

BAB II

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS,
KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

A. Kajian Pustaka

Peneliti meninjau berbagai jurnal dan penelitian sebelumnya untuk menentukan orientasi dan nilai baru dari penelitian ini. Peneliti menemukan beberapa jurnal yang relevan, antara lain:

Suryono, Adolf Bastian, dan Fahmi Oemar pada tahun 2022 melaksanakan penelitian di SMK Negeri 1 Pekanbaru yang membahas tentang efikasi diri dan perilaku belajar peserta didik yang berbeda pada masa pandemi dengan keadaan normal. Mereka memakai metode kuantitatif korelasional untuk meneliti pengaruh kebijakan pembelajaran masa pandemi Covid-19 terhadap efikasi diri dan perilaku belajar. Terdapat 89 peserta didik yang diambil secara acak untuk sampel penelitian. Hasil penelitian ini menemukan bahwa kebijakan pembelajaran dan pola pengajaran memiliki dampak langsung pada perilaku belajar dan tingkat kepercayaan diri secara tidak langsung. Peneliti menyimpulkan bahwa meningkatkan kebijakan pembelajaran mampu mengembangkan efikasi diri dan perilaku belajar peserta didik, maka kepala sekolah perlu merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah (Suryono, et al., 2022:120).

Kesamaan pada penelitian peneliti adalah berfokus pada perilaku belajar dan menerapkan metode kuantitatif dalam pendekatan penelitiannya. Namun, terdapat perbedaan pada variabel bebas yang digunakan Suryono, Adolf

Bastian, dan Fahmi Oemar yaitu menggunakan Kebijakan Pembelajaran sebagai variabel bebas, sedangkan peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament*. Selain itu, subjek penelitian ini adalah 89 peserta didik dari SMK Negeri 1 Pekanbaru pada tahun 2022, sedangkan penelitian peneliti melibatkan 29 peserta didik beragama Buddha dari SMPS Pelopor Mandau tahun 2024.

Siti Nafisah Azis pada tahun 2021 melakukan sebuah penelitian di Politeknik Negeri Ujung Pandang yang mengeksplorasi bagaimana kecerdasan (intelektual, emosional, spiritual), perilaku belajar, dan kompetensi dosen dapat mempengaruhi tingkat pemahaman mahasiswa dalam bidang akuntansi, dengan pendidikan sebagai faktor pengubah. Kajian ini menggunakan metode kuantitatif. Sampel kajian ini berjumlah 73 mahasiswa jurusan akuntansi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa tingkat pemahaman akuntansi dipengaruhi secara negatif oleh kecerdasan intelektual. Pemahaman akuntansi secara positif dipengaruhi oleh kecerdasan emosional dan perilaku belajar. Kemampuan spiritual, keahlian dosen, dan sarana pendidikan tidak mempengaruhi pengetahuan akuntansi (Azis, 2021:142).

Kesamaan pada penelitian peneliti adalah berfokus pada perilaku belajar dan menerapkan metode kuantitatif dalam pendekatannya. Tetapi, masih ada perbedaan pada variabel bebas dan terikat yang digunakan Siti Nafisah Azis yaitu perilaku belajar sebagai variabel bebas dan pemahaman akuntansi sebagai variabel terikat, sedangkan peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai variabel bebas dan perilaku belajar sebagai variabel terikat. Selain itu, subjek penelitian ini adalah 73 mahasiswa jurusan

akuntansi di Politeknik Negeri Ujung Pandang tahun 2021, sedangkan penelitian peneliti melibatkan 29 peserta didik beragama Buddha dari SMPS Pelopor Mandau tahun 2024.

Wahyu Lestari dan Ani Widayati pada tahun 2022 melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Wonosari yang mengulas tentang meningkatkan kualitas pengajaran akuntansi melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam aktivitas dan pencapaian pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan Penelitian Tindakan Kelas sebagai metode penelitian dengan 32 peserta didik sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik dalam pelajaran akuntansi (Lestari & Widayati, 2022:5589).

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah berfokus pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikat yang digunakan Wahyu Lestari dan Ani Widayati yaitu menggunakan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar sebagai variabel terikat, sedangkan peneliti menggunakan model perilaku belajar. Selain itu, penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 32 peserta didik dari SMK Negeri 1 Wonosari pada tahun pelajaran 2019/2020 sedangkan penelitian peneliti melibatkan 29 peserta didik beragama Buddha dari SMPS Pelopor Mandau pada tahun pelajaran 2023/2024.

Devita Kurniawati, Mohammad Taufiq, Suharmono Kasiyun, dan Nafi'ah pada tahun 2020 melaksanakan penelitian di SDI Kyai Amin yang membahas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media roda berputar berbasis kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tim dengan media permainan roda soal. Perubahan yang terjadi memberikan landasan positif untuk penelitian selanjutnya yang memasukkan kearifan lokal sebagai bagian dari materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Kurniawati, et al., 2020:296-298).

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah berfokus pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan menerapkan metode kuantitatif dalam pendekatan penelitiannya. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikat yang digunakan Devita Kurniawati, Mohammad Taufiq, Suharmono Kasiyun, dan Nafi'ah yaitu menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat, sedangkan peneliti menggunakan model perilaku belajar. Selain itu, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik SDI Kyai Iman tahun 2020, sedangkan penelitian peneliti melibatkan peserta didik beragama Buddha dari SMPS Pelopor Mandau Tahun 2024.

Ayatullah Muhammadin Al Fath pada tahun 2021 melakukan penelitian di SD N 1 Wonodadi wetan yang mengulas tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mengevaluasi keberhasilan belajar dengan bantuan permainan *Tic Tac Toe*. Penelitian ini menggunakan

metode kualitatif dengan sampel penelitian sebanyak 6 peserta didik. Penelitian ini menemukan bahwa mengadopsi model pembelajaran tersebut, mendorong persaingan di antara peserta didik, meningkatkan kerja sama di antara mereka, dan memberikan insentif baik untuk minat belajar yang tinggi maupun rendah terhadap efektivitas belajar peserta didik (Fath, 2021:1290).

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah berfokus pada *Teams Games Tournament*. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikat yang digunakan Ayatullah Muhammadin Al Fath yaitu menggunakan efektivitas peserta didik sebagai variabel terikat, sedangkan peneliti menggunakan perilaku belajar. Selain itu, penelitian menggunakan kualitatif sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 6 peserta didik dari SD N 1 Wonodadi Wetan pada tahun 2021, sedangkan penelitian peneliti melibatkan 29 peserta didik beragama Buddha dari SMPS Pelopor Mandau Tahun 2024.

Ida Ayu Kadek Sri Puspita Dewi, Kadek Suranata, dan I Wayan Arini melakukan penelitian di SD Gugus VI Kecamatan Seririt yang mencakup pemanfaatan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mengevaluasi capaian belajar peserta didik melalui penggunaan video sebagai media pembelajaran. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan sampel penelitian sebanyak 52 peserta didik. Penelitian ini menemukan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media video dalam hasil pembelajaran (Dewi, et al., 2020:367).

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah berfokus pada *Teams Games Tournament*. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikat yang digunakan Ida Ayu Kadek Sri Puspita Dewi, Kadek Suranata, dan I Wayan Arini yaitu menggunakan matematika peserta didik sebagai variabel terikat, sedangkan peneliti menggunakan perilaku belajar. Selain itu, penelitian ini menggunakan eksperimen sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 52 peserta didik dari SD Gugus IV Kecamatan Seririt pada tahun 2020, sedangkan penelitian peneliti melibatkan 29 peserta didik beragama Buddha dari SMPS Pelopor Mandau Tahun 2024.

B. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament ialah model pengajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik sebagai fokus utama. Pembelajaran kooperatif dilakukan dalam bentuk kelompok, sehingga perhatian terfokus pada kelompok dan peran individu dalam mencapai tujuan kelompok. Pembelajaran ini dilakukan untuk memungkinkan pendampingan dan evaluasi yang langsung terhadap proses belajar (Setiawati, et al., 2023:53).

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan peserta didik yang bekerja bersama pada kelompok guna menyelesaikan tugas,

berdiskusi, bertukar ide, dan bertanggung jawab terhadap satu sama lain. Pendekatan ini, tidak hanya nilai akademik yang diajarkan, tetapi juga nilai moral, dengan mengedepankan proses belajar yang kooperatif dan proaktif (Hariyanto, 2019:22).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menawarkan pendekatan unik bagi pengembangan keterampilan peserta didik dengan menekankan kerjasama dan kohesi tim. Selain mempelajari materi akademik, peserta didik juga mengasah keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan semangat gotong royong. Tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia nyata yang memerlukan kemampuan kolaborasi. (A.V.74).

Teams Games Tournament ialah model pengajaran yang efisien dilaksanakan ke berbagai tingkatan pendidikan, sehingga cocok digunakan di semua jenjang sekolah (Kurniawati, et al., 2020:297). Model ini ialah pendekatan inovatif guna mendorong keaktifan semua peserta didik tanpa ada diskriminasi. Menggabungkan tutor sebaya, elemen permainan, dan penguatan mampu menciptakan lingkungan belajar interaktif dan inklusif. Selain itu, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, menghasilkan suasana belajar dinamis di mana peserta didik memiliki peluang yang sama guna memberikan kontribusi dan tumbuh bersama (Dewi, et al., 2020:368).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengfungsikan sistem kelompok yang terbentuk tanpa pemilihan, sehingga memberikan rasa keadilan kepada peserta didik dan dapat mengembangkan keterampilan peserta didik melalui turnamen dan permainan (Rustiyarso & Wijaya, 2020:101). Pengajaran yang memanfaatkan permainan yang dapat disesuaikan dengan berbagai topik pembelajaran, mampu mengembangkan kemampuan dasar peserta didik, seperti membangun hubungan positif dan meningkatkan kepercayaan diri (Hariyanto, 2019:30).

Membangun hubungan yang positif antara peserta didik, teman sebaya, dan guru merupakan tanggung jawab setiap peserta didik dalam berkelompok serta diperlukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama (D.III.189). Konsep permainan ialah inti pengajaran yang relevan dengan perkembangan anak saat ini, di mana permainan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga diintegrasikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan pemikiran logis peserta didik, keterampilan analisis yang mendalam, penerapan praktis pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan keterampilan kognitif dan sikap positif untuk perkembangan masa depan (Qomariyah, 2022:36).

Integrasi teknologi digital dalam pemakaian model *Teams Games Tournament* membuka peluang baru guna menumbuhkan efisiensi pengajaran melalui pendekatan berbasis permainan. Model ini

menciptakan atmosfer pembelajaran yang rileks namun tetap produktif, di mana peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting. Hasilnya adalah peningkatan signifikan dalam keterlibatan peserta didik terhadap materi pembelajaran, menciptakan pengalaman edukasi yang lebih menyeluruh dan bermakna. Pada prosesnya, guru menyediakan tugas, pertanyaan, materi, dan informasi yang mendukung peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara efektif (Flanagan, et al., 2020:368).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimanfaatkan guna menumbuhkan minat belajar serta memperbaiki hubungan antara peserta didik dan guru. Pendidikan melalui bermain, contohnya dalam format *Teams Games Tournament*, membantu mewujudkan suasana menyenangkan ketika proses belajar sedang berlangsung (Muttaqien, et al., 2021:433). Selain itu, belajar bersama dalam kelompok lebih efektif karena peserta didik berbagi ide secara aktif saat bekerja sama dalam tugas dan menciptakan kerja sama dalam kelompok. Hal ini menekankan pentingnya kerja sama yang efektif dan menghindari konflik di dalam kelompok (M.I.322).

Pada pembelajaran dalam bentuk kelompok, peserta didik berinteraksi dengan teman sebaya untuk meningkatkan motivasi, minat, membangun ide-ide baru, mampu mengembangkan interaktivitas, mendorong partisipasi aktif dan kinerja peserta didik. Diskusi dan

berbagi ide dengan teman sebaya berhubungan dengan pembentukan perilaku belajar positif (Qureshi, et al., 2023:2374).

Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat teori konstruktivisme yang menuntun peserta didik agar aktif membangun pengetahuan sehingga pemahaman terbentuk dari proses pembelajaran dan mampu mendukung materi yang terintegrasi pada pembelajaran dengan melibatkan pengalaman langsung peserta didik (Kurniawati, et al., 2020:300).

Teori *konstruktivisme*, pembelajaran harus melibatkan peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka melalui proses mental, yang memungkinkan peserta didik menciptakan makna dari pengetahuan tersebut. *Konstruktivisme* menitikberatkan pada transformasi konseptual dalam pembelajaran. Maka, guru perlu menginspirasi setiap peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran agama Buddha (Muttaqien, et al., 2021:434).

Guru sebagai pengajar dan juga sebagai orang yang memfasilitasi peserta didik. Peluang peserta didik berbagi gagasan dan aktif dalam proses belajar akan sangat terbatas jika guru terlalu mendominasi. (Sukmaliani, et al., 2021:8). Guru tidak hanya mengajar peserta didiknya, tetapi juga memberikan wawasan lebih dalam tentang pelajaran yang diberikan. Guru perlu menciptakan model pengajaran inovatif guna mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan kreatif (Hidayah & Sari, 2020:0600101).

Guru membuat rencana pengajaran inovatif untuk mencapai tujuan peserta didik, yang menjadi fokus utama guru. Kerja sama antara peserta didik dan guru meningkatkan pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* serta prestasi belajar peserta didik (Budiyanto, et al., 2024:6). Selain itu, mampu memotivasi peserta didik guna mengikuti secara aktif membaca, mendengar, menulis, dan merefleksikan pekerjaan mereka melalui interaksi yang aktif untuk mengembangkan kualitas peserta didik (Swarastuti, et al., 2024:204).

Interaksi yang aktif dan dinamis pada kegiatan belajar tidak hanya memperkuat pemahaman peserta didik, namun juga secara signifikan meningkatkan perhatian dan komitmen mereka terhadap materi, menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan berkelanjutan (Qureshi, et al., 2023:2376). Jika Guru agama Buddha hanya memberikan materi melalui ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan, interaksi pembelajaran tidak akan aktif dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran agama Buddha (Sukmaliani, et al., 2021:2).

Pembelajaran yang interaktif melibatkan mental representasi pada kegiatan belajar, menjadikannya efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran yang efektif mendorong perubahan sikap belajar positif dan meningkatkan kinerja pembelajaran (Kao & Luo, 2020:120).

Dīghajāṇu Sutta, Buddha memberikan nasihat tentang bagaimana seseorang harus memiliki keterampilan dalam pekerjaan

duniawi dan spiritual untuk mencapai kebahagiaan dan kemajuan. Ini dapat dianalogikan dengan bagaimana peserta didik perlu mengembangkan keterampilan akademik dan sosial dalam Model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mencapai keberhasilan (A.IV.282).

b. Kompetensi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat 6 kompetensi yang dapat dikembangkan (Manasikana et al., 2022:74-75), yaitu:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Peningkatan pengetahuan merupakan fokus utama. Pengetahuan yang dimaksud meliputi fakta dan konsep yang didapat ketika pengajaran berlangsung. Melalui diskusi kelompok dan kompetisi antar tim, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk memperluas serta memperdalam pemahaman mereka.

Pembelajaran ini melibatkan peserta didik secara aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi tetapi juga dalam berbagi dan memproses informasi bersama teman-teman. Pengetahuan yang diperoleh dapat diingat serta dimengerti karena ikut terlibat pada kegiatan belajar tersebut.

2) Pemahaman (*Understanding*)

Pemahaman mengacu kepada kemampuan peserta didik guna mengerti, menafsirkan, serta menghubungkan informasi yang

mereka peroleh. Ini melampaui sekadar menghafal fakta; peserta didik diharapkan dapat menjelaskan konsep dengan kata-kata mereka sendiri, membuat contoh, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Diskusi kelompok dan penjelasan antar teman mampu memperkuat pemahaman peserta didik.

Proses ini memungkinkan peserta didik untuk mengklarifikasi kesalahpahaman, mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam dan holistik pada materi yang diterima.

3) Kemampuan (*Skill*)

Kemampuan yang dikembangkan mencakup keterampilan kognitif, psikomotor, dan sosial. Ini termasuk kemampuan berkomunikasi efektif, bekerja sama dalam tim, memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bersaing secara sehat. Aktivitas kelompok dan turnamen, peserta didik memiliki kesempatan untuk mempraktikkan dan mengasah keterampilan-keterampilan ini dalam konteks yang realistis dan bermakna. Pengembangan dilakukan guna mempersiapkan peserta didik pada tantangan di dunia nyata.

4) Nilai (*Value*)

Nilai-nilai seperti kejujuran, integritas, tanggung jawab, dan sportivitas menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Melalui interaksi tim dan kompetisi antar kelompok, peserta didik

belajar guna menghormati opini orang lain, bermain jujur, dan bertanggung jawab atas peran mereka dalam tim.

Menciptakan situasi di mana nilai-nilai ini tidak hanya diajarkan secara teoretis, tetapi juga dipraktikkan dan diinternalisasi melalui pengalaman langsung. Proses ini membantu membentuk karakter peserta didik dan mengatur mereka untuk mampu bertanggung jawab dan beretika.

5) Sikap (*Attitude*)

Sikap mencerminkan kecenderungan peserta didik untuk berperilaku atau merespons dengan cara yang konstruktif terhadap proses pembelajaran, teman sekelas, dan kegiatan belajar secara keseluruhan.

Membentuk sikap konstruktif seperti antusiasme dalam belajar, keterbukaan terhadap ide-ide baru, kemauan untuk bekerja sama, dan resiliensi dalam menghadapi tantangan. Pengalaman berhasil dalam kelompok dan turnamen, peserta didik dapat mengembangkan sikap percaya diri terhadap kemampuan mereka sendiri. Sikap positif ini tidak hanya berkontribusi pada keberhasilan akademis, tetapi juga membantu peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi di luar konteks pembelajaran.

6) Minat (*Interest*)

Minat ini merujuk pada ketertarikan intrinsik dan keinginan untuk terlibat lebih jauh dalam suatu topik atau aktivitas. Aspek

kompetitif dan kolaboratif dapat menumbuhkan suasana kelas yang dinamis, menarik, dan bisa menumbuhkan motivasi peserta didik.

Ketika peserta didik merasa tertantang sekaligus didukung dalam proses pembelajaran, mereka cenderung mengembangkan minat yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Minat yang tumbuh ini mampu membuat peserta didik mengejar pengetahuan lebih lanjut di luar kelas, menciptakan dasar yang kuat untuk pembelajaran seumur hidup.

Keenam kompetensi ini saling terkait dan dikembangkan secara simultan. Misalnya, ketika peserta didik berdiskusi dalam tim (mengembangkan pemahaman dan kemampuan), mereka juga mempraktikkan nilai dan sikap tertentu. Kompetisi dalam turnamen dapat meningkatkan minat, yang pada gilirannya mendorong peningkatan pengetahuan. Dengan demikian, model ini dibuat guna mengembangkan berbagai kompetensi secara menyeluruh, membentuk kebiasaan belajar komprehensif, dan menyenangkan.

c. Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Haudi (2021:56-57), pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat komponen utama yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)

Permulaan pengajaran, peserta didik mengikuti presentasi kelas, bisa berupa pengajaran secara langsung maupun diskusi. Guru fokus pada materi yang diajarkan, sementara peserta didik

diharapkan memberikan perhatian penuh selama sesi ini. Pembelajaran yang intensif ini akan membantu peserta didik melakukan *game* edukasi dengan lebih baik, serta poin mereka pada turnamen dapat mempengaruhi skor tim.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok dalam model pembelajaran berisi empat hingga lima peserta didik yang heterogen dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Tujuan dari pembentukan tim agar peserta didik dapat belajar materi bersama-sama, serta menyiapkan anggota kelompok untuk bekerja sama secara efektif dan maksimal ketika berkompetisi.

3) Permainan (*Games*)

Permainan dalam metode pembelajaran ini dibuat untuk memancarkan pengetahuan dan keterampilan belajar peserta didik secara kelompok. Setiap kelompok, yang berisi tiga atau empat peserta didik, bermain dengan menjawab pertanyaan sederhana yang sudah diberi nomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan berdasarkan nomor tersebut. Jawaban yang tepat akan memberikan jumlah skor yang akan diakumulasikan untuk kompetisi.

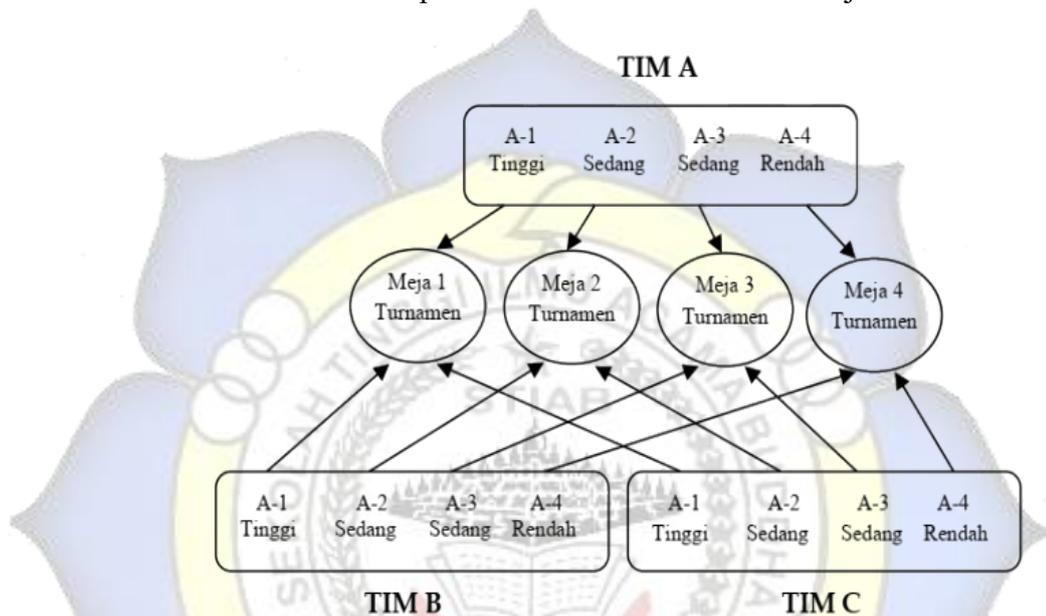
4) Turnamen (*Tournament*)

Turnamen umumnya dilaksanakan setelah guru melakukan presentasi kelas dan tim menyelesaikan lembar kerja turnamen.

Kemudian guru mengelompokkan peserta didik ke dalam meja-meja turnamen, dengan tiga peserta didik terbaik ditempatkan di meja 1, sementara peserta didik lain ditempatkan di meja 2 dan seterusnya.

Gambar 2.1

Skema Penempatan Peserta Didik Kedalam Meja Turnamen



Sumber: (Muslim, 2020:15)

Setelah turnamen pertama, peserta didik akan dipindahkan ke meja yang berbeda berdasarkan hasil mereka. Peserta didik dengan skor tertinggi "naik tingkat" ke meja yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 4 ke meja 3), sementara peserta didik dengan skor terendah "diturunkan" ke meja yang lebih rendah. Proses ini memastikan bahwa peserta didik yang awalnya tidak berada di meja yang sesuai akan terus dipindahkan hingga mereka mencapai tingkat kinerja yang sebenarnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Guru memberitahukan bahwa jika rata-rata skor tim memenuhi persyaratan tertentu, tim tersebut akan mendapatkan hadiah. Penghargaan diberikan berdasarkan skor rata-rata kelompok, terbagi menjadi tiga tingkatan.

Tabel 2.1

Penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik (<i>Good Team</i>)
45	Tim Sangat Baik (<i>Great Team</i>)
50	Tim Super (<i>Super Team</i>)

Sumber: (Muslim, 2020:16)

Slavin mengatakan bahwa ada beberapa persiapan yang harus diperhatikan sebelum turnamen model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Muslim, 2020:16-17):

1) Materi yang akan diajarkan

Bahan ajar digunakan sejalan pada kurikulum yang disampaikan pengajar. Sumber bahan ajar bervariasi, mencakup buku teks standar, materi tercetak, atau bahkan konten khusus yang dirancang oleh guru. Semua sumber ini bertujuan untuk mendukung dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik di dalam kelas. Fleksibilitas dalam pemilihan bahan ajar ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten dengan kebutuhan spesifik peserta didik dan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

2) Menempatkan peserta didik dalam kelompok

Setiap tim berisi 4–6, dengan kategori pandai, sedang, dan kurang. Guru juga harus mempertimbangkan kinerja, jenis kelamin, latar belakang sosial, dan jumlah peserta didik dalam kelompok.

3) Menempatkan peserta didik kedalam meja turnamen

Pada satu meja turnamen berisi tiga sampai empat peserta didik yang mempunyai keterampilan sebanding dan bertindak sebagai wakil tim yang berbeda. Misalkan peserta didik dengan peringkat tertinggi di setiap tim berada di meja I, empat peserta didik dengan peringkat tertinggi di meja II, empat peserta didik dengan peringkat tertinggi di meja III, dan seterusnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Muhammad affandi (dalam Ummah, 2021:840-841) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Mendorong partisipasi yang kurang mampu dan memberikan mereka peran penting dalam kelompok,
- 2) Memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan penghargaan antar anggota kelompok,
- 3) Mengembangkan semangat peserta didik,
- 4) Meningkatkan kesenangan terhadap pembelajaran melalui integrasi kompetisi yang dikemas dalam bentuk permainan,
- 5) Melatih peserta didik agar bisa mengemukakan pendapat,

- 6) Mengembangkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran,
- 7) Menerapkan pada kelompok-kelompok belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama di dalam kelompok pembelajaran,
- 8) Peserta didik akan dapat berpikir secara lebih efisien dan menjadikan pengalaman belajar menjadi pengetahuan yang signifikan dan mudah diingat dalam jangka waktu panjang.

Sudibyo (dalam Manasikana, et al., 2022:76), kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, antara lain:

- 1) Menanamkan pemahaman bahwa pencapaian mereka adalah hasil dari kerja keras, bukan sekadar keberuntungan,
- 2) Berkontribusi dalam pengembangan kepercayaan diri peserta didik pada proses pembelajaran,
- 3) Memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi antar peserta didik,
- 4) Mendorong tingkat partisipasi dan keaktifan yang tinggi dari peserta didik selama kegiatan belajar,
- 5) Menciptakan kebersamaan, jiwa sportivitas, dan sikap bertanggung jawab,
- 6) Menyelipkan elemen permainan dalam kegiatan belajar sehingga memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta mengurangi rasa bosan,

- 7) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menerapkan konsep dan rumus sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Manasikana, et al., 2022:75-76), antara lain:

- 1) Mendorong dan membentuk sikap serta keterampilan sosial peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan mereka dalam berbagai kegiatan,
- 2) Meningkatkan lebih banyak alokasi waktu untuk tugas,
- 3) Memberikan prioritas pada penerimaan terhadap keberagaman individu,
- 4) Jumlah waktu yang terbatas dapat membuat seseorang memahami materi secara lebih mendalam,
- 5) Pembelajaran dilakukan dengan partisipasi aktif peserta didik,
- 6) Mengajar peserta didik agar rutin berlatih interaksi sosial dengan individu lainnya,
- 7) Tingkat motivasi untuk belajar meningkat,
- 8) Meningkatkan kualitas kebaikan, empati, dan ketoleranan.

Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Manasikana, et al., 2022:76-77), antara lain:

- 1) Bagi Guru

Apabila guru dapat mengendalikan kelas secara keseluruhan, tantangan kelompokkan peserta didik yang memiliki kemampuan akademis yang berbeda dapat diatasi. Guru harus berhati-hati dalam

menentukan berapa banyak waktu yang dihabiskan peserta didik untuk berbicara dalam kelompok mereka.

2) Bagi Peserta Didik

Tantangan muncul ketika peserta didik mempunyai kecerdasan tinggi, mengalami kesulitan mentransmisikan pengetahuan kepada teman sebaya. Hal ini menyoroti pentingnya peran guru sebagai fasilitator dan mentor untuk membina keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri peserta didik unggulan, agar mereka dapat menjadi sumber belajar yang efektif bagi rekan-rekannya. Dengan bimbingan yang tepat, peserta didik mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, inklusif serta menolong peserta didik lain memahami materi dengan baik.

Tukiran Taniredja (dalam Hariyanto, 2019:32), kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Risiko ketidakmerataan partisipasi: Meskipun dirancang untuk melibatkan semua peserta didik, ada kemungkinan beberapa peserta didik masih cenderung pasif dan enggan menyuarakan pendapat mereka.
- 2) Tantangan manajemen waktu: Membutuhkan waktu yang tepat setiap tahapan, yang bisa menjadi kendala dalam pemenuhan target kurikulum jika tidak dikelola dengan baik.
- 3) Potensi gangguan kelas: Sifat interaktif dan kompetitif mampu menciptakan suasana riuh, membutuhkan keterampilan manajemen

kelas yang baik dari guru untuk menjaga ketertiban tanpa mengurangi antusiasme peserta didik.

Edi Kurniawan Farid (dalam Ummah, 2021:841), kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Membutuhkan kecermatan dan waktu,
- 2) Guru harus memiliki keahlian pada pemilihan materi yang cocok,
- 3) Guru merancang implementasi model pengajaran secara menyeluruh sebelum diterapkan.

2. Perilaku Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku belajar adalah semua tindakan, respons, atau perubahan yang dihasilkan dari interaksi seseorang dengan lingkungannya selama proses pembelajaran. Perilaku belajar mencakup respons terhadap stimulus, perubahan dalam pemahaman, penerimaan pengetahuan baru, dan pengembangan keterampilan (Banar, et al., 2023:8011).

Perilaku belajar peserta didik mencakup interaksi mereka dengan pelajaran, guru, dan lingkungan sekolah yang dapat membentuk perilaku belajar efektif. Perilaku belajar efektif, seperti persiapan sebelum kelas, pengulangan materi, latihan soal, dan partisipasi aktif, sangat penting bagi keberhasilan akademis. Kepercayaan diri dan integritas saat ujian menunjukkan pemahaman dan komitmen. Perilaku-perilaku ini meningkatkan pemahaman, retensi pengetahuan, dan

mengembangkan keterampilan belajar mandiri untuk kesuksesan jangka panjang. (Azis, 2021:144).

keberhasilan akademis menandakan perilaku belajar yang efektif, seperti konsistensi dan ketekunan, sementara hasil yang kurang memuaskan dapat mengindikasikan perlunya perbaikan dalam strategi belajar atau motivasi. Transkrip akademik membantu mengevaluasi dan meningkatkan perilaku belajar peserta didik untuk mencapai kesuksesan akademis (Priyambada, et al., 2021:101720).

Memahami perilaku belajar peserta didik, guru dapat membuat pendekatan pengajaran yang lebih baik, mengubah metode instruksional, dan memberikan dukungan yang tepat untuk membantu peserta didik memaksimalkan potensi belajar mereka (Suryono, et al., 2022:126). Berlatih kesadaran terhadap tubuh, perasaan, pikiran, dan fenomena, seseorang dapat mengamati dan mengubah kebiasaan serta perilaku negatif menjadi positif (*M.I.56*).

Pada perilaku belajar terdapat antusiasme yang membuat peserta didik cenderung menunjukkan keuletan, semangat, dan kesiapan dalam menghadapi tugas-tugas pembelajaran tanpa paksaan. Perilaku belajar positif yang muncul dari antusiasme ini meliputi partisipasi aktif di kelas, ketekunan dalam menghadapi tantangan, kolaborasi efektif dengan rekan, dan inisiatif dalam mencari pengetahuan. Memupuk antusiasme tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga mendorong perilaku belajar yang lebih produktif dan berorientasi pada

pencapaian, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif (Darani, et al., 2023:126).

Pada lingkungan pembelajaran terdapat interaksi teman sebaya, interaksi ini memiliki potensi dampak positif dan negatif terhadap sikap dan kebiasaan belajar. Ketika peserta didik terlibat dalam kegiatan bermanfaat seperti kelompok studi dan mematuhi norma sosial bersama teman-temannya, hal ini dapat mendorong perilaku belajar yang konstruktif, meningkatkan pemahaman materi, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi. Namun, pengaruh teman sebaya juga bisa berdampak negatif jika mendorong pelanggaran aturan atau norma di lingkungan pendidikan, yang dapat mengganggu proses pembelajaran (Siswanto, et al., 2023:677).

Proses pembelajaran melibatkan pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam aspek kognitif, linguistik, motorik, dan sosial. Dalam perilaku belajar, peserta didik tidak hanya belajar melakukan tugas baru tetapi juga mampu menyesuaikan tindakan mereka berdasarkan pengalaman dan pengetahuan baru. Kemampuan untuk mengadaptasi dan menerapkan strategi baru mencerminkan keterlibatan dan fleksibilitas peserta didik dalam belajar, serta mempengaruhi efektivitas mereka dalam menyelesaikan tugas dan berinteraksi (Man, et al., 2019:163).

Konteks pembelajaran, kepribadian peserta didik mempengaruhi perilaku belajar mereka, termasuk interaksi dengan lingkungan,

kepatuhan pada aturan, dan respons terhadap tantangan akademis. Peserta didik dengan kepribadian yang selaras nilai moral cenderung menunjukkan perilaku belajar positif seperti disiplin dan tanggung jawab. Kepribadian yang kuat mendukung keberhasilan akademis dan hubungan baik dengan guru serta teman, memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan (Dewi, et al., 2023:95).

Remaja rentan terhadap penyimpangan perilaku, baik disengaja maupun tidak, yang sering disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap aturan atau dorongan kepentingan tertentu. Di sekolah, penyimpangan ini, seperti kenakalan remaja, dapat mengganggu proses belajar dan mempengaruhi peserta didik lain secara negatif, berpotensi menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran. Tindakan cepat dan tepat diperlukan untuk mencegah penyebaran perilaku menyimpang dan memastikan peserta didik tetap fokus pada norma dan nilai-nilai yang mendukung keberhasilan akademis (Sayekti, et al., 2021:55).

Evaluasi perilaku peserta didik tidak hanya menilai prestasi akademis mereka tetapi juga penerapan pengetahuan pada kehidupan sehari-hari, yang sangat relevan dengan keberhasilan akademis. Pengembangan karakter peserta didik, termasuk perilaku yang menunjukkan tanggung jawab, etika kerja, dan integritas pribadi yang berperan penting dalam menciptakan pola belajar yang efektif. Peserta didik yang memiliki perilaku positif cenderung lebih disiplin,

termotivasi, dan mampu menghadapi tantangan akademis dengan lebih baik (Tansel, et al., 2022:100).

Kesamutti sutta, Buddha mendorong para kalama untuk tidak menerima sesuatu hanya berdasarkan otoritas atau tradisi, tetapi untuk menyelidiki sendiri dan melihat apakah sesuatu itu bermanfaat dan membawa kebahagiaan. Ini mengajarkan pentingnya pembelajaran kritis dan perubahan perilaku berdasarkan pemahaman yang benar (A.I.189).

Perubahan perilaku belajar adalah keputusan peserta didik, namun guru berperan penting sebagai pembimbing. Arahan dan dukungan, guru membantu peserta didik mengidentifikasi area perbaikan dan mengembangkan strategi efektif. Peran guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam mendorong perubahan perilaku belajar positif, meskipun keputusan akhir tetap ada pada peserta didik (Hasugian, 2021:48).

Kurangnya minat belajar peserta didik menjadi tantangan bagi sekolah, termasuk dalam pendidikan agama Buddha, yang penting untuk pembentukan karakter. Integrasi pengetahuan kognisi otak dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar dengan menyesuaikan materi dengan minat peserta didik dan menggunakan metode yang merangsang motivasi, menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif (Lesmana, 2022:141).

Perilaku belajar yang dipengaruhi oleh rendahnya minat dapat merugikan perkembangan peserta didik. Dibutuhkan model pembelajaran menarik bagi peningkatan minat peserta didik dan menolong mereka mengintegrasikan nilai spiritual pada kenyataan yang dijalani (Surono, et al., 2023:8136). Merenungkan dan menerapkan nilai-nilai, dapat membentuk perilaku positif sehingga menciptakan individu yang berkarakter (*D.III.192*).

Integrasi nilai-nilai Buddhis seperti belas kasih, simpati, dan praktik moral dapat meningkatkan perilaku belajar positif, mendorong ketekunan, disiplin, dan motivasi intrinsik. Belajar dipandang sebagai proses holistik yang melibatkan perolehan dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan. Praktik mindfulness Buddhis juga berkontribusi dengan meningkatkan konsentrasi, mengurangi stres, dan mengembangkan kesadaran diri (*M.II.175*). Penerapan nilai-nilai ini dalam kurikulum menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengembangkan keterampilan hidup, dan menghasilkan lulusan yang cerdas akademis dengan karakter kuat dan berorientasi pada kesejahteraan bersama (Astuti, et al., 2023:10269).

Kecerdasan emosional mempunyai efek pada perilaku belajar peserta didik, meliputi pengelolaan emosi, adaptasi sosial, dan komunikasi efektif. Peserta didik dengan kecerdasan emosional tinggi umumnya lebih fokus, termotivasi, dan kolaboratif, mendukung keberhasilan akademis dan sosial mereka. Pemahaman ini, mendorong

pendekatan pendidikan holistik yang memperhatikan aspek kognitif dan emosional, mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan mengembangkan keterampilan interpersonal (Tika, et al., 2024:573-574).

Teori kognitif menekankan pembelajaran melalui interaksi, di mana penguatan dan persepsi diri mempengaruhi motivasi. Perilaku belajar peserta didik dipengaruhi oleh efikasi diri dan perbandingan dengan teman. Efikasi diri yang kuat mendorong proaktivitas dan kegigihan akademis, sementara lingkungan negatif dapat menghambat motivasi (Noor, et al., 2022:04).

Keragaman karakteristik peserta didik menyulitkan pengembangan perilaku belajar di kelas. Mengelompokkan peserta didik berdasarkan perilaku memungkinkan penerapan pendekatan pembelajaran yang seragam untuk tiap kelompok. Strategi ini membantu guru merancang pembelajaran adaptif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan menghasilkan perilaku belajar yang lebih efektif (Šarić-Grgić, et al., 2020:73).

Guru dapat menggunakan berbagai teori untuk memberikan pengajaran yang efektif kepada peserta didik untuk membentuk perilaku belajar yang positif. Terdapat tiga kategori utama teori belajar (Parnawi, 2020:81-84), yaitu:

1) Teori Behavioristik

Ranah behavioristik menekankan perilaku menjadi indikator belajar, berfokus pada stimulus (*input* dari guru) dan respons (reaksi peserta didik). Teori ini mengutamakan faktor yang dapat diamati dan diukur. Implikasinya dalam pendidikan meliputi: perlakuan berbasis tugas dengan disiplin dan penghargaan, motivasi eksternal yang konsisten, serta metode belajar yang menyeluruh untuk pengembangan disiplin ilmu.

2) Teori Kognitifistik

Ranah kognitif mencakup daya ingat, pemahaman, penerapan, analisis, dan kreasi. Model pembelajaran dimulai dengan observasi, mengembangkan daya ingat peserta didik. Tahap berikutnya melibatkan interaksi peserta didik dan guru melalui tanya-jawab tentang pengamatan, di mana peserta didik dapat menjawab tanpa takut salah (Sukmaliani, et al., 2021:7).

Teori kognitifistik menekankan perubahan persepsi dan pemahaman, tidak selalu terlihat dalam perilaku. Implikasi dalam pembelajaran meliputi: perlakuan berdasarkan perkembangan kognitif, kurikulum yang meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, dan bahasa, pengelolaan kelas berpusat pada peserta didik, dan program pendidikan berbasis pengetahuan terpadu. Tujuan umumnya adalah mengembangkan kognitif dan penggunaan kecerdasan secara bijak.

3) Teori Humanistik

Teori humanistik menekankan aktualisasi diri sebagai tujuan belajar. Keberhasilan ditandai oleh pemahaman peserta didik tentang diri dan lingkungannya. Peran guru adalah mengenalkan dan mengembangkan potensi diri. Pendekatan ini bersifat elektik, menggunakan berbagai teori untuk mencapai tujuannya.

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa ketiga teori ini memberikan perspektif yang berbeda, tetapi memberikan kontribusi penting dalam praktik Pendidikan terutama tentang perilaku belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan pendekatan yang holistik untuk membangun pengalaman pembelajaran yang mengimbangi emosi, perilaku, dan kognitif peserta didik.

Perilaku belajar peserta didik melibatkan interaksi kompleks antara aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya bereaksi secara fisik atau verbal, tetapi juga mengolah informasi secara mental, memperoleh pemahaman baru, dan mengembangkan keterampilan serta pengetahuan mereka (Wijaya, et al., 2022:240).

Pengajaran berbasis *mindfulness* membantu peserta didik mengelola emosi dan stres, yang meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam belajar. Mengurangi permasalahan internal, dapat mengapai keberhasilan akademis lebih baik (Lukito & Suherman, 2021:8).

Guru sebaiknya fokus pada cara alternatif untuk mengubah kebiasaan belajar buruk dengan menjelaskan tujuan perilaku yang diinginkan dan dampak negatif dari perilaku akademis yang kurang baik, peserta didik mampu termotivasi, terlibat pembelajaran, mengembangkan perilaku positif, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif (Knight & Cooper, 2019:17).

Peserta didik memiliki kemampuan untuk merubah pemikiran dan perilaku negatif menjadi positif serta produktif dengan tekad yang kuat, dukungan yang tepat, serta melalui latihan dan pembiasaan. Dengan mengadopsi pandangan yang lebih optimis dan mengembangkan kebiasaan yang konstruktif, perubahan ini dapat membuka peluang baru, meningkatkan kesejahteraan, dan membawa dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan (*M.I.121*).

b. Tujuan Perilaku Belajar

Tujuan perilaku belajar peserta didik ialah menumbuhkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Tindakan dan respons peserta didik yang diamati mencerminkan perkembangan generasi muda. Metode pendidikan yang efektif, akan memperhatikan dan mendorong perkembangan serta membentuk lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi setiap peserta didik.

c. Manifestasi Perilaku Belajar

Muhibbin Syah (Yunita, 2021:35-38), manifestasi perilaku belajar sebagai berikut:

1) Kebiasaan

Pembelajaran menghasilkan perubahan perilaku peserta didik melalui modifikasi yang terjadi akibat respons berulang terhadap rangsangan yang sama. Mengembangkan kebiasaan dalam proses belajar, peserta didik dapat mengurangi perilaku yang tidak diinginkan, menciptakan pola perilaku yang konsisten, dan menjalankannya secara otomatis.

2) Keterampilan

Kemampuan yang melibatkan sistem saraf dan otot, seperti menulis atau mengetik, sering terlihat dalam aktivitas fisik. Kemampuan ini merujuk pada kemampuan untuk melaksanakan pola perilaku yang kompleks secara teratur dan lancar sebagai respons terhadap situasi tertentu, dengan tujuan mencapai hasil yang spesifik. Ini mencakup keterampilan yang melibatkan gerakan fisik serta aktivitas mental yang berkaitan dengan proses berpikir.

3) Pengamatan

Pengamatan melibatkan individu dalam menerima dan menginterpretasikan rangsangan pada mata dan telinga. Kebiasaan belajar membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mengamati yang objektif, yang esensial untuk memahami konsep dengan tepat. Kesalahan dalam mengobservasi dapat menghasilkan kesalahpahaman dalam memahami konsep.

4) Berpikir asosiatif dan daya ingat

Pemikiran asosiatif ialah metode yang menghubungkan ide-ide dengan membentuk koneksi antara input dan respon. Pemahaman dari belajar memengaruhi kemampuan peserta didik dalam membentuk hubungan yang tepat. Memori, sebagai hasil belajar, berperan penting dalam proses ini, memungkinkan peserta didik menyimpan dan menggabungkan informasi dengan situasi yang mereka alami.

5) Berpikir rasional dan kritis

Berpikir rasional dan kritis ialah perilaku belajar penting dalam penyelesaian masalah. Peserta didik menggunakan pemikiran logistik dan pengetahuan dasar untuk mengenali hubungan sebab-akibat, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

6) Sikap

Sikap merupakan keinginan peserta didik guna melakukan dalam proses tidak terduga. Perkembangan perilaku belajar menunjukkan perubahan sikap yang lebih canggih dan nyata terhadap objek, nilai, dan peristiwa pada peserta didik.

7) *Inhibisi*

Inhibisi bertujuan untuk menghambat atau mencegah respon yang disebabkan oleh respon yang lain. Penghambatan adalah kemampuan peserta didik untuk menghentikan tindakan negatif serta memilah tindakan yang tepat dalam interaksi lingkungan.

8) Apresiasi

Apresiasi sering kali dipandang sebagai respons emosional terhadap karya seni dan budaya, termasuk sastra, musik, lukisan, dan teater.

9) Tingkah laku efektif

Perilaku yang efektif melibatkan berbagai emosi seperti rasa takut, kemarahan, kegembiraan, dan kegelisahan. Emosi-emosi ini dipengaruhi oleh pengalaman belajar dan dianggap sebagai hasil dari proses pembelajaran.

d. Karakteristik Perilaku Belajar

Perkembangan dalam pembelajaran terjadi melalui pengalaman yang direncanakan. Peserta didik aktif menunjukkan peningkatan pengetahuan, kebiasaan mendukung, dan keterampilan relevan. Mereka dapat merencanakan, mengatur, mengevaluasi, dan merespons umpan balik untuk berkembang. Pembelajaran yang sadar membantu mengembangkan kebiasaan belajar efektif dan keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Pembelajaran yang efektif memerlukan kesadaran, niat, dan usaha berkelanjutan (Bangun, 2023:5-7). Terdapat karakteristik perilaku belajar yang mendukung pencapaian tersebut yaitu:

1) Perubahan intentional

Proses belajar berkembang melalui pengalaman, menunjukkan peserta didik sadar akan perubahan dalam pengetahuan, kebiasaan, sikap, pendapat, dan keterampilan mereka.

2) Perubahan positif dan aktif

Perubahan positif menguntungkan dan selaras dengan keinginan, mencakup penambahan pengetahuan dan keterampilan baru. Perubahan proaktif berarti tidak terjadi secara alami, melainkan sebagai hasil usaha yang disengaja, bukan hanya akibat pendewasaan.

3) Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan efektif memiliki nilai signifikan dan memberikan manfaat besar bagi pembelajar. Perubahan ini menunjukkan makna, kegunaan yang stabil, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Perubahan fungsional seringkali berdampak luas.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar peserta didik ini dapat dibagi menjadi tiga (Hariyanto, 2019:2), yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah kondisi fisik dan mental peserta didik, maka terdapat dua aspek utama.

a) Aspek Fisiologis

Tingkat kebugaran tubuh tercermin dari ketegangan otot, berperan penting dalam mempengaruhi kapasitas belajar seseorang. Kesehatan fisik memiliki dampak besar pada proses pembelajaran, sehingga menjaga kesehatan tubuh sangatlah penting karena memengaruhi belajar dan aktivitas sehari-hari. Mengonsumsi makanan yang cukup gizi, rajin olahraga, serta tidur yang cukup adalah cara efektif untuk memastikan kesehatan tubuh yang optimal (Bangun, 2023:7).

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologis peserta didik mempengaruhi proses belajar mengajar, menyebabkan respons berbeda terhadap stimulus, dan berdampak pada hasil belajar. Guru perlu memahami karakteristik ini untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan membentuk perilaku belajar positif. Aspek psikologis terdiri dari inteligensi, emosi, bakat, motivasi, dan perhatian (Hapudin, 2021:26-28).

(1) Intelegensi

Prestasi belajar tidak hanya bergantung pada kecerdasan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain berupa emosi, bakat, kepribadian, minat, perhatian, kemampuan berpikir, dan pengaruh lingkungan. Semua elemen ini

memainkan peran penting dalam mempengaruhi hasil belajar seseorang.

(2) Emosi

Emosi yang kuat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses dan aktivitas belajar, dan hasil belajar akan optimal jika suasana emosional positif. Kegiatan yang menarik akan lebih baik dilakukan dalam suasana emosi positif.

(3) Minat dan bakat

Minat yang berkembang dalam peserta didik untuk mencapai tujuan, sementara bakat adalah kemampuan yang perlu dikembangkan melalui belajar. Potensi yang diberikan oleh Tuhan harus dikembangkan menjadi kompetensi agar dapat menjadi prestasi.

(4) Motivasi

Motivasi adalah kekuatan internal yang membujuk seseorang untuk bertindak. Terdapat dua jenis motivasi: intrinsik, muncul pada diri, dan ekstrinsik, dipengaruhi oleh faktor luar. Motivasi intrinsik, yang lebih kuat dan esensial dalam pembelajaran, harus menjadi fokus pendidikan. Untuk mendukung motivasi ini, guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan bermakna. Meskipun

intelegensi memiliki peran, motivasi yang kuat sering kali lebih menentukan keberhasilan dalam proses belajar.

Motivasi belajar adalah proses mental yang mendorong seseorang untuk terlibat, bertahan, dan mencapai sasaran belajar. Keyakinan efikasi diri, atau keyakinan pada kemampuan diri, lebih berpengaruh terhadap motivasi dibandingkan keterampilan atau pengalaman sebelumnya. Motivasi juga mencakup usaha dan ketekunan dalam belajar. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memicu motivasi peserta didik untuk terlibat secara mandiri. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar (Kao & Luo, 2020:122-123).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar peserta didik meliputi lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial mencakup interaksi dengan keluarga, teman, guru, dan masyarakat, sementara lingkungan non-sosial mencakup kondisi fisik seperti rumah, sekolah, cuaca, dan teknologi. Kedua aspek ini berinteraksi membentuk konteks yang dapat mendukung atau menghambat perkembangan akademik dan personal peserta didik (Hapudin, 2021).

Karakter peserta didik dibentuk oleh tiga lingkungan: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sekolah berperan penting

melalui aspek sosial dan non-sosial, termasuk program pendidikan dan fasilitas. Pola asuh orang tua juga krusial dalam perkembangan karakter. Lingkungan sekolah yang baik dan pola asuh yang tepat mendukung pembentukan karakter positif, disiplin, dan keterampilan sosial peserta didik (Gunawan, 2022:36-37).

3) Faktor pendekatan belajar (*Approach to learning*) dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan: pendekatan tinggi (*deep approach*), pendekatan sedang (*strategic approach*), dan pendekatan rendah (*surface approach*) (Biggs & Tang, 2021:22-24).

a) Pendekatan tinggi (*Deep approach*)

peserta didik yang menggunakan pendekatan ini menampilkan motivasi yang berasal dari dirinya sendiri yang tinggi, berusaha untuk memahami materi secara mendalam, mempelajari konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya, dan sering menanyakan pertanyaan-pertanyaan kritis. Mereka menggunakan teknik belajar yang melibatkan analisis, penggabungan, dan penilaian informasi.

b) Pendekatan sedang (*Strategic approach*)

Peserta didik yang menggunakan pendekatan ini umumnya memiliki motivasi tinggi untuk meraih prestasi terbaik, dalam bentuk nilai atau penghargaan. Mereka mencapai efisiensi dalam mengelola waktu dan sumber daya, serta

menyesuaikan metode belajar berdasarkan perubahan tugas atau ujian.

c) Pendekatan rendah (*Surface approach*)

Peserta didik sering kali terdorong oleh ketakutan akan kegagalan daripada dorongan untuk mencapai pemahaman saat menggunakan pendekatan ini. Mereka biasanya menyimpan informasi tanpa mencoba memahami latar belakang yang lebih luas, dan berkonsentrasi pada mengulang pengetahuan demi memenuhi persyaratan minimal.

f. Aspek-aspek Pengukuran Perubahan Perilaku Belajar

Aspek-aspek pengukuran perubahan perilaku dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: kognitif afektif dan psikomotorik.

1) Kognitif

Kognitif dikaitkan pada perilaku daya cipta, mencakup berbagai aspek kemampuan intelektual manusia, termasuk kemampuan untuk mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, menganalisis data atau masalah, mensintesis ide-ide yang berbeda, serta mengevaluasi informasi atau argumen secara kritis.

2) Afektif

Afektif dikaitkan dengan perilaku daya rasa dan emosional manusia berkaitan erat dengan kemampuan untuk menginternalisasi dan menguasai nilai-nilai yang pada akhirnya membentuk sikap,

kepribadian, dan reaksi emosional seseorang terhadap berbagai situasi. Hal ini melibatkan proses mendalam dalam memahami, menghargai, dan mengintegrasikan norma-norma sosial, etika, dan moral yang mempengaruhi bagaimana seseorang bersikap dan merespons dunia di sekitarnya.

3) Psikomotorik

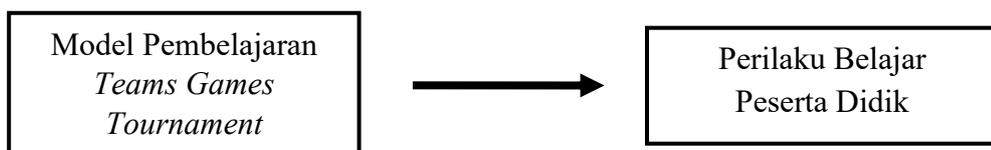
Psikomotorik berkaitan dengan perilaku yang melibatkan keterampilan motorik atau gerakan fisik, di mana seseorang menunjukkan kemampuan untuk mengontrol dan mengoordinasikan gerakan tubuh dengan presisi. Aspek psikomotorik ini mencakup kemampuan dalam melakukan aktivitas yang memerlukan ketepatan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan fisik, yang semuanya penting dalam berbagai tugas praktis, mulai dari tugas-tugas harian hingga aktivitas yang lebih kompleks seperti seni pertunjukan, olahraga, atau pekerjaan teknis.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Ada Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Perubahan Perilaku Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Kelas IX di SMPS Pelopor Mandau.

