



PENGUNAAN APLIKASI CLOUDX DAN QUIZZIZ UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Tiarima Marbun

SMA Negeri 2 Tarakan

Article Info

Article history:

Published Maret 14, 2022

Keywords:

CloudX, Quizziz, history, online, learning outcome.

ABSTRACT

This remote classroom action research (CAR) was conducted to improve learning outcomes through CloudX, an application media. The subjects of this study were high school students, XII IPS-3 SMA Negeri 2 Tarakan. They are 33 students, consisting of 12 male students and 21 female students. It was chosen since the students are solid and easy to cooperate. There are many problems in it, but the students are generally more responsive to the teacher. This classroom action research was conducted in two cycles with three teaching meetings in each. Both is designed to improve their learning outcomes using the CloudX. The results of the research prove that through the media can improve the students' learning outcomes, as evidenced by the data in each aspect of observation. The action implemented has been proved to have a good impact on the learning process. In the learning outcomes aspect, first cycle of meeting 1 showed 63.6% while in the second cycle of meeting 6 it increased to 90.9% even though there were still 3 students or 9.1% had not achieved minimum completeness and 1 person was never present from the beginning research until the research is completed. Thus, the students who have not completed will be given remedial in a separate meeting in Google Classroom so as to achieve completeness in learning. Thus, learning using the CloudX has been proved to increase the student learning outcomes. It is recommended for teachers to use the CloudX Application in online learning.

Corresponding Author:

Tiarima Marbun

SMA Negeri 2 Tarakan

Email: marbunt28@gmail.com

How to Cite:

Marbun, T. (2022). *Penggunaan Aplikasi ClodX dan Quizziz untuk Mendukung Pembelajaran di Masa Pandemi*. *Khazanah Pendidikan*. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 16 (1), 65-73.



1. PENDAHULUAN

Penyebaran pandemic covid 19 yang dimulai di Indonesia pada awal tahun 2020 hingga saat ini belum berakhir. Bahkan di beberapa daerah di Indonesia jumlah penduduk yang tertular covid 19 semakin banyak jumlahnya. Penyebaran pandemic covid 19 yang semakin meluas dan memakan banyak korban meninggal dunia telah mempengaruhi kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Di bidang ekonomi misalnya terjadi penurunan produksi, dan banyak yang melakukan pemutusan hubungan kerja. Di bidang Sosial muncul aturan larangan pengerahan masyarakat dalam jumlah besar dan harus jaga jarak (PSBB). Adanya aturan yang melarang pengumpulan massa atau kerumunan, menyebabkan Sekolah sekolah kembali melakukan pembelajaran melauai daring (lihat Ayu dan Pratiwi, 2021; Azizah, 2020) .

Pembelajaran daring yang sudah dimulai sejak bulan maret tahun 2020 ternyata harus berlanjut sampai awal tahun 2021. Keadaan demikian memberikan tantangan pada para guru untuk menemukan cara pembelajaran yang tepat dan berkualitas untuk memastikan hasil belajar yang optimal (lihat Efriana, 2021; Jehamun, 2020). Peneliti sebagai guru mata pelajaran sejarah mendapati ada satu kelas yang kurang begitu aktif dalam mengikuti pembelajaran daring dan kemudian melakukan penelusuran, semacam survei pendahuluan.

Temuan dari proses survei teridentifikasi berbagai faktor yang menyebabkan mereka tidak aktif di kelas. Di antara permasalahan mereka adalah tidak memiliki HP, tidak memiliki paket data, membantu orang tua bekerja dan terlambat bangun, Selain itu, teridentifikasi satu alasan yang cukup penting yakni mereka mengalami kebosanan karena tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru dan teman-teman sekelas. Beberapa alasan tersebut sebagian merupakan dampak ekonomi dari pandemi. Guru tidak bisa berbuat apa pun untuk mengatasi hal tersebut. Namun, alasan kebosanan dari pembelajaran adalah kondisi yang perlu diatasi dengan suatu tindakan yang tepat. Persoalan serupa juga ditemukan oleh Erfiana (2021) dan Zboun dan Farah (2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebaagai berikut :

- a. Kurangnya kemampuan guru dalam menjangkau siswa yang tidak memiliki fasilitas untuk belajar daring.
- b. Kurangnya kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dengan siswa
- c. Ada siswa yang tidak memiliki fasilitas untuk belajar daring.
- d. Sebagian siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran daring.
- e. Banyak hasil belajar siswa kurang baik

Kajian-kajian sebelumnya memperlihatkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran daring. Efriana (2021) mengkaji berbagai hasil penelitian dan mendapati bahwa pembelajaran daring menemukan berbagai masalah baik dari sisi guru, siswa atau pun orang tua. Para guru mengalami kesulitan dalam penguasaan IT dan kontrol yang terbatas pada siswa. Pihak siswa mengalami persoalan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran, terbatasnya fasilitas, dan akses jaringan Internet. Sementara di pihak orang tua, mereka tidak bisa terus-menerus menyertai anak-anak mereka dalam pembelajaran mode ini.

Masalah serupa di pihak guru pun teridentifikasi dalam kajian Ayu dan Pratiwi (2021), yang menyoroti satu media pembelajaran daring, yang diyakini memiliki banyak keuntungan, tetapi tidak bisa maksimal karena pemahaman fitur dan menu yang kurang komprehensif di pihak guru. Dari aspek siswa, masalah serupa juga teridentifikasi di Palestina (Zboun dan Farah; 2021). Para siswa merasa masalah yang paling sulit dalam pembelajaran daring adalah konektivitas yang buruk, dan kurangnya interaksi, partisipasi, dan pemahaman mereka thd apa yang diajarkan. Hal yang positif meliputi akses yang mudah dan gampang, serta materi yang mudah dipelajari saat menghadapi ujian.

Kajian dengan fokus media daring yang lain (Mu'awanah, Sumardi, dan Suparno: 2021) memperlihatkan keuntungan yang positif bagi pembelajaran, tetapi lagi-lagi tantangannya adalah aspek teknologi yang dimiliki para siswa yakni persoalan konektivitas dan gawai yang tidak mendukung. Meskipun media tersebut secara operasional mampu mengatasi persoalan interkasi dan komunikasi guru-siswa. Dalam hal ini, kajian ini menyarankan adanya dukungan dari pihak pemerintah, terutama terkait akses Internet yang memadai.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, peneliti merancang penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan memperbaiki kualitas belajar dan hasil belajar mereka. Adapun tindakan yang diberikan adalah penggunaan media pembelajaran sinkronous, CloudX, untuk mewujudkan interaksi pembelajaran yang “serupa” dengan pembelajaran konvensional (<https://idcloudhost.com/mengenal-aplikasi-cloudx-cara-install-dan-fitur-fitur-cloudx-telkomsel-lengkap/>). Selain itu, aplikasi pembuatan kuis daring, Quizziz, juga dipilih untuk menyajikan pelatihan-pelatihan soal secara digital dan penilaian otomatis (Pohan, 2020; Salsabila, dkk., 2020). Temuan Salsabila dkk (2020) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran banyak memberikan pengaruh positif pada siswa dalam hal perhatian, pemahaman, keaktifkan, ketelitian, dan ketenangan dalam mengerjakan tugas. Upaya penggunaan media digital dalam pembelajaran daring juga pernah dilakukan oleh peneliti sendiri (Marbun: 2021) dengan memanfaatkan platform *Google Classroom* (GC), yang membawa hasil yang positif pada tingkat partisipasi dan hasil belajar para siswa.

A. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, Suprijono dkk (2007) merinci wujud hasil belajar yang meliputi:

1. **Informasi Verbal.** Kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan secara spesifik terhadap angstanan spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. **Keterampilan Intelektual,** kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif yang bersifat khas.
3. **Strategi Kognitif,** Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. **Keterampilan Motorik,** Kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
5. **Sikap.** Kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan internalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan/keterampilan. Rudi dan Cepi (2008: 6) menjelaskan media pembelajaran sebagai “*teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran*”. Senada dengan itu, Munadi (2008:7) memandangnya sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Arsyad (2008) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di

lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Senada dengan itu, Smaldino (2005 dalam websitependidikan.com: 2017) merujuknya sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) secara daring (Wiriaatmadja: 2012). Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas daring, dengan menggunakan media pembelajaran *Aplikasi CloudX*. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan mengajar serta setiap pertemuan mengajar mengikuti 4 tahap penelitian, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 2 Tarakan sebanyak 33 siswa. Alasan pemilihan kelas ini dikarenakan peneliti sebagai guru telah memahami dan mengenal seluruh siswa di kelas tersebut. Selain itu peneliti melihat bahwa hasil belajar pada materi sebelumnya nilai Sejarah relatif rendah. Dengan melihat keadaan yang demikian Peneliti menetapkan kelas XII IPS-3 menjadi kelas yang diteliti. Sedangkan partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah rekan sejawat sebagai observer yang menjadi kolaborator dalam penelitian. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 selama 3 bulan (Januari-Maret 2021), periode sebelum subjek melaksanakan USBK.

Untuk menilai keberhasilan tindakan ini, peneliti menetapkan indikator minimal 80% dari jumlah siswa mencapai KKM yaitu ≥ 70 . Penilaian rata-rata nilai siswa dilakukan dengan mengikuti formulasi umum (Sudjana, 2011:423). Adapun penilaian keaktifan siswa diperhitungkan berdasarkan satu rumus Purwanto (2003: 102) berikut.

$$NP = \frac{R}{S} \times 100\%$$

Keterangan

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum dari tes yang ditentukan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Salah satu tindakan yang dilakukan adalah dengan menganalisis hasil belajar yang sudah dicapai siswa sebelumnya diantaranya nilai ulangan harian semester ganjil kelas XII IPS-3 yang telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan penelitian lanjutan. Hasil belajar yang dimaksud adalah “bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang” (Winkel, 2009), yang angkanya diperoleh dari pengukuran melalui penilaian kegiatan belajar, bisa dinyatakan dalam simbol atau kalimat deskriptif yang menyatakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam periode tertentu.

Berikut disajikan data hasil ulangan harian siswa sebelum dilaksanakan penelitian dan rentangan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan atau pratindakan sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan atau Pratindakan

Nilai	f	(%)	Kriteria
70 - 100	14	42,4	Tuntas
0 - 69	22	57,6	Belum Tuntas

a. Analisis Hasil Pratindakan

Dikarenakan penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid-19 dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka nilai yang digunakan untuk analisis adalah nilai ulangan semester genap yang sebelumnya siswa sempat melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas selama 3 bulan. Siswa mulai melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) mulai pertengahan bulan maret 2020 sampai saat ini. Berdasarkan data yang diperoleh siswa pada ulangan semester genap, nilai Sejarah siswa kelas XII IPS-3 ini sangat rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah di tentukan sekolah, yakni hanya 14 orang siswa atau 42,4 % saja yang tuntas. Selain motivasi belajar yang kurang, siswa juga kesulitan untuk memahami pelajaran Sej arah karena semua materi hanya di bagikan dalam bentuk *link* dan video pembelajaran sehingga siswa harus berusaha memahami sendiri materi yang diberikan oleh peneliti. Oleh karena itu, pemahaman secara individu harus ditindaklanjuti melalui media pembelajaran yang melibatkan peneliti secara langsung dalam proses penyampaian materi Sejarah.

b. Refleksi Pratindakan

Dengan memperhatikan data yang tertera pada Tabel 4.1 tentang rentangan nilai hasil belajar sebelum tindakan atau pratindakan dimana siswa yang tuntas hanya 14 orang siswa atau 42,4 % sedangkan 19 orang siswa atau 57,6 % lainnya belum mencapai ketuntasan hasil belajar sehingga sangat perlu dilakukan penelitian tindakan yang akan meneliti kesulitan yang dihadapi siswa, aktivitas siswa, aktivitas guru dan proses pembelajaran serta keativitas dalam pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan menggunakan **CloudX** dalam setiap pembelajaran dimana siswa tetap belajar dari rumah dengan menggunakan telepon genggam atau media komunikasi lainnya.

Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam dalam PTK meliputi empat langkah, yang dilakukan secara berulang untuk tiap pertemuan yang telah ditetapkan sejak awal, yakni perencanaan, pelaksanaan,

a. Perencanaan Siklus I Pertemuan 1

Untuk melaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan 1, peneliti mulai menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) daring. Disamping itu, peneliti juga mempersiapkan materi pembelajaran yang ada di dalam buku paket dengan menambah referensi dari sumber lain baik internet maupun berdasarkan pada buku-buku lain yang relevan dengan materi pembelajaran dalam bentuk , *power point* dan media audio visual berupa video pembelajaran. Peneliti juga mempersiapkan absen *online* siswa, lembar kerja siswa (LKS) yang akan dikerjakan siswa secara mandiri dan mempersiapkan tes akhir pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah direncanakan maka dilaksanakan penelitian siklus I pertemuan 1 pada hari Rabu tanggal 11 Januari 2021. Pembelajaran menggunakan *Aplikasi CloudX* dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

1) Pembukaan

- a) Guru mengucapkan salam, menyapa siswa, dan meminta siswa melakukan presensi/mengisi daftar hadir pada link yang sudah dibuat guru. Siswa membalas salam, sapa, dan mengisi daftar hadir.
- b) Guru menjelaskan garis besar kegiatan di *AplikasiCloudX*. Siswa mencermati penjelasan guru dan memberikan respon terhadap penjelasan tersebut.
- c) Guru menyampaikan apersepsi dan motivasi. Siswa memperhatikan dan memberikan respon terhadap apersepsi dan motivasi dari guru.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengaitkan materi pembelajaran dan bertanya jawab dengan siswa. Siswa memberikan respon terhadap penjelasan atau pertanyaan dari guru.
- b) Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui media pembelajaran *CloudX* dalam bentuk penjelasan dan power point. Siswa mencermati dan menanggapi video pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- c) Guru memberikan kesempatan tanya jawab atau diskusi membahas materi pembelajaran. Siswa bertanya jawab atau berdiskusi mengenai materi pembelajaran

3) Penutup

- a) Guru mengakhiri materi pembelajaran dan mengajak siswa untuk bersiap mengikuti test di Quiziz.
- b) Guru memberikan test melalui Quiziz .

Hasil tes akhir pembelajaran yang diperoleh dari Quiziz selanjutnya dicetak sebagaimana tercantum dalam Lampiran 2 Laporan ini dan rentangan hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 sebagaimana tercantum dalam Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa I/1

Nilai	f	(%)	Kriteria
70 - 100	21	63,6	Tuntas
0 - 69	8	24,2	Belum Tuntas
Tidak Aktif	4	12,1	Tidak evaluasi

Analisis terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran siklus I pertemuan 1 dengan media pembelajaran *CloudX* dan test melalui Quiziz yang linknya dikirim melalui kelas di Google Classroom maka dapat dianalisis hasil yang diperoleh sebagai berikut:

- 1) Siswa yang mencapai nilai tuntas yakni **21** orang siswa atau **63.6%**
- 2) Siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal sebanyak **8** orang siswa atau **24,2%**.
- 3) Siswa yang tidak masuk kelas sebanyak 4 orang siswa atau 12,1%.

c. Kehadiran Siswa dalam Pembelajaran I/1

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kehadiran siswa yang dilakukan selama proses penelitian tindakan kelas diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.3. Kehadiran Siswa I/1

Kegiatan	Frekwensi	Persentase (%)
Hadir	29	87,9
Tidak Aktif	4	12,1

Empat orang siswa tidak ikut mengisi absen sehingga pengamatan kehadiran siswa tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik sehingga terlihat dengan jelas kehadiran siswa dalam pertemuan 1 siklus I.

d. Refleksi Siklus I Pertemuan Mengajar 1

Memperhatikan nilai yang dicapai siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Aplikasi CloudX* yang telah mencapai ketuntasan minimal sebanyak 21 orang siswa atau 63,7 % dan siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal sebanyak 8 orang atau 24,2 % dan masih terlalu banyak siswa yang belum mampu mencapai ketuntasan sesuai target sehingga harus dilanjutkan ke pertemuan selanjutnya.

d. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa di tiap akhir pertemuan dari kedua siklus, secara umum peningkatan kompetensi mereka tampak pada tabel berikut. Secara umum, dapat dikatakan bahwa siswa mengalami kemajuan belajar yang signifikan, seperti tampak dari prosentase siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 4.4 Peningkatan Ketuntasan Belajar Paska Tindakan

Siklus I/II	f	(%)	Rerata
Pertemuan 1	21	63,6	63,6
Pertemuan 2	22	66,7	64,7
Pertemuan 3	22	60,7	71,1
Pertemuan 4	27	81,8	78, 1
Pertemuan 5	28	84,8	76.4
Pertemuan 6	30	90,9	89,4

Peningkatan tersebut terlihat dari rerata nilai mereka yang berawal hanya 63,6, dan di akhir tindakan reratanya mencapai 89,4—angka yang mendekati nilai sempurna. Begitu halnya dari prosentase ketuntasan kelas. Hasil dari evaluasi pertemuan 1 memperlihatkan angka ketuntasan yang sangat rendah, 63,6%, tetapi di akhir tindakan, hasil evaluasi pertemuan ke-6 menunjukkan prosentase ketuntasan yang tinggi, 90,9%. Dengan melihat hasil tersebut, penelitian tindakan ini dihentikan karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

3.2 PEMBAHASAN

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dari data yang telah dipaparkan di atas hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan dampak positif. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya pemahaman siswa terhadap materi Sejarah yang disampaikan peneliti, yakni ketuntasan belajar meningkat dari siklus I hingga siklus II yaitu masing-masing ketuntasan pada siklus I pertemuan pertama hanya 21 orang siswa atau 63,6% saja yang tuntas dan pada siklus II pertemuan keenam meningkat menjadi 30 orang siswa atau 90,9% tuntas secara klasikal serta nilai rata-rata siswa juga meningkat dari rata-rata siklus I pertemuan pertama 63,6 meningkat pada siklus II pertemuan mengajar keenam menjadi 89,4 sehingga melewati kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yakni 70, walaupun masih ada 3 orang siswa atau 9,1 % belum mencapai ketuntasan minimal dan 1 orang siswa belum aktif di classroom. Bila siswa yang bersangkutan aktif di kelas maka akan diberikan ujian dan tugas susulan sehingga semua siswa capai ketuntasan dalam belajar.

2. Kemampuan Peneliti Dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari analisis data, diperoleh hasil belajar siswa terhadap proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran, dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari siklus I hingga mengalami peningkatan pada siklus II, yakni dari rata-rata 63,6 pada siklus I pertemuan mengajar 1 menjadi 89,4 pada siklus II pertemuan mengajar 6.

3. Kehadiran Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh kehadiran siswa dalam proses pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran *Aplikasi CloudX* terdapat peningkatan kehadiran siswa dalam pembelajaran. Masalah kehadiran siswa yang pada awalnya masih kurang dapat di atasi oleh peneliti dengan melakukan pendekatan secara personal terhadap wali kelas, teman dekat siswa dan siswa itu sendiri. Namun ada siswa yang tidak pernah hadir atau aktif sama sekali di classroom sejak awal penelitian dimulai sampai akhir penelitian selesai dilaksanakan. Padahal sudah beberapa kali di panggil oleh wali kelas dan sudah di home visit oleh guru BK namun siswa tersebut tidak pernah hadir. Peneliti menganggap bahwa siswa tersebut sudah berhenti sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kehadiran siswa yang dilakukan selama proses penelitian tindakan kelas maka dapat di lihat bahwa masih banyak siswa yang tidak hadir dalam pembelajaran jarak jauh yakni sebanyak 4 orang yaitu 12,1%. Setelah peneliti melakukan pendekatan dengan siswa yang tidak mengisi absen, diketahui bahwa siswa atas nama GP tidak mengikuti pembelajaran daring karena tidak memiliki HP sedangkan NP sedang pergi kerumah neneknya dimana ditempat neneknya tidak ada sinyal, sedangkan RBP tidak memiliki paket data karena di rumahnya tidak ada wifi. Sedangkan si RA dia selalu terlambat bangun dan tidak senang dengan pembelajaran daring atau jarak jauh. Peneliti mengingatkan siswa melauai WA grup agar tidak mengulangi hal tersebut. Peneliti juga mengingatkan teman-temannya utuk saling mengingatkan dan saling membantu agar tidak ada yang tertinggal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil analisis data dalam penelitian dengan judul peningkatan hasil belajar Sejarah pada materi pemikiran-pemikiran yang melandasi peristiwa-peristiwa penting di Eropa menggunakan media pembelajaran pada *Aplikasi CloudX* dikelas XII IPS-3 SMA Negeri 2 Tarakan tahun pelajaran 2020/2021, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi Perkembangan Peristiwa Kontemporer Dunia dengan nilai rata rata 63,6 atau 63,6% pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 89,4 atau 90,9% pada siklus II pertemuan 6, dengan kehadiran siswa pada siklus I pertemuan 1 hanya 87,9% meningkat menjadi 97% pada siklus II pertemuan 6. Dengan memperhatikan hasil penelitian dengan ketuntasan 90,9% dengan rata-rata nilai 89,4 maka penelitian dihentikan walaupun masih terdapat 3 siswa atau 9,1% yang belum tuntas maka akan diberikan remedial tersendiri dalam waktu yang berbeda sehingga semua siswa tuntas dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A.(2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers
- Ayu, M. & Pratiwi, Z. F. (2021). The Implementation of Online Learning in English Language Teaching during Pandemic: The Teachers Voice. *Journal of Research on Language Education*, 2(2), 93-99.
- Azizah, K (2020, September 14). *Apa Itu Daring, Mari Mengetahui Singkatan Dua Kata ini yang Jarang Diketahui*. Retrieved from Merdeka : merdeka .com
- Efrian, Leli. Problems of Online Learning during Covid-19 Pandemic in EFL Classroom and the Solution . JELITA: Journal of English Language Teaching and Literature Volume 2, Number 1, February 2021, pages 38-47
- Jalan tikus. (2020, September 08). *out of tech*. Retrieved Januari 2021, from jalantikus.com: <https://jalantikus.com/tips/aplikasi-cloudx-telkomsel/>
- Jehamun, P . (2020 , April 26). Retrieved 2020 , from Dilema Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Masa Pandemi Covid -19 : bernasnews.com
- Marbun, T. 2021. Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siswa di Masa Pandemi. JIK Khazanah Pendidikan Vol.15, No.1, April 2021. DOI: 10.30595/jkp.v15i1.9595
- Mu'awanah, N., Sumardi., Suparno. 2021. Using Zoom to Support English Learning during Covid-19 Pandemic: Strengths and Challenges. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 5, Number 2, 2021 pp. 222-230 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Munadi , Y. (2008). *Sebuah Pendekatan Baru*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Pohan , A. E (2020), Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah Grobogan: Sarna Untung.
- Rudi, S. & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Salsabila, UH., Habiba, IS., Amanah, IL., Istiqomah, NA., Difany, S. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* Volume 4 Nomor 2 Desember 2020.
- Suprijono, A., Harianto, S., Ngunsati, Lestari, S., Kemala, R. 2007. Penciptaan Iklim Pembelajaran Sejarah yang Menyenangkan Melalui Snowball Drilling Method. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 14, Nomor 2, Juni 2007, hlm. 91-99
- Susanto, A. 2016. Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wiriaatmadja, R, (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zboun, J.S. & Farrah, M. (2021). Students' perspectives of online language learning during corona pandemic: Benefits and challenges. *Indonesian EFL Journal*, 7(1), 13-20. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v7i1.3986>

Sumber Internet

<https://www.websitependidikan.com/2017/12/pengertian-media-pembelajaran-menurut.html>

<https://idcloudhost.com/mengenal-aplikasi-cloudx-cara-install-dan-fitur-fitur-cloudx-telkomsel-lengkap/>