

ABSTRAK

Sofia, Wydia. 2025. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Media Digital Berbasis Microsoft Sway pada Siswa Kelas XI MAN 1 Muaro Jambi*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Sofyan, M.Pd. (II) Yoan Mareta, M.Pd.

Kata Kunci: *Berpikir Kritis, Media Digital, Microsoft Sway, Pembelajaran Sejarah*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media digital berbasis *Microsoft Sway* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu rumusan masalah penelitian yaitu “*Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Menggunakan Media Digital Berbasis Microsoft Sway pada Siswa Kelas XI MAN 1 Muaro Jambi?*”

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas XI Fase C MAN 1 Muaro Jambi yang terdiri dari 16 perempuan dan 9 laki-laki. Variabel yang diteliti adalah kemampuan berpikir kritis yang berhasil dicapai oleh siswa setelah pelaksanaan pembelajaran selama dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Guru sebagai peneliti diharapkan mampu mengidentifikasi masalah pembelajaran, melakukan perbaikan, dan mengevaluasi hasilnya. Pada penelitian ini, guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai agen perubahan yang melakukan perbaikan berdasarkan temuan empiris di lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, catatan harian guru, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik kualitatif deskriptif untuk menilai proses dan perubahan selama pembelajaran, serta kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data dengan indikator ketuntasan minimal sebesar 75.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Microsoft Sway* secara bertahap mampu meningkatkan keterlibatan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI MAN 1 Muaro Jambi. Dapat diketahui, pada pratindakan nilai rata-rata 57%. Pada penelitian Siklus I tindakan I nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa mencapai 59%, sedangkan pada tindakan II nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 65%. Pada Siklus II tindakan III nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yaitu 70%, sedangkan pada tindakan IV nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa meningkat sebesar 78%. Capaian tersebut melampaui batas ketuntasan yang telah ditentukan, yaitu sebesar 75%. Maka dapat disimpulkan, bahwa penerapan media digital berbasis *Microsoft Sway* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI MAN 1 Muaro Jambi.