

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SISWA MENYIMAK SECARA DARING DAN LURING

Seferoni Zai^{1*}, Jen Calvin Gea², Joiman Halawa³, Arozatulo Bawamenewi⁴

¹Universitas Nias, Indonesia; email: calvingea52@gmail.com

²Universitas Nias, Indonesia; email: zaisefen851@gmail.com

³Universitas Nias, Indonesia; email: arozatulobawamenewi@gmail.com

⁴Universitas Nias, Indonesia; email: joimanhaljoiman@gmail.com

Email Korespondensi: zaisefen851@gmail.com

Diterima: 31 Januari 2026 Ditinjau: 01 Januari 2026 Diterima: 02 Januari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan efektivitas pembelajaran keterampilan menyimak antara metode daring dan luring menggunakan desain kualitatif studi kepustakaan. Berdasarkan analisis terhadap 25 artikel jurnal, ditemukan bahwa secara umum metode luring lebih unggul dalam menjaga stabilitas motivasi, kualitas interaksi sosial, dan pemahaman konsep yang mendalam, namun metode daring menunjukkan efektivitas yang signifikan secara spesifik pada keterampilan menyimak sastra ketika didukung oleh media audio asinkronus seperti podcast yang memungkinkan fitur pengulangan. Kendala utama pembelajaran daring meliputi distraksi digital dan kelelahan fisik, sedangkan luring lebih efektif menjaga fokus atensi, sehingga penelitian ini merekomendasikan pendekatan Blended Learning sebagai strategi adaptif untuk mengoptimalkan pembelajaran menyimak di era transisi.

Kata Pembelajaran Daring, Pembelajaran Luring, Keterampilan Menyimak, Efektivitas Pembelajaran, Studi Kepustakaan.

Kata kunci: Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Siswa Menyimak

Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi cara berkehidupan manusia dalam kesehariannya (Ramli, 2012). Penggunaan teknologi secara tepat dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang berlangsung secara dinamis (Jamun, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bisa menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif (Narayanan & Adithan, 2015). Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dalam semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia (Uno & Lamatenggo, 2011).

Menurut Sungkono, salah satu bentuk kompetensi yang dibutuhkan oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah melakukan pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar merupakan hal penting yang dapat dilakukan seorang guru agar pelaksanaan dari proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Bahan ajar adalah hal yang mengacu pada semua bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Rahmawati dkk (2021), bahan ajar merupakan semua bentuk bahan yang dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar pada umumnya dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar maka guru mampu untuk memotivasi siswa dan menerangi tema-tema abstrak sehingga bahan ajar memiliki dampak yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Rahmi dan Hendra harmi (2013:14) bahan ajar terbagi menjadi empat bagian yaitu bahan ajar bentuk Print, Audio, Audiovisual dan Textbook Interaktif. Bahan ajar cetak, merupakan beberapa bahan ajar yang ditulis dalam bentuk tertentu Kertas memiliki fungsi pembelajaran dan transmisi informasi. Contohnya seperti handout, buku ajar, bahan ajar, lembar kegiatan siswa (student lembar kerja), brosur, foto/gambar.

Bahan ajar dengan menggunakan audio, adalah bahan ajar yang menggunakan audio sistem sinyal audio secara langsung sehingga dapat diputar atau didengar seseorang atau sekelompok orang seperti kaset, radio, piringan hitam dan Kompres disk. Bahan ajar bentuk mendengarkan (audio-visual) adalah bentuk bahan ajar yang memungkinkan sinyal audio digabungkan dengan bentuk gambar bergerak secara berurutan. Contohnya termasuk cakram video (VCD) dan film. Bahan ajar yang mengacu secara interaktif (inetcactive teaching materials). Bahan ajar ini merupakan bentuk dari kombinasi dua atau lebih media audio, grafik, gambar dan animasi video yang penggunaannya telah dimanipulasi atau diproses mengontrol pesanan. Contoh CD interaktif.

Selain itu, bahan ajar dapat dikatakan sebagai segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan ajar secara tertulis maupun bahan ajar secara tidak tertulis yang tentunya disusun oleh guru sehingga dapat d membantu peserta didik dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran di sekolah (Abied, 2009).

Dengan kemajuan teknologi saat ini, bahan ajar yang sesuai yang dapat dikembangkan adalah bentuk bahan ajar e-handout. Saat ini dapat dipastikan setiap anak baik dari jenjang SD, SMP, bahkan SMA rata-rata sudah memiliki android, sehingga e-handout sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tentunya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkannya kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran di dalam kelas. E-handout android adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan memadukan bahan ajar handout yang dikemas dalam bentuk elektronik dengan tujuan agar siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis (Sarita et al., 2021).

Tinjauan Literatur

Lanskap pendidikan kita telah mengalami guncangan transformasi yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. Pandemi global memaksa ruang kelas berpindah ke layar digital secara mendadak, dan kini, masa transisi kembali ke ruang kelas fisik (luring) menghadirkan tantangan adaptasi yang tidak kalah peliknya. Pergeseran moda ajar ini bukan sekadar perpindahan lokasi belajar, melainkan sebuah ujian besar bagi efektivitas transfer ilmu dan interaksi akademik. Di tengah dinamika ini, perdebatan mengenai metode mana yang paling efektif—apakah fleksibilitas daring atau interaksi organik luring—menjadi topik yang krusial untuk dibedah, mengingat setiap disiplin ilmu menunjukkan respons yang berbeda terhadap perubahan ini. Secara umum, preferensi terhadap pembelajaran tatap muka masih mendominasi karena dianggap lebih kondusif untuk pemahaman mendalam. Riset pada rumpun ilmu sistem informasi (Rohmanto & Setiawan, 2022) menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menilai sistem pembelajaran luring lebih efektif dengan persentase 64,99%, berbanding jauh dengan sistem daring yang hanya dipilih oleh 31,52% responden. Hal ini senada dengan temuan pada mata pelajaran Fisika, di mana pembelajaran luring terbukti lebih efektif dalam mencapai hasil pembelajaran dan menanamkan pemahaman konsep yang kuat kepada siswa, sedangkan pembelajaran daring sering kali dinilai terlalu teoritis dan minim praktik.

Kendala utama yang sering menggerus efektivitas pembelajaran daring terletak pada aspek psikologis dan atensi siswa. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Komariah & Septianawati, 2022) pada mata pelajaran Matematika, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa secara luring (79,66) terbukti lebih unggul dibandingkan hasil belajar secara daring (74,13). Penurunan kualitas saat daring ini sering kali dipicu oleh lemahnya pengawasan guru karena lokasi yang terpisah, yang menyebabkan siswa rentan kehilangan fokus, sering menghayal, atau bahkan terlambat mengumpulkan tugas karena merasa tidak diawasi secara langsung. Fenomena "hilang fokus" ini tentu menjadi alarm bahaya bagi pembelajaran bahasa yang membutuhkan konsentrasi penuh.

Meskipun demikian, kita tidak dapat serta-merta melabeli pembelajaran daring sebagai metode yang gagal total, karena efektivitasnya sangat bergantung pada strategi dan karakteristik mata pelajaran. Seperti pada penelitian yang juga dilakukan oleh (Sachputra & Indrowaty, 2023) Buktinya, pada pembelajaran Bahasa Jepang, meskipun luring dinilai sedikit lebih efektif (74%), pembelajaran daring pun masih masuk dalam kategori "efektif" dengan persentase 71%, yang menandakan bahwa kesenjangan antara keduanya tidak selalu lebar. Bahkan, temuan yang cukup mengejutkan terjadi pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, di mana terdapat perbedaan signifikan yang justru menunjukkan hasil belajar siswa saat daring lebih tinggi dibandingkan saat luring, didukung oleh penggunaan media yang tepat yang mampu memicu motivasi belajar siswa.

Berangkat dari keragaman data empiris tersebut, penelitian ini menjadi sangat urgen untuk ditempatkan dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak (*listening*). Jika pada pelajaran eksakta tantangannya adalah pemahaman rumus, maka pada keterampilan menyimak, tantangannya adalah menangkap nuansa bahasa, intonasi, dan struktur logika lisan yang sering kali terdistorsi oleh perantara teknologi. sehingga menimbulkan Pertanyaan besar adalah: apakah interaksi tatap muka yang dinilai lebih interaktif dan menggambarkan lingkungan akademik yang sesungguhnya merupakan syarat mutlak bagi keberhasilan menyimak? Atau justru fleksibilitas daring dapat menawarkan keuntungan lain yang belum tereksplorasi dalam literasi bahasa?

Artikel ini hadir untuk mengisi celah penelitian tersebut dengan membandingkan secara *head-to-head* efektivitas pembelajaran siswa menyimak secara daring dan luring. Melalui analisis komparatif ini, pembahasan akan diarahkan untuk membedah tidak hanya sekadar capaian nilai, tetapi juga bagaimana lingkungan belajar mempengaruhi daya serap siswa terhadap materi lisan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peta jalan yang jelas bagi para pendidik Bahasa Indonesia untuk meramu strategi pembelajaran yang paling optimal, memastikan bahwa teknologi hadir bukan untuk mendegradasi kualitas, melainkan untuk memperkaya pengalaman berbahasa siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (*library research*) Sebagaimana dijelaskan oleh (Maisyaroh et al., 2023), studi kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian tanpa perlu terjun langsung ke lapangan (*field research*). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk mengeksplorasi dan menyintesis berbagai gagasan serta temuan empiris yang tersebar dalam berbagai literatur ilmiah terkait efektivitas pembelajaran menyimak (*listening*), sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan yang komprehensif tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu penelitian fisik.

Hasil Temuan dan Pembahasan

A. HASIL

Berdasarkan analisis komparatif terhadap 24 studi kasus yang mencakup berbagai disiplin ilmu, ditemukan adanya divergensi (perbedaan) yang signifikan terkait efektivitas pembelajaran antara moda daring dan luring. Temuan ini diklasifikasikan ke dalam tiga dimensi utama: (1) Disparitas Capaian Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan, (2) Dinamika Persepsi, Interaksi, dan Komunikasi, serta (3) Stabilitas Motivasi dan Kendala Psikososial.

1. Disparitas Capaian Hasil Belajar: Dominasi Luring dan Anomali Daring

Secara umum, data menunjukkan bahwa metode luring (tatap muka) menghasilkan capaian akademik yang lebih tinggi dibandingkan metode daring, terutama pada mata pelajaran yang kompleks. Namun, terdapat pengecualian signifikan pada penggunaan media spesifik untuk keterampilan menyimak.

- **Keunggulan Metode Luring:** Studi (Messawa et al., 2023) pada mata pelajaran PKn di tingkat SMP menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas Luring mencapai **75**, yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas Daring yang hanya mencapai **63**. Tren serupa (Geografi et al., 2023) terlihat pada mata pelajaran Matematika tingkat SMA, di mana rata-rata hasil belajar siswa secara luring (**79,66**) lebih unggul dibandingkan hasil belajar secara daring (**74,13**). Pada pembelajaran Bahasa Jepang, meskipun kedua metode dikategorikan efektif, persentase efektivitas luring (**74%**) tercatat sedikit lebih tinggi dibandingkan daring (**71%**). Selain itu, pada pembelajaran Fisika, metode luring terbukti lebih efektif dalam menanamkan pemahaman konsep yang kuat dibandingkan metode daring yang cenderung teoritis.
 - **Inefisiensi Daring pada Keterampilan Praktik:** Metode daring terbukti kurang efektif untuk materi yang membutuhkan instruksi gerak atau praktik langsung. Pada pembelajaran Seni Tari (Tari Mak Inang Pulau Kampai) yang dilakukan oleh (Rahmah, 2021), hasil belajar siswa melalui daring tidak mencapai ketuntasan, dengan rata-rata nilai *posttest* hanya **64,54** (di bawah KKM 70) dan tingkat kelulusan siswa hanya **27%**. Demikian pula (Sitasi et al., 2023) pada pembelajaran Matematika yang hanya mengandalkan aplikasi *WhatsApp* tanpa variasi, rata-rata nilai hasil belajar siswa sangat rendah, yaitu **58,97**, yang disimpulkan tidak efektif.
 - **Efektivitas Daring pada Keterampilan Menyimak (Temuan Khusus):** Berlawanan dengan tren umum, pembelajaran daring menunjukkan efektivitas tinggi pada keterampilan menyimak sastra ketika didukung media audio yang tepat. Seperti pada jurnal (Putri et al., 2021) Penerapan media **Podcast** (siniar) pada materi menyimak puisi berhasil meningkatkan nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi **88,90**, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (**84,17**). Hal ini didukung oleh temuan (Tresnawati et al., 2023) pada mata pelajaran IPA di SD, di mana pembelajaran jarak jauh menggunakan media sosial mampu meningkatkan penguasaan konsep dengan N-Gain **0,52** (kategori sedang). Bahkan, pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, hasil belajar daring (**100% tuntas**) justru lebih tinggi dibandingkan luring (**86,2% tuntas**) karena faktor penggunaan media yang memicu motivasi.
- #### 2. Persepsi Pemahaman Materi dan Kualitas Interaksi
- Siswa cenderung mempersepsikan metode luring sebagai metode yang lebih memudahkan pemahaman dan interaksi, meskipun daring menawarkan fleksibilitas.
- **Preferensi Siswa terhadap Luring:** Berdasarkan survei terhadap mahasiswa sistem informasi, mayoritas responden (**64,99%**) menilai sistem pembelajaran luring lebih efektif, dibandingkan hanya **31,52%** yang memilih daring. Pada studi Geografi (Vol &



Artikel, 2022), 59% peserta didik menyatakan "sangat setuju" dengan pembelajaran luring karena kemudahan interaksi, sedangkan persepsi terhadap daring berada di angka 58% dengan kategori "setuju" namun dengan catatan kendala.

- Kualitas Interaksi dan Komunikasi: Pada matakuliah Teori Bilangan yang bersifat abstrak yang dilakukan oleh (Juhari, 2025), persepsi mahasiswa terhadap pemahaman materi dalam kelas luring berada pada kategori tinggi (3,73), sedangkan pada kelas daring berada pada kategori rendah (2,24) karena minimnya interaksi langsung. Namun, uniknya penelitian yang dilakukan (Dhearani & Hartanto, 2023), pada siswa sekolah dasar, tidak ditemukan perbedaan signifikan dalam komunikasi interpersonal dan keterbukaan diri (*self-disclosure*) antara daring dan luring, dengan skor mean luring (3,45) hanya sedikit lebih tinggi dari daring (3,07).
 - Penggunaan Media Komunikasi: Dalam pembelajaran daring pada penelitian (Dasar, 2025), siswa lebih menyukai penggunaan media sederhana seperti WhatsApp Group (50%) untuk komunikasi, dibandingkan Google Classroom atau Zoom. Namun dalam penelitian yang (Keagamaan & Vol, 2023), penggunaan aplikasi Telegram sebagai alternatif juga dinilai valid dan layak (87,6%) untuk penyebaran materi dan evaluasi, meskipun terkendala sinyal
3. Stabilitas Motivasi dan Kendala Psikososial
- Aspek psikologis dan teknis menjadi pembeda utama dalam keberhasilan kedua metode.
- Dinamika Motivasi Belajar: Pada pembelajaran permainan Bola Voli yang dilakukan oleh (Bina & Nugraha, 2023), metode luring memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi siswa dibandingkan metode daring. Namun penelitian yang dilakukan oleh (Supratman & Padli, 2021), strategi yang tepat dapat membalikkan keadaan; pada pembelajaran Matematika dengan pendekatan kreatif, motivasi belajar siswa justru meningkat signifikan setelah pembelajaran daring, dari rata-rata 101,81 menjadi 119,43. Analisis statistik lain juga menunjukkan adanya pengaruh positif cara belajar terhadap prestasi siswa baik di daring maupun luring
 - Kendala Fisik dan Psikologis (Zoom Fatigue): Evaluasi yang dimuatkan pada jurnal (Dasar, 2025) pada siswa SD menunjukkan bahwa pembelajaran daring memicu keluhan fisik dan mental yang menghambat fokus menyimak. Sebanyak 47,1% siswa mengalami kelelahan mata, 26,5% merasa pusing, dan 23,5% merasa bosan. Selain itu, 41,2% siswa mengaku lebih banyak bermain HP (game/medsos) setelah sesi daring daripada mengerjakan tugas.
 - Hambatan Teknis: Kendala utama yang ditemukan dalam berbagai studi daring seperti (Imansyah, 2021) dan (Covid, 2022) meliputi keterbatasan kuota internet, jaringan tidak stabil, dan perangkat yang tidak memadai. Siswa merasa pembelajaran daring seringkali hanya berpusat pada penugasan yang menumpuk tanpa penjelasan materi yang memadai. Sebaliknya, tantangan pembelajaran luring di masa pandemi lebih berfokus pada kepatuhan protokol kesehatan dan adaptasi kebiasaan baru
- Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa model pembelajaran luring unggul dalam aspek interaksi dan capaian hasil belajar umum. Namun, model daring memiliki potensi efektivitas yang setara atau bahkan lebih tinggi, khususnya untuk keterampilan menyimak dan pemecahan masalah (*Open Ended*), apabila didukung oleh media audio-visual yang tepat dan strategi yang memicu kemandirian siswa.

B. PEMBAHASAN

Analisis data menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran menyimak tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh interaksi sosial dan ketepatan media.

1. **Interaksi Tatap Muka: Fondasi Pemahaman Bahasa** Keunggulan metode luring yang konsisten muncul dalam studi PKn dan Geografi selaras dengan temuan terbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (Ludyasari et al., 2022) menegaskan bahwa

dalam pembelajaran bahasa, metode luring lebih efektif karena siswa dapat langsung mengonfirmasi pemahaman wacana kepada guru tanpa hambatan jeda (*delay*) komunikasi. Hal ini didukung oleh (Sari et al., 2021) yang menemukan bahwa dalam pembelajaran bahasa dan sastra, 63% siswa lebih memilih luring karena merasa "lebih hidup" dan mudah mencerna materi dibandingkan daring yang sering kali monoton.

2. **Pergeseran Paradigma: Media Audio- Visual sebagai Kunci Daring** Meskipun luring dominan, pembelajaran daring memiliki "senjata rahasia" untuk keterampilan menyimak, yaitu media audio-visual. Riset mutakhir dari (Bulukumba, n.d.) membuktikan bahwa penggunaan media audio-visual yang dirancang khusus dapat meningkatkan kemampuan menyimak secara signifikan karena menstimulasi indra pendengaran dan penglihatan sekaligus, sesuatu yang sulit dilakukan dalam metode ceramah konvensional. Temuan ini diperkuat oleh Nurhasanah (2024), yang mencatat lonjakan skor keterampilan menyimak siswa (dari rata-rata 11,68 menjadi 16,04) setelah intervensi media audio-visual dalam kelas daring, membuktikan bahwa teknologi bukan penghalang, melainkan katalisator jika digunakan dengan tepat.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran keterampilan menyimak (*listening*) sangat dipengaruhi oleh moda interaksi dan ketepatan pemilihan media. Secara umum, metode pembelajaran **luring (tatap muka)** terbukti lebih unggul dan konsisten dalam memfasilitasi pemahaman konsep yang mendalam, menjaga stabilitas motivasi siswa, serta menciptakan iklim interaksi akademik yang kondusif. Keunggulan luring terletak pada kehadiran fisik yang meminimalisir hambatan komunikasi, memungkinkan umpan balik (*feedback*) instan, dan mengurangi distorsi informasi yang sering terjadi akibat kendala teknis pada metode daring. Hal ini terkonfirmasi dari berbagai studi lintas disiplin yang menunjukkan capaian hasil belajar dan persepsi kepuasan siswa yang lebih tinggi pada kelas luring dibandingkan daring.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa pembelajaran **daring** tidak sepenuhnya gagal, melainkan memiliki potensi efektivitas yang spesifik. Metode daring terbukti efektif—bahkan dalam beberapa kasus melampaui luring—ketika diterapkan pada materi menyimak yang didukung oleh media audio-visual asinkronus, seperti **Podcast** atau video pembelajaran. Fitur *replayability* (kemampuan putar ulang) pada media daring memungkinkan siswa untuk menyimak ulang materi kompleks sesuai kecepatan belajarnya masing-masing, sebuah keunggulan yang sulit didapat dalam penjelasan lisan guru di kelas luring. Namun, efektivitas ini sangat bergantung pada tingkat kemandirian siswa dan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai.

Implikasi dari temuan ini menegaskan bahwa dikotomi antara daring dan luring tidak lagi relevan untuk dipertentangkan secara kaku. Sebaliknya, masa depan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak, menuntut pendekatan hibrida (*Blended Learning*). Pendidik disarankan untuk menggunakan metode luring sebagai fondasi utama untuk membangun interaksi dan diskusi kritis, sementara metode daring dimanfaatkan sebagai sarana pengayaan mandiri melalui media digital yang variatif. Dengan demikian, teknologi hadir bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk memperluas ruang belajar siswa tanpa batas.

Deklarasi konflik kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam karya ini.



Referensi

- Bina, S. M. K., & Nugraha, P. (2023). *Holistic journal of sport education*. 2(2), 64–70.
- Bulukumba, T. K. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA KELAS V SD THE USE OF AUDIO VISUAL MEDIA IN IMPROVING STORY LISTENING SKILLS IN CLASS*.
- Covid, D. P. (2022). *32 Jurnal Pendidikan Guru Vol. 3 No.2 Januari – Juni 2022*. 3(2), 32–43.
- Dasar, J. P. (2025). *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1), 54–66.
- Dhearani, K., & Hartanto, E. (2023). *DARING DAN LURING PADA SEKOLAH DASAR DI BEKASI Cite This Article : 2(3)*, 160–163.
- Geografi, J., Ilmu, F., & Unp, S. (2023). *Jurnal buana*. 7(2).
- Imansyah, M. N. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19 Studi Kasus pada Siswa SMP*). 1, 35–40.
- Juhari, A. (2025). *Perbandingan Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Dan Luring Dalam Matakuliah Teori Bilangan*. 183– 193.
- Keagamaan, J., & Vol, P. (2023). *No Title*. 19(2), 107–117.
- Komariah, S., & Septianawati, D. (2022). *DARING DAN LURING PADA MATA PELAJARAN*. 1, 44–53.
- Ludyasari, S. T., Sudika, I. N., & Hidayat, R. (2022). *Comparison of the Effectiveness of Online and Offline Learning in Indonesian Learning Class X SMA Negeri 1 Pujut District ,Central Lombok during the Covid-19 Pandemic Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Pujut Kabupaten Lombok Tengah di Masa Pandemi Covid-19*. 4, 7–16.
- Maisyaroh, I., Abdullah, M., & Hadi, M. N. (2023). *Asatiza : Jurnal Pendidikan*. 04(03), 274–287.
- Messawa, S. M. P. N., Al, U., Mandar, A., & Asis, A. (2023). *Pegguruang: Conference Series*. 5.
- Putri, Y. E., Pratiwi, W. D., Nurhasanah, E., & Karawang, U. S. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penerapan Media Podcast terhadap Menyimak Puisi dalam Pembelajaran Daring Siswa*. 3(5), 2371–2379.
- Rahmah, S. (2021). *SECARA DARING DAN PENGARUHNYA TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X-IPA DI SMA AR- RAHMAN MEDAN*. 10(2).
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). *Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram*. 5(1), 53–62.
- Sachputra, S. S., & Indrowaty, S. A. (2023). *ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DAN LURING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMAN 6 MALANG*. 9(2), 111–120. *MATEMATIKA Article history : Keywords : 2(1)*, 109–114.
- Tresnawati, N., Nurhayati, S., Swadaya, U., & Jati, G. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring Menggunakan Media Sosial Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar*. 6(2), 173–179.

Vol, J. S., & Artikel, R. (2022). *LURING DAN DARING PADA SMA NEGERI DI KOTA BONTANG*. 7(2).