

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE KNOWLEDGE*
SHARING BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA PESERTA
DIDIK KELAS X TKR SMKN 4 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

AMIN SHOLAT

NIM/TM: 21073003/2021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
DEPARTEMEN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Berbantuan Media
Augmented Reality Terhadap Keaktifan Belajar Pada Peserta Didik
Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman

Nama : Amin Sholat
Nim/TM : 21073003/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Departemen : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

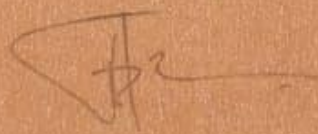
Padang, 30 Oktober 2025

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Muslim, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 19890926 201903 1 011

Mengetahui
Kepala Departemen Teknik Otomotif
Fakultas Teknik UNP



Wawan Purwanto, S.Pd., M.T., Ph.D
NIP. 19840915 201012 1 006

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Pengaruh Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Berbantuan Media
Augmented Reality Terhadap Keaktifan Belajar Pada Peserta Didik
Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman

Nama : Amin Sholat
Nim/TM : 21073003/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Departemen : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjan (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Departemen Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

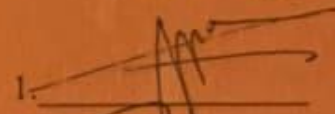
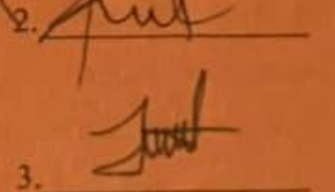
Padang, 30 Oktober 2025

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Muslim, S.Pd, M.Pd.T
2. Anggota : Dr. Rifdarmon, S.Pd, M.Pd.T
3. Anggota : Dr. Iffarial Nanda, S.Pd, M.Pd.T

1. 
2. 
3. 

ABSTRAK

AMIN SHOLAT, 2025. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE KNOWLEDGE SHARING* BERBANTUAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X TKR SMKN 4 PARIAMAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Untuk mengatasinya, diterapkan model *active knowledge sharing* berbantuan media *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan belajar, khususnya pada kelas X TKR SMKN 4 Pariaman.

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimen* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran *active knowledge sharing* berbantuan AR, sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan belajar peserta didik. Sampel penelitian sebanyak 33 peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman yang dipilih dengan *sampling jenuh*. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji signifikansi serta *Effect Size Cohens'd* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran dan media pembelajaran terhadap keaktifan belajar.

Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$), menandakan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah penerapan model *active knowledge sharing* berbantuan media AR. Uji *Effect Size Cohens'd* menghasilkan nilai 2,576 ($>1,2$) dengan kategori besar, yang berarti model dengan bantuan media tersebut berpengaruh besar terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, model *active knowledge sharing* berbantuan media AR terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran, *Active Knowledge Sharing*, *Augmented Reality*, Keaktifan Belajar.

ABSTRACT

**AMIN SHOLAT, 2025. THE EFFECT OF ACTIVE KNOWLEDGE SHARING
LEARNING MODEL ASSISTED BY AUGMENTED REALITY MEDIA ON
THE LEARNING ACTIVENESS OF GRADE X TKR STUDENTS
AT SMKN 4 PARIAMAN**

This research was motivated by the low level of student learning engagement. To address this, an active knowledge sharing model using augmented reality (AR) was implemented to increase student participation and engagement, create an interactive and engaging learning environment, and encourage active learning, particularly in class X TKR at SMKN 4 Pariaman.

By using a quantitative approach with the Pre-Experiment method with a One-Group Pretest-Posttest design. The independent variable is the AR-assisted active knowledge sharing learning model, while the dependent variable is student learning activity. The research sample was 33 class X TKR students of SMKN 4 Pariaman selected by saturated sampling. Data were collected through questionnaires and analyzed using significance tests and Cohen's Effect Size to determine the effect of learning models and learning media on learning activity.

The results of the data analysis showed a significance value of 0.001 (<0.05), indicating a significant difference between before and after the implementation of the active knowledge sharing model assisted by AR media. The Cohens'd Effect Size test produced a value of 2.576 (>1.2) with a large category, which means that the model with the help of the media has a large influence on increasing student learning activity. Thus, the active knowledge sharing model assisted by AR media has proven effective in increasing the learning activity of class X TKR students of SMKN 4 Pariaman.

Keywords: *Influence, Learning Model, Active Knowledge Sharing, Augmented Reality, Learning Activiness.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alam, puji syukur kepada Allah Swt yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah memberikan segala nikmat, kesempatan, dan kekuatan. Dengan ridha dan kehendak Allah Swt penulis dapat menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw, junjungan alam yang menjadi tauladan bagi penulis. *Bismillahirrahmanirrahim*, kepada orang-orang yang selalu mensertakan dukungan, semangat dan doa, yang mengiringi langkah dari perjalanan hidupku, kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Untuk ayahku tercinta Ahmad Husein Siregar, sumber kekuatanku yang telah berkorban begitu besar, dan ibuku tersayang Hot Rida, yang selalu menjadi motivasiku dan mendukung setiap langkahku. Sebagai bentuk bakti dan terima kasih, karya ini kupersembahkan kepada kalian yang tak henti mendoakanku.
2. Untuk abangku Aman Latif Siregar dan adikku Sulaiman Zuhdi Siregar, terima kasih atas dukungan dan semangat yang selalu diberikan.
3. Teman seperjuanganku, tempat berkeluh kesah, sahabat sejiwa yang mewarnai perjalanan akademikku, kepada Azizah Ahmad, dan seluruh keluarga besar AJO 21. Terima kasih atas kebersamaannya dalam kesulitan dan kebahagiaan dalam mencapai cita-cita.
4. Dosen pembimbingku sekaligus dosen (PA), bapak Dr. Muslim, S.Pd., M.Pd.T yang dengan kesabaran yang begitu luas dalam membimbing penulis menyelesaikan karya tulis ini. Terima kasih yang begitu mendalam pak atas segala ilmu, tenaga, dan waktu yang telah bapak berikan kepada penulis.



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK

DEPARTEMEN TEKNIK OTOMOTIF

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp (0751), FT: (0751)7055644, 445118 Fax 7055644
E-mail : info@ft.unp.ac.id



Certified Management System
DIN EN ISO 9001:2000
Cert.No. 01.100 088042

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amin Sholat
NIM/TM : 21073003/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Departemen : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Berbantuan Media *Augmented Reality* Terhadap Keaktifan Belajar Pada Peserta Didik Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Amin Sholat

NIM. 21073003

BIODATA PENULIS

A. Data Diri

Nama	: Amin Sholat
Tempat/Tanggal Lahir	: Simatorkis/16 April 2002
Agama	: Islam
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Golongan Darah	: -
Anak ke	: 2 (dua)
Jumlah Saudara	: 3 (tiga)
Nama Ayah	: Ahmad Husein Siregar
Nama Ibu	: Hot Rida
Alamat	: Simatorkis, Kec. Rao Selatan, Kab. Pasaman, Prov. Sumatera Barat.
Email	: aminsholat02@gmail.com



B. Riwayat Pendidikan

SD	: SD N 09 Serasi
SMP	: MTS N 02 Pasaman
SMA/SMK Sederajat	: SMK N 1 Padang Gelugur

C. Tugas Akhir/Skripsi

Judul	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media <i>Augmented Reality</i> Terhadap Keaktifan Belajar Pada Peserta Didik Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman
Tanggal Sidang	: 30 Oktober 2025

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alam, puji syukur atas khadirat Allah Swt karena berkat rahmat, taufiq serta inayah-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Berbantuan Media *Augmented Reality* terhadap Keaktifan Belajar pada Peserta Didik Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman”**.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw, yang telah membawa, menuntun, dan membimbing umat manusia menuju kemaslahatan, keimanan dan keselamatan, baik di dunia maupun di akhirat nanti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa adanya dorongan, dukungan, serta pengorbanan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan moril dan material, langsung maupun tidak langsung. Karena itulah penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Wawan Purwanto, S.Pd., M.T., Ph.D. selaku Kepala Departemen Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Muslim, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan Selaku Dosen Penasehat Akademik.
4. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar Departemen Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

5. Orang tua yang selalu mendoakan hingga Allah SWT mempermudah dalam penyusunan skripsi ini, serta dukungan dan bantuan yang tiada henti pada penulis.
6. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu dan memberikan doa demi kelancaran penulis dalam menyusun skripsi.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi mudah-mudahan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Padang, 30 Oktober 2025

Penulis,

Amin Sholat
21073003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	i
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIATError! Bookmark not defined.	
BIODATA PENULIS.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40

B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	48
C. Pengujian Hipotesis	53
D. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 4.1 Histogram Keaktifan Belajar Peserta Didik	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keaktifan Belajar.....	16
Tabel 2.2 Langkah-langkah Penerapan <i>Model Active Knowledge Sharing</i> berbantuan media AR	23
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Keaktifan Belajar	35
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik.....	36
Tabel 3.3 Interpretasi Tingkat Keaktifan Belajar Peserta Didik	37
Tabel 4.1 Uji Validitas Butir Pernyataan Data Uji Coba	40
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Data Uji Coba	42
Tabel 4.3 Skor Perindikator Keaktifan Belajar Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR Peserta Didik Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman	44
Tabel 4.4 Skor Perindikator Keaktifan Belajar Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR Peserta Didik Kelas X TKR SMKN 4 Pariaman	47
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR	48
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR	49
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	52
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis Sebelum dan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR.....	53
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Effect Size Cohens' d</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kode Sampel Uji Coba	69
Lampiran 2. Kode Sampel Penelitian.....	70
Lampiran 3. Skor dan Nilai Perindikator Respon Sebelum model dan media.....	71
Lampiran 4. Skor dan Nilai Perindikator Respon Setelah model dan media.....	72
Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen Angket Keaktifan Belajar	73
Lampiran 6. Hasil Revisi Instrumen Angket Keaktifan Belajar Setelah Divalidasi Ahli	79
Lampiran 7. Modul Ajar Saat Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR.....	82
Lampiran 8. Marker Media AR Saat Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Berbantuan Media AR...	96
Lampiran 9. Lembar Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik (Diisi oleh Peserta Didik Sebelum dan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i>	98
Lampiran 10. Dokumentasi.....	101
Lampiran 11. Surat Izin Uji Coba	103
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses kegiatan sadar yang berdasarkan pada kemauan peserta didik untuk mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Winata, 2021). Sebagai suatu proses yang disadari, pendidikan mengevaluasi hasil-hasilnya untuk menentukan apakah hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan apakah proses yang dilakukan efektif dalam mencapai hasil yang diinginkan (Shaifudin, 2021). Pendidikan hanya mungkin terjadi jika ada lembaga yang menyelenggarakan pendidikan. Sarana yang digunakan dalam penyelenggaraan pendidikan adalah pembelajaran yang merupakan faktor utama keberhasilan pendidikan (Adelia, 2021). Pembelajaran merupakan kegiatan yang diarahkan pada tujuan yang melibatkan banyak aktivitas guru dan siswa (Sanjani, 2021). Pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan alternatif metode pengajaran yang dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara sadar dan sistematis, yang berlandaskan pada kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Proses ini tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga pada efektivitas proses pelaksanaannya melalui evaluasi yang berkelanjutan. Pendidikan hanya dapat dilaksanakan secara optimal melalui keberadaan lembaga formal yang menyediakan sistem pembelajaran sebagai sarana utama dalam pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran itu sendiri merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik, sehingga pemilihan metode pengajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran dan tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Permasalahan yang sering dihadapi kurangnya keterlibatan peserta didik di kelas. Selama pembelajaran, guru lebih aktif dibandingkan peserta didik, dan peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal selama pelajaran berlangsung, sehingga peserta didik merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Hal ini berdasarkan dari Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilakukan di SMKN 4 Pariaman, diamati bahwa pada proses pembelajaran terlihat bahwa peserta didik kurang aktif, sebelum memulai pembelajaran peserta didik tidak mempersiapkan buku pelajaran di atas meja, saat pembelajaran pada 5 (lima) menit pertama peserta didik terlihat memperhatikan penjelasan pendidik, namun pada menit berikutnya peserta didik mulai tidak fokus. Selain itu, peserta didik terlihat kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran, tetapi lebih sering berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan pendidik, sehingga peserta didik tidak ikut serta melaksanakan tugas belajarnya seperti memperhatikan pendidik dan mengikuti arahan pendidik dalam belajar. Peserta didik juga melamun dan mengantuk, hal ini terlihat dari adanya peserta didik yang meletakkan kepalanya di atas meja dan menopang dagunya dengan tangan, bahkan ketika pendidik mengajukan pertanyaan, hanya 3 (tiga) peserta didik yang sesekali dapat menjawab pertanyaan pendidik. Selain itu, ketika pendidik memberikan tugas masih ada peserta didik yang tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, bahkan terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas. Namun, peserta didik juga tidak bertanya kepada pendidik atau kepada peserta didik lainnya mengenai tugas yang tidak dapat diselesaikannya.

Pada proses pembelajaran setiap memulai pembelajaran, peserta didik membaca membaca doa, dan dilanjutkan membuka pembelajaran oleh pendidik. Setelah melakukan apersepsi, pendidik menuliskan judul materi pembelajaran di papan tulis. Pada kegiatan inti, pendidik menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan sesekali mengajukan pertanyaan. Namun, tidak ada dorongan dari pendidik agar peserta didik semangat untuk menjawab pertanyaan, hal ini terlihat ketika tidak ada peserta didik yang

mampu menjawab pertanyaan, pendidik langsung melanjutkan pembelajaran tanpa memancing peserta didik untuk menjawab, misalnya dengan mengaitkan pertanyaan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Setelah penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah yang masih berpusat kepada pendidik (*Teacher Center Approach*), pendidik memberikan tugas kepada peserta didik berupa latihan soal atau hafalan, pembelajaran dengan metode ini menjadikan pembelajaran menjadi kurang menarik, kurang memiliki motivasi untuk mengidentifikasi, menemukan dan memecahkan masalah sendiri, serta membantu peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran seperti ini, peserta didik tidak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga jelas tidak terdorong untuk berperan aktif dan tidak diberikan kesempatan untuk bertindak atau berpikir kreatif.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Haryanto, 2017). Keaktifan belajar adalah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun secara psikis (Pane & Darwis, 2017). Adapun bentuk-bentuk keaktifan belajar peserta didik berupa partisipasi dalam proses pembelajaran berupa mencari, bertanya, menulis, membaca, mendengarkan dan memecahkan masalah (Prasetyo, 2019). Hal ini sesuai dengan QS. al-Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah yang Mahamulia, yang mengajarkan dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*

Surat al-Alaq ayat 1-5, menurut tafsir ath-Thabari mengandung konsep pembelajaran aktif yang sangat penting. Untuk kesimpulannya ialah

bahwa Islam telah menekankan pentingnya belajar aktif untuk mendapatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran, ayat ini menyoroti pembelajaran aktif melalui membaca, mencari pengetahuan, menulis, dan mendapatkan pengetahuan yang lebih baik.

Pembelajaran adalah suatu proses dan cara menjadikan seseorang untuk belajar yang meliputi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pendidik merupakan kunci kesuksesan proses pembelajaran (Yanda & Ramadhani, 2019). Dalam mencapai tujuan pembelajaran, dibutuhkan rancangan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan rancangan pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan agar dapat memudahkan peserta didik memahami materi dan tidak jenuh dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Annita, 2019). Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini sudah dijelaskan dalam al-Qur'an sumber utama ajaran Islam, bahwa dalam menyampaikan materi atau ajaran memiliki cara yang beragam sesuai kondisi dan kebutuhan. Sebagaimana dijelaskan dalam surat an-Nahl ayat 125:

أَذْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ لَنْ رَّبِّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ
وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."

Al-Qur'an sebagai pedoman hidup yang sempurna bagi manusia mencakup segala aspek kehidupan dengan makna yang begitu luas dan perlu dikaji terkhusus pada aspek pendidikan. Di antaranya berdasarkan surat an-Nahl ayat 125 yang mengandung cara penyampaian materi pembelajaran

yang dapat diterapkan oleh pendidik (Baharuddin, 2020). Dalam surat an-Nahl: 125 mengandung nilai-nilai pendidikan mengenai proses penyampaian materi. Ayat tersebut mengandung makna bahwa dalam menyerukan sesuatu seseorang bisa memilih beberapa cara sesuai kondisi dan kebutuhan, artinya dalam proses pembelajaran pendidik perlu memilih model yang bervariasi sesuai kebutuhan. Pendidik juga harus menyampaikan materi dengan pengajaran baik yang dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nasaruddin & Mubarak, 2022). Maka, apabila seorang pendidik tidak menggunakan model yang tepat menyebabkan tujuan pembelajaran cenderung sulit tercapai dan menyebabkan pembelajaran yang monoton, keaktifan belajar peserta didik yang rendah bahkan materi yang tidak sampai kepada peserta didik.

Menurut Silberman, (2018) salah satu solusi yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik adalah dengan menggunakan model *Active Knowledge Sharing*. Model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* adalah model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model ini peserta didik dapat terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran, karena dalam model ini peserta didik dibagi ke dalam kelompok lalu pendidik akan memberikan permasalahan, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut peserta didik menyelesaikannya secara individu terlebih dahulu dengan maksimal. Setelah itu, peserta didik menyebar di dalam kelas untuk berbagi informasi dengan peserta didik lainnya sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penulis disini menggunakan berbantuan media *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* untuk keaktifan belajar pada peserta didik. Aziz, (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Keunggulan dari media pembelajaran yakni mampu memperjelas penyajian bahan ajar mengatasi

keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra manusia, meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan keaktifan belajar siswa, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan memberikan persepsi yang sama bagi peserta didik (Antari, 2019).

Rachim dkk, (2024) mengatakan bahwa AR adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi untuk melihat dunia nyata sekaligus memproyeksikan objek tertentu secara virtual secara bersamaan. Artinya, AR menggabungkan dunia fisik dengan elemen virtual sehingga tercipta lingkungan yang menghubungkan realitas dengan informasi digital. Oleh karena itu, teknologi AR memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Melalui penyajian informasi secara visual, AR tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang immersif dan dinamis. Media pembelajaran berbantuan AR dapat menciptakan interaksi antara dunia nyata dengan dunia maya, semua informasi dapat ditambahkan sehingga informasi tersebut ditampilkan secara real time seolah-olah informasi tersebut menjadi interaktif dan nyata. Sedangkan pada saat ini pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang terpusat pada guru dengan beberapa media pembantu contohnya pada pembelajaran Sistem Pemindah Tenaga terutama pada materi Kopling, *Transaxle* dan lain sebagainya guru hanya mengandalkan media buku untuk mengajar. Menurut penulis, hal ini dirasa kurang menarik perhatian dan membuat peserta didik kurang aktif dan merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Menyikapi fenomena di atas, perlu diupayakan penerapan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media AR terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas X TKR, terlihat dari peserta didik yang tidak fokus memperhatikan pendidik, tidak menjawab pertanyaan pendidik, melamun, mengantuk, tidak bertanya, dan tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.
2. Aktivitas dalam pembelajaran cenderung bersifat pasif dan berpusat kepada pendidik, terlihat dari proses penyampaian materi pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Peserta didik sering merasa bosan dalam proses pembelajaran, terbukti dari pengamatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilakukan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* (AR) terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman. Fokus penelitian diarahkan pada mata pelajaran Sistem Pemindah Tenaga, khususnya pada materi sistem penggerak roda depan/*Front wheel drive* (FWD). Penelitian ini tidak mencakup hasil belajar maupun keterampilan psikomotorik peserta didik, tetapi hanya berfokus pada aspek keaktifan belajar dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh keaktifan belajar pada peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman sebelum menggunakan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap keaktifan belajar?

2. Bagaimanakah pengaruh keaktifan belajar pada peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap keaktifan belajar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh keaktifan belajar pada peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman sebelum menggunakan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap keaktifan belajar.
2. Mengetahui pengaruh keaktifan belajar pada peserta didik kelas X TKR SMKN 4 Pariaman setelah menggunakan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap keaktifan belajar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis seperti berikut ini:

1. Manfaat Teoretis Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi atau pengetahuan keilmuan mengenai pengaruh model *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi guru, diharapkan dalam penelitian ini bisa bermanfaat untuk alternatif di dalam model pembelajaran yang dapat berguna dalam proses belajar mengajar.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sekolah untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan model *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality*.
- d. Dengan menggunakan informasi ini, peneliti dapat menentukan dampaknya model *Active Knowledge Sharing* berbantuan media *Augmented Reality* terhadap keaktifan belajar pada peserta didik, untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan sewaktu menempuh pendidikan di UNP dan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Teknik Otomotif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pertama, Sebelum menggunakan model pembelajaran *Active Knowledge Sharing* berbantuan media AR, keaktifan belajar peserta didik termasuk dalam kriteria kurang aktif dengan nilai rata-rata 50,60% (rentang 50%-59%). Peserta didik masih kurang terlibat dalam tugas, pemecahan masalah, bertanya, mencari informasi, menilai kemampuan diri, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Kedua, Dengan menggunakan model pembelajaran ini, keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi 77,53% atau masuk kriteria aktif (70%-79%). Peningkatan terlihat dari partisipasi peserta didik dalam mengerjakan tugas, aktif bertanya, memecahkan masalah dengan mencari informasi, menilai kemampuan diri, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok dengan antusias. Berdasarkan hasil rata-rata keaktifan belajar peserta didik meningkat dari 50,60% sebelum perlakuan menjadi 77,53% setelah perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan meningkatkan rata-rata keaktifan belajar sebesar 26,93%.

B. Saran

Disarankan bagi pendidik untuk memvariasikan model pembelajaran berbantuan media yang berpusat pada peserta didik, misalnya *Active Knowledge Sharing* berbantuan media AR, yang dapat dikembangkan pada mata pelajaran Sistem Pemindah Tenaga untuk meningkatkan partisipasi siswa. Peserta didik perlu percaya diri bertanya, menanggapi pertanyaan, dan menyampaikan ide agar lebih aktif. Penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti untuk mengembangkan upaya pendidikan lebih produktif, dan penelitian lanjutan diperlukan untuk menyempurnakan penerapan model *Active Knowledge Sharing* dengan media AR serta mengeksplorasi variabel tambahan guna meningkatkan keaktifan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin & Sumendap, S. (2022). 164 .Model Pembelajaran Kontemporer. Pusat Penerbitan. LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Asrori. (2020). Psikologi Pendidikan Pendekatan *Multidisipliner*. CV. Pena Persada.
- Aswan, H. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In Aswada Pressindo (Cetakan II). Aswaja Pressindo.
- Aziz, A. A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Talkim:Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 131–146.
- Azizah A, Diyan P, Hamdi, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Active Knowladge Sharing Terhadap Keaktifan Belajar Pai Peserta Didik Kelas Vii Smpn 1 Padang Gelugur. Pengaruh Model Pembelajaran Active Knowladge Sharing Terhadap Keaktifan Belajar Pai Peserta Didik Kelas Vii Smpn 1 Padang Gelugur, 6.
- Baharuddin. (2020). Al-Qur ' an Surah an-Nahl Ayat 125. *Rahmatan Lil Alamin Journal of Peace Education and Islamic Students*, 2, 39.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). *Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). 167–186.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). Cv. Kaafah Learning Center.
- Dymasyolanda, A., Copriady, J., & Haryati, S. (2012). Penerapan strategi pembelajaran *active knowledge sharing* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan struktur atom di kelas x man 1 pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Biologi Tahun 2012*, 1(1), 1–7. pembelajaran-active-k.pdf
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 220–225.
- Gustina, M., & Mulyana, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Terhadap Hasil Belajar Teknik Instalasi Listrik. *JEVTE*

Journal of Electrical Vocational Teacher Education, 3(1), 18.

Hamalik. (2011). *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Sistem*. PT. Bumi Aksara.

Kadir. (2015). STATISTIKA UNTUK PENELITIAN ILMU-ILMU SOSIAL (Dilengkapi dengan Output Program SPSS). *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 3(1), 1–15.

Khatimah, Y., & Dkk. (2010). *Strategy Implementation of Active Learning Knowledge Sharing (AKS) to Improve Understanding the Concept of Students in the Material of Heat*. *Nucleus*, 3(2), 139–147.

Kurniawan, A. (2022). *Chasis Dan Pemindah Tenaga*. UAD Press.

Nasaruddin, N., & Mubarak, F. (2022). Metode Pengajaran dalam Presfektif Al-Qur'an (Tinjauan Q.S. An-Nahl Ayat 125). *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(2), 135–148.

Nu'man, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.

Pangestu, A. (2014). Kota Salatiga Tahun 2012.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Prasetyo, H. B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 1 Gondosuli. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2).

Purnamawati, P., SUPRIADI, S., Arfandi, A., Ponta, T., & Mukhlisin. (2021). Panduan Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)*. i–22.

Purwantono, D., H., Nurdin, S. M., Rahmat, A., Nabawi.(2022). Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Padang 2022 Tim Penyusun: Universitas Negeri Padang.

Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605.

Ritonga, A. R., & Deswalantri. (2019). *Metode Pembelajaran Mata Pelajaran*

- Alquran Hadis Pada Man 2 Bukittinggi. *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30983/it.v3i1.1216>
- Rukminingsih, Gunawan & Mohammad, A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan.
- Sahida, F., Nurfaizal, Y., & Waluyo, R. (2020). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Protozoa. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 2(02), 99–106.
- Sari, A. (2023). Dasar-Dasar Metodologi Penelitian.
- Shaifudin, A. (2021). Makna Perencanaan dalam Manajemen Pendidikan Islam. *Moderasi: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 28–45. <https://doi.org/10.54471/moderasi.v1i1.4>
- Sholihah, A., Warsiman, & Dwi Arista, H. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 98. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Silberman, M. L. (2018). *ACTIVE LEARNING* 101 Cara Belajar Siswa Aktif.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2004). Metode Penelitian Pendidikan. Sinar Baru Algensido.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Rosdikarya.
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan *R & D* (Cetakan-19). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Pengaruh Komunikasi, Disiplin, Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi Pt. Extrupack Bekasi Barat. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 3, 1–25.
- Suprijono, A. (2010). Model pembelajaran aktif. Pustaka pelajar.
- Titi Kadi. (2021). Model dan Strategi Pembelajaran. Al-Hikmah Presindo .
- Wahyudin, Marlina, Hasnawati, Wafiah, A., Basri, M., & Suwardoyo, U. (2025). Memahami Teknologi *Augmented Reality* (Ar) Dan *Virtual Reality* (Vr) Untuk Pemula. *Eureka Media Aksara*, Januari 2025 Anggota Ikapi Jawa Tengah No. 225/Jte/2021, 1–23.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap

Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>

Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Gaung Persada Press da *Center For Learning Inovation (CLI)*.

Yanda, D. P., & Ramadhani, D. (2019). Problematika Pembelajaran Menulis Cerpen di Sekolah Tujuan SM-3T. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9.