

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Peer Teaching* (mengajar teman sebaya), dan metode *Inquiry Teaching* (mengajar melalui penyelidikan) terhadap penguasaan keterampilan bola basket. Untuk maksud tersebut diperlukan data berupa skor perolehan yang menunjukkan taraf penguasaan keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket. Prosedur ini digunakan dengan alasan bahwa hasil belajar keterampilan motorik dapat diobservasi dan dianalisa berdasarkan kemampuan yang dianggap melekat sesudah memperoleh perlakuan yang digambarkan dalam desain eksperimen. Berdasarkan masalah yang akan diteliti tersebut, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian metode eksperimen. Yang dimaksud dengan metode eksperimen menurut Hyllegard (1996:43) adalah : *“The goal of experimental research is to explore and understand cause and effect relationship and based the manipulation and measurement of variables”*. Jadi eksperimen adalah suatu cara untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat antara dua variable atau lebih yang akan diselidiki. Suatu eksperimen selalu dilakukan dalam kondisi dengan satu atau beberapa variable dapat dikontrol atau di bawah pengendalian. Dalam penelitian ini terdapat tiga variable yaitu metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching* sebagai variable bebas, sedangkan penguasaan keterampilan teknik dasar bola basket merupakan variable terikat.

Dalam penelitian eksperimen desain yang tepat merupakan hal yang harus diperhatikan. Hal ini sesuai dengan kebutuhan variable-variabel yang terkandung dalam tujuan dan hipotesis yang diajukan.

Disain yang diajukan oleh penulis terdapat dua yaitu desain penelitian kemajuan belajar, dilihat dari pretest dan posttest : $O_1 \times O_2$

O_1 = adalah nilai pretest

O_2 = adalah nilai posttest

Pengaruh hasil penelitian = $O_2 - O_1$

3.1. Tabel Desain Faktorial 2 X 2

Pre test	Pemberian pengajaran	Post test
T1	A 1 B1	T2
T1	A 1 B2	T2
T1	A 2 B1	T2
T1	A 2 B2	T2

Keterangan : A1 = Peer Teaching
A2 = Inquiry Teaching
B1 = Low Motor Educability
B2 = High Motor Educability

T1 = Pre test

T2 = Post test

desain penelitian berikutnya adalah :

Kemampuan awal	Inquiry Teaching	Peer Teaching
Motor Educability tinggi (Hi)	Kelompok Hi A (X1)	Kelompok Hi B (X2)
Motor Educability rendah (Low)	Kelompok Low A (X3)	Kelompok Low B (4)

Bertitik tolak dari desain penelitian tersebut diatas, maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Terdapat pengaruh metode *Peer Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* rendah.
- 2) Terdapat pengaruh metode *Peer Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* tinggi.
- 3) Terdapat pengaruh metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* rendah.
- 4) Terdapat pengaruh metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* tinggi.
- 5) Terdapat interaksi antara metode *Peer teaching* dan *Inquiry Teaching* dengan kemampuan motor *educability* terhadap penguasaan keterampilan bola basket

2. Variabel Penelitian dan Definisi operasional

Penelitian ini secara operasional melibatkan dua variable bebas yaitu metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching* serta satu variable terikat yaitu penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bola basket.

A. Variabel Bebas :

a. Metode *Peer Teaching*.

Melalui metode ini, para siswa diberikan materi pembelajaran permainan bola basket dengan melakukan tugas gerak berupa teknik-teknik dasar bola basket, yaitu teknik passing (operan), teknik dribble (menggiring), shot (menembak). Siswa dibagi beberapa kelompok dan sebagai pengajar adalah siswa (teman sendiri). Tugas-tugas gerak ini dilakukan oleh para siswa dengan memakai alat peraga seperti bola standar, ukuran lapangan standar, dan tinggi ring basket standar sesuai ukuran internasional. Untuk setiap pertemuan direncanakan ada tiga teknik dasar yang akan diajarkan. Jumlah pertemuan seminggu tiga kali dalam

pelajaran pendidikan jasmani (2 X 45 menit) ditambah diluar jam sekolah hari Senin dan Sabtu, dilaksanakan dalam 12 pertemuan, sehingga jumlah seluruh pertemuan berlangsung 12 kali pertemuan diluar pre test dan post test.

b. Metode *Inquiry Teaching*

Melalui metode ini, para siswa diberikan materi pembelajaran permainan bola basket dengan melakukan tugas gerak berupa teknik-teknik dasar bola basket, yaitu teknik passing (operan), teknik dribble (menggiring), shot (menembak). Siswa dibagi beberapa kelompok dan melakukan tugas gerak dan tugas kognitif dari guru. Tugas-tugas gerak ini dilakukan oleh para siswa dengan memakai alat peraga seperti bola standar, ukuran lapangan standar, tinggi ring basket standar sesuai ukuran internasional, dan sumber pengetahuannya adalah buku sumber, computer(internet). Untuk setiap pertemuan direncanakan ada tiga teknik dasar yang akan diajarkan. Jumlah pertemuan seminggu sekali dalam pelajaran pendidikan jasmani (2 X 45 menit), dilaksanakan dalam 4 pertemuan, sehingga jumlah seluruh pertemuan berlangsung 4 kali pertemuan diluar pre test dan post test.

B. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini sebelum siswa diberikan pengajaran materi bola basket, para siswa diberikan pengukuran tentang motor educability, dimana tujuan dari tes ini untuk membagi kelompok yaitu para siswa yang motor educability tinggi (Hi) dan kelompok yang rendah motor educability (Low), kemudian tiap kelompok tersebut diberikan perlakuan *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching*.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket yang diukur melalui tes yaitu :

1. Tes melakukan passing ketembok selama 30 detik

2. Tes melakukan dribble selama 30 detik
3. Tes memasukan bola kekeranjang basket selama 30 detik

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variable selain variable bebas dan terikat yang perlu dikendalikan pengaruhnya agar tidak mencemari hasil penelitian. Variabel-variabel yang perlu dikendalikan dalam penelitian ini adalah, Jenis kelamin, kehadiran subyek dalam pembelajaran, kegiatan sejenis diluar perlakuan, pengajar.

1. Usia subyek. Untuk menghindari efek usia terhadap hasil penelitian, maka semua anak dalam penelitian ini ialah siswa SMAT KRIDA NUSANTARA kelas 10 yang berusia antara 15-16 tahun. Usia yang dianggap berkaitan erat dengan kematangan anak untuk belajar.
2. Jenis kelamin. Dalam penelitian ini melibatkan 4 kelas yang terdiri dari laki-laki 75 orang, dan perempuan 25 orang sebagai subyek.
3. Kehadiran subyek dalam pembelajaran. Keteraturan dan kesanggupan kehadiran anak dalam latihan sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian. Hilangnya beberapa aspek (mortalitas eksperimen) sangat mempengaruhi validitas internal suatu eksperimen. Untuk mempertahankan kehadiran anak selama pembelajaran ditempuh langkah-langkah berikut ini :
 - a. Sebelum pembelajaran dimulai, subyek diminta kesediaannya untuk tetap hadir selama penelitian berlangsung (12 pertemuan).
 - b. Kepada siswa dijelaskan maksud dan kepentingan pengajaran ini bagi peneliti dan bagi siswa, sehingga kehadiran mereka dapat mendukung kepentingan tersebut.

c. Setiap akhir latihan, mereka diingatkan agar hadir dalam pertemuan berikutnya.

Materi untuk beberapa aspek kembali diberikan kepada setiap siswa. Hal ini penting untuk menjamin terpenuhinya validitas internal.

4. Kegiatan sejenis di luar penelitian. Kepada anak diingatkan bahwa selama penelitian berlangsung, mereka tidak boleh melakukan tugas permainan bola basket diluar waktu penelitian.
5. Pengajar, unsur pengajar di metode *Peer Teaching* oleh siswa yang dianggap memiliki teknik yang baik dalam bola basket dibawah pengawasan penulis. Pada *Inquiry Teaching* oleh penulis sendiri.

Untuk menghindari terjadinya salah tafsir terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mencoba menjelaskan sebagai berikut:

1) Metode

Surakhmad (1986 :96) mengatakan “Metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan.”

”Metode pembelajaran yang digunakan bertalian dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.” (Syaiful sagala, 2008:201).

- 2) Proses belajar Sudjana (2005:1) mengatakan : ”Proses belajar adalah proses belajar yang dilakukan di sekolah, adalah suatu proses atau penjabaran kurikulum yang disampaikan pada siswa yang menempuh suatu proses pembelajaran”.

- 3) Metode *Peer Teaching* merupakan metode mengajar sesama teman yang dibantu oleh teman sendiri. Metode ini memupuk rasa sosial dan tanggung jawab antar sesama siswa. Metode ini menjelaskan kembali pelajaran (cara-cara, konsep) kepada teman yang belum

mengerti, dalam hal ini siswa yang lebih terampil akan membantu siswa lainnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

- 4) Metode *Inquiry Teaching* adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar, Mulyasa (2003:234) mengatakan "*Inquiry* menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif".
- 5) Penguasaan diartikan sebagai perolehan keterampilan yang melekat yang diungkapkan berdasarkan selisih skor tes akhir dan tes awal dari subyek yang bersangkutan.
- 6) Keterampilan yakni kemampuan melakukan suatu tugas atau aktivitas fisik yang menuntut ketepatan, kecermatan, kecepatan dalam pelaksanaannya. Keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam permainan bola basket.
- 7) *Cognitive Teaching* adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru yang berpedoman pada kemampuan ranah kognitif (pengetahuan).
- 8) *Peer* dalam kamus Inggris-Indonesia diartikan kawan sebaya
- 9) *Inquiry* dalam kamus Inggris-Indonesia diartikan penyelidikan

C. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 10 Sekolah Menengah Atas Terpadu Krida Nusantara Di Bandung, dan sampelnya adalah sebagian dari jumlah populasi. Jumlah sample ditetapkan sebanyak 60 orang dari jumlah populasi adalah 100 orang, dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Usia populasi yaitu 15-16 tahun
2. Jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan
3. Tingkat keterampilan adalah pemula

Pengambilan sample dalam penelitian ini adalah dengan cara sample kelompok atau cluster sampling, sample ini digunakan sebagai perwakilan dari populasi yang cukup besar sehingga perlu dibuat beberapa kelas atau kelompok, dalam penelitian ini sample yang dipakai adalah kelas X5, X6, X7, dan X8.

Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas 10 SMAT KRIDA NUSANTARA BANDUNG

KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
X 5	19	6	25
X 6	19	6	25
X 7	18	7	25
X 8	19	6	25
JUMLAH	75	25	100

Sebelum eksperimen dilaksanakan, sample yang sebanyak 100 orang itu melaksanakan tes motor educability setelah dirangking hasilnya dibuat kelompok 27 % kelas atas dan 27 % kelas bawah. Kelompok atas disebut dengan kelas tinggi motor educabilitynya (Hi) berjumlah 30 orang dan kelompok bawah adalah kelompok yang motor educabilitynya rendah atau kelas Low berjumlah 30 orang. Kemudian tiap kelompok Hi dan kelompok Low dibagi menjadi masing-masing 2 kelompok. Sehingga akan menjadi 4 kelompok (2 kelompok Hi berjumlah 15 orang dan 2 kelompok Low berjumlah 15 orang), tiap kelompok Jadi tiap-tiap dari kelompok Hi dan Low akan menerima pengajaran *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching*.

Sebelum eksperimen dilaksanakan, kedua kelompok itu dilakukan tes awal penguasaan keterampilan bola basket yang meliputi :

1. Tes passing ketembok selama 30 detik
2. Tes dribble zigzag selama 30 detik

3. Tes shot ke keranjang selama 30 detik.

Tes ini dilaksanakan dengan maksud dan tujuan untuk mengetahui bahwa kedua kelompok berangkat dari kemampuan awal yang sama, belum mempunyai keterampilan bola basket. Setelah sample sebanyak 60 orang terjaring dan dibagi kedalam empat kelompok yang masing-masing kelompok mendapat perlakuan dengan dua macam metode pegajaran yaitu metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching*.

Sesuai dengan hasil undian maka untuk kelompok Hi A mendapat perlakuan dengan metode *Peer Teaching* dan kelompok Hi B mendapat perlakuan dengan metode *Inquiry Teaching*, sedangkan untuk kelompok Low A mendapat perlakuan dengan metode *Peer Teaching* dan kelompok Low B mendapat perlakuan *Inquiry Teaching*. Pelaksanaan kegiatan pengajaran ini berlangsung selama 4 kali pertemuan, sesuai dengan program mengajar untuk bola basket dalam program semester sekolah dan dua kali tes yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Pengajaran dilaksanakan setiap hari Rabu sesuai dengan jam pelajaran pendidikan jasmani disekolah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Jadwal mengajar pendidikan jasmani di SMAT KRIDA NUSANTARA

NO	KELAS	JAM KE	KELOMPOK
1	X 6	1 – 2 (07.15 -08.45)	Hi A (PEER TEACHING)
2	X 5	3 – 4 (08.50 – 10. 20)	Low A (PEER TEACHING)
3	X 8	5 – 6 (10.50 - 12.20)	Hi B (INQUIRY TEACHING)
4	X 7	7 – 8 (13.20 – 14.50)	Low B (INQUIRY TEACHING)

Kelompok Hi A dan kelompok Low A diberi perlakuan metode *Peer Teaching* dalam pengajaran bola basket, para siswa yang menjadi tutor atau pengajar memberikan materi bola

basket. Materi bola basket yang diberikan tutor kepada para siswa atau temannya adalah teknik dribble atau menggiring bola, teknik passing atau mengoper bola dan teknik shotting atau menembak bola.

Kelompok Low B dan kelompok Hi B diberi perlakuan metode *Inquiry Teaching* dalam pengajaran bola basket. Materi bola basket yang diberikan guru kepada para siswa adalah teknik dribble atau menggiring bola, teknik passing atau mengoper bola dan teknik shotting atau menembak bola ditambah aspek kognitif yaitu analisis gerakan dari teknik-teknik tersebut.

Ke-empat kelompok itu diberikan materi pengajaran yang sama yaitu teknik bola basket dengan prinsip sistematis yaitu dari gerakan yang mudah dahulu kemudian dilanjutkan pada gerakan yang sukar, sesuai dengan pendapat Lutan (1988:419) mengatakan : “ Rangkaian latihan bisa dimulai dari mudah ke yang sukar. Jadi gerakan pendahuluan dikuasai dengan baik, baru selanjutnya diajarkan teknik yang sebenarnya”.

Setelah keempat kelompok eksperimen berlatih dengan metode mengajar yang berbeda selama 4 kali pertemuan, selanjutnya dilaksanakan tes akhir (post test). Pelaksanaan post test dilakukan setelah kegiatan akhir eksperimen atau pertemuan ke-4 (empat).

D. Program Mengajar

Berdasarkan rincian waktu penelitian ini berlangsung selama 4 minggu dengan jumlah pertemuan 4 kali pertemuan. Pelaksanaan pengajaran setiap hari rabu dari jam 07.15 – 14. 50 Wib, jumlah pertemuan disesuaikan dengan program mengajar pendidikan jasmani selama semester 1, yaitu untuk permainan bola basket 4 pertemuan.

Bagan 3.4 Program belajar materi bola basket

No	Materi	Kelas X5 – X8	Desember 2009			
			2	9	16	23
1	Pre test		V			

2	Pengenalan permainan basket		V			
3	Latihan mengenal bola		V			
4	Latihan dasar dribble		V			
5	Latihan dasar Passing		V			
6	Latihan dasar Shooting		V			
7	Latihan variasi dribble			V	V	V
8	Latihan variasi passing			V	V	V
9	Latihan variasi shooting			V	V	V
10	Game sederhana		V			
11	Game sebenarnya				V	V
12	Post test					V

Adapaun program mengajar yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah Silabus pendidikan jasmani untuk kelas X (sepuluh) dan Rencana pelajaran tiap pertemuan dan program mengajar selama 1 semester.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data, dan juga gambaran penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bola basket, maka diperlukan alat pengumpul data. Data penelitian dikumpulkan melalui teknis tes dan pengukuran dengan menggunakan instrumen tes. Instrumen tes yang dipakai harus yang baik dan tingkat validitas dan reliabilitasnya juga terjamin.

Suatu alat ukur dikatakan valid, apabila alat ukur tersebut betul-betul mengukur apa yang diukur. Sesuai dengan pendapat Saifrit (1981:46) “*validity can be defined as the degree to which a test measures that which it is intended to measure*”.

Sejalan dengan hal itu Abdoellah (1988:25) mengatakan “Kesahihan dapat didefinisikan sebagai tingkat sebuah tes mengukur apa yang dimaksud harus diukurnya”. Jadi, validitas alat ukur akan memungkinkan terjadi apabila alat itu tetap mengukur variable-variabel yang diteliti. Karena itu dapat dikatakan juga validitas adalah ketepatangunaan suatu alat ukur terhadap obyek yang diukur.

Validitas terdiri dari tiga tipe yaitu : (1) Validitas isi, (2) validitas hubungan kreterion, dan (3) Validitas konsep (Abdoellah 1988:26)

Validitas isi dari suatu kumpulan sekor tes dapat dibuktikan dengan menunjukan bahwa prilaku yang diperlihatkan dalam pengetesan terdiri dari satu cuplikan yang representative dari prilaku yang harus ditunjukan dalam ranah untuk kerja yang diinginkan.

Validitas hubungan kreterion diperoleh dengan membandingkan sekor-sekor tes dengan satu atau lebih ubahan eksternal yang dipandang dari ukuran langsung dari sifat atau prilaku dari ubahan tersebut. Validitas konsep telah diidentifikasi sebuah tipe baru kesahihan yang digolongkan sebagai kesahihan konsep. Pada intinya tipe kesahihan ini memusatkan perhatian pada keinginan mendasar pembuatan tes pada suatu teori yang diakui secara Eksplisit.

Dalam penelitian ini tes yang dipakai adalah tes baku. Tes ini dipakai untuk menentukan bagaimana baiknya unit local memenuhi standar wilayah atau Negara dalam mengajarkan berbagai macam bahan pelajaran. Pembuat tes baku biasanya mempunyai sumber dana dan logistic yang tersedia untuk melakukan study baik mengenai kesahihan (validitas) dan keterandalan (reliabilitas) termasuk mengembangkan norma atau standar acuan-acuan yang baik.

Sesuai dengan uraian, maka tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes keterampilan teknik dasar bola basket, tes ini berguna untuk mengukur keterampilan (penguasaan) teknik dasar permainan bolabasket bagi siswa.

Sesuai yang dikontruksikan oleh Nurhasan (2000:240), tes ini mengukur mengenai keterampilan penguasaan teknik-teknik dasar dalam permainan bola basket, tes ini terdiri tiga butir tes :

1. Tes melempar dan menangkap bola
2. Tes memasukan bola ke keranjang
3. Tes menggiring bola

Tes ini mempunyai reabilitas dan validitas 0,84 yang diperoleh dari hasil penghitungan multiple korelasi dengan metode Werry-Doelittle

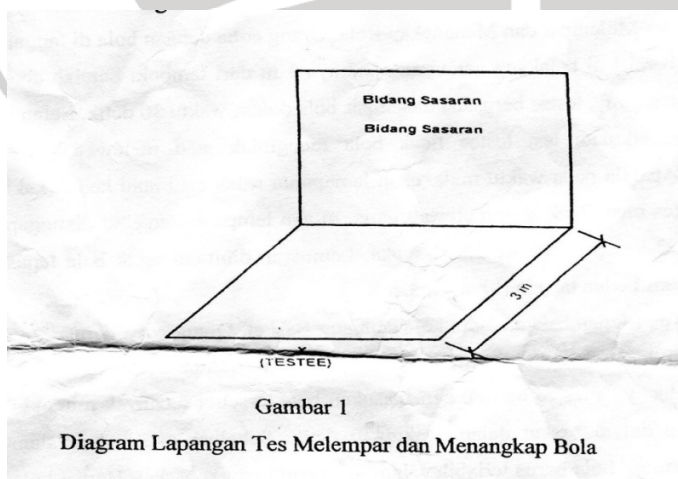
Tes keterampilan bola basket ini dapat digunakan untuk :

1. Mengklafikasikan keterampilan para siswa
2. Menentukan kemajuan hasil belajar siswa
3. Mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai keterampilan dari siswa dalam cabang olahraga bola basket.

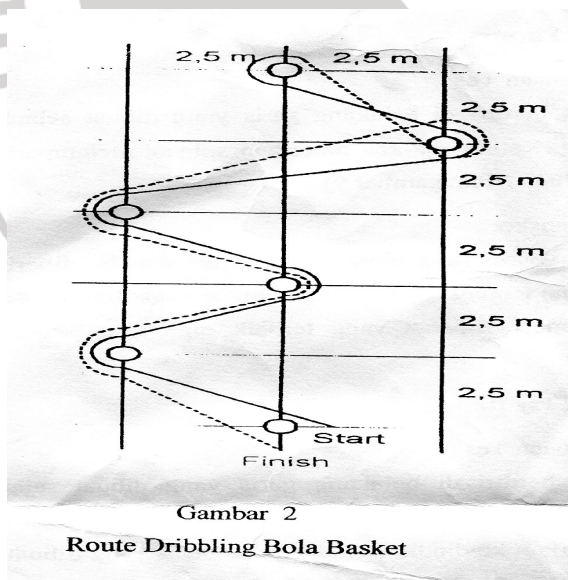
Adminitrasi Pelaksanaan Tes :

Pelaksanaan tes dan skorsing dari masing-masing butir tes adalah sebagai berikut :

1. Tes melempar dan menangkap bola. Tester memegang bola berdiri dibelakang garis yang jauhnya 3 meter dari tembok. Setelah ada aba-aba “ya” atau pluit, tester berusaha melempar bola dalam 30 detik, selama melakukan tes siswa tidak boleh menginjak atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan salah satu atau kedua kaki menginjak atau melewati garis, maka lemparan tersebut dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan.



2. Tes menembak bola ke keranjang. Siswa dengan bola didepan dada atau di atas kepala dan berdiri dibawah keranjang (under ring). Setelah aba-aba “ya” atau suara pluit, siswa berusaha memasukan bola tersebut sebanyak mungkin kedalam basket dalam waktu 30 detik. Sebelum masuk kedalam basket, bola harus terlebih dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola yang sah masuk yang diberi skor.
3. Tes menggiring bola. Sebelum melakukan tes siswa berdiri dengan bola dibelakang garis star, setelah aba-aba “ya” atau suara pluit siswa menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute seperti pada gambar. Siswa diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah mencapai setelah siswa mencapai garis star kembali dan waktu 30 detik belum selesai, maka siswa melanjutkan menggiring bola dengan rute seperti semula, skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilewati siswa. Apabila siswa melakukan salah menggiring atau salah rute maka siswa harus diulang.



F. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan di lapangan bola basket SMAT

Krida Nusantara Bandung yang berlokasi di Desa Cipadung Kota

Bandung.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan sejak minggu awal bulan November 2009 sampai

awal bulan Desember 2009. Dilakukan sebanyak 4 pertemuan.

G. Teknik Pengolahan Data

Untuk menguji hipotesis penelitian, apakah dapat diterima atau ditolak, maka data yang diperoleh harus diolah dan dianalisis. Pengolahan dan analisis data menggunakan rumus-rumus statistic yang disusun oleh Sudjana (1984).

Langkah-langkah yang menempuh untuk pengolahan dan analisis data adalah sebagai berikut :

1. Tabulasi data
2. Menghitung nilai rata-rata dari masing-masing butir tes
3. Mencari nilai standar deviasi (s) dari masing-masing butir tes
4. Membuat skor standar
5. Menguji normalitas dilakukan terhadap setiap kelompok teknik yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov
6. Menguji homogenitas data dari setiap kelompok tes menggunakan Levene test
7. Hasil uji Beda Skor Pretest dan Postest Penguasaan keterampilan bola basket dengan menggunakan uji t data berpasangan
8. Hasil Analisis Faktorial untuk mencari ada tidaknya interaksi

