

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Bahkan dalam suatu hadis mengatakan bahwa menuntut ilmu itu diwajibkan sejak lahir sampai akhir hayat agar manusia bisa berguna bagi dirinya sendiri, keluarga dan semua orang. Proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan terhadap para peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan dan potensi dalam dirinya. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional NO. 2 Tahun 2003 yang dikemukakan oleh Somarya, dan Nuryani (2007:25), disebutkan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan lainnya. Dengan adanya pendidikan jasmani di sekolah-sekolah dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa pendidikan jasmani, proses pendidikan di sekolah akan tidak seimbang. Sumbangan nyata pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan (psikomotor). Seperti yang diungkapkan Saputra, dkk (2007:40),

“Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan.”

Berdasarkan uraian di atas maka pendidikan jasmani mempunyai peran yang unik dibandingkan bidang studi lainnya, karena berpeluang lebih banyak dari mata pelajaran lainnya untuk membina keterampilan. Hal ini menjadi kelebihan pendidikan jasmani dari pelajaran-pelajaran lainnya. Jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani terbina aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Biasanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan di sekolah, pada umumnya siswa diberikan pemaparan teori dan latihan-latihan teknik dasar secara terpisah-pisah. Begitu pula dalam pembelajaran permainan bolavoli, siswa diintruksikan untuk melakukan gerakan teknik dasar servis, pas (*passing*), umpan (*toss*), *spike*, dan bendungan (*block*) secara berulang-ulang. Setelah berlatih teknik-teknik dasar tersebut kemudian diberikan penjelasan pemaparan peraturan permainan, barulah pada pelaksanaan permainan itu pun dengan menggunakan lapangan bolavoli sesungguhnya tanpa dimodifikasi, dengan model pembelajaran seperti ini biasanya siswa jenuh dan mengeluh karena kesakitan dengan bola yang sebenarnya. Hal ini tentunya dapat menyita waktu proses pembelajaran penjas.

Salah satu asumsi yang disampaikan terkait hal tersebut bahwa tidak tersedianya lapangan yang mencukupi satu kelas dan peralatan pendukung lainnya, namun keadaan tersebut tidak terjadi disemua sekolah.

Menurut Subroto (2001:2) mengutarakan sebagai berikut:

Dari pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran permainan di beberapa sekolah, banyak ditemukan masalah keseimbangan pembelajaran antara pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dengan proses pembelajaran yang menekankan pada usaha untuk meningkatkan penampilan bermain. Masalah-masalah tersebut telah membawa pembelajaran permainan kepada salah satu dari dua bentuk pembelajaran yang terpisah. Yang satu menekankan pada *drill* keterampilan teknik dan yang kedua menekankan pada permainan bermain.

Secara spesifik faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Psikologis/ Internal
  - a. Motivasi
  - b. Konsentrasi
  - c. Reaksi
- 2) Faktor Eksternal
  - a. Lingkungan Keluarga
  - b. Lingkungan Masyarakat
  - c. Lingkungan Sekolah

Berdasarkan pemaparan di atas lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor penting pada pencapaian hasil belajar siswa. Di lingkungan sekolah tentu yang paling berperan dominan adalah guru penjas. Dalam hal ini guru pendidikan jasmani harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar serta memilih atau menggunakan pendekatan yang paling tepat pada saat proses belajar pendidikan jasmani berlangsung, hal ini bertujuan agar dalam belajar siswa aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran

pendidikan jasmani dan tujuan nasional akan tercapai dengan baik. Seperti yang disampaikan Tarigan (2009:22) bahwa “Guru harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar siswa agar tercapai pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang optimal.”

*Cooperative Learning: Team Game Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran cooperative yang merupakan tingkat lanjutan dari *Student Team-Achievement Devisions* team untuk memperoleh ranking, juga dilakukan perlombaan secara eksternal antara tim dalam tournamen dilakukan selama dua kali: berlatih berlomba kesatu dan berlatih berlomba kedua. Penilaian diberikan terhadap tim berdasarkan ranking skor perolehan terbanyak dari skor hasil perlombaan kedua dikurangi skor ke satu.

Garis besar langkah model pembelajaran *Cooperative Learning: Team Game Tournament (TGT)* meliputi:

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- Masing-masing kelompok/tim melakukan latihan dan seleksi anggota.
- Melakukan perlombaan antar tim (lima terbaik dari masing-masing tim dilombakan dengan lima terbaik dari team lainnya)
- Berlatih dan berlomba dalam tim.
- Berlomba antar tim.
- Penilaian.

Oleh karena *Team Game Tournament (TGT)* merupakan bagian dari *Cooperative Learning*, maka sistem sosial yang tercermin dalam pembelajaran

TGT adalah kooperatif, respektif, kolaboratif. Hal ini terjadi karena sifat-sifat yang seperti itu merupakan faktor inti dari keberhasilan model pembelajaran TGT. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam satu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, *gender skill*, komunikasi, *leadership*, dan keinginan berjuang untuk timnya. Makin heterogen anggota tim makin cenderung mudah melaksanakan penilaian keberhasilan pembelajaran ini.

Dalam situasi bermain inilah kemampuan yang dimiliki siswa akan terdorong untuk ditampilkan secara menyeluruh. Seperti yang disampaikan Cowell dan Hozeltn dalam Subroto, dkk(2008:14) mengatakan bahwa:

Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat '*fair play*' dan '*sportsmanship*' atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Permainan bolavoli bermula dimainkan untuk aktivitas rekreasi, yaitu bagi para usahawan. Permainan ini kemudian berkembang dan menjadi populer di daerah pariwisata dan dilakukan di lapangan terbuka, yaitu pertama kali di Amerika Serikat pada waktu musim panas tiba. Ketika pada abad ke-19 kaum industriawan, dan pengusaha di Amerika Serikat merasakan kebutuhan kegiatan

untuk melepaskan ketegangan dari kesibukan pekerjaan mereka sehari-hari, maka dibutuhkan sebuah bentuk permainan rekreasi (Ma'mun dan Subroto, 2001:33).

Untuk memenuhi kebutuhan para pengusaha dalam kegiatan rekreasi, William C, Morgan, seorang pemimpin dan ahli olahraga dari YMCA Holyoke Massachussets yang menganjurkan olahraga tenis. Namun, cabang olahraga itu terlalu merepotkan karena membutuhkan perlengkapan yang banyak seperti raket, bola, dan alat-alat lainnya. Tetapi permainan ini memberikan inspirasi, utamanya dalam hal adanya jaring di tengah-tengah lapangan sebagai pembatas sehingga setiap pemain terhindar dari kemungkinan untuk mengalami kontak badan dengan lawan, seperti dalam permainan bola basket.

Atas dasar inspirasi tersebut pada tahun 1895 jaring tenis dipertinggi dengan ketinggian kurang lebih 6 kaki (2 meter), sementara alat bermainnya adalah bola. Bola tersebut kemudian dimainkan dari tangan ke tangan dan dipukul melampaui atas jaring, dengan aturan bola dipukul sebelum mengenai lantai. Setelah melalui percobaan tersebut, ternyata bolanya terlalu enteng sehingga gerakannya lambat. Setelah itu, permainan dilakukan dengan menggunakan bola basket secara utuh, tetapi bola itu dirasakan terlalu berat. Setelah melalui percobaan tersebut, kepada perusahaan AG Spalding dan Brothers diusulkan untuk membuat bola yang lebih kecil dan ringan daripada bola basket.

Setelah bola baru tercipta, William C. Morgan mendemonstrasikan cara memainkannya melalui permainan dua regu. Permainan ini diberi nama *mintonette*, dan mendapat sambutan para ahli, meskipun mereka kurang setuju dengan nama permainan itu. Atas dasar kritik tersebut maka Dr. Alfred T.

Halstead dari Springfield College menganjurkan nama *volley* berdasarkan pertimbangan tentang cara memainkan bola yaitu memvoli, yang berarti bola dipukul sebelum menyentuh lantai. Berdasarkan alasan tersebut, maka usulan tentang nama *Volley Ball* kemudian diterima (Ma'mun dan Subroto, 2001:35).

Dalam perkembangannya cabang olahraga bolavoli dewasa ini sudah menunjukkan tingkat perkembangan yang cukup baik. Hal ini selain ditunjukkan dengan sudah memasyarakatnya olahraga bolavoli, juga ditunjukkan dengan animo masyarakat terhadap permainan bolavoli. Terlepas dari hal tersebut permainan bola voli dewasa ini juga semarak dan banyak berkembang pada instansi baik pada instansi pemerintah maupun swasta.

“Motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologis yang dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, sekaligus menjamin keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.” (Hidayat, 2008:57).

Pengertian sumber dan penggolongan motivasi perilaku manusia dikemukakan oleh Makmun, (2005:37)

- 1) Meskipun para ahli mendefinisikannya dengan cara dan gaya yang berbeda-beda, namun esensinya menuju kepada maksud yang sama:
  - a) Suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*); atau
  - b) Suatu keadaan yang kompleks, (*a. camplx state*) dan kesediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, mation, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik sadar, maupun tidak disadari.
- 2) Motivasi tersebut timbul dan tumbuh berkembang dengan jalan:
  - a) Datang dari dalam individu itu sendiri (*intinsik*); dan
  - b) Datang dari lingkungan (*ekstrinsik*).

Untuk aspek motivasi berkaitan dengan proses pembelajaran, yakni ada tiga alasan penting motivasi dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Good dan Brophy (1990), dalam Buku Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Volume 4 No.2 (2010:109), yaitu:

1. Motivasi merupakan generator penggerak internal dalam diri individu untuk menimbulkan aktivitas.
2. Motivasi dapat menjamin kelangsungan aktivitas.
3. Motivasi berperan dalam menentukan arah aktivitas yang dilakukan terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas yang sudah dijelaskan bahwa motivasi sangat penting untuk menjadikan siswa atau peserta didik mempunyai motivasi, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Kurangnya pemberian motivasi

ekstrinsik pada anak atau peserta didik maka akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, dengan model TGT dalam permainan bola voli di sekolah diharapkan siswa bisa mendapatkan motivasi untuk mengikuti atau turut aktif dalam mata pelajaran bola voli, mengingat pentingnya pendidikan jasmani di sekolah, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang model pembelajaran Cooperative Learning: Team Game Tournament (TGT) yang diterapkan dalam permainan bolavoli khususnya keterkaitannya dengan motivasi pembelajaran bolavoli. Adapun bentuk pengamatan tersebut, penulis tuangkan dalam penelitian dengan judul, “Pengaruh pendekatan TGT dalam permainan bolavoli terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola voli”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sesuai dengan masalah yang penulis terima dari salah satu guru di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Parigi dan fakta yang terjadi di lapangan yaitu, secara umum ada gejala siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran bolavoli, sehingga keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru terhambat. Hal ini antara lain disebabkan karena keterbatasan alat dan perlengkapan pembelajaran, juga penggunaan pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang kurang tepat. Adapun beberapa indikator yang menyebabkan tidak berhasilnya proses pembelajaran bolavoli di SMA Negeri 1 Parigi antara lain (1) gaya mengajar masih tradisional, (2) tugas gerak dilaksanakan tidak maksimal, (3) siswa merasa jenuh dengan

pengulangan-pengulangan gerakan (lebih mendekati teknik), (4) kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, (5) kesempatan siswa untuk melakukan gerakan sangat minim, (6) keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih kurang dan, (7) jumlah waktu aktif yang digunakan masih rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas model pembelajaran yang monoton dan kurangnya inovasi untuk membuat siswa aktif bergerak ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menjadi persoalan pokok tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan terutama di SMA Negeri 1 Parigi Kabupaten Ciamis.

### **C. Rumusan Masalah**

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah pengaruh pendekatan TGT dalam permainan bola voli terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bolavoli di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Parigi.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan;Apakah pendekatan TGT dalam permainan bolavoli berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bolavoli?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah, maka untuk memperoleh jawaban terhadap masalah penelitian yang telah dirumuskan

maka tujuan dari penelitian ini adalah: “ Untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa SMA Negeri 1 Parigi dengan pendekatan TGT dalam permainan bolavoli”.

### **E. Manfaat Penelitian**

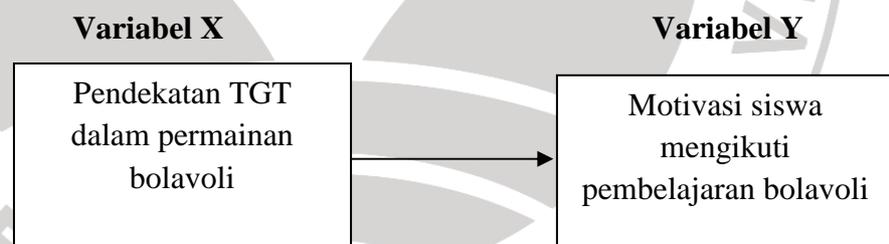
Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan di bidang keolahragaan khususnya dalam hal proses pembelajaran pendidikan Jasmani.
2. Adapun manfaat secara praktis di dalam penelitian ini adalah :
  - a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, serta keterampilan memberikan motivasi kepada siswa.
  - b. Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pelajaran bolavoli. Dengan penelitian ini pula siswa diharapkan dapat merasa senang terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani.
  - c. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani untuk lebih memperhatikan pendekatan yang diterapkan, agar kemampuan siswa terdorong untuk berkembang secara utuh.
  - d. Bagi sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran pendidikan jasmani.

## F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang salah dan agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan dan tujuan penelitian. Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh pendekatan TGT dalam permainan bolavoli terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bolavoli di SMA Negeri 1 Parigi Kecamatan Parigi.
2. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Parigi Kecamatan Parigi.
3. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan TGT dalam permainan bolavoli dan variabel terikatnya adalah motivasi siswa mengikuti pembelajaran bola voli.



Gambar 1.1. Definisi Variabel.

## G. Anggapan Dasar

Anggapan dasar atau asumsi merupakan persyaratan hipotesis, yaitu sebagai dasar untuk mempertegas variabel-variabel. Selain itu anggapan dasar diperlukan untuk pegangan dan titik tolak dari proses pendidikan yang sedang

berlangsung/dikerjakan. Arikunto (1996:19) menjelaskan "Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya."

Penulis mempunyai anggapan dasar dan ungkapan yang menyatakan:

1. Faktor yang mempengaruhi aktivitas pembelajaran/belajar seseorang itu disebut motivasi. Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Seperti yang tertulis dalam web (<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=8040>), bahwa "Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi."

Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

2. Motivasi menurut Hidayat (2008:57), bahwa

Motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologis yang dapat menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, sekaligus menjamin keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.

3. Cowell dan Hozeltn dalam Subroto, dkk (2008:14) mengatakan bahwa:

Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat '*fair play*' dan '*sportsmanship*' atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

4. Senada dengan pendapat di atas menurut Saco (2006) dalam web (<http://www.scribd.com/doc/54667141/Makalah-TGT>) mengemukakan:

“Dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.”

5. Beberapa kajian telah mengemukakan bahwa ketika para siswa bekerja bersama-sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, membuat mereka mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apa pun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok, (Deutsch, 1949 dan Thomas, 1957), dalam buku yang berjudul “*Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*”. (Slavin, 2008:35).
6. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan bagian dari *Cooperative Learning*, maka sistem sosial yang tercermin dalam pembelajaran TGT adalah kooperatif, respektif, kolaboratif. Hal ini terjadi karena sifat-sifat yang seperti itu merupakan faktor inti dari keberhasilan model pembelajaran TGT. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan atau kemenangan timnya.
7. Menurut web (<http://ktiptk.blogspirit.com/archive/2009/01/26/tgt.html>) mengemukakan:

Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas
2. Kelompok (*team*)
3. Permainan (*Game*)
4. Pertandingan (*Turnamen*)
5. Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Jadi pemilihan model pembelajaran yang diberikan guru sangat penting agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajarannya. Dengan model pembelajaran TGT yang banyak melakukan game-game melawan tim lain dengan begitu akan menumbuhkan rasa motivasi, khususnya motivasi ekstrinsik siswa untuk bersaing dengan teman-temannya secara *fair play*.

#### **H. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari peneliti untuk memberikan arah dan tujuan dari penelitian tersebut. Hipotesis merupakan penuntun ke arah penelitian untuk menjelaskan yang harus dicari pemecahannya. Hipotesis merupakan teori yang masih bersifat sementara sampai kemudian dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.

Berdasarkan anggapan dasar dan pendapat para ahli tersebut di atas, maka hipotesis penulis sebagai berikut: "TGT atau *Team Game Tournament* berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bolavoli".