

Efektivitas Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Windows Shopping* terhadap Peserta Didik Kelas XI F di SMAN 2 Malang

Selvi Tiara Sari, Suciati, Didik Iswahyudi, Lestari Andarwati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
selvitiara@gmail.com

Abstract: *This study aims to examine the effectiveness of the application of Windows Shopping learning method on the activeness and learning outcomes of students in class XI F SMAN 2 Malang. The main problem faced in learning is the low active involvement of students and academic scores that have not reached the Minimum Completion Criteria (KKM) standard. The Windows Shopping method is a form of cooperative learning that encourages students to be actively involved in discussions, by moving from one group to another to "shop" for information needed to complete a task. This study used the Classroom Action Research (PTK) approach of the Kemmis and McTaggart model, which consisted of two cycles. Each cycle went through four stages, namely: planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, test, and documentation techniques. The results showed that the application of the Windows Shopping method was able to increase student activeness in the learning process from 58% in pre-action to 84% at the end of cycle II. The average score of students' learning outcomes also increased from 69 at the pre-action to 82 at the end of cycle II. This finding shows that the Windows Shopping method is effective in improving the quality of learning in class XI F SMAN 2 Malang.*

Key Words: *Windows Shopping; learning activeness; learning outcomes; cooperative learning; Classroom Action Research*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode pembelajaran *Windows Shopping* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI F SMAN 2 Malang. Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa dan nilai akademik yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Metode *Windows Shopping* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi, dengan berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain guna "berbelanja" informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus melalui empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Windows Shopping* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dari 58% pada pra tindakan menjadi 84% pada akhir siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan dari 69 pada pra tindakan menjadi 82 pada akhir siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Windows Shopping* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI F SMAN 2 Malang.

Kata kunci: *Windows Shopping; keaktifan belajar; hasil belajar; pembelajaran kooperatif; Penelitian Tindakan Kelas*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dinamis yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi,

kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Dalam konteks pendidikan menengah, guru memiliki peran sentral dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, kenyataannya, praktik pembelajaran di kelas seringkali masih terpaku pada metode konvensional, khususnya metode ceramah satu arah yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta kurang berkembangnya potensi mereka secara optimal.

Kondisi tersebut juga terlihat jelas pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas XI F SMAN 2 Malang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa proses belajar masih didominasi oleh metode ceramah. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan di depan kelas, sementara siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menerima informasi secara pasif. Diskusi kelompok jarang dilakukan, interaksi antar siswa minim, dan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat sangat terbatas. Situasi ini tidak hanya menghambat terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga berpengaruh pada kualitas pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dampak dari rendahnya keaktifan siswa ini terlihat dari hasil belajar yang belum memuaskan. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam karena kurangnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Data nilai ulangan harian menunjukkan bahwa sekitar 45% siswa di kelas XI F belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran tertentu, terutama pada materi yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kerja sama dalam penyelesaian tugas. Selain itu, suasana kelas cenderung monoton, tidak kondusif untuk diskusi, dan menurunkan motivasi belajar siswa dari waktu ke waktu.

Menghadapi kenyataan tersebut, sangat diperlukan adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara lebih komprehensif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mengubah pendekatan pembelajarannya menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Salah satu metode yang dianggap mampu menjawab tantangan ini adalah metode *Windows Shopping*.

Metode *Windows Shopping* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam berinteraksi secara aktif dengan kelompok lain. Dalam pelaksanaannya, siswa membentuk kelompok-kelompok kecil

untuk mendiskusikan suatu topik tertentu, kemudian mereka akan berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk mengumpulkan atau menyampaikan informasi. Mekanisme ini menyerupai kegiatan "berbelanja informasi", di mana siswa berperan sebagai "pembeli" dan "penjual" informasi secara bergantian. Dengan demikian, metode ini secara tidak langsung membangun budaya belajar yang komunikatif, aktif, dan kolaboratif.

Keunggulan dari metode ini adalah siswa tidak hanya belajar dari sumber utama (guru), tetapi juga dari teman sekelasnya. Proses tukar-menukar informasi yang terjadi antar kelompok mendorong siswa untuk memahami materi lebih dalam, menyampaikan ide secara lisan, mendengarkan pandangan orang lain, serta memperkuat keterampilan interpersonal dan berpikir kritis. Selain itu, siswa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri, karena mereka perlu memahami materi sebelum menyampaikannya kepada kelompok lain.

Melalui metode ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pengetahuan, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan proses pertukaran informasi. Pembelajaran yang semula monoton menjadi lebih hidup karena siswa bergerak aktif, berdiskusi, dan menyimpulkan materi bersama. Dengan suasana belajar yang lebih terbuka dan partisipatif, motivasi siswa pun meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penting dilakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji efektivitas metode pembelajaran Windows Shopping dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI F SMAN 2 Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa, serta menjadi acuan bagi guru lain dalam menerapkan pendekatan serupa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas melalui penerapan metode pembelajaran inovatif, yaitu Windows Shopping. Jenis penelitian ini dipilih karena mampu menjawab permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru di kelas secara langsung, serta memungkinkan terjadinya perubahan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Desain penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat komponen utama dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (Planning):

Pada tahap ini, peneliti bersama guru mata pelajaran mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, merancang solusi dalam bentuk penggunaan metode Windows Shopping, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), perangkat evaluasi (soal pre-test dan posttest), lembar observasi keaktifan siswa, serta instrumen dokumentasi. Perencanaan dilakukan secara matang agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan efektif dan terukur.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting):

Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru menerapkan metode Windows Shopping dalam kegiatan pembelajaran, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun materi yang kemudian akan dikunjungi kelompok lain untuk bertukar informasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memotivasi, dan memastikan bahwa setiap siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Observasi (Observing):

Kegiatan observasi dilakukan secara sistematis untuk memantau proses pembelajaran, mencatat keaktifan siswa, dan mengumpulkan data tentang keterlibatan siswa, suasana kelas, serta efektivitas pelaksanaan metode. Observasi dilakukan oleh peneliti dan/atau guru kolaborator menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Aspek yang diamati meliputi partisipasi aktif siswa, interaksi dalam kelompok, dan kepatuhan terhadap instruksi pembelajaran.

4. Refleksi (Reflecting):

Setelah tindakan dilakukan dan data dikumpulkan, dilakukan analisis untuk mengetahui keberhasilan maupun kelemahan dalam pelaksanaan metode Windows Shopping. Refleksi dilakukan bersama antara guru dan peneliti guna mengevaluasi proses pembelajaran, hasil belajar siswa, serta merancang perbaikan untuk siklus selanjutnya. Refleksi menjadi dasar penting untuk menentukan arah tindakan perbaikan berikutnya.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, dengan asumsi bahwa perbaikan pembelajaran merupakan suatu proses bertahap dan membutuhkan pemantauan serta evaluasi yang berkesinambungan.

B. Subjek dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 di SMAN 2 Malang, khususnya di kelas XI F yang terdiri dari 32 peserta didik (18 laki-laki dan 14 perempuan). Kelas ini dipilih secara purposif berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan capaian akademik yang masih belum optimal. Hal ini menjadikan kelas XI F sebagai subjek yang representatif untuk diterapkan metode pembelajaran inovatif.

Waktu pelaksanaan penelitian dirancang selama dua bulan, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan siklus I dan II, serta analisis data dan penyusunan laporan. Setiap siklus dilaksanakan selama dua minggu, dengan rincian waktu untuk perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

E. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator sebagai berikut:

1. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran:

Minimal 75% dari total siswa tergolong aktif, berdasarkan kriteria seperti keikutsertaan dalam diskusi, bertanya, memberi tanggapan, berpindah kelompok dengan tertib, dan menyampaikan informasi dari kelompok lain.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa:

Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test pada setiap siklus. o Minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai ≥ 75 .

3. Perubahan Sikap dan Antusiasme Siswa:

Siswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, seperti antusiasme, rasa percaya diri, dan keinginan untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar.

Jika ketiga indikator tersebut tercapai pada akhir siklus II, maka tindakan dinyatakan efektif dan layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal (Pra-Tindakan)

Sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran di kelas XI F SMAN 2 Malang masih berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah. Guru menjadi satu-satunya pusat informasi, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima materi secara pasif. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang terlibat dalam diskusi, jarang mengajukan pertanyaan, serta tampak enggan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kelas tampak monoton, minim interaksi, dan tidak mencerminkan pembelajaran yang hidup dan bermakna.

Secara kuantitatif, data menunjukkan bahwa hanya 58% siswa yang tergolong aktif selama proses belajar berlangsung. Keaktifan ini meliputi keterlibatan dalam diskusi, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, dan memberikan tanggapan dalam kegiatan kelas. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 69, di bawah standar ideal yang ditetapkan sekolah. Tingkat ketuntasan belajar pun hanya sebesar 55%, yang berarti hampir setengah dari total siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam mendorong siswa untuk belajar secara aktif maupun dalam meningkatkan pencapaian akademik mereka.

Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan metode Windows Shopping dalam pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaannya dimulai dengan pembagian kelompok belajar. Setiap

kelompok diberikan topik tertentu untuk dipelajari dan membuat ringkasan atau poster materi. Setelah itu, siswa melakukan kegiatan “shopping”, yakni berpindah ke kelompok lain untuk mengumpulkan informasi yang telah disiapkan oleh masing-masing kelompok. Kegiatan ini berlangsung secara bergilir sehingga semua siswa memiliki kesempatan untuk bertindak sebagai “pemberi” dan “penerima” informasi.

Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan partisipasi siswa secara signifikan. Sebanyak 72% siswa menunjukkan keaktifan, seperti antusias dalam berpindah kelompok, mencatat informasi, bertanya, dan menyampaikan pendapat. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain adanya sebagian siswa yang masih merasa canggung atau kurang percaya diri saat menyampaikan informasi kepada kelompok lain. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode sudah mulai berjalan dengan baik, masih dibutuhkan penyesuaian strategi untuk memastikan seluruh siswa terlibat secara optimal.

Dari sisi akademik, terdapat peningkatan nilai rata-rata menjadi 75. Tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 68%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai memahami materi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Namun, pencapaian ini masih belum maksimal. Oleh karena itu, dilakukan refleksi dan perbaikan pelaksanaan untuk siklus berikutnya. Guru menyadari perlunya pengaturan waktu yang lebih tepat, serta penjelasan instruksi kegiatan yang lebih sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

Siklus II

Pada siklus II, guru melakukan penyempurnaan dengan cara memberikan panduan yang lebih rinci, menjelaskan kembali alur kegiatan Windows Shopping secara sistematis, dan menetapkan batas waktu untuk setiap sesi diskusi agar tidak terjadi penumpukan kelompok atau kehilangan fokus.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang jauh lebih positif. Keaktifan siswa meningkat menjadi 84%, ditandai dengan semangat siswa saat berdiskusi, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan semakin terampil dalam menganalisis serta menyimpulkan informasi. Interaksi antar kelompok berjalan lebih lancar, dan seluruh siswa tampak terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

Dari sisi kognitif, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82, sedangkan social ketuntasan belajar mencapai 87%, yang artinya mayoritas siswa telah mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode Windows Shopping tidak hanya mampu

meningkatkan keaktifan siswa secara social dan emosional, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Pembahasan

Berdasarkan dua siklus tindakan yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa metode Windows Shopping memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Dengan adanya kegiatan berpindah kelompok dan pertukaran informasi, siswa secara tidak langsung dilatih untuk berkomunikasi, menyampaikan ide secara runtut, mendengarkan orang lain dengan saksama, serta menyusun informasi menjadi pemahaman baru.

Pembelajaran yang semula pasif dan monoton berubah menjadi aktif, dinamis, dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memiliki kewajiban menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari. Proses ini melibatkan keterampilan metakognitif yang mendorong siswa untuk berpikir tentang apa yang mereka pahami, menilai sejauh mana informasi yang diperoleh, dan menyusunnya secara sistematis.

Selain itu, metode ini sangat cocok diterapkan pada siswa dengan gaya belajar aktif dan interpersonal, di mana mereka lebih senang belajar melalui interaksi sosial dan diskusi langsung. Pembelajaran berbasis interaksi seperti ini juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan 4C: Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Windows Shopping di kelas XI F SMAN 2 Malang sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Adapun kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Metode Windows Shopping mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Hal ini terbukti dari peningkatan keaktifan siswa dari 58% pada kondisi awal, menjadi 72% pada siklus I, dan naik lagi menjadi 84% pada siklus II. Keaktifan ini terlihat dari semangat berdiskusi, berpindah kelompok, mencatat informasi, serta menyampaikan pendapat secara lisan.

2. Metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dan konsisten. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 69 (pra tindakan), menjadi 75 (siklus I), dan meningkat lagi menjadi 82 pada siklus II. Begitu pula dengan tingkat ketuntasan belajar, dari 55% (pra tindakan), menjadi 68% (siklus I), dan mencapai 87% pada siklus II.
3. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama teman melalui aktivitas pertukaran informasi, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan kontekstual.
4. Metode ini mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21, terutama dalam pengembangan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, dan kemandirian belajar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan zaman.
5. Guru perlu melakukan perencanaan dan pengelolaan waktu yang baik, serta memberikan instruksi yang jelas agar proses pembelajaran dengan metode Windows Shopping dapat berjalan optimal dan melibatkan seluruh siswa secara adil dan merata.

Dengan demikian, dapat direkomendasikan bahwa metode Windows Shopping dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran aktif yang dapat diterapkan tidak hanya di kelas XI F, tetapi juga pada kelas atau mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Direktorat Tenaga Kependidikan. Jakarta: Direktorat Jenderal PMPTK.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Pembelajaran Multimedia Interaktif: Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik (Edisi ke-9)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.