

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *WINDOWS SHOPPING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SMP

D. Nafisah¹, N.N. Suma²

^{1,2}Tadris IPS, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember, Indonesia
e-mail: durotunnafisah066@gmail.com¹, nasobi.nikisuma@uinkhas.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dinilai penting karena berupaya mengatasi permasalahan nyata yang terjadi di SMPN 1 Jenggawah, di mana hasil observasi menunjukkan partisipasi siswa sangat rendah dalam pembelajaran IPS, yang ditandai dengan sikap pasif, enggan berdiskusi, dan minimnya kontribusi berpendapat. Tujuannya adalah menguji model pembelajaran Kooperatif tipe *Windows Shopping* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII. Penelitian kuantitatif *quasi-eksperimental* ini menggunakan desain *Non Equivalent Control Group* dan data dikumpulkan melalui 22 butir angket serta observasi. Hasilnya menunjukkan efektifitas model ini dengan skor rata-rata observasi *post-test* kelas eksperimen mencapai 87,52, jauh di atas kelas kontrol 59,00. Hasil angket *post-test* eksperimen mencapai 78,90 jauh diatas kelas kontrol 56,83. Uji *Mann Whitney* menghasilkan *sig. (2 tailed)* sebesar 0.000 <0,05, menegaskan adanya pengaruh signifikan. Diperkuat skor *Effect Size* $3.74 > 0.8$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Windows Shopping* sangat berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; Pembelajaran IPS; *Windows Shopping*

Abstract

*This research is deemed important as it attempts to address a real problem encountered at SMPN 1 Jenggawah, where observation results indicated very low student participation in Social Studies (IPS) learning. This low participation was characterized by passive attitudes, reluctance to engage in discussions, and minimal contribution of opinions. The study aims to examine the effect of the Windows Shopping Cooperative Learning model on the learning activity of eighth-grade students. This quantitative, quasi-experimental research utilized a Non-Equivalent Control Group design, with data collected through a 22-item questionnaire and observations. The results demonstrated the model's effectiveness, with the experimental class achieving an average post-test observation score of 87.52, significantly higher than the control class's 59.00. Similarly, the experimental class's average post-test questionnaire score was 78.90, notably exceeding the control class's 56.83. The Mann-Whitney U Test yielded a significance value (*sig. (2-tailed)*) of 0.000 < 0.05, confirming a significant influence. Further supported by a large *Effect Size* score of $3.74 > 0.8$ it is concluded that the implementation of the Windows Shopping cooperative model is highly effective in enhancing students' learning activity.*

Keywords: Cooperative Learning Model; Learning Social Sciences; *Windows Shopping*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan kunci utama untuk kemajuan bangsa, jadi investasi yang paling penting untuk masa depan bangsa adalah investasi dalam pendidikan. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan maka dapat melahirkan generasi muda yang cerdas, berkarakter dan kompeten yang akan membawa bangsa pada kemajuan dan kejayaan di masa depan. Di era yang terus berkembang pesat ini, tatanan pendidikan yang statis dan kaku tidak lagi relevan. Diperlukan transformasi pendidikan menuju sistem yang lebih adaptif dan luwes, sehingga mampu menjawab tantangan dan kebutuhan zaman. Pada saat ini sistem pendidikan berkembang dengan pesat dengan seiring berjalannya waktu banyak model pembelajaran dengan berbagai variasi diperkenalkan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Model pembelajaran merupakan seperangkat materi pembelajaran beserta langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dengan konsisten sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, memotivasi dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Namun, pada

realitanya Selama ini yang menjadi pusat perhatian dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu guru sehingga peserta didik kurang aktif dalam kelas. Padahal masih banyak cara agar peserta didik dapat ikut aktif dalam kelas salah satunya dengan mengubah pola pembelajaran. dan jika hanya guru saja yang terlihat aktif dikelas maka tidak akan memungkinkan peserta didik dapat menambah pengetahuannya dalam pembelajaran. oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan karena beranjang dari permasalahan yang terjadi di SMPN 1 Jenggawah dan berusaha menyediakan bukti ilmiah bahwa solusi yang di uji yaitu penggarus model pembelajaran kooperatif tipe windows shopping benar benar berhasil untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga hal tersebut dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mengilustrasikan pendekatan yang sistematis dalam mengajar, sehingga dapat digunakan demi ketercapaian kompetensi pembelajaran yang peran sebagai pedoman guru dan tutor dalam merancang, mengerakkan proses belajar mengajar (Putri et al., 2025). Dengan mengajarkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka hal tersebut merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan guru. Memilih model pembelajaran haruslah tepat dengan sesuai apa yang akan ia pelajari bisa dengan berbagai pendekatan misalnya berbasis masalah, berbasis proyek, konstektual, kooperatif, dan berbasis inkuiri seperti dalam penelitian ini yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* (Mukhbita, 2024).

Model pembelajaran *Windows Shopping* merupakan pembelajaran berkelompok guna membahas suatu topik bahasan (Marpaung, 2024). Model Pembelajaran *Window Shopping* adalah model pembelajaran di mana siswa bepergian ke luar kelas untuk mengamati pekerjaan kelompok lain. Setelah mereka mengamati pekerjaan kelompok lain, mereka mencatat hasil kunjungan mereka (Nengsih, 2022). Model pembelajaran *windows shopping* merupakan model *cooperative learning* berbasis team dengan cara berbelanja keliling melihat lihat hasil karya kelompok lain untuk mendapatkan relasi dan wawasan (Hatimah et al., 2020). Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* merupakan model pembelajaran yang digunakan guru untuk menggali pemahaman siswa berbasis kelompok dengan siswa melakukan belanja keliling dan saling bertukar informasi, ide dari masing masing kelompok untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi atau tema yang telah ditentukan.

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* adalah: dapat menarik minat siswa terhadap topik pembahasan yang sedang dipelajari, memberi kesempatan siswa menyampaikan idenya, mengajak siswa bereksplorasi, menyaring informasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan informasi terbarunya (Mustopa, 2020).

Tahap-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* adalah sebagai berikut: 1) Siswa dibuat menjadi beberapa kelompok Siswa dibuat menjadi beberapa kelompok. 2) Guru membagikan soal yang berbeda kepada tiap-tiap kelompok. Soal diusahakan merupakan soal pemecahan masalah. Agar lebih adil pemberian soal dengan cara diundi. 3) Secara berkelompok siswa mengerjakan soal yang telah diberikan guru. Hasil penyelesaian soal ditulis dalam kertas manila atau sejenisnya. Dalam kegiatan ini guru memberikan bimbingan seperlunya. 4) Setiap kelompok memamerkan hasil pekerjaan mereka di dinding kelas, layaknya etalase toko di pusat perbelanjaan. 5) Kemudian, setiap kelompok dibagi menjadi dua tim: satu tim bertugas menjaga "toko" untuk menjelaskan hasil kerja mereka, sementara tim lainnya berkeliling mengunjungi "toko-toko" kelompok lain. 6) Siswa yang bertindak sebagai penjaga "toko" atau tutor sebaya diharapkan dapat memberikan penjelasan yang mudah dipahami kepada pengunjung yang tertarik dengan penyelesaian soal yang dipajang. Oleh karena itu, dipilih siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan pemahaman mendalam terhadap hasil kerja kelompoknya untuk peran ini. 7) Anggota kelompok yang berperan sebagai pengunjung memiliki hak untuk menerima penjelasan, memberikan saran, masukan, serta koreksi konstruktif terhadap hasil kerja kelompok yang mereka datangi. Kontribusi ini dicatat langsung pada lembar kerja kelompok yang dikunjungi. Selain itu, kelompok pengunjung juga bertugas mendokumentasikan poin-poin penting dari pekerjaan kelompok yang mereka amati. 8) Setelah alokasi waktu yang ditetapkan berakhir,

setiap anggota yang sebelumnya melakukan kunjungan kembali ke kelompok asal mereka. 9) Setibanya di kelompok asal, para anggota saling bertukar informasi dan temuan yang mereka peroleh selama kegiatan kunjungan. 10) Selanjutnya, guru akan memantau hasil kerja setiap kelompok secara keseluruhan, mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, dan memberikan catatan atau komentar yang relevan terhadap hasil pekerjaan masing-masing kelompok. 11) Sebagai tindak lanjut, guru memberikan konfirmasi berupa umpan balik dan koreksi secara klasikal terhadap pekerjaan yang telah dihasilkan oleh setiap kelompok (Sulistijati, 2020). Sesuai dengan langkah-langkah diatas model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* merupakan pembelajaran aktif yang melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. jadi, untuk mencapai tujuan pembelajaran pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* sangat tepat. Guru harus menjadi tutor yang selektif dalam pemilihan model pembelajaran. Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* yaitu: saling berbagi informasi, dapat menarik antusias siswa untuk berdiskusi, tanya jawab secara aktif, dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa, sebagai latihan pemecahan masalah, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Kristi, 2021). Adanya kelebihan juga memungkinkan adanya kekurangan. Model pembelajaran kooperatif memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut: membutuhkan waktu yang tidak sedikit, guru yang menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, keterbatasan waktu, sebagian siswa kurang memahami penjelasan yang diberikan tutor sebaya, dan dapat memungkinkan terjadinya perselisihan dan kerusuhan (Ibrahim, 2022).

Keaktifan belajar siswa merupakan keikutsertaan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan aspek emosional yang berperan penting dalam memupuk kreatifitas, memperkuat kompetensi dasar, serta melahirkan siswa yang inovatif, cakap dalam memahami beragam konsep (Hidayatulloh, 2024). Keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar dapat diamati melalui berbagai perilaku, seperti partisipasi dalam penyelesaian tugas, kontribusi dalam diskusi pemecahan masalah, inisiatif bertanya kepada rekan atau pendidik jika mengalami kesulitan memahami materi, serta kemampuan menyajikan hasil laporan (Prasetyo & Abdurrahman, 2021) keaktifan belajar siswa dapat dikatakan rendah apabila siswa tidak ikut serta dalam melaksanakan tugas, pemecahan masalah, mampu bertanya kepada guru ataupun teman sebaya, tidak menerapkan informasi yang didapatkan serta pasif dalam diskusi kelompok (Ula & Jamilah, 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang studi yang menggabungkan dan memadukan berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi, serta humaniora. Integrasi sistematis ini dirancang khusus untuk tujuan pendidikan di lingkungan sekolah (Musyarofah & Ahmad, 2021). Mata pelajaran IPS jenjang SMP/MTS mengalami pemasalahan yang sangat kompleks. Hal ini jika dibiarkan maka akan menjadi permasalahan yang serius seperti halnya dalam pembelajaran pendidikan masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurangnya keterpaduan antara kurikulum dengan latar belakang guru (Suma et al., 2023).

Permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran IPS hingga saat ini ialah terletak pada minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS sehingga memicu kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sehingga perlu adanya pengelolaan kelas yang menarik minat siswa dalam belajar mata pelajaran IPS ialah dengan adanya evaluasi terhadap model pembelajaran yang digunakan sehingga dalam pembelajaran yang berperan aktif ialah siswa (Himmah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan selama 2 bulan pada kelas VIII di SMPN 1 Jenggawah, menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran IPS rata-rata mengindikasikan ketidakaktifan selama KBM. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kegiatan seperti halnya dalam kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab antara guru dan siswa, dan dalam hal mengemukakan pendapat. Pada kegiatan diskusi kelompok, siswa sedikit yang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, sehingga hanya beberapa siswa dalam kelompok yang melakukan diskusi. Dalam kegiatan tanya jawab guru dan siswa, sedikit siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru harus

memancing keaktifan siswa terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaannya. Pada kegiatan mengemukakan pendapat saat KBM berlangsung pun, sedikit siswa yang berpartisipasi aktif untuk memberikan saran dan masukan. Dari beberapa situasi tersebut dapat disimpulkan bahwa rata rata siswa masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar terkhusus pada saat pembela jaran IPS berlangsung. Hal ini di perkuat dengan hasil wawancara dengan guru IPS Ibu Ade Nina Choreawati, S.Pd. pada hari Rabu, 13 November 2024 pukul 16.14 WIB. di SMPN 1 Jenggawah identifikasi permasalahan yang sedang terjadi di sekolah tersebut pada mata pelajaran IPS salah satunya yaitu terletak pada keaktifan belajar siswanya. Kurangnya partisipasi siswa dapat menghambat pembelajaran sehingga mempersulit guru menilai seberapa jauh materi yang disampaikan. Masih banyak siswa yang mengobrol, bergurau ketika pembelajaran berlangsung sehingga dapat menghambat pembelajaran dan siswa cenderung pasif dikelas. Tipe tipe siswa di kelas VIII SMPN 1 Jenggawah sangat beragam, diantaranya: beberapa siswa dikelas terlihat aktif dalam pembelajaran akan tetapi lebih banyak siswa yang hiperaktif keranah negatif dan ada juga siswa yang pasif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya evaluasi terhadap penggunaan model pembelajaran yang digunakan. Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan. Oleh karna itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Windows Shopping* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII di SMP."

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental* dan menggunakan desain penelitian *non equivalent control group*. Proses pembelajaran dibagi menjadi dua kelas diantaranya yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Begi kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan yaitu dengan model konvensional. Kedua kelas sama-sama diberikan angket pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan penerapan model kooperatif tipe *windows shopping* terhadap keaktifan belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di SMPN 1 Jenggawah dan pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah 80 peserta didik 40 untuk kelas kontrol dan 40 untuk kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Angket dilakukan untuk mengukur persepsi, pendapat dan sikap subjek penelitian tentang suatu fenomena sosial. Angket siswa terdiri dari 22 butir pertanyaan yang diukur dengan menggunakan *four point likert scale* yaitu (SS) Sangat Setuju, (S) setuju, (TS) Tidak Setuju, (STS) Sangat Tidak Setuju. (Amruddin, 2022)

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan inferensial. Analisis statik deskriptif dilakukan untuk menjabarkan hasil dari jawaban jawaban angket yang berupa perhitungan rata-rata, media, modus, standar deviasi, varian yang akan dilanjutkan dengan analisis inferensial untuk menjawab hasil uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji *mann whitney test*. U-test digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen. Teknik ini juga biasanya digunakan apabila data penelitian direncanakan menggunakan t test akan tetapi sebagian asumsi untuk menggunakan t test tidak terpenuhi. Uji Mann Whitney U Test dapat dilakukan apabila data tidak berdistribusi normal (Anwar, 2009). Penelitian ini mengajukan dua hipotesis yaitu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* terhadap keaktifan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen diperoleh hasil analisis statik deskriptif yang menunjukan adanya pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar Siswa

	Pre test eksperimen	Post test Eksperimen	Pre test Kontrol	Post test kontrol
Mean	58.33	78.90	55.98	56.83
Median	58.00	80.00	55.00	56.00
Modus	57	84	55	55
Std. Deviation	3.316	5.203	6.530	6.524
Variance	10.994	27.067	42.640	42.558
Minimum	53	61	44	45
Maximum	65	87	70	78

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwasannya keaktifan belajar siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* terdapat perbedaan yakni pretest pada kelas eksperimen memiliki nilai mean 58.33, median 58, modus 57, standart deviasi 3.316, variance 10.994, minimum 53 dan maximum 65. Keaktifan belajar siswa posttest pada kelas eksperimen memiliki nilai 78.90, median 80, modus 84, standar deviasi 5.203, variance 27.067, minimum 61 dan maximum 87. Sedangkan nilai keaktifan belajar siswa pretest pada kelas kontrol memperoleh nilai mean 55.98, median 55, modus 55, standar deviasi 6.530, variance 42.640, minimum 44 dan maximum 70. Nilai posttes keaktifan belajar siswa kelas kontrol memperoleh nilai mean 56.83, median 56, modus 55, standar deviasi 6.524, variance 42.558, minimum 45 dan maximum 78. Nilai pada kelas eksperimen dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dengan menggunakan metode *shapiro wilk*. Hasil analisis menunjukan sebaran data terdistribusi tidak normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.132	40	.075	.900	40	.002
Kontrol	.104	40	.200*	.957	40	.136

Dari Tabel 2, dapat diketahui nilai asymp sig kelompok eksperimen $0,002 < 0,05$ dan nilai asymp sig kelompok kontrol $0,136 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data diatas tidak terdistribusi normal sehingga akan dilakukan uji statistik non prametrik dengan metode *Maan-Whitney*.

Setelah tingkat kenormalan diketahui angkah berikutnya adalah menguji homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah kedua kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang serupa atau berbeda. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (Sig. $> 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen atau sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. $< 0,05$), maka varians kedua kelompok dianggap tidak homogen atau berbeda. Hasil dari uji homogenitas ini kemudian akan disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		1.706	1	78	.195
hasil	Based on Mean	1.505	1	78	.224
	Based on Median	1.505	1	76.240	.224
	Based on Median and with adjusted df	1.668	1	78	.200
	Based on trimmed mean				

Berdasarkan Tabel 3, diketahui nilai Sig. Based on Mean untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar $0,195 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data keaktifan belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat analisis normalitas, homogenitas dinyatakan bahwa kedua data berdistribusi tidak normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji Mann Whitney U Test. Hasil uji mann whitney disajikan pada tabel 4. Sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Mann Whitney U Test

Keaktifan belajar(model pembelajaran Kooperatif tipe <i>windows shopping</i>)	
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	820.000
Z	-8.386
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: kelas	

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis *Mann Whitney* diatas dapat diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) yaitu 0.000 hal ini menunjukan bahwa nilai sig. (2 tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperkuat dengan hasil uji effect size sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Cohen's } d &= \frac{(m_1 - m_2)}{sd_{pooled}} \\
 SD_{Pooled} &= \sqrt{\frac{SD_{12}^2 + SD_{22}^2}{2}} \\
 sd_1 &= 5.203 \quad sd_2 = 6.524 \\
 SD_{Pooled} &= \sqrt{\frac{5.203^2 + 6.524^2}{2}} = 5.901 \\
 m_1 &= 78,9 \quad m_2 = 56,83 \\
 d &= \frac{(78,9 - 56,83)}{5.901} \\
 d &= \frac{(22,070)}{5.901} = 3,74 \\
 d &= 3,74
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji *Effect size* diatas dapat diketahui hasil perhitungan cohen's d sebesar 3.74 yang menunjukan bahwa hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,8 yang dapat dilihat berdasarkan tabel interpretasi effect size 5. interpretasi hasil uji *effect size* nilai lebih besar dari 0.8 artinya masuk kedalam kategori sangat besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* berpengaruh besar terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Jenggawah.

Tabel 5. Interpretasi Effect Size

Effect Size	Interpretasi
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Besar
$d > 0,8$	Sangat besar

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Mengamati etalase toko, atau yang dikenal dengan istilah *window shopping*, secara harfiah menggabungkan konsep jendela (*window*) dan berbelanja

(*shopping*). Dalam konteks ini, "jendela" melambangkan kesempatan untuk mengamati dunia di luar tanpa harus berpindah tempat secara fisik. Layaknya melihat melalui jendela, kita dapat memperluas pandangan, bahkan memahami perspektif orang lain. Sementara itu, istilah "berbelanja" yang umumnya merujuk pada aktivitas pembelian di pusat perbelanjaan, dalam konteks pembelajaran diinterpretasikan secara berbeda. Shopping di sini dianalogikan sebagai kebebasan bagi setiap siswa untuk menjelajahi dan mengamati hasil karya rekan-rekan mereka. Proses ini diharapkan dapat menstimulasi pemahaman baru bagi siswa yang melihat beragam karya tersebut (Sulistijati, 2019). Model Pembelajaran *Window Shopping* adalah model pembelajaran di mana siswa bepergian ke luar kelas untuk mengamati pekerjaan kelompok lain. Setelah mereka mengamati pekerjaan kelompok lain, mereka mencatat hasil kunjungan mereka (Nengsih, 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* dapat menarik minat siswa untuk menemukan hal-hal baru dengan memberi kesempatan kepada siswa dalam menyampaikan ide dengan bahasa yang sesuai dengan pemahaman siswa sehingga siswa lebih terampil dalam menyampaikan pengetahuan barunya yang telah ia peroleh dalam proses pembelajaran (Mustopa, 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* ini sangatlah unik artinya peserta didik dapat belajar dengan cara berkeliling mengunjungi toko atau kelompok kelompok lainnya secara bergantian demi menambah pengetahuan dan pemahamannya terhadap materi, topik tema yang sedang dipelajari, dan juga pembelajaran kooperatif *windows shopping* mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran berlangsung, membuat peserta didik aktif didalam kelas. Keaktifan merupakan kegiatan fisik ataupun mental dengan cara berbuat dan berpikir yang merupakan sebagai rangkaian yang berkesinambungan. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah melalui berbagai aktivitas fisik maupun psikis. (Sinar, 2018). Menurut Jean Piaget siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Keaktifan siswa dalam mengeksplorasi, bereksperimen, dan berinteraksi dengan orang lain sangat penting untuk membangun pemahaman yang mendalam (Madaniyah et al., 2021). Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam pengerjaan tugas, partisipasi dalam pemecahan masalah, bertanya, diskusi kelompok serta mampu mempresentasikan hasil karyanya.

SIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* merupakan model pembelajaran yang digunakan guru untuk menggali pemahaman siswa berbasis kelompok dengan siswa melakukan belanja keliling dan saling bertukar informasi, ide dari masing-masing kelompok untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi atau tema yang telah ditentukan. Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* adalah dapat menarik minat siswa terhadap topik yang dipelajarinya, mengajak siswa bereksplorasi, memungkinkan siswa menyaring informasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani menyaring dan menyalurkan informasi barunya yang diperoleh dari kegiatan *windows shopping*. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* membuat siswa di kelas VIII C (eksperimen) menunjukkan tingkat keaktifan yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VIII D (Kontrol) yang menggunakan model pembelajaran konvensional, perbedaan ini terlihat jelas baik dari hasil observasi selama proses pembelajaran maupun hasil dari pengisian angket keaktifan belajar oleh siswa. Perbedaan rata-rata keaktifan yang ditemukan antara kedua kelas tergolong sangat signifikan secara statistik, yang berarti ada pengaruh yang positif penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping*. Selain itu, besarnya pengaruh *effect size* dari model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* terhadap keaktifan belajar siswa sangat kuat. Hasil wawancara memperkuat temuan ini, dimana siswa kelas VIII menyatakan lebih menyukai kegiatan pembelajaran *windows shopping*, khususnya pada aspek *Oral Activity* dan *Mental Activity*. Mereka sangat berantusias dalam menjawab pertanyaan dan menanggapi materi yang diperoleh dari kegiatan *windows shopping*. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *windows shopping* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Jenggawah.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyani, K. D. (2021). Motivasi Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Model Windows Shopping di SD Negeri Nirmala. *Mindset: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 23-29. <https://doi.org/10.56393/mindset.v1i1.83>
- Amruddin, P. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Dede Hidayatulloh, A. T. (2024). *Peran Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Matha’ul Anwar Pilar Sibanteng*, 3(2), 118–131. <https://doi.org/10.51192/almunadzomah.v3i2.771>
- Hatimah, H., Pai, B., Smp, S., Banjarbaru, N., Apriana, B. N., Pendidikan, J., Indonesia, J., & Sosiologi, M. P. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Window Shopping. *Review of Educational Research*, 2(2), 659–670. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i2.34690>
- Himmah, F., Suma, N. N., & Ulfa, N. M. (2025). *Pengembangan Media Realia Berbasis Potensi Lokal Kabupaten Lumajang pada Mata Pelajaran IPS Materi Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia*. 2(April), 1–26. <https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.33>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). *PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky)* Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. 11, 1–14. <https://jurnal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/152>
- Marpaung, M. J., & Lubis, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAS Budisatrya Medan. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(2), 39-51. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i2.570>
- Mukhbita, N. (2024). Variasi Model Pembelajaran Tematik Di MI / SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 277–283. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2011>
- Mustopa, M. Z. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Saintifik Model Pembelajaran Window Shopping (Kunjungan Galeri) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII.8 SMPN 1 Praya Tahun Pelajaran 2019 - 2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2), 146–154. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1075>
- Musyarofah, Ahmad, A. & Suma, N. N. (2021). Konsep Dasar IPS. Komojoyo Press (Anggota IKAPI)
- Nengsih, S. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Window Shoping Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26418/ja.v3i1.55173>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Putri, T. D., Haq, Z., Islam, P. A., Tarbiyah, F., Negeri, U. I., & Padang, I. B. (2025). *Model Pembelajaran Tradisional dan Kontemporer dalam Pendidikan Agama Islam dan budaya masyarakat Muslim . Sejak awal , pendidikan ini bertujuan untuk yang adaptif terhadap perubahan zaman tanpa mengabaikan nilai-nilai dasar ajaran.* 3. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4579>
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning-Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, 1st ed.(Yogyakarta: Deepublish)
- Sulistijati, N. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Materi Perkembangan Dunia Pasca Perang Dunia II Melalui Model Pembelajaran Aktif

- Window Shopping Kelas XII 8 Semester 1 SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Dialetika FKIP*, 2(2), 63–74. <https://doi.org/10.58436/dfkip.v2i2.322>
- Sulistijati, N.(2022). "Windows Shopping Dalam Pembelajaran Sejarah." Deepublish publisher.
- Suma, N. N., Timur, J., & Jember, K. (2023). *Pemanfaatan Potensi Lokal Kawasan Karst dan Pesisir Sebagai Laboratorium Outdoor Pembelajaran IPS Utilization Local Potential of Karst and Coastal Areas as an Outdoor Laboratory for Social Studies Learning*. 1, 20–31. <https://doi.org/10.18860/jpips.v10i1.23840>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204. <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14383>
- Widya, L., Ibrahim, M., Aufa, I., Hasana, N., & Az-zahra, S. R. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Model Window Shopping. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 53-62. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v6i2.1538>