

**ARTIKEL PENELITIAN PNBP  
FIK UNM MAKASSAR**



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ASRIOT PADA MK.  
PANAHAN TERHADAP MAHASISWA PJKR FIK UNM**

THE APPLICATION OF A METHOD OF LEARNING ASRIOT ON  
CONSTITUTIONAL COURT IS ARCHERY AGAINST  
STUDENTS PJKR FIK UNM.

- 1. DR. YASRIUDDIN, M. Pd. NIDN. 0012087609**
- 2. Dr. WAHYUDIN, M.Pd. NIDN. 0006067909**
- 3. HUSRIANI HUSAIN NIM. 161050701044**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
AGUSTUS 2018**

**ARTIKEL PENELITIAN PNB  
FIK UNM MAKASSAR**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ASRIOT PADA MK.  
PANAHAH TERHADAP MAHASISWA PJKR FIK UNM**

THE APPLICATION OF A METHOD OF LEARNING ASRIOT ON  
CONSTITUTIONAL COURT IS ARCHERY AGAINST  
STUDENTS PJKR FIK UNM.

- 1. DR. YASRIUDDIN, M. Pd. NIDN. 0012087609**
- 2. Dr. WAHYUDIN, M.Pd. NIDN. 0006067909**
- 3. HUSRIANI HUSAIN NIM. 161050701044**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
AGUSTUS 2018**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat persentase peminatan mahasiswa Jurusan PJKR FIK UNM terhadap Penerapan Metode Pembelajaran ASRIOT pada Mata Kuliah TP. Panahan..Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif persentase. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan PJKR FIK yang memprogramkan Mata Kuliah TP. Panahan dengan jumlah sampel 300 orang putera dan puteri yang dipilih secara random sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis Persentase.

Bertolak dari hasil analisis data, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1. Tingkat keamanan dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT adalah sebesar 92% atau 276 mahasiswa dari 300 orang yang menjadi sampel. 2. Tingkat kesederhanaan dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT adalah sebesar 91% atau 273 mahasiswa dari 300 orang yang menjadi sampel. 3. Tingkat ke riilan/kenyataan dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT adalah sebesar 95% atau 285 mahasiswa dari 300 orang yang menjadi sampel. 4. Tingkat keinovatifan dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT adalah sebesar 84.67% atau 254 mahasiswa dari 300 orang yang menjadi sampel. 5 Tingkat keobyektifan dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT adalah sebesar 95.67% atau 287 mahasiswa dari 300 orang yang menjadi sampel. 6. Tingkat keterukuran dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT adalah sebesar 95.33% atau 286 mahasiswa dari 300 orang yang menjadi sampel. 7. Secara keseluruhan penerapan metode pembelajaran ASRIOT yang menginginkan faktor keamanan, kesederhanaan, keriiilan/kenyataan, keinovatifan, keobyektifan dan keterukuran adalah sebesar 92.28% dari 300 orang yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran ASRIOT sangat cocok terhadap mata kuliah TP. Panahan, demikian pula terhadap mata kuliah yang lain yang sifatnya ekstrim atau menantang untuk menjaga keselamatan peserta didik.

*Kata Kunci* : Metode "ASRIOT"

### **Abstract**

*This study aims to know the level the percentage of peminatan what the students are directions in which their four pjkf fik unnm against the implementation of the learning methods he continued asriot on the eyes a college friend of tp .Birds of prey training .. this research including the kind of research descriptive of the percentage of .Percent of the population of this research is that an entire kind a student directions in which their four pjkf fik who doing a course called tp .With birds of prey training for the entire household sample 300 a person that the son and began noticing and commenting on were chosen with a random sampling .Analysis techniques the data used was analysis techniques the percentage of Depart from the results of the analysis data, so this study concluded that: 1.The security level in the implementation of the method is learning asriot of 92 % or 276 students than 300 people that are samples.2.The simplicity in the implementation of the method is learning asriot of 91 % or 273 students than 300 people that are samples.3.Level to riilan / the fact in the implementation of the method is learning asriot of 95 % or 285 students than 300 people that are samples. 4.Keinovatifan level in the implementation of the method is learning asriot of 84.67 % or 254 students than 300 people that are samples.5 level keobyektifan in the implementation of the method is learning asriot of 95.67 % or 287 students than 300 people that are samples.6.Level to terukuran in the implementation of the method is learning asriot of 95.33 % or 286 students than 300 people that are samples. 7. Overall the application of a method of learning asriot who want of the safety, simplicity, keriiilan / the fact, keinovatifan, keobyektifan and keterukuran is of 92.28 % than 300 people that are samples in this research.Thus the application of a method of learning asriot is very suitable against the college of.Archery, similarly against the college another which are extreme or challenge to keep the safety of school tuition.*

*Keywords: Method ASRIOT*

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur pemerintah Indonesia melakukan pembangunan disegala bidang termasuk diantaranya pembangunan dibidang pendidikan dan olahraga. Pembangunan dibidang pendidikan bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu sumber daya manusia yang berilmu pengetahuan, memiliki keterampilan, sehat jasmani dan rohani serta memiliki sikap dan pribadi yang terpuji sedangkan pembangunan dibidang olahraga bertujuan untuk meningkatkan kesegaran dan kesehatan jasmani, disiplin, sportivitas, prestasi dan lain sebagainya.

Penulis sebagai seorang pengajar berkeinginan untuk selalu memberikan yang terbaik terhadap anak didiknya, namun terkadang keinginan itu sering dibatasi oleh sarana dan prasarana yang tersedia yang masih sangat jauh dari cukup. Akhirnya cita-cita mulai seorang dosen ataupun guru tidak kesampaian karena faktor sarana dan prasarana yang dimiliki suatu sekolah atau perguruan tinggi. Bahkan terkadang guru atau dosen tidak dapat mengajar sama sekali. Berdasarkan dari paparan tersebut, maka seorang pengajar dituntut untuk dapat menciptakan suatu metode atau inovasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang dapat memberikan suatu solusi untuk keberlangsungan PBM sekaligus memberikan alternatif kesulitan yang dialami dalam melaksanakan tugas proses belajar mengajar terhadap mahasiswa atau peserta didiknya. Untuk lebih jelasnya dalam mengatasi kesulitan proses belajar mengajar yang disebabkan karena sarana dan dan prasaran yang kurang memadai, maka penulis ingin meneliti penerapan suatu metode pembelajaran terhadap MK Panahan yang nantinya dapat pula diterapkan pada mata kuliah lain yang permasalahannya sama dalam proses belajar mengajar. Peneliti menerpakan metode ini dalam MK Panahan karena mata kuliah tersebut adalah salah satu mata kuliah yang sangat menantang, berbahaya dan beresiko ditambah lagi dengan sarana dan prasarana yang sangat kurang dalam proses belajar mengajar. Sehingga seorang guru atau dosen MK Panahan diharuskan memiliki strategi <sup>1</sup>  $\sqrt{A}$ , untuk menciptakan rasa aman, mudah melakukan, dapat dirasakan  $\dots$  punya inovasi dan objektif dalam penilaian terhadap mahasiswa. Metode pembelajaran ini sangat sederhana, namun

diharapkan dapat memberikan solusi terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar secara maksimal. Adapun metode pembelajaran yang dimaksud adalah “METODE ASRIOTT “. Metode tersebut muncul dari inisiatif penulis yang kerap kali mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar terutama dalam menghadapi jumlah mahasiswa yang begitu banyak yang tidak ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai pula. Penulis secara khusus mengambil mata kuliah panahan sebagai awal mula penerapan metode ASRIOT yang nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu contoh untuk mata kuliah yang lainnya sebagai terobosan baru bagi para guru atau dosen yang mengalami hal yang serupa yang disebabkan karena faktor sarana dan prasarana yang kurang memadai. Dengan penerapan metode pembelajaran ASRIOT ini dapat memberikan rasa aman, mudah dilaksanakan karena sangat sederhana, nyata dan merupakan suatu inovasi baru serta objektif dalam hal penilaian.

### **B. Rumusan Masalah**

Untuk lebih memperjelas tentang penerapan metode ASRIOT ini, maka perlu disusun suatu permasalahan yang nantinya akan dicari pemecahannya melalui suatu penelitian. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK. Panahan dapat memberikan solusi dalam PBM yang sarana dan prasarananya kurang memadai terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
2. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan rasa aman terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
3. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami mata kuliah panahan baik teori maupun praktek ?
4. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan keadaan yang nyata terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?

5. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan motivasi dalam berinovasi terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
6. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan penilaian yang obyektif terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
7. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan rasa aman, simple, nyata, inovasi, obyektif dan terukur serta mengukur tingkat kemampuan mahasiswa PJKR FIK UNM ?

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Kajian teori merupakan kerangka acuan atau sebagai landasan teori yang erat kaitannya dengan permasalahan dalam suatu penelitian. Oleh sebab itu, pada bab ini akan diuraikan beberapa teori atau pendapat para ahli yang relevan penerapan suatu metode pembelajaran yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

### **A. PENGERTIAN PANAHAH**

Panahan (Inggris: *Archery*) adalah suatu kegiatan menggunakan busur panah untuk menembakkan anak panah. Olahraga panahan adalah suatu cabang olahraga yang menggunakan busur panah dan anak panah dalam pengaplikasiannya, dimana anak panah dilepaskan melalui lintasan tertentu menuju sasaran pada jarak tertentu. Olahraga panahan membutuhkan keahlian atau skill tersendiri. Dalam pertandingan memanah, setiap pemain harus mampu melepaskan anak panahnya tepat mengenai sasaran yang telah ditentukan. Seseorang yang gemar atau merupakan ahli dalam memanah disebut juga sebagai pemanah.

Berdasarkan peralatan yang digunakan, olahraga panahan dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *instinctive* dan *non-instinctive* atau *precision shooting*. *Instinctive* adalah panahan yang tidak menggunakan alat bantu bidik (*visir*) dan busur yang digunakan harus polos. Dalam hal ini, sangat dibutuhkan indra perasa yang tinggi dan pemanah agar anak panah tepat mengenai sasarannya. Sementara, *non-instinctive (precision shooting)* adalah panahan yang menggunakan alat bantu bidik (*visir*) untuk membidik.

## B. FASILITAS OLAHRAGA PANAHAN

Peralatan merupakan salah satu sarana penunjang keberhasilan seorang atlet. Peralatan memanah adalah media yang sangat esensial dan mutlak dimiliki oleh seorang atlet panahan. Dengan peralatan yang memadai, seorang atlet panahan akan merasa nyaman dan lebih percaya diri, sehingga akan meningkatkan performancenya. Pemanah tidak hanya harus memiliki peralatan yang memadai, tetapi juga harus memahami alat yang dimilikinya. Berikut peralatan dalam olahraga panah dan penjelasannya:

### 1. Busur (*bow*)

Busur dalam panahan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu kelas FITA (*Compound Bow* dan *Recurv bow*), kelas Nasional, dan kelas Tradisional. Compound Bow adalah busur kelas FITA,

### 2. Pelindung Jari (*finger tab*)

Sebuah alat untuk melindungi tiga buah jari disaat menarik tali busur, ketiga jari tersebut ada telunjuk, jari tengah, dan jari manis dimana jari tersebut dipakai menarik. Kegunaan dan perlindungan adalah agar jari tidak lecet di saat melepaskan anak panah. Bahan pelindung terbuat dari kL1 yang soft kekenyalannya, ukurannya dibentuk dan disesuaikan dengan pemanah.

### 3. Pelindung Lengan (*arm guard*)

Fungsi alat pelindung adalah melindungi lengan bagian tengah disaat melepaskan anak panah bi terjadi kesalahan teknik biasanya tangan bagian tengah kena lecutan tali (*string*), dengan lecutan tersebut akan mengakibatkan luka/lecet.

### 4. Alat Pembidik (*visir/sighter/bowsight*)

Visir dalam panahan ada dua, satunya di busur dan satu berada disasaran/target face yang di target merupakan visir semu, dalam membidik seorang pemanah penuh dengan konsentrasi. Jadi alat pembidik (visir) merupakan alat membidik sasaran (ke target face).

### 5. Alat Peredam Getaran (*stabilizer*)

Stabilizer adalah alat penyeimbang busur disaat *Release*, dengan *stabilizer* jatuhnya busur tetap stabil baik keseimbangan ke kanan dan ke kiri, dan mempunyai daya gravitasi yang cukup stabil bila anak panah sudah dilepas.



#### 6. Kantong panah (*side quiver*)

Kantong panah adalah alat untuk menyimpan anak panah. Disaat latihan maupun disaat Ion panah tidak boleh ditempatkan disembarang tempat namun dijadikan satu ke dalam kantong demi keamanan.

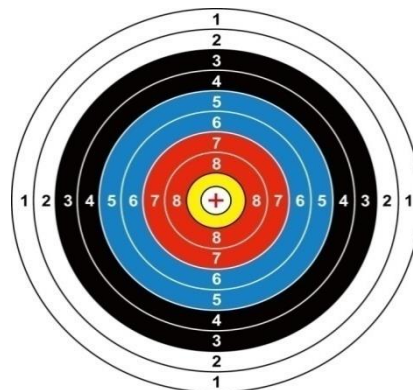
#### 7. Teropong (*field glasses*)

Alat teropong kegunaannya untuk melihat perkenaan bila jarak terlalu jauh seperti ronde untuk mengoreksi teknik atau perkenaan.

#### 8. Bantalan (*buttress*)

Bantalan adalah sebuah sasaran yang terbuat dari karet dengan kekenyalan karet berkualitas tinggi atau bagus yang mempunyai ketebalan 10 cm dengan ukuran 140 cm persegi untuk FITA, sedangkan ukuran 100cm persegi untuk ronde nasional dan tradisional.

#### 9. Target Face



### D. TEKNIK-TEKNIK DASAR

Teknik memanah yang tepat dan benar sangat diperlukan dalam olahraga panahan, karena selain dapat menunjang pencapaian prestasi panahan, teknik yang baik dan benar juga dapat mencegah timbulnya kebiasaan-kebiasaan yang salah dalam memanah yang nantinya dapat terbawa saat seorang pemanah menjadi atlet panahan. Dengan dikuasainya teknik memanah yang tepat dan benar akan memungkinkan kejelasan (*consistency*) gerakan memanah baik dalam latihan maupun kompetisi. Teknik memanah bagi pemula pada dasarnya ada sembilan, yaitu: cara berdiri (*stance*), memasang ekor panah (*nocking*), posisi setengah tarikan (*set up*), menarik tali (*drawing*), penjangkaran (*anchoring*), menahan sikap memanah

(*holding*), membidik (*aiming*), melepaskan anak panah (*release*), gerak lanjut (*follow through*).

Sebelum belajar teknik panahan, pemula terlebih dahulu harus menguasai metode pemasangan tali pada busur. Pemanah pemula dalam latihan panahan harus mengetahui dan mencoba cara memasang tali yang benar pada busur. Cara memasang tali yang benar penting sekali, yaitu agar busur tidak patah dan *nocking point* berada pada posisi yang benar. Ada dua metode/cara memasang tali pada busur:

### **1. METODE TARIK DORONG (*PUSH PULL*)**

Metode tarik dorong digunakan pada busur yang lurus dan melengkung. Cara memasang tali dengan metode tarik dorong antara lain memasang ujung atas busur ke dalam jerat tali busur sebelah atas. Kemudian mengaitkan mata tali bagian bawah ke dalam tarik busur bagian bawah. Pegang bagian pegangan busur dengan tangan kanan sedemikian rupa sehingga dalam busur menghadap kita. Kemudian mengaitkan ujung bawah busur pada telapak kaki kanan sebelah dalam. Hal ini harus dilakukan dengan hati-hati agar ujung busur tidak mengenai tanah. Meletakkan telapak tangan kiri dengan posisi lengan lurus pada ujung atas busur, sementara tangan kanan menarik bagian pegangan busur seraya tangan kiri menggeser jerat tali busur hingga masuk ke dalam tarik busur bagian atas.

### **2. METODE TINDAK LANGKAH (*STEP-THROUGH*)**

Cara memasang tali busur dengan metode ini antara lain, berdiri dengan kedua kaki terbuka kira-kira selebar bahu. Mengaitkan mata tali bagian bawah pada tarik busur bagian bawah. Kemudian menempelkan ujung bawah busur bagian belakang pada pergelangan kaki kiri bagian muka dengan tumit terangkat. Langkahkan kaki ke kanan melewati busur sehingga berada di antara busur dengan tali busur. Tempatkan bagian pegangan busur pada pantat kanan, kemudian dorong ujung atas busur ke depan sambil mengaitkan mata tali busur bagian atas ke dalam tarik busur.

Teknik memanah yang tepat dan benar sangat menunjang pencapaian prestasi panahan yang optimal. Teknik memanah bagi pemula pada dasarnya ada sembilan langkah, yaitu :

1. Cara berdiri (*stance*)

Stance adalah posisi kaki pada waktu berdiri di lantai atau tanah secara seimbang dan tubuh tetap tegak. Cara berdiri yang benar sangat penting dalam olahraga panahan. Sikap berdiri yang salah akan memberikan hasil yang kurang maksimal dalam memanah. Cara berdiri dalam memanah ada 4 macam, yaitu :

- a. Sejajar (*square stance*)
  - b. Terbuka (*open stance*)
  - c. Tertutup (*close stance*)
  - d. Menyamping (*oblique stance*)
2. Memasang ekor panah (*nocking*)

*Nocking* adalah memasukkan ekor atau pangkal dan anak panah ke *nocking point* pada tali menempatkan gandar (*shaft*) pada sandaran panah (*arrow rest*).

3. Penjangkaran (*anchoring*)

Teknik penjangkaran berfungsi untuk menstabilkan tembakan. Teknik ini dilakukan dengan cara menempelkan seluruh jari telunjuk pada rahang kanan, sementara ibu jari berada di bawah dagu.

4. Menahan sikap memanah (*holding*)

*Holding* dilakukan beberapa saat sebelum anak panah dilepaskan. Pada posisi *holding*, untuk tekanan ke depan dan tarikan kebelakang haruslah kontinyu. *Holding* dilakukan dengan menggunakan otot-otot lengan, tidak dibantu oleh badan untuk menahan beban tarikan busur.

5. Membidik (*aiming*).

Suatu gerakan mengarahkan visir pada titik sasaran.

6. Melepaskan anak panah (*Release*).

*Release* merupakan suatu gerakan melepaskan tali busur dengan cara tangan penarik tali bergerak ke belakang menelusuri dagu dan leher pemanah.

7. Gerak lanjut (*follow through*)

Selama beberapa detik pemanah melakukan gerak lanjut dengan tetap memberikan tekanan yang sama seperti *release*. Pandangan mata pemanah juga harus tetap konsentrasi ke sasaran tidak berpindah ke terbangnya anak panah. Busur diusahakan tetap diam sebelum anak panah menancap di target. Tujuan dan

gerak lanjut adalah untuk memudahkan pengontrolan gerak memanah yang dilakukan.

### **3. ATURAN DALAM PANAHAN**

Dalam aturan panahan selalu mengalami perubahan. Perubahan-perubahan aturan dalam panahan selalu ada setiap tahunnya berdasarkan FITA Constitution Rules khususnya buku bagian pertama (Book Two edisi). Dan perubahan itu panahan di Indonesia berpatokan pada aturan FITA.

#### **E. Metode Pembelajaran**

Ada berbagai hal yang mendorong pentingnya mengetahui gaya belajar siswa, di antaranya adalah dengan mengetahui gaya belajar peserta didiknya, seorang guru dapat memilih metode pelajaran dan mengajar serta media pendidikan yang cocok bagi peserta didiknya.

Dalam hal ini, dituntut kreatifitas guru dalam bervariasi metode pembelajaran dan dalam hal pemilihan media edukasi anak. Dengan demikian, diharapkan perbedaan gaya belajar di antara peserta didik mampu diakomodir dengan baik.

Metode menurut Djamaluddin dan Abdullah Aly dalam Kapita Selekt Pendidikan Islam, (1999: 114) berasal dari kata meta berarti melalui, dan hados jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan berdasarkan [Departemen Agama Republik Indonesia](#) pada buku Metodologi Pendidikan Agama Islam (2001: 19), metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Menurut Gagne, Wagner dan Briggs, yang dimaksud pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sedangkan menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Bisa pula diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang dipakai oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran demonstrasi adalah metode yang efektif, karena membantu siswa dalam mencari tahu jawaban melalui usaha sendiri berdasarkan data dan fakta yang ada. Model pembelajaran dengan demonstrasi merupakan penyajian pelajaran lewat peragaan dan menunjukkan kepada siswa mengenai suatu hal, proses, atau benda tertentu, baik benda yang sebenarnya maupun hanya sekedar benda tiruan.

Sebagai metode pembelajaran, simulasi bisa diartikan sebagai cara menyajikan pengalaman belajar melalui penggunaan suasana dalam bentuk tiruan atau bukan sungguhan dengan tujuan memberi pemahaman mengenai teori, prinsip, atau keahlian tertentu. Simulasi bisa dipakai sebagai metode dalam mengajar namun dengan asumsi bahwa tidak semua proses pembelajaran bisa dilaksanakan secara langsung di objek yang sungguhan. Gladi resik adalah salah satu contoh bentuk simulasi.

Metode simulasi memiliki tujuan, di antaranya yaitu; melatih suatu keterampilan baik yang difatnya profesional maupun untuk kegiatan sehari-hari, mendapatkan pemahaman mengenai sebuah teori maupun prinsip, melatih mencari solusi, belajar aktif lebih ditingkatkan, siswa diberi motivasi untuk belajar, siswa dilatih menghadapi suatu masalah.

Metode Drill merupakan metode mengajar dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa untuk memperoleh suatu keterampilan. Latihan (drill) ini merupakan kegiatan yang selalu diulang-ulang, seperti melatih keterampilan motorik melalui penggunaan alat-alat musik, olahraga, kesenian, melalui kegiatan menghafal, melatih kecakapan mental, mengali dan menjumlah.

Metode ini cocok digunakan dalam pelajaran matematika, misalnya bagaimana siswa bisa melakukan perhitungan soal matematika. Dalam pelajaran olahraga, misalnya untuk dapat menendang bola dengan baik maka harus melakukan beberapa kali tendangan. Mata pelajaran lain yang cocok adalah pelajaran kesenian, baik cara menari, olah vokal, maupun memainkan alat musik. Mata pelajaran yang bisa menggunakan metode ini adalah IPS dan Bahasa.

Berdasarkan metode yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan setiap metode pembelajaran harus disesuaikan dengan bidang ilmu yang diajarkan dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik

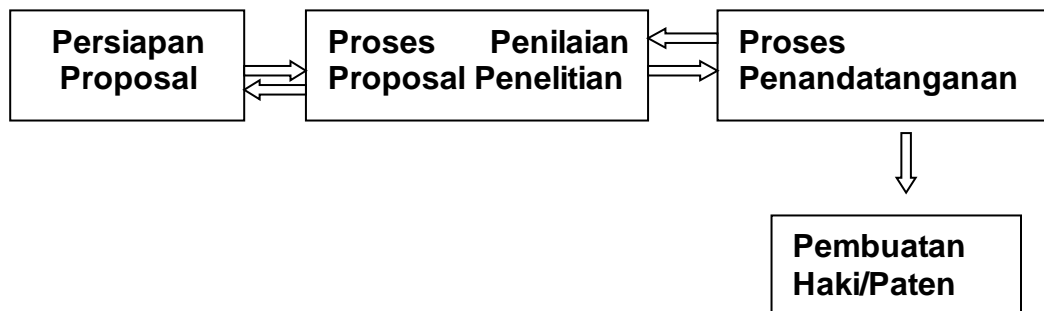
dalam memahami apa yang sedang dipelajari atau diajarkan oleh gurunya. Dengan demikian sangat penting seorang pengajar untuk dapat menciptakan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk mata pelajarannya yang diajarkannya.

Dari kesimpulan tersebut yang membahas tentang metode dalam pembelajaran, maka penulis akan melakukan suatu penelitian yakni Penerapan Metode Pembelajaran ASRIOT, dalam pembelajaran MK Panahan pada mahasiswa PJKR FIK UNM. Metode pembelajaran ASRIOT ini telah dilakukan studi pendahuluan terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM pada tahun pelajaran 2017/2018 SMT. Ganjil yang lalu dan hasilnya menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena metode ASRIOT memberikan jaminan terhadap mahasiswa sesuai dengan nama metode tersebut.” Metode ASRIOT “ apabila dijelaskan secara detail, maka akan mencakup seperti penjelasan berikut ini.

- A** = Aman artinya bahwa dalam hal ini setiap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan pada MK ini harus mengutamakan keamanan atau keselamatan karena apalah artinya suatu pengetahuan didapatkan kalau jiwa seseorang terancam.
- S** = Sederhana/simple artinya metode ini mudah dimengerti karena sifatnya tidak memberikan banyak teori yang panjang lebar tetapi penjelasan singkat dan mudah dilaksanakan oleh mahasiswa.
- R** = Riil/nyata, artinya metode pembelajaran ini tidak mengada-ada, tetapi sesuai dengan fakta dilapangan atau menyatakan apa adanya/sebenarnya.
- I** = Inovasi/inovatif artinya metode ini memberikan suatu inovasi dalam pembelajaran yang sifatnya dapat memberikan motivasi terhadap para mahasiswa yang mengikuti MK TP. Panahan tersebut.
- O** = Objektif artinya metode ini memberikan jaminan penilaian dosen terhadap mahasiswa secara objektif.
- T** = Terukur artinya bahwa penilaian yang diberikan dosen terhadap mahasiswa sangat sulit untuk dimanipulasi karena terbuka untuk seluruh mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mengenai nilai yang diperoleh.

Selain penjelasan yang telah dipaparkan sesuai dengan abjad dari metode tersebut, metode ini juga memberikan kepastian bagi setiap mahasiswa soal kelulusan atau tidaknya. Sehingga dengan demikian mahasiswa yang bersangkutan dapat langsung melakukan remedial/atau perbaikan apabila mereka tidak lulus.

#### **Peta Jalan Penelitian**

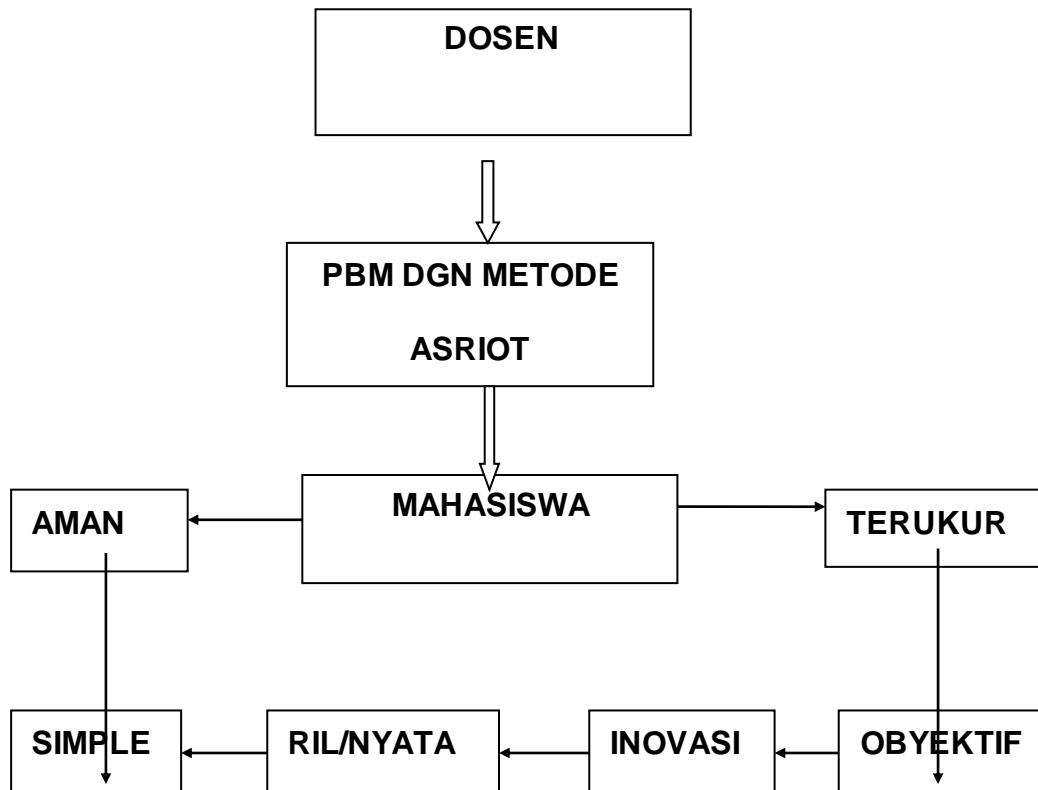


**Gambar 10. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

#### **B. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan teori yang dikemukakan, maka konsep kerangka pikir sebagai dasar pemikiran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahwa dengan penerapan metode pembelajaran “ ASRIOT “, pada mata kuliah TP. Panahan, maka mahasiswa akan merasa aman, tidak bosan atau jenuh, riil tidak mengada-ada, dapat berinovasi, obyektifitas dan terukur kemampuan yang dimilikinya serta termotivasi untuk selalu hadir dalam perkuliahan dan meningkatkan kepercayaan penilaian dosen terhadap apa yang mereka miliki untuk diperlihatkan terhadap teman-temannya dan dapat melakukan aktivitas olahraga dengan baik melalui inovasi-inovasi yang bersifat kreatif yang nyata.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:



### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK. Panahan dapat memberikan solusi dalam PBM yang sarana dan prasarananya kurang memadai terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
2. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan rasa aman terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
3. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami mata kuliah panahan baik teori maupun praktek ?
4. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan keadaan yang nyata terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
5. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan motivasi dalam berinovasi terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?



6. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan penilaian yang obyektif terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM ?
7. Apakah penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan rasa aman, simple, nyata, inovasi, obyektif dan terukur serta mengukur tingkat kemampuan mahasiswa PJKR FIK UNM ?

### **BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Setiap pelaksanaan suatu penelitian mempunyai tujuan yang ingin dicapai dan harus dapat memberikan suatu solusi terhadap permasalahan yang relevan dengan masalah yang diteliti. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Memberikan solusi keberlangsungan PBM pada MK Panahan terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM yang masih kurang sarana dan prasarannya.
2. Mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan rasa aman terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.
3. Mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami mata kuliah panahan baik teori maupun praktek.
4. Mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan keadaan yang nyata terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.
5. Mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan motivasi dalam berinovasi terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.
6. Mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat memberikan penilaian yang obyektif terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.
7. Mengetahui sejauh mana penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada MK Panahan dapat mengukur tingkat kemampuan terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.

## B. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan suatu penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan akan bermanfaat dan dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan yang lebih baik, dan dapat memberikan sumbangan yang positif sehingga hasil dari penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Sebagai masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang keolahragaan untuk dapat menjamin keberlangsungan PBM terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.
2. Dapat memberikan rasa aman dan simple dalam PBM MK TP. Panahan terhadap mahasiswa secara umum.
3. Dapat memberikan inovasi baru dalam PBM MK TP. Panahan serta menilai secara objektif, dan terukur terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.
4. Sebagai bahan perbandingan bagi mahasiswa yang berminat untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan permasalahan yang lebih luas.
5. Memberikan informasi kepada guru olahraga serta masyarakat tentang pentingnya penerapan metode PBM yang dapat mencerminkan rasa aman, sederhana, nyata dan inovatif serta objektif dalam penilaian terhadap mahasiswa PJKR FIK UNM.

**Tabel 1. Rencana Target Capaian Tahunan**

No.	Jenis Luaran		Indikator Capaian
1	Publikasi Ilmiah	Internasional	Draf
		Nasional terakreditasi	
2	Pemakalah dalam temu Ilmiah	Internasional	
		Nasional	Draf
3	Invited Speaker dalam temua ilmiah	Internasional	Tidak ada
		Nasional	Tidak ada
4	Visiting Lecturer	Internasional	Tidak ada
		Paten	Tidak ada
		Paten Sederhana	Tidak ada
		Hak Cipta	Tidak ada

5	Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)	Merek Dagang	Tidak ada
		Rahasia Dagang	Tidak ada
		Desain Produk Industri	Tidak ada
		Indikasi Geografis	Tidak ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	Tidak ada
		Perlindungan Topografi Sirkuit terpadu	Tidak ada
6	Teknologi Tepat Guna		Tidak ada
7	Mode/Purwarupa/Desain/Karya seni/Rekayasa Sosial		Tidak ada
8	Buku Ajar (ISBN)		Penerapan
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		Skala 7

## BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Variabel dan Desain Penelitian

#### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan gejala/objek yang menjadi fokus peneliti untuk diamati dan akan dikumpulkan datanya. Menurut Sugiyono (2014:60) mengemukakan bahwa: Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Gejala tersebut akan diidentifikasi sehingga masalah sesungguhnya yang akan diteliti dalam penelitian ini menjadi lebih jelas.

##### a. Variabel bebas Yaitu:

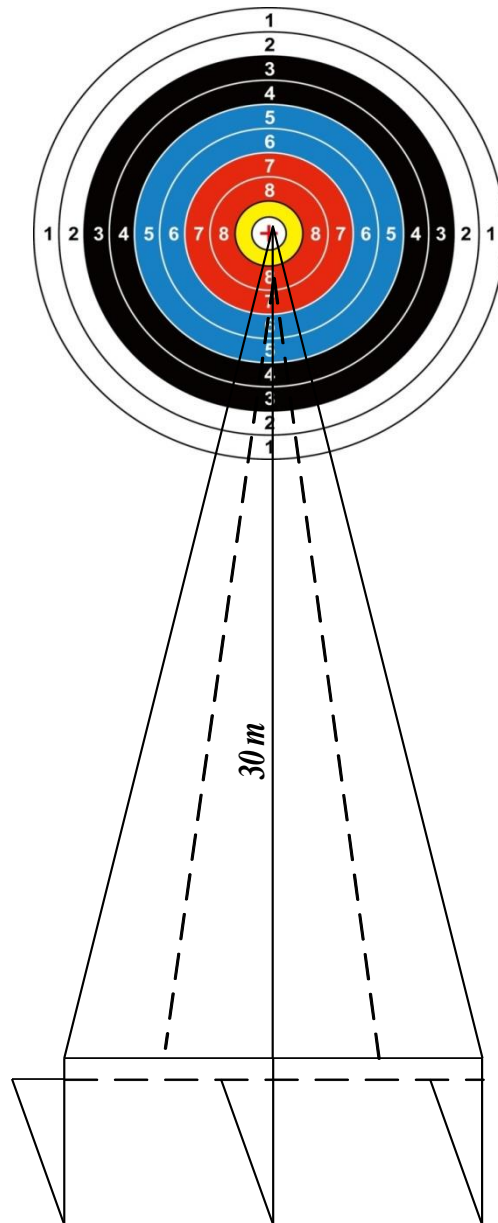
Variabel bebas pada penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran ASRIOT (X).

##### b. Variabel terikat Yaitu:

Variabel terikat pada penelitian ini adalah (Hasil Belajar) Rasa aman, Sederhana, Nyata, Objektif dan Terukur (Y).

#### 2. Desain Penelitian.

Desain penelitian sebagai rancangan yang dijadikan sebagai acuan dalam melakukan suatu penelitian. Dengan demikian desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 : Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2006).

### **B. Defenisi Oprasional Variabel**

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang meluas tentang variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini, maka variabel tersebut perlu didefenisikan sebagai berikut:

1. Penerapan Metode Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penggunaan suatu metode atau cara dalam proses pembelajaran yang memberikan dampak yang positif dalam PBM secara nyata.
2. Hasil belajar adalah Suatu pengetahuan yang diperoleh melalui proses PBM dengan kemampuan atau keterampilan yang dapat dinilai.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### 1. Populasi

Suatu penelitian memerlukan populasi sebagai sumber data yang akan dianalisis dan hasil dari analisis dapat memberikan suatu gambaran atau kesimpulan terhadap sesuatu yang diteliti.

### **D. Tehnik Pengumpulan Data**

Tehnik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni penerapan metode pembelajaran ASRIOT dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memberikan angket isian berupa pernyataan tentang penerapan metode pembelajaran ASRIOT dalam MK TP. Panahan terhadap mahasiswa.
2. Mahasiswa dikumpul dan diberikan penjelasan tentang metode pembelajaran ASRIOT.
3. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan
  - Panahan secara lengkap
  - Tali untuk daerah aman dalam memanah batas tertentu.
  - Sandaran target face
  - Target face
4. Penjelasan tentang nama bagian dari panahan.
5. Penjelasan tentang tata cara pasang-buka peralatan untuk siap digunakan.
6. Penjelasan tentang analisis gerak dalam panahan
  - Posisi badan
  - Posisi kaki
  - Posisi tangan
  - Pandangan
  - Cara bernapas saat dan sesudah melakukan memanah

7. Cara pegang dan menarik tali busur dan anak panah.
8. Cara membidik sasaran atau target face
9. Cara melepaskan anak panah.
10. Penilaian hasil yang dicapai berdasarkan dengan nilai yang didapat berdasarkan nilai yang tertera pada target face.
11. Formulir penilaian.

### **E. Tehnik Analisa Data**

Tehnik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian yang bersifat penerapan metode pembelajaran. Penerapan suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan peningkatan rasa aman, efesiensi, efektivitas, motivasi dan objektivitas dalam pembelajaran MK Panahan. Jadi tehnik analisis data dalam penelitian ini berupa analisa uji t, digunakan untuk efesiensi dan efektivitas dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT dalam MK Panahan Pada mahasiswa PJKR FIK UNM. Jadi keseluruhan data diolah melalui statistika dengan menggunakan bantuan komputer pada program SPSS.

## **BAB V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dikemukakan penyajian hasil analisis data dan pembahasan, data penerapan metode ASRIOT terhadap mata kuliah panahan bagi mahasiswa PJKR FIK UNM yang diperoleh melalui hasil tes dan pengukuran. Dalam penelitian ini akan dianalisis dengan teknik statistik deskriptif untuk memberikan interpretasi dari hasil analisis data.

### **A. Penyajian Hasil Analisis Data**

Analisis data deskriptif penelitian tentang penerapan metode ASRIOT terhadap mata kuliah panahan bagi mahasiswa PJKR FIK UNM yang diperoleh melalui hasil angket, tes dan pengukuran bagi mahasiswa laki-laki dan perempuan. Selanjutnya dianalisis dalam bentuk prosentase. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini tentang jawaban responden dan tanggapannya terhadap penerapan metode pembelajaran ASRIOT dengan cara memberikan pernyataan dan mahasiswa menjawabnya dengan pilihan sebagai berikut:

Sangat Setuju = 5,

Setuju = 4

Ragu-Ragu	= 3
Tidak Setuju	= 2
Sangat Tidak Setuju	= 1

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka berikut ini diuraikan pembahasan penelitian yang sekaligus merupakan jawaban dari rumusan masalah yang ada dalam penelitian. Hasil analisis data tentang indeks massa tubuh siswa SMA Negeri 1 Binamu Kab. Jeneponto baik laki-laki maupun perempuan dominan pada kategori normal. Hal ini disebabkan karena siswa laki-laki maupun perempuan memiliki banyak aktivitas bergerak yang aktif dan kemungkinan besar juga didukung oleh faktor gizi yang dikonsumsi oleh siswa yang bersangkutan. Sehingga apabila hal ini dipertahankan, maka akan menyebabkan siswa yang kurang dan memiliki obesitas akan berubah menjadi normal. Sedangkan untuk nilai prestasi belajarnya secara rata-rata berada pada kategori sangat memuaskan dan kurang memuaskan masing-masing 25%. Hal ini dapat berubah menjadi lebih meningkat apabila diikuti dengan faktor gizi yang dikonsumsi lebih baik.

Kebutuhan energi dapat diperoleh dengan mengkonsumsi bahan makanan sumber karbohidrat, protein, dan lemak untuk aktifitas. Kecukupan energi bagi seseorang tercermin pada berat badan dan tinggi badan yang normal atau ideal. Untuk dapat melakukan tugas dan aktifitas sehari-hari dengan baik diperlukan adanya energi sebagai penggerak. Konsumsi energi yang tidak seimbang akan menyebabkan berdampak negatif bagi tubuh. Kelebihan energi dari energi yang dikeluarkan akan diubah menjadi lemak tubuh sehingga berat badan berlebih atau kegemukan. Keadaan tersebut tidak hanya kelebihan asupan karbohidrat, dan lemak, tetapi juga disebabkan karena kurang bergerak atau kurang aktifitas fisik. Kegemukan beresiko terhadap kejadian penyakit degeneratif seperti diabetes melitus, hipertensi, kanker, jantung koroner dan usia harapan hidup lebih pendek. Sebaliknya, bila asupan energi lebih kurang dari yang dikeluarkan, terjadi keseimbangan negatif. Akibatnya, berat badan lebih rendah dari normal atau ideal (Departemen Gizi dan Kesehatan Masyarakat FKM UI, 2014 : 86).

Kebugaran secara efektif dan efisien memiliki langkah atau tujuan yang sesuai sebagai proses dari gerakan yang sistematis untuk meningkatkan atau mempertahankan fungsi tubuh. Untuk mendapatkan nilai prestasi belajar yang maksimal, maka dibutuhkan kecukupan gizi beraktivitas diantaranya belajar. Tingkat kebugaran jasmani yang tinggi selain latihan fisik (olahraga) juga dibutuhkan status gizi yang baik. Makin baik status gizi seseorang, maka akan memiliki kemampuan fisik pula untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Begitu juga dengan seorang olahragawan, apabila asupan makanan termasuk asupan energi dan protein baik, serta status gizi baik juga akan terbentuk kebugaran jasmani yang tinggi sehingga mampu menahan beban yang diberikan, dengan demikian, hal tersebut akan mempunyai kemampuan dalam meraih prestasi maksimal baik dalam olahraga maupun prestasi belajar.

Keseimbangan energi seseorang dapat dicapai bila energi yang dikonsumsi melalui makanan sama jumlahnya dengan energi yang dikeluarkan. Salah satu parameter keseimbangan energi dapat ditentukan oleh berat badan ideal dan Indeks Massa Tubuh (IMT). Berat badan tersebut tergantung dari besar kerangka dan komposisi tubuh yang ditentukan oleh otot dan lemak. Kebiasaan dan pola makan yang tidak mendukung terciptanya gizi baik, perlu mendapatkan perhatian, karena kesehatan anak masa kini adalah cerminan kesehatan masa depan.

Seorang siswa akan mampu belajar dengan baik, apabila memiliki indeks massa tubuh yang ideal baik secara fisik maupun secara psikologis. Khusus dalam penelitian ini, penulis mendapatkan hasil penelitian bahwa betapa pentingnya menjaga indeks massa tubuh dalam arti normal, karena dengan indeks massa tubuh yang normal akan mampu beraktivitas dengan sebaik-baiknya salah satunya adalah mengikuti pelajaran disekolah sesuai dengan aturan yang berlaku disekolah tersebut, sehingga pada akhirnya siswa yang bersangkutan memiliki prestasi belajar yang baik dan dapat meningkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Berdasarkan dari hal yang telah dikemukakan di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa apabila seseorang ingin berprestasi, maka yang harus menjadi perhatian adalah indeks massa tubuh dalam hal ini berkaitan dengan faktor gizi yang dikonsumsi. Sebab dengan gizi yang baiklah yang dapat membuat seseorang



beraktivitas dengan sebaik-baiknya, sebagai salah satu faktor yang sangat penting dalam meniti karier seseorang khususnya dalam bidang olahraga dan prestasi belajar. Selain itu indeks massa tubuh yang ideal/normal dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pencapaian prestasi.

## **BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data statistik dan pembahasan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan jawaban yang merupakan kesimpulan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan metode ASRIOT Dalam Mata Kuliah TP. Panahan yang mengutamakan faktor keamanan adalah: Sangat Setuju 276 orang atau setara dengan 92%. Setuju 10 orang atau setara dengan 3.33%, Ragu-ragu 8 orang atau setara dengan 2.67%, Tidak Setuju 4 orang atau setara dengan 1.33% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang atau setara dengan 0.67%.
2. Dengan penerapan metode ASRIOT dalam Mata Kuliah TP Panahan tidak menimbulkan rasa jenuh terhadap mahasiswa karena terasa singkat dan sederhana setiap pertemuannya. yang mengutamakan faktor ketidak bosanan, makanya disajikan dalam bentuk sederhana dan simple adalah: Sangat Setuju 273 orang atau setara dengan 91%. Setuju 12 orang atau setara dengan 4%, Ragu-ragu 9 orang atau setara dengan 3%, Tidak Setuju 5 orang atau setara dengan 1.67% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau setara dengan 0.33%. Untk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut ini.
3. Metode ASRIOT memang dijalankan sesuai dengan kenyataan tidak mengada-ada. adalah: Sangat Setuju 285 orang atau setara dengan 95%. Setuju 9 orang atau setara dengan 3%, Ragu-ragu 3 orang atau setara dengan 1%, Tidak Setuju 2 orang atau setara dengan 0.67% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau setara dengan 0.33%. Untk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut ini.
4. Penerapan Metode ASRIOT mengandung Inovasi terhadap mahasiswa dalam pembelajaran Mata Kuliah TP.Panahan. mengutamakan inovasi terhadap mahasiswa dalam Mata Kuliah TP Panahan adalah: Sangat Setuju 254 orang atau setara dengan 84%. Setuju 25 orang atau setara dengan 8.33%, Ragu-ragu

11 orang atau setara dengan 3.67%, Tidak Setuju 8 orang atau setara dengan 2.67% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang atau setara dengan 0.67%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut ini.

5. Dalam penerapan metode pembelajaran ASRIOT pada Mata Kuliah TP. Panahan bagi mahasiswa diperlakukan secara obyektif. yang mengutamakan faktor obyektifitas dalam menilai mahasiswa adalah: Sangat Setuju 287 orang atau setara dengan 95.67%. Setuju 7 orang atau setara dengan 2.33%, Ragu-ragu 3 orang atau setara dengan 1 %, Tidak Setuju 2 orang atau setara dengan 0.67% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau setara dengan 0.33%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut ini.
6. Dengan penerapan metode pembelajaran ASRIOT, kemampuan mahasiswa dapat terukur dengan cermat dan tidak dapat dimanipulasi. yang mengutamakan faktor keterukuran kemampuan setiap mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran Mata Kuliah TP Panahan adalah: Sangat Setuju 286 orang atau setara dengan 95.33%. Setuju 6 orang atau setara dengan 2 %, Ragu-ragu 4 orang atau setara dengan 1.33%, Tidak Setuju 3 orang atau setara dengan 1 % dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau setara dengan 0.33%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut ini.
7. Penerapan metode pembelajaran ASRIOT dalam Mata Kuliah TP. Panahan sangat sesuai, karena metode tersebut mengutamakan faktor keamanan, sederhana/simple, nyata tidak mengada-ada, obyektif dan terukur terhadap pemberian nilai setiap mahasiswa yang mengikuti proses perkuliahan. Berdasarkan pemaparan pada tabel sebelumnya, maka dapatlah disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran ASRIOT sangat baik diterapkan dalam proses perkuliahan mata kuliah TP. Panahan. Hal ini dapat dibuktikan dengan tingginya harapan mahasiswa terhadap metode tersebut yakni Sangat setuju 92, 28 %, Setuju 3.83 %, Ragu-Ragu 2.12 %, Tidak setuju 1.33 % dan Sangat Tidak Setuju 0.44 %.

Selain uraian tersebut di atas, dapat pula dikatakan bahwa ketertarikan sebagian besar mahasiswa penerapan metode pembelajaran ASRIOT ini adalah karena metode tersebut dapat memberikan perasaan aman, sederhana/simple, nyata,

tidak mengada-ada, memberikan inovasi, obyektif dan terukur dalam pelaksanaannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada para pengajar agar memilih metode pembelajaran yang mengutamakan faktor keamanan peserta didiknya dalam proses belajar mengajar.
2. Agar tidak menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik, maka seorang pengajar harus memilih metode yang tepat.
3. Dalam menerapkan suatu metode pembelajaran harus berorientasi kepada kehidupan nyata, tidak mengada-ada.
4. Kepada semua guru dan dosen dalam memberikan penilaian terhadap peserta didik agar seobyektif mungkin sehingga kemampuan peserta didik benar-benar terukur dan dapat dipetakan dalam pengelompokan belajarnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Jean A. Barret. 1990. Olahraga Panahan. Semarang: Dahara Prize

Kurniawan, Feri. 2011. Buku Pintar Olahraga. Jakarta: Laskar Aksara.

Noerbai. 2001. Memahami Falsafah Olahraga Panahan. Surabaya: Unesa University Press.

Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Saputra, Made. 2011. Panahan Undiksha. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

**Website:** [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132308484/TEKNIK-TeknikDasar\\_Bagi\\_Atlet\\_Pemula\\_Panahan.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132308484/TEKNIK-TeknikDasar_Bagi_Atlet_Pemula_Panahan.pdf)

<http://ahmad.archery.blogspot.com/2010/07/teknik-dasar-memanah.html>

<http://pomnasdiy.com/sites/default/files/Buku-Panduan-POMNAS-XII1-Panahan.pdf>