

STRATEGI PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN TIDAK LANGSUNG

Masna¹, Siti Hikmatul Auliya², Wahyuni³, Pikal⁴, Fikri Haikal⁵, Amirullah⁶, Kamus⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Majene

masna1209@gmail.com¹, sitihikmatulauliya@gmail.com²,

wahyuni.nd271@gmail.com³, pikalagus44@gmail.com⁴, fikri1212p@gmail.com⁵,

Amirullah7742@gmail.com⁶, kamusmustamin@stainmajene.ac.ad⁷

ABSTRACT

The rapid development of educational technology and the increasing demand for effective learning methods have encouraged educators to apply both direct and indirect learning strategies in the teaching process. This study aims to analyze the implementation and effectiveness of direct and indirect learning strategies in improving students' learning outcomes, participation, and understanding of learning materials. The research used a qualitative descriptive method through a literature review approach by examining various scientific journals, books, and relevant educational articles. The findings indicate that direct learning strategies, such as face-to-face instruction, classroom discussion, and outdoor learning activities, are effective in increasing student interaction, motivation, and immediate understanding of the material. Meanwhile, indirect learning strategies, including online learning, e-learning, synchronous, and asynchronous learning, provide flexibility, encourage independent learning, and improve students' technological skills. The study concludes that the combination of direct and indirect learning strategies can create a more adaptive, interactive, and effective learning environment in accordance with the needs of modern education.

Keywords: Direct Learning, Indirect Learning, Learning Strategies

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat serta meningkatnya kebutuhan terhadap metode pembelajaran yang efektif mendorong pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan dan efektivitas strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung dalam meningkatkan hasil belajar, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur melalui pengkajian berbagai jurnal ilmiah, buku, dan artikel pendidikan yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran langsung seperti tatap muka, diskusi kelas, dan pembelajaran luar ruangan efektif dalam meningkatkan interaksi, motivasi, serta pemahaman peserta didik secara langsung terhadap materi. Sementara itu, strategi pembelajaran tidak langsung seperti pembelajaran daring, e-learning, synchronous, dan asynchronous memberikan fleksibilitas, mendorong kemandirian belajar, serta meningkatkan kemampuan teknologi peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan efektif sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

Kata Kunci: Pembelajaran Langsung, Pembelajaran Tidak Langsung, Strategi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan di era modern menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta kemajuan teknologi. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka di dalam kelas, tetapi telah berkembang menjadi lebih fleksibel melalui pemanfaatan teknologi digital. Hal ini mendorong lahirnya dua pendekatan utama dalam pembelajaran, yaitu strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung.

Strategi pembelajaran langsung (direct instruction) merupakan pendekatan yang menekankan interaksi secara tatap muka antara guru dan peserta didik, baik di dalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor). Dalam strategi ini, guru berperan aktif sebagai pusat penyampaian materi, sementara peserta didik menerima informasi secara terstruktur. Pendekatan ini dinilai efektif dalam menyampaikan konsep-konsep dasar, membangun pemahaman awal, serta mengontrol jalannya proses pembelajaran secara lebih terarah.

Di sisi lain, strategi pembelajaran tidak langsung berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi, khususnya melalui pembelajaran daring (e-learning). Pembelajaran ini dapat dilakukan secara sinkronus (real-time) maupun asinkronus (tidak bersamaan waktu), sehingga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Strategi ini mendorong kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar digital.

Namun demikian, masing-masing strategi memiliki kelebihan dan keterbatasan. Pembelajaran langsung cenderung efektif dalam interaksi sosial dan kontrol kelas, tetapi kurang fleksibel. Sementara itu, pembelajaran tidak langsung menawarkan fleksibilitas tinggi, tetapi menghadapi tantangan dalam hal motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk memahami karakteristik kedua strategi tersebut agar dapat diterapkan secara tepat sesuai dengan

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Proses penelitian studi literatur dilakukan dengan memanfaatkan basis data yang berasal dari sumber-sumber tulisan sebelumnya, seperti buku perpustakaan, untuk mengumpulkan data. Sumber informasi juga diperoleh melalui google scholar. Penulisan ini fokus pada mendeskripsikan dan menginterpretasikan data terkait strategi pembelajaran konvensional.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Pembelajaran langsung

Pembelajaran tatap muka. Menurut Dimiyati dan Mudjiono pembelajaran adalah kegiatan pendidik atau guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan bahan ajar dan sumber belajar. Sementara pengertian pembelajaran sesuai UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan Pembelajaran tatap muka

adalah adalah kegiatan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan sumber belajar yang terjadi secara langsung pada waktu yang sama dan tempat yang sama. Karakteristik pembelajaran tatap muka adalah kegiatan yang terencana berorientasi pada tempat, serta interaksi sosial dalam ruang kelas. Meski pembelajaran tatap muka akan dilakukan, pembelajaran Ada dua Strategi yang dapat dilakukan seperti pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru yang disebut ekspositori maupun pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang disebut diskoveri inkuiri. (Ying, Y. Pemilihan strategi ekspositori dilakukan atas pertimbangan, Karakteristik peserta didik dengan kemandirian belum memadai, Sumber referensi terbatas, Jumlah peserta didik dalam kelas banyak, Alokasi waktu terbatas dan Jumlah materi (tuntutan kompetensi dalam aspek pengetahuan) atau bahan banyak. Pemilihan strategi di skoveri inkuiri dilakukan atas pertimbangan yaitu : Karakteristik peserta didik dengan kemandirian cukup memadai, Sumber referensi, alat, media, dan bahan cukup, Jumlah peserta didik dalam

kelas tidak terlalu banyak, Materi pembelajaran tidak terlalu luas dan Alokasi waktu cukup tersedia. Sementara itu, menurut Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Dadiem Anwar Makarim Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran terbaik yang tidak bisa digantikan. Hal tersebut di sampaikan pada jumpa pers Senin (13/7) secara virtual .menurutnya Ke depan pembelajaran tatap muka akan semakin diperkuat dengan kombinasi pemanfaatan teknologi.¹

Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran di kelas yang bergantung pada kehadiran dosen pengajar untuk mengajar secara langsung di kelas. Dalam pembelajaran tatap muka, mahasiswa terlibat dalam komunikasi verbal spontan di lingkungan fisik yang tetap. Pembelajaran tatap muka atau yang sering juga disebut pembelajaran tradisional merupakan pembelajaran yang berpusat pada dosen sebagai sumber pengetahuan, sehingga keterlibatan mahasiswa masih sedikit.

Blended learning adalah pembelajaran yang menggunakan dua atau lebih metode pembelajaran yang berbeda, seperti menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, menggabungkan pembelajaran online dengan akses kepada pelatih atau dosen, atau menggabungkan simulasi dengan pembelajaran terstruktur.

Blended learning merupakan kombinasi dari berbagai media pelatihan (teknologi, aktivitas, dan jenis kegiatan) untuk menciptakan program pelatihan yang optimal bagi peserta tertentu. Istilah “blended” berarti pelatihan yang dipandu oleh instruktur tradisional dilengkapi dengan format elektronik lainnya.²

Strategi termasuk dalam bidang desain pembelajaran. Perkembangan strategi sebagai ilmu telah berkembang mulai dari dunia militer dan kemudian digunakan dalam pendidikan. Dalam peperangan diperlukan strategi untuk memperoleh kemenangan. Begitu juga dengan proses pembelajaran, pendidik harus

¹ E. Pattanang dkk., “Perencanaan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di masa pandemi pada SMK Kristen Tagari,” *Jurnal Manajemen ...*, no. Query date: 2026-05-13 18:58:36 (2021), [http://repository.uki.ac.id/8676/2/PERENCANAA NPELAKSANAANPEMBELAJARANTATAPMUKA.pdf](http://repository.uki.ac.id/8676/2/PERENCANAA%20PELAKSANAANPEMBELAJARANTATAPMUKA.pdf).

² LB Ni, “Face-to-face learning, teaching and learning at home need to go hand in hand,” *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities ...*, no. Query date: 2026-05-13 16:13:53 (2022), <https://mail.msocalsciences.com/index.php/mjs sh/article/download/1510/1054>.

mengidentifikasi semua yang terkait dengan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Pendidik perlu mengetahui siapa yang akan menjadi siswanya, seberapa berbeda tingkat kecerdasannya, dari latar belakang apa mereka berasal, bagaimana mereka termotivasi, dan lain sebagainya. Kata strategi sering diartikan dengan teknik atau metode, yaitu cara menyampaikan pesan dalam hal ini materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jadi, kata strategi berkaitan dengan cara, taktik, atau metode untuk melakukan sesuatu (Haidir and Salim, 2012). Strategi adalah seni melakukan sesuatu dengan terampil. Jika diartikan secara luas, strategi dapat mencakup antara lain:

1. Metode;
 2. Pendekatan;
 3. Pemilihan sumber termasuk media yang digunakan dalam pembelajaran;
 4. Pengelompokan siswa;
 5. Pengukuran keberhasilan
- (Haidir and Salim, 2012). Dapat disimpulkan bahwa strategi mengajar adalah metode, teknik, dan taktik yang digunakan oleh seorang guru untuk mengajar siswa di kelas. Strategi

pengajaran telah dirancang sebelumnya, dan ini sangat diperlukan agar suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan materi dapat disampaikan dengan mudah.

Pembelajaran indoor adalah lingkungan belajar yang sudah disediakan oleh pihak sekolah untuk digunakan siswa sebagai tempat dan sumber belajar. Lingkungan belajar ini berada di dalam sekolah, seperti perpustakaan, laboratorium, auditorium, dan terutama ruang kelas.

Tujuan dari pembelajaran indoor yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran yang efektif, misalnya diskusi dan problem solving. Selain itu, pembelajaran indoor juga bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan menggunakan metode presentasi maupun debat.

Pembelajaran indoor memiliki beberapa kelebihan, seperti guru lebih mudah menguasai dan mengondisikan kelas, serta lebih mudah mengatur tempat duduk siswa. Dalam pelaksanaannya, guru juga dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Namun, pembelajaran indoor juga memiliki

kekurangan. Jika terlalu sering digunakan, siswa dapat merasa bosan sehingga guru dituntut untuk selalu kreatif dalam mengelola suasana kelas agar tetap menarik.

Lingkungan belajar outdoor merupakan kebalikan dari lingkungan belajar indoor, yaitu lingkungan atau sarana belajar yang berada di luar sekolah. Lingkungan ini sebenarnya tidak dibuat khusus untuk kegiatan belajar mengajar, tetapi tetap dapat dimanfaatkan sebagai tempat pembelajaran. Contohnya seperti museum, masjid, monumen, dan lapangan yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar siswa.

Tujuan pembelajaran outdoor adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, memahami pentingnya kecakapan hidup, memperoleh pengalaman langsung di alam sekitar, serta menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan. Menurut Lia Kamaliah, pembelajaran outdoor membantu siswa lebih menghargai lingkungan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu, pembelajaran outdoor juga dapat membangun rasa percaya diri siswa melalui berbagai kegiatan menantang di alam terbuka. Dengan

kegiatan tersebut, siswa belajar mengatasi rasa takut dan keraguan pada diri mereka sendiri.

Pembelajaran outdoor juga mampu meningkatkan kemampuan kerja sama karena siswa dituntut bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah bersama. Dari kegiatan ini, keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa menjadi lebih berkembang.

Tidak hanya itu, pembelajaran outdoor membantu siswa meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan karena mereka berinteraksi langsung dengan alam dan belajar mengenai ekosistem serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Selain itu, kemampuan observasi siswa juga berkembang karena mereka dilatih mengamati berbagai hal di sekitar, seperti jejak hewan maupun jenis tumbuhan,

sehingga kemampuan analisis mereka ikut meningkat.³

B. Pembelajaran Tidak Langsung

strategi pembelajaran tidak langsung, yang diindikasikan oleh penggunaan pertanyaan pemantik oleh guru, menunjukkan upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan mengajukan pertanyaan yang memancing pemikiran, guru mendorong siswa untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi, daripada sekadar menerima fakta. Ini adalah langkah penting dalam membangun kemandirian belajar dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Implementasi ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya fokus pada transmisi pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan melalui kognitif tingkat tinggi.⁴

Pembelajaran Daring
Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan

jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan upaya aktivitas pembelajaran yang membelajarkan siswanya untuk melakukan tatap muka, pembelajaran melalui jaringan internet dengan menggunakan berbagai platform seperti zoom meeting, google classroom maupun video call melalui wa. Disamping itu pembelajaran daring juga diartikan sebagai aktivitas pembelajaran yang diselenggaraan oleh sekolah yang keberadaan siswa dan guru berada pada lokasi yang terpisah sehingga memerlukan media penghubung yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajarannya.

Saat ini pembelajaran daring mampu dijadikan solusi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh ketika terjadi sebuah bencana atau kondisi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung. Aktivitas pembelajaran daring menekankan adanya interaksi dan penyaluran informasi yang

³ S. Shalahuddin dkk., "Pembelajaran Indoor dan Pembelajaran Outdoor," *Reflection: Islamic ...*, no. Query date: 2026-05-13 19:17:59 (2025), <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Reflection/article/view/1427>.

⁴ S. Sriliza dkk., "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, LANGSUNG, DAN TIDAK LANGSUNG," *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. Query date: 2026-05-13 17:35:45 (2025), <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/article/view/140>.

memudahkan siswa dalam meningkatkan kualitas belajarnya. Pembelajaran ini juga mempermudah pelaksanaan pembelajaran dari manapun dan kapanpun pelaksanaannya. Saat ini pembelajaran daring menjadi lebih populer dikarenakan mampu memberikan layanan yang lebih fleksibel, memberikan banyak keuntungan dalam implementasinya. Pembelajaran daring bertujuan memberikan pelayanan pembelajaran yang berkualitas dan mampu menjangkau target yang luas. Pada pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring mampu menghadirkan suasana pembelajaran tatap muka melalui virtual. Kegiatan pembelajaran melalui aplikasi ini dapat membuat siswa menjadi bersemangat dan terlibat aktif pada proses pembelajaran.⁵

Sinkronus adalah metode pembelajaran daring yang dilakukan secara langsung dan bersamaan antara guru dan peserta didik dalam waktu yang sama. Pada pembelajaran ini, guru dan siswa dapat berinteraksi secara real time, misalnya melalui

Google Meet atau Zoom. Contohnya seperti tatap muka virtual, diskusi online, atau presentasi langsung. Sedangkan asinkronus adalah metode pembelajaran daring yang tidak dilakukan secara bersamaan. Guru dan siswa dapat mengakses materi, tugas, atau informasi pembelajaran pada waktu yang berbeda sesuai kebutuhan masing-masing. Media yang biasa digunakan misalnya LINE Group dan Google Classroom. Contohnya seperti pemberian materi, pengumpulan tugas, atau diskusi melalui chat/forum tanpa harus online secara bersamaan.

Media pembelajaran daring yang digunakan merupakan perpaduan antara sistem asinkronous dan sinkronous. Pada pembelajaran asinkronous, media seperti Line Group dan Google Classroom dimanfaatkan untuk komunikasi, penyampaian informasi pembelajaran, presensi, pembagian tugas, serta membagikan link evaluasi kepada peserta didik. Sementara itu, media sinkronous seperti Google Meet dan Zoom digunakan untuk kegiatan tatap muka virtual antara

⁵ S. Naili, "Implementasi model pembelajaran STEAM pada pembelajaran daring," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, no. Query date: 2026-

05-13 17:35:45 (2021), <http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/6161/>.

guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pertemuan online tersebut, guru dan peserta didik dapat berinteraksi langsung untuk membahas materi yang telah dipresentasikan maupun didiskusikan.

Partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran dengan kombinasi media daring ini tergolong tinggi. Hal tersebut karena metode ini menjadi solusi yang efektif selama masa pandemi. Selain itu, sebagian besar siswa tingkat SMA telah memiliki kemampuan dasar teknologi informasi sehingga lebih mudah dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran yang digunakan.

Peserta didik juga merasa lebih nyaman dengan perpaduan pembelajaran sinkronous dan asinkronous karena tidak hanya menerima materi dan tugas, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menyampaikan kendala atau kesulitan secara langsung saat sesi tatap muka online berlangsung. Dengan demikian, siswa merasa lebih diperhatikan oleh guru selama proses pembelajaran daring. Oleh sebab itu, penggunaan media daring ini dinilai sangat membantu dalam pelaksanaan

sistem pembelajaran online. Media pembelajaran daring yang digunakan merupakan perpaduan antara sistem asinkronous dan sinkronous. Pada pembelajaran asinkronous, media seperti Line Group dan Google Classroom dimanfaatkan untuk komunikasi, penyampaian informasi pembelajaran, presensi, pembagian tugas, serta membagikan link evaluasi kepada peserta didik. Sementara itu, media sinkronous seperti Google Meet dan Zoom digunakan untuk kegiatan tatap muka virtual antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pertemuan online tersebut, guru dan peserta didik dapat berinteraksi langsung untuk membahas materi yang telah dipresentasikan maupun didiskusikan.

Partisipasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang memadukan media daring tergolong cukup tinggi. Selain itu, kebanyakan siswa SMA sudah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan teknologi informasi, sehingga mereka lebih mudah memakai aplikasi pembelajaran yang digunakan.

Peserta didik juga merasa lebih nyaman dengan gabungan

pembelajaran sinkronus dan asinkronus, karena mereka tidak hanya menerima materi dan tugas, tetapi juga dapat menyampaikan hambatan atau kesulitan secara langsung saat pertemuan online berlangsung. Dengan adanya interaksi tersebut, siswa merasa lebih diperhatikan oleh guru selama proses belajar daring. Oleh karena itu, penggunaan media daring dinilai sangat membantu pelaksanaan system pembelajaran online.⁶

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pembelajaran langsung seperti tatap muka, pembelajaran indoor, dan outdoor mampu meningkatkan interaksi sosial, motivasi belajar, serta pemahaman peserta didik terhadap materi secara lebih cepat dan terarah. Selain itu, strategi ini memudahkan guru dalam mengontrol kelas dan membangun

komunikasi yang aktif dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, strategi pembelajaran tidak langsung melalui pembelajaran daring, e-learning, sinkronus, dan asinkronus memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Strategi ini juga mendorong kemandirian belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta membantu peserta didik lebih terbiasa menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media seperti Google Classroom, Zoom, dan Google Meet terbukti mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara lebih efektif dan interaktif.

Dengan demikian, kombinasi antara strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung dapat menjadi solusi yang tepat dalam menghadapi perkembangan pendidikan di era modern. Perpaduan kedua strategi tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran

⁶ AAKA Widiyanti dkk., "Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Perpaduan Asinkronus Dan Sinkronus Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Ekonomi," *Media Komunikasi ...*, no. Query date:

2026-05-13 18:05:19 (2021),
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/article/view/37799>.

yang lebih adaptif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Naili, S. "Implementasi model pembelajaran STEAM pada pembelajaran daring." *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, no. Query date: 2026-05-13 17:35:45 (2021). <http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/6161/>.
- Ni, LB. "Face-to-face learning, teaching and learning at home need to go hand in hand." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* ..., no. Query date: 2026-05-13 16:13:53 (2022). <https://mail.msocalsciences.com/index.php/mjssh/article/download/1510/1054>.
- Pattanang, E., M. Limbong, dan ... "Perencanaan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di masa pandemi pada SMK Kristen Tagari." *Jurnal Manajemen* ..., no. Query date: 2026-05-13 18:58:36 (2021). <http://repository.uki.ac.id/8676/2/PERENCANAANPELAKSANAANPEMBELAJARANTATAPMUKA.pdf>.
- Shalahuddin, S., M. Roihan, F. Alghifari, dan ... "Pembelajaran Indoor dan Pembelajaran Outdoor." *Reflection: Islamic* ..., no. Query date: 2026-05-13 19:17:59 (2025). <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Reflection/article/view/1427>.
- Sriliza, S., S. Zarina, dan J. Jumadi. "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, LANGSUNG, DAN TIDAK LANGSUNG." *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. Query date: 2026-05-13 17:35:45 (2025). <https://jutepe-joln.net/index.php/JURDIKAN/article/view/140>.
- Widiantari, AAKA, IGA Wesnawa, dan ... "Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Perpaduan Asinkronous Dan Sinkronous Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Ekonomi." *Media Komunikasi* ..., no. Query date: 2026-05-13 18:05:19 (2021). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/article/view/37799>.