

MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *WINDOW SHOPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IX-B SMP NEGERI 1 WANASABA

Baiq Nurjihatus Apriana
SMP Negeri 1 Wanasaba
bnapriana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan model *cooperative learning* tipe *window shopping* pada mata pelajaran IPS materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan subyek penelitian siswa kelas IX-B Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 32 orang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan dengan usia rata-rata 15 tahun di SMP Negeri 1 Wanasaba. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing meliputi empat tahap, yaitu : 1) Persiapan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Pemantauan dan Evaluasi, dan 4) Analisis dan Refleksi. Siklus pertama dengan materi Ekonomi Kreatif dan siklus kedua dengan materi Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuan dari membaca buku sumber dan hasil diskusi. Pada siklus II model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan yang diperoleh dari diskusi dan mengunjungi stand kelompok lain serta menyampaikan hasilnya di depan kelompok lain. Hasil penelitian menunjukkan dengan diterapkannya model *cooperative learning* tipe *window shopping* pada mata pelajaran IPS materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa yaitu dapat, meningkatkan hasil belajar sebesar 15,6 % dari 71,9% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Kata kunci: *cooperative learning, window shopping, hasil belajar siswa*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dari waktu ke waktu harus didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, khususnya pada pendidikan formal. Pendidikan formal mampu memberikan pengaruh dan sumbangsih yang cukup besar pada siswa, baik kemampuan akademis maupun non akademis. Oleh karena itu upaya untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas pendidikan sangat diperlukan demi peningkatan prestasi belajar siswa.

Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, merupakan tujuan pendidikan nasional yang tertuang

dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dibutuhkan kesinergisan antara komponen-komponen pendidikan yakni, peserta didik, tenaga kependidikan, pendidik dan kurikulum (Depdiknas, 2003).

Rianto (dalam Triwulandari, 2020) mengungkapkan bahwa seorang guru merupakan pelaku langsung yang berhadapan dengan siswa harus mampu menjadi manajer dalam mengatur strategi sebuah proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang guru, ia harus merencanakan program pembelajaran secara matang berdasarkan pedoman yang berlaku dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai dan mengorganisasikan sumber-sumber belajar yang memungkinkan tercapainya tujuan secara efektif dan efisien. Guru harus selalu

memotivasi dan menstimulasi peserta didik sehingga mereka akan siap dan aktif dalam mewujudkan tercapainya tujuan selama proses pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil proses pembelajaran (Purwanto, 2004: 255). Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial, dalam proses pembelajaran di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%). Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan. Pembelajaran dapat ditingkatkan kualitasnya dengan mengembangkan kecerdasan emosi (*emotional quotient*), karena ternyata melalui pengembangan inteligensi saja tidak mampu menghasilkan manusia yang utuh, seperti yang diharapkan oleh pendidikan nasional (Mulyasa, 2003: 161).

Dalam kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Wanasaba ditemui permasalahan, antara lain: keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas masih kurang, sebagian besar siswa menjadi pasif, gairah belajar siswa rendah, dan banyak siswa yang kurang berani dalam menjawab pertanyaan dari guru serta kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan tugas latihan dan soal di depan kelas. Hal ini tampak ketika kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung, siswa menunjukkan sikap yang kurang antusias, kurang menghargai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa sering berbicara sendiri dengan teman sebangku atau mengerjakan pekerjaan dari pelajaran lain. Ketika siswa diberi pertanyaan tentang materi yang sedang dijelaskan dan diminta untuk menjelaskan di depan kelas, hanya 1-2 siswa saja yang berani menjawab dan tampil ke depan kelas.

Kondisi pembelajaran seperti ini terjadi, karena rasa ingin tahu siswa yang kurang, tidak

ada motivasi dari siswa untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa, sehingga siswa lebih banyak main-main, mengantuk bahkan cepat merasa bosan dalam belajar. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dimana rata-rata siswa memiliki nilai 59 berdasarkan hasil evaluasi pada penilaian harian yang pertama di semester genap ini. Dengan kata lain nilai siswa lebih banyak berada di bawah KKM mata pelajaran yakni 75 secara individu dan ketuntasan belajar yang dicapai yakni 41,7%, masih di bawah ketuntasan belajar yang ditentukan yakni 75%.

Kalau masalah ini dibiarkan dan berlanjut terus, lulusan sebagai generasi penerus bangsa akan sulit bersaing dengan lulusan dari negara-negara lain. Di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi sekarang ini diperlukan pengetahuan dan keanekaragaman keterampilan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, menafsirkan, menilai dan menggunakan informasi, serta melahirkan gagasan kreatif untuk menentukan sikap dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya perbaikan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas antara lain dengan mengaitkan mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, menjelaskan manfaat materi yang dipelajari, pemilihan media dan alat peraga yang menarik serta pemilihan metode mengajar yang merangsang kreativitas dan aktivitas siswa, sebagai respon terhadap gejala melemahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Wanasaba.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memilih model *cooperative learning* tipe *window shopping* karena diduga dapat meningkatkan partisipasi tinggi yakni melalui skenario layanan kooperatif yang variatif dengan menggunakan *window shopping* (belanja hasil karya). Siswa dapat berbelanja secara aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif. Dua orang dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga stand/toko). Anggota kelompok lainnya mengunjungi stand untuk melihat hasil karya kelompok lainnya

(berbelanja) dengan memberi komentar dan penilaian sehingga setiap peserta dalam kelompok dapat memicu kreativitasnya. Pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi tetap efektif sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai.

Pada mata pelajaran IPS, salah satu materi yang harus dipahami siswa adalah Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Materi ini berhubungan dengan ekonomi kreatif yang dikembangkan sesuai dengan keunggulan potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing negara. Kegiatan ekonomi kreatif yang didasarkan dari kreativitas, keterampilan, dan bakat individu. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis merasa perlu untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar IPS yang rendah, dengan melakukan penelitian tindakan kelas tentang model *cooperative learning* tipe *window shopping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IX-B di SMP Negeri 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2019/2020.

Menurut Wahyuni Rahma (dalam Kurdi, 2017), *window shopping* adalah model *cooperative learning* berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya. Berdasar salah satu praktik pembelajaran terbaik dilakukan di SDN 2 Banjarnegara Jawa Tengah menggambarkan bahwa, “model *cooperative learning* tipe *window shopping* akan mengantarkan siswa pada penanaman karakter kerjasama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi antar teman, dan bertanggung jawab.

Langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *window shopping* (kunjungan galeri): (1) peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang; (2) Setiap kelompok diberikan kertas karton; (3) Menentukan topik atau tema pelajaran; (4) tiap kelompok mendiskusikan apa yang didapatkan oleh para anggotanya dari pelajaran yang mereka ikuti; (5) tiap kelompok membuat sebuah daftar pada kertas yang telah diberikan yang berisi hasil pembelajaran; (6) tiap kelompok menempel hasil kerjanya di dinding; (7)

perwakilan kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain; (8) salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain. Dalam hal ini diperlukan pembagian tugas dalam kelompok yaitu ada anggota yang menjaga karya mereka untuk menjelaskan isinya kepada pengunjung dan ada pula anggota yang berkeliling untuk menggali informasi pada galeri kelompok lainnya (Mustopa, 2020).

Mulyasa (2003: 101), menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik atau setidaknya-tidaknya sebagian besar siswa (75%).

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Sudjana, (2009: 3) menjelaskan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan kriteria tertentu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup tiga ranah: kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, perencanaan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang di inginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak dan potensi sumber daya budaya yang beraneka ragam dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan industri kreatif. Kekayaan potensi seni budaya dari berbagai daerah sebagai pondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman

budaya daerah sebagai bahan baku industri kreatif, yakni dengan munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif. (Setiawan, 2018: 161)

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008: 4-6), industri kreatif dapat dikelompokkan menjadi 14 subsektor yaitu periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion mode, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan. Ekonomi kreatif yang dimulai sejak tahun 2006 tersebut dapat melahirkan kegiatan-kegiatan kreatif. Hasil ekonomi kreatif dari berbagai daerah mampu mendongkrak kegiatan ekonomi lokal dan diharapkan mampu menembus pasar internasional.

Indonesia mempunyai banyak keunggulan dalam bidang ekonomi. Keunggulan ekonomi yang dimiliki oleh Indonesia dapat menjadi potensi dan peluang bagi kesejahteraan masyarakat Indonesia. Pengelolaan keunggulan ekonomi yang tepat dapat bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat. Pengelolaan dari pusat keunggulan ekonomi yang ada di Indonesia bisa dikelola sendiri dan ada yang dikelola oleh perusahaan atau investor asing. Setiawan (2018: 173) mengungkapkan beberapa contoh pusat keunggulan ekonomi yang ada di Indonesia yaitu PT Freeport Indonesia, Perusahaan Tambang Minyak Negara (PTMN) dan batik Indonesia. Pusat keunggulan ekonomi di Indonesia berpengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan. Pengaruh yang ditimbulkan tersebut dapat bersifat positif dan negatif terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial ekonomi, pendidikan dan pekerjaan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas IX-B di SMP Negeri 1 Wanasaba tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 siswa dan terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP

Negeri 1 Wanasaba, selama tiga bulan, yaitu mulai bulan Januari sampai dengan Maret 2020.

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah persiapan tindakan yang mencakup 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, 2) menyusun lembar observasi aktivitas siswa, 3) menyiapkan LKS dan sarana berupa: kertas manila, spidol warna, penggaris, isolasi bolak balik 4) menyusun tes untuk mengukur penguasaan materi/ hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, meliputi 1) kegiatan pendahuluan: motivasi apersepsi, menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, penjelasan tugas individu/kelompok, 2) kegiatan inti: informasi konsep, penjelasan langkah-langkah kegiatan, penyelesaian tugas, laporan, dan evaluasi tugas, 3) penutup: membuat rangkuman, memberikan tes, informasi kegiatan yang akan datang. Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas guru dan siswa. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran selesai dengan memberikan tes berupa pilihan ganda. Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti sebagai pengajar bersama guru yang bertindak sebagai observer mengkaji hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pada tiap siklus. Kajian tersebut dicatat dan menjadi acuan untuk refleksi dan selanjutnya digunakan pada perencanaan siklus berikutnya.

Penelitian ini terbagi dalam dua siklus dan setiap siklus diakhiri dengan tes penguasaan materi. Siklus pertama berlangsung 4 jam pelajaran (2 x pertemuan) dengan materi Ekonomi Kreatif. Siklus kedua berlangsung selama 4 jam pelajaran (2 x pertemuan) dengan materi Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Evaluasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Tes yang digunakan berupa tes tertulis yang diujikan setelah tindakan dengan batas minimal sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Besarnya KKM untuk mata pelajaran IPS kelas IX yaitu 75.

Keberhasilan penerapan model *cooperative learning* tipe *window shopping* dianalisis dengan skala likert yang terdiri dari empat pilihan yaitu sangat aktif, aktif, kurang aktif, atau sangat kurang aktif terhadap 6 aspek aktivitas siswa. Jumlah skor yang diperoleh dari observasi siswa ditentukan kategori sebagai berikut: (1) 4.00 – 5.00 sangat aktif, (2) 3.00 – 3.99 aktif, (3) 2.00 – 2.99 kurang aktif, dan (4) 1.00 – 1.99 sangat kurang aktif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah: 1) adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes yang diperoleh mencapai ≥ 75 sebanyak $\geq 75\%$ setelah dilakukan tindakan selama 2 siklus. 2) Adanya peningkatan aktivitas siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan skor aktivitas hingga mencapai rerata $\geq 3,3$ atau kualifikasi aktif. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah dikenai tindakan mengalami peningkatan seperti yang diharapkan artinya hipotesis tindakan terbukti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari hasil evaluasi dan data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *window shopping* yang diukur dengan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 71,9% berarti masih di bawah standar minimum yakni 75%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya: 1) pemberian motivasi dan apersepsi yang masih

kurang, membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan *cooperative learning* tipe *window shopping*, sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan, 2) meminta siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya, 3) meminta siswa agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada materi dan soal-soal diskusi yang belum dimengerti, 4) kesimpulan yang belum jelas membuat siswa sedikit bingung atau kurang jelas dengan batasan materi yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang mengobrol, mengganggu temannya yang lain, dan semua siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya. Demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing dengan baik. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi aktivitas siswa dapat tergolong cukup aktif dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong aktif. Dari hasil analisis terhadap hasil evaluasinya terjadi peningkatan rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai 87,5% yang artinya lebih dari 75% siswa sudah mencapai nilai hasil evaluasi sebesar KKM atau melebihi KKM yang ditentukan. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa pada siswa kelas IX-B dengan melaksanakan pembelajaran yang menerapkan/menggunakan model *cooperative learning* tipe *window shopping* di SMPN 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil

analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,4 dan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,3.

Terkait dengan aktivitas siswa dan hasil evaluasi pada siklus I dan II dapat dilihat rinciannya di bawah ini:

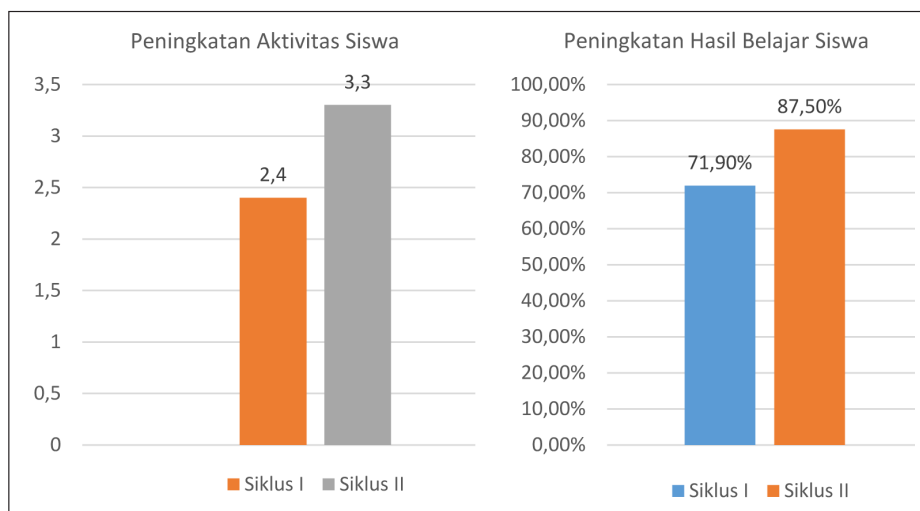
Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II Kelas IX-B

No	Siklus	Skor Rata-rata Aktivitas Siswa	Kategori
1	I	2,4	Kurang Aktif
2	II	3,3	Aktif

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II Kelas IX-B

No	Siklus	Ketuntasan Individu	Ketuntasan Klasikal
1	I	23	71,9%
2	II	28	87,5%

Untuk lebih jelasnya, berikut grafik peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas Siklus I dan II Kelas IX-B:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa pada

kelas IX-B di SMP Negeri 1 Wanasaba diterima. Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Yetti (2018) yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *window shopping* menjadikan aktivitas peserta didik meningkat jauh lebih baik dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus I. Sikap aktif, antusias, serius/fokus, dan bekerja sama terwujud secara alami pada siklus II. Dengan terbentuknya sikap positif tersebut, situasi pembelajaran pun menjadi lancar dan kondusif. Adapun kemampuan menyusun

lembaran unjuk kerja hasil literasi dua teks ulasan film menampakkan peningkatan pada kreasi bentuk, kelengkapan data, dan ketepatan diksinya pada siklus II. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Hastuti (2018) dalam penelitian tindakan yang dilakukan di SMP N 128 Jakarta, mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh meningkat sebesar 15,6% yaitu pada siklus I sebesar 71,9% menjadi 87,5% pada siklus II. Selain itu aktivitas siswa juga meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes penguasaan materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa pada tiap siklus yang telah dikemukakan pada bab hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS khususnya materi Ekonomi Kreatif dan Pusat Keunggulan Ekonomi Bangsa siswa kelas IX-B SMP Negeri 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2019/2020. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 71,9% pada kegiatan siklus I menjadi 87,5% pada kegiatan akhir siklus II. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka: 1) model *cooperative learning* tipe *window shopping* hendaknya dikembangkan dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP agar hasil belajar siswa meningkat karena model *cooperative learning* tipe *window shopping* berpusat pada siswa dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, 2) hambatan-hambatan dalam model *cooperative learning* tipe *window shopping* dapat diminimalisir dengan perencanaan yang baik dan terstruktur, 3) kepala sekolah dalam menentukan kebijakan supaya memprogramkan kegiatan-kegiatan yang menyangkut pendalaman pemahaman tentang penerapan strategi/pendekatan/metode/model

pembelajaran praktik yang dapat diterapkan oleh bapak/ibu guru guna meningkatkan profesionalisme guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hastuti, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Window Shopping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMPN 128 Jakarta. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 15: 1177-1181.
- Kurdi, M. (2017). *Window Shopping: Model Pembelajaran yang Unik dan Menarik*. *Jurnal Lingkar Widaiswara*, 4 (3): 27-34.
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4 (2): 146-154.
- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Setiawan, I. (2018). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas IX Edisi Revisi 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja.
- Sumaatmadja, N. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alumi.
- Rusyan, T. (1992). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triwulandari, A. (2020). Pembelajaran Berbasis Project untuk Meningkatkan Prestasi Belajar

Siswa di SMA Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2 (1): 1-10.

Yetti, R. (2018). Implementasi Model Window Shopping dalam Pembelajaran Membandingkan Teks Ulasan Film pada Siswa Kelas XI TKR SMK Negeri 5 Pekanbaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018. *Journal on Education*, 1 (1): 75-82.