

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap efektivitas model pembelajaran inkuiri dan *direct instruction* terhadap penguasaan teknik dasar bolabasket siswa yang ditinjau dari *motor educability*, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Ali (2011: hlm.262) mengungkapkan bahwa: “Eksperimental menunjukkan kepada suatu upaya sengaja dalam memodifikasi kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol.” Lebih lanjut dalam desain eksperimen ada empat prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) penempatan subjek secara acak, (2) adanya perlakuan, (3) adanya mekanisme kontrol, (4) adanya ukuran keberhasilan. (Maksum, 2012: hlm.96). Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan desain faktorial 2 X 2. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas, yaitu (1) model pembelajaran inkuiri dan (2) model pembelajaran *direct instruction*. Selanjutnya terdapat juga variabel atribut yaitu kebugaran jasmani yang terdiri dari (1) *motor educability tinggi* (2) *motor educability rendah*.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran inkuiri dan *direct instruction* pada siswa laki-laki kelas VII SMP untuk dilihat peningkatan hasil belajar, dalam hal ini hasil belajar yang dilihat adalah penguasaan teknik dasarnya khususnya pada materi bolabasket .

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen murni (*True Eksperimental Design*). desain yang digunakan ialah *Factorial Design*. Sugiyono (2013: hlm.75) menyatakan bahwa: “dikatakan *true eksperimental design*, karena dalam design ini peneliti dapat mengontrol semua variable luarmempengaruhi jalannya eksperimen.” Ini juga dijelaskan oleh Sukmadinata (2008: hlm.206) menyatakan bahwa: “Eksperimen dilakukan terhadap empat kelompok yang diambil secara acak, masing-masing kelompok diberikan tes awal. Masing-masing kelompok diberi perlakuan dengan dua macam perlakuan dengan jenis dan isi yang berbeda.” Jadi dalam desain faktorial, kelompok yang digunakan ada empat kelompok. Desain factorial merupakan modifikasi dari design true experimental, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variable moderator yang mempengaruhi perlakuan (variable independen) terhadap hasil (variable dependen), Sugiyono (2013: hlm.76). Adapun desain penelitian yang disusun oleh penulis adalah sebagai berikut:

Treatment Group	R	O	X ₁	Y ₁	O
Control Group	R	O	X ₂	Y ₁	O
Treatment Group	R	O	X ₁	Y ₂	O
Control Group	R	O	X ₂	Y ₂	O

Tabel 3.1

Desain Faktorial (Sukmadinata, 2013: 76)

Keterangan:

- R : Pemilihan masing-masing kelompok dilakukan secara random
 O : Observasi (tes awal dan tes akhir kemampuan teknik dasar bolabasket siswa)

Sri Anggara Restu Natalia, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DAN DIRECT INSTRUCTION TERHADAP PENGUASAAN TEKNIK DASAR BOLA BASKET DITINJAU DARI MOTOR EDUCABILITY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- X₁ : Perlakuan pada kelompok eksperimen dengan model pembelajaran inkuiri
- X₂ : Perlakuan pada kelompok kontrol dengan model pembelajaran *direct instruction*
- Y₁ : Variabel moderator siswa yang memiliki *motor educability* tinggi
- Y₂ : Variabel moderator siswa yang memiliki *motor educability* rendah

B. Lokasi, Populasi, sampling dan Sampel penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 3 Lembang Kabupaten Bandung Barat. Alasan mengambil lokasi penelitian ini, belum adanya penelitian yang terkait tentang pendidikan jasmani khususnya penelitian tentang Bolabasket, selain itu pula peneliti merupakan guru ekstrakurikuler basket di SMPN 3 Lembang Kecamatan Bandung Barat sehingga untuk masalah perizinan penelitian akan lebih mudah. Peneliti juga berkesempatan untuk mengenali dan menyelesaikan permasalahan yang ada di sekolah tersebut secara efektif dan efisien. Adapun karakteristik lokasi penelitian :

- Suhu udara mencapai 26°-30°
- Iklim Tropis
- Terletak di perkampungan yang dikelilingi perumahan penduduk
- Rata-rata setiap kelas berjumlah 30-40 siswa

2. Populasi Penelitian

Populasi merupakan individu atau objek yang memiliki sifat-sifat umum. Dari populasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. Sugiyono (2013: hlm.80)

menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Lembang kabupaten Bandung Barat yang berjumlah 192 siswa. Dengan karakter berjenis kelamin laki-laki. Pemberian pengalaman gerak yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan akan bermanfaat dan berguna dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu penerapan model pembelajaran inkuiri dan direct instruction dengan *motor educability* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar teknik dasar bolabasket siswa di Sekolah Menengah Pertama.

3. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Menurut Maksum (2012: hlm 55) “simple random sampling yaitu teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.” Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen, karena pada kelas VII rata-rata siswa masih belajar teknik dasar gerakan permainan bolabasket.

Langkah- langkah dalam menentukan sampel pada penelitian ini yaitu:

1. menetapkan secara acak dari jumlah populasi terjangkau sebanyak 192 siswa putera.
2. Dari 192 orang siswa putera didapatkan 80 orang siswa putera secara random
3. Langkah berikutnya pada setiap kelompok dilakukan tes *motor educability* kepada 80 orang siswa tersebut. Hasil tes dari masing-

masing kelompok disusun menurut skor nilai yang diperoleh dari nilai tertinggi sampai nilai terendah.

4. Langkah selanjutnya dicari rata-ratanya kemudian menetapkan siswa yang memiliki *motor educability* tinggi dan *motor educability* rendah
5. penentuan jumlah sampel dari kelompok eksperimen dan kelompok control berdasarkan tingkat *motor educability*nya dengan mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Verducci dalam sudjana (2005, hlm. 176), yaitu menseleksi 27% jumlah data skor tertinggi dan 27% skor terendah.

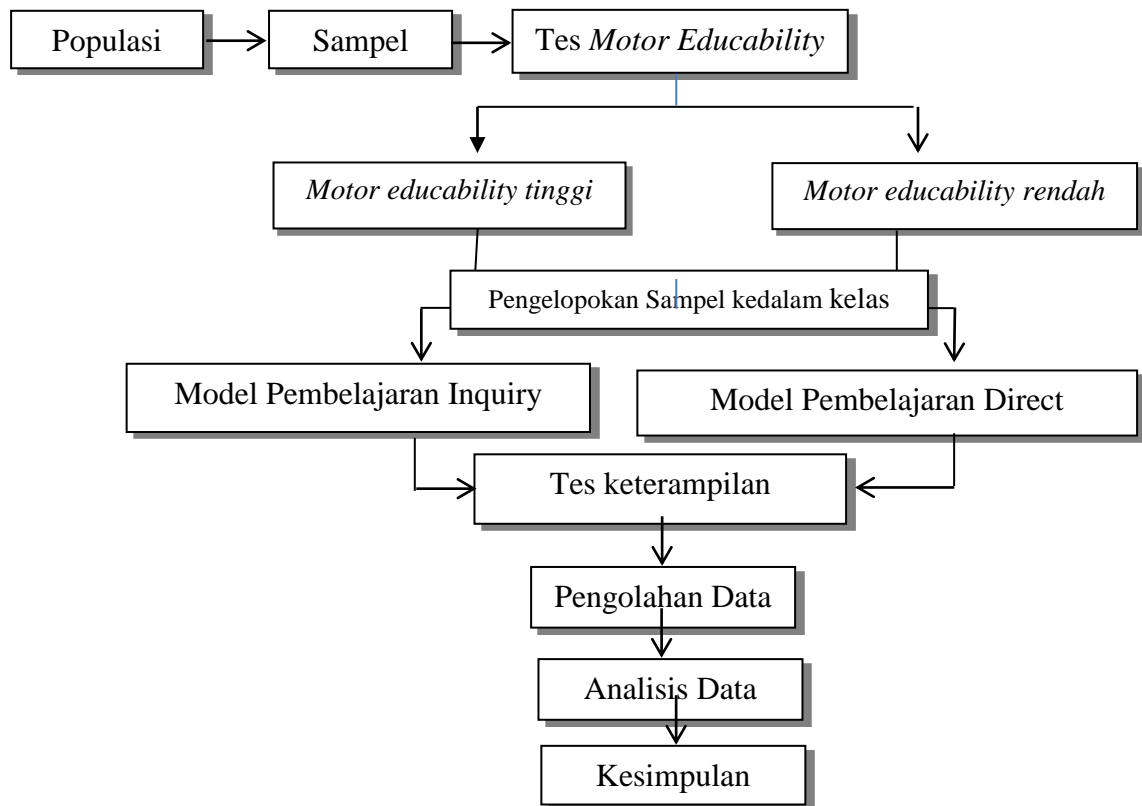
Dari perhitungan tersebut didapatkan 27% dari tiap-tiap kelompok untuk skor tertinggi dan terendah adalah $27\% \times 80 = 21.6$ jadi masing-masing kelompok eksperimen dan control berdasarkan tingkat *motor educability*nya yaitu 10.8 dibulatkan menjadi 10 orang. Sehingga, masing-masing kelompok berjumlah 10 orang. Hasil pengambilan sampel diperoleh empat kelompok, yaitu (1) kelompok pertama adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri yang memiliki *motor educability* tinggi (A_1B_1), (2) kelompok kedua adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri yang memiliki *motor educability* rendah (A_1B_2), (3) kelompok ketiga adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* yang memiliki *motor educability* tinggi (A_2B_1), dan (4) kelompok keempat adalah kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction* yang memiliki *motor educability* rendah (A_2B_2). Berikut pengelompokan sampel ke dalam dua kelompok eksperimen penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2

MOODEL PEMBELAJARAN (A)			
<i>MOTOR EDUCABILITY</i> (B)	INKUIRI A1	<i>DIRECT INSTRUCTION</i> A2	JUMLAH
<i>Motor Educability</i> TINGGI (B1)	10	10	20
<i>Motor Educability</i> RENDAH (B2)	10	10	20
TOTAL	20	20	40

Table 3.2

Pengelompokan Sampel kedalam kelompok penelitian

C. Bagan Alur Penelitian



Gambar 3.1
Bagan alur penelitian

D. Rancangan Perlakuan

Perlakuan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran yang dibatasi pada model pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*) sebagai kelas eksperimen dan model pembelajaran direct instruction sebagai kelas pembanding. Dan motor educability sebagai variabel moderator. Sebelum guru/tim guru mengajarkan materi teknik dasar bolabasket pada masing-masing kelas perlakuan, terlebih dahulu peneliti memberikan rambu-rambu kepada guru/tim guru berkaitan dengan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Kondisi yang diciptakan untuk kedua kelompok perlakuan ini diusahakan sama, kecuali dalam menggunakan model pembelajaran, antara lain standar kompetensi, materi, guru, waktu (jumlah tatap muka) dan semester. Pemberian perlakuan pada dua kelompok tersebut diatas dapat dilihat pada tabel berikut:

Format skenario secara umum model pembelajaran direct instruction dan inkuiri

Adegan	Model Pembelajaran Direct instruction	Model Pembelajaran Inkuiri
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan yang relevan dengan materi pembelajaran • Presensi • Apersepsi, motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Pemanasan yang relevan dengan materi pembelajaran • Presensi • Apersepsi, motivasi dan menstimulus siswa
Adegan	Model Pembelajaran <i>Direct</i>	Model Pembelajaran Inkuiri

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Skill: penjelasan atau pemberian informasi tentang teknik gerak yang akan dipelajari • Drill: siswa berlatih teknik gerak yang diajarkan. • Games: siswa mempraktikkan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorasi: memecahkan permasalahan gerak/permainan melalui pertanyaan-pertanyaan serta memperagakan gerak dengan melibatkan unsur element, pathway, dan directions. <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan element gerak/permainan - Bergerak dengan berbagai level gerak - Bergerak dengan arah gerak yang berbeda • Penerapan gerak : perlombaan/pertandingan/permainan.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) • Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran • Berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan (<i>Cooling Down</i>) • Evaluasi, diskusi dan Tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. • Berdoa

Tabel 3.3
Format pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
(Pembanding)

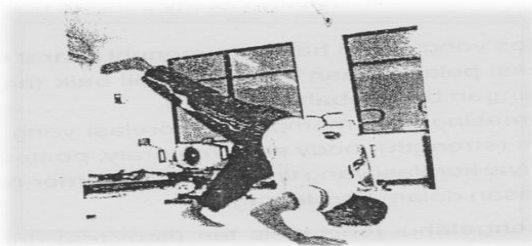
E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2002:134). Untuk mendapatkan data, dan gambaran tentang teknik gerak dasar bolabasket maka

diperlukan alat pengumpul data. Data penelitian dapat didapatkan melalui tes dan pengukuran.

Instrument tes yang digunakan peneliti adalah tes *motor educability*. Data *motor educability* yang diperoleh dengan menggunakan IOWA brace test dari (Jhonson & Nelson, 1986: 383) hasil tes tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat *motor educability* siswa, yang merupakan kesanggupan masing-masing individu melakukan gerakan yang benar. Tim peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan kepada mahasiswa dimana mahasiswa disini akan dijadikan sebagai model atau yang memperagakan contoh gerakan tes motor educability. Hal ini digunakan agar mempermudah siswa dalam memahami serangkaian gerakan tes *motor educability* yang akan dilakukan. Setelah itu siswa melakukan 20 butir tes motor educability dan diberikan dua kali kesempatan untuk melakukan gerakan tes tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di daftar gambar 20 item tes motor educability 3.1 (sumber: Nurhasan) :

1. *One foot – Touch Head*. Siswa berdiri pada kaki kiri. Membengkok ke depan dan letakkan kedua tangan pada lantai. Angkatlah kaki kanan lurus ke belakang. Sentuhkan kepala pada lantai dan akhirnya kembali bersikap berdiri dengan tanpa kehilangan keseimbangan.

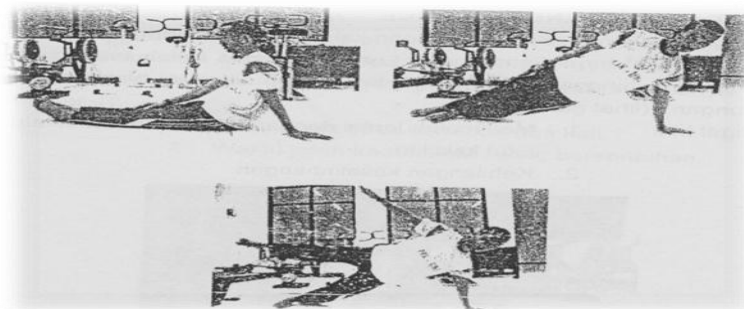


Gambar Tes 3.1 *One foot – Touch Head*

Gagal bila :

- Tidak menyentuh kepala pada lantai.
- Kehilangan keseimbangan.
- Kaki kanan menyentuh lantai.

2. *Side Learning Rest*. Duduk berlunjur, kedua kaki rapat. Letakkan tangan kanan pada lantai di belakang tubuh. Kemudian miringlah ke kanan sehingga tubuh terangkat dan bertumpu pada tangan dan kaki kanan. Angkatlah kaki dan tangan kiri, serta usahakan tetap dalam sikap demikian sampai hitungan kelima.



Gambar Tes 3.2 *Side Learning Rest*

Gagal Bila :

- Tidak bersikap sebagaimana seharusnya.
- Tidak mampu melakukan sampai hitungan kelima.

3. *Graspevine*. Berdiri dengan kedua tumit rapat. Membongkok ke depan, surukkan/masukkan kedua belah tangan di antara kedua lutut, sehingga kedua tangan berada di belakang pergelangan-pergelangan kaki, akhirnya jari-jari tangan saling berkaitan di muka pergelangan kaki. Pertahankan sikap ini sampai 5 detik.

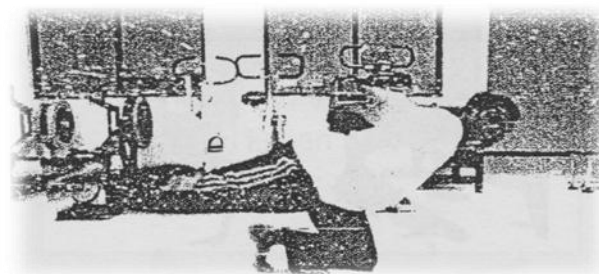


Gambar Tes 3.3 *Graspevine*

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
- Kedua tangan tidak melingkari kedua pergelangan kaki dan jari-jari tidak saling berkaitan di depan pergelangan kaki (tidak sampai).
- Tidak dilakukan dalam jangka waktu 5 detik.

4. *Knee Balance*. Menoleh ke kanan. Berlutut dengan kaki sebelah sedangkan kaki yang lain diangkat lurus ke belakang. Luruskan/rentangkan kedua belah tangan disamping setinggi bahu. Tinggal tetap dalam sikap itu hingga 5 hitungan.

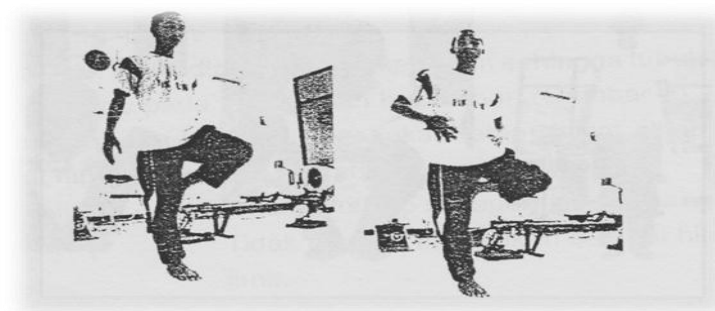


Gambar Tes 3.3 *Knee Balance*

Gagal bila :

- Menyentuh lantai dengan bagian badan selain lutut dan ujung kaki tumpu
- Kehilangan keseimbangan.

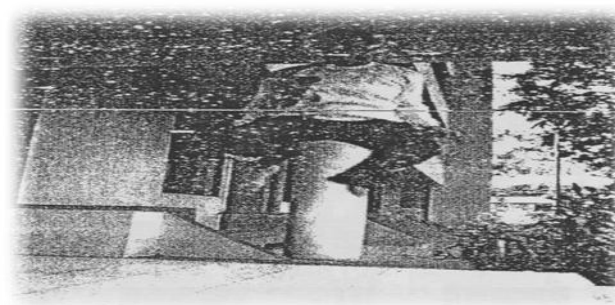
5. *Strok Stand*. Berdiri pada kaki kiri. Letakkan telapak kaki kanan pada lutut kaki kiri sebelah dalam. Kedua tangan bertolak pinggang. Pejamkan mata dan pertahankan sikap ini selama 10 detik dengan tanpa memindahkan kaki kiri dari tempatnya semula.



Gambar Tes 3.5 *Strok Stand*

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
 - Melepaskan telapak kaki kanan dari lutut kaki kiri
 - Membuka mata dan melepas tangan dari pinggang.
 -
6. *Double Heel Click*. Melompat ke atas dan selama itu menepukkan kedua kaki dua kali, serta berdiri tegak kembali dengan kaki kangkang yang sekenanya.

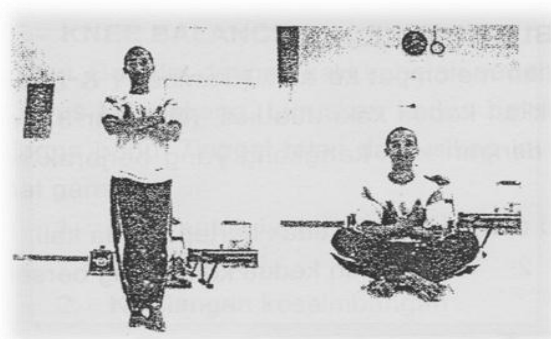


Gambar Tes 3.6. *Double Heel Click*

Gagal bila :

- Kedua kaki tidak bertepuk dua kali
- Waktu jatuh kedua kaki saling bersentuhan.

7. *Cross-Leg Squat*. Lipat kedua tangan di dada. Silangkan kedua kaki, kemudian duduk dengan sikap bersila. Akhirnya berdirilah dengan tidak melepaskan lipatan tangan dan silangan kaki.



Gambar Tes 3.7. *Cross-Leg Squat*

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan.
- Tangan tidak tetap berlipat pada dada
- Tidak mampu berdiri

8. *Full Left Turn*. Berdiri dengan kaki rapat. Lompat ke atas dan berputar ke kiri 360 derajat, usahakan terjatuh pada tempat semula. Jagalah keseimbangan dan sesudah menyentuh lantai jangan sampai kaki kiri berpindah tempat.

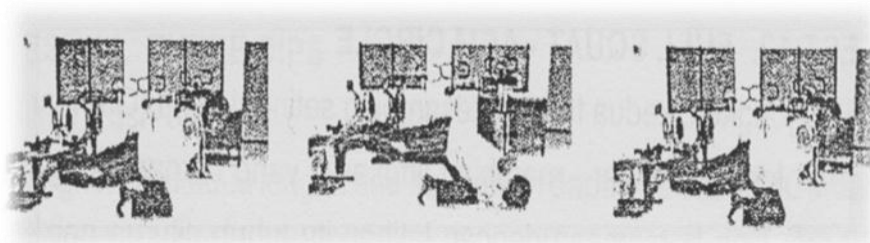


Gambar Tes 3.8 *Full Left Turn*

Gagal bila :

- Tidak berputar 360 derajat.
- Setelah jatuh kaki berpindah tempat.
- Kehilangan keseimbangan.

9. *One Knee – Head to Floor*. Berlutut dengan kaki sebelah, sedangkan kaki yang lain diangkat lurus-lurus ke belakang dengan tanpa menyentuh lantai. Kedua tangan rentangkan ke samping setinggi bahu. Bongkokkan tubuh ke depan, sehingga kepala mengenai lantai. Kembali ke sikap semula dengan keseimbangan.

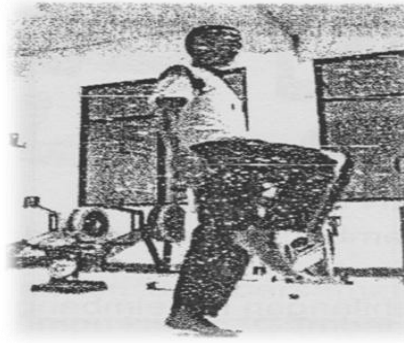


Gambar Tes 3.9 *One Knee – Head to Floor*

Gagal bila :

- Menyentuh lantai dengan bagian tubuh selain kepala dan lutut dari kaki tumpu.
- Kehilangan keseimbangan.
- Tidak menyentuhkan kepala pada lantai.

10. *Hop Backward*. Berdiri dengan kaki sebelah. Dengan mata tertutup melompat ke belakang lima kali.

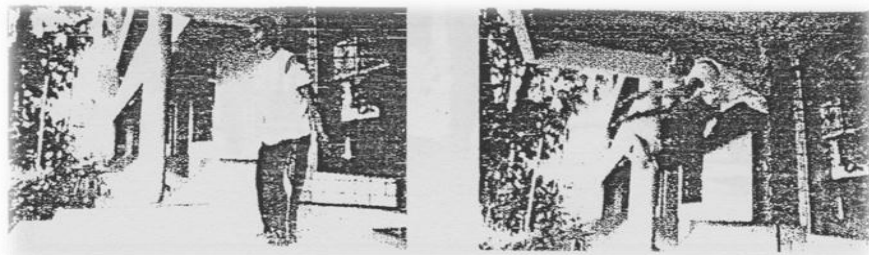


Gambar Tes 3.10. *Hop Backward*

Gagal bila :

- Membuka mata.
- Kaki yang diangkat menyentuh lantai

11. *Forward Hand Kick*. Melompat tinggi-tinggi, ayunkan kedua kaki ke depan (lutut lurus), bungkukkan badan ke depan dan sentuhkan kedua ujung jari kaki dengan kedua tangan sebelum lompatan berakhir.

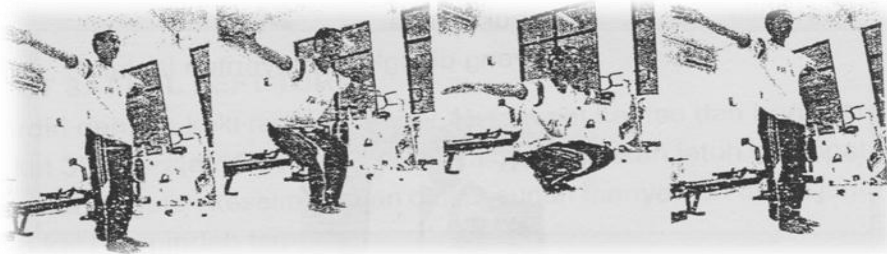


Gambar Tes 3.11. *Forward Hand Kick*

Gagal bila :

- Tidak menyentuh kedua ujung jari kaki sewaktu di udara.
- Membengkokkan lututnya lebih dari 45 derajat.

12. *Full Squat – Arm Circle*. Sikap jongkok, kedua tangan ke samping setinggi bahu, kedua lengan diputar-putar membuat lingkaran yang bergaris tengah ± 30 cm. Dan bersamaan dengan latihan itu tubuh diturun naikkan. Lakukan sampai 10 hitungan.

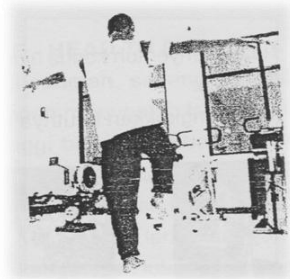


Gambar Tes 3.12 *Full Squat – Arm Circle*

Gagal bila :

- Memindahkan kaki
- Kehilangan keseimbangan dan jatuh

13. *Half – Turn Jump-Left Foot*. Berdiri pada kaki kiri, melompat dan berputar 180 derajat ke kiri.

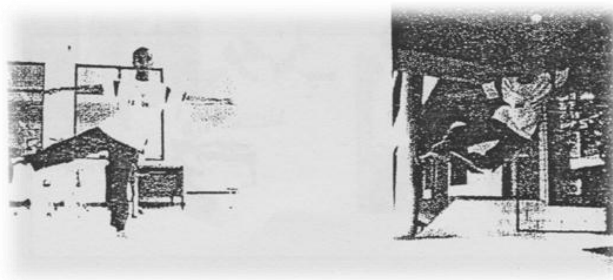


Gambar Tes 3.13 *Half – Turn Jump-Left Foot*

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
- Gagal dalam usahanya membuat putaran 180 derajat ke kiri
- Kaki kanan menyentuh lantai.

14. *Side Kick*. Ayunkan kaki ke sebelah kiri dan bersamaan dengan itu melompat-lompat ke atas dengan tumpuan kaki kanan, sentuhkan kedua kaki di udara, kedua kaki waktu bersentuhan harus segaris dan sejajar serta di sebelah pundak kiri. Jatuh dengan kaki kangkang.

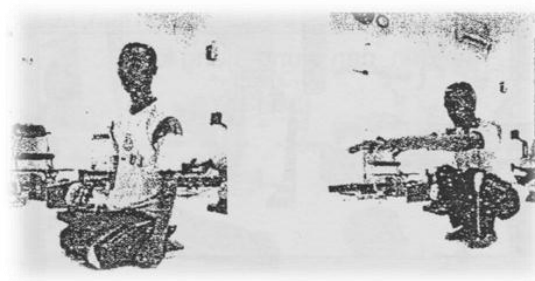


Gambar Tes 3.14 *Side Kick*.

Gagal bila :

- Kaki kiri tidak cukup diayun.
- Tidak menyentuh kedua kaki di udara.
- Jatuh tidak dengan kaki kangkang.

15. *Knee Jump to Feet*. Berlutut dengan kedua kaki dengan sikap kura-kura dan ujung jari kaki yang berkuku mengenai lantai. Ayunkan kedua lengan dan melompat ke atas dengan tanpa mengubah sikap ujung kaki terlebih dahulu, sampai berdiri tegak.

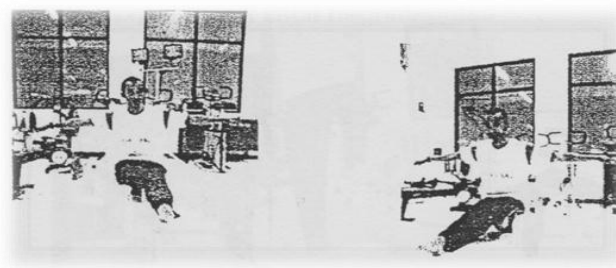


Gambar Tes 3.15 *Knee Jump to Feet*

Gagal bila :

- Mengubah sikap ujung-ujung jari kaki
- Tidak nyata-nyata bahwa melompat dan berdiri dengan tidak stabil.

16. *Rusian Dance*. Jongkok, luruskan keadaan kaki yang sebelah. Lakukan tarian Rusia dengan jalan sedikit melompat dan sekaligus bertukar kaki. Luruskan sampai 4 kali sehingga tiap-tiap kaki mendapat giliran 2 kali. Tumit kaki yang diluruskan ke depan boleh tersentuh lantai sedangkan tumit kaki yang dilipat harus mengenai pantat.

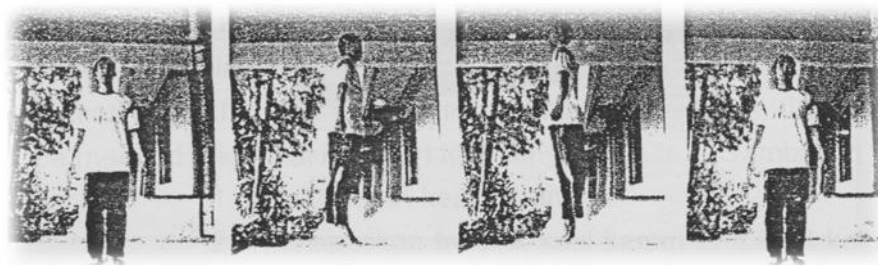


Gambar Tes 3.16 *Rusian Dance*

Gagal bila :

- Kehilangan keseimbangan
- Masing- masing kaki tidak melakukan 2 kali latihan

17. *Full Right Turn*. Berdiri dengan kaki rapat. Lompat ke atas dan berputar ke kanan 360 derajat, usahakan terjatuh pada tempat semula. Jagalah keseimbangan dan sesudah menyentuh lantai jangan sampai kaki kiri berpindah tempat.

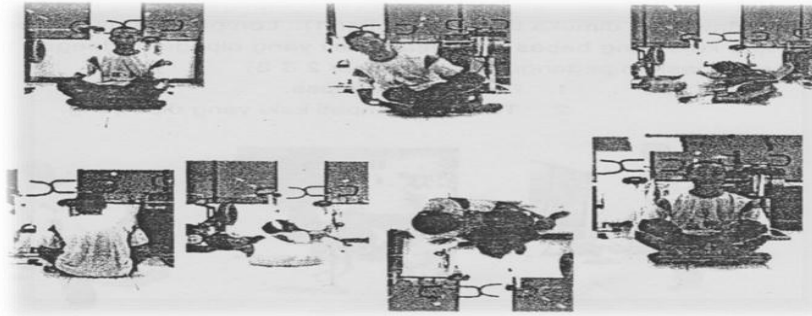


Gambar Tes 3.17 *Full Right Turn*

Gagal bila :

- Tidak berputar 360 derajat.
- Setelah jatuh kaki berpindah tempat.
- Kehilangan keseimbangan

18. *The Top*. Duduk bersila. Kedua tangan melingkari kedua lutut, tangan kanan memegang pergelangan kaki kiri dan sebaliknya tangan kiri memegang pergelangan kaki kanan, dengan cepat berguling ke kanan, dengan jelas pertama menempatkan berat badan pada lutut kaki kanan, kemudian bahu kanan, lalu punggung, terus ke bahu sebelah kiri, barulah ke lutut kaki kiri, yang akhirnya duduk menghadap berlawanan dengan arah semula. Ulangi latihan ini sekali lagi, sehingga duduk menghadap searah dengan sikap semula.

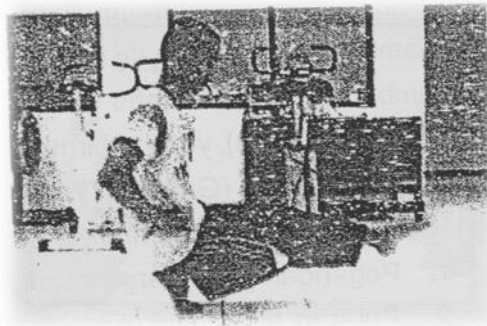


Gambar Tes 3.18 *The Top*

Gagal bila :

- Pegangan pada pergelangan kaki terlepas.
- Putaran tidak dilakukan dengan lengan sempurna.

19. *Single Squat Balance*. Jongkok dengan kaki sebelah. Kaki yang lain diluruskan ke depan dengan tanpa menyentuh lantai. Kedua tangan dipinggang. Kuasailah sikap ini sampai hitungan kelima.



Gambar Tes 3.19 *Single Squat Balance*

Gagal bila :

- Tangan tidak dipinggang lagi
- Kaki yang lurus ke muka mengenai lantai
- Kehilangan keseimbangan

20. *Jump Foot*. Berdiri pada sebelah kaki. Ibu jari dipegang oleh tangan yang berlawanan, dimuka tubuh. Lompat ke atas dan usahakan kaki yang bebas melompat kaki yang dipegang dengan tanpa melepaskan pegangannya.



Gambar Tes 3.20 *Jump Foot*

Gagal bila :

- Pegangannya terlepas.
- Tidak melompati kaki yang dipegang.

Ketentuan penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Jika berhasil pada kesempatan I = nilai 2
- b. Jika berhasil pada kesempatan II = nilai 1
- c. Jika gagal = nilai 0

Skor akhir adalah hasil penjumlahan dari total keseluruhan tes motor educability. Dari pengumpulan hasil tes tersebut, maka dapat ditentukan (1) testee yang memiliki tingkat motor educability tinggi, dan (2) testee yang memiliki tingkat motor educability rendah. Dasar untuk menentukan batas tinggi rendahnya tingkat motor educability adalah dari perhitungan rangking dari data yang terkumpul.

Setelah itu untuk mengukur hasil belajar keterampilan teknik dasar bolabasket dilakukan tes bolabasket. Menurut Nurhasan (2007: hlm.240) tes keterampilan bolabasket adalah tes yang mengukur mengenai

keterampilan penguasaan teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket.

Dalam tes mengukur keterampilan penguasaan teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket terdiri dari tiga butir tes yaitu :

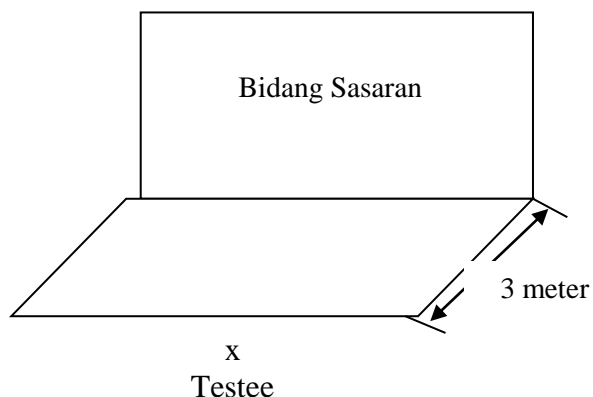
- a. Tes melempar dan menangkap bola
- b. Tes memasukkan bola ke keranjang bolabasket
- c. Tes menggiring bola.

Tes ini mempunyai **r validitas sebesar 0,89** yang diperoleh dari hasil penghitungan multiple korelasi dengan metode Werry-Doelittle.

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

1). Tes Melempar dan Menangkap Bola

- a. Tujuan : mengukur kemampuan lempar tangkap bola
- a. Alat / perlengkapan : lapangan basket, bola, dinding, stop watch
- b. Pelaksanaan : Siswa (testee) dengan bolabasket di tangan berdiri di belakang garis yang jauhnya 3 meter dari tembok. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha melempar bola dalam waktu 30 detik. Selama melakukan tes, testee tidak boleh menginjak atau melewati garis. Apabila pada waktu melakukan lemparan salah satu atau kedua kaki testee menginjak atau melewati garis, maka lemparan tersebut dianggap tidak sah dan tidak diberi angka. Lemparan dihitung sejak bola lepas dari kedua tangan.
- c. Penyekoran : banyaknya lempar tangkap bola dalam 30 detik dicatat sebagai data testee



Gambar 3.21

Gambar Lapangan Tes Melempar dan Menangkap bola

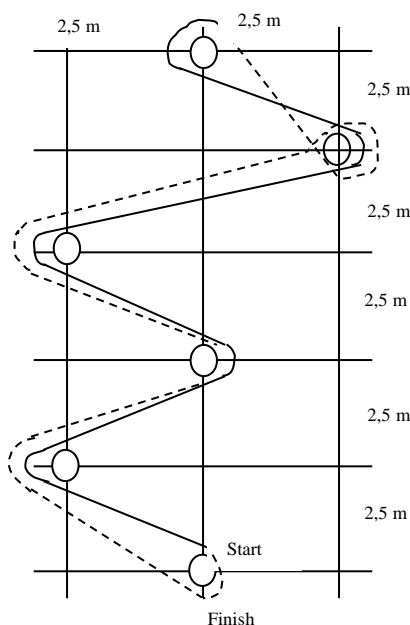
2). Tes Menembakkan Bola ke Keranjang Basket

- a. Tujuan : mengukur kemampuan shooting
- b. Alat/perlengkapan : lapangan basket, bola, ring basket, stop watch
- c. Pelaksanaan : Testee dengan memegang bola didepan dada berdiri di seberang tempat di bawah basket. Setelah aba-aba “ya”, testee berusaha memasukkan bola tersebut sebanyak mungkin ke dalam basket dalam waktu 30 detik. Sebelum masuk ke dalam basket, bola harus terlebih dahulu menyentuh papan basket. Hanya bola sah yang masuk yang diberi skor.
- d. Penyekoran: banyaknya bola yang masuk ke dalam ring basket selama 30 detik dicatat sebagai data testee.

3). Tes Menggiring Bola.

- a. Tujuan : mengukur kemampuan menggiring bola
- b. Alat/perlengkapan : lapang basket, bola, corong, stop watch

- c. Pelaksanaan : Sebelum melakukan tes, testee berdiri dengan bola di belakang garis start. Setelah aba-aba “ya”, testee menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute seperti terlihat pada gambar 3.2 testee diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah testee mencapai titik Start kembali sebelum waktu 30 detik selesai, maka testee melanjutkan dribblenya dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui testee. Apabila testee melakukan salah dribble atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulang.
- d. Penyekoran : Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui testee selama 30 detik dicatat sebagai data testee.



Gambar 3.22
Route Dribbling Bolabasket

Pembagian kelas untuk tes keterampilan bolabasket berdasarkan treatment dapat dilihat lebih jelas desainnya pada gambar 3.4 sebagai berikut :

Tingkat <i>Motor Educability</i> (B)	Model Pembelajaran (A)	
	Inkuiri (A1)	<i>Direct instruction</i> (A2)
<i>Motor Educability</i> Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
<i>Motor educability</i> Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Table 3.4
Pembagian kelas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Keterangan :

A : Model pembelajaran dibagi menjadi dua klasifikasi

A1 : Model Pembelajaran Inkuiri

A2: Model Pembelajaran *Direct instruction*

B : Tingkat *motor educability* yang dibagi menjadi dua klasifikasi

B1 : Tingkat *motor educability* tinggi

B2 : Tingkat *motor educability* rendah

A1B1 : kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan memiliki tingkat *motor educability* tinggi dalam pembelajaran bolabasket.

A1B2 : kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan memiliki tingkat *motor educability* rendah dalam pembelajaran bolabasket.

A2B1 : kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan memiliki

tingkat *motor educability* tinggi dalam pembelajaran bolabasket.

A2B2 : kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dan memiliki tingkat *motor educability* rendah dalam pembelajaran bolabasket.

Oleh karena itu alasan peneliti meneliti menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian factorial 2x2 yaitu ingin melihat sejauh mana perlakuan dari kedua model pembelajaran yaitu inkuiri dan *direct instruction* terhadap hasil belajar penjas khususnya teknik gerak dasar bolabasket yang ditinjau dari tingkat *motor educability* yang dimiliki siswa tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan analisis data, seluruh data tingkat *motor educability* siswa yang diperlukan dengan menggunakan *IOWA Brace Test*, dari Johnson & Nelson dalam Sujana (1986, hlm. 383). Untuk pengumpulan data peningkatan penguasaan teknik dasar bolabasket peneliti mengumpulkan data dengan tes keterampilan dasar bolabasket Nurhasan (2007, hlm 240) tes keterampilan bolabasket adalah tes yang mengukur mengenai keterampilan penguasaan teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket.

Sesuai dengan desain penelitian eksperimen faktorial 2 x 2 maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *analysis of variance* (ANOVA) dua jalur. Namun, sebelum dilakukan analisis maka terlebih dahulu akan dilakukan beberapa pengujian.

Pertama dilakukan pengolahan data mentah yang bertujuan untuk mencari rerata, median, modus, simpangan baku, jangkauan, nilai maksimum dan nilai minimum. Selanjutnya distribusi frekuensi divisualisasikan melalui tabel dan histogram. Selanjutnya, dilakukan pengujian persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu baru dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis varians (ANAVA) dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

G. Analisis Data

1. Uji Validitas

Sugiyono (2004. Hlm, 267) menyatakan bahwa uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrument. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- 1) Menghitung koefisien korelasi product moment/ r hitung (r_{xy}), dengan

menggunakan rumus seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2003: 78)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

- 2) Proses pengambilan keputusan

Sri Anggara Restu Natalia, 2015

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DAN DIRECT INSTRUCTION TERHADAP
PENGUASAAN TEKNIK DASAR BOLA BASKET DITINJAU DARI MOTOR EDUCABILITY*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika r hitung positif, dan r hitung $\geq 0,3$, maka butir soal valid
- Jika r hitung negatif, dan r hitung $< 0,3$, maka butir soal tidak valid

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2008 : 133-134) menyatakan bahwa Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur. Tabel 3.3 dan Tabel 3.4 berikut menyajikan hasil uji validitas variabel motor educability dan teknik dasar bolabasket.

Tabel 3.5
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel Motor Educability

No	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.39	0.30	Valid
2	0.57	0.30	Valid
3	0.42	0.30	Valid
4	0.65	0.30	Valid
5	0.55	0.30	Valid
6	0.40	0.30	Valid
7	0.38	0.30	Valid
8	0.71	0.30	Valid
9	0.67	0.30	Valid
10	0.40	0.30	Valid
11	0.57	0.30	Valid
12	0.45	0.30	Valid
13	0.35	0.30	Valid
14	0.33	0.30	Valid
15	0.38	0.30	Valid
16	0.49	0.30	Valid
17	0.65	0.30	Valid
18	0.48	0.30	Valid
19	0.80	0.30	Valid
20	0.64	0.30	Valid

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas diperoleh bahwa dari 20 pernyataan motor educability semua pernyataan adalah valid. Selanjutnya berikut disajikan hasil uji validitas teknik dasar bolabasket seperti pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.6
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel Teknik Dasar Bolabasket

No	Tes	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	Passing	0.83	0.30	Valid
2	Dribbling	0.89	0.30	Valid
3	Shoting	0.81	0.30	Valid

Berdasarkan Tabel 3.6 di atas diperoleh bahwa dari 3 tes teknik dasar bolabasket, semua pernyataan adalah valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah diuji validitas setiap item, selanjutnya instrumen pengumpul data diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi instrumen. Reliabilitas berarti bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) melalui tahapan sebagai berikut.

Pertama, menghitung nilai reliabilitas atau r hitung (r_{11}) dengan menggunakan rumus berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_i^2 = Varians total

n = banyaknya soal

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah Skor

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor

N = banyaknya sampel

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (2008. Hlm, 184)

Tabel 3.7
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 – 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Proses pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak *MS Excel 2007*. Hasil pengujian didapatkan :

No	Variabel	Reliabilitas	Kriteria
1	Motor Educability	0,85	Sangat Tinggi
2	Teknik Dasar Bolabasket	0,77	Tinggi

Merujuk pada pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (2008:184) dapat ditarik kesimpulan bahwa reliabilitas instrumen pengungkap *motor educability* dan teknik dasar bolabasket berada pada kategori korelasi sangat tinggi dan tinggi. Artinya, instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan tinggi.

3. Uji Statistik

Data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan *software MS Excel 2007* dan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau *IBM SPSS versi 18.0*. Data berupa hasil tes teknik dasar bolabasket siswa dianalisa secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik. Data yang diolah dalam penelitian ini yaitu data *gain* dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Gain} = \text{Possttest} - \text{Pretest}$$

Setelah diperoleh *gain*, selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan peningkatan teknik dasar bolabasket antara kelompok model pembelajaran inkuiri dan *direct instruction*.

a. Uji Asumsi Statistik

Setelah didapatkan skor *gain*, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji statistik. Sebelum dilakukan uji tersebut sebelumnya dilakukan uji asumsi statistik yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians.

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data *gain* dilakukan untuk mengetahui apakah data *gain* teknik dasar bolabasket siswa berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas skor *gain* dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov-z* dengan bantuan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. Langkah perhitungan uji normalitas pada setiap data skor *gain* adalah sebagai berikut.

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

b) Dasar pengambilan keputusan

- Jika $Asymp\ sig \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $Asymp\ sig > 0,05$ maka H_0 diterima

2) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians data *gain* antara model pembelajaran inkuiri dan *direct instruction* dilakukan untuk mengetahui apakah varians data *gain* kedua kelompok sama atau berbeda. Perhitungan uji

homogenitas varians data gain menggunakan uji statistik *levene test* dengan bantuan *Predictive Analytics Software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. Langkah-langkah perhitungan uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

a) Permusan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians skor gain teknik dasar bolabasket ditinjau dari kelompok pembelajaran.

H_1 : Terdapat perbedaan varians skor gain teknik dasar bolabasket ditinjau dari kelompok pembelajaran.

b) Dasar Pengambilan Keputusan

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji asumsi statistik, langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis dilakukan dengan bantuan bantuan *Predictive Analytics software (PASW Statistics 18)* atau IBM SPSS versi 18.0. Langkah-langkah melakukan uji hipotesis adalah sebagai berikut.

1) Uji t Independen (*independent sample t test*)

Uji t independen (*independent sample t test*) dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata *gain*. Langkah-langkah perhitungan melakukan uji perbedaan dua rata-rata skor *gain* pada kedua model pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Perumusan Hipotesis

$$H_0 : \mu_e \leq \mu_k$$

$$H_1 : \mu_e > \mu_k$$

dengan

μ_{inkuir} = rata-rata peningkatan teknik dasar bolabasket siswa yang memperoleh model pembelajaran inkuiri

$\mu_{\text{direct instruction}}$ = rata-rata peningkatan teknik dasar bolabasket siswa yang memperoleh model pembelajaran *direct instruction*

b) Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$ atau dengan membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel.

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$, maka kriterianya adalah sebagai berikut.

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai *t* hitung dan *t* tabel, maka kriterianya yaitu terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel *t* dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1 - \frac{1}{2}\alpha$ sedangkan untuk harga-harga *t* lainnya H_0 ditolak.

Perhitungan tersebut berlaku jika skor *gain* berdistribusi normal dan homogen. Jika skor *gain* berdistribusi normal namun tidak homogen, maka perhitungannya menggunakan uji *t'* atau dalam *output* SPSS yang diperhatikan adalah *equal varians not assumed*. Jika skor *gain* tidak

berdistribusi normal, maka perhitungan uji dua rata-rata menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Man-Whitney U*.

c) Uji Anova dua jalur

Dalam menguji interaksi *motor educability* dan model pembelajaran terhadap teknik dasar bolabasket dilakukan uji anova dua jalur. Tabel 3.7 berikut menyajikan tabel anova dua jalur tersebut.

Tabel 3.8
Tabel Anova Dua Jalur

Sumber	Jumlah Kuadrat	<i>Df</i>	Rata-Rata Kuadrat	F
Model Pembelajaran (A)	JK_a	J-1	$JK_a/(J-1)$	$RJK_a/(J-1)$
Motor Educability (B)	JK_b	K-1	$JK_b/(K-1)$	$RJK_b/(K-1)$
Model * ME(AxB)	JK_{ab}	(J-1)(K-1)	$JK_{ab}/(J-1)(K-1)$	$RJK_{ab}/(J-1)(K-1)$
Inter	JK_i	J x K x (n-1)	$JK_i/ J x K x (n-1)$	

Dimana :

JK_a : Jumlah kuadrat menurut faktor A

JK_b : Jumlah kuadrat menurut faktor B

JK_{ab} : Jumlah kuadrat menurut faktor A dan faktor B

JK_i : Jumlah kuadrat inter kelompok

n : Banyaknya anggota per kelompok

K : Banyaknya kolom

J : Banyaknya baris

Dari Tabel 3.8 diatas dapat diperoleh *output* untuk interaksi yaitu baris model pembelajaran**motor educability* (AxB). Pada baris model pembelajaran**motor educability* (AxB) dapat diperoleh informasi untuk menjawab uji hipotesis tentang interaksi. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis dilakukan dengan bantuan bantuan *Predictive Analytics software* (*PASW Statistics 18*) atau IBM SPSS versi 18.0. Langkah-langkah melakukan uji hipotesis adalah sebagai berikut.

1) Perumusan Hipotesis

H₀: Tidak terdapat interaksi antara kelompok model pembelajaran dengan motor educability siswa terhadap peningkatan teknik dasar bolabasket siswa.

H₁: Terdapat interaksi antara kelompok model pembelajaran dengan motor educability siswa terhadap peningkatan teknik dasar bolabasket siswa.

2) Dasar Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$ atau dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel.

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai *sig*) dengan $\alpha=0,05$, maka kriterianya adalah sebagai berikut.

- Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ maka H₀ ditolak
- Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H₀ diterima

Jika pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dan F tabel, maka kriterianya adalah sebagai berikut.

- Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima
- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

H. Hipotesis Statistika

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis 1

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sama dengan yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*

$$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$$

Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*

b. Hipotesis 2

$$H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$$

Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sama dengan yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* tinggi

$$H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1 :$$

Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* tinggi

c. Hipotesis 3

$$H_0 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2 :$$

Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri sama dengan yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* rendah

$$H_1 : \mu A_1 B_2 < \mu A_2 B_2 :$$

Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* rendah

d. Hipotesis 4

$$H_0 : A \times B = 0 :$$

Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *motor educability* siswa terhadap peningkatan teknik dasar bolabasket siswa

$$H_1 : A \times B \neq 0$$

Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *motor educability* siswa terhadap peningkatan teknik dasar bolabasket siswa

Keterangan:

- μA_1 = Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri.
- μA_2 = Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.
- $\mu A_1 B_1$ = Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* tinggi.
- $\mu A_2 B_1$ = Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* tinggi.
- $\mu A_1 B_2$ = Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* rendah.
- $\mu A_2 B_2$ = Rata-rata penguasaan teknik dasar bolabasket kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang diajarkan kepada siswa yang memiliki *motor educability* rendah.
- A = Model pembelajaran
- B = *Motor Educability*