

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *WINDOW SHOPPING*
BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA**

A. Wiarsih¹, E.M. Sari²

¹²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sindang Kasih Majalengka
Majalengka, Indonesia

¹wiarasih05@gmail.com, ²enda.meilanisari1@gmail.com

Abstrak

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan informasi secara lisan dengan jelas dan efektif. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti kurang percaya diri, keterbatasan kosakata, serta kurangnya kesempatan untuk berbicara dalam lingkungan pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui tindakan yang terdiri dari 2 siklus; setiap siklusnya memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan observasi, wawancara, penilaian, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berbicara dengan *Window Shopping* berbantuan multimedia menunjukkan peningkatan yang signifikan; pada tahap pra-tindakan, dari 42 siswa, hanya 23 siswa (55%) yang mencapai kategori tuntas, sementara sisanya (45%) belum mencapai standar minimal. Setelah penerapan model *Window Shopping* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 30 siswa (71%). Peningkatan kembali terjadi pada siklus II, menjadi 35 siswa (83%) yang berhasil mencapai ketuntasan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *Window Shopping* berbantuan multimedia menciptakan lingkungan belajar yang aktif, komunikatif, dan konstruktif.

Kata kunci: Berbicara; Model Pembelajaran; Multimedia; Window Shopping

Abstract

Speaking skills are an important aspect of language learning, especially in learning Indonesian. This skill allows students to express ideas, opinions, and information orally clearly and effectively. However, in practice, many students experience difficulties in speaking, such as a lack of confidence, limited vocabulary, and a lack of opportunities to speak in an interactive learning environment. This study aims to determine and assess the improvement of students' speaking skills through the application of a multimedia-assisted window-shopping learning model in Indonesian language subjects. This study uses the Classroom Action Research (CAR), which is carried out through actions consisting of 2 cycles, where each cycle has 4 stages: planning, implementation, observation, and reflection. Research data were obtained through observation, interviews, assessment, and documentation. The results of the study showed that changes in students' attitudes during the learning process of speaking with multimedia-assisted Window Shopping showed a significant increase, where in the pre-action stage, out of 42 students, only 23 students (55%) reached the complete category, while the rest (45%) had not reached the minimum standard. After the application of the Window-Shopping model in cycle I, the number of students who completed it increased to 30 students (71%). The increase occurred again in cycle II, with 35 students (83%) who successfully achieved completeness. The results of this study confirm that the multimedia-assisted window-shopping model creates an active, communicative, and constructive learning environment.

Keywords: Speaking; Learning models; Multimedia; Window shopping

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan kemampuan komunikasi yang sangat vital yang dibutuhkan setiap manusia (Elfrisca et al., 2023; Fathoni et al., 2021; Zainal, 2022). Hal ini terjadi karena manusia sebagai makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan interaksi dengan orang lain. Pesatnya perkembangan zaman, ilmu, dan teknologi menuntut manusia untuk memiliki kemampuan komunikasi yang memadai, baik keterampilan membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara (Nofita et al., 2020; Sari et al., 2024; Trianasari et al., 2024). Keterampilan berbicara bersifat mekanistik, artinya semakin sering dilatih, semakin baik pula keterampilan seseorang dalam berbicara (Susanti, 2019; Wiarsih, 2022). Juhrani (2022) dan Maryati et al. (2023) menegaskan bahwa berbicara adalah keterampilan mereproduksi sistem bunyi melalui artikulasi untuk menyampaikan gagasan, keinginan, maupun perasaan kepada orang lain.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Hasil pengamatan dan wawancara guru di *MTS Daarul Amanah Majalengka* memperlihatkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini tampak pada aspek pelafalan, intonasi, kosakata/kalimat, hafalan, serta mimik/ekspresi. Banyak faktor yang melatarbelakanginya, antara lain kurang percaya diri, rasa malu, keterbatasan kosakata, minimnya pengalaman berbicara di depan umum (Hidayat, 2022; Putri et al., 2021), serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, dan keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan informasi secara lisan dengan jelas dan efektif (Ilmi et al., 2025; Mukhlis, 2023). Meski demikian dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti kurang percaya diri, keterbatasan kosakata, serta kurangnya kesempatan untuk berbicara dalam lingkungan pembelajaran yang interaktif.

Sejumlah penelitian sebelumnya berusaha meningkatkan keterampilan berbicara dengan berbagai model, misalnya *role playing*, *cooperative learning*, *think pair share*, hingga *problem based learning* (Ilmi et al., 2025; Wiarsih, 2023; Wiarsih et al., 2021). Model-model tersebut terbukti membantu siswa untuk lebih aktif, namun sebagian besar masih menekankan pada aktivitas *reproduktif* tanpa memberikan ruang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keberanian, interaksi sosial yang natural, serta pengalaman belajar yang berpusat pada siswa. Dengan kata lain, terdapat kesenjangan empiris antara kebutuhan pembelajaran berbicara yang menuntut interaksi autentik dengan model yang selama ini masih terbatas pada simulasi formal. Dari sisi metodologis, penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran kolaboratif dengan dukungan multimedia dalam konteks keterampilan berbicara masih jarang dilakukan. Adapun dari sisi konseptual, masih minim kajian yang menempatkan keterampilan berbicara bukan hanya sebagai aktivitas linguistik, tetapi juga sebagai sarana membangun karakter seperti keberanian, kerja sama, dan tanggung jawab.

Untuk menjawab kesenjangan tersebut, penelitian ini mengajukan penggunaan model pembelajaran *Window Shopping*. Secara konseptual, model *Window Shopping* berakar pada teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Dalam model ini, siswa bertindak sebagai penyaji sekaligus pembelajar. Masing-masing kelompok menyusun produk pengetahuan, lalu dua anggota bertindak sebagai “penjual” yang menjelaskan hasil kerjanya, sementara anggota lain berkeliling sebagai “pembeli” untuk memperoleh informasi dari kelompok lain (Nengsih, 2022; Nofita et al., 2020; Prasetyo, 2021; Rasidi, 2019). Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang mirip pasar pengetahuan, di mana terjadi proses tukar informasi yang intensif, menyenangkan, dan egaliter. Model ini menekankan pada interaksi aktif antar siswa melalui kegiatan eksplorasi informasi dengan cara berpindah dari satu sumber informasi ke sumber lainnya. Siswa dapat berlatih berbicara dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Model ini juga mendorong siswa untuk lebih banyak berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sebaya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara siswa (Hatimah, 2022; Kurniawati, 2023).

Dari perspektif pedagogis, *window shopping* memiliki beberapa keunggulan: pertama, interaktif dan kolaboratif; siswa belajar berbicara bukan hanya untuk guru, tetapi juga untuk teman sebaya. *Kedua*, meningkatkan keberanian; suasana belajar yang menyerupai percakapan sehari-hari mengurangi kecemasan berbicara di depan umum. *Ketiga*, penguatan kognitif; siswa menerima materi dari berbagai sumber sehingga pemahaman lebih kaya. *Kelima*, penanaman nilai karakter; yakni keberanian, rasa ingin tahu, demokrasi, dan tanggung jawab (Apriana & Mulyati, 2020).

Seiring perkembangan teknologi, model *window shopping* semakin relevan jika dipadukan dengan multimedia. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif memungkinkan siswa menyajikan informasi dengan lebih menarik dan mudah dipahami (Mustafa & Bakar, 2023; Uno, 2021). Integrasi ini memberi stimulus visual dan auditori yang mendukung peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara siswa. Penggunaan multimedia dalam model *window shopping* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media seperti video, animasi, serta aplikasi berbasis digital dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, serta memberikan stimulasi visual dan auditori yang dapat meningkatkan motivasi mereka dalam berbicara (Aryani & Ambara, 2021; Riani et al., 2021). Hal inilah yang mendasari peneliti memilih model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia sebagai model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini hendak menganalisis efektivitas model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah: apakah terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia?

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan model pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran bahasa yang tidak hanya efektif secara linguistik, tetapi juga bermakna secara sosial dan karakter, sekaligus mengisi kekosongan penelitian terkait integrasi *window shopping* dengan multimedia dalam pembelajaran bahasa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (*Classroom Action Research*) (Arikunto, 2019; Bradbury, 2015; Mertler, 2024), dengan mengadaptasi model spiral penelitian tindakan kelas (Kemmis & Mc. Taggart, 2010). Melalui metode ini, penelitian dilakukan secara sistematis dalam beberapa siklus untuk mengamati, mengevaluasi, dan memperbaiki penerapan model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes keterampilan berbicara siswa guna mengukur efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dan peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang optimal dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa (Marsevani & Habeebanisya, 2022; Mertler, 2024). Pendekatan ini juga memungkinkan penyesuaian secara langsung terhadap kebutuhan siswa sehingga hasil penelitian lebih relevan dan aplikatif dalam dunia pendidikan.

Tes dan observasi awal dilakukan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa, yang akan dijadikan dasar dalam pelaksanaan siklus I. Kemudian tindakan pada siklus II, dilakukan berdasar pada hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I.

Perencanaan tindakan dilakukan dengan menentukan langkah-langkah pemecahan masalah yang dihadapi pada tahap tes dan observasi awal. Selain itu, rencana pembelajaran disusun sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan; instrumen tes adalah tes keterampilan berbicara; instrumen non-tes adalah pedoman pengamatan dan pengawasan, yang mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, dan catatan harian.

Pada tahap berikutnya, penelitian dilakukan untuk menerapkan rencana yang dibuat pada tahap perencanaan. Proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Windows Shopping* dengan bantuan media. Siklus I melakukan tindakan dalam tiga pertemuan, dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Peneliti juga melakukan observasi, mengamati, dan menginterpretasikan model pembelajaran *window shopping* dengan bantuan media. Peneliti berpartisipasi dalam kegiatan ini secara pasif; mengamati dan mencatat semua aktivitas selama proses pembelajaran. Setelah itu, data di analisis untuk mengetahui apakah hasil dan proses pembelajaran telah meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *window shopping* dengan bantuan multimedia. Pada titik ini juga dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah siswa memahami konsep dan menguasai materi.

Pada tahap akhir, refleksi didasarkan pada hasil observasi, wawancara, dan penilaian dan evaluasi data. Tujuan refleksi ini adalah untuk menemukan masalah dan kekurangan yang perlu diperbaiki selama siklus penelitian berikutnya. Selain itu, dengan membandingkan hasil penelitian dengan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, refleksi ini juga bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik data yang diperoleh dari penelitian tersebut. Dengan kata lain, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah model pembelajaran *window shopping* yang memanfaatkan media berfungsi dengan baik dan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Hasil refleksi siklus pertama membentuk skenario atau rencana untuk siklus berikutnya.

Dalam penelitian ini, tiga alat pengumpulan data digunakan: (1) tes, (2) lembar observasi, dan (3) angket. Tujuan dari tes adalah untuk mengetahui bagaimana siswa belajar tentang pembelajaran berbicara. Lembar observasi digunakan untuk melacak semua kegiatan, serta perubahan yang terjadi selama tindakan, serta kendala yang muncul. Meskipun demikian, angket menunjukkan tanggapan siswa terhadap kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran *window shopping* dengan bantuan media.

Setiap orang yang terlibat langsung dalam penelitian, termasuk siswa dan guru, adalah sumber data penelitian ini. Jenis data yang dianalisis adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari tes yang menentukan seberapa baik siswa memahami materi pelajaran berbicara. Sementara itu, data kualitatif berasal dari aktivitas dan respons siswa terhadap pelajaran.

Data dalam penelitian ini dianalisis secara interaktif dalam tiga tahap: reduksi data, penyampaian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi (Miles & Huberman, 2007). Metode reduksi data bertujuan untuk mengumpulkan sejumlah besar data yang memenuhi syarat untuk dianalisis melalui proses penyeleksian atau penyederhanaan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian tidak akan diragukan lagi di masa mendatang. Untuk menjadi lebih mudah dipahami, data yang dianalisis disajikan dalam bentuk deskriptif yang terdiri dari grafik dan kata-kata. Namun, persentase kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kreativitas siswa dalam belajar. Mencatat keteraturan, penggolongan, dan pemberian makna data digunakan untuk mencapai kesimpulan. Kesimpulan ditulis dalam bentuk kalimat singkat, tetapi memiliki arti yang luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia. Proses penelitian dilakukan dalam tiga tahapan: pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap pra-tindakan, dari 42 siswa, hanya 23 siswa (55%) yang mencapai kategori tuntas, sementara sisanya (45%) belum mencapai standar minimal. Setelah penerapan model *Window Shopping* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 30 siswa (71%). Peningkatan kembali terjadi pada siklus II, dengan 35 siswa (83%) yang berhasil mencapai ketuntasan. Secara rinci perkembangan hasil tes keterampilan berbicara siswa dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Berbicara Siswa

No.	Tahapan	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
1	Pra-Tindakan	55	45
2	Siklus I	71	29
3	Siklus II	83	17

Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan visual mampu memberikan stimulus yang efektif terhadap pengembangan keterampilan berbicara siswa. Observasi terhadap sikap siswa dilakukan pada setiap tahapan penelitian dengan memperhatikan enam aspek: antusiasme, perhatian, keseriusan, keaktifan, respon, dan ketertiban.

Pada pra-tindakan, nilai-nilai observasi relatif rendah. Misalnya, antusiasme siswa hanya sebesar 37%, perhatian 37%, dan keaktifan 32%. Setelah diterapkan model *window shopping* berbantuan multimedia, terjadi peningkatan pada semua aspek tersebut. Pada siklus II, antusiasme meningkat menjadi 58%, perhatian 63%, keseriusan 66%, keaktifan 71%, dan ketertiban 66%. Perubahan ini mengindikasikan adanya hubungan positif antara penggunaan metode pembelajaran aktif dengan peningkatan sikap dan partisipasi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *window shopping* berbantuan multimedia secara nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan ketuntasan dari 55% pada pra-tindakan menjadi 83% pada siklus II merupakan indikator kuat efektivitas model ini. Pembelajaran yang dirancang interaktif, kontekstual, dan berbasis visual terbukti lebih mampu mengaktifkan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang semuanya merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan berbicara.

Model *window shopping* mengadopsi pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) dan kolaboratif. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan secara aktif mengeksplorasi, mendiskusikan, dan menyampaikan informasi dalam bentuk lisan kepada kelompok lain. Proses ini sangat efektif dalam melatih keterampilan berbicara karena memberikan ruang dan waktu kepada siswa untuk menyampaikan ide secara lisan, mengasah keterampilan komunikasi, serta meningkatkan kepercayaan diri (Sahara & Satria, 2025; Yang, 2023).

Penggunaan multimedia sebagai alat bantu dalam model ini semakin memperkuat efektivitasnya. Multimedia seperti gambar, video, animasi, dan presentasi visual memperkaya stimulus pembelajaran yang diterima siswa. Seperti yang dijelaskan oleh (Mayer, 2024), teori kognitif *multimedia learning* menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan secara verbal dan visual secara simultan, karena ini memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih dalam melalui saluran memori kerja ganda (*dual-channel memory*).

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Novitasari & Kurniawati, 2023; Sabil et al., 2025; Santoso et al., 2023) yang membuktikan bahwa penggunaan multimedia meningkatkan fokus, partisipasi, dan kualitas tanggapan siswa dalam berbicara. Multimedia membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pelajaran yang menuntut produksi bahasa seperti berbicara.

Dari aspek afektif, peningkatan signifikan pada indikator seperti antusiasme, perhatian, keaktifan, dan keseriusan siswa menjadi temuan penting. Pada siklus II, keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat hingga 71%. Keaktifan ini berkorelasi erat dengan peningkatan keterampilan berbicara, karena aktivitas verbal menjadi bagian integral dari model *window shopping*. Selain itu, struktur pembelajaran *window shopping* menempatkan siswa dalam peran yang lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Siswa diberi tugas untuk mengelola informasi, menyajikan ide, dan menyampaikan pendapat mereka secara terbuka di depan teman sekelas. Proses ini melatih keberanian berbicara dan membiasakan siswa berpikir secara terstruktur, sebagaimana dibutuhkan dalam keterampilan berbicara formal dan informal.

Keterampilan berbicara siswa tidak hanya meningkat dari sisi kuantitatif (jumlah siswa yang tuntas), tetapi juga dari sisi kualitas. Siswa menjadi lebih percaya diri, artikulatif, dan mampu menyampaikan pendapat dengan runtut. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Chusnul Chotimah et al., 2024; Fudtriani et al., 2025; Martha Juliana Marpaung & Malan Lubis, 2024) yang menemukan bahwa penggunaan model Window Shopping secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara sistematis dan logis dalam forum kelas.

Model ini juga berkontribusi terhadap peningkatan *student engagement*. Ketika siswa dilibatkan dalam aktivitas eksploratif dan kolaboratif, mereka merasa memiliki kendali atas proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab belajar (Fredricks et al., 2004). Keberhasilan implementasi model ini juga ditopang oleh peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan aktivitas dan memberikan umpan balik yang membangun selama kegiatan berlangsung.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berbicara dengan *window shopping* berbantuan multimedia menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana pada tahap pra-tindakan, dari 42 siswa, hanya 23 siswa (55%) yang mencapai kategori tuntas, sementara sisanya (45%) belum mencapai standar minimal. Setelah penerapan model *window shopping* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 30 siswa (71%). Peningkatan kembali terjadi pada siklus II, dengan 35 siswa (83%) yang berhasil mencapai ketuntasan. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *window shopping* berbantuan multimedia menciptakan lingkungan belajar yang aktif, komunikatif, dan konstruktif. Model ini mampu menjawab tantangan rendahnya keterampilan berbicara siswa yang disebabkan oleh model ceramah atau metode pasif. Pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan partisipasi aktif meningkatkan baik aspek kognitif (hasil belajar) maupun afektif (motivasi, minat, kepercayaan diri). Implikasi pedagogis dari hasil ini mendukung paradigma *student-centered learning* dan pemanfaatan teknologi pendidikan secara efektif. Dari hasil penelitian ini, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *window shopping* secara terstruktur dan konsisten dalam pembelajaran berbicara, terutama pada materi teks interaktif atau presentasi lisan untuk mendukung aktivitas eksplorasi siswa agar mereka lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Sekolah, disarankan untuk mendukung guru dalam penyediaan fasilitas multimedia dan pelatihan implementasi model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi dan aktivitas interaktif. Bagi peneliti, disarankan agar memperluas penelitian ini pada jenjang pendidikan yang berbeda atau pada mata pelajaran lain yang memerlukan keterampilan presentasi dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriana, & Mulyati, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.273>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Bradbury, H. (2015). *The Sage handbook of action research*. Sage.
- Chusnul Chotimah, Asthiyandha, T., & Maghfira, H. F. (2024). Penerapan Metode Window Shopping Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Kegiatan Ekschool Di Smpit Yapidh Bekasi. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 300–303. <https://doi.org/10.62335/besiru.v1i5.1019>
- Elfrisca, D., Oktrifanty, E., & Fadhillah, D. (2023). Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4),

- 1863–1868. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5770>
- Fathoni, T., Asfahani, A., Munazatun, E., & Setiani, L. (2021). Upaya peningkatan kemampuan public speaking pemuda sragi ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/amalee.v2i1.581>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Fudtriani, I., Imam Agus Basuki, & Ratnawati, H. (2025). Model Pembelajaran Window Shopping: Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia di Kelas VIII. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(4), 469–475. <https://doi.org/10.17977/um064v5i42025p469-475>
- Hatimah, H. (2022). Model Cooperative Learning Tipe Windonw Shoping Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 4 Banjarbaru. *Pendidikan Profesi Guru (PPG) Untuk Merealisasikan Guru Profesional Di Era Society 5.0*, 2, 659–670. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/878>
- Hidayat, D. B. (2022). Efektivitas Metode Mendongeng (Storytelling) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Keterampilan Membaca Siswa (Sebuah Studi Kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan). *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(1), 36–44. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i1.21067>
- Ibrahim, M., Aufa, I., Handayani, W. L., Hasana, N., & Rosyidah Az-zahra, S. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Model Window Shopping. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 53–62.
- Ilmi, N., Hanafi, N. A., & Asti, A. F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 62 Parepare. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 621–630. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21175>
- Juhrani, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Percakapan Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2(1), 1701–1713.
- Kemmis, & Mc. Taggart. (2010). *The Action Research Planner*. Deaken Univercity Press.
- Kurniawati, F. N. (2023). Fostering Students' Creativity in English Writing Class: Investigating The Impact of Project-Based Learning in Bridging Ideas and Words. *English Learning Innovation*, 4(2), 150–164. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i2.30611>
- Marsevani, M., & Habeebanisya, H. (2022). A Classroom Action Research: Improving Speaking Skills through Work in Pair Technique. *TLEMC (Teaching and Learning English in Multicultural Contexts)*, 6(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/tlemc.v6i1.4834>
- Martha Juliana Marpaung, & Malan Lubis. (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>
- Maryati, R., Huda, K., & Hadiyaturridho, H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Kelas V SDN 1 Mamben Tahun Pelajaran 2022/2023. *Transformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 9(1), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtni.v9i1.7270>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023->

[09842-1](#)

- Mertler, C. A. (2024). *Action research: Improving schools and empowering educators*. Sage Publications.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (2007). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi*. Universitas Indonesia.
- Mukhlis, M. (2023). Keterampilan Abad 21 Buku Teks Bahasa Indonesia pada Kelas X Terbitan Kemdikbud. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(1), 197–208. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2292>
- Mustafa, S. R., & Bakar, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai. *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 9(1), 45–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.30606/rjocs.v9i1.1740>
- Nengsih, S. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Window Shoping Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.26418/ja.v3i1.55173>
- Nofita, Zulkifli, & Kurnia, R. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Model Pembelajaran Window Shoping di TK Ibnu Sina Kota Pekanbaru. *Jurnal JRPP*, 3(1), 108–114. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.870>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Paul, P. V. (Ed.). (2023). Perhaps This Is Everything You Wanted to Know About Vygotsky, but Were Afraid to Ask. *American Annals of the Deaf*, 168(1), 7–11. <https://doi.org/10.1353/aad.2023.a904164>
- Prasetyo, A. D. (2021). Pemanfaatan Model Belajar Window Shopping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *PEDAGOGIKA*, 12(2), 184–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.782>
- Putri, K. A., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Kutabumi 1 Kabupaten Tangerang. *Berajah Journal*, 1(3), 147–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v1i3.35>
- Rasidi, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Windows Shopping Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa PGMI UIN Mataram. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 31–33. <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i2.1297>
- Riani, S., Al Hakim, R. R., & Sukmarani, D. (2021). Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis multimedia untuk pembelajaran biologi: mini-review. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*. https://www.researchgate.net/publication/355792083_Pemanfaatan_teknologi_pembelajaran_berbasis_multimedia_untuk_pembelajaran_biologi_mini-review
- Sabil, M. H., Asyiah, N., Gultom, M. N. S., Siregar, R. R., & Siregar, R. S. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Audio-Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Mendengarkan Bahasa Indonesia. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5717–5721. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.10115>
- Sahara, S., & Satria, D. (2025). Keterampilan Berbicara Sebagai Kunci Utama dalam Kemampuan Berbahasa Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/jpbsi.v1i3.1750>

- Santoso, A. D., Alim, H. H. S., Rohmah, N., & Milawati. (2023). Learning Assessment of Humanity Courses in Project Based Learning (PBL). *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 2(1), 272–278. <https://doi.org/10.58526/jsret.v2i1.71>
- Sari, E. M., Yudin, J., & Muhria, L. (2024). Penggunaan Metode Fonik Berbantuan Fuzzle Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 7(2), 116–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v7i2.3266>
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Raja Grafindo Persada.
- Trianasari, E., Sudrajat, D., Subroto, D. E., Purnama, Y., Tumiwa, J., & Hutauruk, T. L. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 10081–10088. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.31543>
- Tzuriel, D. (2021). *The Socio-Cultural Theory of Vygotsky* (pp. 53–66). https://doi.org/10.1007/978-3-030-75692-5_3
- Uno, W. A. (2021). *Pengembangan teknologi pendidikan IPA berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar siswa*. cv. cahaya arsh publisher & printing.
- Wiarsih, A. (2022). The Effectiveness of the Communicative Approach in Enhancing Students' Speech at SMA Negeri 1 Sukahaji Majalengka. *Foreign Language Instruction Probe*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.54213/flip.v1i1.159>
- Wiarsih, A. (2023). Development of a Synectic Model in Speech Learning In Class. *Journal Socio Humanities Review*, 3(1), 21–35. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/JSHR/article/view/9641>
- Wiarsih, A., Pitrianti, S., Lestari, D., Adawiyah, F. R., Rosyidin, M. S., & Melawati, D. (2021). Workshop Stimulatif Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Bahasa Pada Mgmp Bahasa Indonesia Kabupaten Majalengka. *MADANIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 12–19.
- Yang, X. (2023). A Historical Review of Collaborative Learning and Cooperative Learning. *TechTrends*, 67(4), 718–728. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00823-9>
- Zainal, A. G. (2022). *Public Speaking (Cerdas Saat Berbicara di Depan Umum)*.