

MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING GAME GETS LUCKY CARD: STUDI ANALISIS PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP AL-QURAN

Puji Hastuti^{a*)}, Zaenal Arifin^{a)}, Ajat Rukajat^{a)}

^{a)}Universitas Singaperbangsa, Karawang, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : hira.zahiraphasty@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 04 Mei 2021; direvisi: 6 Mei 2021; disetujui: 15 Mei 2021

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) melalui metode *Games Gets Lucky Card*. Arus globalisasi yang terjadi akhir-akhir ini, berdampak sangat signifikan dalam transformasi dunia pendidikan khususnya di Indonesia kearah yang cenderung negatif. Keterlibatan media teknologi yang begitu cepat dalam kehidupan masyarakat, turut serta menambah tantangan serta problematika yang cukup hebat yang harus dihadapi oleh para guru dalam menemukan formulasi model pembelajaran yang efektif, efisien serta disenangi oleh para siswa pada saat ini. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode kuantitatif berbasis penelitian tindakan kelas. Riset ini dilaksanakan dalam dua tahapan dimana setiap tahapan berbasis perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik studi lapangan berbasis observasi dimana subjek penelitiannya adalah siswa dan guru pada sekolah MI Negeri Bekasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas pemahaman dan prestasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran BTQ. Persentasi penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I, ketercapaian aktivitas belajar siswa sebesar 68,62 % yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,10 %. Peningkatan hasil belajar meliputi aspek pengetahuan dimana nilai yang diperoleh mencapai rata-rata 77,63 dan lalu hasil ini meningkat begitu tajam pada pelaksanaan siklus II dengan nilai rata-rata 87,95.

Kata Kunci: model pembelajaran; discovery learning; game gets lucky card; pemahaman.

LEARNING MODEL DISCOVERY LEARNING GETS LUCKY CARD GAME: IMPROVEMENT ANALYSIS STUDY STUDENTS' UNDERSTANDING OF THE AL-QURAN

Abstract. This study aims to improve understanding of student learning outcomes with the *Discovery Learning* (DL) learning model through the *Games Gets Lucky Card* method. The current globalization that has occurred recently has a very significant impact on the transformation of the world of education, especially in Indonesia, to a negative direction. The fast involvement of technology media also adds to the challenges and problems that are quite formidable to be faced by teachers in finding effective, efficient learning formulations that are liked by students at this time. The research method used is quantitative methods based on classroom action research. This research was carried out in two stages, each of which was based on planning, action, observation and reflection. Data collection was carried out using observation-based field study techniques where the research subjects were students and teachers at the MI Negeri Bekasi school. This study shows that the application of the *Discovery Learning* model can increase understanding activities and student learning outcomes in BTQ subjects. The research percentage shows that in the first cycle, the achievement of student learning activities was 68.62% which then increased in the second cycle to 96.10%. The increase in learning outcomes includes aspects of knowledge where the value obtained reaches an average of 77.63 and then these results increase so sharply in the implementation of cycle II with an average value of 87.95.

Keywords: learning model; discovery learning; game gets lucky card; understanding.

I. PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini UNESCO (*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) sebagai salah satu lembaga resmi PBB (Perserikatan Bangsa-bangsa) yang menaungi pendidikan maupun kebudayaan memprediksi adanya transisi perubahan karakteristik siswa akibat dampak pandemi Covid-19 dalam dua tahun terakhir dimana mengistilahkannya dengan singkatan VUCA Volatilitas (sifat, kecepatan, besaran volume dan dinamika perubahan); Ketidakpastian (kurangnya prediktabilitas masalah dan peristiwa); Kompleksitas (perancu masalah dan faktor sekitarnya); dan Ambiguitas (kekaburan realitas dan

makna campuran kondisi) [1]. Wabah Virus Corona (COVID-19) yang kemunculannya pertama kali diumumkan ke ruang publik pada akhir 2019 di kota Wuhan China [2] ini mampu menginspeksi ke berbagai seluruh wilayah dunia sehingga memicu penutupan segala aktivitas-aktivitas oleh pemerintah hingga ke wilayah sektor pendidikan. Dilansir dari data UNESCO, setidaknya ada sekitar 1,5 miliar lebih siswa yang terdampak akibat wabah pandemi Covid-19, penutupan sekolah maupun universitas memicu kecemasan yang dalam munculnya problematika-problematika kompleks dalam dunia pendidikan dikalangan para praktisi [3]-[8].

Belum selesai beragam problematika terkait dunia pendidikan di Indonesia, kehadiran penetrasi virus *Corona Disease* memicu pertumbuhan permasalahan-permasalahan baru yang belum pernah terbayangkan sebelumnya. Salah satunya adalah tantangan bagaimana mampu menghadirkan proses pembelajaran secara online yang mampu merevisi karakter siswa diberbagai tingkatan [1]. Belajar dari China, pemerintah melakukan aksi nyata dengan mengeksplorasi dan meningkatkan literasi para guru terhadap system pembelajaran baru berbasis online dengan tujuan menginternalisasikan pendidikan karakter positif bagi siswa [9]. Sunardi menyatakan bahwa Seorang Guru tidak hanya menguasai atau memahami konsep IPTEK, tetapi harus mampu menerapkan konsep IPTEK dalam memecahkan masalah [10]. Pemerintah Inggris setempat bahkan membekali para guru dengan “ketangkasan pedagogic” agar mampu menyesuaikan perubahan mode pembelajaran serta karakter siswa pasca pandemi Covid-19 [6]. Dita Destiana [11] menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di sekolah dan supaya efektif diperlukan usaha sadar untuk saling bekerja sama antara kepala sekolah, guru, orang tua, siswa serta seluruh komponen pendukungnya termasuk infrastruktur sarana dan prasarana yang memadai.

Mengembalikan prinsip pembelajaran kepada nilai-nilai ajaran agama yang di ambil dari Al-Quran merupakan salah satu solusi terdepan dalam rangka meningkatkan karakteristik siswa ke arah yang lebih religious dimasa modern seperti sekarang [12]. Salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh para praktisi Pendidikan adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan mampu meningkatkan gairah siswa terhadap proses pembelajaran. Menurut Prof Muhammad Rowwas, salah satu pakar sejarah berpendapat bahwa dalam strategi pembelajaran yang diterapkan oleh Rosulullah Saw. Kepada para sahabatnya salah satu prinsipnya dikenal dengan “ *Al-Khittab ‘Ala Qadri Fahmi Uqulihim*” [13]. Maknanya adalah dalam proses transfer knowledge, maka pendidik harus mengetahui kapasitas intelektual muridnya serta kebutuhan minatnya terhadap proses pembelajaran. guru yang berhasil adalah guru yang mau menyesuaikan proses pembelajaran dengan keinginan muridnya. Keberhasilan ini tentunya akan mendorong terwujudnya peningkatan karakter dari para peserta didik. Pendidikan karakter yang berhasil tatkala mampu menerapkan nilai-nilai religiusitas kepada para anak didiknya dengan beragam metode pembelajaran [14]–[16].

Penelitian ini mencoba mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) menggunakan game Lucky Card dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa khususnya siswa sekolah dasar terhadap Al-Quran. Permainan game merupakan salah satu metode yang dipandang efektif menjembatani pembelajaran dengan motivasi siswa untuk belajar secara menyenangkan. Dalam penelitian ini saya mencoba menggunakan model DL (*Discovery Learning*). Model pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah model pembelajaran yang mengatur

pengajaran sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan konsep-konsep dan prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Model ini berupaya menjelaskan dan menarik kesimpulan untuk menemukan konsep dan prinsip pembelajaran, Adapun keterlibatan guru yaitu hanya untuk menjadi fasilitator dalam membimbing dan memberikan arahan kepada para siswanya. Beberapa keuntungan pembelajaran *discovery* adalah pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat, hasil belajar mempunyai efek transfer yang baik, dan dapat meningkatkan penalaran peserta didik sehingga hasil belajar mengalami peningkatan khususnya dalam pemahaman siswa terhadap bacaan Al-Quran sesuai kaidah tajwid. Media Pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah [17]. Media pembelajaran memainkan peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk itulah riset ini dikembangkan dalam rangka menganalisis dampak yang ditimbulkan dari permainan Game Gets Lucky Card.

Menerapkan Strategi pembelajaran yang tepat merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Penggunaan metode ini tidak hanya digunakan di negara Indonesia saja, di negara-negara maju pun metode ini menjadi salah satu opsi terbaik dalam system Pendidikan [18]. Studi riset terkait metode ini setidaknya telah dilakukan oleh para praktisi Pendidikan dunia. Salah satunya studi yang dilakukan oleh Barney Dalgarno dalam risetnya berjudul “*The impact of students’ exploration strategies on discovery learning using computer-based simulations*” dimana Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika dibandingkan dengan observasi, eksplorasi sistematis menghasilkan manfaat pembelajaran, sedangkan eksplorasi tidak sistematis tidak. Hasil ini memiliki implikasi untuk desain tugas pembelajaran penemuan dan panduan instruksional dalam simulasi berbasis computer [19]. Selanjutnya, riset yang dilakukan oleh Nadira Saab yang berjudul “*The relation of learners’ motivation with the process of collaborative scientific discovery learning*”, Dalam studi ini, Nadira mencoba menyelidiki pengaruh motivasi pelajar individu pada proses pembelajaran penemuan kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja siswa yang bermotivasi tinggi dan siswa yang bermotivasi rendah dapat dipengaruhi secara positif oleh teman sebaya yang bermotivasi tinggi [20]. Adapula studi yang berjudul “*Promoting Self-Directed Learning in Simulation-Based Discovery Learning Environments Through Intelligent Support*” dikembangkan oleh Koen Vermaans bertujuan untuk menjelaskan metode untuk menghasilkan umpan balik adaptif untuk pembelajaran penemuan berdasarkan model pembelajaran “oportunistik” yang mengambil hipotesis saat ini dari peserta didik dan eksperimen yang dilakukan untuk menguji hipotesis ini sebagai masukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa

memberikan siswa dengan umpan balik adaptif memiliki efek yang berbeda dan menguntungkan pada proses pembelajaran dibandingkan dengan umpan balik standar yang lebih tradisional [21]. Penggunaan Discovery Learning dalam pembelajaran pada akhirnya dipandang sebagai cara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa [22]–[25].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Negeri Bekasi yang terletak di Kecamatan Sukatani Kabupaten Bekasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus dimana masing-masing siklus terdapat empat tahapan yaitu 1) perencanaan 2) pelaksanaan 3) pengamatan dan 4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa, sedangkan Sumber data adalah guru dan siswa. Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan sejak awal sampai akhirnya pengumpulan data. Data-data dari hasil penelitian diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui laporan pengamatan, observasi, praktek games lucky card, dan tes tulis. Instrumen peneliti yaitu dengan pembuatan laporan pengamatan berdasarkan test membaca alquran siswa satu persatu dengan memperhatikan tartil atau tidaknya setiap siswa. Lembar observasi digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran BTQ dengan hukum tajwid. Praktek games lucky card dengan cara Permainan tersebut yakni menggunakan kartu yang tersusun dengan masing-masing kartu berisi pertanyaan terkait materi hukum tajwid (izhar, idghom, I khfa, iqlab, qolqolah, Alsyamsiah/alkomariah) dan peserta didik dibagi beberapa kelompok untuk bergiliran memainkan dan mengambil lucky card tersebut. Apabila yang bisa menjawab ada reward poin berbentuk kepingan emas yang paling banyak mendapatkan kepingan emas, maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

I. Deskripsi Prasiklus

Perolehan nilai Pre-Test kebanyakan kelas V.C MI Negeri Bekasi masih kesulitan memahami bacaan alquran dengan tartil. Pada hasil Pre-Test tersebut nilai tertinggi adalah 68 dan nilai terendah adalah 10 serta standar deviasinya adalah 0. Nilai standar ketuntasan hasil belajar atau nilai standar minimal (KKM) dalam mata pelajaran BTQ ini adalah 70. Sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 68 dan tidak ada satu pun siswa yang memenuhi KKM. Siswa masih banyak yang belum faham membaca alquran secara tartil sesuai kaidah ilmu tajwid. Dalam hal ini, solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model DL dengan metode Games Lucky Card dalam meningkatkan pemahaman hasil belajar membaca alquran dalam mata pelajaran BTQ. Berdasarkan data observasi siswa kelas V.C Siswa MI Negeri Bekasi tergolong kepada kelas yang

kategori rendah. Dari hasil penilaian sebelum diberikan tindakan menunjukkan sebagian besar siswa (62 %) tidak tuntas, hanya 38 % yang sudah tuntas dalam pembelajaran. Hasil pengamatan dan observasi praktek membaca alquran masih banyak yang tidak sesuai dengan hukum tajwid yang benar (Tartil).

II. Deskripsi Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kajian terhadap silabus dan menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri dari 4 kali pertemuan pada mata pelajaran BTQ. Pada saat penjelasan hukum tajwid nun sukun dan tanwin, Al Syamsiah dan hukum bacaan qolqolah. Masih sangat sedikit siswa yang memahami kaidah hukum tajwid dalam membaca alquran dengan benar.

Tabel 1. Siklus I

No	Indikator	Tingkat Kemampuan			
		1	2	3	4
1	Mengkondisikan Kelas				√
2	Mempersiapkan media dan sumber belajar				√
3	Melakukan <i>ice breaking</i>				√
4	Memberikan motivasi dan penghargaan				√
5	Menyampaikan tujuan pembelajaran				√
6	Membimbing siswa dalam melaksanakan kegiatan mengamati				√
7	Peneliti menunjuk/ memanggil siswa secara bergantian membaca alquran beberapa ayat juz amma				√
8	Membimbing dalam membaca dan menyebutkan hukum tajwid dalam bacaannya secara bergantian				
9	Memberikan Kesimpulan				√
10	Melakukan Refleksi				√
11	Memberikan Evaluasi				√
	Jumlah	0	0	0	
	Kriteria				

siklus I. Pembelajaran didesain dengan menggunakan model DL. Kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan pada hari Rabu, 07Agustus 2019, dan 21 Agustus 2019. Kegiatan diawali dengan menyajikan tulisan dan bacaan Q.s Almaun ayat 1 sampai akhir, seluruh siswa dengan pembelajaran halaqah diharapkan saat membaca dapat mempraktekkan hukum tajwid pada potongan ayat dalam surat tersebut. Setelah itu, kemudian guru membagi siswa dalam 5 kelompok yang sudah ditetapkan sebelumnya dan guru membagikan tugas untuk membedah potongan ayat dengan menyebutkan hukum tajwidnya. Kegiatan siswa selanjutnya adalah permainan games lucky card. Siswa melakukan permainan untuk menemukan konsep. yang akan dibahas melalui games, sehingga siswa sangat termotivasi dalam pembelajaran di kelompoknya. Guru sebagai Fasilitator mengajak permainan dengan beberapa kelompok tersebut dengan beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan dan reward point berupa kepingan emas yang terbuat dari kertas karton.

Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus I
- 2) Mengevaluasi proses dan hasil belajar siklus I
- 3) Menganalisis hasil keterampilan guru dan aktivitas siswa pada siklus I
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk pertemuan II.

Pertemuan II

1. Perencanaan
 - 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator.
 - 2) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kegiatan siswa.
 - 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa.
 - 4) Menyiapkan model dan sumber belajar
2. Tindakan
 - 1) Peneliti menyampaikan materi, tujuan, waktu, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.
 - 2) Peneliti menggali pengetahuan dan kemampuan siswa terhadap materi hukum tajwid
 - 3) Siswa membaca-baca hasil pembelajaran yang pernah disampaikan guru pada pertemuan sebelumnya.
 - 4) Peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok dan memulai metode games lucky card
 - 5) Setelah siswa termotivasi dengan pembelajaran guru mereflexi kegiatan dengan
 - 6) Tanya jawab singkat kepada siswa.
3. Observasi
 - 1) Mengamati keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas melalui model DL metode Games lucky card menggunakan lembar pengamatan yang sudah disiapkan
 - 2) Mengamati aktivitas siswa saat pembelajaran dengan metode tersebut menggunakan lembar pengamatan yang sudah disiapkan
4. Refleksi

Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I

Siklus kedua

Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti bersama observer sepakat untuk melaksanakan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II. Perbaikan-perbaikan ini dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga kriteria keberhasilan yang telah peneliti tetapkan dapat tercapai. Berikut adalah langkah-langkah yang peneliti tempuh dalam usaha memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang terjadi pada siklus I:

- 1) Guru memberikan ice breaking dan motivasi yang lebih fresh, agar siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran;
- 2) Keterampilan dalam menguasai kelas semakin guru perkuat dengan meratakan perhatian kepada seluruh siswa di kelas;
- 3) Membaca alquran secara berjamaah dengan halaqah dan tutor sebaya

II. Deskripsi Siklus I

Deskripsi tentang pelaksanaan siklus II terdiri atas beberapa subbab, diantaranya: 1) Deskripsi observasi pelaksanaan pembelajaran, refleksi siklus II. Semuanya akan peneliti jabarkan sebagai berikut: Observer bertugas melakukan pengamatan dengan cara mengisi rubrik yang

telah peneliti sediakan, untuk mengamati keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa di kelas. Diketahui bahwa jumlah skor yang dicapai guru dalam pembelajaran melalui metode lucky card pada siklus II adalah sebesar dengan kriteria sangat baik. Tampak dalam tabel, pada siklus II keterampilan guru telah mencapai ke berhasilan sesuai indikator yang ditetapkan.

Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Siswa

No	Indikator	Tingkat Kemampuan			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan peneliti (kegiatan menengarkan)				√
2	Menjawab pertanyaan peneliti (kegiatan lisan/ Oral				√
3	Menyampaikan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki (kegiatan emosional)			√	
4	Mengerjakan evaluasi (kegiatan menulis)				√
	Jumlah				
	Kriteria				

Pada tabel 2 tersebut dijelaskan bahwa pada saat melakukan siklus I, peneliti mendapatkan hasil belajar siswa yaitu ada 8 orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sehingga peneliti melakukan siklus II dengan memperbaiki dan menyusun RPP. Hasil belajar hukum tajwid dengan metode lucky card di MI Negeri Bekasi meningkat. Beberapa hal yang telah dilakukan oleh peneliti dan berhasil karena semua siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) di atas 80%. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu sangat baik.

Tabel 3. Perbandingan nilai rata-rata belajar dan aktivitas siswa Siklus I dan II

No	Uraian	Siklus		Keterangan
		I	II	
1	Hasil Belajar Siklus (%)	68,18%	95,45%	Meningkat
2	Aktivitas Siswa	76,62%	96,10%	Meningkat

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model DL dengan metode games lucky card dapat memberikan peningkatan signifikan dalam pemahaman hasil belajar siswa khususnya di MI Negeri Bekasi. Adanya peningkatan hasil belajar ini dibuktikan oleh nilai siswa yang pada saat pre-test diperoleh nilai tertinggi yaitu 68 sedangkan nilai terendah 25 dengan nilai rata-rata sebesar 47. Pada saat siklus I dengan penggunaan model DI games lucky card yaitu diperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah yaitu 30. Pada saat siklus II, nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah adalah 70 dari jumlah siswa 38 orang. Penerapan metode games Lucky card dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan lebih memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode lucky card

memiliki dampak positif dalam peningkatan nilai rata-rata siswa

REFERENSI

- [1] L. L. Hadar, O. Ergas, B. Alpert, and T. Ariav, "Rethinking teacher education in a VUCA world: student teachers' social-emotional competencies during the Covid-19 crisis," *Eur. J. Teach. Educ.*, vol. 43, no. 4, pp. 573–586, 2020.
- [2] H. Nishiura, N. M. Linton, and A. R. Akhmetzhanov, "Serial interval of novel coronavirus (COVID-19) infections," *Int. J. Infect. Dis.*, vol. 93, pp. 284–286, 2020.
- [3] V. Ellis, S. Steadman, and Q. Mao, "'Come to a screeching halt': Can change in teacher education during the COVID-19 pandemic be seen as innovation?," *Eur. J. Teach. Educ.*, vol. 43, no. 4, pp. 559–572, 2020.
- [4] L. Wang and T. DeLaquil, "The isolation of doctoral education in the times of COVID-19: recommendations for building relationships within person-environment theory," *High. Educ. Res. Dev.*, vol. 39, no. 7, pp. 1346–1350, 2020.
- [5] V. Varea and G. González-Calvo, "Touchless classes and absent bodies: teaching physical education in times of Covid-19," *Sport. Educ. Soc.*, vol. 0, no. 0, pp. 1–15, 2020.
- [6] W. Kidd and J. Murray, "The Covid-19 pandemic and its effects on teacher education in England: how teacher educators moved practicum learning online," *Eur. J. Teach. Educ.*, vol. 43, no. 4, pp. 542–558, 2020.
- [7] E. de Jonge, R. Kloppenburg, and P. Hendriks, "The impact of the COVID-19 pandemic on social work education and practice in the Netherlands," *Soc. Work Educ.*, vol. 39, no. 8, pp. 1027–1036, 2020.
- [8] R. C. Kalloo, B. Mitchell, and V. J. Kamalodeen, "Responding to the COVID-19 pandemic in Trinidad and Tobago: challenges and opportunities for teacher education," *J. Educ. Teach.*, vol. 46, no. 4, pp. 452–462, 2020.
- [9] E. Xue, J. Li, and L. Xu, "Online education action for defeating COVID-19 in China: An analysis of the system, mechanism and mode," *Educ. Philos. Theory*, vol. 0, no. 0, pp. 1–13, 2020.
- [10] O. Sunardi and Y. Suchyadi, "Praktikum Sebagai Media Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 03, no. September, pp. 124–127, 2020.
- [11] D. Destiana, Y. Suchyadi, and F. Anjaswuri, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar (JPPGuseda)*, vol. 03, no. September, pp. 119–123, 2020.
- [12] M. Rindu *et al.*, "Tanfidz Ta'lim As-Syahsiyyah Dirasah Tahliliyyah Fi Ma'had Al-Inayah Bandung," *Lentera Pendidik.*, vol. 23, no. 2, pp. 343–356, 2020.
- [13] M. Rawwas, "Dirasah Tahliliyyah Li Syahshiyati Ar-Rasul Muhammad." Dar An-Nafais, Lebanon Beirut, pp. 1–303, 1988.
- [14] M. Judrah, "Fungsi-Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Dan Kehidupan Manusia," *J. Al-Qalam J. Kaji. Islam Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 98–111, 2020.
- [15] M. Rusmin B., "Konsep Dan Tujuan Pendidikan Islam," *Inspiratif Pendidik.*, vol. 6, no. 1, p. 72, 2017.
- [16] B. Badrudin, "The Management of Strengthening the Mosque-Based Religious Character Education," *Nadwa*, vol. 13, no. 2, p. 179, 2020.
- [17] Nurjanah and Y. Suchyadi, "Media Audio Visual Sebagai Media Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Di SMP Negeri 3 Kota Bogor," *Pedago. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 40–44, 2020.
- [18] R. F. Dearden, "What is Discovery Learning?," *Educ. 3-13*, vol. 1, no. 1, pp. 11–14, 1973.
- [19] B. Dalgarno, G. Kennedy, and S. Bennett, "The impact of students' exploration strategies on discovery learning using computer-based simulations," *EMI. Educ. Media Int.*, vol. 51, no. 4, pp. 310–329, 2014.
- [20] N. Saab, W. R. van Joolingen, and B. H. A. M. van Hout-Wolters, "The relation of learners' motivation with the process of collaborative scientific discovery learning," *Educ. Stud.*, vol. 35, no. 2, pp. 205–222, 2009.
- [21] K. Veermans, T. de Jong, and W. R. van Joolingen, "Promoting Self-Directed Learning in Simulation-Based Discovery Learning Environments Through Intelligent Support," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 8, no. 3, pp. 229–255, 2000.
- [22] J. R. Thomas, "Preparing for faculty roles in discovery, learning, and engagement," *Quest*, vol. 55, no. 1, pp. 4–17, 2003.
- [23] T. Hurlin, "Open Plan Schools and Inquiry/Discovery Learning," *Cambridge J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 98–103, 1975.
- [24] J. Holford, P. Jarvis, M. Milana, R. Waller, and S. Webb, "Exploration, discovery, learning: mapping the unknown," *Int. J. Lifelong Educ.*, vol. 32, no. 6, p. 685, 2013.
- [25] A. Mukherjee, "Effective Use of Discovery Learning to Improve Understanding of Factors That Affect Quality," *J. Educ. Bus.*, vol. 90, no. 8, pp. 413–419, 2015.