

**PENGARUH KOLABORASI DAN KREATIVITAS DALAM MODEL PEMBELAJARAN
ACTIVE KNOWLEDGE SHARING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMKN 1 DRIYOREJO**

Vendiko Rizki Nur Pratama

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
vendiko.20015@mhs.unesa.ac.id

Meini Sondang Sumbawati

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
meinison dang@unesa.ac.id

Puput Wanarti Rusimamto

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
puputwanarti@unesa.ac.id

Muhamad Syariffuddin Zuhrie

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
zuhrie@unesa.ac.id

Abstrak

Kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang selaras atas kebutuhan minat, dan kesiapan belajar peserta didik. Permasalahan dari penelitian ini yaitu kurang aktifnya peserta didik dalam merespon pembelajaran serta proses selama belajar mengajar dikelas yang hanya monoton dan kurang merespon guru dalam transfer ilmu. Sehubungan dengan permasalahan ini maka perlu penerapan model pembelajaran *active knowledge sharing*, dimana pemahaman materi dasar listrik dan elektronika sebagai dasar pengetahuan awal yang cukup tinggi dikarenakan aspek kolaborasi dan kreativitas yang bertujuan membentuk kondisi kelas yang interaktif dan kreatif. Penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kolaborasi dan kreativitas model pembelajaran *active knowledge sharing* terhadap hasil belajar pada pelajaran dasar kelistrikan elektronika. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif bersama analisis regresi berganda. Data didapat melalui angket kolaborasi, kreativitas, dan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan pada pengaruh kolaborasi nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan persamaan regresi $Y = 1,622 + 1,046X_1$. Pada uji t menunjukkan $t_{hitung} = 12,515 > t_{tabel} = 1,665$. Lalu pada pengaruh kreativitas diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan persamaan regresi $Y = 14,719 + 0,814X_2$. Uji t menunjukkan $t_{hitung} = 7,945 > t_{tabel} = 1,665$. Lalu untuk uji f pengaruh kolaborasi dan kreativitas terhadap hasil belajar mendapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan $f_{hitung} = 85,821 > 3,122$ yang diperoleh dari f_{tabel} . Dengan begitu maka ditemukan pengaruh yang signifikan antara kolaborasi dan kreativitas terhadap hasil belajar. Hasil hipotesis menunjukkan ada pengaruh kolaborasi dan kreativitas dalam model pembelajaran AKS terhadap hasil belajar maka H_0 ditolak dan H_a diterima oleh karena itu kesimpulan yang didapat adalah terdapat hasil yang efektif dan kolaboratif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Kolaborasi, kreativitas, *active knowledge sharing*, hasil belajar.

Abstract

The independent curriculum emphasize learning that is aligned with the needs, interest, and readiness of students to learn. The problem of this study is the lack of active students in responding to learning and the process during teaching and learning in class which is only monotonous and less responsive to teachers in transferring knowledge. In connection with this problem, it is necessary to implement an active knowledge sharing learning model, where the understanding of basic electrical and electronic materials as a fairly high initial knowledge base is due to the collaboration and creativity aspects that aim to create interactive and creative classroom conditions. This study aims to determine how much influence the collaboration and creativity of the active knowledge sharing learning model has on learning outcomes in basic electrical electronics lessons. This study applies quantitative methods with multiple regression analysis. Data were obtained through a questionnaire on collaboration, creativity, and learning outcomes. The results of the study show that the influence of collaboration has a significance value of $0.000 < 0.05$ with a regression equation of $Y = 1.622 + 1.046X_1$. The t-test shows t count = $12.515 > t\text{-table} = 1.665$. Then on the influence of creativity obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ with the regression equation $Y = 14.719 + 0.814X_2$. The t-test shows t-count = $7.945 > t\text{-table} = 1.665$. Then for the f-test the influence of collaboration and creativity on learning outcomes obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ with f-count = $85.821 > 3.122$ obtained from f-table. Thus, a significant influence was found between collaboration and creativity on learning outcomes. The results of the hypothesis show that there is an influence of collaboration and creativity in the active knowledge sharing learning model on learning outcomes, so H_0 is rejected and H_a is accepted therefore the conclusion obtained is that there are effective and collaborative results during the learning process.

Keywords: Collaboration, creativity, *active knowledge sharing*, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan menengah atas mencakup sekolah menengah kejuruan (SMK). Tujuan dari pendidikan sekolah di SMK adalah untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan siswa agar siap menghadapi tantangan pekerjaan tingkat menengah, tenaga kerja yang terampil, kreatif, inovatif, berpikir kritis, berpendidikan, dan profesional, serta mengembangkan diri sesuai dengan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi. Guru dapat diharapkan mendapat isi dengan cara yang lebih unggul, menawan dalam memberikan materi, dan menyenangkan dengan menerapkan metodologi pembelajaran yang tepat yang akan meningkatkan hasil dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Rahayu & Suhartini, 2024). Model pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa selama aktivitas pembelajaran belajar mengajar. Komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa merupakan ciri khas tertentu dalam interaksi guru dengan siswa yang sukses. Menurut Joyce & Wil, model pembelajaran merupakan strategi atau bentuk yang berguna guna menciptakan materi pembelajaran, mendirikan kurikulum pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Penting bagi para pendidik untuk menguasai teknik pembelajaran yang inovatif karena hal itu dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran selama proses belajar mengajar di sekolah (Adisel, Gawdy, 2022).

Salah satu jenis kontak sosial adalah kolaborasi. Kolaborasi adalah jenis proses sosial dimana orang - orang bergandengan tangan guna menjangkau maksud dengan bersama sama dengan saling mendukung tujuan bersama dan memahami upaya bersama satu dengan yang lainnya. Ketika individu menyadari sedari bahwa mereka memiliki minat yang serupa dan kehadiran maka suatu organisasi merupakan salah satu komponen yang penting dalam kerja sama yang produktif (Pahlevi, 2023). Fenomena ini sering dialami oleh para guru dan siswa ketika di sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan. Proses pembelajaran yang kurang tepat ketika peserta didik mengalami kesulitan, guru yang dapat dikenai sanksi disiplin atau bahkan dapat dipenjara, dan sebagainya adalah sebagai contoh dari konsepsi yang tidak akurat tentang guru. Menurut tren pendidikan kontemporer ini, guru berperan sangat penting dalam mendorong proses pembelajaran yang kolaboratif dengan siswa agar peserta didik tidak merasa bosan selama kegiatan di sekolah dan di kelas (Fauziah dkk., 2022).

Lingkungan sekolah yang kreatif, kepala sekolah yang kreatif (*creative leadership*), dan guru yang mengajar dengan kreatif semuanya diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Dengan begitu warga negara siap menghadapi kehidupan yang sangat kompetitif ketika mereka mengembangkan kreativitas dalam kerangka negara. Tujuan menumbuhkan kreativitas di sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas standar pengajaran yang berkualitas tinggi. Mengakui pentingnya kebutuhan sumber daya manusia berkualitas tinggi, untuk memenuhi mandat ini, negara dalam hal ini berusaha untuk menerapkan pendidikan berkualitas tinggi melalui sejumlah inisiatif, seperti menciptakan dan meningkatkan kurikulum dan sistem evaluasi, meningkatkan fasilitas pendidikan, menciptakan dan menyediakan bahan ajar, serta menawarkan pelatihan kepada para pendidik (Mislah dkk., 2024).

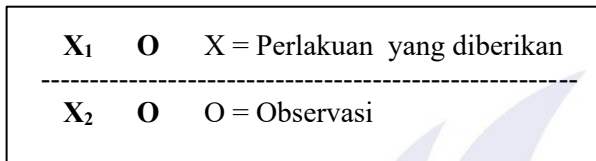
Berdasarkan peninjauan yang sudah diadakan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Driyorejo menunjukkan yaitu selama proses pembelajaran hanyalah terdapat transfer pengetahuan, dengan metode presentas atau konvensional hal itu yang membuat siswa lebih cenderung pasif dalam merespon, guru yang kurang memiliki keahlian dalam bidang materi dan kurang aktif selama proses pembelajaran, siswa pasif itu sendiri yang menunjukkan adanya sedikit aktivitas dalam menanggapi proses selama pembelajaran berlangsung, dan materi pembelajaran yang hanya perlu dihafal tanpa diberi tahu kegunaan dalam kegiatan sehari-hari sehingga hal itu yang membuat peserta didik kurang bersemangat selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Mengingat permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka dari itu dibutuhkan yang dinamakan model pembelajaran yang mendapatkan inspirasi selama kegiatan belajar mengajar dan melibatkan siswa dalam proses belajar serta dalam memahami materi pelajaran dalam materi yang sedang dipelajari, sehingga dapat memotivasi mereka untuk antusias dan terlibat dalam proses selama pembelajaran. Hal ini karena aktivitas optimal akan dapat dihasilkan dari keterlibatan fisik dan mental siswa, yang dapat berpengaruh pada kualitas pembelajaran mereka (Mokoginta dkk., 2026). Siswa yang menggunakan teknik pembelajaran kooperatif *active knowledge sharing* mereka dengan siswa di kelompok lain selain berdiskusi dengan anggota kelompok mereka. Siswa yang bergiliran akan membicarakan mengenai jawaban dari pikiran-pikiran siswa pertanyaan-pertanyaan terhadap penyelesaian yang sedang dihadapi secara bersama (Muhsana & Diana Adha, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan data numerik yang selanjutnya akan diubah menjadi teknik statistik, metodologi penelitian yang diterapkan adalah *one shoot case study*. Pendekatan kuantitatif adalah studi pada populasi atau sampel yang menggunakan landasan filosofis positivisme. Pengambilan sampel diambil secara acak, dan beberapa instrumen digunakan penelitian. Analisis statistik yang diterapkan dalam analisis data (sugiyono, 2021).

Model desain penelitian analisis deskriptif diperlukan di bawah ini untuk mengamati hubungan antara variabel independen dan dependen.



Gambar 1. Desain *One Shoot Case Study*
(Sumber: Sugiyono, 2013:110)

Keterangan:

X_1 & O : Perlakuan berupa pengaruh kolaborasi terhadap hasil belajar

X_2 & O : Perlakuan berupa pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar

Penelitian ini dilakukan di bulan September pada tahun 2025 yang bertempat di SMKN 1 Driyorejo kelas X TEI 1 dan X TEI 3 dengan jumlah sampel 76 peserta didik, dan pada kedua kelas ini langsung dilakukan penerapan dari pengaruh kolaborasi dan kreativitas menggunakan model pembelajaran berupa *active knowledge sharing* tanpa melakukan eksperimen karena metode penelitian yang diterapkan adalah *one shoot case study* yang dimana langsung diberikan perlakuan apakah ada pengaruh atau tidak.

Penelitian ini diterapkan menempuh sebagian analisis diantaranya; analisis instrumen, analisis hasil belajar, uji prasyarat, uji regresi linier berganda, uji t, dan uji f mengoperasikan aplikasi SPSS versi 20. Guru dari SMKN 1 Driyorejo serta Dosen dari jurusan Teknik Elektro Unesa bertindak sebagai validator untuk instrumen penelitian ini. Rumus berikut kemudian akan digunakan untuk menghitung hasil dari prosedur validasi instrumen tersebut.

$$\text{Presentase Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Umami, 2025: 736-742)

Pada penelitian menggunakan instrumen yang digunakan selama proses pengambilan data yaitu: (1) dengan total 20 pertanyaan, soal-soal tes dirancang guna menimbang hasil belajar siswa internal aspek kognitif. Jika siswa menjawab benar, mereka menerima skor 5, jika mereka menjawab keliru, mereka menerima skor 0. (2) Skala likert 5

poin (5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Netral, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju) digunakan untuk mengukur tingkat kolaborasi siswa selama proses pembelajaran. (3) Skala likert 5 poin (5 = Sangat Setuju, 4 = Setuju, 3 = Netral, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju) digunakan untuk mengukur kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Analisis data penelitian meliputi: (1) Uji prasyarat, yang mencakup uji normalitas dalam menetapkan apakah data residual tersalurkan normal atau tidak serta uji linearitas guna mengamati apakah terlihat hubungan linier antara variabel independen dengan variabel dependen. (2) Untuk menetapkan hubungan diantara dua variabel independen dan variabel dependen, maka diterapkan uji regresi linier berganda. (3) Untuk menilai validitas statistik dari pertanyaan dan memutuskan apakah data dapat diterima atau ditolak, digunakan untuk uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang didapat merupakan data yang diproses dari angket kolaborasi, kreativitas serta soal tes yang didapat dari peserta didik kelas X TEI 1 dan X TEI 3 dari pengambilan data penelitian yakni membuat responden pada penelitian ini. Hasil skor statistik sanggup ditemukan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Statistik skor peserta didik

Statistik	Kolaborasi X_1	Kreativitas X_2	Hasil Belajar Y
N	76	76	76
Min	53	60	55
Max	90	93	95
Rerata	72,73	76,73	77,18

Hasil Tabel merupakan jumlah respon peserta didik, nilai minimal, nilai maksimal, dan rerata nilai hasil yang didapat di kelas X TEI 1 dan X TEI 3 yang diperoleh dari angket serta soal tes untuk menentukan kognitif siswa.

1. Hasil Uji Normalitas

Perangkat lunak SPSS versi 20 digunakan untuk menganalisis keluaran sejak uji normalitas data mengadopsi metode *Kolmogorov-Smirnov*. Pada Tabel 2 tersebut menampilkan hasil uji normalitas. Berdasarkan statistik pada Tabel 2, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,447 untuk kolaborasi dan 0,139 untuk kreativitas. Nilai terlihat melewati 0,05, yang menandakan maka data telah tersalurkan secara teratur dan meluluskan perkiraan dasar untuk dilakukan uji

analisis regresi.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sampel K-S test</i>	Kolaborasi	Kreativitas
N	76	76
<i>Test Statistic</i>	.099	.133
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.447	.139

2. Hasil Uji Linieritas

Uji ini menentukan apakah nilai distribusi data yang dikumpulkan memiliki hubungan linier, dilakukan uji linieritas. Tabel 3 dan 4 menampilkan hasil uji linieritas.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas Kolaborasi

<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
24	173.681	.915	.583
1	351.142	1.850	.180
23	165.965	.874	.628

Hubungan linier dalam uji linieritas antara variabel independen dan dependen disajikan angka signifikansi $0,628 > 0,05$ untuk kolaborasi dalam temuan uji linieritas. Selain itu, angka signifikansi untuk kreativitas adalah $0,386 > 0,05$, situasi ini memperlihatkan bahwa variabel independen dan dependen memiliki hubungan yang linier. Karena data kedua variabel diatas tercapai sehingga dapat dikategorikan linier.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas Kreativitas

<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
24	193.143	1.083	.399
1	122.036	.684	.413
23	195.437	1.096	.386

3. Hasil Uji Multikolinieritas

Pengujian ini memastikan apakah diantara dua variabel independen untuk uji model regresi linier berganda memiliki korelasi yang kuat maka dilakukan uji multikolinieritas. Tabel 5 menampilkan perolehan uji multikolinieritas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinieritas

<i>Model</i>	<i>Collinearity Statistics</i>	
	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
Kolaborasi	.521	1.919
Kreativitas	.521	1.919

Hasil uji multikolinieritas kolaborasi dan kreativitas nilai VIF adalah $1,919 < 10$, sedangkan

nilai toleransi adalah $0,521 > 0,1$. Ini memperlihatkan bahwa tidak ada multikolinieritas di antara variabel-variabel tersebut sehingga dapat dilanjutkan ke dalam model uji regresi linier berganda.

4. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Pengujian ini memastikan dampak dua variabel independen terhadap variabel dependen, maka diterapkan regresi linier berganda. Uji t dan uji f digunakan pada uji regresi linier berganda. Pada Tabel 6, 7, dan 8 menampilkan hasil uji regresi linier berganda.

Tabel 6. Hasil Uji t Kolaborasi

<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Coefficient Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
1.622	6.066		.267	.790
1.046	.084	.824	12.515	.000

Tabel 6 menampilkan hasil uji regresi linier berganda (uji t), dan Tabel 7 menunjukkan nilai signifikansi untuk kreativitas dan kolaborasi secara individu adalah $0,000 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$. Situasi mengindikasikan yakni variabel independen mendapat dampak terhadap variabel dependen.

Tabel 7. Hasil Uji t Kreativitas

<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Coefficient Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
14.719	7.899		1.863	.066
.814	.102	.678	7.945	.000

Selain itu, Tabel 8 menampilkan uji regresi linier berganda, hasil variabel independen memiliki efek yang signifikan keseluruhan kepada variabel dependen melalui angka signifikansi $0,000 < 0,05$.

Tabel 8. Hasil Uji f Kolaborasi dan Kreativitas

<i>Model</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
<i>Regression</i>	2	2099.001	85.821	.000
<i>Residual</i>	73	24.458		
Total	75			

5. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian menggunakan uji regresi linier berganda, pengujian hipotesis diterapkan guna memastikan apakah terdapat dampak dari faktor independen kepada variabel dependen. Tabel 9 menampilkan hasil analisis dari uji hipotesis. Rumus yang digunakan dalam persamaan uji t adalah $Y = a + bX$, berdasarkan hasil analisis tersebut maka diperoleh hasil pada kolaborasi:

$$Y = a + bX1$$

$$Y = 1.622 + 1,046X1$$

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	B	t	Sig
Uji t			
Kolaborasi	1.622	.267	.790
	1.046	12.515	.000
Kreativitas	14.719	1.863	.066
	.814	7.945	.000
Uji f			
Kolaborasi dan Kreativitas	<i>Sum of Squares</i>	f	Sig
	4198.001	85.821	.000

Dijelaskan dari persamaan hasil diatas yaitu nilai 1.622 adalah konstanta hasil belajar dengan nilai koefisien regresi sebesar 1.046 menunjukkan bahwa kolaborasi memiliki peningkatan nilai sebesar 1.046. Selanjutnya hasil analisis yang didapatkan pada kreativitas menunjukkan

$$Y = a + bX_2$$

$$Y = 14.719 + 0.814X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas telah meningkat dengan nilai koefisien regresi sebanyak 0,814 dan konstanta hasil pembelajaran sejumlah 14,719. Selanjutnya rumus yang digunakan dalam uji f adalah $F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$ berdasarkan hasil dari analisis tersebut maka diperoleh hasil pada kolaborasi dan kreativitas:

$$F_{hitung} = \frac{4198.001/2}{(1-4198.001)/(76-2-1)}$$

$$F_{hitung} = 85.821$$

Penjelasan diatas yaitu nilai koefisien determinasi (R^2) 4198.001 dan didapatkan f_{hitung} sebesar 85.821 yang dimana lebih besar dari f_{Tabel} sebesar 3.122 dengan $df=73$.

Hasil dari pengujian hipotesis diatas tersebut dapat diketahui bahwa dengan memenuhi syarat berikut : Kalau nilai dari signifikansi (*2-tailed*) menunjukkan bahwa terdapat capaian tersebut melebihi dari 0,05, maka yang mengindikasikan tidak ada dampak secara signifikan, maka H_0 diterima, bila angka dari nilai signifikansi (*2-tailed*) menunjukkan hasil kurang dari 0,05, maka yang dapat mengindikasikan adalah dari pengaruh substansial, maka H_a dapat diterima. Analisis data dari Tabel koefisien regresi linier berganda diatas tersebut menghasilkan nilai hasil uji-t analisis regresi linier berganda sig 0,000 pada kolaborasi dan 0,000 pada kreativitas, yang mengindikasikan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu hasil dari kolaborasi dan

kreativitas memperoleh nilai sig 0,000 yang secara simultan tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam uji-f uji regresi linier berganda. Maka dengan demikian, temuan dari analisis data tersebut dapat menunjukkan yakni H_a dapat diterima dan H_0 dapat ditolak, maka yang dapat memperlihatkan bagaimana hasil belajar dari siswa tersebut secara signifikan terpengaruhi oleh kerja sama antar peserta didik dan kreativitas peserta didik tersebut, maka dengan demikian hal tersebut bisa dipastikan bahwa pengaruh kolaborasi dan kreativitas berpengaruh secara signifikan.

6. Pembahasan

Hasil regresi linier berganda menunjukkan bahwa kolaborasi dan kreativitas terpengaruh dengan signifikan kepada hasil belajar peserta didik. Situasi tampak beberapa penyebab yang sanggup memengaruhi kolaborasi dan kreativitas pada hasil pembelajaran siswa, yaitu respon yang relatif tinggi dari siswa ketika paradigma pembelajaran digunakan *active knowledge sharing* yang dimana pembelajaran ini diharuskan untuk saling bertukar pendapat secara aktif, menumbuhkan berpikir kreatif peserta didik yang jarak peserta didik kepada peserta didik yang beda saling berbagi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik, model pembelajaran tentunya membutuhkan jam mengajar cukup agar berbuah maksimal, karena model pembelajaran banyak diskusi antar kelompok maupun antar peserta didik, sehingga terdapat proses transfer pengetahuan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar SMKN 1 Driyorejo dipengaruhi oleh kerja sama antar peserta didik dan kreativitas peserta didik, sehingga kesimpulannya diantaranya yaitu: (1) Hasil dari analisis regresi linier berganda menunjukkan dampak yang substansial model pembelajaran kolaboratif *active knowledge sharing* kepada hasil belajar peserta didik, serta angka signifikansi $0.000 < 0,05$ yang bermakna kemampuan kolaborasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan hasil persamaan $Y = 1.622 + 1.046X_1$, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan uji hipotesis, yang mengungkapkan nilai $t_{hitung} = 12,515 > t_{Tabel} = 1,665$. (2) pengaruh kreativitas model pembelajaran *active knowledge sharing* berdampak dengan signifikan kepada hasil belajar peserta didik, dalam situasi ini diperlihatkan dengan hasil regresi linier berganda yang menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0,05$ yang berarti kemampuan kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan hasil

persamaan $Y = 14.719 + 0.814X_2$, lalu terkonfirmasi dengan hasil uji hipotesis yang ditunjukkan nilai $t_{hitung} = 7.945 > t_{tabel} = 1,665$. (3) pengaruh kolaborasi dan kreativitas model pembelajaran *active knowledge sharing* secara simultan, hal ini memiliki dampak signifikan kepada hasil belajar peserta didik, sebagaimana diterapkan oleh perolehan analisis regresi linier berganda, yang mengindikasikan bahwa nilai signifikansi $0.000 < 0,05$. Ini mengindikasikan yakni pengaruh dari kolaborasi dan kreativitas berdampak pada hasil belajar peserta didik, lalu terkonfirmasi dengan dari hasil uji hipotesis yang ditunjukkan pada hasil perhitungan $f_{hitung} = 85.821 > f_{tabel} = 3.122$.

Saran

Hasil dari penelitian membagikan saran diantaranya: (1) Guru didorong untuk menggunakan model pembelajaran *active knowledge sharing* secara berkala untuk mata pelajaran praktik dasar listrik dan elektronika, dengan fokus pada kegiatan berkelompok agar mendorong berbagi pengetahuan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya. (2) Sekolah perlu menyiapkan infrastruktur pendukung seperti bengkel praktik dengan alat dan bahan praktik yang lengkap dan waktu belajar yang fleksibel agar tercapai tujuan pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan peserta didik. (3) Untuk penelitian berikutnya untuk melibatkan kelas yang berbeda hal ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar serta dapat membandingkan model pembelajaran *active knowledge sharing* dengan pendekatan model pembelajaran yang lainnya. (4) Pendidik untuk selalu mengevaluasi atau memberikan tambahan terkait proses selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, Gawdy, A. P. (2022). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada masa Pandemi Covid 19. *ALIGNMENT: Journal of Administration and Educational Management*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- Fauziah, N. D., Djoehaeni, H., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U. (2022). Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. *Edukids* 19(2).
- Mislah, M., Hayat, M. S., & Siswanto, J. (2024). Profil Kreativitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Fisika di Madrasah Aliyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan*, 6(4), 4066–4077. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7288>
- Mokoginta, R., Domu, I., & Mangobi, J. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing (AKS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 7 Kotamobagu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(March), 232–239.
- Muhsana, N., & Diana Adha, H. (2022). Perbedaan Strategi AKS dan TQ Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 41–60.
- Pahlevi, M. R. S. (2023). Teamship Competance (Kompetensi Kolektif / Kolaborasi). *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(4). <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i4.493>
- Rahayu, L. S., & Suhartini, R. (2024). Pendidikan Kejuruan di Era Revolusi Industri 4.0 : Perspektif Teori. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2484–2489. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6775>
- Sugiyono. (2021). *Desain Penelitian, Hipotesis, Definisi Oprasional, Analisa Data*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Dan Tehnik Penelitian. Journal of Chemical Information and Modeling*. Bandung: Alfabeta.
- Umami., & Isnawati. (2025). Kelayakan Instrumen Miskonsepsi Peserta Didik Five Tier Diagnostic Test (Gentest-T5) Pada Konsep Gen, Alel, Dan Pewarisan Sifat. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(3), 736–742.