

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pemerintah Indonesia mengumumkan peraturan mengenai sistem penjaminan mutu pendidikan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan (RUU Sisdiknas Pasal 54, 2022). Mutu pendidikan mempengaruhi kualitas nasional manusia sehingga perlu adanya kebijakan Pendidikan yang menunjang peserta didik dengan Pendidikan yang dapat membentuk generasi bangsa yang cakap, berkarakter tinggi, dan mampu maju dalam segala bidang (Nugroho & Cahyaningtyas, 2022:82).

Kebijakan Pendidikan berperan sebagai dasar untuk kebebasan mengakses informasi dan mencapai tujuan pembelajaran. Kebijakan Pendidikan yang dilaksanakan mampu mempengaruhi model pembelajaran disekolah agar memacu peserta didik menjadi mandiri, inovatif, dan kreatif, mengarahkan minat dan bakat mereka, serta memenuhi kebutuhan peserta didik melalui pengajaran yang kreatif dan inovatif (Suryono, et al., 2022:123).

Peningkatan kualitas pengajaran, sikap, efektivitas belajar, dan pencapaian tujuan pembelajaran melalui pengembangan ilmu pengetahuan yang berkualitas mampu memberikan pengaruh pada sisi kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik (Lestari & Widayati, 2022:5588).

Variasi dalam pembelajaran penting untuk mengubah perilaku peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. Transformasi

ini memerlukan keterampilan kognitif, psikomotorik, dan emosional, tidak hanya untuk pencapaian akademik tetapi juga untuk perubahan perilaku peserta didik secara keseluruhan (Hasugian, 2021:47).

Model pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, keahlian, sikap, dan penguasaan IPTEK untuk berinteraksi dalam dunia global sehingga peserta didik harus belajar keterampilan seperti Pemikiran Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, dan Kreativitas (Aditya & Wahyudi, 2024:88).

Di era digital saat ini, seringkali dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru menggunakan perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan dengan menggabungkan teknologi dalam metode pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran modern kini menjadi komponen krusial dalam proses pengajaran, mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih mandiri, inovatif, dan kreatif. Guru harus menggunakan pola pembelajaran yang efisien saat mengajar untuk meningkatkan perilaku belajar yang baik (Oktavionika, et al., 2023:21).

Perilaku belajar mengacu pada tingkah laku peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga sering disebut dengan kebiasaan belajar, berdasarkan pengalaman yang didapatkan ketika belajar (Rahayu, et al., 2024:684).

Pengalaman tersebut mampu mengubah perilaku belajar peserta didik, seperti aktivitas mendengar, merasakan, dan melihat merupakan aspek fisiologis untuk menyerap informasi dan pengetahuan. Kecerdasan, sikap,

minat, dan motivasi merupakan aspek psikologis yang memerlukan model pembelajaran menarik untuk memperbaiki cara belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran bervariasi seperti *Student Centered Learning* fokus kepada peserta didik, sementara *Teacher Centered Learning* fokus kepada guru. Dalam *Teacher Centered Learning*, peserta didik hanya mendengarkan serta kurang aktif, sehingga mudah bosan dan jenuh selama pembelajaran (Setiawati, et al., 2023:53).

Pada satuan pendidikan masih terdapat pembelajaran yang berpusat pada guru masih dilaksanakan melalui sistem pembelajaran dengan model ceramah, sehingga belum ada pola kreativitas yang digunakan guru ketika kegiatan belajar berlangsung (Budiyanto, et al., 2024:44). Guru perlu memiliki kreativitas supaya peserta didik mampu menerima pengetahuan. Jika menerapkan model pembelajaran dengan tepat, maka peserta didik mampu mengurangi rasa bosan dan jenuh, serta mendorong motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik, yang dapat menghasilkan perilaku belajar positif (Fath, 2021:1289).

Pada kenyataannya, masih terdapat perilaku belajar negatif dan penerapan model-model pembelajaran yang belum selaras dengan program "Merdeka Belajar," yang seharusnya mendorong peserta didik menjadi lebih mandiri, inovatif, dan kreatif. Pembelajaran di SMPS Pelopor Mandau, masih terdapat guru yang menggunakan pendekatan pengajaran satu arah model konvensional.

Fenomena ini disebabkan oleh penerapan kurikulum Merdeka yang baru diterapkan, sehingga guru masih membutuhkan penyesuaian dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran satu arah menyebabkan peserta didik menjadi pasif, dengan guru sebagai satu-satunya pihak yang aktif, sehingga tujuan pembelajaran yang mendorong kemandirian, inovasi, dan kreativitas peserta didik tidak tercapai.

Pembelajaran satu arah tidak hanya membuat peserta didik kurang aktif, tetapi juga sering kali menyulitkan mereka dalam memahami materi, mengurangi fokus, dan menyebabkan kebosanan. Akibatnya, peserta didik mungkin menjadi sibuk sendiri, mengantuk, atau bahkan enggan masuk kelas, yang berdampak pada rendahnya minat terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Kondisi ini dapat menghambat proses pembelajaran dan menghalangi pengembangan diri peserta didik.

Mengubah pembelajaran peserta didik melalui model pengajaran yang bisa menginspirasi peserta didik agar ikut berpartisipasi dan berkomunikasi sebagai langkah untuk meningkatkan metode belajar yang efektif dan mencapai target pembelajaran.

Pendekatan belajar yang menitikberatkan pada peserta didik memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif, sehingga meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Pendekatan tersebut, mampu memperbaiki keterampilan berpikir kritis serta menyelesaikan masalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan.

*Cooperatif Learning* adalah salah satu model *Student Centered Learning* yang interaktif dan dilaksanakan secara efektif. Model *Teams Games Tournament* ialah model kooperatif yang membuat pengajaran lebih mudah bagi guru karena peserta didik bisa belajar dengan bermain, sehingga suasana kelas jadi menyenangkan dan guru bisa memotivasi peserta didik untuk belajar dengan semangat dan aktif (Haudi, 2021:114).

Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha memainkan bagian penting pada pembentukan karakter, pemahaman spiritual, serta dapat berkontribusi pada perubahan perilaku belajar melalui model pengajaran yang tepat. Peserta didik merupakan individu yang memiliki pengetahuan, pikiran, terpelajar, dan tidak goyah. Ketika peserta didik menyadari bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk membantu yang lain dengan penuh perhatian untuk mendengarkan dan siap untuk memahami pembelajaran yang diberikan (Sn.322).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memilih untuk meneliti topik “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Perubahan Perilaku Belajar Peserta Didik Kelas IX Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMPS Pelopor Mandau Tahun 2023/2024”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari hasil pengamatan lapangan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang menjadi dasar perlunya penelitian ini, yaitu:

1. Pengajaran yang cenderung statis dan tidak bervariasi mengakibatkan kurangnya partisipasi.
2. Peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran terpusat pada guru, yang terlihat saat mereka mengajak teman untuk mengobrol selama pelajaran berlangsung.
3. Peserta didik kurang berkonsentrasi selama pembelajaran, yang terlihat ketika mereka kesulitan menjawab pertanyaan dari guru di dalam kelas.
4. Kurangnya semangat belajar peserta didik terlihat dari minimnya partisipasi, kurang fokus, dan ketidakminatan dalam menyelesaikan tugas dari guru.
5. Kesusahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran terlihat dari hasil ulangan atau pekerjaan rumah yang kurang memuaskan.
6. Peserta didik memiliki keterbatasan dalam keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama baik dalam penyelesaian masalah.
7. Kurang perhatian dan konsentrasi yang dimiliki peserta didik dapat menghambat kemampuan mereka untuk fokus pada pembelajaran yang diberikan.

### **C. Batasan Masalah**

Setelah mengidentifikasi masalah, penulis membuat pembatasan pada kurangnya variasi pembelajaran untuk mengkaji perubahan perilaku belajar peserta didik beragama Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau yang mengalami perubahan dalam tingkat keterlibatan, motivasi, interaksi, dan respon selama pembelajaran.

### **D. Rumusan Masalah**

Melalui latar belakang dan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, peneliti kemudian menyusun pembahasan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* untuk menilai perubahan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau?
2. Seberapa besar pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti, maka tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* untuk menilai perubahan perilaku belajar peserta didik pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau?

2. Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX di SMPS Pelopor Mandau?

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Dampak teoritis dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik dapat berkontribusi pada pengembangan model pengajaran dan peningkatan pengetahuan, dengan memperlihatkan pengaruh serta perkembangan perilaku belajar peserta didik.
2. Penelitian ini memberikan data penting bagi Lembaga STIAB Smaratungga tentang efek model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik di perpustakaan. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga untuk mempelajari dan menerapkan guna meningkatkan kualitas proses belajar.
3. Untuk SMPS Pelopor Mandau, penelitian ini menawarkan ide dan rekomendasi terkait model pembelajaran mata pelajaran agama Buddha yang dapat membentuk tindakan belajar peserta didik. Dengan menggabungkan teknologi, penelitian ini bertujuan membangun kembali dan mengembangkan evaluasi kinerja peserta didik agar lebih optimal dan efektif.

4. Temuan penelitian ini memiliki dampak besar pada guru tentang pendekatan pengajaran yang efektif, strategi penilaian, dan cara untuk mendukung keaktifan peserta didik, sehingga guru dapat berperan sebagai sumber daya dan informasi untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mengajarnya.
5. Bagi peneliti, penelitian ini menawarkan pengalaman berharga dan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan studi yang relevan serta berdampak positif. Peneliti memperoleh wawasan baru tentang dampak model *Teams Games Tournament* terhadap perubahan perilaku belajar peserta didik di SMPS Pelopor Mandau pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini berpotensi membagikan kontribusi besar untuk kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Pendidikan Agama Buddha, serta membuka peluang untuk penelitian lanjutan dengan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan dan area yang masih perlu dieksplorasi lebih dalam.

#### **G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*) adalah bagian penting dari penelitian, Kebaharuan dan Orisinalitas tidak harus menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru seringkali kombinasi baru dari konsep dan pendekatan yang ada dapat menghasilkan temuan yang inovatif.

Mengingat Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian, peneliti mengetahui bahwa kontribusi penelitian yang dilakukan dapat membantu mengembangkan

ilmu pengetahuan di bidang yang diteliti. Peneliti harus memahami literatur yang telah ada dalam bidang studinya dan memastikan bahwa penelitian sebelumnya memberikan kontribusi penting dan inovatif di bidang tersebut. Berikut ini merupakan studi-studi sebelumnya yang dilakukan oleh pakar-pakar yang dapat mengetahui inovasi dari penelitian ini, antara lain:

pandemi dengan keadaan normal, hasil penelitian ini menemukan bahwa kebijakan pembelajaran dan pola pengajaran memiliki dampak langsung pada perilaku belajar dan tingkat kepercayaan diri secara tidak langsung. Meningkatkan keyakinan diri dan perilaku belajar peserta didik, kepala sekolah harus merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Cara untuk melakukannya adalah dengan meningkatkan efikasi diri peserta didik melalui pengawasan, konseling, dan pemberian penghargaan kepada mereka yang berhasil (Suryono, et al., 2022:120).

Penelitian kedua oleh Siti Nafisah Azis pada tahun 2021, Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh kecerdasan (intelektual, emosional, spiritual), perilaku belajar, dan kompetensi dosen terhadap pemahaman mahasiswa dalam bidang akuntansi, dengan pendidikan sebagai faktor pengubah. Hasilnya memperlihatkan bahwa kecerdasan intelektual memiliki dampak negatif pada pemahaman akuntansi, sementara kecerdasan emosional dan perilaku belajar berdampak positif. Di sisi lain, kemampuan spiritual, keahlian dosen, dan sarana pendidikan tidak memengaruhi pengetahuan akuntansi (Azis, 2021:142).

Penelitian ketiga oleh Wahyu Lestari dan Ani Widayati pada tahun 2022, Penelitian ini mengkaji peningkatan pembelajaran akuntansi dengan

menggunakan model *Teams Games Tournament*, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi peserta didik (Lestari & Widayati, 2022:5587).

Penelitian keempat oleh Devita Kurniawati, dkk pada tahun 2020. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media roda berputar yang berbasis pada kearifan lokal. Hasilnya menunjukkan perubahan signifikan sebelum dan setelah penerapan model ini, serta menggarisbawahi pentingnya integrasi kearifan lokal dalam materi pembelajaran untuk relevansi dengan kehidupan peserta didik (Kurniawati, et al., 2020:300).

Penelitian kelima oleh Ayatullah Muhammadin Al Fath pada tahun 2021. Penelitian ini membahas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* guna menilai hasil belajar dengan menggunakan permainan *Tic Tac Toe*. Temuan mengungkapkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak hanya menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, tetapi juga memperkuat kolaborasi antar peserta didik. Model ini terbukti efektif dalam memotivasi seluruh *spektrum* peserta didik, baik yang mempunyai minat belajar tinggi maupun rendah, mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran mereka (Fath, 2021:1287).

Penelitian keenam oleh Ida Ayu Kadek Sri Puspita Dewi, dkk pada tahun 2020. Penelitian ini mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menerapkan video sebagai media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan perbPenelitian pertama oleh Suryono, dkk pada tahun

2022. Penelitian ini membahas tentang efikasi diri dan perilaku belajar peserta didik yang berbeda ketika masa edaan signifikan dalam pencapaian belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan video (Dewi, et al., 2020:367).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, fokus utama dalam penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah kegiatan, efektivitas, serta hasil akademik, sedangkan penelitian mengenai perilaku belajar lebih fokus pada kebijakan pembelajaran dan tingkat pemahaman. Dengan demikian, peneliti fokus pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap perilaku belajar dalam penelitian yang baru, dengan menghadirkan kebaruan dalam judul penelitian, subyek penelitian, tempat penelitian, dan metode yang digunakan.

