

## ABSTRAK

Vita Ayu Retna Adyanti. 20200200024. 2024. "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Perubahan Perilaku Belajar Kelas IX Mata Pelajaran Agama Buddha di SMPS Pelopor Mandau Tahun Ajaran 2023/2024" Skripsi: Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha (S1) Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smarattungga Boyolali Jawa Tengah. Pembimbing (I) Dr. Kabri, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B. Pembimbing (II) Budiyanto, M.Pd.

**Kata Kunci : Agama Buddha, Perilaku Belajar, *Teams Games Tournament***

Tujuan penelitian ini untuk menanamkan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap perilaku belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Model ini adalah model pembelajaran kooperatif yang memadukan aktivitas permainan edukatif, kompetisi, dan penghargaan agar dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan motivasi peserta didik dalam proses belajar.

Metode penelitian yang diterapkan yaitu kuantitatif deskriptif, dengan populasi penelitian terdiri dari 29 peserta didik beragama Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau. Data dikumpulkan melalui skala angket dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Proses pengumpulan data yang valid dipastikan melalui uji validitas, reliabilitas, dan normalitas. Analisis data dilakukan dengan bantuan *SPSS 25* dan *Microsoft Excel 2016*.

Ditemukan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan perubahan perilaku belajar peserta didik Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan kontribusi sebesar 60,5% terhadap perubahan perilaku belajar. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh besar dalam mengembangkan perilaku belajar positif pada peserta didik beragama Buddha di sekolah tersebut.