

Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dan Media Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smk Annakhil Darunnajah 6, Mukomuko, Bengkulu

Saefullah¹, Rokimin², Andi Aziz³

¹²³Universitas Darunnajah Jakarta

Email: saefulasep8862@gmail.com

Article Info

Article history:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords:

interactive learning

digital media

critical thinking skills

pesantren education

Abstract

Critical thinking is one of the 21st-century competencies students need to analyze, evaluate, and make logical decisions amid the rapid flow of digital information. This article aims to examine the urgency of interactive learning and digital media utilization as two factors presumed to influence students' critical thinking skills within a pesantren (Islamic boarding school) education setting, taking Pondok Pesantren Annakhil Darunnajah 6, Mukomuko, Bengkulu as its context. The study used a quantitative survey approach involving 51 students from grades X, XI, and XII, analyzed using multiple linear regression. The results show that Interactive Learning ($t = 4.515$; $\text{Sig.} = 0.000$) and Digital Media ($t = 5.208$; $\text{Sig.} = 0.000$) each have a positive and significant partial effect on students' critical thinking skills, contributing 29.4% and 35.6% respectively. Simultaneously, both variables have a significant effect ($F = 48.433$; $\text{Sig.} = 0.000$) with a combined contribution of 66.9%, through the regression equation $\hat{Y} = -0.031 + 0.421X_1 + 0.535X_2$. These findings confirm the importance of integrating interactive learning and digital media utilization together as a strategy to develop students' critical thinking skills in pesantren settings.

To cite this article: Saefullah, Rokimin, & Andi Aziz. (2026). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dan Media Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smk Annakhil Darunnajah 6, Mukomuko, Bengkulu. International Journal of Islamic Education Management Research.

DOI: <https://doi.org/...>

Introduction

Pesantren merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia yang telah berperan besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sejak sebelum masa kemerdekaan. Berdasarkan data Kementerian Agama RI tahun 2024/2025, tercatat 42.433 pesantren aktif di Indonesia, dengan Jawa Barat sebagai provinsi dengan jumlah pesantren terbanyak, disusul Jawa Timur dan Banten. Jutaan siswa hidup dan belajar di lingkungan pesantren, menjadikannya rumah kedua yang membentuk bukan hanya pengetahuan agama, tetapi juga kepribadian dan keterampilan hidup generasi muda.

Pengelolaan pesantren yang baik memberi pengaruh besar terhadap mutu lulusan. Siswa pesantren tidak hanya dituntut memahami ilmu agama, tetapi juga diarahkan agar memiliki keterampilan berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis serta sistematis sebelum mengambil keputusan. Ennis menegaskan bahwa berpikir kritis melibatkan keterampilan menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, serta memberikan penjelasan berdasarkan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan.

Kemampuan berpikir kritis memberi manfaat luas: meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mendukung pengambilan keputusan yang rasional, membantu menyaring informasi dari hoaks atau manipulasi, serta mendorong kreativitas dan kemandirian belajar. Dengan demikian, berpikir kritis dapat dipandang sebagai kecakapan hidup (life skill) utama yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi tantangan pendidikan dan kehidupan di abad ke-21.

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital melibatkan interaksi antara manusia dan komputer, di mana siswa dapat belajar sesuai kecepatan belajarnya masing-masing. Beberapa kajian terdahulu memperkuat efektivitas pembelajaran interaktif berbasis digital: penggunaan media digital

interaktif dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 25% dibandingkan metode konvensional, memperbaiki hasil belajar kognitif, serta mendorong keterampilan berpikir kritis melalui penyajian masalah yang variatif dan berbasis simulasi. Sebuah meta-analisis rentang 2021-2024 turut menunjukkan bahwa penerapan mobile learning dan media interaktif secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, dengan peningkatan motivasi belajar sekitar 23% dan retensi pengetahuan sekitar 31% ketika teknologi seperti augmented reality dan gamifikasi diterapkan secara terencana.

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui penyebaran lembar observasi kuesioner sebanyak 15 item pernyataan untuk setiap variabel kepada 51 siswa kelas X, XI, dan XII di Pondok Pesantren Annakhil Darunnajah 6, diperoleh data bahwa 40% siswa berada pada kategori sangat baik dalam kemampuan berpikir kritis, 35% pada kategori baik, 15% pada kategori kurang, dan 10% masih perlu ditingkatkan. Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah berada pada kategori baik hingga sangat baik, namun masih terdapat sebagian siswa yang bersikap pasif, jarang mengajukan pertanyaan analitis, serta kesulitan mensintesis informasi. Kondisi ini diperparah oleh dominasi metode ceramah satu arah dan keterbatasan pemanfaatan media digital, baik di kelas maupun di asrama.

Table 1 Hasil Pra-Penelitian Kemampuan Berpikir Kritis

Kategori	Persentase
Sangat Baik	40%
Baik	35%
Kurang	15%
Perlu Ditingkatkan	10%

Sumber: Hasil pra-penelitian, data diolah peneliti (2025)

Kesenjangan antara kebutuhan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pendekatan pembelajaran yang masih konvensional inilah yang melatarbelakangi urgensi pengembangan kombinasi strategi pembelajaran interaktif dan pemanfaatan media digital di lingkungan pesantren, sebagaimana dikaji lebih lanjut dalam artikel ini.

Methods

Pendekatan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan teknik analisis data berupa regresi berganda. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi yang alami, memenuhi kaidah-kaidah ilmiah seperti konkret, objektif, terukur, dan sistematis. Metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh Pembelajaran Interaktif sebagai variabel independen pertama (X1) dan Media Digital sebagai variabel independen kedua (X2) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebagai variabel dependen (Y). Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada responden, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat, uji hipotesis, analisis regresi linear, uji t, uji F, dan koefisien determinasi.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Pesantren Annakhil Darunnajah 6 yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII, berjumlah 112 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik sampel jenuh dengan rumus Slovin pada batas toleransi kesalahan 10%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 51 siswa, terdiri atas 18 siswa kelas X, 16 siswa kelas XI, dan 17 siswa kelas XII.

Table 2 Distribusi Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
X	18
XI	16
XII	17
Total	51

Sumber: Data primer diolah peneliti (2025)

Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi penyebaran kuesioner (angket) dan dokumentasi. Setiap variabel diukur menggunakan angket berskala Likert dengan lima alternatif jawaban: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1) untuk pernyataan positif, dengan pembobotan terbalik untuk pernyataan negatif.

a. Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Y)

Kemampuan berpikir kritis didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis argumen, mengevaluasi informasi, menarik kesimpulan, dan memberikan solusi secara logis, dengan indikator meliputi interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi. Instrumen disusun dalam 15 butir pernyataan. Setelah pengujian terhadap 51 responden diperoleh nilai *r*-tabel sebesar 0,279, dengan hasil seluruh butir dinyatakan valid (*r*-hitung berkisar 0,520–0,881). Pengujian reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menghasilkan koefisien sebesar 0,918, yang menunjukkan instrumen sangat reliabel.

b. Instrumen Pembelajaran Interaktif (X1)

Pembelajaran interaktif didefinisikan secara operasional sebagai proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, tanya jawab, simulasi, dan kolaborasi, dengan indikator meliputi partisipasi siswa dalam pembelajaran, interaksi guru-siswa, diskusi dan kerja sama, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kemampuan mengemukakan pendapat. Instrumen disusun dalam 15 butir pernyataan dengan hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir valid (*r*-hitung berkisar 0,755–0,902; *r*-tabel 0,279). Pengujian reliabilitas menghasilkan koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,972, yang menunjukkan tingkat keandalan yang sangat tinggi.

c. Instrumen Media Digital (X2)

Media digital didefinisikan secara operasional sebagai seluruh perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dengan indikator meliputi kemudahan memahami materi, penggunaan media digital, motivasi belajar, akses informasi dan sumber belajar, serta efektivitas penggunaan media digital. Instrumen disusun dalam 15 butir pernyataan dengan hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir valid (*r*-hitung berkisar 0,728–0,918; *r*-tabel 0,279). Pengujian reliabilitas menghasilkan koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,965, yang menunjukkan instrumen sangat reliabel.

Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kemampuan Berpikir Kritis (Y)	15	0,918	Sangat Reliabel
Pembelajaran Interaktif (X1)	15	0,972	Sangat Reliabel
Media Digital (X2)	15	0,965	Sangat Reliabel

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah peneliti

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, uji persyaratan analisis, dan analisis inferensial dengan bantuan SPSS 22/25.

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data melalui tabel distribusi frekuensi dan diagram batang, mencakup nilai rata-rata, nilai tengah, dan modus, dengan persentase skor dikategorikan menjadi empat kriteria: Sangat Tinggi (76%–100%), Tinggi (51%–75%), Sedang (26%–50%), dan Rendah (0%–25%).

b. Uji Persyaratan Analisis

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. > 0,05. Uji linearitas dilakukan untuk memastikan hubungan antarvariabel bersifat linear, dengan kriteria nilai signifikansi pada Deviation from Linearity lebih besar dari 0,05.

c. Analisis Korelasi dan Koefisien Determinasi

Analisis korelasi Product Moment digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antarvariabel, sedangkan koefisien determinasi ($KD = R^2 \times 100\%$) digunakan untuk menilai sejauh mana model dapat menjelaskan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

d. Uji Parsial (Uji T), Uji Simultan (Uji F), dan Regresi Linear Berganda

Uji parsial (uji t) digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, sedangkan uji simultan (uji F) digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama. Analisis regresi linear berganda digunakan untuk memodelkan hubungan antara Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Y) dengan Pembelajaran Interaktif (X1) dan Media Digital (X2), dengan persamaan umum $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$.

Hipotesis Statistika

Hipotesis statistika yang diuji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. $H_0 = \beta_{y.1} \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa; $H_a = \beta_{y.1} > 0$: Terdapat pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

2. $H_0 = \beta_{y.2} \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa; $H_a = \beta_{y.2} > 0$: Terdapat pengaruh Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

3. $H_0 = \beta_{y.12} \leq 0$: Tidak terdapat pengaruh Pembelajaran Interaktif dan Media Digital secara bersama-sama terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa; $H_a = \beta_{y.12} > 0$: Terdapat pengaruh Pembelajaran Interaktif dan Media Digital secara bersama-sama terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Result And Discussion

Result

Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 51 responden, diperoleh gambaran statistik deskriptif untuk ketiga variabel penelitian sebagai berikut.

Table 4 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Pembelajaran Interaktif (X1)	51	33	75	62,82	9,015
Media Digital (X2)	51	34	75	60,76	9,781
Kemampuan Berpikir Kritis (Y)	51	45	70	59,96	6,481

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah peneliti (2025)

Data di atas menunjukkan bahwa ketiga variabel memiliki sebaran skor yang cukup lebar, dengan Media Digital menunjukkan variabilitas tertinggi ($SD = 9,781$), diikuti Pembelajaran Interaktif ($SD = 9,015$), sementara Kemampuan Berpikir Kritis Siswa relatif lebih homogen ($SD = 6,481$).

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas terhadap residual model regresi berganda menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menghasilkan nilai Test Statistic $D = 0,119$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,069, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, residual model regresi berganda Pembelajaran Interaktif dan Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dinyatakan berdistribusi normal pada taraf signifikansi 5%. Uji linearitas menunjukkan hubungan Pembelajaran Interaktif dengan Kemampuan Berpikir Kritis bersifat linear (F Deviation from Linearity = 0,736; Sig. = 0,732 > 0,05), sedangkan komponen Linearity pada hubungan Media Digital dengan Kemampuan Berpikir Kritis juga menunjukkan hubungan linear yang sangat kuat dan signifikan (F Linearity = 56,849; Sig. = 0,000). Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan linearitas, model regresi berganda dinyatakan layak digunakan untuk pengujian hipotesis lebih lanjut.

Uji Korelasi Product Moment

Table 5 Hasil Uji Korelasi Product Moment

Hubungan Variabel	r (Pearson)	Sig. (1-tailed)	Kategori
Pembelajaran Interaktif (X1) – Kemampuan Berpikir Kritis (Y)	0,542	0,000	Sedang
Media Digital (X2) – Kemampuan Berpikir Kritis (Y)	0,597	0,000	Sedang
Pembelajaran Interaktif (X1) – Media Digital (X2)	-0,028	0,423	Sangat Lemah

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah peneliti (2025)

Korelasi antara Pembelajaran Interaktif dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebesar 0,542 (Sig. = 0,000) menunjukkan hubungan positif signifikan dengan kekuatan kategori sedang. Korelasi

antara Media Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebesar 0,597 (Sig. = 0,000) juga menunjukkan hubungan positif signifikan berkategori sedang, sedikit lebih kuat dibandingkan X1. Adapun korelasi antara kedua variabel bebas hanya sebesar -0,028 (Sig. = 0,423 > 0,05), yang mengindikasikan tidak adanya hubungan signifikan antarkeduanya sekaligus menjadi bukti bahwa model regresi berganda tidak mengalami masalah multikolinearitas.

Koefisien Determinasi

Table 6 Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
X1 terhadap Y	0,542	0,294	0,279	5,194
X2 terhadap Y	0,597	0,356	0,343	4,958
X1 & X2 terhadap Y	0,818	0,669	0,655	3,594

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah peneliti (2025)

Secara parsial, Pembelajaran Interaktif menyumbang 29,4% variasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, sedangkan Media Digital menyumbang 35,6%. Ketika kedua variabel dimasukkan secara bersamaan ke dalam model, kontribusi gabungan meningkat menjadi 66,9%, dengan sisa 33,1% dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

5. Uji Parsial (Uji T) dan Uji Simultan (Uji F)

Table 7 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Variabel	B	Beta	t hitung	Sig.
Konstanta	-0,031	–	-0,005	0,996
Pembelajaran Interaktif (X1)	0,421	0,559	6,726	0,000
Media Digital (X2)	0,535	0,613	7,369	0,000

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah peneliti (2025)

Hasil uji t pada model regresi berganda menunjukkan bahwa Pembelajaran Interaktif ($t = 6,726$; Sig. = 0,000) dan Media Digital ($t = 7,369$; Sig. = 0,000) masing-masing berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Ditinjau dari nilai standardized beta, Media Digital ($\beta = 0,613$) terbukti memiliki pengaruh yang lebih dominan dibandingkan Pembelajaran Interaktif ($\beta = 0,559$).

Table 8 Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1251,523	2	625,762	48,433	0,000
Residual	620,163	48	12,920		
Total	1871,686	50			

Sumber: Output SPSS 25.0, data diolah peneliti (2025)

Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 48,433 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti Pembelajaran Interaktif dan Media Digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.

Persamaan Regresi Linear Berganda

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda, diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = -0,031 + 0,421X_1 + 0,535X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan Pembelajaran Interaktif akan meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebesar 0,421 satuan (dengan Media Digital konstan), sedangkan setiap peningkatan satu satuan Media Digital akan meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa sebesar 0,535 satuan (dengan Pembelajaran Interaktif konstan). Nilai konstanta -0,031 tidak signifikan secara statistik (Sig. = 0,996) sehingga tidak menjadi fokus utama interpretasi model.

Discussion

Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa Pembelajaran Interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Sig. = 0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini memperkuat kerangka teori konstruktivisme sosial Vygotsky,

yang menekankan bahwa interaksi sosial dan bimbingan dalam proses pembelajaran mendorong perkembangan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, melalui diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi aktif antara guru dan siswa.

Pengaruh Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa Media Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Bahkan, kontribusi Media Digital (35,6%) lebih besar dibandingkan Pembelajaran Interaktif (29,4%) secara parsial, sejalan dengan Teori Pembelajaran Multimedia Mayer yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan meningkatkan pemrosesan kognitif dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pengaruh Simultan Pembelajaran Interaktif dan Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa Pembelajaran Interaktif dan Media Digital secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa ($F = 48,433$; $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kontribusi gabungan sebesar 66,9%. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi pembelajaran interaktif dan pemanfaatan media digital secara bersama-sama menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis dibandingkan penerapan salah satu strategi saja, sejalan dengan Teori Kognitif Sosial Bandura yang menekankan pentingnya interaksi timbal balik antara individu, perilaku, dan lingkungan belajar.

CONCLUSION

Pembelajaran Interaktif Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Hasil uji t parsial menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,515 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Koefisien regresi sebesar 0,408 menunjukkan arah pengaruh yang positif, dengan kontribusi parsial sebesar 29,4% ($R^2 = 0,294$). Dengan demikian, hipotesis pertama terbukti dan diterima. **Media Digital Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa** Hasil uji t parsial menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,208 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Koefisien regresi sebesar 0,521 menunjukkan kontribusi parsial sebesar 35,6% ($R^2 = 0,356$), lebih tinggi dibandingkan Pembelajaran Interaktif. Dengan demikian, hipotesis kedua terbukti dan diterima. **Pembelajaran Interaktif dan Media Digital Secara Simultan Berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa** Hasil uji F simultan menunjukkan nilai F hitung sebesar 48,433 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Koefisien determinasi simultan sebesar $R^2 = 0,669$ menunjukkan bahwa kedua variabel bersama-sama menjelaskan 66,9% variasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, dengan persamaan regresi $\hat{Y} = -0,031 + 0,421X_1 + 0,535X_2$. Dengan demikian, hipotesis ketiga terbukti dan diterima. Penelitian ini memperkuat dan memperluas kajian ilmu manajemen pendidikan Islam, khususnya terkait efektivitas strategi pembelajaran dalam konteks pesantren. Terbuktinya pengaruh Pembelajaran Interaktif dan Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif tingkat tinggi berkembang optimal melalui interaksi sosial yang bermakna dan akses terhadap sumber belajar yang kaya. Penelitian ini juga memperkuat landasan teoretis mengenai peran media pembelajaran dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, serta gagasan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) sebagai prasyarat berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi.

REFERENCES

- Aini, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39-53.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Aulia, A., & Hikmat, A. (2025). Pengaruh media blooket terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 231-245.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewey, J. (1933). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. Boston: D.C. Heath and Company.
- Ennis, R. H. (1996). *Critical Thinking*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Facione, P. A. (1990). *Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction*. Millbrae, CA: The California Academic Press.
- Fadilah, R. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fadiyah, H., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 211-224.
- Fisher, A. (2011). *Critical Thinking: An Introduction* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Halpern, D. F. (2014). *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking* (5th ed.). New York: Psychology Press.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan* (Cet. ke-7). Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Handayani, W. W., & Mulyono, K. B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbasis Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Semarang. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1617-1626.
- Hidayat, M. (2020). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isna, W. D., & Hasanah, U. (2023). Pengaruh penggunaan media power point interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3774-3787.
- Isrianti, D. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Digital Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- KHODIJAH, N. H. N. (2025). *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Digital Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Khoirunnisa, M., Munawaroh, N., & Nazib, F. (2025). Penggunaan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas XI MAN 2 Garut. *Advances In Education Journal*, 1(5), 491-506.
- Kurniawati, D. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, S. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.
- Machfud, N. U. A. C., Isnaini, A. N., & Bariyyah, K. (2024). Strategi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(3), 661-684.
- Maharani, A. P., & Musonif, I. (2026). *Model Pembelajaran Berbasis Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Kritis Siswa di Sekolah*. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 1065-1073.

- Mailani, E., Rarastika, N., Saragih, H. A., Butar, G. J. P. B., & Tarigan, O. G. (2025). Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 3 SD melalui pembelajaran matematika dengan pendekatan deep learning dan media interaktif. *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN: 3063-9158, 1(4), 417-424.
- Mawarni, A., Suryana, E., & Fauzi, M. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media ICT Powerpoint terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis. *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 15(02), 350-361.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mubarrok, A., Dewi, N. R., Zaenuri, Z., Walid, W., Agoestanto, A., & Sugiman, S. (2025, March). Peran Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 51-63).
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Pratama, A. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Puspitasari, R. D. (2024). Integrasi literasi digital dalam pembelajaran IPA fisika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Unisan Jurnal*, 3(11), 91-99.
- Rahmatyas, S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(01), 19-23.
- Rahmawati, A., Setoresmi, A. S., Malau, B., Novitasari, D. A., & Munawaroh, F. R. S. (2024). Pengaruh penggunaan media games interaktif dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(1), 49-61.
- Rahmawati, I. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ramadanis, S., & Muthi, I. (2024). Pengaruh Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 339-346.
- Ridlwaniyyah, N., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2025, March). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 242-247).
- Riduwan. (2019). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D. (2014). *Pemanfaatan Media Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamila, J. (2018). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi iSpring presenter terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning* (9th ed.) [terj. Arif Rahman]. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. (2012). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wafa, N., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Media Digital Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran Bahasa Indonesia. *Integrative Perspectives Of Social And Science Journal*, 2(2 Mei), 2612-2619.
- Wahyuni, D., Kaila, A., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Studi literatur media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 190-198.
- Wahyuni, E., & Fitria, Y. (2023). Media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran ipa siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5116-5126.
- Wina, S. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, N. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuliana, R. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.