

EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMPN 2 SINTOGA**Muhammad Shaleh Mahfuzh¹, Remiswal², Khadijah³**¹²³Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang¹Email Korespondensi: muhammadmahfuzh02@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga. Penelitian ini menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga. Metode CIPP merupakan pendekatan evaluatif yang komprehensif dan sistematis, memungkinkan analisis menyeluruh terhadap berbagai aspek program pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa meskipun menghadapi tantangan. Evaluasi konteks menekankan perlunya metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk menyesuaikan dengan tuntutan kurikulum. Evaluasi input menyoroti kesiapan materi ajar, teknologi, kompetensi guru, dan dukungan administratif. Proses implementasi menunjukkan pentingnya interaksi dinamis antara guru dan siswa serta keterlibatan siswa yang aktif. Evaluasi produk menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis, didukung perubahan positif dalam motivasi siswa. Diperlukan pendekatan lebih dipersonalisasi dan integrasi keterampilan berpikir kritis di semua mata pelajaran untuk hasil yang lebih merata.

Kata Kunci: Evaluasi, Pembelajaran Interaktif, Berpikir Kritis.

Abstract. This study aims to evaluate the effectiveness of interactive learning in improving students' critical thinking skills at SMPN 2 Sintoga. This research uses the CIPP (Context, Input, Process, Product) evaluation model to evaluate the effectiveness of interactive learning in improving students' critical thinking skills at SMPN 2 Sintoga. The CIPP method is a comprehensive and systematic evaluative approach, allowing a thorough analysis of various aspects of the learning program. The results of this study show that the evaluation of interactive learning at SMPN 2 Sintoga shows an increase in students' critical thinking skills despite the challenges. The context evaluation emphasized the need for more interactive learning methods to match the demands of the curriculum. The input evaluation highlights the readiness of teaching materials, technology, teacher competence and administrative support. The implementation process showed the importance of dynamic interaction between teachers and students and active student engagement. The product evaluation showed significant improvement in critical thinking skills, supported by positive changes in student motivation. A more personalized approach and integration of critical thinking skills across all subjects is needed for more equitable results.

Keywords: Evaluation, Interactive Learning, Critical Thinking.

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif mengacu pada metode pengajaran yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran, baik melalui diskusi, proyek kolaboratif, simulasi, maupun penggunaan teknologi. Pendekatan ini berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada penyampaian informasi secara pasif dari guru ke siswa. Dalam era digital saat ini, pembelajaran interaktif semakin relevan mengingat akses luas terhadap teknologi yang memungkinkan penerapan metode ini secara lebih efektif dan efisien. Keterampilan berpikir kritis adalah salah satu kompetensi abad ke-21 yang sangat penting. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi dari berbagai sumber serta membuat keputusan yang berdasarkan



logika dan bukti. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara mentah, tetapi juga mempertanyakan, menganalisis, dan memahami konteks serta implikasi dari informasi tersebut. Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan ini merupakan tujuan utama dari banyak kurikulum pendidikan di seluruh dunia (Sholeh, 2014).

Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran interaktif dianggap sebagai faktor kunci dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui interaksi, siswa diajak untuk aktif dalam proses belajar, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman sebaya, dan mendapatkan umpan balik dari guru. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam tentang materi yang dipelajari, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam situasi nyata. Selain itu, pembelajaran interaktif sering kali melibatkan penggunaan teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi, dan platform online yang dapat menyediakan sumber daya yang kaya dan bervariasi serta alat evaluasi yang lebih canggih (Haris & Jihad, 2013).

Evaluasi pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengukur sejauh mana metode ini berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk tes tertulis, observasi kelas, wawancara, dan analisis tugas-tugas siswa. Selain itu, evaluasi juga dapat mencakup penilaian terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, efektivitas metode interaktif yang digunakan, dan kepuasan siswa terhadap pengalaman belajar mereka. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam mengenai efektivitas pembelajaran interaktif. Beberapa studi menemukan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Smith et al. (2011) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam diskusi interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan analisis dan sintesis informasi. Di sisi lain, penelitian lain mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran interaktif dapat bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti kualitas implementasi, ketersediaan sumber daya, dan tingkat keterlibatan siswa (Magdalena et al., 2024).

Meskipun demikian, ada konsensus umum bahwa pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Untuk memaksimalkan potensi ini, penting bagi pendidik untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran interaktif yang efektif. Hal ini melibatkan pemilihan alat dan teknik yang tepat, seperti penggunaan pertanyaan terbuka, diskusi kelompok kecil, proyek kolaboratif, dan teknologi interaktif. Selain itu, guru perlu dilatih dalam metode-metode ini dan didukung dengan sumber daya yang memadai. Selain aspek teknis, aspek pedagogis juga penting dalam pembelajaran interaktif. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan inklusif, di mana siswa merasa aman untuk berbagi ide dan berpikir kritis. Hal ini mencakup pemberian umpan balik yang konstruktif, mendorong eksplorasi ide-ide baru, dan menghargai keragaman perspektif. Dalam lingkungan seperti ini, siswa lebih mungkin untuk terlibat secara aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka (Lidia Susanti, 2020).

Upaya Sekolah meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Di SMPN 2 Sintoga, masih ditemukan kesenjangan signifikan antara potensi siswa untuk berpikir kritis dan hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran sehari-hari. Meskipun telah



diterapkan berbagai metode pembelajaran, keterampilan berpikir kritis siswa belum menunjukkan perkembangan yang memadai. Pembelajaran interaktif, yang secara teoritis dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam dan aktif, belum dievaluasi secara menyeluruh dalam konteks sekolah ini. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya data empiris yang dapat menunjukkan efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana metode ini dapat diimplementasikan secara optimal dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga, serta rekomendasi untuk pengembangan dan perbaikan metode pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara optimal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga (Akhyar et al., 2024). Metode CIPP merupakan pendekatan evaluatif yang komprehensif dan sistematis, memungkinkan analisis menyeluruh terhadap berbagai aspek program pembelajaran. Pada tahap Context (konteks), penelitian ini akan menganalisis latar belakang dan kebutuhan pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga, termasuk identifikasi masalah, tujuan pembelajaran, dan kondisi awal keterampilan berpikir kritis siswa. Data pada tahap ini akan dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, siswa, dan staf sekolah, serta analisis dokumen kurikulum dan kebijakan sekolah. Tahap Input (masukan) akan mengevaluasi sumber daya yang tersedia dan rencana implementasi pembelajaran interaktif. Penelitian akan menilai kesiapan materi ajar, fasilitas teknologi, dan kompetensi guru dalam menerapkan metode interaktif. Data akan diperoleh melalui survei, observasi, dan analisis dokumen terkait. Pada tahap Process (proses), penelitian akan mengamati pelaksanaan pembelajaran interaktif di kelas. Fokusnya adalah pada implementasi strategi pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Data proses dikumpulkan melalui observasi kelas, catatan lapangan, dan wawancara mendalam dengan guru dan siswa. Tahap Product (produk) akan mengevaluasi hasil dari pembelajaran interaktif, khususnya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Evaluasi ini dilakukan melalui tes keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran interaktif, serta analisis tugas-tugas siswa yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis. Data tambahan juga akan diperoleh melalui kuesioner kepuasan siswa terhadap pengalaman belajar mereka. Dengan menggunakan model CIPP, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga, serta rekomendasi untuk pengembangan dan perbaikan metode pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi *Context* (konteks) Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di SMPN 2 Sintoga.

Hasil evaluasi *context* (konteks) dalam pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga mengungkapkan beberapa aspek penting yang berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan, latar belakang, dan kondisi awal keterampilan berpikir kritis siswa sebelum penerapan metode pembelajaran interaktif. Data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, siswa, dan staf sekolah, serta analisis dokumen kurikulum dan kebijakan sekolah, memberikan wawasan mendalam mengenai konteks pendidikan di SMPN 2 Sintoga.

Pertama, dari segi kebutuhan, ditemukan bahwa ada kesenjangan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa dan tuntutan kurikulum. Kurikulum di SMPN 2 Sintoga menekankan pentingnya keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, namun pelaksanaannya masih terbatas. Guru-guru mengakui bahwa meskipun kurikulum sudah mengarahkan pada pengembangan keterampilan ini, metode pengajaran yang digunakan masih cenderung tradisional dan berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan lebih banyak menerima informasi secara pasif. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis (Rahmi, 2020).

Kedua, latar belakang sekolah dan sumber daya yang tersedia juga berpengaruh terhadap implementasi pembelajaran interaktif. SMPN 2 Sintoga memiliki fasilitas yang memadai, termasuk ruang kelas yang cukup luas, akses internet, dan beberapa perangkat teknologi seperti komputer dan proyektor. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Beberapa guru belum sepenuhnya terlatih dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran interaktif. Selain itu, meskipun ada dukungan dari pihak sekolah untuk inovasi dalam metode pengajaran, implementasi di lapangan masih menghadapi kendala, termasuk keterbatasan waktu dan beban administratif yang tinggi bagi guru. Dari segi kondisi awal keterampilan berpikir kritis siswa, hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat dasar dalam kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi argumen yang valid, membuat kesimpulan yang logis, dan mengkritisi sumber informasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru mengakui bahwa pembelajaran selama ini lebih berfokus pada pencapaian hasil akademis yang terukur, seperti nilai ujian, daripada pengembangan keterampilan berpikir kritis yang lebih mendalam (Jannah, 2019).

Selain itu, wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi ketika pembelajaran dilakukan secara interaktif. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih suka metode pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan penggunaan teknologi. Mereka merasa bahwa metode ini tidak hanya membuat belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Namun, siswa juga mencatat bahwa kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran interaktif masih terbatas, dan mereka berharap ada lebih banyak kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif dan berpikir kritis. Dari analisis dokumen



kurikulum dan kebijakan sekolah, ditemukan bahwa meskipun ada upaya untuk mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dalam setiap mata pelajaran, implementasinya masih belum konsisten. Beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial dan bahasa Indonesia, sudah mulai menerapkan pendekatan yang lebih interaktif, namun mata pelajaran lain, terutama yang berbasis sains dan matematika, masih menggunakan pendekatan tradisional. Kurikulum juga kurang memberikan panduan praktis bagi guru tentang bagaimana mengembangkan dan menilai keterampilan berpikir kritis siswa (Dianawati, 2022).

Hasil evaluasi konteks ini menunjukkan bahwa ada potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga, namun diperlukan strategi yang lebih sistematis dan dukungan yang kuat dari berbagai pihak. Pertama, penting untuk meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan yang berfokus pada metode pembelajaran interaktif dan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Guru perlu diberikan waktu dan sumber daya yang cukup untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif. Kedua, perlu adanya integrasi yang lebih baik antara kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas, dengan memberikan panduan yang jelas dan praktis bagi guru tentang bagaimana mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Ketiga, sekolah perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa merasa aman untuk berpartisipasi aktif dan mengemukakan ide-ide mereka.

Evaluasi konteks dalam penelitian ini menggarisbawahi pentingnya memahami latar belakang dan kebutuhan pembelajaran di SMPN 2 Sintoga untuk merancang strategi pembelajaran interaktif yang efektif. Dengan memperhatikan kebutuhan siswa, sumber daya yang tersedia, dan kondisi awal keterampilan berpikir kritis, sekolah dapat mengembangkan pendekatan yang lebih terarah dan sistematis dalam mengimplementasikan pembelajaran interaktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan, yang pada gilirannya akan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih luas di SMPN 2 Sintoga.

Evaluasi Input (masukan) Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di SMPN 2 Sintoga.

Evaluasi *input* (masukan) dalam pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga memberikan wawasan yang penting tentang sumber daya dan persiapan yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan implementasi metode pembelajaran ini. Penelitian ini mengkaji kesiapan materi ajar, fasilitas teknologi, kompetensi guru, dan dukungan administratif yang tersedia untuk mendukung pembelajaran interaktif. Data yang dikumpulkan melalui survei, observasi, dan wawancara mendalam dengan guru, siswa, dan staf administrasi sekolah memberikan gambaran menyeluruh mengenai aspek input yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pertama, dari segi kesiapan materi ajar, ditemukan bahwa sebagian besar materi pelajaran yang digunakan di SMPN 2 Sintoga masih didesain untuk metode pembelajaran konvensional. Meskipun beberapa guru telah berinisiatif untuk mengembangkan modul interaktif, secara keseluruhan, materi ajar belum sepenuhnya mendukung pembelajaran interaktif. Materi yang tersedia lebih berfokus pada penyampaian informasi dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan berdiskusi. Guru-guru



merasa perlu untuk mengembangkan materi ajar yang lebih sesuai dengan pendekatan interaktif, termasuk penggunaan studi kasus, proyek kolaboratif, dan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Kedua, fasilitas teknologi di SMPN 2 Sintoga juga menjadi faktor kunci dalam mendukung pembelajaran interaktif. Sekolah memiliki akses internet yang memadai dan beberapa perangkat teknologi seperti komputer dan proyektor. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Beberapa ruang kelas belum dilengkapi dengan perangkat yang memadai untuk mendukung pembelajaran interaktif secara optimal. Selain itu, ada kebutuhan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi, termasuk jaringan internet yang lebih stabil dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif. Guru-guru juga membutuhkan pelatihan tambahan untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran (Rahmiwati, n.d.).

Ketiga, kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif merupakan aspek yang sangat penting. Hasil survei dan wawancara menunjukkan bahwa meskipun banyak guru memiliki motivasi tinggi untuk mengadopsi metode pembelajaran interaktif, mereka merasa kurang percaya diri dalam mengimplementasikannya. Beberapa guru masih terbiasa dengan metode pengajaran tradisional dan merasa kesulitan dalam mengubah pendekatan mereka. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan program pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan. Pelatihan tersebut harus mencakup strategi pembelajaran interaktif, penggunaan teknologi dalam pengajaran, serta teknik-teknik untuk mengembangkan dan menilai keterampilan berpikir kritis siswa.

Dukungan administratif dan kebijakan sekolah juga mempengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran interaktif. Pihak sekolah menunjukkan komitmen yang tinggi untuk mendukung inovasi dalam metode pengajaran, namun ada beberapa kendala yang dihadapi. Misalnya, beban administratif yang tinggi sering kali mengurangi waktu guru untuk merancang dan menerapkan pembelajaran interaktif. Selain itu, kebijakan penilaian yang masih berfokus pada hasil ujian juga menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang lebih fleksibel dan mendukung inovasi pembelajaran, termasuk pengurangan beban administratif bagi guru dan pengembangan sistem penilaian yang lebih holistik (Sundari, 2024).

Evaluasi input juga mencakup analisis terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif. Mereka merasa lebih termotivasi dan terlibat ketika pembelajaran melibatkan diskusi, proyek kelompok, dan penggunaan teknologi. Namun, partisipasi siswa masih perlu ditingkatkan melalui strategi-strategi yang lebih bervariasi dan menarik. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dan mengemukakan ide-ide mereka.

Selain itu, dukungan dari orang tua dan komunitas juga berperan penting dalam mendukung pembelajaran interaktif. Orang tua yang mendukung dan terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sekolah dapat mengadakan kegiatan-kegiatan yang melibatkan orang tua dan komunitas, seperti seminar atau workshop tentang pentingnya pembelajaran interaktif dan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, dukungan dari



seluruh ekosistem pendidikan dapat meningkatkan keberhasilan implementasi pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi input ini menunjukkan bahwa meskipun SMPN 2 Sintoga memiliki potensi besar untuk menerapkan pembelajaran interaktif, ada beberapa area yang perlu ditingkatkan. Pertama, perlu ada pengembangan dan peningkatan materi ajar yang mendukung pendekatan interaktif. Kedua, fasilitas teknologi harus ditingkatkan dan guru perlu dilatih untuk memanfaatkannya secara efektif. Ketiga, kompetensi guru dalam menerapkan metode interaktif harus ditingkatkan melalui program pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan. Keempat, dukungan administratif dan kebijakan sekolah harus lebih fleksibel dan mendukung inovasi pembelajaran (Sa'diyah et al., 2023).

Evaluasi input ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kesiapan SMPN 2 Sintoga dalam menerapkan pembelajaran interaktif. Dengan melakukan peningkatan pada area-area yang telah diidentifikasi, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Implementasi pembelajaran interaktif yang efektif akan memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi seluruh pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah, untuk bekerja sama dalam mendukung dan mengimplementasikan pembelajaran interaktif secara optimal.

Evaluasi *Process* (proses) Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di SMPN 2 Sintoga.

Evaluasi proses (*process*) dalam pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga mengungkapkan berbagai aspek implementasi yang mempengaruhi efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini berfokus pada pengamatan pelaksanaan pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis catatan lapangan, memberikan pandangan mendalam tentang dinamika dan kualitas proses pembelajaran interaktif.

Pertama, dari segi pelaksanaan, ditemukan bahwa guru di SMPN 2 Sintoga telah berusaha mengintegrasikan berbagai strategi pembelajaran interaktif dalam pengajaran mereka. Beberapa metode yang digunakan termasuk diskusi kelompok, proyek kolaboratif, simulasi, dan penggunaan teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran dan platform online. Observasi kelas menunjukkan bahwa saat menggunakan metode ini, siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Mereka diajak untuk berpartisipasi secara langsung, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat mereka, yang semuanya merupakan komponen penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Namun, pelaksanaan pembelajaran interaktif masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah konsistensi dalam penerapan metode interaktif. Meskipun ada guru yang sangat inovatif dan proaktif, beberapa guru lainnya masih merasa kurang percaya diri atau terbiasa dengan metode pengajaran tradisional. Hal ini mengakibatkan variasi dalam kualitas pelaksanaan pembelajaran interaktif di kelas-kelas yang berbeda. Selain itu, kendala waktu juga menjadi faktor yang membatasi penerapan metode ini. Guru sering kali merasa terburu-buru untuk menyelesaikan silabus sehingga mengurangi waktu untuk kegiatan interaktif yang lebih mendalam (Suryawati, 2016).



Interaksi antara guru dan siswa juga merupakan aspek penting dalam evaluasi proses pembelajaran interaktif. Observasi menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi selama pembelajaran interaktif cenderung lebih dinamis dan dua arah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka dan diskusi yang mendorong pemikiran kritis. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga dilibatkan dalam proses penyelesaian masalah, analisis kasus, dan debat. Ini membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengevaluasi informasi, membuat argumen yang logis, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti. Meskipun demikian, interaksi ini tidak selalu berjalan lancar. Beberapa siswa merasa enggan untuk berbicara atau terlibat dalam diskusi karena kurangnya kepercayaan diri atau takut salah. Ini menunjukkan perlunya menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif, di mana setiap siswa merasa aman untuk berpartisipasi. Guru perlu mengadopsi pendekatan yang mendorong semua siswa untuk berkontribusi, mungkin dengan menggunakan teknik-teknik seperti penugasan peran dalam diskusi kelompok atau memberikan pujian dan umpan balik positif yang membangun kepercayaan diri siswa (Tanjung, 2022).

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga menjadi fokus utama dalam evaluasi ini. Pembelajaran interaktif yang efektif harus mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan merasa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang menantang dan relevan, mereka cenderung menunjukkan minat yang lebih tinggi dan berpikir lebih kritis. Misalnya, proyek kolaboratif yang melibatkan penyelesaian masalah dunia nyata atau simulasi yang menggambarkan situasi yang kompleks dapat merangsang siswa untuk berpikir lebih dalam dan kritis. Namun, ada beberapa kendala dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Beberapa siswa mungkin merasa terbebani dengan tugas-tugas yang terlalu menantang atau merasa kurang didukung dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan perlunya desain tugas yang seimbang, yang menantang namun tetap bisa dicapai, serta menyediakan bimbingan yang memadai bagi siswa yang membutuhkan. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif dapat menjadi pedang bermata dua. Sementara teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan menyediakan alat yang kuat untuk eksplorasi dan kolaborasi, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi atau kurangnya keterampilan teknis dapat menghambat proses pembelajaran (Nasriyah et al., 2021).

Berdasarkan segi pengelolaan kelas, guru di SMPN 2 Sintoga perlu mengembangkan keterampilan dalam mengelola dinamika kelas yang interaktif. Pembelajaran interaktif sering kali melibatkan banyak kegiatan simultan dan membutuhkan koordinasi yang baik. Guru harus mampu mengelola waktu, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi, dan menjaga fokus kelas agar tetap pada tujuan pembelajaran. Pengelolaan yang efektif akan membantu memaksimalkan manfaat pembelajaran interaktif dan memastikan bahwa semua siswa dapat mengikuti dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, evaluasi proses juga mencakup penilaian terhadap umpan balik yang diberikan kepada siswa. Umpan balik yang konstruktif dan tepat waktu sangat penting dalam pembelajaran interaktif karena membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan arahan untuk perbaikan. Guru di SMPN 2 Sintoga telah menunjukkan kesadaran akan pentingnya umpan balik, namun ada variasi dalam frekuensi dan kualitas umpan balik yang diberikan. Beberapa guru memberikan umpan balik yang



sangat rinci dan bermanfaat, sementara yang lain mungkin kurang memberikan perhatian pada aspek ini. Pelatihan lebih lanjut tentang cara memberikan umpan balik yang efektif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif.

Evaluasi proses pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga menunjukkan bahwa metode ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, ada beberapa area yang perlu diperbaiki untuk memaksimalkan efektivitasnya. Konsistensi dalam penerapan metode interaktif, peningkatan interaksi guru-siswa yang inklusif, serta desain tugas dan penggunaan teknologi yang tepat adalah beberapa faktor kunci yang perlu diperhatikan. Dengan dukungan yang tepat dan komitmen dari semua pihak, pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga.

Evaluasi *Product* (produk) Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di SMPN 2 Sintoga.

Evaluasi produk (*product*) dalam pembelajaran interaktif di SMPN 2 Sintoga berfokus pada hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah penerapan metode pembelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, menilai kualitas hasil belajar, dan mengidentifikasi dampak jangka panjang dari pembelajaran interaktif terhadap perkembangan intelektual siswa. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berpikir kritis, analisis tugas siswa, dan wawancara mendalam dengan guru dan siswa, memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas pembelajaran interaktif dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pertama, hasil tes keterampilan berpikir kritis menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif. Tes ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek berpikir kritis, termasuk kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi. Siswa yang sebelumnya menunjukkan pemahaman yang terbatas dan kesulitan dalam mengkritisi argumen kini mampu menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang lebih baik dalam menganalisis masalah. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir secara lebih kritis dan reflektif (Ardiana et al., 2021).

Selain tes keterampilan, analisis tugas siswa juga memberikan bukti kuat mengenai peningkatan kualitas berpikir kritis. Tugas-tugas yang diberikan selama pembelajaran interaktif dirancang untuk menantang siswa dalam berpikir secara kritis dan kreatif. Misalnya, proyek kolaboratif, analisis studi kasus, dan debat tentang isu-isu kontemporer memerlukan siswa untuk melakukan penelitian, mengembangkan argumen, dan menyajikan temuan mereka dengan cara yang logis dan koheren. Hasil tugas-tugas ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks yang lebih luas, membuat hubungan antar konsep, dan menghasilkan solusi yang inovatif untuk masalah yang kompleks.

Wawancara dengan guru memberikan perspektif tambahan tentang efektivitas pembelajaran interaktif. Guru-guru mencatat bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengamati bahwa siswa yang sebelumnya pasif dan kurang berpartisipasi kini lebih aktif dalam diskusi kelas dan lebih berani mengemukakan pendapat mereka. Guru juga melaporkan bahwa kualitas pertanyaan yang

diajukan oleh siswa telah meningkat, menunjukkan pemahaman yang lebih dalam dan keinginan untuk mengeksplorasi topik lebih lanjut (Hazmi, 2019). Hal ini menandakan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian belajar pada siswa. Dari perspektif siswa, wawancara menunjukkan bahwa mereka merasakan manfaat nyata dari pembelajaran interaktif. Siswa menyatakan bahwa metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Mereka merasa lebih tertantang untuk berpikir kritis dan menemukan bahwa kemampuan mereka untuk menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah telah meningkat. Siswa juga menghargai kesempatan untuk bekerja dalam kelompok dan belajar dari teman-teman mereka, yang memperkaya pemahaman mereka dan memperluas pandangan mereka. Pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang penting (Haris & Jihad, 2013).

Namun, evaluasi produk juga mengidentifikasi beberapa tantangan dan area untuk perbaikan. Meskipun ada peningkatan yang signifikan, tidak semua siswa mengalami kemajuan yang sama. Beberapa siswa masih menunjukkan kesulitan dalam berpikir kritis, terutama mereka yang memiliki latar belakang akademis yang lebih lemah atau kurang dukungan di rumah. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih dipersonalisasi dalam pembelajaran interaktif, di mana guru dapat memberikan bimbingan tambahan dan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Selain itu, diperlukan strategi yang lebih sistematis untuk mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis ke dalam semua aspek kurikulum, sehingga setiap mata pelajaran dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan ini (Arnyana, 2019). Dampak jangka panjang dari pembelajaran interaktif juga merupakan aspek penting dalam evaluasi produk. Pembelajaran interaktif yang efektif tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil jangka pendek tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang akan berguna bagi siswa di masa depan. Keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan melalui pembelajaran interaktif membantu siswa dalam menghadapi tantangan di dunia nyata, baik dalam pendidikan lanjutan maupun dalam kehidupan profesional mereka. Siswa yang terlatih untuk berpikir kritis cenderung lebih baik dalam membuat keputusan, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan, yang semuanya merupakan kualitas yang sangat dihargai di abad ke-21 (Partono et al., 2021).

Evaluasi produk dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMPN 2 Sintoga. Hasil tes keterampilan berpikir kritis, analisis tugas siswa, dan wawancara dengan guru dan siswa semuanya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi, terutama dalam hal memberikan dukungan yang lebih dipersonalisasi dan integrasi yang lebih baik dalam kurikulum, pembelajaran interaktif telah menunjukkan efektivitasnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan relevan. Dengan komitmen yang terus menerus dari semua pihak yang terlibat, pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang kuat untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan dengan keterampilan berpikir kritis yang kuat dan pemahaman yang mendalam.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diberikan kesimpulan bahwa metode ini berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, meskipun menghadapi beberapa



tantangan. Evaluasi konteks menyoroti perlunya metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk menyesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan keterampilan abad ke-21. Evaluasi input menunjukkan pentingnya kesiapan materi ajar, fasilitas teknologi, kompetensi guru, dan dukungan administratif yang memadai. Selama proses implementasi, interaksi yang dinamis antara guru dan siswa serta keterlibatan siswa yang lebih aktif terbukti krusial dalam mencapai keberhasilan, namun konsistensi dan dukungan yang berkelanjutan masih perlu ditingkatkan. Hasil evaluasi produk menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa, didukung oleh perubahan positif dalam motivasi dan partisipasi mereka. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih merata, perlu dilakukan pendekatan yang lebih dipersonalisasi dan integrasi keterampilan berpikir kritis ke dalam semua mata pelajaran. Dengan dukungan yang terus menerus dan komitmen dari semua pihak, pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, M., Zakir, S., Ilmi, D., & Febriani, S. (2024). Evaluation Of The Implementation Of The Lecture Process For Postgraduate PAI Students At UIN Imam Bonjol Padang In The Digital Era. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 16(1), 14–32.
- Ardiana, D. P. Y., Widyastuti, A., Susanti, S. S., Halim, N. M., Herlina, E. S., Nugroho, D. Y., Dewi Fitria, V., & Yuniwati, I. (2021). *Metode pembelajaran guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1), i–xiii.
- Dianawati, E. P. (2022). *PROJECT BASED LEARNING (PjBL): Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini*. Penerbit P4I.
- Haris, A., & Jihad, A. (2013). Evaluasi pembelajaran: Yogyakarta: Multi Pressindo. *Achmad Rifa'i Dan Chatarina Tri Anni. 2009, Psikol.*
- Hazmi, N. (2019). Tugas guru dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56–65.
- Jannah, E. S. N. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran “Active Learning-Small Group Discussion” di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran. *Fondatia*, 3(2), 19–34.
- Lidia Susanti, S. P. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Elex Media Komputindo.
- Magdalena, I., Agustin, E. R., & Fitria, S. M. (2024). Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(1), 1–10.
- Nasriyah, N., Pratiwi, N., Ayu, S., & Halim, A. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran Digital. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 4.
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (critical thinking, creativity, communication, & collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(111–123).
- Rahmiwati, A. (n.d.). *Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh melalui Model CIPP*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sa'diyah, T., Fakhruddin, F., & Rini, R. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an Di Ma'had Al-Jami'ah Dalam Mencetak Penghafal Al-Qur'an*. Institut Agama Islam Negri Curup.
- Sholeh, M. (2014). Metodologi Pembelajaran Kontemporer. *Yogyakarta: Kaukaba*.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25–35.
- Suryawati, D. P. (2016). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan



Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2), 309–322.

Tanjung, A. (2022). *Implementasi Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Gunungsitoli*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

