

**MODEL PEMBELAJARAN PANAHAN BERBASIS E-HANDOUT (PDF)
PADA SANTRI PONDOK PESANTREN MINHAJUR RUFAGO
KECAMATAN PURBOLINGGO**

Irgi Tri Saputra¹, Ferdi Zulkarnain², Tri Alim Saputra Hidayat²

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

Irgitrisaputra3@gmail.com , ferdizul007@gmail.com , alimpor2015@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan *Design and Development Reaserch (DDR)* yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *analysis, design, development*, dan *evaluation*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui model pembelajaran panahan berbasis *E-Handout* (PDF) pada santri Pondok Pesantren Minhajur Rufaço Kecamatan Purbolinggo. Model pembelajaran yang digunakan pada *E-Handout* (PDF) materi cabang panahan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang terdiri dari 5 sintaks model yaitu Mengorientasi peserta didik kepada masalah, Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, Membimbing penyelidikan (individu/ kelompok), Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Hasil uji validitas menunjukkan rata-rata bobot perolehan skor 76,06. menunjukkan bahwa Bahan Ajar *E-Handout Problem Based Learning* valid digunakan dalam pembelajaran materi panahan. Rata-rata bobot perolehan skor kepraktisan Bahan Ajar *E-Handout Problem Based Learning Materi Panahan* sebesar 82,3. menunjukkan bahwa praktis digunakan.

Kata Kunci : *E-Handout*, Panahan, *Problem Based Learning*, DDR

ABSTRACT

This research is a type of development research using Design and Development Research (DDR) which consists of 4 stages, namely analysis, design, development, and evaluation. The purpose of the study was to determine the archery learning model based on E-Handout (PDF) for students of Minhajur Rufaço Islamic Boarding School, Purbolinggo District. The learning model used in the E-Handout

(PDF) archery branch material is the Problem Based Learning learning model which consists of 5 model syntaxes, namely Orienting students to problems, Organizing students to learn, Guiding investigations (individuals/groups), Developing and presenting work results, and Analysis and evaluation of the problem-solving process. The results of the validity test showed an average Score acquisition of 76,06. indicating that the e-Handout Problem Based Learning Teaching Material is valid for use in learning archery material. The average Score weight of the practicality of the e-Handout Problem Based Learning Teaching Material for Archery Material is 82,3. indicating that it is practical to use.

Keywords : E-Handout, Archery, Problem Based Learning, DDR

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi santri pondok pesantren di Indonesia memiliki peran yang sangat penting, baik secara individu maupun bagi masyarakat Marzuki, Santoso & Ghofur, (2021). Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang telah ada sejak lama di Indonesia. Pendidikan di pondok pesantren tidak hanya memberikan pendidikan agama, tetapi juga memelihara tradisi dan identitas budaya bangsa Fiqih, (2022). Keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada santri saat ini disebut sebagai keterampilan abad 21 Nurfadilah, Sutarjo & Karyawati, (2022) . Keterampilan abad 21 seperti keterampilan komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan pemikiran kritis (*critical thinking*) merupakan kebutuhan utama di dunia kerja saat ini dan di masa depan Asrizal, (2018). Keterampilan-keterampilan ini dilatihkan agar dapat membantu santri, oleh karena itu, diperlukan perbaikan pendidikan yang mendasar di masyarakat, baik pendidikan formal maupun nonformal Cheng, (2017).

Salah satu model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk menyelesaikan masalah terkait dengan fenomena kehidupan sehari-hari dan mampu meningkatkan peserta didik adalah *Problem Based Learning (PBL)* Nafiah & Suyanto, (2014). *PBL* berfokus pada pemecahan masalah yang nyata, dengan mengorganisasikan peserta didik secara berkelompok, memberikan umpan balik, dan melaksanakan kegiatan diskusi yang berfungsi sebagai sarana untuk investigasi dan penyelidikan, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru,

melainkan pada peserta didik (*student center*) Hasanah, Marlina, & Yokhebed, (2019).

Penggunaan *PBL* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terutama kemampuan dalam menggunakan konsep dalam kehidupan nyata Padmahahty & Mareesh, (2016). *PBL* sebagai salah satu model pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata pelajaran salah satunya adalah PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) Dewi, Gustiawati, & Afrinaldi, (2020), pada materi panahan. Panahan merupakan salah satu cabang olahraga yang penting Hita & Krisna, (2022). Bahkan, dalam sejarahnya, panahan memiliki makna yang mendalam dalam Islam Syachrofi, (2018). Panahan memiliki beragam makna dan kegunaan, baik secara fisik maupun spiritual Nurjamilah, (2017). Rasulullah Muhammad SAW pernah menyatakan bahwa mempraktikkan panahan bisa membantu meningkatkan keterampilan beladiri dan ketangkasan Rido'I, (2023).

Guru pondok sudah memanfaatkan teknologi berupa penggunaan laptop dan HP, namun pada cabang olahraga lain, yaitu senam, bukan pada olahraga panahan. Tahapan pembelajaran panahan dilakukan dengan metode demonstrasi dan ceramah, kemudian siswa langsung diminta untuk praktik. Hal ini menunjukkan bahwa *PBL* belum diterapkan, Terdapat kendala pelaksanaan pembelajaran panahan di pondok ini, diantaranya keterbatasan alat dan belum adanya instruktur tetap dari guru pondok. Kendala lain dialami oleh peserta didik, yaitu kesulitan dalam melakukan panahan dan kesulitan dalam membidik dengan tepat dan akurat.

Penelitian pendahuluan juga dilakukan melalui studi literatur terhadap penelitian relevan pada 9 tahun terakhir yang sudah mengkaji terkait materi panahan, diantaranya: (1) Pengembangan Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Berbasis Video Teknik Dasar Memanah Thiah Maryani, Widowati, & Indriyani (2022) (2) Pengembangan Instrumen Penilaian Olahraga Panahan pada Pemula untuk Guru penjas Taufik & Ahmad, (2020); (3) Pengaruh Latihan Menggunakan Karet Ban Sepeda Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Panahan Pada Atlet Panahan Tingkat Pemula Hardi, Faturrohman, & Pasundan, (2021); serta (4) Pengaruh Modifikasi Sasaran Balon Terhadap Minat Siswa pada Ekstrakurikuler Panahan Rizqi & Aufar, (2015.). Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian “Model

Pembelajaran Panahan Berbasis *E-Handout* (PDF) pada Santri Pondok Pesantren Minhajur Rufa'qo Kecamatan Purbolinggo” menggunakan *PBL* .

Berdasarkan penjelasan terkait bahan ajar dan handout, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa *handout* merupakan materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk tulisan atau cetakan untuk membantu peserta didik memahami suatu topik atau konsep tertentu.

1. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan-diri. *PBL* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. *PBL* merupakan pembelajaran berdasarkan teori kognitif yang didalamnya termasuk teori belajar konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dapat dikembangkan jika peserta didik melakukan sendiri, menemukan, dan memindahkan kekomplekan pengetahuan yang ada. Menurut Arisman & Guntara, (2021).

2. *Problem Based Learning (PBL)*

Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran berbasis masalah yang menghadirkan peserta didik pada situasi masalah yang dunia nyata sebagai alternatif untuk penyelidikan Yulliati, Fauziah & Hidayat (2018). Pembelajaran berbasis masalah dapat melibatkan peserta didik pada serangkaian proses kognitif. Proses tersebut diantaranya merumuskan masalah penelitian, mengajukan pertanyaan, merancang dan melakukan investigasi, membuat perbandingan, mengajukan penjelasan, menerapkan pengetahuan sebelumnya pada situasi baru, menghasilkan alternatif,

membangun argumen, membuat keputusan, dan memantau kemajuan pekerjaan seseorang Chin, & Chia, (2016).

Kegiatan pembelajaran menggunakan *PBL* mengacu pada sintaks yang dikemukakan oleh Arends, (2016).

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Fase	Kegiatan Pembelajaran
1	Mengorientasi peserta didik kepada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan hal-hal yang penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Membantu mendefinisikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. Peserta didik diarahkan untuk berkelompok, kemudian mengkaji lembar kegiatan yang akan dilakukan.
3	Membimbing penyelidikan (individu/ kelompok)	Mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan melaksanakan pengamatan/eksperimen secara berkelompok.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai (laporan, video, model) dan membantu mereka berbagi tugas. Peserta berdiskusi mengenai faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya permasalahan tersebut dan mempresentasikannya dalam diskusi kelompok.
5	Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	Membantu melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelidikan mereka. Peserta didik berdiskusi di kelas dalam menyamakan persepsi tentang permasalahan tersebut.

METODE

R & D Research & Development (Penelitian & Pengembangan)

Jenis dan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan produk dengan campuran (*mixed method*), yaitu gabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif Fetters, Curry & Creswell (2018). Penelitian ini akan menggunakan pendekatan dari Richey, Klein & Nelson (2016), yaitu berupa pendekatan yang terstruktur dan melibatkan beberapa proses, mulai dari proses desain dan pengembangan, serta evaluasi yang didasarkan penelitian empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian model pembelajaran dengan *Design and Development Reaserch (DDR)* yang diadaptasi dari Richey, Klein & Nelson, (2017) melalui tahap *analysis, design, development, dan evaluation* dengan hasil sebagai berikut.

1. *Analysis*

Hasil pada tahap *analysis*, yaitu berupa informasi terkait pembelajaran materi panahan. Berdasarkan wawancara di Pondok Pesantren Minhajur Rufaço Kecamatan Purbolinggo Lampung Timur, menunjukkan bahwa materi olahraga panahan yang merupakan salah satu olahraga yang disunnahkan oleh Rasulullah, sudah diajarkan dengan berbantuan bahan ajar modul, namun belum berupa modul elektronik, sehingga masih diperlukan banyak biaya untuk mencetak modul dan tentunya penggunaan kertas yang berlebihan termasuk bentuk tindakan yang tidak ramah lingkungan dan membutuhkan biaya yang lebih. Guru pondok sudah memanfaatkan teknologi berupa penggunaan laptop dan HP, namun pada cabang olahraga lain, bukan pada olahraga panahan.

Tahapan pembelajaran panahan dilakukan dengan metode demonstrasi dan ceramah, kemudian peserta didik langsung diminta untuk praktik. Hal ini menunjukkan bahwa *PBL* belum diterapkan.

Terdapat kendala pelaksanaan pembelajaran panahan di pondok ini, diantaranya keterbatasan alat dan belum adanya instruktur tetap dari guru pondok. Kendala lain dialami oleh peserta didik, yaitu kesulitan dalam melakukan panahan dan kesulitan dalam membidik dengan tepat dan akurat.

Adanya kesenjangan antara masalah di lapangan dengan kondisi yang seharusnya, menjadikan peneliti memberi solusi berupa “Model Pembelajaran Berbasis *E-Handout* (PDF) pada Santri Pondok Pesantren Minhajur Rufaqa Kecamatan Purbolinggo Lampung Timur” menggunakan *PBL*.

2. Design

Design merupakan tahap peneliti merancang produk yang dikembangkan dengan didasarkan pada hasil analisis yang telah dilakukan. Tahap ini dilakukan peneliti dengan pengumpulan referensi untuk pembuatan *e-handout* dan dilanjutkan pembuatan instrumen berupa lampiran skala uji kemenarikan pada, Lampiran keterbacaan, Lampiran lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lampiran validasi isi dan materi, dan lampiran validasi media dan desain.

3. Development

Tahap ini dilakukan pembelajaran *e-handout* meliputi produksi, validasi, uji coba kelompok kecil, dan evaluasi. Hasil pada tahap development sebagai berikut.

a. Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning* Materi Panahan yang dapat dilihat pada sajian cetak.

b. Hasil Validasi

Hasil validasi diperoleh dari penilaian 2 validator yang terdiri 1 Dosen untuk memvalidasi isi dan materi dan 1 Dosen untuk memvalidasi media dan desain. Hasil validasi diperoleh

dari rata-rata skor yang dikonversikan dalam bentuk bobot perolehan skor sebagai hasil data kuantitatif, kemudian di kategorikan dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

Aspek yang Dinilai	Bobot Perolehan Skor Validitas
Isi dan Materi	75,86
Media dan Desain	80,26
Rata-Rata	78,06

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 2, diketahui bahwa rata-rata bobot perolehan skor validitas Pembelajaran *e-Handout* Problem Based Learning Materi Panahan sebesar 78,06. Hasil ini menunjukkan bahwa Bahan Ajar *e-Handout* Problem Based Learning valid digunakan dalam pembelajaran materi panahan, karena memperoleh bobot perolehan skor yang lebih besar dari 60 sebagai batas minimum perolehan skor yang peneliti tentukan. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok kecil.

c. Hasil Kepraktisan

Hasil kepraktisan diperoleh dari hasil skala kemenarikan dan keterbacaan, serta lembar observasi dengan rata-rata skor ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Produk

Aspek yang Dinilai	Bobot Perolehan Skor Validitas
Kemenarikan	76.52
Keterbacaan	77.08
Observasi	92,5
Rata-Rata	82,3

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata bobot perolehan skor kepraktisan Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning* Materi Panahan sebesar 82,3. Hasil ini menunjukkan bahwa Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning* praktis digunakan dalam pembelajaran materi panahan, karena memperoleh bobot perolehan skor yang lebih besar dari 60 sebagai batas minimum yang peneliti tentukan.

4. Evaluation

Tahap evaluasi terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi dilakukan secara formatif pada saat validasi produk yang mendapatkan komentar dan saran dari validator yang kemudian dilakukan perbaikan oleh peneliti seperti yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator.

Validator	Komentar dan Saran	Perbaikan
Validator 1	Perbaiki tata letak !	Telah diperbaiki tata letak
Validator 2	Tingkatkan !	

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan *Design and Development Research (DDR)* yang diadaptasi dari Richey, Klein & Nelson (2016), menghasilkan produk berupa Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning* Materi Panahan.

1. Validitas

Validitas produk pada Tabel 4 diperoleh dari hasil validasi oleh 3 ahli atau validator, yaitu 1 Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 1 Media Teknologi, dan 1 Teknologi Pendidikan. Validitas silabus memperoleh bobot perolehan skor 76,06. dengan kriteria sangat

valid. Validitas isi ditinjau dari aspek kelayakan isi dan kelayakan bahasa, keduanya terkategori sangat baik. Secara kelayakan isi, validitas bahan ajar ditinjau dari segi langkah penyajian, secara sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional dan pengiring. Selanjutnya dari aspek kelayakan bahasa, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, menyajikan tahapan pembelajaran yang runtut dan padu, serta konsisten dalam penggunaan istilah, simbol, dan ikon. Kelayakan isi dan kelayakan bahasa pada bahan ajar ini memenuhi kriteria bahan ajar yang baik menurut Fahrurrozi & Mohzana, (2020), yaitu akurat dalam mengutip dan menyajikan teori, sesuai antara kompetensi dan cakupan isi, komunikatif, lengkap dan sistematis, berorientasi pada peserta didik, menggunakan kaidah bahasa yang benar, serta memiliki keterbacaan yang baik.

2. Kepraktisan

Kepraktisan produk diperoleh dari hasil skala kemenarikan, keterbacaan, dan lembar observasi. Hasil kepraktisan produk pada Tabel 8 menunjukkan bobot perolehan skor 82,3 dengan kriteria sangat praktis. Kriteria kepraktisan ini diperoleh karena Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning* Materi Panahan berfokus untuk memahami konsep-konsep dan memecahkan masalah secara efektif. Penerapan model *Problem Based Learning* membantu siswa memahami pentingnya mengatasi masalah dan membuat keputusan yang tepat, menekankan pemahaman dan aplikasi materi, bukan hanya memori. Ini membantu siswa untuk berpikir secara sistematis dan memahami bagaimana materi terkait dengan situasi lain. Ini juga membantu mereka untuk memahami pengaplikasian materi ke situasi lain dan membantu mereka untuk memahami bagaimana materi terkait dengan hidup sehari-hari (Haeruman & Ambarwati, 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Model pembelajaran panahan berbasis *E-Handout* (PDF) pada santri Pondok Pesantren Minhajur Rufaço Kecamatan Purbolinggo dikembangkan menggunakan jenis pengembangan *Design and Development Reaserch* (DDR) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *analysis, design, development, dan evaluation*. Model pembelajaran yang digunakan pada *E-Handout* (PDF) materi cabang panahan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang terdiri dari 5 sintaks model yaitu Mengorientasi peserta didik kepada masalah, Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, Membimbing penyelidikan (individu/ kelompok), Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Hasil uji validitas menunjukkan rata-rata bobot perolehan skor 76,06. menunjukkan bahwa Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning* valid digunakan dalam pembelajaran materi panahan. Rata-rata bobot perolehan skor kepraktisan Bahan Ajar *e-Handout Problem Based Learning Materi Panahan* sebesar 82,3. menunjukkan bahwa praktis digunakan.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar penggunaan media panahan disesuaikan dengan usia pengguna. Peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya agar memperhatikan manajemen waktu sehingga data yang terkumpul lebih menyeluruh dan dapat memunculkan penelitian baru yang lebih inovatif, dan kreatif tentunya.

Peneliti menyarankan kepada guru atau pelatih dapat menggunakan model pembelajaran panahan yang telah diterapkan selama penelitian berlangsung sebagai inovasi pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar penggunaan media panahan disesuaikan dengan usia pengguna. Peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya agar memperhatikan manajemen waktu

sehingga data yang terkumpul lebih menyeluruh dan dapat memunculkan penelitian baru yang lebih inovatif, dan kreatif tentunya. Peneliti menyarankan kepada guru atau pelatih dapat menggunakan model pembelajaran panahan yang telah diterapkan selama penelitian berlangsung sebagai inovasi pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Marzuki, M., Santoso, B., & Ghofur, M. A. (2021). Penguatan Peran Pesantren untuk Membangun Pertahanan Umat Islam Indonesia di Era *Society 5.0*. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 3, 269–278.
- Fiqih, M. A. (2022). Peran pesantren dalam menjaga tradisi-budaya dan moral bangsa. *PANDAWA*, 4(1), 42–65.
- Nurfadilah, S., Sutarjo, S., & Karyawati, L. (2022). Rekonstruksi Kurikulum Pendidikan Islam Berbasis Keterampilan Abad 21 Di Era Disrupsi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9833–9841.
- Asrizal, Amran, A., Ananda, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2018). *The development of integrated science instructional materials to improve students' digital literacy in scientific approach*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 442–450. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.13613>.
- Cheng, K.-M. (2017). *Advancing 21st Century Competencies in East Asian Education Systems*.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model *problem-based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).
- Hasanah, N., Marlina, R., & Yokhebed, Y. (2019). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Smpn 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(10).
- Padmavathy, R. D., & Mareesh, K. (2013). *Effectiveness of problem based learning in mathematics*. *International Multidisciplinary E-Journal*, 2(1), 45–51.
- Dewi, R., Gustiawati, R., & Afrinaldi, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 85–92.

- Hita, I. P. A. D., RusPAdayani, N. G. A. L., & Krisna, I. M. A. (2022). Fisiologis Dalam Cabang Olahraga Panahan. *Jurnal Pelita Ilmu Keolahragaan*, 2(2), 12–22.
- Syachrofi, M. (2018). Signifikansi Hadis-Hadis Memanah Dalam Tinjauan Teori Ma'na-Cum-Maghza. *Jurnal Living Hadis*, 3(2), 235–257.
- Nurjamilah, C. (2017). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Masjid dalam Perspektif Dakwah Nabi saw. *Journal of Islamic Studies and Humanities*, 1(1), 93–119.
- Rido'i, A. (2023). Keteladanan Pendekar Mas Mochamad Amien: Studi Atas Kepemimpinan Dakwah di dalam Perguruan Silat Chakra V. *Tanzhim: Jurnal Dakwah Terprogram*, 1(1), 1–22.
- Thiah Maryani, N. S., Widowati, A., & Indriyani, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Berbasis Video Teknik Dasar Memanah Untuk Usia Dini Di SDN 02 Kota Jambi. 3(2). <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2>.
- Taufik, Ahmad. Instrumen Penilaian Olahraga Panahan Pada Pemula untuk Guru Penjas, P. (2020). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1 (1) (2020).
- Hardi, V. J., Faturrohman, M. R., & Pasundan, S. (2021). Pengaruh Latihan Menggunakan Karet Ban Sepeda Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Panahan Pada Atlet Panahan Tingkat Pemula.
- Rizqi, & AUFAR. (2015). Pengaruh Modifikasi Sasaran Balon Terhadap Minat Siswa Pada Ekstrakurikuler Panahan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3).
- Arisman, A., & R. Agun Guntara. (2021). *The Research Of Students' Motor Ability In Archery Extracurricular*. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 11(1), 13.
- Yuliati, L., Fauziah, R., & Hidayat, A. (2018). *Student's critical thinking skills in authentic problem based learning*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1), 012025.
- Chin, C., & Chia, L. G. (2016). *Problem-based learning: Using ill-structured problems in biology project work*. *Science Education*, 90(1), 44–67. <https://doi.org/10.1002/sce.20097>.
- Arends, (2016) *connect-learn-succeed-richard-arends-learning-to-teach-mcgraw-hill* 2016. (n.d.).

Fetters, M. D., Curry, L. A., & Creswell, J. W. (2015). *Achieving integration in mixed methods designs—principles and practices*. *Health Services Research*, 48(6pt2), 2134–2156.

Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2016). *Developmental Research: Studies Of Instructional Design And Development*.

Fahruroji, M & Mohzana. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran. NTB: Universitas Hamzanwadi Press.

Haeruman, L.D., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2017). Pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berfikir kritis matematis dan *self-confidence* ditinjau dari kemampuan awal matematis siswa SMA di Bogor Timur. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*,10(2).