

ABSTRAK

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH DENGAN MEDIA INTERAKTIF
MICROSOFT SWAY PADA SISWA KELAS XI SIJA B DI SMKN 2 DEPOK**

Lasmauli Maya Sari Simbolon
NIM: 191314044

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa-siswi kelas XI SIJA B SMK Negeri 2 Depok dengan menggunakan media interaktif *Microsoft Sway*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SIJA B SMK Negeri 2 Depok yang berjumlah 34 siswa. Obyek penelitian ini adalah prestasi belajar sejarah siswa-siswi dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Microsoft Sway* dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari rata-rata belajar sejarah siswa pada keadaan awal (pra siklus) yaitu 74,2 meningkat menjadi 76,40 pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,00. Berdasarkan KKM sekolah (75) pada keadaan awal (pra siklus) siswa yang mencapai KKM sebesar 50%, pada siklus I meningkat menjadi 76,40%, dan siklus II meningkat menjadi 88,20%.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Microsoft Sway*, Prestasi Belajar

ABSTRACT

IMPROVING ACHIEVEMENT OF HISTORY LEARNING FOR STUDENTS IN CLASS XI SIJA B AT SMK NEGERI 2 DEPOK USING MICROSOFT SWAY INTERACTIVE MEDIA

Lasmauli Maya Sari Simbolon

191314044

This research aims to improve the history learning achievement of students of class XI SIJA B SMK Negeri 2 Depok using Microsoft Sway interactive media.

This research is a Classroom Action Research (PTK) with the Kurt Lewin model. This research is carried out in two cycles with stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were students of class XI SIJA B SMK Negeri 2 Depok totaling 34 students. The object of this research is the achievement of learning the history of students by applying Microsoft Sway interactive learning media. The data collection instruments used are interviews, observations, written tests, and documentation. Quantitative and qualitative techniques are used for data analysis.

The results of this research show that the application of Microsoft Sway interactive learning media can improve the student's history learning achievement. This increase can be seen from the average achievement in history learning in the initial state (pre-cycle) which is 74.29. It increased to 76.40 in cycle one, and in cycle two it increased again to 83.00. Based on school KKM (75) in the initial state (pre-cycle) students who reached KKM by 50%, in cycle one increased to 76.40%, and in cycle two increased to 88.20%.

Keyword: *interactive media, learning achievement, microsoft sway,*