Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia
Volume 4, Nomor 3, Tahun 2025, Halaman 1713 – 1722
https://jpion.org/index.php/jpi

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Pengaruh Lingkungan Belajar Kreatif, Orientasi Tujuan, dan Ikatan Jaringan terhadap Kreativitas Siswa: Mediasi Berbagi Pengetahuan

Syeila Puspita Anggraeni[1)*], Susan Febriantina[2)], Ervina Maulida[3)]

[123)]Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta

*Syeila Puspita Anggraeni
Email : puspitasyeila@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Lingkungan Belajar yang Kreatif, Orientasi Tujuan Pembelajaran, dan Ikatan Jaringan Terhadap Kreativitas Siswa di SMKN 42 Jakarta dengan Berbagi Pengetahuan sebagai Mediator. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan penyebaran angket melalui Google Form. Populasi yang digunakan adalah siswa SMKN 42 Jakarta pada kelas X dan XI. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik proporsionate stratified random sampling dengan menerapkan rumus Hair, sehingga total minimal sampel yang dibutuhkan adalah 150 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis Penilaian Model Pengukuran (Outer Model), Penilaian Model Struktural (Inner Model), dan Analisis Hipotesis untuk menguji pengaruh langsung (direct effect) dan pengaruh tidak langsung (indirect effect) dimana pengujian akan dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SmartPLS 4.0. Hasil yang diperoleh adalah variabel mediasi yaitu berbagi pengetahuan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kreativitas siswa, ketiga variabel independen dalam penelitian ini yaitu lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan juga memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kreativitas siswa ketika dimediasi oleh berbagi pengetahuan. Lingkungan belajar yang mendukung kreativitas mendorong siswa bertukar ide melalui kegiatan kolaboratif, diskusi, dan kerja kelompok untuk menemukan solusi kreatif. Keinginan mempelajari hal baru juga menuntut siswa berbagi pengetahuan agar memperoleh informasi yang memperkaya wawasan dan meningkatkan kemampuan diri. Selain itu, ikatan jaringan dengan teman, guru, atau lingkungan di luar sekolah memperluas akses informasi yang mendukung pengembangan kreativitas siswa.

***Kata kunci**: Kreativitas siswa, Lingkungan belajar kreatif, Orientasi tujuan pembelajaran, Ikatan Jaringan, Berbagi Pengetahuan*

Abstract

This study was conducted to determine the effect of creative learning environment, learning goal orientation, and network ties on student creativity at SMKN 42 Jakarta with knowledge sharing as a mediator. The study used a quantitative approach by distributing questionnaires through Google Form. The population used is students of SMKN 42 Jakarta in grades X and XI. The sampling method uses proportionate stratified random sampling technique by applying Hair's formula, so that the total minimum sample required is 150 students. The data analysis technique used is the analysis of the Measurement Model Assessment (Outer Model), Structural Model Assessment (Inner Model), and Hypothesis Analysis to test the direct effect and indirect effect where testing will be carried out using SmartPLS 4.0 software assistance. The results obtained are that the mediating variable, namely knowledge sharing, has a significant positive effect on student creativity, the three independent variables in this study, namely the creative learning environment, learning goal orientation, and network ties, also have a significant positive effect on student creativity when mediated by knowledge sharing. A learning environment that supports creativity encourages students to exchange ideas through collaborative activities, discussions, and group work to find creative solutions. The desire to learn new things also requires students to share knowledge in order to obtain information that enriches their insights and improves their abilities. In addition, network ties with friends, teachers, or the environment outside of school expand access to information that supports the development of students' creativity.

***Keywords** : Students' creativity, Creative learning environment, Learning goal orientation, Network ties, Knowledge sharing*

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

PENDAHULUAN

Di era Society 5.0 siswa perlu dibekali dengan keterampilan hidup yang dibutuhkan agar dapat berkembang, termasuk didalamnya yaitu 4C: *creativity, critical thinking, communication,* dan *collaboration* (Supa'at & Ihsan, 2023). Namun, berdasarkan data PISA, sekitar 31% siswa Indonesia yang telah mencapai setidaknya kemahiran dasar dalam berpikir kreatif (Level 3) dimana hal ini jauh lebih rendah jika dibandingkan dengan rata-rata di seluruh negara yang tergabung dalam OECD (78%). Rendahnya tingkat kreativitas siswa Indonesia ini, baik guru maupun sekolah perlu mencari dan menerapkan strategi baru yang dapat mendukung kreativitas siswa. Hal ini perlu direalisasikan agar dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam kegiatan belajar mengajar.

Faktor yang dapa mempengaruhi kreativitas siswa terbagi menjadi dua menurut Setianingsih & Cahyani (2024), yaitu faktor internal (motivasi dalam dirinya yang berkaitan dengan minat dan bakat) dan faktor internal (berkaitan dengan lingkungan belajar, sarana dan prasarana, situasi belajar, dan lain sebagainya). Penelitian lain juga mengisyaratkan bahwa guru yang memiliki kewenangan untuk berusaha menciptakan lingkungan belajar yang menekankan bahwa kreativitas itu penting juga membantu dalam meningkatkan kreativitas siswanya (Balakrishnan, 2022; Richardson & Mishra, 2018). Selain lingkungan belajar yang juga dapat mendukung kreativitas, penelitian Amabile & Pratt (2016) menunjukkan berbagai konteks yang dapat mendorong kreativitas dengan mempengaruhi banyak motivasi dan perilaku dari seseorang. Faktor lain yang dapat mempengaruhi kreativitas yaitu orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan berbagi pengetahuan.

Kemudian penelitian ini menggunakan keempat variabel tersebut untuk dapat mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas siswa dengan menjadikan lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan sebagai variabel bebas serta berbagi pengetahuan sebagai variabel yang memediasi hubungan antar variabel. Hal ini menjadi pembaruan dari jurnal terdahulu oleh Fan & Cai (2022) dimana peneliti terdahulu meneliti pengaruh lingkungan belajar yang kreatif terhadap kreativitas siswa jika dimoderasi oleh orientasi tujuan pembelajaran, ikatan jaringan, dan berbagi pengetahuan.

Lingkungan belajar yang baik didukung oleh media pembelajaran yang sesuai, suasana kelas yang kondusif, dan alat peraga yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran (Hamzah & Hambali, 2024). Namun lingkungan belajar yang baik dan kondusif masih belum merata diwujudkan untuk membantu mengembangkan kreativitas siswa. Data dari Peta Jalan Pendidikan Indonesia 2025-2045 yang diterbitkan oleh Bappenas (2024) mengatakan bahwa lingkungan yang kurang kondusif di sekitar anak menjadi salah satu pemicu terhambatnya perkembangan anak. Hal ini menjadi perhatian bahwa menyediakan lingkungan yang baik akan membantu siswa dalam beradaptasi juga mempertahankan prestasi belajarnya. Penelitian Wang et al. (2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kreatif memiliki pengaruh yang positif terhadap kreativitas siswa. Lingkungan belajar yang positif dan dapat mendukung setiap proses yang terjadi didalamnya dapat memperkuat motivasi yang dimiliki oleh siswa, menciptakan suasana yang kondusif untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar. (Hamzah et al., 2024).

Seseorang yang memiliki orientasi tujuan pembelajaran yang tinggi cenderung mudah dalam menyesuaikan diri dengan perubahan keadaan dan mudah dalam merespon tantangan yang dihadapinya, baik dalam konteks pekerjaan maupun pendidikan. Hal ini membuat mereka dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengendalikan situasi sulit yang dihadapi. Penelitian Noerchoidah dkk. (2022) mendapatkan hasil bahwa seseorang dengan orientasi tujuan pembelajaran memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku kerja inovatif, dimana hal tersebut juga meningkatkan efikasi diri kreatif. Orientasi tujuan pembelajaran terbagi menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu: fokus pada penguasaan dan proses belajar, fokus pada pencapaian nilai dan perbandingan prestasi, dan fokus dalam menghindari kegagalan atau penilaian negatif orang lain. Beberapa analisis menunjukkan bahwa siswa fokus dengan

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

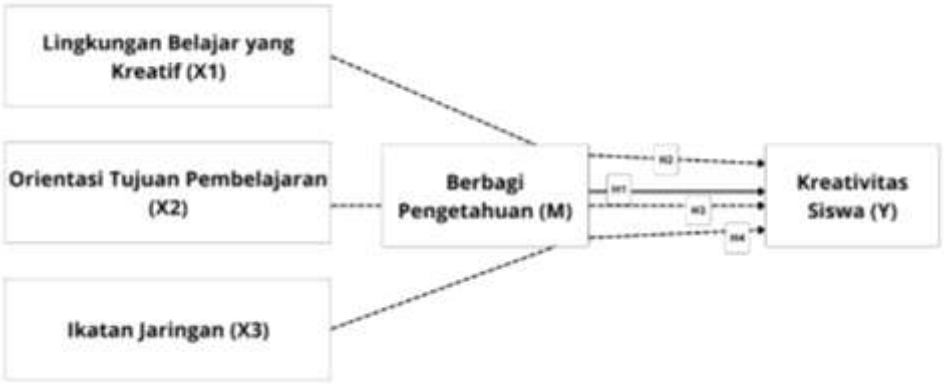
penguasaan dan proses belajar berkorelasi positif signifikan dengan kreativitas, sedangkan siswa yang takut gagal cenderung menghambat proses kreatif karena mengurangi keberanian mengambil risiko dan eksplorasi ide baru. Dalam penelitian Bakker et al. (2020) mereka menggunakan inspirasi dan energinya untuk secara aktif mencari berbagai kemungkinan untuk digunakan dan meningkatkan berbagai macam kemampuan yang ada. Orientasi tujuan pembelajaran dibutuhkan siswa untuk agar memiliki keinginan untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilannya agar kreativitas yang dimilikinya bisa muncul dan meningkat.

Ikatan jaringan (*network ties*) dapat dikatakan sebagai interaksi yang terjalin dalam suatu kondisi untuk membantu seseorang beradaptasi pada lingkungannya. Interaksi ini bisa terjalin antara siswa dengan guru, dengan siswa lainya, maupun dengan lingkungan sekitar yang lebih luas cakupannya. Penelitian oleh Utomo dkk. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis *homophily* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, namun juga dapat membatasi pertukaran ide dan perspektif baru yang penting untuk merangsang kreativitas. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa dengan perilaku *homophily* dapat berpengaruh terhadap terhambatnya pertukaran pengetahuan dengan jaringan yang lebih luas. Jaringan sosial memainkan peran positif dalam kegiatan belajar siswa dan peningkatan kinerja di bidang akademik yaitu dengan mengurangi hambatan dalam melakukan interaksi dan komunikasi antar kelompok, mendukung kegiatan pembelajaran yang partisipatif, mendukung kegiatan belajar sosial yang aktif, mendorong pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi belajar, dan membuatnya menjadi lebih kreatif (Muafi, 2020; Salari et al., 2025). Namun, untuk saat ini masih belum banyak ditemukan penelitian yang spesifik meneliti pengaruh ikatan jaringan terhadap kreativitas siswa.

Melalui ikatan jaringan, siswa dapat bertukar ide, berbagi pengetahuan, dan saling mendukung, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan pemikiran kreatif. Penelitian sebelumnya mendapatkan hasil bahwa pemberian reward yang dimediasi oleh perilaku berbagi pengetahuan dapat berdampak pada peningkatan kreativitas organisasi, semakin banyak interaksi dan kolaborasi yang dilakukan dapat meningkatkan hasil kreatif dalam organisasi (Nursyirwan dkk., 2025). Sapta et al. (2020) menyampaikan bahwa kegiatan berbagi pengetahuan dimaksudkan sebagai kegiatan menyebarkan pengetahuan juga informasi yang dimiliki kepada rekan kerja dalam suatu organisasi. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas yang dihasilkan dari adanya pertukaran pengetahuan maupun keterampilan dengan lingkungan belajarnya. Berdasarkan penelitian yang ditemukan sebelumnya, peneliti memperkirakan bahwa berbagi pengetahuan dapat menstimulasi kreativitas yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan terhadap kreativitas siswa di SMKN 42 Jakarta dengan menjadikan berbagi pengetahuan sebagai mediator.

Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual
Sumber: Data diolah peneliti (2025)

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan bentuk analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data yang didapatkan. Pada metode ini, analisis data yang digunakan bersifat statistik (Sugiyono, 2018). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan deskripsi empiris atau gambaran dari data yang telah dikumpulkan dalam penelitian (Paramita dkk., 2021).

Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan metode angket atau biasa disebut kuesioner. Kuesioner yang digunakan peneliti dibuat secara online dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang seperti *Google Form* dengan skala likert yang hasilnya akan diolah menggunakan aplikasi SmartPLS 4.0 yang mendukung metode *Partial Least Square* (PLS).

Dalam penelitian ini, populasi yang akan digunakan sebagai objek penelitian adalah siswa SMKN 42 Jakarta sejumlah 504 siswa. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan sampel penelitian yaitu teknik *proportionate stratified random sampling*. Penentuan jumlah sampe menggunakan teori Hair dengan penghitungan jumlah sampel dilakukan minimal 5-10 kali dari jumlah indikator pada variabel yang digunakan (Hair Jr. et al., 2014). Berdasarkan hal ini, jumlah indikator yang digunakan adalah 15 dikali 5 (15 x 5 = 75), sehingga diperoleh sebanyak 75 siswa dari setiap angkatan yang ada, sehingga minimal sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 150 siswa di SMKN 42 Jakarta. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: 1) Penilaian Model Pengukuran: uji validitas dan reliabilitas; 2) Penilaian Model Struktural: uji kolinearitas (VIF), koefisien determinasi (r-square), effect size (f-square), dan uji stone Q square (q-square); dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penilaian Model Pengukuran

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Konvergen

	Average Variance Extracted (AVE)	Keputusan
Berbagi Pengetahuan (M)	0,641	Terpenuhi
Ikatan Jaringan (X3)	0,542	Terpenuhi
Kreativitas Siswa (Y)	0,575	Terpenuhi
Lingkungan Belajar Kreatif (X1)	0,590	Terpenuhi
Orientasi Tujuan Pembelajaran (X2)	0,575	Terpenuhi

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji validitas konvergen, rata-rata item pada setiap variabel yang diujikan mendapatkan nilai diatas 0,5. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator konstruk yang telah diujikan dapat menjelaskan >50% varians dari indikatornya.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Diskriminan

	(M)	(X3)	(Y)	(X1)	(X2)	Keputusan
Berbagi Pengetahuan (M)						Valid
Ikatan Jaringan (X3)	0,679					Valid
Kreativitas Siswa (Y)	0,623	0,568				Valid
Lingkungan Belajar Kreatif (X1)	0,506	0,465	0,705			Valid
Orientasi Tujuan Pembelajaran (X2)	0,586	0,624	0,641	0,505		Valid

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Berdasarkan hasil uji validitas diskriminan, rata-rata nilai *Heterotrait-monotrait rasio* (HTMT) pada setiap variabel yang diujikan mendapatkan nilai dibawah 0,9. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap indikator yang diujikan memiliki nilai validitas diskriminan yang terpenuhi.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

	Cronbach's alpha	*Composite reliability (rho_a)*	*Composite reliability (rho_c)*	Keterangan
Berbagi Pengetahuan (M)	0,861	0,870	0,899	Reliabel
Ikatan Jaringan (X3)	0,832	0,835	0,876	Reliabel
Kreativitas Siswa (Y)	0,895	0,897	0,915	Reliabel
Lingkungan Belajar Kreatif (X1)	0,830	0,856	0,878	Reliabel
Orientasi Tujuan Pembelajaran (X2)	0,878	0,884	0,904	Reliabel

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* mendapatkan hasil bahwa rata-rata item pada setiap variabel yang diujikan mendapatkan nilai diatas 0,7 dengan nilai paling tinggi berada pada variabel Kreativitas Siswa (Y). Hal ini menunjukkan bahwa konsistensi internal dari seluruh indikator dalam konstruk tersebut baik dan memiliki tingkat reliabilitas yang dapat diterima.

B. Penilaian Model Struktural

Tabel 3. Hasil Uji VIF

	VIF		VIF		VIF	Keputusan
KS.1	2,239	**LBK.3**	1,835	**IJ.1**	1,569	Normal
KS.10	1,708	**LBK.4**	1,691	**IJ.2**	1,754	Normal
KS.12	1,837	**LBK.7**	1,672	**IJ.5**	1,584	Normal
KS.3	2,069	**LBK.8**	1,893	**IJ.7**	2,025	Normal
KS.4	2,226	**LBK.9**	1,764	**IJ.8**	1,871	Normal
KS.5	1,930	**OTP.1**	1,858	**IJ.9**	1,813	Normal
KS.7	1,862	**OTP.2**	2,152	**BP.1**	2,002	Normal
KS.8	1,711	**OTP.3**	2,051	**BP.2**	1,957	Normal
		OTP.4	2,091	**BP.3**	1,907	Normal
		OTP.5	2,033	**BP.4**	1,944	Normal
		OTP.7	2,733	**BP.5**	1,762	Normal
		OTP.9	2,557			Normal

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji kolinearitas, nilai VIF mendapatkan hasil bahwa seluruh item pada setiap variabel yang diujikan mendapatkan nilai dibawah 5 yang berarti tidak terdapat masalah kolinearitas antar variabel yang diujikan.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

	R-Square	R-Adjusted	Keputusan
Berbagi Pengetahuan (M)	0,443	0,431	Sedang (*moderate*)
Kreativitas Siswa (Y)	0,316	0,312	Lemah

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

1. *R-Square* pada variabel Berbagi Pengetahuan (M) dengan nilai 0,443 memberikan pertanda bahwa Lingkungan Belajar yang Kreatif (X1), Orientasi Tujuan Pembelajaran (X2), dan Ikatan Jaringan (X3) mampu menjelaskan Berbagi Pengetahuan sebesar 44,3% dimana penjelasannya bersifat sedang (*moderate*).
2. *R-Square* pada variabel Kreativitas Siswa (Y) dengan nilai 0,316 memberikan pertanda bahwa Lingkungan Belajar yang Kreatif (X1), Orientasi Tujuan Pembelajaran (X2), dan Ikatan Jaringan (X3) mampu menjelaskan Kreativitas Siswa sebesar 31,6% dimana penjelasannya bersifat lemah.

Tabel 5. Hasil Uji Effect Size

	Berbagi Pengetahuan (M)	Kreativitas Siswa (Y)	Keputusan
Ikatan Jaringan (X3)	0,173		Sedang
Lingkungan Belajar Kreatif (X1)	0,053		Lemah
Orientasi Tujuan Pembelajaran (X2)	0,063		Lemah
Berbagi Pengetahuan (M)		0,463	Kuat

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh Lingkungan Belajar yang Kreatif terhadap Berbagi Pengetahuan memiliki efek lemah dengan nilai 0,053
2. Pengaruh Orientasi Tujuan Pembelajaran terhadap Berbagi Pengetahuan memiliki efek lemah dengan nilai 0,063
3. Pengaruh Ikatan Jaringan terhadap Berbagi Pengetahuan memiliki efek sedang dengan nilai 0,173
4. Pengaruh Berbagi Pengetahuan terhadap Kreativitas Siswa memiliki efek kuat dengan nilai 0,463

Tabel 6. Hasil Uji Stone Q Square

	Q^2predict	Keputusan
Berbagi Pengetahuan (M)	0,395	Besar
Kretaivitas Siswa (Y)	0,347	Besar

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai *Q-Square* terhadap variabel Berbagi Pengetahuan (M) sebesar 0,395. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitin ini memiliki *predictive relevance* dengan tingkat prediksi yang dianggap besar.
2. Nilai *Q-Square* terhadap variabel Kreativitas Siswa (Y) sebesar 0,347. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitin ini memiliki *predictive relevance* dengan tingkat prediksi yang dianggap besar.

C. Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji Total Effect

	Original sample (O)	*Sample mean (M)*	*Standard deviation (STDEV)*	*T statistics (|O/STDEV|)*	*P values*	Keputusan
BP. -> KS	0,563	0,572	0,059	9,502	0,000	Diterima
IJ. -> BP. -> KS	0,215	0,221	0,055	3,916	0,000	Diterima
LBK. -> BP.	0,110	0,116	0,043	2,564	0,010	Diterima

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

	Original sample (O)	*Sample mean (M)*	*Standard deviation (STDEV)*	*T statistics (|O/STDEV|)*	*P values*	**Keputusan**
-> KS						
OTP. -> BP. -> KS	0,133	0,136	0,048	2,747	0,006	Diterima

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

H1 : Berbagi Pengetahuan berpengaruh positif signifikan terhadap Kreativitas Siswa dengan t-statistik sebesar 9,502.

Berdasarkah hasil pada tabel 1.8, didapatkan nilai t-statistik 9,502 ≥ 1,96 dengan α=5%, sehingga mendapatkan hasil bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan hasil tersebut, dinyatakan bahwa berbagi pengetahuan memiliki pengaruh langsung positif signifikan terhadap kreativitas siswa pada siswa SMKN 42 Jakarta.

H2 : Lingkungan Belajar Kreatif berpengaruh positif signifikan terhadap Kreativitas Siswa melalui Berbagi Pengetahuan dengan nilai *p values* sebesar 0,010.

Berdasarkah hasil pada tabel 1.8, nilai *p values* 0,010 < 0,05, maka Hipotesis diterima dan dianggap signifikan pada taraf 5%. Dengan hasil tersebut, dinyatakan bahwa lingkungan belajar yang kreatif memiliki pengaruh tidak langsung positif signifikan terhadap kreativitas siswa melalui berbagi pengetahuan pada siswa SMKN 42 Jakarta.

H3 : Orientasi Tujuan Pembelajaran berpengaruh positif signifikan terhadap Kreativitas Siswa melalui Berbagi Pengetahuan dengan nilai *p values* sebesar 0,006.

Berdasarkah hasil pada tabel 1.8, nilai *p values* 0,006 < 0,05, maka Hipotesis diterima dan dianggap signifikan pada taraf 5%. Dengan hasil tersebut, dinyatakan bahwa orientasi tujuan pembelajaran memiliki pengaruh tidak langsung positif signifikan terhadap kreativitas siswa melalui berbagi pengetahuan pada siswa SMKN 42 Jakarta.

H4 : Ikatan Jaringan berpengaruh positif signifikan terhadap Kreativitas Siswa melalui Berbagi Pengetahuan dengan nilai *p values* sebesar 0,000.

Berdasarkah hasil pada tabel 1.8, nilai *p values* 0,000 < 0,05, maka Hipotesis diterima dan dianggap signifikan pada taraf 5%. Dengan hasil tersebut, dinyatakan bahwa ikatan jaringan memiliki pengaruh tidak langsung positif signifikan terhadap kreativitas siswa melalui berbagi pengetahuan pada siswa SMKN 42 Jakarta.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku berbagi pengetahuan memberikan pengaruh positif dalam kreativitas siswa. Hal ini terjadi karena dengan berbagi keterampilan, informasi, maupun pengetahuan kepada sesama baik itu teman sekelas atau berbeda kelas, dengan guru, maupun lingkungan sekitar menjadikan siswa mampu berpikir lebih luas dan mengetahui berbagai perspektif yang dapat mempengaruhi cara berpikir kreatif yang dimilikinya. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mendapatkan hasil bahwa berbagi pengetahuan memiliki pengaruh langsung dan signifikan terhadap kreativitas siswa (Hikmah, Febriantina, & Sariwulan, 2024; Jin & Suntrayuth, 2022).

Selanjutnya, berbagi pengetahuan memainkan peran sebagai mediator yang menghubungkan lingkungan belajar yang kreatif terhadap kreativitas siswa. Lingkungan belajar yang kreatif menyediakan ruang yang mendukung kolaborasi dan pertukaran ide, yang mendorong siswa untuk berbagi pengetahuan secara aktif. Dengan berbagi pengetahuan, siswa dapat menggabungkan berbagai sumber informasi dan ide, yang pada gilirannya merangsang kreativitas mereka. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mendapatkan hasil bahwa lingkungan belajar yang kreatif memiliki pengaruh yang positif terhadap kreativitas siswa dengan berbagi pengetahuan sebagai mediator yang memperkuat hubungan diantara keduanya (Fan & Cai, 2022; Huang, 2020; Wang et al., 2023).

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

Selanjutnya, berbagi pengetahuan memiliki peran yang dapat membantu orientasi tujuan siswa untuk mempengaruhi kreativitas siswa. Orientasi tujuan pembelajaran yang jelas memperkuat keinginan siswa untuk berkomunikasi dan menyebarkan wawasan mereka, sehingga berkontribusi pada terciptanya proses berbagi pengetahuan yang lebih terstruktur dan bermakna. Dengan memanfaatkan motivasi siswa untuk terus mempelajari hal-hal yang menarik minat dan keterampilan yang dimiliki, siswa juga dapat berbagi pengetahuan yang dimilikinya terhadap siswa lainnya sehingga pemikiran siswa terhadap permasalahan yang dihadapinya dapat berkembang menjadi lebih kreatif dalam mencari solusi terbaik. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mendapatkan hasil bahwa orientasi tujuan pembelajaran memberikan efek positif terhadap kreativitas karyawan dengan dimediasi oleh perilaku berbagi pengetahuan yang terjadi di lingkungan perusahaan (Chen, Shaogong, & Zhao, 2023). Selain itu, penelitian lainnya juga mendapatkan hasil bahwa berbagi pengetahuan memainkan peran penting dalam hubungan sosial LGO dengan perilaku inovatif (Layaman et al., 2021; Lee & Song, 2020).

Kemudian, berbagi pengetahuan juga terbukti memiliki pengaruh dalam membantu hubungan antara ikatan jaringan dan kreativitas siswa. Ikatan jaringan yang kuat memungkinkan siswa untuk mengakses beragam perspektif dan informasi, yang mana hal ini dapat semakin memperkaya proses berbagi pengetahuan. Dengan berbagi pengetahuan, siswa dapat menggabungkan berbagai sumber informasi dan ide yang didapatkan dari hubungan sosial yang dimiliki siswa, yang pada gilirannya merangsang kreativitas mereka. Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mendapatkan hasil bahwa berbagi pengetahuan yang terjadi antara teman sebaya dan antar generasi juga kekuatan ikatan (*tie strength*), media sosial dan frekuensi berbagi pengetahuan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran (Han, Oh, & Kang, 2022; Huo & Photchanachan, 2021; Rasheed et al., 2020)

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil pembahasan dan kajian yang telah dilakukan pada penelitian ini terkait perngaruh lingkungan belajar yang kreatif, orientasi tujuan pembelajaran, dan ikatan jaringan terhadap kreativitas siswa di SMKN 42 Jakarta melalui berbagi pengetahuan sebagai mediator, berbagi pengetahuan memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa. Hal ini terjadi karena dengan berbagi keterampilan, informasi, maupun pengetahuan kepada sesama baik itu teman sekelas atau berbeda kelas, dengan guru, maupun lingkungan sekitar menjadikan siswa mampu berpikir lebih luas dan mengetahui berbagai perspektif yang dapat mempengaruhi cara berpikir kreatif yang dimilikinya. Berbagi pengetahuan juga dapat melatih siswa untuk lebih mengerti informasi maupun pengetahuan yang ia miliki dan menjadikannya kelebihan yang dapat digunakan untuk menghadapi tantangan yang akan dihadapinya dimasa yang akan datang. Lingkungan belajar yang kreatif menyediakan ruang yang mendukung kolaborasi dan pertukaran ide, yang mendorong siswa untuk berbagi pengetahuan secara aktif. Dengan berbagi pengetahuan, siswa dapat menggabungkan berbagai sumber informasi dan ide, yang pada gilirannya merangsang kreativitas mereka. Oleh karena itu, berbagi pengetahuan bukan hanya sebagai hasil dari interaksi ini, tetapi juga sebagai penggerak utama yang memfasilitasi peningkatan kreativitas siswa melalui hubungan yang saling menguntungkan. Orientasi tujuan pembelajaran yang jelas memperkuat keinginan siswa untuk berkomunikasi dan menyebarkan wawasan mereka, sehingga berkontribusi pada terciptanya proses berbagi pengetahuan yang lebih terstruktur dan bermakna. Dengan memanfaatkan motivasi siswa untuk terus mempelajari hal-hal yang menarik minat dan keterampilan yang dimiliki, siswa juga dapat berbagi penegtahuan yang dimilikinya terhadap siswa lainnya sehingga pemikiran siswa terhadap permasalahan yang dihadapinya dapat berkembang menjadi lebih kreatif dalam mencari solusi terbaik. Ikatan jaringan yang kuat memungkinkan siswa untuk mengakses beragam perspektif

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

dan informasi, yang mana hal ini dapat semakin memperkaya proses berbagi pengetahuan. Dengan berbagi pengetahuan, siswa dapat menggabungkan berbagai sumber informasi dan ide yang didapatkan dari hubungan sosial yang dimiliki siswa, yang pada gilirannya merangsang kreativitas mereka.

REFERENSI

Amabile, T. M., & Pratt, M. G. (2016). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning. *Research in Organizational Behavior*, *36*, 157–183. https://doi.org/10.1016/j.riob.2016.10.001

Bakker, A. B., Petrou, P., Op den Kamp, E. M., & Tims, M. (2020). Proactive Vitality Management, Work Engagement, and Creativity: The Role of Goal Orientation. *Applied Psychology*, *69*(2), 351–378. https://doi.org/10.1111/apps.12173

Balakrishnan, B. (2022). Exploring the impact of design thinking tool among design undergraduates: a study on creative skills and motivation to think creatively. *International Journal of Technology and Design Education*, *32*(3), 1799–1812. https://doi.org/10.1007/s10798-021-09652-y

Bappenas. (2024). *10__Peta_Jalan_Pendidikan_Indonesia_2025-2045_Bappenas.pdf*.

Chen, D., Shaogong, W., & Zhao, S. (2023). *The Influence of Learning Goal Orientation on Employee Creativity:A Meta-analytic Structural Equation Model*.

Fan, M., & Cai, W. (2022). How does a creative learning environment foster student creativity? An examination on multiple explanatory mechanisms. *Current Psychology*, *41*(7), 4667–4676. https://doi.org/10.1007/s12144-020-00974-z

Hamzah, R. U., & Hambali, H. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di Kelas MIPA SMA Negeri 20 Pangkep. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(4), 404–414.

Han, S., Oh, E. G., & Kang, S. P. (2022). *Social Capital Leveraging Knowledge-Sharing Ties and Learning Performance in Higher Education : Evidence From Social Network Analysis in an Engineering Classroom*. *8*(1), 1–15. https://doi.org/10.1177/23328584221086665

Hikmah, N., Febriantina, S., & Sariwulan, T. (2024). The Role of Social Media Use, Knowledge Sharing, and Instrinsic Motivation on Student Creativity. *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, *2*(1), 1–15. Retrieved from https://scholarsnetwork.org/journal/index.php/ijfb

Huang, C. (2020). Discovering the creative processes of students: Multi-way interactions among knowledge acquisition, sharing and learning environment. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, *26*(August 2019), 100237. https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2019.100237

Huo, D., & Photchanachan, S. (2021). *Influence of Intergenerational and Peer-to-Peer Knowledge Sharing on Academics ' Creativity*. *14*(6), 91–98. https://doi.org/10.5539/ibr.v14n6p91

Jin, J., & Suntrayuth, S. (2022). *Knowledge Sharing Motivation , Behavior , and Creativity of Knowledge Workers in Virtual Organizations*. *2022*. https://doi.org/10.1155/2022/4358132

Layaman, L., Harahap, P., Djastuti, I., Jaelani, A., & Djuwita, D. (2021). *The Mediating Effect Of Proactive Knowledge Sharing Among Transformational Leadership, Cohesion , And Learning Goal Orientation On Employee PerformancE*. *22*(2), 470–481.

Lee, K., & Song, H. (2020). *Linkages between Social Goal Orientation and Innovative Behavior : Examining the Mediating Role of Knowledge Sharing and Employee Engagement*.

Muafi, M. (2020). A nexus among strategic orientation, social network, knowledge sharing, organizational innovation, and MSMEs performance. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, *17*(6), 327–338. https://doi.org/10.13106/jafeb.2020.vol7.no6.327

Noerchoidah, N.-, Nurdina, N.-, & Ariprabowo, T.-. (2022). Berbagi Pengetahuan Dalam Memediasi Antara Efikasi Diri Kreatif Terhadap Kinerja Kreatif Pada UKM di Jawa Timur. *BALANCE: Economic, Business, Management and Accounting Journal*, *19*(1), 33. https://doi.org/10.30651/blc.v19i1.9952

Nursyirwan, V. I., Ardaninggar, S. S., & Hunein, H. (2025). *Rewards & Organizational Creativity : Knowledge Sharing as a Mediator in The Creative Industry in Indonesia*. *5*(1), 167–182.

Rasheed, M. I., Malik, M. J., Pitafi, A. H., Iqbal, J., Anser, M. K., & Abbas, M. (2020). Computers & Education Usage of social media, student engagement, and creativity : The role of knowledge sharing behavior and cyberbullying. *Computers & Education*, *159*(September), 104002.

E-ISSN : 2961 - 9386
P-ISSN : 2963 - 1742

https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104002

Richardson, C., & Mishra, P. (2018). Learning environments that support student creativity: Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*, *27*, 45–54. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004

Salari, N., Zarei, H., Rasoulpoor, S., Ghasemi, H., Hosseinian-Far, A., & Mohammadi, M. (2025). The impact of social networking addiction on the academic achievement of university students globally: A meta-analysis. *Public Health in Practice*, *9*(January), 100584. https://doi.org/10.1016/j.puhip.2025.100584

Sapta, I. K. S., Landra, N., Supartha, I. W. G., Asih, D., & Setini, M. (2020). Public Health welfare in Digital-based Resources Transformation from Social Capital and Information Sharing: Creative Industries from Village. *Systematic Reviews in Pharmacy*, *11*(6), 688–696. https://doi.org/10.31838/srp.2020.6.102

Setianingsih, H. P., & Cahyani, I. (2024). *Penerapan Metode Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok B TKIT Pelita Hati Palu*. *12*, 81–90.

Supa'at, S., & Ihsan, I. (2023). The Challenges of Elementary Education in Society 5.0 Era. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, *3*(3), 341–360. https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i3.214

Utomo, P., Duananda, M., Degeng, K., & Soepriyanto, Y. (2024). *Pengaruh Homophily Based Collaborative Learning Dan Academic Engagement Terhadap Writing Skill*. *7*(3), 139–148. https://doi.org/10.17977/um038v7i32024p139

Wang, W., Tie, F. H., Omar, I. M. B., Chen, W., Li, P., & Shi, C. (2023). An Empirical Study on the Creative Learning Environment Fostering Student Creativity: A Multiple Mediation Analysis Using Smart PLS 4. *Journal of Educational and Social Research*, *13*(4), 10–21. https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0085