

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan peneliti dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II kepada 25 siswa kelas XI Face C MAN 1 Muaro Jambi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Microsoft Sway* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Penggunaan media digital berbasis *Microsoft Sway* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI Fase C. Melalui fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh *Microsoft Sway*, siswa terdorong untuk lebih aktif mengeksplorasi informasi, menganalisis materi, serta menyusun argumen dan kesimpulan secara logis dan sistematis. Media ini juga mendukung pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif, sehingga memperkuat pemahaman dan daya nalar siswa. Dengan demikian, integrasi *Microsoft Sway* dalam proses pembelajaran dapat menjadi strategi inovatif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis di era digital.

5.2 Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Penelitian tindakan kelas ini berimplikasi terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas XI Face C MAN 1 Muaro Jambi dengan menerapkan media pembelajaran digital berbasis *Microsoft Sway* dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memiliki implikasi serta dapat dimanfaatkan sebagai acuan atau referensi bagi guru dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran sejarah, khususnya dalam upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI Face C MAN 1 Muaro Jambi dengan menggunakan media digital berbasis *Microsoft Sway*.

5.3 Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengintegrasikan media digital seperti *Microsoft Sway* secara berkesinambungan dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media ini terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat dalam proses analisis materi.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran. Dalam konteks penggunaan *Microsoft Sway*, siswa dapat dilatih untuk membuat presentasi atau proyek sejarah secara mandiri, yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif.

3. Bagi Sekolah

Sekolah perlu mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat komputer. Selain itu, sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan internal bagi guru terkait penggunaan media pembelajaran digital agar penerapannya lebih merata dan efektif.