

Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha

Author:

Visaka Damayanti¹

Sutikyanto²

Maria Fransisca Andanti³

Afiliation:

Sekolah Tinggi Ilmu Agama
Buddha Smaratungga Boyolali,
Indonesia^{1,2,3}

Corresponding email

visakadamayanti303@gmail.com¹

sasanabodh@gmail.com²

maria.andanti@smaratungga.ac.id³

Histori Naskah:

Submit: 2026-07-03

Accepted: 2026-07-25

Published: 2026-08-04



This is an Creative Commons License This
work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0 International
License

Abstrak:

Metode pembelajaran aktif seperti *role playing* menjadi salah satu strategi yang relevan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha yang sarat nilai-nilai Dhamma seperti *mettā*, *karuṇā*, dan *sīla*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam persepsi siswa kelas VIII terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha ditinjau dari dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tiga siswa sebagai informan utama yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role playing* membantu siswa menghayati alur cerita dan pesan moral, terutama pada materi bertokoh, meskipun materi yang bersifat abstrak tetap memerlukan penjelasan tambahan dari guru. Secara emosional, siswa mengalami pola perasaan gugup dan cemas sebelum tampil yang kemudian berubah menjadi rasa lega dan senang setelah kegiatan selesai, dengan intensitas yang bervariasi sesuai kesiapan masing-masing individu. Selain itu, *role playing* turut menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri secara bertahap, serta membangun kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Dengan demikian, persepsi siswa terhadap *role playing* bersifat multidimensional dan personal, terbentuk melalui interaksi antara desain pembelajaran guru dan karakteristik individual siswa, sehingga guru perlu peka terhadap karakteristik materi dan kesiapan psikologis siswa dalam menerapkan metode ini.

Kata kunci: Pembelajaran; Pendidikan Agama Buddha; Persepsi Siswa; *Role Playing*.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sistem pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan dinamika zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin beragam (Yusuf et al., 2023) termasuk penguatan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Mashudi, 2021). Pembelajaran tidak lagi cukup berorientasi pada penyampaian materi, melainkan perlu dirancang agar bermakna, partisipatif, dan mendorong keaktifan siswa (Kemala & Ulviani, 2025). Pendidikan pada dasarnya merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Azzahra & Irawan, 2023), sehingga pemilihan metode

pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting bagi tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh (Pristiwanti Desi et al., 2022).

Salah satu metode pembelajaran aktif yang relevan diterapkan untuk menjawab tuntutan tersebut adalah *role playing*, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu berdasarkan skenario yang terencana, sehingga siswa memperoleh pemahaman kognitif terhadap materi sekaligus mengembangkan aspek afektif dan keterampilan sosial melalui interaksi dan pengalaman langsung (Uno & Nurudin 2012; Huda 2013)). Sebagai bagian dari metode simulasi, *role playing* memungkinkan siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehingga materi dipahami tidak hanya secara teoritis, tetapi juga melalui penghayatan langsung Sanjaya (2016: 161).

Observasi awal peneliti terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas VIII menunjukkan variasi respons siswa terhadap penerapan *role playing*: dari 13 siswa, sekitar 8 siswa tampak antusias dan aktif tampil, sedangkan 5 siswa lainnya masih kurang percaya diri dan cenderung menunggu arahan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar melalui *role playing* tidak dimaknai secara seragam oleh setiap siswa. Penelitian terdahulu memang menunjukkan bahwa penerapan *role playing* berdampak positif terhadap keaktifan, interaksi sosial, komunikasi, motivasi, dan hasil belajar (Isnaini et al., 2025; Rahmah et al., 2024)), serta perlunya memperhatikan konteks dan dinamika lingkungan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha (Andanti et al., 2024). Meskipun demikian, masih terdapat tiga kesenjangan penelitian (*research gap*): (1) penelitian terdahulu didominasi pendekatan kuantitatif yang berfokus pada hasil belajar, motivasi, atau keaktifan, sehingga pengalaman subjektif siswa dalam memaknai *role playing* belum banyak dikaji; (2) kajian *role playing* lebih banyak dilakukan pada konteks Pendidikan Agama Islam dibandingkan Pendidikan Agama Buddha, khususnya di jenjang SMP; dan (3) belum banyak penelitian yang mengkaji persepsi siswa terhadap *role playing* secara komprehensif melalui dimensi kognitif, afektif, dan konatif sebagai satu kesatuan.

Role playing relevan untuk menjawab kesenjangan tersebut karena menempatkan siswa sebagai subjek belajar melalui simulasi peran. Materi Pendidikan Agama Buddha kelas VIII, yaitu Pancasila Buddhis dan teladan siswa Buddha, memuat nilai Dhamma yang berdimensi kehidupan nyata seperti mettā, karuṇā, dan sīla, yang perlu dihayati melalui pengalaman konkret, bukan sekadar dipahami secara intelektual (Siu & Tantriana, 2021). Persepsi sendiri merupakan proses individu memberi makna terhadap stimulus berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya (Walgito, 2010), mencakup dimensi kognitif, afektif, dan konatif yang saling berhubungan dalam membentuk respons individu terhadap pengalaman belajar (Faqih et al., 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menggali dan menginterpretasikan bagaimana siswa memaknai penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian teoretis mengenai persepsi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha yang hingga kini masih relatif terbatas, sekaligus memberi kontribusi praktis sebagai bahan refleksi bagi pendidik dalam mengoptimalkan penerapan metode *role playing* agar sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan pengalaman belajar peserta didik.

Studi Literatur

Azwar (2013) menjelaskan bahwa persepsi tersusun atas tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu kognitif, afektif, dan konatif, yang secara bersama-sama membentuk bagaimana individu memahami, merasakan, dan merespons suatu objek. Sejumlah penelitian kuantitatif dan Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan dampak positif *role playing* secara agregat: peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama

Islam dari rata-rata 61,72 menjadi 83,76 setelah dua siklus (Kinanti et al. 2024), peningkatan kepercayaan diri dan motivasi belajar, (Haliza et al. 2021; Sriwahyuni et al. 2025)), peningkatan partisipasi melalui strategi pengelolaan kelas yang baik (Karnia et al., 2023), serta kontribusi terhadap keterampilan sosial-emosional seperti kerja sama dan pengelolaan emosi (Musthofiyyah & Muthohar, 2025). Meskipun memperluas pemahaman bahwa dampak *role playing* menyentuh ranah kognitif, afektif, maupun konatif, seluruh penelitian tersebut memperlakukan respons siswa sebagai variabel yang diukur secara agregat dari luar, sehingga variasi pengalaman dan pemaknaan individual siswa selama proses *role playing* belum tergali, dan integrasi ketiga dimensi tersebut sebagai satu kerangka persepsi yang utuh belum dilakukan.

Penelitian lain yang secara eksplisit mengangkat persepsi siswa sebagai fokus kajian, seperti pada penerapan model TGT dan *Problem Based Learning* (Amanda et al., 2025; Aprilita & Handican, 2023)), menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif berbasis angket yang mampu memotret persepsi secara umum, namun terbatas dalam menangkap kedalaman pemaknaan siswa secara individual. Berbeda dengan itu, (Shafira et al., 2025) menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali persepsi siswa terhadap role-play berbasis video dan menemukan bahwa persepsi siswa bersifat multidimensi, mencakup manfaat yang dirasakan sekaligus kendala yang dialami hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan kualitatif lebih mampu menjangkau kompleksitas persepsi dibandingkan instrumen angket tertutup, meskipun penelitian tersebut belum menggunakan kerangka dimensi persepsi yang terstruktur dan berada pada konteks yang berbeda dari penelitian ini.

Sintesis dari kedua klaster penelitian tersebut menegaskan tiga kesenjangan yang menjadi dasar penelitian ini: dominasi pendekatan kuantitatif yang mengukur dampak secara agregat tanpa menggali pemaknaan subjektif siswa; minimnya kajian persepsi pada konteks Pendidikan Agama Buddha dibandingkan mata pelajaran lain; dan absennya kerangka analisis yang mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan konatif sebagai satu kesatuan. Penelitian ini berupaya mengisi ketiga celah tersebut dengan berfokus pada persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, ditinjau secara komprehensif melalui ketiga dimensi tersebut.



Gambar 1. Kerangka konseptual persepsi siswa terhadap role playing

Berdasarkan sintesis literatur di atas, dapat dirumuskan sebuah kerangka konseptual yang menghubungkan penggunaan metode *role playing* dengan persepsi siswa (Gambar 1). Dalam kerangka ini, *role playing* diposisikan sebagai stimulus pembelajaran yang membentuk tiga dimensi persepsi secara simultan: dimensi kognitif berupa pemahaman siswa terhadap alur cerita dan pesan moral materi; dimensi afektif berupa respons emosional siswa selama proses pemeranan; serta dimensi konatif berupa kecenderungan siswa untuk bertindak, seperti keberanian tampil dan kesediaan bekerja sama. Ketiga dimensi ini tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi membentuk persepsi siswa yang bersifat multidimensional dan personal. Lebih lanjut, kerangka ini juga mengasumsikan adanya faktor moderasi berupa karakteristik materi

pembelajaran (konkret-bertokoh vs. abstrak-konseptual) dan kesiapan psikologis individual siswa, yang menjelaskan mengapa intensitas dan arah persepsi dapat bervariasi antarsiswa meskipun mengalami stimulus pembelajaran yang sama. Kerangka konseptual inilah yang menjadi landasan analisis dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Menurut (Moleong, 2018) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata pada suatu konteks yang alamiah. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan secara jelas dan sistematis bagaimana siswa memaknai pengalaman belajarnya, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun konatif, tanpa manipulasi variable (Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) swasta yang telah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas VIII, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut sesuai dengan fokus penelitian. Nama serta identitas sekolah dan informan penelitian dirahasiakan sesuai dengan prinsip etika penelitian untuk menjaga kerahasiaan dan kenyamanan pihak yang terlibat. Observasi awal dilakukan pada bulan Desember 2025 untuk memetakan penerapan metode *role playing* serta mengurus perizinan penelitian, sedangkan tahap pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Maret hingga Juni 2026. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* (Creswell, 2014) dengan kriteria: siswa beragama Buddha kelas VIII yang aktif mengikuti pembelajaran, telah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*, serta menunjukkan variasi respons belajar, baik aktif maupun pasif. Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti melakukan observasi awal terhadap seluruh siswa kelas VIII yang mengikuti pembelajaran untuk memetakan variasi respons belajar sebelum menentukan informan. Penetapan tiga siswa sebagai informan utama didasarkan pada prinsip kecukupan data (*data saturation*) (Moleong, 2018), yaitu ketika ketiga informan telah merepresentasikan variasi respons yang teramati dan penambahan informan lain tidak lagi memunculkan tema baru yang signifikan. Objek penelitian ini adalah persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Ketiga informan seluruhnya berjenis kelamin perempuan; profil masing-masing informan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

Kode	Jenis kelamin	Karakteristik awal	Durasi wawancara
Responden 1	Perempuan	Aktif dan percaya diri yang terus berkembang selama mengikuti <i>role playing</i>	35 menit
Responden 2	Perempuan	Pasif dan kurang percaya diri di awal, namun menunjukkan perkembangan keberanian	45 menit
Responden 3	Perempuan	Aktif, reflektif, dan kritis	32 menit

Sumber: data penelitian, 2026

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, sebagaimana disarankan (Moleong 2018) untuk memperoleh data yang lengkap dan kredibel melalui triangulasi. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci (*researcher as key instrument*) (Creswell, 2014) dan

bertindak sebagai partisipan pengamat (*participant observation*) selama proses pembelajaran *role playing* berlangsung, dengan berpedoman pada instrumen observasi yang mencakup tahapan pengelolaan kelas oleh guru, respons emosional siswa selama tampil, dan dinamika kerja sama kelompok. Wawancara dilakukan secara terarah (*guided interview*) dengan bentuk pertanyaan terbuka (*open-ended*) kepada tiga siswa terpilih untuk menggali persepsi mereka secara lebih mendalam mengenai pengalaman belajar yang dialami. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman video pembelajaran, serta arsip sekolah digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Tabel 2. Indikator Persepsi Siswa terhadap Metode *Role Playing*

Aspek	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kognitif	Pemahaman siswa terhadap alur cerita dan pesan moral materi melalui penghayatan peran (tokoh bercerita); kemampuan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata; pemahaman terhadap materi abstrak yang masih memerlukan penjelasan tambahan guru.	Observasi, Wawancara	Siswa
Afektif	Perasaan gugup/cemas sebelum tampil, antusiasme dan rasa senang selama kegiatan berlangsung, rasa lega dan percaya diri setelah tampil, serta respons terhadap suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan.	Observasi, Wawancara	Siswa
Konatif (Keberanian & Kepercayaan Diri)	Keberanian tampil di depan kelas, peningkatan kepercayaan diri saat presentasi atau menjawab pertanyaan guru, kesediaan tetap terlibat meskipun awalnya gugup.	Observasi, Wawancara	Siswa
Konatif (Kerja Sama & Tanggung Jawab)	Keaktifan berpartisipasi dalam diskusi dan latihan kelompok, sikap saling membantu dan kekompakan kelompok, tanggung jawab terhadap peran yang diberikan, serta persiapan mandiri sebelum tampil.	Observasi, Wawancara, Dokumentasi	Siswa

Sumber: diadaptasi dari (Creswell 2014) & (Moleong 2018)

Berbeda dengan komponen kognitif dan afektif yang diukur melalui satu set indikator, komponen konatif dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua sub-indikator, yaitu keberanian/kepercayaan diri dan kerja sama/tanggung jawab, mengikuti pandangan (Sarwono, 2013) bahwa kecenderungan bertindak individu dapat bermanifestasi baik dalam bentuk tindakan yang berorientasi pada diri sendiri (misalnya keberanian tampil) maupun tindakan yang berorientasi pada relasi sosial (misalnya kerja sama kelompok), sehingga kedua bentuk ini perlu diamati secara terpisah agar variasi responsnya dapat tertangkap secara lebih spesifik.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui observasi dan wawancara dengan siswa sebagai informan utama, sedangkan data sekunder

diperoleh melalui dokumen pendukung seperti arsip sekolah dan catatan administrasi. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan uji kredibilitas melalui perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, serta triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara siswa, dan wawancara guru (Creswell, 2014). Kredibilitas data diperkuat pula melalui diskusi teman sejawat dan penggunaan bahan referensi berupa dokumentasi foto dan arsip, serta uji konfirmabilitas untuk memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar berlandaskan data lapangan, bukan interpretasi subjektif peneliti.

Analisis data dilakukan mengikuti model interaktif (Miles et al., 2015) yang diperkuat (Creswell 2014), melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, pengodean (*coding*), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan merangkum dan menyeleksi data observasi serta wawancara yang relevan dengan persepsi siswa pada aspek kognitif, afektif, dan konatif. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif agar keterkaitan antaraspek dapat dipahami secara sistematis. Selanjutnya dilakukan *coding* untuk mengelompokkan data ke dalam kategori tertentu, sebelum akhirnya ditarik kesimpulan yang diverifikasi kembali melalui pengecekan ulang data lapangan guna memastikan bahwa temuan benar-benar merefleksikan kondisi empiris mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Hasil

Berdasarkan analisis data observasi, wawancara mendalam dengan tiga responden peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran, ditemukan empat tema utama yang menggambarkan makna penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha menurut siswa kelas VIII.

Tema 1: Makna *Role playing* dalam Membantu Pemahaman Materi Pendidikan Agama Buddha (Kognitif)

Temuan menunjukkan bahwa *role playing* diterapkan guru secara terstruktur mulai penjelasan materi, pembagian kelompok dan peran, latihan bersama, penampilan di depan kelas, hingga penguatan pesan moral. Ketiga responden menyatakan metode ini membuat pembelajaran terasa lebih hidup dibandingkan metode ceramah satu arah. Responden 1 dan Responden 2 mengaku lebih mudah membayangkan alur cerita dan mengingat pesan moral melalui kisah Y.A. Rahula tentang kejujuran dan perumpamaan cawan kosong dibandingkan hanya membaca buku. Responden 3 memberikan pandangan yang lebih reflektif dan kritis: ia mengakui *role playing* membantu memahami materi bertokoh, seperti kisah Sariputta dan Moggallana, namun menilai materi abstrak tetap lebih optimal jika dijelaskan langsung oleh guru:

“Membantu sih, Kak, apalagi kalau materinya ada tokohnya gitu... Tapi kalau materinya yang abstrak-abstrak, yang konsepnya banyak, aku masih harus baca ulang atau dengerin penjelasan guru lagi baru bener-bener ngerti.” (Responden 3, wawancara, 2026).

Data observasi menguatkan temuan wawancara: peserta didik tampak lebih menghayati pesan moral pada materi yang memiliki tokoh dan alur cerita jelas, tetapi masih memerlukan penjelasan tambahan pada materi yang sarat konsep abstrak. Temuan ini menunjukkan bahwa *role playing* berfungsi sebagai jembatan pemahaman yang efektivitasnya bergantung pada karakteristik materi, diawali dengan tahap diskusi kelompok sebagai fondasi kognitif sebelum siswa memerankan tokohnya.



Gambar 2 Siswa berdiskusi memahami alur cerita sebelum bermain

Tema 2: Makna Pengalaman Emosional Siswa Selama Mengikuti *Role playing* (Afektif)

Ketiga responden sama-sama mengalami rasa gugup sebelum tampil, namun dengan intensitas dan cara mengelola yang berbeda. Responden 1 mengalami kecemasan di awal berupa deg-degan, takut salah, dan malu dilihat teman-teman yang berangsur hilang seiring munculnya respons positif kelompok, kemudian berubah menjadi rasa lega setelah tampil. Responden 2 mengalami pola serupa namun dengan durasi kecemasan yang terasa lebih panjang, bahkan masih meragukan penampilannya setelah tampil, sebelum akhirnya tenang melihat respons teman-teman yang biasa saja. Responden 3 mengalami kegugupan yang jauh lebih ringan, yang ia kaitkan dengan kesiapan dialognya:

“Sebelum maju ya deg-degan dikit sih, Kak, tapi nggak parah-parah amat. Soalnya dialogku udah lumayan hafal... abis selesai ya... biasa aja sih, Kak. Lega aja udah kelar, tapi nggak sampe seneng banget-banget juga gitu.” (Responden 3, wawancara, 2025).

Perbedaan pola emosional ini menunjukkan bahwa intensitas kecemasan berbanding terbalik dengan tingkat kesiapan personal siswa terhadap perannya, bukan semata-mata karakter bawaan siswa yang pemalu atau pemberani. Suasana kelas yang dirasakan ketiga responden lebih hidup dan diwarnai momen-momen positif turut terlihat dalam dokumentasi kegiatan. Pengalaman afektif yang berulang pada setiap pertemuan ini berangsur bertransformasi menjadi modal keberanian bagi sebagian siswa untuk tampil di kesempatan berikutnya, sebagaimana diuraikan pada Tema 3.



Gambar 3 Ekspresi emosional siswa selama mengikuti kegiatan *role playing*

Tema 3: Makna *Role playing* terhadap Perkembangan Keberanian dan Kepercayaan Diri (Konatif)

Pengalaman afektif pada Tema 2 secara bertahap membentuk keberanian siswa untuk tampil, meskipun tingkat perkembangannya tidak seragam antarresponden inilah satu-satunya tema yang intensitasnya

tergolong “Sedang”, berbeda dari ketiga tema lainnya yang tergolong “Kuat”. Responden 1 dan Responden 2, yang semula pasif dan kurang percaya diri, merasakan perkembangan keberanian yang cukup signifikan, dari yang semula sangat takut tampil menjadi lebih berani maju tanpa menunggu arahan. Responden 3, yang sejak awal sudah terbiasa berbicara di depan kelas, tidak merasakan perubahan keberanian yang signifikan; dampak *role playing* baginya lebih terasa pada penguatan kepercayaan diri saat membawakan narasi:

“Ada pengaruhnya sih, Kak, tapi nggak gede-gede banget buat aku pribadi. Soalnya sebelumnya aku juga udah lumayan bisa ngomong di depan kelas. Yang kerasa mungkin lebih ke pas bawain cerita atau narasi gitu, itu jadi sedikit lebih pede.” (Responden 3, wawancara, 2026).

Variasi pola ini menunjukkan bahwa dampak *role playing* terhadap keberanian bergantung pada kondisi psikologis awal masing-masing siswa: siswa yang semula pasif mengalami perubahan yang lebih terasa, sementara siswa yang sejak awal sudah percaya diri mengalami penguatan yang lebih halus. Keberanian yang mulai tumbuh ini tidak berdiri sendiri, melainkan turut ditopang oleh dukungan lingkungan kelompok selama proses latihan, sebagaimana diuraikan pada Tema 4.



Gambar 4 Siswa menunjukkan keberanian tampil di depan kelompok

Tema 4: Makna *Role playing* dalam Membangun Kerja Sama dan Tanggung Jawab (Konatif)

Kerja sama dan rasa tanggung jawab terbentuk sejak tahap persiapan hingga penampilan berlangsung. Responden 1 merasakan kekompakan kelompok yang ditandai sikap saling membantu ketika ada teman yang lupa dialog, sementara Responden 2 merasa terbantu mengatasi rasa canggung di awal berkat dukungan dan semangat dari teman kelompok. Responden 3 menunjukkan kesadaran kerja sama yang lebih aktif, bahkan mengambil inisiatif mengajak teman berdiskusi ketika kelompoknya kurang responsif, tanpa memaksakan keterlibatan mereka:

“Aku coba ngajak ngomong dulu, Kak, nanya bagian mana yang masih bingung. Kalau masih kurang respon juga, ya udah, aku lanjutin aja sama yang mau. Nggak mau maksa-maksa juga sih...” (Responden 3, wawancara, 2025).

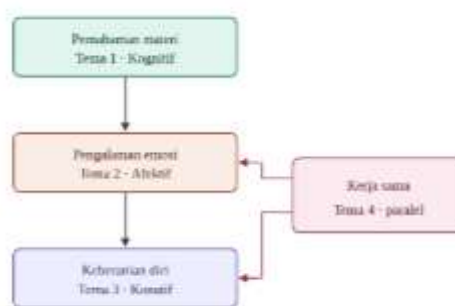
Ketiga pola tersebut menunjukkan bahwa kerja sama kelompok tidak hanya menumbuhkan kekompakan, tetapi juga menjadi ruang bagi siswa untuk melatih tanggung jawab personal dengan caranya masing-masing baik melalui sikap saling membantu, dukungan emosional, maupun inisiatif menjaga keharmonisan kelompok.

Tabel 3. Intensitas Tema Berdasarkan Analisis Data Ketiga Responden

Tema	Deskripsi Singkat	Intensitas
Pemahaman materi	Membantu menghayati alur cerita dan pesan moral, terutama pada materi bertokoh; materi abstrak tetap perlu penjelasan guru	Kuat
Pengalaman emosional	Perjalanan emosi dari gugup menuju lega dan senang; intensitas bervariasi sesuai kesiapan individu	Kuat
Keberanian dan kepercayaan diri	Peningkatan signifikan pada siswa yang semula pemalu; penguatan bertahap pada siswa yang sudah terbiasa tampil	Sedang
Kerja sama dan tanggung jawab	Terbentuk sejak tahap latihan; tercermin dari sikap saling membantu dan kesadaran tanggung jawab pribadi	Kuat

Sintesis Tematik

Keempat tema yang ditemukan menunjukkan pola perkembangan yang saling berkaitan, bukan berdiri sendiri-sendiri. Tema 1 (pemahaman kognitif) menjadi titik masuk siswa terhadap metode role playing, yaitu proses memahami alur cerita dan pesan moral melalui pengalaman memerankan tokoh secara langsung. Pemahaman kognitif ini kemudian diikuti oleh Tema 2 (pengalaman afektif), yaitu respons emosional yang muncul dari keterlibatan langsung tersebut, mulai dari rasa gugup hingga rasa lega dan senang. Pengalaman afektif yang berulang pada setiap pertemuan selanjutnya bertransformasi menjadi Tema 3 (keberanian dan kepercayaan diri), dengan intensitas yang bervariasi bergantung pada kondisi psikologis awal masing-masing siswa. Sementara itu, Tema 4 (kerja sama dan tanggung jawab) berkembang secara paralel sejak tahap latihan kelompok, memperkuat baik dimensi afektif (melalui dukungan sosial dari teman sekelompok) maupun dimensi konatif (melalui kesempatan berlatih tampil dalam lingkungan yang suportif). Dengan demikian, keempat tema membentuk siklus yang saling menguatkan: pemahaman kognitif mendorong keterlibatan emosional, keterlibatan emosional menumbuhkan keberanian, dan interaksi kelompok menjadi wadah sekaligus penguat bagi keseluruhan proses tersebut, sebagaimana digambarkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Hubungan antartema hasil penelitian

Pembahasan

Pembahasan berikut difokuskan pada empat tema utama yang merujuk pada tiga komponen persepsi sebagaimana dikemukakan oleh (Azwar 2013), yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif.

Role playing dan Komponen Kognitif: Pemahaman Materi

Pengalaman Responden 1 dan Responden 2 dalam menghayati kisah Y.A. Rahula menunjukkan bahwa metode *role playing* membantu siswa membayangkan alur cerita sehingga pesan moral yang disampaikan lebih membekas dibandingkan penjelasan secara lisan. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Uno & Nurudin 2012) yang menempatkan *role playing* sebagai strategi penguasaan bahan ajar melalui

penghayatan peran, sekaligus mendukung pendapat (Joyce et al., 2015) bahwa metode ini mampu menghadirkan situasi belajar yang autentik.

Kendati demikian, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya sejalan dengan (Kinanti et al. 2024) maupun (Isnaini et al., 2025; Rahmah et al., 2024)), yang menilai keberhasilan *role playing* hanya dari ketuntasan klasikal atau skor tes semata. Pendekatan semacam itu dinilai kurang mampu menangkap perbedaan respons siswa terhadap karakter materi yang dipelajari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran *role playing* dalam membangun pemahaman bersifat kondisional: metode ini bekerja optimal pada materi yang memiliki tokoh dan alur cerita, seperti kisah Y.A. Rahula serta Sariputta-Moggallana, tetapi kurang efektif diterapkan pada materi yang bersifat konsep abstrak, sebagaimana diakui sendiri oleh Responden 3. Perbedaan tersebut dapat ditelusuri dari dua sisi. Pertama, karakteristik materi itu sendiri materi bertokoh menyediakan struktur konflik-resolusi yang mudah disimulasikan, sementara materi abstrak tidak memiliki struktur naratif serupa (Sanjaya 2016). Kedua, kecenderungan gaya belajar masing-masing siswa, mengingat Responden 3 tetap membutuhkan penjelasan verbal-konseptual meskipun telah mengikuti simulasi yang sama dengan responden lain. Bila ditinjau dari perspektif konstruktivisme (Suparno, 2012), konstruksi pengetahuan melalui pengalaman hanya berjalan optimal apabila materi menyediakan jangkar naratif yang cukup untuk direfleksikan siswa syarat yang tidak selalu terpenuhi pada materi-materi yang sifatnya abstrak.

***Role playing* dan Komponen Afektif: Pengalaman Emosional**

Perjalanan emosi siswa, dari rasa cemas menjelang tampil hingga kelegaan dan kepercayaan diri setelahnya, menegaskan bahwa *role playing* turut menyentuh sisi emosional siswa secara mendalam. Hal ini selaras dengan komponen afektif dalam teori persepsi (Azwar 2013) serta pandangan (Santrock 2019) bahwa rasa tertarik maupun bosan yang muncul selama proses belajar merupakan cerminan dari komponen afektif tersebut.

Berbeda dari (Karnia et al., 2023) yang hanya menyoroti peningkatan antusiasme siswa secara umum tanpa menelaah variasi intensitas emosi antarindividu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan sebelum tampil dialami dengan intensitas yang tidak merata. Responden 1 dan Responden 2 menunjukkan kegugupan yang cukup kuat, sedangkan Responden 3 mengalaminya jauh lebih ringan, meskipun ketiganya memperoleh kesempatan berlatih yang relatif setara. Perbedaan ini mengarah pada peran karakteristik personal, mengingat Responden 3 mengaku telah terbiasa berbicara di depan kelas sebelumnya. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *self-efficacy* (Bandura 1997), bahwa keyakinan seseorang terhadap kemampuannya tampil di depan umum lebih banyak dibentuk oleh akumulasi pengalaman keberhasilan sebelumnya (*mastery experience*) dibandingkan sekadar persiapan teknis pada satu momen tertentu. Dukungan teman kelompok serta respons positif dari lingkungan belajar turut menjadi faktor eksternal yang meredam kecemasan tersebut (Hamalik, 2013). Dengan demikian, variasi pengalaman afektif dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara kecemasan sosial yang bersifat personal, pengalaman tampil di depan umum sebelumnya, dan dukungan sosial dari kelompok belajar.

***Role playing* dan Komponen Konatif: Keberanian dan Kepercayaan Diri**

Perubahan sikap Responden 1 dan Responden 2, dari yang semula gugup dan takut salah menjadi berani tampil serta menjawab pertanyaan guru, memperkuat pandangan Uno dan Nurudin (2012) serta Sudjana (2019) bahwa *role playing* dapat membangun rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk tampil dan mengungkapkan pendapat di depan umum.

Temuan ini memberi nuansa berbeda dibandingkan hasil (Haliza et al. 2021), yang menyimpulkan bahwa *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri siswa secara agregat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa signifikansi tersebut sesungguhnya menyembunyikan variasi individual yang cukup tajam: lonjakan keberanian yang dramatis hanya terjadi pada siswa yang sebelumnya cenderung pemalu, yaitu Responden 1 dan Responden 2, sementara pada Responden 3 yang sejak awal sudah terbiasa tampil, *role playing* hanya memperkuat kepercayaan diri pada aspek tertentu, seperti membawakan narasi. Merujuk pada prinsip *mastery experience* (Bandura, 1997) yang telah dibahas sebelumnya, siswa dengan efikasi diri rendah memiliki ruang peningkatan yang jauh lebih besar begitu berhasil melewati pengalaman tampil yang sebelumnya dihindari, sedangkan siswa dengan efikasi diri yang sudah tinggi tidak mengalami titik balik psikologis yang serupa. Temuan ini konsisten dengan (Silfia et al., 2022) yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri berkembang secara bertahap seiring keterlibatan berulang dalam simulasi peran, bukan muncul secara instan. Hasil ini sekaligus memperkaya pendapat (Majid 2013) bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang sama untuk memainkan peran dengan baik, dengan menjelaskan mekanisme di balik perbedaan tersebut, bukan sekadar menegaskan bahwa perbedaan itu ada. Dengan demikian, apa yang oleh Sanjaya (2016) disebut sebagai kelemahan *role playing* yakni tidak semua siswa memiliki keberanian untuk tampil lebih tepat dipahami sebagai konsekuensi logis dari titik berangkat psikologis siswa yang berbeda-beda, bukan kegagalan metode itu sendiri.

***Role playing* dan Komponen Konatif: Kerja Sama dan Tanggung Jawab**

Sikap saling membantu dan kekompakan kelompok yang dialami ketiga responden sejalan dengan pendapat (Zaini et al., 2008) bahwa *role playing* melatih tanggung jawab dalam menjalankan peran, membangun kerja sama, serta meningkatkan keterampilan komunikasi. Inisiatif Responden 3 dalam mengajak teman berdiskusi ketika kelompok kurang kompak juga selaras dengan prinsip keharmonisan (*samaggt*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola pada dimensi ini justru berlawanan dengan pola yang ditemukan pada dimensi keberanian dan kepercayaan diri. Jika keberanian bervariasi cukup tajam antarresponden, kerja sama dan tanggung jawab justru konsisten kuat pada ketiga siswa tanpa terkecuali. Kontras ini belum banyak disoroti pada penelitian terdahulu, termasuk (Musthofiyyah & Muthohar, 2025), yang melaporkan perkembangan keterampilan sosial-emosional secara umum tanpa membedakan subdimensi mana yang seragam dan mana yang bervariasi antarsiswa. Perbedaan pola ini mengindikasikan bahwa keberanian tampil lebih banyak dipengaruhi oleh kondisi psikologis internal, seperti efikasi diri dan pengalaman tampil sebelumnya, sementara kerja sama dan tanggung jawab lebih banyak dibentuk oleh tekanan dan norma sosial di dalam kelompok. Begitu siswa ditempatkan dalam struktur kelompok dengan peran yang saling bergantung, kelalaian dalam mempersiapkan diri akan berdampak langsung pada teman sekelompok, sehingga dorongan untuk bertanggung jawab muncul dari mekanisme akuntabilitas sosial, bukan semata dari kesiapan psikologis individu (Sudjana 2019; Huda 2013)).

Secara umum, persepsi siswa terhadap *role playing* merupakan hasil interaksi antara desain pembelajaran yang dirancang guru dan sejumlah faktor individual peserta didik yang bekerja berbeda pada tiap dimensi persepsi. Pada dimensi kognitif, variasi pemahaman lebih banyak ditentukan oleh kesesuaian antara karakteristik materi bertokoh-naratif atau konseptual-abstrak dengan gaya belajar siswa. Pada dimensi afektif dan konatif-keberanian, variasi lebih banyak dipengaruhi oleh pengalaman tampil di depan umum sebelumnya dan tingkat kepercayaan diri yang telah terbentuk sejak awal. Adapun pada dimensi kerja sama dan tanggung jawab, keseragaman capaian lebih banyak didorong oleh struktur tugas kelompok yang menciptakan akuntabilitas sosial secara merata bagi seluruh siswa. Atas dasar itu, penerapan *role playing* tidak dapat direncanakan secara seragam untuk seluruh siswa; guru perlu menyesuaikan skenario

pembelajaran dengan karakteristik materi, sekaligus peka terhadap perbedaan pengalaman dan kesiapan psikologis siswa agar pengalaman belajar yang diperoleh benar-benar bermakna bagi setiap individu.

Penguatan Kontribusi Penelitian

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menekankan efektivitas metode *role playing* terhadap hasil belajar atau motivasi melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Kontribusi *role playing* terhadap pemahaman materi bersifat kontekstual, bergantung pada karakteristik materi yang dipelajari.
2. Pengalaman afektif siswa dalam mengikuti *role playing* dipengaruhi oleh kesiapan dan karakteristik individu selama proses pembelajaran.
3. Dampak *role playing* terhadap aspek konatif tidak bersifat seragam, di mana keberanian dan kepercayaan diri dipengaruhi oleh kondisi psikologis awal siswa, sedangkan kerja sama dan tanggung jawab cenderung berkembang secara lebih konsisten.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi konseptual bahwa persepsi siswa terhadap metode *role playing* merupakan hasil interaksi antara desain pembelajaran yang dirancang guru dan sejumlah faktor individual peserta didik yang bekerja secara berbeda pada tiap dimensi persepsi. Pada dimensi kognitif, variasi pemahaman lebih banyak ditentukan oleh kesesuaian antara karakteristik materi (bertokoh-naratif atau konseptual-abstrak) dengan gaya belajar siswa; pada dimensi afektif dan konatif-keberanian, variasi lebih banyak dipengaruhi oleh pengalaman tampil di depan umum sebelumnya dan tingkat kepercayaan diri yang telah terbentuk sejak awal; sedangkan pada dimensi kerja sama dan tanggung jawab, keseragaman capaian lebih banyak didorong oleh struktur tugas kelompok yang menciptakan akuntabilitas sosial secara merata bagi seluruh siswa. Oleh karena itu, penerapan *role playing* tidak dapat direncanakan secara seragam untuk seluruh siswa; guru perlu menyesuaikan skenario pembelajaran dengan karakteristik materi, sekaligus peka terhadap perbedaan pengalaman dan kesiapan psikologis siswa agar pengalaman belajar yang diperoleh benar-benar bermakna bagi setiap individu.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha bersifat kondisional, bergantung pada karakteristik materi yang diperankan serta kondisi psikologis awal masing-masing siswa, sehingga persepsi yang terbentuk bersifat personal dan tidak seragam antarindividu. Temuan ini memberikan kontribusi konseptual bahwa persepsi siswa terhadap *role playing* merupakan hasil interaksi antara desain pembelajaran guru dan karakteristik individual peserta didik, sekaligus memperkaya kajian persepsi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha yang selama ini masih terbatas. Secara implikatif, guru perlu mempertimbangkan karakteristik materi serta kesiapan psikologis siswa dalam merancang skenario *role playing*, sementara penelitian selanjutnya disarankan menguji konsistensi temuan ini pada jenjang atau institusi lain serta mengeksplorasi dampak jangka panjangnya terhadap internalisasi nilai-nilai Dhamma.

Referensi

- Amanda, Y., Okianna, & Karolina, V. (2025). *Analisis Persepsi Peserta Didik terhadap Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Raya*. 3(3), 176–184. <https://doi.org/10.26418/jdn.v3i3.99541>
- Andanti, M. F., Sutikyanto, & Sukisno. (2024). *Penerapan Pembelajaran Agama Buddha Berbasis*

- Kearifan dan Budaya Lokal. 14, 15–25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p15-25>
- Aprilita, T. D., & Handican, R. (2023). *Persepsi Siswa terhadap Implementasi Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika*. 3, 546–560.
- Azwar, S. (2013). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya* (Edisi ke-2). Pustaka Pelajar.
- Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). *Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*. 1(1), 19.
<https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control* (Cetakan pe). W. H. Freeman and Company.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th Editio). SAGE Publications.
- Faqih, Muhammad Arya Dilla, Handoyo, Budi, Sumarmi Satti, W. (2026). *ANALISIS PERSEPSI KOGNITIF, AFEKTIF, DAN KONATIF SISWA TERHADAP PENERAPAN PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA MAARIF LAWANG*. 14(1), 169–183.
- Haliza, R. N., Islam, U., Rahmat, R., & Nugrahani, R. F. (2021). *Pengaruh metode role play terhadap kepercayaan diri siswa*. 1(2), 133–142.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar* (Cetakan Te). Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Belajar.
- Isnaini, L. N., Amrullah, & Areka, D. (2025). *Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role playing di SDN 12 Mataram*. 1, 106.
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching* (Edisi ke-9). Pearson Education.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). *Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari*. 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Kemala, R., & Ulviani, M. (2025). *Implementasi Pembelajaran Bermakna dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Unismuh Makassar*. 03(03), 920.
- Kinanti, L., Sains, U., Al-qur, I., Sains, U., & Qur, I. A.-. (2024). *Penerapan Metode Role playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara Faisal Kamal Artinya : “ Siapa yang dunia (ingin hidup didunia dengan baik), hendaklah berilmu , siapa*. 2(3).
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran* (Cetakan Ke). Remaja Rosdakarya.
- Mashudi. (2021). *Pembelajaran Modern : Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21*. 4(1), 94.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2015). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Editio). SAGE Publications.
- Moleong, L. j. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. Revisi (ed.)). Remaja Rosdakarya.

- Musthofiyyah, R., & Muthohar, S. (2025). *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun*. 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Pristiwanti Desi, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, D. R. S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7912.
- Rahmah, M. F., Nasution, S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ELSE (Elementary School Education*. 8(3), 38.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Santrock, J. W. (2019). *Educational Psychology* (6th Editio). McGraw-Hill Education.
- Sarwono, S. wirawan. (2013). *Psikologi sosial*. Salemba Humanika.
- Shafira, S. E., Rokhayati, T., & Chasanah, Z. (2025). *Exploring Students ' Perceptions of Narrative Role-Play Videos in Speaking Assessment*. 10(3), 263–274.
- Silfia, F., Suratno, T., & Info, A. (2022). *Kepercayaan Diri Siswa dalam Penerapan Metode Role Play : Studi Narrative Inquiry pada Pembelajaran IPA*. 2(3), 460–469.
- Siu, O. C., & Tantriana, U. (2021). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA*. 3(2), 74–75.
- Sriwahyuni, I., Raehana, S., Nengsih, R., Bunyamin, A., Syahrul, M., Sriwahyuni, C. I., Raehana, S., Nengsih, R., Bunyamin, A., & Syahrul, M. (2025). *Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 30 Makassar*. 17(1), 293–303. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3854>
- Sudjana, N. (2019). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. sinar Baru Algensindo.
- Suparno, P. (2012). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* (8th ed.). Kanisius.
- Uno, H. B., & Nurudin, M. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bumi Aksara.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar psikologi umum* (Edisi Revi). Andi Offset.
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). *Transformasi Pendidikan Digital 5 . 0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 2(1), 12.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.