

ABSTRAK

Fahmi Syah Zubaidi, 1212050055, “Penerapan Model Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* (AKS) Berbantuan *Game Sporcle* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan *Self-Regulated Learning* Matematis Siswa”

Pembelajaran matematika di SMK sering kali belum optimal dalam mengembangkan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa. Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Penelitian ini menawarkan solusi melalui penerapan model *Active Knowledge Sharing* (AKS) berbantuan media kuis daring *Sporcle* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, partisipasi, serta pemahaman konsep matematika. Secara umum, penelitian ini merumuskan masalah mengenai efektivitas AKS berbantuan *Sporcle* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X SMK, dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *random sampling* hingga diperoleh tiga kelas, yakni dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model AKS berbantuan *Sporcle* secara signifikan lebih efektif meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Keunggulan penelitian ini terletak pada pengintegrasian strategi berbagi pengetahuan dengan media digital interaktif yang mudah diakses, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci : *Active Knowledge Sharing* (AKS), *game sporcle*, kemampuan komunikasi, *Self-Regulated Learning*, matematika.