

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Window Shopping* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Informatika di SMP Negeri 5 Dayun Kab. Siak Prov Riau**

**Wanda Sari Masturoh<sup>1</sup>, Khairuddin<sup>2</sup>, Jasmienti<sup>3</sup>, Gusnita Darmawati<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, UIN Sjech M. Djamil Djambek  
Bukittinggi  
e-mail: [wandasarimasturoh16@gmail.com](mailto:wandasarimasturoh16@gmail.com)

### **Abstrak**

Rendahnya nilai siswa pada pembelajaran informatika yang disebabkan kurangnya model/metode belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru di SMP Negeri 5 Dayun Kab Siak Prov Riau. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan buku paket sebagai media pembelajaran dan siswa hanya dijadikan sebagai objek pembelajaran. Sehingga tidak adanya peran aktif dari siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, tidak adanya kebebasan dan semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu untuk mengembangkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengaruh model pembelajaran *Window Shopping* terhadap hasil belajar informatika siswa di kelas VII SMP Negeri 5 Dayun Kab Siak Prov Riau. Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh model pembelajaran *Window Shopping* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran informatika di kelas VII SMP Negeri 5 Dayun Kab Siak Prov Riau. Jenis penelitian penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian Group Design Pretest-Posttest Control Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Dayun Kab Siak Prov Riau. Pengambilan sampel diambil secara keseluruhan karena jumlah anggota populasi relatif kecil, semua anggota populasi dijadikan sampel menggunakan metode total sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol. Data penelitian hasil belajar informatika siswa diperoleh dari tes akhir. Data hasil tes akhir siswa dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogen mempunyai kesamaan. Sedangkan hasil analisis tes akhir menggunakan Uji Independent Sampel T Test diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,004 yang artinya nilainya  $< 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 73,39 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 62,50, Jadi dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Window Shopping* terhadap hasil belajar informatika siswa di kelas VII SMP Negeri 5 Dayun Kab Siak Prov Riau.

**Kata kunci:** *Pengaruh, Model Pembelajaran Window Shopping, Hasil Belajar*

### **Abstract**

The low grades of students in informatics learning are caused by the lack of learning models/methods used by teachers in the learning process so that students do not understand the lessons explained by teachers at SMP Negeri 5 Dayun, Siak Regency, Riau Province. Teachers still use conventional learning by utilizing textbooks as learning media and students are only used as learning objects. So that there is no active role from students to be involved in learning, there is no freedom and enthusiasm for students in carrying out the learning process. Therefore, teachers need to develop a more interesting learning environment and encourage students to actively participate in the learning process, one of which is by using the *Window Shopping* learning model. The purpose of this study was to determine the results of the influence of the *Window Shopping* learning model on the informatics learning outcomes of students in class VII SMP Negeri 5 Dayun,

Siak Regency, Riau Province. The hypothesis in this study is "There is an influence of the Window Shopping learning model on student learning outcomes in informatics learning in class VII SMP Negeri 5 Dayun, Siak Regency, Riau Province. The type of research is a quasi-experimental study with a quantitative research method with a Group Design Pretest-Posttest Control Design research design. The population in this study were all students of class VII SMP Negeri 5 Dayun, Siak Regency, Riau Province. Sampling was taken as a whole because the number of population members was relatively small, all population members were sampled using the total sampling method. The sample in this study were students of class VII.1 as the experimental class and class VII.2 as the control class. The research data on students' informatics learning outcomes were obtained from the final test. The data on the final test results of students from both classes were normally distributed and homogeneous and had similarities. While the results of the final test analysis using the Independent Sample T Test obtained a Sig. (2-tailed) value of 0.004, which means that the value is  $<0.05$ , meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. With an average value of the experimental class of 73.39 and an average value for the control class of 62.50, it can be concluded that "there is a significant influence of the Window Shopping learning model on the informatics learning outcomes of students in class VII of SMP Negeri 5 Dayun, Siak Regency, Riau Province".

**Keywords :** *Influence, Window Shopping Learning Model, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan, sehingga menjadi penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pembelajaran adalah upaya sadar seorang pendidik untuk mengajarkan siswanya untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Al-Tabany, 2017). Pada dasarnya, perencanaan yang sudah siap mulai dari isi, materi, media, dan metode yang dipakai sehingga digunakan untuk menempuh tujuan dan hasil pembelajaran. Maka, hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik akan baik jika pendidik merencanakan acara dengan baik.

Selain itu, keberhasilan pembelajaran sangat berpengaruh karena di tentukan oleh berbagai faktor dari proses belajar. Faktor-faktor penentu keberhasilan pembelajaran yaitu dari guru, tujuan pembelajaran, model yang digunakan dalam pembelajaran, hingga metode yang digunakan dalam mengajar (Sutrisno et al., 2022). Hal tersebut saling berkaitan satu sama lain dalam menerapkan pembelajaran. Metode pembelajaran yang pas itu diperlukan dalam mengembangkan nilai dalam suatu proses belajar di dalam ruangan karena merupakan bagian penting dari keberhasilan proses belajar mengajar. Pendidik wajib menyesuaikan dengan metode pembelajaran dimana dalam keadaan siswa serta kurikulum pendidikan yang sedang diterapkan menggunakan metode belajar yang dapat menarik minat dan tidak membuat jenuh. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara/metode pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa.

Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di isini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif). Dalam memilih metode pembelajaran, seorang guru harus dapat menyesuaikan antara metode yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran dan sarana yang ada. Oleh karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis metode pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Jika metode yang dipilih dapat membuat siswa paham dari apa yang diajarkan guru, maka hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan meningkat.

Hasil Belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagne mengatakan bahwa segala sesuatu yang diperoleh oleh

manusia dapat dibagi menjadi 5 kategori yang disebut “the domains of learning” yaitu: keterampilan motoris (motor skill). Informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, dan sikap. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar biasanya dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan setelah kompetensi mata pelajaran yang sudah disampaikan (Lestari et al., 2020). Jika di lihat dari hasil nilai ulangan harian pada mata pelajaran informatika siswa kelas VII SMPN 5 Dayun Kab. Siak Prov. Riau masih dikategorikan rendah dalam artian belum mencapai setandar kriteria ketuntasan minimal (KKM) belum memuaskan (optimal). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih kurang dari harapan, dikarenakan metode pembelajaran kurang menarik, dalam mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya yang dilakukannya itu dengan membuat variasi pembelajaran di kelas. Misalnya dengan menggunakan pendekatan, model atau metode pembelajaran yang berbeda dengan yang biasa dilakukan di SMP Negeri 5 Dayun yaitu pembelajaran konvensional yang kegiatan pembelajarannya masih di dominasi oleh peran pendidik yang mengakibatkan siswa mejadi tidak aktif dan seringkali juga menyebabkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran menjadi berkurang. Jika hal ini dibiarkan terjadi secara terus-menerus maka tidak bisa dipungkiri akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan, atau model pembelajaran yang tepat sehingga di harapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, yang melibatkan keaktifan peserta didik sehingga dengan demikian peserta didik merasa pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Maka dengan melakukan perubahan pembelajaran di kelas merupakan upaya untuk meringankan permasalahan yang ada, diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu dalam penelitian ini, berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 5 Dayun, Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membangkitkan antusiasme dan keaktifan siswa sehingga berujung pada nilai hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif *Window shopping* (Nurdjannah, 2022). *Window Shopping* adalah model pembelajaran yang berbasis kerja kelompok dengan berbelanja keliling melihat hasil karya orang lain untuk menambah wawasannya, pembelajaran *Window Shopping* ini menjadikan siswa pada penanaman karakter kerja sama, interksi antar teman, percaya diri, dan bertanggung jawab (Rahma, 2017). Aktivitas *Window Shopping* meminta siswa berjalan-jalan melihat hasil pekerjaan kelompok lain yang ditempelkan di dinding atau di jendela. Kegiatan berkunjung ini tidak hanya melihat-lihat saja tetapi siswa diminta mengamati dan mencatat hasil kerja kelompok lain. Kegiatan ini menuntut siswa berkomunikasi dengan temannya dan terjadilah aktivitas belajar tutor sebaya. Pembelajaran ini diharapkan akan lebih bermakna dan menyenangkan (Istianingsih & Mir'anina, 2018). Pembelajaran *Window Shopping* ini akan membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran saling berinteraksi dan bertukar pikiran untuk memahami materi pelajaran.

Dengan merujuk masalah diatas, peneliti termotivasi untuk meneliti lebih jauh bagaimana pengaruh model pembelajaran *Window Shopping* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 5 Dayun Kab. Siak Prov. Riau.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ni adalah metode kuantitatif yang jenisnya Quasy Eksperiment. Quasy Eksperiment adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau manipulasi semua variabel yang relevan, harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai batasan-batasan yang ada (Sukardi, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode tes dan dokumentasi (Khaerudin, 2016). Semua jumlah siswa kelas VII adalah 56 orang, yang merupakan populasi dalam penelitian ini. Pengambilan sampel menggunakan total Sampling. Karena jumlah anggota populasi relatif kecil, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel (Swarjana & SKM, 2022).

**Tabel 1. Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah	Siswa
1.	VII.1 (Kelas Eksperimen)	28	Siswa
2.	VII.2 (Kelas Kontrol)	28	Siswa
	Jumlah	56	Siswa

Jumlah sampel dalam penelitian ini diambil sebesar 56 siswa, karena jumlah anggota populasi yang relatif kecil, semua anggota populasi dijadikan sampel menggunakan metode total sampling (Choirunnisa et al., 2022), dimana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dengan demikian peneliti mengambil sampel dari siswa kelas VII.1 yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa dan kelas VII.2 yaitu kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri dari 30 soal dan diuji cobakan kepada siswa *non-responden*. Hasil validasinya menunjukkan bahwa terdapat 20 soal memenuhi kriteria valid dengan reliabilitas tinggi yaitu 0,742. Penelitian ini menggunakan prosedur yang meliputi pemberian pretest di pertemuan pertama kepada seluruh siswa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping*. Selanjutnya, dilaksanakan pembelajaran materi sistem komputer, kemudian pertemuan terakhir, peneliti memberikan soal *posttest* kepada seluruh siswa. Setelah seluruh data hasil penelitian terkumpul, dilakukan analisis data menggunakan teknik pertemuan terakhir, peneliti memberikan soal *posttest* kepada seluruh siswa. Setelah seluruh data hasil penelitian terkumpul, dilakukan analisis data lainnya seperti uji normalitas, uji homogenitas variansi, dan uji hipotesis (Pramusinta & Rifanah, 2023).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada pembelajaran informatika di SMPN 5 Dayun dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping* yang dimana secara keseluruhan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan metode konvensional/ceramah. Dengan demikian terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 73,39 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 62,50. Dari analisis data yang di hasilkan melalui pengujian hipotesis, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan model pembelajaran *Window Shopping* memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar dari pada siswa yang menggunakan metode konvensional. maka pengaruh tersebut dinyatakan signifikan.

**Uji Normalitas**

Untuk hasil uji normalitas pada penelitian ini data posttest siswa dihitung dengan menggunakan uji normalitas *ShapiroWilk* karena sampel kurang dari 100 dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 25*. Jika pada tabel *Tests of Normality* pada kolom *Shapiro-Wilk* jika nilai Sig. > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai Sig. < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

**Tabel 2. Rekapitulasi Uji Normalitas Kelas Eksperimen (Tests of Normality)**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Informatika	Pretest Eksperimen (WS)	.144	28	.140	.925	28	.046
	Posttest Eksperimen (WS)	.138	28	.184	.946	28	.153
	Pretest Kontrol	.121	28	.200*	.946	28	.160
	Posttest Kontrol	.170	28	.038	.940	28	.109

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas diketahui nilai signifikansi dari data diatas yaitu: 1) *Pretest* kelas kontrol diperoleh nilai Sig. sebesar 0.160 yang artinya  $0.160 > 0,05$  berarti data berdistribusi normal. 2) *Posttest* kelas kontrol diperoleh nilai Sig. sebesar 0.109 yang artinya  $0.109 > 0,05$  berarti data berdistribusi normal. 3) *Pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. sebesar 0.046 yang artinya  $0.046 > 0,05$  berarti data berdistribusi normal. 4) *Posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. sebesar 0.153 yang artinya  $0.153 > 0,05$  berarti data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas Variansi

Dilakukan uji homogenitas untuk mengevaluasi apakah populasi yang diamati homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut, data yang digunakan yaitu nilai hasil belajar (*Posttest*) kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana proses perhitungan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Versi 25*.

**Tabel 3. Rekapitulasi Uji Homogenitas (*Test of Homogeneity of Variance*)**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Informatika	Based on Mean	1.953	1	54	.168
	Based on Median	1.767	1	54	.189
	Based on Median and with adjusted df	1.767	1	51.492	.190
	Based on trimmed mean	1.893	1	54	.175

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan aplikasi IBM SPSS maka diperoleh uji homogenitas, dari tabel diatas diketahui nilai Signifikan (Sig.) sebesar  $0,168 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar Informatika menggunakan model pembelajaran *Window Shopping* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogeny.

### Uji Hipotesis

Uji untuk melihat kesamaan rata-rata hasil belajar informatika kedua kelas sampel dapat dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test*. Uji *independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji *independent sample t test* adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Dari hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas maka kesimpulan yang diperoleh adalah data berdistribusi normal dan homogen. Uji *independent sample t test* dilakukan terhadap data *posttest* kelas eksperimen (Model *Window Shopping*) dengan data *posttest*, kelas kontrol (model Konvensional). Analisis uji hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS.

**Tabel 4. Rekapitulasi Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)**

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil_belajar	Equal variances assumed	.004	10.893	3.578
	Equal variances not assumed	.004	10.893	3.578

Analisis data awal dilakukan guna mengetahui adakah perbedaan rata-rata kemampuan siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan maupun sebaliknya (Nur, 2016). Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dengan nilai sig  $0,004 < 0,05$ , Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat pengaruh signifikan dari model *window shopping* pada hasil belajar siswa pada pembelajaran informatika di kelas VII SMP Negeri 5 Dayun Kab Siak Prov Riau dan ada

perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran *window shooping* dengan model konvensional. Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel statistik berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol (Group Statistics)**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	Posttest Eksperimen	28	73.39	14.972	2.830
	Posttest Kontrol	28	62.50	11.587	2.190

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa terdapat nilai rata-rata atau *mean* pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 73,39 dan 62,50 pada *posttest* kelas kontrol. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata rata kelas kontrol.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tes akhir, ditemukan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Window Shopping* dan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Informatika di kelas VII. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 73,39 sementara kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 62,50. Dapat dilihat bahwa secara keseluruhan model pembelajaran *Window Shopping* memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model ceramah. maka pengaruh tersebut dinyatakan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran *Window Shopping* terdapat pengaruh dalam hasil belajar siswa pada pemebelajaran Informatika di kelas VII dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional / ceramah. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang telah diberikan kepada kedua kelas sampel yang mana nilai kelas eksperimen dengan model *Window Shopping* lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan metode konvensional. Penulis ingin memberikan saran guna memperbaiki permasalahan sebagai berikut: menyarankan kepada guru SMPN 5 Dayun Kab. Siak Prov. Riau, sekolah yang bersangkutan hendaknya dapat menggunakan berbagai macam model dan metode pembelajaran sesuai dengan materi. Model pembelajaran *window shopping* yang telah diterapkan dalam penelitian ini menunjukkan hasil positif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga model pembelajaran *window shopping* dapat digunakan secara makasimal sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak yang berperan penting dalam proses pembuatan jurnal ini. Peneliti menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat. Selanjutnya, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan Wakil Rektor, Dekan dan Wakil Dekan, Ketua Program Studi serta Sekretaris Program Studi, dosen pembimbing akademik, serta kepada Drs. Khairuddin, M.Pd selaku dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahnya selama proses penelitian ini berlangsung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media.
- Choirunnisa, S., Efriyanti, L., Derta, S., & Okra, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Rotation Model Pada Mata Kuliah Model dan Simulasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal*

*Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1500–1508.

- Istianingsih, K., & Mir'anina, R. (2018). Pengaruh model two stay two stray dengan aktivitas window shopping terhadap minat dan hasil belajar siswa mts al-muttaqin plemahan kediri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 92–98.
- Khaerudin. (2016). Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda. *Jurnal Madaniyah*, Volume 2(9), 185–204.
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26.
- Nurdjannah, S. M. (2022). *Window Shopping dalam Pembelajaran Sejarah*. CV Budi Utama.
- Pramusinta, Y., & Rifanah, F. D. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Window Shopping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 586–596.
- Rahma, W. (2017). Pengaruh penggunaan metode kooperatif window shopping terhadap partisipasi bimbingan konseling klasikal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(2).
- Sukardi, H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan kompetensi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran di era merdeka belajar. *ZAHRA: Research And Thought Elmentary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
- Swarjana, I. K., & SKM, M. P. H. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.