

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*  
TOURNAMENT TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA  
DI SMA BODHISATVA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Buddha Jinarakkhita  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
Program Sarjana Agama Buddha

Oleh :

**DEWI SUKESI  
NPM : 08110084**



**PROGRAM STUDI DHARMA ACARYA  
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA  
JINARAKKHITA  
BANDAR LAMPUNG  
JULI 2013**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

15 April 2013

Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita

Menerima Skripsi yang ditulis oleh:

**DEWI SUKESI**

Berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*  
TOURNAMENT TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA  
DI SMA BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar

**SARJANA PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA**

---

Ir. Hermawan Wana, M.Si

Pembimbing 1

---

Haryanto, S.Ag.,MM.Pd

Pembimbing 2

Mengetahui,

---

Kabari Nyana Karuno, S.Ag.M.Pd

Ketua STIAB Jinarakkhita

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Tanggal: April 2013

Program Sarjana Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita

Menerima Skripsi yang ditulis oleh:

**DEWI SUKESI**

Berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*  
TOURNAMENT TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA  
DI SMA BODHISATTVA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar

**SARJANA PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA**

---

Taridi Bhadrasumano, S.Ag., M.Pd  
Ketua penguji/penguji 1

---

Wandi Bhadraguna, S.Pd.B., M.Si  
Penguji 2

---

Kabri Nyana Karuno, S.Ag., M.Pd  
Pembimbing 1

---

Tupari, S.Ag., M.M  
Pembimbing 2

Mengetahui,

---

Kabri Nyana Karuno, S.Ag., M.Pd  
Ketua STIAB Jinarakkhita

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Sukesi  
NPM /NIRM : 08110084/07.2009.084  
Program studi : Dharma Acariya  
Alamat Lengkap : Margorejo, Kec. Tigeneneng, Kab. Pesawaran  
No HP : 082311060744

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dan hal-hal lain yang berkenaan berkenaan dengan keaslian dan penyusunan Skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah dengan keabsahan data dan keaslian/originalitas Skripsi adalah diluar tanggung jawab STIAB Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung segala resiko sanksi yang dikeluarkan STIAB Jinarakkhita dan gugatan yang diajukan oleh pihak lain yang merasa dirugikan

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung, Agustus 2013  
Yang membuat pernyataan

Dewi Sukesi

## MOTO

“Sungguh mudah untuk melakukan hal-hal buruk dan tidak bermanfaat,  
tetapi sungguh sulit untuk melakukan hal-hal baik  
dan bermanfaat bagi diri sendiri.”

*(Dhp. XII.163, Atta Vagga)*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan pada Sanghyang Adi Buddha, Tuhan Yang Maha Esa dan Triratna atas selesainya penulisan Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Modhisattva Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012.

Skripsi ini penulis persembahkan dengan kerendahan hati kepada:

1. Y.A Nyana Maitri Mahastavira, ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung.
2. Y.M Bhante Kabri Nyana Karuno, S.Ag.,M.Pd. ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
3. Endang Sri Rejeki, S.Ag.,M.M, wakil Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. Tupari, S.Ag.,M.M.Pd ketua program studi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
5. Ir. Hermawan Wana, M.Si dosen pembimbing I.
6. Haryanto, S.Ag.,MM.Pd. dosen pembimbing II.
7. Komang Sutawan, S.Ag., M.M dosen Pendamping.
8. Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita.
9. Almamater Tercinta.
10. Kedua orang tua Bapak Jari dan Ibu Munirah serta saudara-saudara tercinta.
11. Rekan-rekan Mahasiswa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Sanghyang Adi Buddha Tuhan Yang Maha Esa, para Buddha dan para *Bodhisattva Mahasattva*, yang telah melimpahkan berkah dan perlindungan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai mana mestinya. Skripsi ini ditulis guna untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Agama Buddha di Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.

Harapan penulis, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan dan pengetahuan bagi umat Buddha dan masyarakat secara umum mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar siswa dalam pendidikan agama Buddha.

Skripsi tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012 menjelaskan kegunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa kelas X di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.

Penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan atas bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. D.A Nyanamaitri Mahasthavira ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung.
2. D.M Bhante Kabri Nyana Karuno, S.Ag.,M.Pd. ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
3. Dandang Sri Rejeki, S.Ag.,M.M, wakil Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. D. Supari, S.Ag.,M.M.Pd. ketua program studi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.
5. D. Hermawan Wana, M.Si. dosen pembimbing I
6. D. Maryanto, S.Ag.,MM.Pd. dosen pembimbing II.
7. D. Romang Sutawan, S.Ag., M.M dosen Pendamping
8. Bapak dan ibu dosen yang penuh semangat dan kesabaran dalam membimbing dan memberikan motivasi selama penulisan Skripsi.

9. Ibu Dra. Hj Farina Baharuddin, Kepala Sekolah SMA Bodhisattva Teluk Betung Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian guna melengkapi data untuk penyusunan Skripsi ini.
10. Bapak Jari dan Ibu Munirah tercinta yang telah mendukung sepenuhnya baik moril maupun materil.
11. Teman-teman mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinrakkhita yang telah mendukung dan memberikan motivasi.

Penulis menyadari atas keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang ada, sehingga Skripsi ini jauh lebih sempurna. Dengan penuh kerendahan hati penulis mengharapkan sumbangan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan Skripsi ini.

*Sabbh' Satta Bhavantu Sukkhitattha,*

Semoga semua makhluk hidup berbahagia

*Sadhu, Sadhu, Sadhu*

Bandar Lampung, Agustus 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
HAI AMAN SAMPUL.....	i
HAI AMAN JUDUL .....	ii
LEM BAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
LEM BAR PERNYATAAN .....	v
HAI AMAN MOTO .....	vi
PER SEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK.....	xvii
<b>BAH I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAH II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN</b>	
A. Tinjauan pustaka .....	8
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	8
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	9
3. Prestasi Belajar Siswa.....	16
4. Pendidikan Dalam Pandangan Agama Buddha.....	21
5. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Agama Buddha.....	23
6. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Buddha.....	24

B. Kerangka Berpikir .....	26
C. Hipotesis .....	28
 BAI III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Objek Penelitian .....	29
B. Disain penelitian.....	31
C. Variabel Penelitian .....	31
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Pengambilan Data .....	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Analisis Data .....	42
 BAI IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	47
B. Uji Validitas .....	55
C. Uji Reliabilitas .....	56
D. Uji Normalitas .....	56
E. Analisi Deskripsi Data Penggunaan Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar .....	57
F. Analisi Data Utama Uji Regresi Model Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa .....	67
G. Uji Hipotesis .....	69
H. Pembahasan .....	70
 BAI V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	72
B. Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	77
LAMPIRAN .....	78

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
Tab 1 1.1 Persentase Siswa Tuntas Dan Belum Tuntas .....	3
Tab 1 2.1 SK, KD, Dan Indikator .....	25
Tab 1 3.1 Jadwal Penelitian .....	30
Tab 1 3.2 Skala Likert.....	36
Tab 1 3.3 Pengukuran Indikator .....	37
Tab 1 3.4 Jumlah Siswa Kelas X .....	39
Tab 1 3.5 Kriteria Skala Interval Persentase .....	43
Tab 1 4.1 Persentase Belajar Dalam Tim Atau Kelompok.....	58
Tab 1 4.2 Persentase Tanggung Jawab Dalam Kelompok.....	59
Tab 1 4.3 Persentase Bekerja Sama Dalam Kelompok .....	60
Tab 1 4.4 Persentase Persaingan Sehat Antar Kelompok .....	62
Tab 1 4.5 Persentase Keterlibatan Belajar Dalam Kelompok.....	63
Tab 1 4.6 Persentase Ranah Kognitif .....	64
Tab 1 4.7 Persentase Ranah Afektif.....	65
Tab 1 4.8 Persentase Ranah Psikomotor.....	66

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMA Bodhisattva Tahun Pelajaran 2011/2012 .....	51
Gambar 4.2 Diagram Pie Belajar Dalam Tim atau Kelompok.....	58
Gambar 4.3 Diagram Pie Tanggung Jawab Dalam Kelompok .....	60
Gambar 4.4 Diagram Pie Bekerja Sama Dalam Kelompok .....	61
Gambar 4.5 Diagram Pie Persaingan Sehat Antar Kelompok .....	62
Gambar 4.6 Diagram Pie Keterlibatan Belajar Dalam Kelompok .....	63
Gambar 4.7 Diagram Pie Ranah Kognitif .....	64
Gambar 4.8 Diagram Pie Ranah Afektif .....	66
Gambar 4.9 Diagram Pie Ranah Psikomotor .....	67

## DAFTAR SINGKATAN

- A = *Angutara Nikaya (Gradual Saying)*
- D = *Digha Nikaya (Dialogues Of The Buddha)*
- Dhṛ A = *Dhammapada Athakatta*
- Dhṛ = *Dhammapada (The Word Of The Doctrine)*
- M = *Majjhima Nikaya (Middle Lenght Sayings)*

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran. 1 Surat Keputusan Penetapan Judul Skripsi dan Dosen Pembimbing Skripsi .....	79
Lampiran. 2 Surat Ijin Penelitian Mahasiswa.....	80
Lampiran. 3 Surat Berita Acara Wawancara .....	81
Lampiran. 4 Surat Keterangan selesai penelitian .....	82
Lampiran. 5 Angket Penelitian I .....	83
Lampiran. 6 Angket Penelitian II .....	88
Lampiran. 7 Soal pilihan ganda tes awal ( <i>Pre-test</i> ).....	93
Lampiran. 8 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> pertemuan ke-1 .....	97
Lampiran. 9 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> pertemuan ke-2 .....	100
Lampiran. 10 Tabulasi Perhitungan Item Uji Instrumen Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar Ke-1 .....	108
Lampiran. 11 Tabulasi Perhitungan Item Uji Instrumen Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar Ke-2 .....	110
Lampiran. 12 Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar Ke-1 .....	113
Lampiran. 13 Hasil Validitas Instrumen Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar Ke-2.....	120

Lampiran. 14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Model Pembelajaran	
<i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar Ke-1 .....	125
Lampiran. 15 Hasil Reliabilitas Instrumen Penggunaan Model Pembelajaran	
<i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar Ke-2 .....	126
Lampiran. 16 Hasil Uji Normalitas pada Penggunaan Model Pembelajaran	
<i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar .....	127
Lampiran. 17 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana pada Model Pembelajaran	
<i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar.....	128
Lampiran. 18 Hasil Uji Anova pada Model Pembelajaran	
<i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar .....	129
Lampiran. 19 Hasil Model Summary pada Model Pembelajaran	
<i>Teams Games Tournament</i> dan Prestasi Belajar .....	130
Lampiran. 20 Hasil Coeffisients Uji T pada Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> dan Prestasi Belajar .....	131
Lampiran. 21 Daya serap siswa terhadap mata pelajaran.....	132
Lampiran. 22 Surat perpanjangan Skripsi .....	133
Lampiran. 23 Kartu Bimbingan Skripsi.....	134

## ABSTRAK

Sulesi, Dewi / 08110084 / 2012 / *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Di SMA Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012*. Skripsi, Program Study Dharma Acariya. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung. Pembimbing (1) Ir. Hermawan Wana, M.Si, Pembimbing (2) Haryanto, S.Ag.,MM.pd dan pembimbing pendamping Komang Sutawan, S.Ag.,MM

Kata Kunci: Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Prestasi Belajar Siswa

Beberapa masalah yang timbul di SMA Bodhisattva adalah kurang aktifnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan lebih didominasi oleh guru, karena metode yang digunakan adalah metode ceramah klasik. Sehingga hasil yang didapatkan siswa yang satu dengan siswa yang lain mengalami perbandingan yang cukup jauh.

Pemilihan metode mengajar agar siswa bisa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran agar mencapai prestasi yang lebih baik dan pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dalam proses belajar adalah dengan menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Penelitian ini bersifat eksperimen dengan teknik studi kasus, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap prestasi belajar pendidikan Agama Buddha siswa melalui uji validitas dan reliabilitas untuk menguji tingkat validitas serta reliabilitas instrument.

Uji normalitas digunakan untuk menguji variabel bersifat normal atau tidak. Regresi linier sederhana untuk dapat menghasilkan keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis yang ditetapkan. Uji coba instrumen ini yang pertama dilakukan di Vihara Dhammaramsi, Teluk Betung dengan jumlah 13 siswa yang diluar jumlah populasi dari sampel. Siswa tersebut merupakan siswa dari SMA Guna Dharma, Teluk Betung. Untuk penyebaran instrumen yang kedua dengan jumlah 22 siswa di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.

Berdasarkan nilai R square atau  $R^2 = 0,69,5 = 69,5\%$ . Nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa sebesar 69,5% dan masih ada 30,5% di pengaruhi oleh faktor lain. Sedangkan analisis data koefisien Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,749$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $n = 22 - 2 = 20$  dan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai 1,725. Hasil tersebut berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,749 > 1,725$ , dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran agama Buddha kelas X SMA Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Di SMA Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012 mendapat pengaruh yang signifikan dan positif.