknai metode pembelajaran dari sisi pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Majid (2013) misalnya, mengartikan metode pembelajaran sebagai cara yang ditempuh guru dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pandangan ini diperkuat oleh Sanjaya (2016) yang menyebut metode pembelajaran sebagai prosedur atau teknik

penyampaian materi agar peserta didik lebih mudah memahami isi pelajaran sesuai tujuan yang telah direncanakan. Hamalik (2013) turut menambahkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang mendorong peserta didik berpikir aktif, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman belajar secara optimal. Ketiga pandangan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai prosedur penyampaian materi, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Kedua kelompok pendapat tersebut pada dasarnya saling melengkapi dalam memaknai metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat dipahami sebagai serangkaian langkah atau prosedur yang dirancang guru dalam mengelola proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi ajar, serta kondisi pembelajaran yang ada. Ketepatan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran tidak hanya berdampak pada efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga turut membentuk pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

b. Manfaat Metode Pembelajaran

Mardlatillah & Sa'adah (2022: 46) mengemukakan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda, baik auditori, visual, maupun kinestetik, sehingga guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Sejalan dengan hal tersebut, Husna et al. (2025) menemukan bahwa pemilihan metode pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Budiasningrum et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang variatif mampu meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana belajar yang nyaman, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Ketiga pendapat tersebut menunjukkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran, mampu meningkatkan minat belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pandangan lain menyoroti manfaat metode pembelajaran dari sisi perkembangan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Slameto (2015) misalnya, menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Uno

(2012) menambahkan bahwa metode pembelajaran yang bervariasi mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Rusman (2018) berpendapat bahwa penerapan metode pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketiga pandangan tersebut memperlihatkan bahwa metode pembelajaran memberikan manfaat yang cukup luas, mulai dari peningkatan motivasi dan pemahaman materi hingga penguatan kemampuan berpikir, kerja sama, serta efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kedua kelompok pendapat tersebut memperlihatkan bahwa manfaat metode pembelajaran dapat ditinjau dari dua sisi yang saling berkaitan, yakni sisi suasana dan keterlibatan belajar peserta didik serta sisi perkembangan kemampuan dan hasil belajarnya. Penerapan metode pembelajaran yang tepat terbukti memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan motivasi dan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, mengembangkan kemampuan berpikir serta kerja sama, dan pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

c. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Sudjana (2004: 77-90) mengklasifikasikan metode mengajar ke dalam empat belas jenis, yaitu: (1) metode ceramah; (2) metode tanya jawab; (3) metode diskusi; (4) metode tugas belajar dan resitasi; (5) metode kerja kelompok; (6) metode demonstrasi dan eksperimen; (7) metode sosiodrama (*role playing*); (8) metode pemecahan masalah (*problem solving*); (9) metode sistem regu (*team teaching*); (10) metode latihan (*drill*); (11) metode karyawisata (*field trip*); (12) metode manusia sumber (*resource person*); (13) metode survei masyarakat; dan (14) metode simulasi. Lufri (2006: 31-45) mengelompokkan metode pembelajaran ke dalam beberapa jenis, di antaranya metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, pemberian tugas, bercerita, karyawisata, sosiodrama, proyek, serta metode bermain peran. Kamsinah (2008) turut memerinci jenis-jenis metode pembelajaran secara lebih ringkas, meliputi metode ceramah, diskusi, eksperimen, demonstrasi, pemberian tugas, sosiodrama, *drill*, kerja kelompok, dan tanya jawab. Ketiga pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran memiliki ragam jenis yang cukup luas, dan metode sosiodrama atau bermain peran (*role playing*) secara konsisten muncul sebagai salah satu jenis metode yang dikenal luas dalam dunia pendidikan, di samping metode-metode konvensional lain seperti ceramah, diskusi, dan demonstrasi.

Sanjaya (2016) menggolongkan metode pembelajaran berdasarkan tingkat keterlibatan peserta didik, yakni metode yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti metode ceramah, dan metode yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), seperti metode diskusi, simulasi, dan bermain peran. Uno (2012) menambahkan bahwa perkembangan dunia pendidikan mendorong guru untuk lebih banyak menerapkan metode pembelajaran aktif, termasuk metode yang melibatkan peserta didik dalam bentuk peran atau simulasi, guna mendorong keterlibatan aktif serta pengembangan kemampuan berpikir dan bersosialisasi peserta didik. Joyce et al. (2015) menegaskan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, dan pengalaman belajar peserta didik melalui simulasi peran dalam situasi tertentu. Ketiga pendapat tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan dunia pendidikan mendorong pergeseran orientasi metode pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju metode yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik, dan metode *role playing* merupakan salah satu metode yang secara khusus dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, serta pengalaman belajar peserta didik melalui penghayatan peran.

Kedua kelompok pembahasan tersebut memperlihatkan bahwa metode pembelajaran terdiri atas beragam jenis, mulai dari metode

konvensional seperti ceramah, diskusi, dan demonstrasi, hingga metode yang lebih menekankan keterlibatan aktif peserta didik dan berpusat pada peserta didik, seperti sosiodrama dan bermain peran. Di antara berbagai jenis metode tersebut, metode *role playing* menonjol karena secara khusus dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, melalui penghayatan dan pemeranan suatu situasi tertentu. Karakteristik inilah yang menjadikan metode *role playing* penting untuk dikaji lebih mendalam sebagai fokus penelitian ini, sebagaimana akan diuraikan pada bagian berikut.

3. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Uno & Nurudin (2012: 26), menjelaskan bahwa metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan dengan cara siswa memerankan tokoh-tokoh tertentu, baik sebagai manusia, makhluk hidup lain, maupun benda mati, sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Kegiatan bermain peran umumnya melibatkan lebih dari satu orang, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami peran yang dimainkan, tetapi juga belajar memahami sudut pandang orang lain, yang pada akhirnya dapat memperkaya pengalaman belajar

mereka. Huda (2013: 209) yang menyatakan bahwa *role playing* merupakan aktivitas pembelajaran yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Metode ini tidak dilakukan secara spontan tanpa arah, melainkan disusun melalui skenario dan peran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Siswa diminta memainkan peran berbeda dalam suatu situasi tertentu, kemudian melakukan diskusi atau refleksi terhadap interaksi yang terjadi, sehingga dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, serta nilai-nilai yang terkandung. Sanjaya (2016: 161) mengemukakan bahwa metode *role playing* merupakan bagian dari metode simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, maupun situasi yang mungkin terjadi. Dengan memerankan langsung situasi yang dipelajari, siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehingga materi dipahami tidak hanya secara teoritis tetapi juga melalui pengalaman. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu melalui skenario yang terencana. Melalui simulasi peran, siswa memperoleh pemahaman kognitif terhadap materi sekaligus mengembangkan aspek afektif dan keterampilan sosial melalui interaksi dan pengalaman langsung.

Sudjana (2019: 84) menambahkan bahwa metode *role playing* merupakan metode mengajar yang memanfaatkan tingkah laku siswa

dalam situasi seolah-olah. Siswa bertindak atau memainkan peranan tertentu dalam bentuk dramatisasi yang berkaitan dengan masalah sosial maupun psikologis, sehingga melalui keterlibatan emosi dan pengamatan indera siswa mampu memahami masalah secara lebih mendalam. Joyce et al. (2015) menjelaskan bahwa *role playing* dalam pembelajaran merupakan model yang dirancang untuk membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan mengembangkan keterampilan dalam membuat keputusan. Model ini menempatkan siswa dalam situasi yang memerlukan respons aktif terhadap dilema atau masalah tertentu yang berkaitan dengan nilai kehidupan. Shaftel & Shaftel (1967) menyatakan bahwa *role playing* adalah proses yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan mengartikulasikan perasaan mereka sendiri dalam konteks tertentu, serta mengembangkan empati melalui penghayatan peran orang lain. Metode ini tidak hanya berfungsi sebagai teknik pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan pengembangan moral siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* tidak hanya berfungsi sebagai teknik penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter, pengembangan empati, dan penanaman nilai melalui penghayatan situasi nyata. Metode ini membantu siswa memahami nilai-nilai sosial dan moral secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara komprehensif. Melalui simulasi peran, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif terhadap materi, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan keterampilan sosial melalui interaksi dan pengalaman langsung. Metode *role playing* yang melibatkan simulasi berbagai peran sosial memiliki landasan yang kuat dalam ajaran Buddha, khususnya sebagaimana yang menggambarkan secara konkret tanggung jawab moral dalam berbagai relasi sosial yang dapat diperankan dan dihayati oleh siswa secara langsung (D.III.180-193). Dalam konteks Pendidikan Agama Buddha, metode *role playing* memiliki relevansi yang sangat kuat karena dapat membantu siswa memahami dan menghayati ajaran Buddha melalui dramatisasi kisah-kisah *Jātaka*, simulasi penerapan Pancasila Buddhis, dan pengalaman konkret nilai-nilai Dhamma dalam kehidupan sehari-hari. Relevansi tersebut didukung oleh penelitian Mujiyanto et al. (2022: 8) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis kisah *Kaccāpā Jātaka* mampu meningkatkan minat, perhatian, dan antusiasme anak dalam pembelajaran Agama Buddha. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kisah-kisah *Jātaka* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, dramatisasi

kisah *Jātaka* melalui metode *role playing* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang membantu siswa memahami dan menghayati nilai-nilai ajaran Buddha secara lebih nyata.

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Huda (2013: 210) menjelaskan bahwa tujuan utama metode *role playing* adalah membantu siswa memahami perasaan, sikap, dan nilai orang lain, serta melatih keterampilan dalam memecahkan masalah melalui simulasi situasi tertentu. Melalui kegiatan bermain peran, siswa terlibat secara aktif sehingga dapat merasakan langsung bagaimana sudut pandang dan perasaan orang lain, yang pada akhirnya mengembangkan empati dan kepekaan sosial. Joyce et al. (2015: 342) menegaskan bahwa *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi perasaan, mewujudkan nilai dalam bentuk perilaku nyata, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan. Kegiatan ini memungkinkan siswa memahami konsekuensi dari suatu tindakan dan melihat keterkaitan antara nilai yang dipelajari dengan praktik kehidupan sehari-hari. Shaftel (dalam Huda 2013: 210) menambahkan bahwa tujuan *role playing* adalah membantu siswa mengembangkan sensitivitas terhadap perasaan orang lain, memperoleh wawasan tentang nilai mereka sendiri, serta mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah melalui berbagai cara dan sudut pandang yang berbeda. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan utama metode *role playing*

adalah mengembangkan pemahaman siswa terhadap perasaan dan nilai orang lain, melatih keterampilan pemecahan masalah, mengeksplorasi berbagai sudut pandang, dan membantu siswa mewujudkan nilai yang dipelajari dalam bentuk perilaku nyata melalui simulasi yang kontekstual.

Uno & Nurudin (2012: 27) menyatakan bahwa tujuan *role playing* juga mencakup pengembangan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri secara verbal dan nonverbal. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dilatih untuk berkomunikasi secara efektif, menyampaikan ide dengan jelas, serta merespons situasi secara tepat dalam konteks yang telah disimulasikan. Sanjaya (2016: 162) menegaskan bahwa salah satu tujuan penting metode *role playing* adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) bagi siswa. Pengalaman langsung dalam situasi yang disimulasikan memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih utuh dan bertahan lama dibandingkan dengan pembelajaran berbasis hafalan atau ceramah semata. Sudjana (2019: 85) menambahkan bahwa tujuan *role playing* adalah melatih siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab atas peran yang dimainkan, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam menghadapi situasi tertentu. Melalui proses ini, siswa belajar nilai-nilai kehidupan seperti empati, toleransi, dan kerja sama secara konkret dan kontekstual. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan *role playing* juga

mencakup pengembangan kemampuan komunikasi, penciptaan pengalaman belajar bermakna, pelatihan kerja sama, serta penanaman nilai seperti empati, toleransi, dan rasa percaya diri melalui pengalaman langsung yang konkret dan tidak dapat diperoleh melalui metode ceramah konvensional.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *role playing* bersifat komprehensif dan mencakup berbagai aspek perkembangan siswa, yaitu: (1) mengembangkan pemahaman dan empati terhadap perasaan, sikap, dan nilai orang lain; (2) melatih keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan; (3) mengeksplorasi berbagai sudut pandang; (4) mengembangkan kemampuan komunikasi; (5) menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan bertahan lama; serta (6) menanamkan nilai-nilai kehidupan seperti kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab secara konkret dan kontekstual.

c. Manfaat Metode *Role Playing*

Zaini et al. (2008: 98) menyatakan bahwa metode *role playing* memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran, antara lain mengembangkan empati dan pemahaman terhadap perspektif orang lain, melatih tanggung jawab dalam menjalankan peran, membangun kerja sama antarsiswa, serta meningkatkan keterampilan komunikasi. Aktivitas partisipatif ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena mereka merasa menjadi bagian aktif dari proses belajar.

Nilai kerja sama yang tumbuh melalui kegiatan bermain peran sejalan dengan prinsip keharmonisan (*samaggī*) yang menekankan pentingnya hidup rukun dan saling menghargai dalam kehidupan bersama (M.I.320-325). Sudjana (2019: 85) menambahkan bahwa melalui *role playing*, siswa terlatih untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik karena mengalaminya secara langsung. Metode ini mengembangkan inisiatif dan kreativitas siswa, menumbuhkan kerja sama dalam kelompok, serta memberikan kesan mendalam sehingga materi lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Sanjaya (2016: 162) menegaskan bahwa *role playing* mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif, baik sebagai pemeran maupun pengamat, mendorong partisipasi kelas secara menyeluruh, memberikan kebebasan berekspresi, mengembangkan rasa percaya diri, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat utama *role playing* meliputi pengembangan empati, peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja sama, penguatan daya ingat melalui pengalaman langsung, pengembangan kreativitas dan rasa percaya diri, serta peningkatan motivasi dan partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran.

Huda (2013: 215) menjelaskan bahwa manfaat lain dari *role playing* adalah kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam proses bermain peran, siswa dituntut untuk

menganalisis situasi, mengevaluasi berbagai pilihan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai yang telah dipelajari, sehingga kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa turut terlatih. Joyce et al. (2015: 345) menyatakan bahwa *role playing* bermanfaat dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu sosial dan moral. Dengan mengalami sendiri situasi yang disimulasikan, siswa tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga mampu merasakan dampak nyata dari suatu nilai atau keputusan dalam konteks kehidupan. Hamalik (2013: 15) menegaskan bahwa manfaat *role playing* dalam aspek afektif meliputi kemampuan memahami perasaan orang lain (empati), menghargai perbedaan perspektif, menginternalisasi nilai-nilai moral melalui pengalaman langsung, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi efektif, kerja sama, dan penyelesaian konflik. Pengembangan empati (*karuṇā*) tersebut selaras dengan ajaran Buddha yang mengajarkan agar seseorang tetap memelihara welas asih bahkan dalam keadaan yang paling sulit sekalipun (*M.I.122-129*). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* juga bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memperdalam pemahaman tentang isu sosial dan moral, menginternalisasi nilai-nilai kehidupan, serta mengembangkan aspek afektif siswa seperti empati, toleransi, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dalam pembelajaran memiliki manfaat yang bersifat komprehensif, meliputi pengembangan empati dan pemahaman terhadap perspektif orang lain, peningkatan keterampilan komunikasi dan kerja sama, penguatan daya ingat melalui pengalaman langsung, pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan, serta internalisasi nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat tersebut tidak hanya didukung oleh teori-teori pendidikan, tetapi juga selaras dengan ajaran Buddha yang menekankan pentingnya pengembangan welas asih (*karuṇā*) dan keharmonisan (*samaggī*) dalam kehidupan bersama, sehingga pembelajaran melalui *role playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung pembentukan karakter peserta didik.

d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Shaftel & Shaftel (dalam Huda 2013: 211-213) mengemukakan sembilan tahapan pelaksanaan *role playing*, meliputi: (1) warming up untuk membangun kesiapan mental siswa; (2) memilih partisipan; (3) menyiapkan pengamat; (4) menata panggung; (5) pelaksanaan permainan peran; (6) diskusi dan evaluasi; (7) permainan ulang (*re-enactment*) bila diperlukan; (8) diskusi lanjutan; dan (9) berbagi pengalaman serta menarik generalisasi untuk menghubungkan pengalaman bermain peran dengan kehidupan nyata. Majid (2013: 207) menyederhanakan tahapan *role playing* menjadi lima langkah, yaitu:

(1) persiapan (penentuan topik, tujuan, skenario, dan pembagian peran); (2) pelaksanaan (siswa memainkan peran dengan bimbingan guru); (3) diskusi (membahas jalannya permainan dan makna yang terkandung); (4) penilaian (evaluasi pemahaman dan partisipasi siswa); dan (5) tindak lanjut (penguatan nilai dan penugasan penerapan dalam kehidupan sehari-hari). Hamalik (2013: 14) menambahkan bahwa dalam pelaksanaan *role playing*, guru harus memastikan: (1) skenario jelas dan sesuai tujuan; (2) peran disesuaikan dengan kemampuan siswa; (3) waktu dikelola dengan baik; (4) diskusi dan refleksi difasilitasi secara optimal; serta (5) suasana yang kondusif, aman, dan suportif agar siswa tidak merasa takut atau malu tampil. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *role playing* memerlukan langkah-langkah yang sistematis, dimulai dari persiapan dan pemanasan, pelaksanaan permainan peran, diskusi dan evaluasi, hingga tindak lanjut berupa penguatan nilai. Peran guru sebagai perancang, fasilitator, dan evaluator sangat menentukan keberhasilan setiap tahap.

Djamarah (2010: 89) menekankan pentingnya tahap refleksi dalam pelaksanaan *role playing*. Menurutnya, refleksi merupakan inti dari pembelajaran melalui metode ini karena tanpa refleksi yang mendalam, siswa hanya akan mengalami kegiatan bermain peran sebagai hiburan semata tanpa memahami nilai atau konsep yang terkandung di dalamnya. Huda (2013: 213) menjelaskan bahwa dalam

tahap diskusi dan evaluasi, guru hendaknya mengajukan pertanyaan-pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk mengaitkan pengalaman bermain peran dengan materi pembelajaran yang dipelajari. Pertanyaan yang tepat akan membantu siswa menggali makna yang lebih dalam dari setiap situasi yang telah diperankan. Sanjaya (2016: 163) menambahkan bahwa pelaksanaan *role playing* yang efektif memerlukan perencanaan yang matang dari guru, termasuk pembuatan skenario yang jelas, alokasi waktu yang memadai, dan kesiapan dalam memfasilitasi diskusi. Guru juga perlu membangun suasana kelas yang terbuka dan mendukung agar siswa merasa nyaman untuk mengekspresikan peran yang dimainkannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap refleksi dan diskusi merupakan inti dari keberhasilan *role playing* sebagai metode pembelajaran. Guru harus mampu memfasilitasi proses refleksi melalui pertanyaan-pertanyaan yang tepat dan suasana kelas yang mendukung, agar siswa dapat menggali makna mendalam dari pengalaman bermain peran yang telah dilakukan.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat variasi dalam jumlah dan penamaan tahapan yang dikemukakan para ahli, esensi pelaksanaan *role playing* tetap memerlukan empat hal pokok, yaitu: (1) persiapan yang matang dan terencana meliputi skenario, pembagian peran, dan pengaturan kelas; (2) pelaksanaan yang terarah dengan fasilitasi optimal dari guru; (3)

diskusi dan refleksi yang mendalam agar siswa dapat memaknai pengalaman bermain peran; serta (4) tindak lanjut berupa penguatan nilai dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Keempat tahap ini saling berkaitan dan menentukan efektivitas metode *role playing* dalam mencapai tujuan pembelajaran.

e. Kelebihan Metode *Role Playing*

Sanjaya (2016: 162) menjelaskan bahwa kelebihan metode *role playing* antara lain: melibatkan seluruh siswa secara aktif baik sebagai pemeran maupun pengamat, memberi kebebasan berekspresi dan mengembangkan kreativitas, bersifat fleksibel untuk berbagai materi, memudahkan guru mengevaluasi pemahaman siswa, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi. Sudjana (2019: 85) menambahkan bahwa kelebihan *role playing* meliputi kemampuannya melatih siswa memahami dan mengingat materi lebih baik karena dialami secara langsung, mengembangkan inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan kerja sama dalam kelompok, serta memberikan kesan mendalam sehingga materi lebih mudah diingat dalam jangka panjang dibandingkan metode ceramah konvensional. Hamalik (2013: 15) menegaskan bahwa *role playing* sangat efektif dalam mengembangkan aspek afektif siswa, yaitu kemampuan memahami perasaan orang lain (empati), menghargai perbedaan perspektif, menginternalisasi nilai-nilai moral, mengembangkan keterampilan sosial, serta merasakan

langsung dilema moral sehingga pembelajaran nilai menjadi lebih konkret dan bermakna. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan utama metode *role playing* terletak pada kemampuannya melibatkan siswa secara aktif dan menyeluruh dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik; mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri; meningkatkan daya ingat melalui pengalaman langsung; memupuk empati; serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi.

Joyce et al. (2015: 345) menyatakan bahwa kelebihan utama *role playing* terletak pada kemampuannya menciptakan situasi belajar yang autentik. Siswa tidak hanya belajar dari penjelasan guru, tetapi mengalami sendiri situasi yang menyerupai realitas, sehingga pemahaman yang diperoleh lebih mendalam, kontekstual, dan bertahan lebih lama dalam memori siswa. Huda (2013: 215) menjelaskan bahwa *role playing* memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Dalam proses bermain peran, siswa dituntut menganalisis situasi, mengevaluasi berbagai pilihan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai, sehingga kemampuan analitis dan evaluatif siswa turut terlatih secara alami. Uno & Nurudin (2012: 28) menambahkan bahwa kelebihan *role playing* juga terletak pada kemampuannya membangun rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk tampil dan mengekspresikan pendapat di depan umum. Pengalaman ini sangat berharga untuk membentuk karakter siswa yang

komunikatif, berani, dan percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* juga memiliki kelebihan dalam menciptakan situasi belajar autentik, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta membangun keberanian dan kepercayaan diri siswa. Kelebihan-kelebihan ini menjadikan *role playing* sebagai metode yang komprehensif dan sangat relevan untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode *role playing* sangat beragam dan mencakup hampir semua aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran yang berkualitas, yaitu: (1) keterlibatan aktif siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik; (2) pengembangan kreativitas, empati, dan rasa percaya diri; (3) peningkatan daya ingat melalui pengalaman langsung yang autentik; (4) pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan; (5) penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi; serta (6) fleksibilitas penerapan pada berbagai materi pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis nilai seperti Pendidikan Agama Buddha.

f. Kekurangan Metode *Role Playing*

Sanjaya (2016: 163) mengemukakan beberapa kekurangan metode *role playing*, antara lain: memerlukan waktu yang relatif panjang, menuntut kreativitas dan kesiapan tinggi dari guru dalam

merancang skenario, tidak semua siswa memiliki keberanian untuk tampil, berisiko tidak mencapai tujuan bila persiapan kurang matang, serta tidak semua materi dapat disajikan melalui permainan peran. Sudjana (2019: 86) mengemukakan bahwa kelemahan *role playing* meliputi kebutuhan ruang yang cukup luas dan pengaturan kelas yang baik, ketidakmungkinan semua siswa terlibat langsung sebagai pemeran jika jumlah terlalu banyak, tuntutan keterampilan tinggi dari guru, serta risiko tidak berjalannya pembelajaran secara efektif jika guru kurang berpengalaman. Djamarah (2010: 90) menegaskan kekurangan dari aspek psikologis, yaitu: keberhasilan sangat bergantung pada kesiapan guru dalam memfasilitasi refleksi, tanpa bimbingan yang tepat siswa mungkin tidak memahami makna kegiatan, beberapa siswa mungkin tidak nyaman karena harus tampil di depan umum, sehingga guru perlu memberikan dukungan psikologis yang memadai. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan metode *role playing* meliputi kebutuhan waktu yang relatif panjang, tuntutan kreativitas dan kesiapan tinggi dari guru dan siswa, keterbatasan materi yang dapat disajikan, kebutuhan ruang dan fasilitas yang memadai, serta ketergantungan pada kemampuan guru dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan.

Huda (2013: 216) menambahkan bahwa kekurangan lain dari *role playing* adalah potensi terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan peran atau situasi yang dimainkan. Apabila skenario tidak

dirancang dengan cermat atau arahan guru kurang jelas, siswa dapat salah menangkap pesan yang ingin disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Uno & Nurudin (2012: 29) menyatakan bahwa *role playing* memerlukan persiapan yang cukup lama dan menyita energi, baik dari sisi guru maupun siswa. Proses persiapan yang kurang matang akan berdampak pada pelaksanaan yang kurang optimal, sehingga kualitas pengalaman belajar yang diperoleh siswa pun menjadi terbatas. Majid (2013: 210) menambahkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan akting atau kepercayaan diri yang memadai untuk memainkan peran dengan baik. Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan partisipasi antarsiswa, di mana siswa yang lebih aktif dan percaya diri mendominasi kegiatan sementara siswa yang pemalu cenderung pasif dan kurang terlibat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* juga memiliki risiko kesalahpahaman dalam menafsirkan peran, membutuhkan persiapan yang lama dan menyita energi, serta berpotensi menimbulkan ketidakseimbangan partisipasi jika tidak dikelola dengan baik oleh guru. Siswa yang kurang percaya diri cenderung menjadi pasif sehingga perlu mendapat perhatian dan dukungan khusus.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun metode *role playing* memiliki banyak kelebihan, terdapat pula sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan dan diantisipasi, meliputi: (1) kebutuhan waktu dan persiapan yang relatif

panjang; (2) tuntutan kreativitas dan kesiapan tinggi dari guru; (3) keterbatasan materi yang dapat disajikan; (4) potensi kesalahpahaman dalam menafsirkan peran; (5) risiko ketidakseimbangan partisipasi antarsiswa; serta (6) kebutuhan dukungan psikologis bagi siswa yang kurang percaya diri. Guru perlu mengantisipasi kekurangan-kekurangan tersebut melalui perencanaan yang matang dan fasilitasi yang optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 27 Tahun (2024) tentang Pendidikan Keagamaan Buddha yang menegaskan bahwa Pendidikan Agama Buddha adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan sekaligus membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya. Pelaksanaannya diwujudkan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Dengan demikian, Pendidikan Agama Buddha memiliki landasan normatif yang kuat dan menjadi bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Agama Buddha jenjang SMP fase D mencakup lima elemen utama, yaitu: (1) sejarah agama Buddha, (2) keyakinan (*saddha*), (3) perilaku/akhlak mulia (*sila*), (4) ibadah, dan (5) wawasan. Pada kelas VIII secara khusus, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengaktualisasikan nilai-nilai Dhamma yang mencakup Pancasila Buddhis,

teladan siswa Buddha, serta ajaran moral yang relevan dengan kehidupan sosial sehari-hari. Slavin (2020) menegaskan bahwa pembelajaran agama yang efektif tidak cukup hanya dengan pendekatan teoritis dan hafalan, tetapi memerlukan metode yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui pengalaman nyata. Capaian pembelajaran pada kelas VIII yang sarat nilai moral dan kehidupan sosial menuntut pendekatan konstruktivistik agar peserta didik mampu menghayati nilai-nilai ajaran Buddha secara autentik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Buddha kelas VIII memiliki landasan normatif yang kuat dengan capaian pembelajaran yang mencakup pemahaman sejarah, keyakinan, sila, ibadah, dan wawasan Buddhis. Pencapaian kompetensi tersebut memerlukan metode pembelajaran aktif yang mampu mendorong siswa tidak sekadar memahami secara teoritis, tetapi juga menghayati nilai-nilai Dhamma dalam kehidupan nyata.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menyatakan bahwa karakteristik peserta didik kelas VIII SMP berada pada fase D, di mana mereka mulai mampu berpikir abstrak, membangun relasi sosial yang lebih kompleks, dan memiliki kesadaran moral yang berkembang. Kondisi perkembangan ini menjadikan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan simulasi peran sangat sesuai diterapkan pada jenjang tersebut. Suhardana (2006: 15) menjelaskan bahwa materi Pendidikan Agama Buddha di jenjang SMP, khususnya kelas VIII, memuat ajaran-ajaran yang berdimensi nilai kehidupan seperti

Pancasila Buddhis dan teladan siswa Buddha yang kaya dengan teladan moral. Materi-materi tersebut lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa melalui metode pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret dan kontekstual. Penelitian Suwito et al. (2025: 88) menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Buddha yang menerapkan pendekatan kreatif dan berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sekaligus mendukung berkembangnya konsentrasi, pemahaman terhadap nilai-nilai Buddhis, dan spiritualitas peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara verbal dan ritual. Meskipun penelitian tersebut menggunakan media *paper clay* dalam konteks pendidikan Buddhis nonformal, prinsip pembelajarannya menegaskan pentingnya pengalaman langsung sebagai sarana untuk membangun pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Dhamma. Sejalan dengan hal tersebut, Andanti et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran Agama Buddha perlu dilaksanakan dengan memperhatikan konteks dan dinamika lingkungan tempat pendidikan berlangsung sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan spiritualitas dan pemberian makna terhadap kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara

aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna Chowmas et al. (2021). Materi Pancasila Buddhis yang termuat dalam kurikulum Pendidikan Agama Buddha kelas VIII memiliki landasan normatif yang memuat prinsip-prinsip latihan moral (*sikkhāpada*) (S.V.353-354). Joyce et al. (2015: 342) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran nilai dan agama yang sesungguhnya bukan hanya pemahaman intelektual, melainkan transformasi sikap dan perilaku. Pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan agama harus mampu mendorong siswa untuk tidak hanya mengetahui ajaran, tetapi juga menghayati dan mengaktualisasikannya dalam kehidupan nyata, terutama melalui metode yang bersifat simulatif dan partisipatif. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan peserta didik kelas VIII yang mulai mampu berpikir abstrak dan memiliki kesadaran moral yang berkembang, dikombinasikan dengan materi PAB yang sarat nilai kehidupan, menjadikan pembelajaran berbasis pengalaman langsung sangat relevan untuk diterapkan guna mencapai transformasi sikap dan perilaku yang menjadi tujuan utama pendidikan agama.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Buddha kelas VIII merupakan pembelajaran yang secara normatif diarahkan pada pencapaian kompetensi di bidang sejarah, keyakinan, sila, ibadah, dan wawasan Buddhis sesuai Capaian Pembelajaran fase D. Materi-materi seperti Pancasila Buddhis dan teladan siswa Buddha yang menjadi isi pembelajaran kelas VIII bersifat kontekstual dan sarat nilai

moral, sehingga membutuhkan metode yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks inilah penggunaan metode *role playing* menjadi sangat relevan, karena memungkinkan siswa kelas VIII untuk tidak sekadar mengetahui ajaran Buddha secara teoritis, melainkan menghayati dan mengaktualisasikan nilai-nilai Dhamma melalui simulasi pengalaman langsung di dalam kelas.

B. Kerangka Teoritis

Kerangka teoretis dalam penelitian ini disusun sebagai landasan konseptual untuk memahami dan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Kerangka teoretis tidak dimaksudkan untuk menguji hubungan antarvariabel, melainkan sebagai dasar analisis dalam menafsirkan makna yang dibangun siswa berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami.

Penelitian ini berpijak pada teori persepsi yang memandang persepsi sebagai proses psikologis yang melibatkan penerimaan, pengorganisasian, dan penafsiran stimulus sehingga menghasilkan pemaknaan tertentu terhadap suatu objek atau pengalaman (Walgito, 2010; Azwar, 2013). Persepsi bukan sekadar respons terhadap rangsangan, tetapi merupakan hasil interpretasi subjektif individu yang dipengaruhi oleh pengalaman, perhatian, dan kondisi situasional (Slameto, 2015). Konteks penelitian ini, metode *role playing* dipahami sebagai pengalaman pembelajaran yang menjadi stimulus bagi siswa, yang kemudian

dimaknai secara subjektif sehingga membentuk persepsi mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Secara konseptual, analisis persepsi siswa dalam penelitian ini mengacu pada tiga komponen utama, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif (Azwar, 2013). Komponen kognitif berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran. Komponen afektif berkaitan dengan perasaan dan sikap emosional siswa selama mengikuti pembelajaran. Sementara itu, komponen konatif berkaitan dengan kecenderungan perilaku atau kesiapan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut menjadi kerangka analisis dalam mendeskripsikan secara menyeluruh bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar melalui metode *role playing*.

Dengan berpijak pada teori persepsi tersebut, penelitian ini memandang bahwa persepsi siswa terhadap metode *role playing* merupakan hasil dari proses pemaknaan subjektif terhadap pengalaman belajar yang mereka alami. Teori persepsi digunakan sebagai landasan dalam menginterpretasikan data hasil wawancara dan observasi, sehingga analisis yang dilakukan tetap berpijak pada kerangka konseptual yang jelas dan sesuai dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

C. Kerangka Berpikir

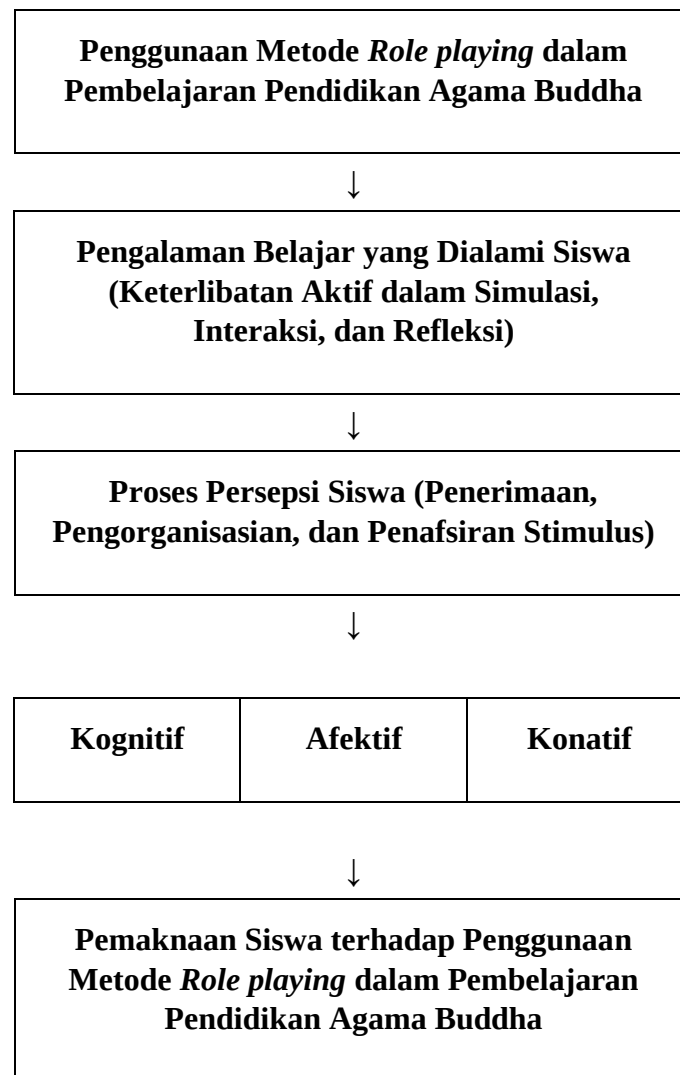
Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan pemahaman bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha merupakan suatu pengalaman belajar yang secara langsung dialami oleh

siswa. Metode *role playing* menghadirkan proses pembelajaran yang melibatkan simulasi, interaksi, dan refleksi, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Huda, 2013). Keterlibatan tersebut memberikan stimulus yang kemudian diproses oleh siswa melalui pengalaman belajar yang mereka alami di dalam kelas.

Pengalaman belajar tersebut selanjutnya dimaknai oleh siswa melalui proses persepsi. Persepsi dipahami sebagai proses psikologis yang melibatkan penerimaan, pengorganisasian, dan penafsiran stimulus sehingga menghasilkan pemaknaan tertentu terhadap suatu objek atau pengalaman (Walgito, 2010; Azwar, 2013). Dalam konteks penelitian ini, metode *role playing* dipandang sebagai stimulus pembelajaran yang kemudian ditafsirkan secara subjektif oleh siswa berdasarkan pengalaman, perhatian, dan kondisi situasional masing-masing (Slameto, 2015).

Proses pemaknaan tersebut dapat dianalisis melalui tiga komponen utama persepsi, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif (Azwar, 2013). Komponen kognitif berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi dan pelaksanaan metode *role playing*, komponen afektif berkaitan dengan perasaan atau sikap siswa selama mengikuti pembelajaran, sedangkan komponen konatif berkaitan dengan kecenderungan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Ketiga komponen ini membentuk gambaran yang utuh mengenai bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar yang mereka alami.

Berdasarkan uraian tersebut, alur kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

Sumber: diolah oleh peneliti

Bagan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang kemudian diproses melalui mekanisme persepsi sehingga menghasilkan pemaknaan yang tercermin dalam aspek kognitif, afektif, dan konatif.