



**SOSIALISASI PENGEMBANGAN KARAKTER BERPIKIR KRITIS DAN
KEBERANIAN BERTANYA SISWA KRISTEN KALAM KUDUS MELALUI
WORKSHOP INTERAKTIF DALAM MENDUKUNG PENDIDIKAN
BERKUALITAS**

***SOCIALIZATION OF CHARACTER DEVELOPMENT, CRITICAL THINKING AND
COURAGE TO ASK QUESTIONS FOR CHRISTIAN STUDENTS OF THE HOLY
WORD THROUGH INTERACTIVE WORKSHOPS IN SUPPORT OF QUALITY
EDUCATION***

**Clayton Jervis Djohan¹, Darren Natanael², Alexandria Adam Kho³, Ferdy Anthonius^{4*},
Christian Siregar⁵**

^{1,2,3} Program Studi Akuntansi, Universitas Bina Nusantara, Indonesia

⁴ Buddhist Religious Education, Institut Nalanda, Indonesia

⁵ CBDC, Universitas Bina Nusantara, Indonesia

¹clayton.djohan@binus.ac.id, ²darren.natanael@binus.ac.id, ³alexandria.kho@binus.ac.id

^{4*}ferdyanthonius@nalanda.ac.id, ⁵cs_cb3@binus.ac.id

Article History:

Received: November 09th, 2025

Revised: December 10th, 2025

Published: December 15th, 2025

Abstract: This community service activity aims to improve critical thinking skills and the courage to ask questions in high school students through interactive workshops. Critical thinking skills and courage to ask questions are important competencies in realizing quality education for Sustainable Development Goal (SDG) 4. The activities were carried out in schools by involving students as active participants who were encouraged to ask questions, analyze problems, and giving logical arguments. The implementation method included planning, implementation, and evaluation through pre-tests and post-tests to observe changes in student behavior and abilities. The results of the activities showed a significant increase in student participation, critical thinking skills, and courage in expressing opinions. The results of the pre-test and post-test showed an increase of 14.5% in students' analytical skills and activeness, from an average score of 16.56 to 18.96. Students demonstrated mutual respect and confidence in discussions.

Keywords: critical thinking; courage to ask questions; interactive workshops; puzzle games; quality education

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter berpikir kritis dan keberanian bertanya pada anak SMA melalui kegiatan *workshop* interaktif. Kemampuan berpikir kritis dan keberanian bertanya merupakan kompetensi penting dalam mewujudkan pendidikan berkualitas yang sejalan dengan *Sustainable Development Goal* (SDG) 4. *Workshop* dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan melibatkan siswa sebagai peserta aktif dalam permainan teka-teki memecahkan kasus. Kegiatan dilaksanakan di sekolah dengan melibatkan siswa sebagai peserta aktif yang didorong untuk mengajukan pertanyaan, menganalisis masalah, serta menarik kesimpulan berdasarkan argumen logis. Metode pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan perilaku dan kemampuan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi, kemampuan berpikir kritis, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 14,5% pada kemampuan analitis dan keaktifan siswa, dari skor rata-rata 16,56 menjadi 18,96. Selain itu, siswa menunjukkan sikap saling menghargai dan percaya diri dalam berdiskusi. Dengan demikian, *workshop* interaktif ini terbukti efektif dalam mengembangkan karakter berpikir kritis dan keberanian bertanya di kalangan siswa SMA, sekaligus memperkuat budaya belajar aktif dan kolaboratif di sekolah.

Kata kunci: berpikir kritis; keberanian bertanya; *workshop* interaktif; permainan teka-teki; pendidikan berkualitas

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas sesungguhnya tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan sarana pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan terpenting yang perlu dimiliki generasi muda di era globalisasi dan revolusi industri keempat agar dapat menangani situasi menantang dalam kehidupan sosial, akademis, dan profesional mereka. Namun, kenyataannya tetap saja masih banyak siswa yang bersifat pasif dalam proses pembelajaran, takut untuk bertanya, dan cenderung menerima informasi secara mentah tanpa proses analisis yang cukup mendalam.

Fenomena ini tentunya juga ada yang terjadi di lingkungan SMAS 2 Kristen Kalam Kudus Jakarta, di mana sebagian besar siswa masih menunjukkan jarangnya proses belajar yang bersifat terbuka beserta dengan masih sedikitnya partisipasi yang aktif. Padahal, keberanian bertanya merupakan sebuah indikator yang penting dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menjadi pintu masuk bagi pengembangan karakter berpikir kritis. Ketika siswa tidak diberi ruang atau tidak merasa aman untuk bertanya, maka proses pembelajaran menjadi satu arah dan kehilangan esensi dialogis yang seharusnya menjadi ciri khas pendidikan yang humanis dan transformatif. Siswa diajar, alih-alih belajar, di sekolah, yang merupakan fenomena yang sering terjadi. Sebelum mereka diberi informasi, pertanyaan, atau tugas, mereka tidak termotivasi, pasif, dan bergantung pada guru. (Bastari K., 2021).

Ketika siswa tidak berani untuk bertanya karena takut salah atau adanya rasa malu, ini menyebabkan kualitas diskusi di kelas jadinya menurun, dan proses pemahaman materi menjadi tidak efektif. Hal ini secara langsung memengaruhi pencapaian literasi dan numerasi, serta kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja yang sangat dinamis. Menyikapi permasalahan ini, intervensi yang praktis dan berpusat pada siswa-siswi sangat dibutuhkan.

Salah satu pendekatan yang efektif mengenai hal ini adalah tindakan melalui *workshop* interaktif yang direncanakan khusus untuk menciptakan suasana seru yang nyaman dan merangsang pola pikir yang kreatif dari para siswa. Kemampuan berpikir siswa juga menentukan keberhasilan hasil belajarnya (Indriyani & Purwaningsih, 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini berperan sebagai jembatan yang aman supaya para siswa dapat membangun sikap yang berani dan berpikir kritis agar dapat menjalani proses belajar yang lebih efektif dan efisien.

Maka, dari latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki sebuah tujuan untuk menjalankan *workshop* interaktif peningkatan karakter kritis dan keberanian bertanya bagi siswa di SMAS 2 Kristen Kalam Kudus Jakarta. Permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan minimnya keberanian untuk bertanya, yang berdampak pada kualitas pemahaman dan pengembangan karakter mereka. Adapun beberapa tujuan dari kajian ini yaitu untuk mengidentifikasi bagaimana efektivitas *workshop* interaktif dalam menumbuhkan karakter berpikir kritis dan keberanian dalam bertanya, serta memberikan rekomendasi strategis bagi sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih dialogis dan transformatif. Hasil yang diharapkan adalah adanya perubahan dalam bentuk apapun itu dalam sikap siswa dari yang awalnya penerima pasif menjadi seorang partisipan yang aktif, peningkatan kemampuan mereka dalam merumuskan pertanyaan yang kritis, serta adanya pengaplikasian keterampilan berpikir kritis ke dalam proses pembelajaran sehari-hari, sehingga mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional yang berkualitas dan membawakan hasil bagi masa depan Indonesia.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif berbasis permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa dalam berpikir kritis untuk mewujudkan pendidikan berkualitas. Program ini diselenggarakan di SMAS 2 Kristen Kalam Kudus Jakarta pada Oktober 2025 dengan melibatkan 25 siswa kelas X sebagai peserta utama.

Tahap awal kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru pendamping, untuk memperoleh izin dan dukungan terhadap pelaksanaan program. Tim pengabdian kemudian menyusun materi sosialisasi dalam bentuk presentasi *PowerPoint* yang berfokus pada pentingnya kemampuan berpikir kritis dan keberanian bertanya. Materi disusun secara komunikatif dan disesuaikan dengan karakteristik remaja, serta dilengkapi dengan permainan interaktif untuk merangsang kreativitas dan keterlibatan aktif peserta.

Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* kepada seluruh peserta guna mengukur pemahaman awal mereka terkait konsep berpikir kritis dan sikap berani bertanya. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner pilihan ganda dalam bentuk *Google Form* yang terdiri dari 10 soal dengan bobot 5 poin untuk masing-masing soal.

Selanjutnya, sesi utama berupa presentasi interaktif dan diskusi kelompok dilaksanakan untuk memperkenalkan konsep berpikir kritis, kepercayaan diri, solusi kreatif, serta pentingnya keberanian bertanya dalam konteks pembelajaran. Materi disampaikan secara dua arah melalui pembekalan singkat, tanya jawab, dan studi kasus sederhana. Siswa didorong untuk memberikan pendapat, berbagi pengalaman, bertanya, dan menanggapi pandangan teman sekelasnya.

Agar suasana belajar lebih menarik, kegiatan dilengkapi dengan permainan edukatif kelompok berbasis kasus teka-teki misteri. Kasus tersebut dirancang untuk melatih peserta menganalisis masalah menggunakan pendekatan 5W + 1H (*What, Why, Who, Where, When*,

How) dan melatih kepercayaan diri dalam bertanya. Dengan metode ini, siswa dapat dengan percaya diri merumuskan solusi untuk masalah yang diberikan dengan mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, dan kreatif mereka. Tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator sekaligus pengamat untuk memastikan jalannya aktivitas berjalan efektif dan kondusif.

Evaluasi dilakukan melalui *post-test* menggunakan instrumen yang sama seperti pre-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan sikap peserta setelah kegiatan. Selain itu, dilakukan observasi langsung terhadap dinamika kelompok untuk melihat perubahan dalam partisipasi, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dokumentasi kegiatan berupa foto, video, laporan observasi, dan materi presentasi digunakan sebagai data pendukung dalam analisis hasil kegiatan.

Melalui rangkaian kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan sikap siswa terhadap penerapan berpikir kritis dan keberanian bertanya. Selain itu, kegiatan ini diharapkan menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berpikir kreatif, serta memperkuat nilai-nilai kemanusiaan dan kerja sama antar siswa sehingga terbentuk lingkungan belajar yang inklusif, aktif, dan beradab.

HASIL

Kegiatan *workshop* interaktif dan sosialisasi yang dilakukan di SMAS 2 Kristen Kalam Kudus berhasil meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam bertanya serta berpikir kritis. Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam analisis informasi, konstruksi argumen logis, dan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok dengan mengajukan pertanyaan, menurut temuan pengamatan dan penilaian.



Gambar 1. Penyampaian materi sosialisasi mengenai keberanian bertanya dan berpikir kritis



Gambar 2. Pelaksanaan workshop kasus berbasis teka-teki secara berkelompok

Evaluasi efektivitas kegiatan dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang disebarluaskan melalui *Google Form*. Tes terdiri atas 10 butir soal, di mana satu soal bertotalkan 5 poin yang mengukur aspek berpikir kritis (analisis, interpretasi, evaluasi) dan keberanian bertanya (inisiatif bertanya dan partisipasi diskusi). Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 16,56 menjadi 18,96 setelah pelaksanaan *workshop*. Data tersebut disajikan pada tabel.

Jenis Tes	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Jumlah Peserta	Peningkatan
<i>Pre-test</i>	16,56	20	25	-
<i>Post-test</i>	18,96	20	25	2,4 poin
(14,5%)				

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* mengenai kemampuan berani bertanya dan berpikir kritis berbasis *Google Form*.

Berdasarkan hasil observasi tim pengabdian selama pelaksanaan sosialisasi dan workshop interaktif, terlihat adanya perubahan yang signifikan dalam sikap dan partisipasi murid. Pada awal kegiatan, sebagian besar peserta tampak pasif dan menunjukkan keterlibatan yang rendah. Namun, setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta menghargai setiap bentuk partisipasi, suasana kelas menjadi jauh lebih hidup dan kondusif. Murid mulai menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat, aktif bertanya, serta berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok.

Perubahan positif ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar melalui praktik, introspeksi, dan evaluasi diri terhadap tugas yang mereka selesaikan ketika pembelajaran berpusat pada pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Haryati dan Makarim (2022) yang menegaskan bahwa penerapan model *experiential learning* dalam pendidikan kewirausahaan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Suasana belajar yang positif dan menghargai partisipasi membuat murid merasa diakui sebagai bagian penting dari proses pembelajaran, sesuai dengan penelitian yang dilakukan Sibarani, Siregar, Siahaan, Gultom, dan Pasaribu (2024).

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Angraini dan Joni (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan blended learning dan project-based learning efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kegiatan pembelajaran yang kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah mendorong siswa untuk berpikir lebih reflektif dan berperan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Pendekatan ini membentuk lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa menjadi pusat aktivitas dan guru berperan sebagai fasilitator.

Lebih lanjut, temuan lapangan ini memperkuat pandangan Angraini dan Joni (2024) bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan proyek dan pengalaman langsung mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Murid yang terlibat dalam kegiatan berbasis pengalaman cenderung lebih reflektif, adaptif, serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap proses belajar mereka. Pendekatan ini sejalan dengan semangat *Sustainable Development Goal* (SDG) 4, yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas dan berorientasi pada pengembangan potensi manusia secara menyeluruh.

Selain itu, penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media teka-teki juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada tahap awal, siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep, namun setelah penggunaan media *puzzle* dalam PBL, mereka menjadi lebih aktif menganalisis, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara logis. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang karena melibatkan siswa secara langsung dalam penyelesaian masalah nyata melalui aktivitas yang memacu logika dan kolaborasi.

Temuan tersebut sejalan dengan Hasna dan Fajriyah (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan media *puzzle* meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada topik ekosistem. Hasil serupa dikemukakan oleh Hariyanti, Utomo, dan Fitriasih (2024), yang menemukan bahwa pendekatan PBL berbantuan teka-teki mengembangkan karakter Profil Siswa Pancasila sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir analitis. Selain itu, Rabyanti dan Ridwan (2024) menyoroti bagaimana penggunaan teka-teki untuk mengajar matematika menumbuhkan kemampuan siswa untuk berpikir logis dan reflektif.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan berbagai temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan seperti *experiential learning* dan PBL berbantuan media *puzzle* mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi, bekerja sama, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga menjadi langkah konkret dalam mewujudkan pendidikan berkualitas sesuai tujuan SDG 4 (Pendidikan Berkualitas).

PEMBAHASAN

Perubahan positif ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar melalui praktik, introspeksi, dan evaluasi diri terhadap tugas yang mereka selesaikan ketika pembelajaran berpusat pada pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Haryati dan Makarim (2022) yang menegaskan bahwa penerapan model *experiential learning* dalam pendidikan kewirausahaan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Suasana belajar yang positif dan menghargai partisipasi membuat murid merasa diakui sebagai bagian penting dari proses pembelajaran, sesuai dengan penelitian yang dilakukan Sibarani, Siregar, Siahaan, Gultom, dan Pasaribu (2024).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sibarani et al. (2024), ditemukan bahwa aspek fisik seperti tata ruang kelas, pencahayaan, dan kebersihan memiliki pengaruh langsung terhadap konsentrasi dan motivasi belajar siswa di SMPN 3 Tarutung. Selain itu, interaksi sosial antara siswa dan guru juga membentuk suasana belajar yang mendukung pencapaian prestasi akademik. Studi ini menunjukkan bahwa suasana yang aman, nyaman, dan interaktif dapat meningkatkan harga diri dan semangat belajar siswa, yang akan meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut, Sibarani et al. (2024) menguraikan bahwa faktor psikologis seperti dukungan emosional, keterlibatan guru, serta semangat kolektif antarsiswa memiliki kontribusi yang signifikan terhadap capaian akademik.

Pendidikan berkualitas merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan berkelanjutan sebagaimana tertuang dalam *Sustainable Development Goals* (SDG) 4, yang menekankan pentingnya penyediaan pendidikan inklusif, setara, dan bermutu bagi semua individu. Salah satu indikator penting dari pendidikan berkualitas adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berpikir kritis tidak hanya mencakup kemampuan menganalisis dan

menevaluasi informasi, tetapi juga kemampuan untuk mengambil keputusan yang reflektif, rasional, dan berdasarkan bukti.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Angraini dan Joni (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan blended learning dan project-based learning efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kegiatan pembelajaran yang kolaboratif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah mendorong siswa untuk berpikir lebih reflektif dan berperan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Pendekatan ini membentuk lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa menjadi pusat aktivitas dan guru berperan sebagai fasilitator.

Lebih lanjut, temuan lapangan ini memperkuat pandangan Angraini dan Joni (2024) bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan proyek dan pengalaman langsung mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Murid yang terlibat dalam kegiatan berbasis pengalaman cenderung lebih reflektif, adaptif, serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap proses belajar mereka. Pendekatan ini sejalan dengan semangat *Sustainable Development Goal* (SDG) 4, yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas dan berorientasi pada pengembangan potensi manusia secara menyeluruh.

Pendidikan berkualitas (*Quality Education*) sebagaimana tercantum dalam *Sustainable Development Goal* 4 (SDG 4) merupakan fondasi penting bagi pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan lainnya. SDG 4 menekankan pentingnya akses yang inklusif, kesetaraan, dan pembelajaran sepanjang hayat bagi semua individu. Dalam konteks global, pendidikan tidak hanya dilihat sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai alat transformasi sosial dan ekonomi menuju masyarakat yang adil dan berkelanjutan.

Menurut Xuan dan Lindqvist (2025), integrasi SDG 4 ke dalam kurikulum nasional merupakan langkah strategis untuk memastikan bahwa nilai-nilai keberlanjutan, kesetaraan gender, dan literasi digital menjadi bagian dari sistem pendidikan formal di berbagai negara. Studi mereka menunjukkan bahwa negara-negara yang secara aktif menyesuaikan kurikulum dengan prinsip SDGs cenderung memiliki peningkatan signifikan dalam kualitas hasil belajar dan partisipasi pendidikan.

Selain itu, penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media teknologi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada tahap awal, siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep, namun setelah penggunaan media *puzzle* dalam PBL, mereka menjadi lebih aktif menganalisis, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara logis. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang karena melibatkan siswa secara langsung dalam penyelesaian masalah nyata melalui aktivitas yang memacu logika dan kolaborasi.

Kemampuan menganalisis informasi secara menyeluruh, menilai keabsahan argumen, dan mengambil kesimpulan berdasarkan logika dan data pendukung dikenal sebagai berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan modern, kemampuan ini menjadi salah satu keterampilan esensial abad ke-21 yang mendukung terwujudnya tujuan pendidikan berkualitas bagi semua. Melalui penerapan prinsip keberlanjutan dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk berpikir reflektif terhadap proses belajar mereka sendiri serta mampu meninjau kembali praktik pendidikan secara analitis. Pendekatan semacam ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah dan pengambilan keputusan secara bertanggung jawab.

Temuan tersebut sejalan dengan Hasna dan Fajriyah (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan media *puzzle* meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada topik ekosistem. Hasil serupa dikemukakan oleh Hariyanti, Utomo, dan Fitriasih

(2024), yang menemukan bahwa pendekatan PBL berbantuan teka-teki mengembangkan karakter Profil Siswa Pancasila sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir analitis. Selain itu, Rabiyanti dan Ridwan (2024) menyoroti bagaimana penggunaan teka-teki untuk mengajar matematika menumbuhkan kemampuan siswa untuk berpikir logis dan reflektif.

Keberanian bertanya di kelas berkaitan SDG (*Sustainable Development Goals*) ke-4. Karakter berani bertanya membentuk *hard skills* dan *soft skills* yang baik dalam diri siswa. Perkembangan *hard skills* dan *soft skills* adalah elemen yang vital bagi pertumbuhan karakter dan kesuksesan siswa. Apabila siswa ingin lanjut ke perguruan tinggi, maka *hard skills* dan *soft skills* tersebut sangat diperlukan. Salah satu pendekatan *hard skills* dan *soft skills* yaitu dengan pendekatan *interpersonal skills*. Contoh dari pendekatan *interpersonal skills* yaitu dengan cara berani bertanya di kelas, sebab hal itu menunjukkan partisipasi aktif dari siswa dan juga menunjukkan kepercayaan diri. Dengan sikap berpartisipasi secara aktif dalam kelas dan berani bertanya, siswa dapat mengembangkan *hard skills* dan *soft skills* mereka, sehingga di masa depan, mereka dapat menjadi kandidat pekerja yang siap menghadapi segala tantangan, kompetitif, dan produktif (Syahputra, 2022).

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mendorong partisipasi aktif di kelas dapat membantu siswa mengembangkan karakter penting, yaitu keberanian bertanya. Guru berperan sangat penting dalam memastikan siswa merasa aman dan diterima di kelas, tempat mereka dapat bertanya tanpa khawatir membuat kesalahan. Penelitian oleh Sholihah dan Amin (2025) menunjukkan bahwa penerapan *discovery learning* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi yang menstimulasi rasa ingin tahu. Sementara itu, Fatmawati, Muhsinin, dan Jati (2025) menegaskan bahwa pembelajaran yang mendorong komunikasi terbuka dan dialog reflektif dapat memperkuat keberanian siswa dalam bertanya serta meningkatkan interaksi akademik di kelas. Dengan demikian, suasana pembelajaran yang kolaboratif, suportif, dan berbasis inkuiri menjadi faktor penting dalam menumbuhkan keberanian bertanya sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan berbagai temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan seperti *experiential learning* dan PBL berbantuan media *puzzle* mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi, bekerja sama, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga menjadi langkah konkret dalam mewujudkan pendidikan berkualitas sesuai tujuan SDG 4 (Pendidikan Berkualitas).

KESIMPULAN

Kegiatan *Workshop* Interaktif Peningkatan Karakter Kritis dan Keberanian Bertanya di SMAS 2 Kristen Kalam Kudus Jakarta terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keberanian bertanya, dan partisipasi aktif siswa. Siswa yang semula pasif menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi maupun kerja kelompok. Suasana belajar yang menghargai partisipasi membuat mereka merasa dihargai dan menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Pendekatan berbasis pengalaman dan kegiatan yang kontekstual juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, merefleksikan proses belajar, serta mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari rata-rata skor 16,56 menjadi 18,96 yang menunjukkan peningkatan kemampuan analitis dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Selain itu, kegiatan ini menumbuhkan karakter positif seperti rasa ingin tahu, kerja sama tim, dan keberanian untuk terlibat dalam interaksi yang konstruktif.

Selain itu, penggunaan media teka-teki untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kapasitas siswa dalam berpikir logis dan analitis. Aktivitas pemecahan masalah yang dikemas secara kreatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pendidik terus mengembangkan pendekatan yang berorientasi pada partisipasi dan pengalaman nyata siswa, serta memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru juga perlu melakukan refleksi dan evaluasi berkala terhadap proses pembelajaran agar strategi yang diterapkan tetap relevan, adaptif, dan mendukung terciptanya pendidikan yang berkualitas serta berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), yang menekankan pendidikan inklusif, berkeadilan, dan berkualitas tinggi, dengan menekankan pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis dan komunikasi aktif. Sekolah berkontribusi signifikan terhadap pengembangan generasi muda yang kompetitif, cerdas, dan siap menghadapi tantangan global melalui inisiatif-inisiatif seperti ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dengan demikian, ada pula ucapan terima kasih kepada pihak SMAS2 Kristen Kalam Kudus Jakarta karena telah memberikan izin dan dukungan penuh atas jalannya kegiatan sosialisasi ini di sekolah tersebut, beserta juga kepada pihak Bina Nusantara University karena telah membimbing proses kegiatan sehingga dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya banyak halangan. Terima kasih juga kepada siswa-siswa karena sudah mau bekerjasama dengan baik dalam kegiatan dan tidak menyebabkan masalah apapun kepada pihak manapun.

DAFTAR REFERENSI

- Angraini, S., & Joni, E. (2024). Enhancing Students' Critical Thinking Skills Through Blended and Project- based Learning Approaches. Indonesian Research Journal in Education [IRJE], 8(2), 732–745.
- BASTARI, K. . (2021). BELAJAR MANDIRI DAN MERDEKA BELAJAR BAGI PESERTA DIDIK, ANTARA TUNTUTAN DAN TANTANGAN. ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik, 1(1), 68-77.
- Diez, R., Dominguez, A., Ponsoda, S., & Ortúñoz, B. (2021). Social Science Pedagogy as a Way of Integrating Sustainable Education and Global Citizenship into the Initial Training of Pre-Primary Teachers. European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education, 11(3), 975-989.
- Fatmawati, K., Muhsinin, U., & Jati, M. A. (2025). Enhancing Questioning and Communication Skills in Elementary Science Learning: Challenges and Pedagogical Insights . Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 17(1), 187–211.
- Hariyanti, D., Utomo, A. P., & Fitriasih, W. (2024). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle untuk Mewujudkan Karakter Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Kelas X-4 SMAN Pakusari. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(4), 10.

- Haryati, S., & Makarim, S. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Pendidikan Kewirausahaan di SMA Serba Bakti. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin*, 2(2), 40- 46.
- Hasna, H. R., & Fajriyah, K. (2021). The effect of blended learning based on the problem-based learning model assisted by puzzle media on the critical thinking skills of fifth-grade students on ecosystem topics. *Journal of Education Technology*, 5(3), 311–320.
- Indriyani, H. K., & Purwaningsih, D. (2025). The effects of problem-based learning on critical thinking, motivation, and learning outcomes in Indonesia: A systematic review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(3), 1750-1777.
- Jauhiainen, J. S., & Guerra, A. G. (2023). Generative AI and ChatGPT in School Children's Education: Evidence from a School Lesson. *Sustainability*, 15(18), 14025.
- Nurhalisa, Arda, & Rahmawaty. (2025). Enhancing Critical Thinking Skills through the Guided Inquiry Learning Model in Science Education. *Koordinat Jurnal MIPA*, 6(1), 66-73.
- Pham Xuan, R., & Häkansson Lindqvist, M. (2025). Exploring Sustainable Development Goals and Curriculum Adoption: A Scoping Review from 2020–2025. *Societies*, 15(8), 212.
- Rabiyanti, S., & Ridwan, M. (2024). The effect of puzzle-based learning media on students' critical thinking in mathematics lessons at SDN Kolor II. *European Journal of Educational Studies and Educational Technology*, 5(4), 432–437.
- Sholihah, N. M., & Amin, S. (2025). The influence of discovery learning model on student activeness and sociology learning outcomes. *Electronic Journal of Education, Social Economics, and Technology*, 6(1), 468–479.
- Sibarani, E. V., Siregar, I. A. S., Siahaan, L., Gultom, S. A. B., & Pasaribu, V. (2024). Analisis Dampak Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Akademik Siswa di SMPN 3 Tarutung. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 30(4), 117-121.
- Syahputra, M. A. D. (2022). Pentingnya Pendekatan Interpersonal Skills untuk Mengembangkan Hard Skill & Soft Skill pada Mahasiswa. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 1(2), 82–90.