

THE INFLUENCE OF BLENDED LEARNING ON LEARNING LOSS PROBLEMS IN CLASS VII SOCIAL SCIENCES LEARNING AT SMPN 1 PAMEUNGPEUK

*¹Iwan Setiawan, Tetep², Ade Suherman³

¹SMPN 1 Pameungpeuk, Garut

^{2,3}Program Studi Pendidikan IPS, Institut Pendidikan Indonesia Garut

*Correspondensi E-mail: iwansetiawan@gmail.com¹, tetep@institutpendidikan.ac.id², adesuherman@institutpendidikan.ac.id³

(Received: 21 Nopember 2024 / Accepted: 17 Desember 2024 / Published Online: 18 Desember 2024)

Abstract

This research is motivated by problems in social studies learning during the pandemic which is now a concern, namely the occurrence of learning loss in students. Learning loss as a decrease in learning competence in students. Learning loss occurs due to several factors including first, prolonged Distance Learning (PJJ), which after the implementation of a distance or online learning system by the government actually makes the teaching and learning process ineffective. The purpose of this study is to identify that blended learning is a mixture of various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience for its users. The implementation of this strategy allows the use of online learning resources, especially those based on web/blogs, without leaving face-to-face activities. The research method used is quantitative method with this type of research is Quasi Experimental Design (quasi-experimental). Data collection techniques were carried out by observation, interviews and documentation studies. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test, hypothesis testing and normalized gain test to identify improvements in the results of the research conducted. The results of the data analysis show that there is an influence from the application of blended learning to the problem of learning loss in students. Then it shows that students' attitudes towards blended learning-based learning have an effect on problem patterns in the context of learning loss in students.

Keywords: *Blended Learning, Learning Loss, Social Studies Learning.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah dalam pembelajaran IPS di masa pandemi yang kini menjadi perhatian adalah terjadinya *learning loss* pada peserta didik. *Learning loss* sebagai penurunan kompetensi belajar pada siswa. *Learning loss* terjadi karena beberapa faktor diantaranya pertama, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang berkepanjangan dimana setelah diberlakukannya sistem pembelajaran jarak jauh atau daring oleh pemerintah justru membuat ketidakefektifan dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian

ini untuk mengidentifikasi bahwa blended learning adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web/blog, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji gain ternormalisasi untuk mengidentifikasi peningkatan dari hasil penelitian yang dilakukan. Hasil analisis data bahwa menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan blended learning terhadap permasalahan learning loss pada peserta didik. Kemudian menunjukkan bahwa sikap peserta didik terhadap pembelajaran berbasis blended learning berpengaruh terhadap pola permasalahan dalam konteks learning loss pada peserta didik.

Kata kunci : Blanded Learning, Learning Loss, Pembelajaran IPS.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu orientasi dalam meningkatkan mutu kehidupan setiap orang di dunia. Jika kualitas pendidikan rendah, maka bisa dipastikan kehidupan masyarakat juga rendah, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu pendidikan dan pembelajaran harus dirancang dan diatur sesuai kebutuhan masyarakat pengguna jasa pendidikan tersebut. Perubahan pendidikan dan pembelajaran hendaknya dilakukan secara menyeluruh baik formal maupun non formal. Permasalahan pandemi Covid-19 yang berkembang secara pesat dan telah terjadi didunia hingga dampaknya sampai ke negara Indonesia. Hal ini telah banyak mengubah tatanan kehidupan manusia. Beberapa perubahan yang nampak adalah terjadinya perubahan pada bidang kehidupan baik bidang kesehatan, ekonomi, sosial budaya dan politik. Tidak terkecuali bahkan pada bidang pendidikan sekaligus. Pemerintah terpaksa harus menutup sekolah dan memberlakukan kebijakan belajar dari rumah. Menanggapi hal ini, sekolah pun merespon cepat dengan mengikuti instruksi kebijakan dari pemerintah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 1 Pameungpeuk berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh yang telah diterapkan disekolah semenjak pandemi memaksa siswa dan para guru untuk mengikutinya hingga sampai hari ini sudah menjadi sebuah kebiasaan. Namun dalam praktiknya tetap saja terdapat kendala dan masalah. Masalah dalam pembelajaran IPS di masa pandemi yang kini menjadi perhatian adalah terjadinya *learning loss* pada peserta didik. *Learning loss* sebagai penurunan kompetensi belajar pada siswa. Learning loss terjadi karena beberapa faktor diantaranya pertama, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang berkepanjangan dimana setelah diberlakukannya sistem pembelajaran jarak jauh atau daring oleh pemerintah justru membuat ketidakefektifan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat dari Kurtus (2004) menyatakan bahwa "*blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user*". Hal tersebut menyatakan bahwa blended learning adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web/blog, tanpa

meninggalkan kegiatan tatap muka (Elliot, 2002). Penerapan pembelajaran ini mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Tujuan pembelajaran blended adalah membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Kelebihan dari model blended learning adalah dapat digunakan menyampaikan materi belajar dimana dan kapan saja, pembelajaran terjadi secara online maupun offline yang saling melengkapi, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas, dan pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku. Implementasi pembelajaran yang menyenangkan terkait materi-materi IPS yang sederhana, namun dikemas dengan pola yang menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS (Dahlana & Tetep, 2021).

Pembelajaran daring sudah terlaksana kurang lebih selama dua tahun bukan waktu yang sebentar. Hal ini membuat kurang efektifnya pembelajaran apalagi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Kedua, rendahnya tingkat pemahaman guru IPS tentang teknologi apalagi penerapan PJJ yang begitu mendadak tentu bukanlah hal yang mudah untuk dapat mencapai pelaksanaan PJJ yang efektif, akan berbeda hasilnya apabila guru IPS sudah memiliki tingkat literasi digital yang baik. Faktor ketiga, bahwasanya peserta didik tidak memperoleh pembelajaran IPS yang optimal. Peserta didik sebagai objek pembelajaran yang seharusnya dapat menerima segala pembelajaran secara optimal untuk dapat memenuhi target atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Namun, dengan berjalannya waktu penetapan pembelajaran secara daring yang berkepanjangan membuat siswa mengalami kurangnya motivasi belajar.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antarvariabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen. Berdasarkan bentuk desain dari metode eksperimen, peneliti menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen (Quasi Experimental Design), desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara umum bahwasannya *pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan. Di mana ke dua tes ini memiliki peranan untuk mengukur tingkat keefektifan program pelaksanaan

pembelajaran. Pengambilan data yang dilakukan sebelum mengidentifikasi pengaruh blended learning dalam kegiatan pembelajaran IPS, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian dilakukan di SMPN 1 Cigedug dengan jumlah 40 peserta didik. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas dari instrumen penelitian. Kemudian dari 40 soal untuk uji coba instrumen terdapat 10 soal yang tidak valid.

Tahapan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan melalui uji normalitas. Proses uji normalitas dapat dilakukan untuk meninjau distribusi data yang dihasilkan setelah melakukan penelitian. Sehingga untuk melakukan uji normalitas dapat menggunakan *Microsoft excel* melalui rumus jika 1 tabel lebih dari 1 maks maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disajikan melalui tabel berikut:

Tabel 1.
Hasil Uji Normalitas Pretets Kelas Eksperimen

NO	Xi	Fi	Fkum	Zi	Luas Zi	Proporsi	Luas Zi-Fzi
1	50	2	2	-1.627	0.0475	0.1	0.053
2	60	4	6	-0.465	0.3264	0.3	0.026
3	65	3	9	0.116	0.5636	0.45	0.114
4	70	6	15	0.697	0.7486	0.75	0.001
5	75	5	20	1.279	0.883	1	0.117
Jumlah	320	20	52				
Rata-Rata	64						
Simpangan Baku	8.602325						
L tabel	0.196						
L maks	0.117						
Kesimpulan	0.196	>	0.117	Data Berdistribusi Normal			

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021 (Microsoft Excel 2010)

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen

No	Xi	Fi	Fkum	Zi	Luas Zi	Proporsi	Luas Zi-Fzi
1	60	2	2	-1.655	0.04950	0.1	0.051
2	65	3	5	-0.839	0.203	0.25	0.047
3	68	4	9	-0.350	0.382	0.45	0.068
4	70	3	12	-0.023	0.512	0.6	0.088
5	73	2	14	0.466	0.677	0.7	0.023
6	75	4	18	0.793	0.767	0.9	0.133
7	80	2	20	1.609	0.955	1	0.046
Jumlah	491	20	80				

Rata-Rata	70.14286					
Simpangan Baku	6.127889					
L tabel	0.196					
L maks	0.133					
Kesimpulan	0.196	>	0.133	Data Berdistribusi Normal		

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021 (Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.6 pada kelas kontrol dalam hasil pretest dan posttest dapat diidentifikasi data berdistribusi normal, taraf normalitas tersebut dapat dilihat bahwasannya L_{tabel} memiliki nilai lebih dari ($>$) L_{maks} . Berdasarkan hasil pretest nilai dari $L_{tabel} = 0.196$ dan $L_{maks} = 0.117$, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0.196 > 0.117$ maka data berdistribusi normal. Kemudian hasil posttest yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas VIII A sebagai kelas kontrol dapat diidentifikasi bahwa $L_{tabel} = 0.196$ dan $L_{maks} = 0.133$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal pada taraf signifikansi 5% atau 0.05.

Berdasarkan kriteria kesimpulan dari uji t hipotesis, dapat dilihat jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima, yang artinya ada perbedaan yang signifikansi hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan H_a ditolak dan H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan yang signifikansi hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil dari uji t hipotesis dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.
Hasil Uji T Hipotesis

	86	70
Mean	79.78947368	70.26315789
Variance	8.064327485	29.09356725
Observations	19	19
Pooled Variance	18.57894737	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	36	
t Stat	6.812024862	
P(T<=t) one-tail	0.0289982E-08	
t Critical one-tail	1.688297714	
P(T<=t) two-tail	5.79964E-08	
t Critical two-tail	2.028094001	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021 (Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diidentifikasi hasil analisis uji hipotesis dengan uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6.812024 dan nilai signifikansi 0.0289. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0.05, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan metode metode *Blended learning* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik SMPN 1 Pamengpeuk dalam Pembelajaran IPS. Sehingga kesimpulannya berdasarkan hasil analisis uji t bahwa H_a diterima karena nilai signifikansi ($P = T - t$ one-tail memiliki nilai 0.0289) sehingga lebih kecil dari t tabel yaitu 0.05 dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Melalui penerepanan metode *Blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil dari uji N Gain sebagai salah satu uji analisis data untuk melihat pengaruh terhadap *learning loss* yang dapat dilihat dari hasil belajar dan kegiatan proses belajar peserta didik selama di kelas setelah peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Dengan demikian dapat ditinjau bahwasannya rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Peningkatan hasil tersebut dapat ditinjau dari jumlah skor peserta didik pada saat pretest yaitu 1.319 dan setelah posttest 1.625 yang mengalami peningkatan cukup meningkat.

PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Sebelum Penerapan Blended Learning Berpengaruh Terhadap *Lerning Loss*

Berdasarkan kegiatan penelitian pada kelas kontrol dilakukan dua kali pertemuan. Pendidik membuka pelajaran kemudian memberikan penjelasan materi tentang pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan pertama. Selanjutnya peserta didik diberi soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal kemampuan peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran selanjutnya setelah peserta didik diberikan soal pretest, kemudian kegiatan pembelajaran selanjutnya Pendidik meminta peserta didik untuk membaca buku pelajaran yang telah disediakan dari pihak sekolah, setelah itu Pendidik menerangkan materi pelajaran terkait dengan integrasi dan konflik sosial pada peserta didik.

Proses pembelajaran dapat memberikan perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap yang disebabkan oleh pengalaman dan melibatkan keterampilan kognitif dan sikap. Keberhasilan dan taraf efektifitas pembelajaran dapat tercapai apabila adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung aktif, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam rentang waktu yang telah ditentukan (Amna, 2017). Pencapaian keberhasilan pembelajaran dapat diidentifikasi salah satunya dari motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Model *blended learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan online (Kurniawati, 2019; Wulandari & Dkk, 2020). Dalam penerapannya pembelajaran ini mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Tujuan pembelajaran *blended* adalah membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Kelebihan dari model *blended learning* adalah dapat digunakan menyampaikan materi belajar dimana dan kapan saja, pembelajaran terjadi secara online maupun offline yang saling melengkapi, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas, dan pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku (Fitriana, 2017; Usman, 2018). Sehingga acuan model *blended learning* berorientasi pada

pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa lebih aktif Ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Manurung (2020) juga menyatakan bahwa model blended learning dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Model *blended* merupakan inovasi pembelajaran tradisional yang menggunakan teknologi untuk pembelajaran online dan offline.

2. Deskripsi Data Sesudah Penerapan Blended Learning Berpengaruh Terhadap *Lerning Loss*

Berdasarkan penelitian pertemuan pertama yang telah dilaksanakan, di mana peserta didik diberikan pretest dengan tujuan untuk meninjau kemampuan awal peserta didik. Kemudian pada kegiatan pembelajaran selanjutnya Pendidik mengkondisikan peserta didik untuk dapat melaksanakan pembelajaran dan Pendidik memberikan refleksi kepada peserta didik melalui pertanyaan, untuk memberikan keinginan peserta didik untuk menjawab secara aktif, adapun pertanyaan mengenai contoh konflik sosial sederhana yang terjadi di kelas. Selanjutnya Pendidik membagi kelompok diskusi peserta didik meliputi 4-5 kelompok. Di mana diantara ke-5 kelompok tersebut disediakan gambar serta deskripsi penggalan berita konflik sosial yang terjadi pada peserta didik. Kemudian setelah itu Pendidik meminta setiap kelompok untuk berdiskusi terkait masalah yang telah diberikan kepada setiap kelompok, setelah itu peserta didik diminta untuk mencari penyebab dari masalah tersebut, kemudian solusi dari masalah tersebut dan pada akhirnya peserta didik dapat memberi kesimpulan dari hasil diskusi.

Penerapan model blended learning berdasarkan pendapat dari Kurtus (2004) menyatakan bahwa "*blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user*". Hal tersebut menyatakan bahwa blended learning adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunaannya. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web/blog, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka (Elliot, 2002). Berdasarkan pendapat dari (Tetep, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan memberikan dampak terhadap keberhasilan peserta didik.

Proses kegiatan pembelajaran yang selanjutnya setelah melaksanakan diskusi semua kelompok dan telah selesai mempresentasikan hasil diskusinya, peserta didik diminta untuk kembali duduk pada tempat duduk masing-masing. Kemudian setelah itu Pendidik memberikan posttest pada peserta didik terkait materi yang telah dipelajarinya, setelah peserta didik melaksanakan posttest Pendidik kembali memberikan kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapat untuk memberikan kesimpulan terkait dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik selama 2 kali pertemuan. Kemudian terdapat 4-5 orang peserta didik yang dapat menyampaikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajarinya.

Dengan demikian hasil dari penerapan metode pembelajaran *blended learning* dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar yang berperan sangat penting dalam kehidupan sosial. Sehingga dalam pendidikan IPS yang memberikan gambaran dinamika kondisional masyarakat khususnya pada peserta didik dalam lingkup pendidikan. Sehingga tolak ukur orientasi dari pembelajaran IPS yang menekankan pada perubahan pola perilaku setiap individu (Miftahudin, 2016:278).

3. Deskripsi Hasil Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penerapan Blended Learning Berpengaruh Terhadap *Lerning Loss*

Berdasarkan analisis data hasil penelitian bahwa dapat diidentifikasi terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan metode *blended learning* dan metode konvensional dalam meningkatkan perilaku prososial pada peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VIII D sebagai kelas eksperimen di SMPN 1 Pamengpeuk. Faktor yang dapat menyebabkan metode *blended learning* terhadap peningkatan lebih tinggi terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah dikarenakan metode *blended learning* lebih membawa peserta didik aktif di dalam pembelajaran. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu yang sama pula, namun di dalam metode *blended learning* peserta didik diberikan contoh-contoh nyata berkaitan dengan materi pembelajaran dan faktualisasi yang terjadi di lingkungan peserta didik, kemudian peserta didik dilatih untuk mencari cara untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan kelas nya. Sedangkan dalam penerapan metode ceramah peserta didik hanya terpaku pada penjelasan Pendidik dan peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, karena peserta didik merasa jenuh dengan pola pembelajaran tersebut yang mengorientasikan peserta didik untuk belajar secara kontekstual melalui buku pembelajaran yang telah disediakan.

Rendahnya antusias siswa yang kurang juga mempengaruhi siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran daring ini menjadi kurang efisien. Dengan munculnya pengalihan model pembelajaran yang baru. Tidak dapat dipungkiri munculnya kendala atau hambatan saat pembelajaran daring. Kendala tersebut berupa tugas yang menumpuk dan kurang memahami materi dan kurangnya motivasi belajar (Amalia, dkk, 2020). Tidak bisa dipungkiri bahwa nyatanya tidak semua pembelajaran dapat diadaptasi ke dalam lingkungan pembelajaran online (Pilkington, 2018). Adanya pandemi ini, anak-anak yang berasal dari kelompok ekonomi menengah ke bawah memiliki kesempatan belajar lebih sedikit dibanding kelompok anak lainnya karena keterbatasan fasilitas. Kesenjangan capaian belajar ini membuat mahasiswa tidak menguasai kompetensi yang dibutuhkan karena tidakmampumengikuti materi atau hilangnya kompetensi dasar yang seharusnya dipelajari (Dimas & Soeryanto, 2021). Proses pembelajaran IPS pada umumnya tidak memberikan banyak peluang untuk memanfaatkan metode pembelajaran yang interaktif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran (Tetep & Arista, 2022).

Dengan demikian fenomena pembelajaran jarak jauh tentu tidak terlepas dari celah yang menyebabkan sistem pembelajaran ini kurang efektif. Satu hal yang ditakuti jika pembelajaran jarak jauh berlangsung dalam jangka waktu yang lama akan berdampak pada *learning loss*. *The Education and Development Forum* (2020) mengartikan bahwa *learning loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik secara umum atau khusus atau terjadinya kemunduran secara akademik karena kondisi tertentu seperti kesenjangan yang berkepanjangan atau tidak berlangsungnya proses pendidikan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan pengaruh blended learning pada peserta didik terhadap permasalahan *learning loss* yang diterapkan di kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol di SMP 1 Pamengpeuk dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil pre-test yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dimulai.
2. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2019 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung.
3. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2019 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan blended learning terhadap permasalahan *learning loss* pada peserta didik.
4. Hasil analisis data dan perhitungan statistik dan wawancara menunjukkan bahwa sikap peserta didik terhadap pembelajaran berbasis blended learning berpengaruh terhadap pola permasalahan dalam konteks *learning loss* pada peserta didik.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
- Asmuni. (2020). *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288.
- Budiyono, F. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 60.
- Enriquez, M. A. S. (2014). Students ' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. *DLSU Research Congress*, 6–11.
- Dahlana, A. (2021). *Fun Pattern Based Learning Approach for Social Studies Learning during the Covid-19 Pandemic*. 13(3).

- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Kemendikbud. (2020). Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, 021, 1– 20.
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33.
- Susiani, Pargito, M. T. B. S. J. (2016). Peningkatan Minat Dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Media Wayang Kardus Pada Siswa 1, *Jurnal Studi Sosial Vol 4*, No 1 (2016).
- Tetep, T. (2021). *Students ' Digital Media Literacy : Effects on Social Character*. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(9), pp. 394-455.
- Tetep, T., & Arista, Y. (2022). *Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut*. 4(1), 99. <https://doi.org/10.20527/iis.v4i1.5537>