



Pengaruh Metode *Window Shopping* Berbantuan Media Padlet Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi

Alviona Putri Rengganis¹, Sukardi², Mila Noviana³

¹Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.15313>

Received: 24 March 2026

Revised: 18 May 2026

Accepted: 26 May 2026

Abstract: The low level of students' learning activeness in the classroom can be identified through the lack of student involvement in learning activities, both in classroom discussions and in understanding the learning materials. This study aimed to determine the effect of the Window Shopping learning method assisted by the Padlet media on students' learning activeness. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a posttest-only non-equivalent control group design. The population of this study consisted of all eleventh-grade social science students at MAN 2 Mataram. The sample comprised 64 students selected through a simple random sampling technique, resulting in two classes: an experimental class consisting of 32 students and a control class consisting of 32 students. The research instrument used was an observation sheet of students' learning activeness that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted through prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using an independent samples t-test. The findings revealed that the mean score of the experimental class (87.14) was higher than that of the control class (71.19). In addition, the Sig. (2-tailed) value was $0.001 < 0.05$ and the calculated t-value (10.923) was higher than the t-table value (1.669), indicating that H_0 was rejected. It can be concluded that the Window Shopping learning method assisted by Padlet media had a significant effect on students' learning activeness at MAN 2 Mataram.

Keywords: Window shopping; Padlet; Learning Activeness

Abstrak: Rendahnya keaktifan belajar siswa di kelas terlihat dari kurang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam kegiatan diskusi maupun dalam memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Window Shopping* berbantuan media Padlet terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *posttest only with non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di MAN 2 Mataram, dengan sampel sebanyak 64 siswa yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga diperoleh dua kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 32 siswa dan kelas kontrol sebanyak 32 siswa. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keaktifan belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t dua sampel independen (*independent sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (87,14) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,19). Selain itu, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai Thitung (10,923) > Ttabel (1,669), sehingga H_0 ditolak. Hasil perhitungan effect size menggunakan Cohen's d menunjukkan nilai sebesar 2,814 yang termasuk dalam kategori *very large effect*. Dapat disimpulkan bahwa metode *Window Shopping* berbantuan media Padlet berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa di MAN 2 Mataram.

Kata Kunci: *Window shopping*; Padlet; Keaktifan Belajar

Pendahuluan

Pembelajaran pada masa kini tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2021; Ramdani et al., 2021). Di mana siswa dan guru dituntut untuk aktif berinteraksi demi tercapainya keberhasilan dalam belajar (Dewi et al., 2024). Namun kajian sebelumnya menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih tergolong rendah (Ertin, Bunga & Galis., 2021; Nurkholis & Tarridha., 2024; Rizani & Nurlizawati, 2024). Ditandai dengan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan dalam diskusi (Pranoto, 2020); siswa jarang mengajukan pertanyaan, serta minimnya inisiatif dalam menyelesaikan tugas secara mandiri (Yustika & Prihatnani, 2019). Hal ini senada dengan penelitian oleh Kadiriandi dan Ruyadi (2017); Artayasa et al (2024) bahwa dalam mengikuti proses pembelajaran sebagian besar siswa masih menunjukkan peran yang pasif dalam kegiatan belajar, kurang tanggap, serta kurang memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran. Peran siswa dalam pembelajaran terlihat belum optimal, dan cenderung hanya menjadi rutinitas (Dityaningsih et al., 2020). Selain itu pembelajaran masih didominasi oleh guru (Laili et al., 2025). Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa variasi (Pour et al., 2018). menyebabkan siswa merasa bosan dan enggan mengikuti kegiatan pembelajaran (Wadi et al., 2021; Khofifatunzahrah et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan model konvensional berdampak pada rendahnya keaktifan siswa (Rahman, 2020). Akibatnya, siswa mulai mengalami kebosanan belajar (Noviana, Sukardi, & Suryanti, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendorong keaktifan siswa adalah menggunakan metode *window shopping* (Fatmawati et al., 2025). Karena metode *window shopping* membuat suasana menarik dan tidak membosankan sehingga siswa terdorong untuk aktif (Ahmad, 2022). Selain itu juga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan minat belajar siswa (Noviana & Utomo, 2025). Menurut Noviana dan Komariah (2022) bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan siswa menjadi lebih antusias serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Interaksi dan kerja sama antarsiswa dalam proses pembelajaran juga dapat mendukung keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Noviana, & Malihah, 2022). Kegiatan pembelajaran yang aktif terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam mengembangkan keterampilan kognitif, keterampilan

komunikasi, kolaborasi dan rasa percaya diri siswa (Arthurs & Kreager, 2017).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *window shopping* memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa (Tampang, 2023; Kn, 2024); hasil belajar (Wirana et al., 2020; Pramusinta, & Rifanah, 2023; Mumtaz 2023; Lestari & Ginanjar 2023; Sa'adah, 2023); berpikir kritis (Saputri et al., 2017; Prameswari dkk., 2025). Metode *window shopping* adalah strategi layanan berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya, sehingga akan mengantarkan siswa pada penanaman karakter kerja sama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi antar teman, dan bertanggung jawab (Farida., 2023). Meskipun demikian metode ini juga memiliki kekurangan seperti sulitnya memberikan arahan yang terstruktur, dan kurangnya dokumentasi hasil diskusi (Fudriani et al., 2025). Penggunaan media padlet akan mengatasi kekurangan tersebut (Fazlika et al., 2024). Media padlet dimanfaatkan untuk menampilkan panduan observasi, menyimpan hasil karya siswa setelah kegiatan, serta menyediakan ruang refleksi atau evaluasi agar proses belajar lebih terdokumentasi, terpantau, dan tetap terarah, sehingga mendorong keaktifan siswa (Azizah et al., 2025). Temuan serupa juga disampaikan oleh Yustiqvar et al (2019); Aulia et al (2025) bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan kajian di atas, dapat diidentifikasi adanya kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaanya terletak pada metode yang digunakan, metode *window shopping* (Effendi & Widiatmoko, 2023). Sedangkan perbedaan terletak pada media yang digunakan yaitu media padlet (Fazlika et al., 2024). Melalui metode *window shopping*, dapat mendorong siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengamati dan mendiskusikan materi (Widyanto et al., 2021). Metode ini melibatkan siswa untuk berkeliling mengamati hasil karya atau pekerjaan kelompok lain sebagai hasil kunjungan dari proses pembelajaran, sehingga akan berdampak pada keaktifan siswa (Ummah, 2025). Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini menekankan pada penggunaan media digital sebagai pendukung dalam penggunaan metode *window shopping*. Adapun menurut Nofrion et al. (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media padlet dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Siskiliani (2021) menyatakan bahwa media padlet mendapat tanggapan baik dari siswa. Selain itu kelebihan media padlet adalah tampilan yang menarik, kemudahan dalam penggunaan, fleksibilitas dalam menyajikan format materi seperti teks, gambar, video, dan

kemampuannya dalam membangun interaksi dan kolaborasi antar guru dan siswa maupun antarsesama siswa (Azizah et al., 2025). Selanjutnya *novelty* dalam penelitian ini terletak pada kolaborasi antara metode *window shopping* dengan media padlet dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengkaji metode *window shopping* berbantuan media padlet terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dengan rancangan *posttest only with non-equivalent control group design* untuk mengetahui pengaruh metode *window shopping* berbantuan media padlet terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama diberikan *posttest* tanpa *pretest*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *window shopping* berbantuan media padlet, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Penentuan sampel dilakukan melalui penyepedanan kelompok berdasarkan jumlah siswa, kemampuan guru, alokasi waktu, jadwal pembelajaran, serta instrumen penelitian (Sukardi, 2017). Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Sampel penelitian terdiri atas kelas XI SOSHUM 2 sebagai kelas eksperimen dan XI SOSHUM 1 sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang diisi oleh dua observer selama proses pembelajaran berlangsung agar memperoleh hasil yang objektif. Indikator keaktifan belajar mengadaptasi instrumen Aulia et al. (2022) yang meliputi mengerjakan tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya saat mengalami kesulitan, mencari informasi secara mandiri, aktif dalam diskusi kelompok, serta menerapkan materi dalam tugas. Skala yang digunakan berupa *rating scale* untuk menggambarkan nilai dalam bentuk angka (Sukardi & Handayani, 2022) dengan rentang skor 1–4. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 1. Rangkuman hasil uji Realibilitas Instrumen uji coba

Instrumen	kelas	Penilai	Rata-rata	Sd	Nilai r	Sig.	Simpulan
Lembar observasi keaktifan belajar siswa	Uji	1	56,5	3,82	0,982	0,000	Reliabel
	Coba	2	65,5	4,00			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Sebelum diuji hipotesis, diberlakukan dulu uji persyaratan analisis melalui uji normalitas dan

uji reliabilitas dilakukan dengan mengorelasikan hasil penilaian dua observer menurut Grunlund dan Waugh (Sukardi et al., 2014), kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria reliabilitas menurut Azizi et al. (2025).

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan standar deviasi. Uji prasyarat meliputi uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Levene's Test* pada taraf signifikansi 5% (Andadari, 2015). Uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* berbantuan program SPSS. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi ($p < 0,05$) dan ditolak apabila nilai signifikansi ($p \geq 0,05$).

Hasil dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian ini dianalisis dengan melalui beberapa tahapan mulai dari melakukan uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat berisi uji normalitas dan homogenitas serta diuji hipotesis melalui tes parametrik dengan uji *t two independent sample*.

Validitas dan Realibilitas

Validitas instrumen serta realibilitas instrumen dilakukan sebelum melaksanakan eksperimen. Adapun uji ahli (*content validity*) dilakukan sebagai bentuk uji validitas instrumen dengan melibatkan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan instrumen lembar observasi yang digunakan. Hasil penilaian oleh

ahli pembelajaran memberikan nilai 81 pada instrumen yang digunakan pada kategori sangat layak.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrumen dilakukan melalui uji lapangan dengan melibatkan dua observer terhadap 28 siswa di kelas XI SOEKTIS. Hasil penilaian kedua observer dianalisis menggunakan korelasi Pearson. Berdasarkan pengolahan data dengan SPSS, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,982 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antarpenilai, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

homogenitas. Pada uji normalitas dilakukan pengujian melalui uji *kolmogrov-smirnov*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0.069	Berdistribusi
Kontrol	0.200	normal

Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 2 nilai signifikansi pada kelompok eksperimen sebesar 0.069 dan kelompok kontrol sebesar 0.200. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan

bahwa data pada kedua kelompok berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji levene. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

		Levene statistic	df 1	df 2	Sig.
Keaktifan belajar siswa	Based on Means	0.333	1	62	0.566

Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai *levene statistic sig.* 0.566 > 0.05. Jadi disimpulkan kedua kelas sudah homogen. Dengan demikian, data telah memenuhi uji persyaratan analisis dan dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis berupa tes parametrik.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan tes parametrik dengan uji *t two independent sample*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat melalui Tabel 4

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	Mean	Min	Max	Sig.	T hitung	Ket
Kontrol	71.19	58.30	75.00	0,001	10.923	Ho ditolak
Eksperimen	87.14	72.20	98.00			

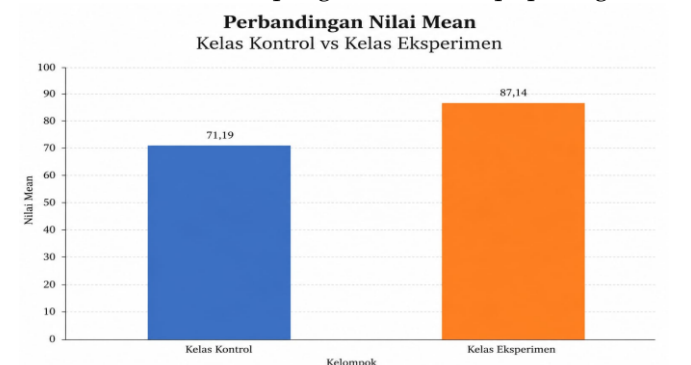
Sumber: Pengolahan Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0.001 < 0.05 dengan taraf signifikansi 5%. Dari nilai tersebut dapat diketahui terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai mean kelas eksperimen sebesar 87.14 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai mean kelas kontrol sebesar 71.19. Serta nilai *t hitung* (10.923) lebih besar dari *t tabel*, sehingga *H0* ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *window shopping* berbantuan media padlet berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian dari Silalahi, Ahmal, dan Asril (2024) bahwa metode *window shopping* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Tampang (2023) bahwa terdapat pengaruh metode *window shopping* terhadap keaktifan belajar siswa. Sejalan dengan itu, metode *window shopping* menjadikan siswa dapat membangun kerja untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kn, 2024). Karena metode *window shopping* membuat suasana menarik dan tidak membosankan sehingga siswa terdorong untuk aktif (Ahmad, 2022).

Gambar 1. Grafik perbandingan nilai mean kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa perbandingan nilai mean kelas eksperimen

(87,14) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (71,19). Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *window shopping* berbantuan media Padlet memberikan pengaruh terhadap peningkatan



keaktifan belajar siswa. Hal ini disebabkan karena kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran yang lebih berpusat pada aktivitas siswa, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan serupa. Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator yaitu mengerjakan tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya saat mengalami kesulitan, mencari informasi mandiri, aktif dalam diskusi kelompok, serta menerapkan materi dalam tugas. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Siswa mampu menyusun hasil diskusi tugas dengan baik. Kondisi tersebut terjadi karena metode *window shopping* menuntut siswa menghasilkan

karya kelompok yang akan diamati oleh kelompok lain, sehingga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan berkontribusi dalam penyelesaian tugas (Putri & Rigianti 2025). Berbeda dengan kelas kontrol, masih ditemukan kelompok yang kurang aktif karena tugas hanya dikerjakan oleh satu atau dua siswa, sehingga kerja sama dalam kelompok belum berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, indikator-indikator tersebut lebih banyak terpenuhi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *window shopping* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Metode *window shopping* sendiri adalah strategi layanan berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya, sehingga akan mengantarkan siswa pada penanaman karakter kerja sama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi antar teman, dan bertanggung jawab (Farida., 2023). Metode *window shopping* berasal dari kata *window* dan *shopping*. *Window* didefinisikan sebagai sebuah jendela yang memberikan kebebasan untuk melihat sekitar kita yang tak terbatas dan melihat pemikiran orang lain. Sementara *shopping* didalam pembelajaran dimaknai bahwa setiap siswa diberi kebebasan untuk berkunjung melihat hasil karya orang lain (Silalahi dkk., 2024). Selain metode pembelajaran menarik, dan melatih kerja sama tim metode *window shopping* juga meningkatkan kreativitas dan mudah untuk dipahami (Zam, 2021). Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *window shopping* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian oleh Apriana (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode *window shopping* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, khususnya melalui kegiatan diskusi dan kunjungan antar kelompok. Selain itu, penelitian Rokhmah (2023) menemukan bahwa metode *window shopping* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam interaksi kelompok, saling bertukar informasi, serta mempresentasikan hasil diskusi. Penelitian lain oleh Ngatiyem (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan metode *window shopping* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan, karena metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif, komunikatif, dan kolaboratif selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya penelitian Rani (2025) juga menunjukkan bahwa metode *window shopping* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kerja sama antar siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu siswa juga akan memperoleh

hasil yang sangat baik pada aktivitas belajar mereka (Widodo, Sukardi, & Wahida 2024). Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *window shopping* berbantuan media Padlet berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, yang ditunjukkan melalui adanya perbedaan keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti berdiskusi, menyampaikan pendapat, menanggapi hasil kerja kelompok lain, serta menyimpulkan materi, sehingga metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, meskipun dalam pelaksanaannya memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media Padlet berperan sebagai media pendukung yang membantu metode *window shopping* berjalan lebih terarah. Padlet dimanfaatkan untuk menampilkan panduan observasi, menyimpan hasil karya siswa setelah kegiatan, serta menyediakan ruang refleksi atau evaluasi agar proses belajar lebih terdokumentasi dan mudah dipantau. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih terstruktur dan membantu siswa untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hawari, Sukardi, dan Wahidah (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media Padlet dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian oleh Maarif (2024) menunjukkan bahwa penerapan media Padlet mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh Akuarta, Nasir, dan Akram (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Padlet efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan (Hawari, Sukardi, & Wahidah, 2024). Teori ini juga memberikan kebebasan terhadap siswa yang ingin belajar atau mencari pengetahuannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya, sehingga memberikan keaktifan kepada siswa (Murdani, Sukardi, Handayani, 2022). Metode *window shopping* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui diskusi kelompok, pengamatan terhadap hasil kerja kelompok lain, serta penyusunan kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Menurut Sukardi (2017) bahwa penggunaan

model pembelajaran berbasis konstruktivisme sosial juga efektif dalam mempengaruhi keinovatifan siswa. Konstruktivisme menekankan pada proses utama dalam penemuan pengetahuan siswa. Konstruktivisme menekankan pada proses utama dalam penemuan pengetahuan siswa sebagai proses bersama, interaksi, dan kerjasama (Sukardi, 2016). Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan teori belajar sosial dari Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam metode *window shopping*, siswa belajar melalui kerja sama kelompok, pertukaran ide, dan interaksi antar kelompok.

Berdasarkan uraian pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *window shopping* berbantuan media Padlet berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Metode pembelajaran ini mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran tersebut. Melalui kegiatan *window shopping*, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif, dimana guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, mengemukakan pendapat, bertanya saat mengalami kesulitan, mencari informasi secara mandiri, menanggapi hasil kelompok lain. Media Padlet dimanfaatkan untuk menampilkan panduan observasi, menyimpan hasil karya siswa setelah kegiatan, serta menyediakan ruang refleksi atau evaluasi agar proses belajar lebih terdokumentasi, terpantau, dan tetap terarah, sehingga mampu mendorong keaktifan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan melalui perhitungan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $T_{hitung} (10.923) > T_{tabel} (1.669)$ dengan nilai $Sig. (2-tailed) 0.001 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *window shopping* berbantuan media Padlet terhadap keaktifan belajar siswa. Melalui metode pembelajaran ini, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan diskusi kelompok, saling bertukar informasi, mengamati hasil kerja kelompok lain, serta menyampaikan pendapat dan tanggapan. Pemanfaatan media Padlet juga membantu proses pembelajaran menjadi lebih terarah, terdokumentasi, dan interaktif. Dengan demikian, metode *window shopping* berbantuan media Padlet mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu guru disarankan menggunakan padlet sebagai media

pendukung *window shopping* untuk mendokumentasikan diskusi.

Referensi

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah*, 4(1).
- Andadari, D. R. (2015). Hubungan Family Supportive Supervisory Behaviors dan Trust In Supervisor Dengan Employee Engagement: Studi Korelasional Pada Karyawan BUMN dan BUMS.
- Apriana, B. N. (2023). Model Cooperative Learning Tipe *Window Shopping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IX-B SMP Negeri 1 Wanasaba. *Jurnal Ilmiah WUNY*.
- Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Kechik, M. A., & Yustiqvar, M. (2024). The impact of biopreneurship project-based science learning on students' entrepreneurial creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).
- Arthurs, L. A., & Kreager, B. Z. (2017). An Integrative Review Of In-Class Activities That Enable Active Learning In College Science Classroom Settings. *International Journal of Science Education*, 39(15), 2073–2091.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Walker, D. A. (2010). *Introduction To Research In Education (9th ed.)*.
- Aulia, S., Wulandari, F., Adrias, I., & Suciana, L. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 112–124.
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110.
- Azizi, H., Sukardi, S., Wadi, H., Suryanti, N. M. N., & Fitriah, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gallery Walk* Berbantuan Media Poster Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 933–940.
- Dewi, A., Huda, C., Darminingsih, A., & Setyawati, R. D. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz. *Jurnal on Education*, 7(1), 3441–3447.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa.

- Dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*
- Effendi, M. Y., & Widiyatmoko, W. (2023). The Impact Of The Window Shopping Learning Model On Learning Outcomes Of Junior High School Students. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 8(1), 573–586.
- Ertin, L. K. N., Bunga, Y. N., & Galis, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan *Jigsaw* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA N 2 Maumere. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 2(3), 9–17.
- Farida, N. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model *Window Shopping*. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(11), 1056–1065.
- Fatmawati, A., Sunanto, & Khotimah, C. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Window Shopping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Journal of Mandalika Literature*, 6(3), 1–12.
- Fazlika, R. (2024). Implementation of The Padlet-Assisted Window Shopping Learning Method to Improve Student Learning Activity and Motivation in Mathematics Learning. *Jurnal Gantang*, 9(1), 15–26.
- Hawari Agif Zarkasyi, Sukardi, & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) Berbantuan Media Padlet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2051–2066.
- Kadiriandi, R., & Ruyadi, Y. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS/TS) Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Sosiologi Di SMA Pasundan 3 Bandung. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(2).
- Khofifatunzahrah, Sukardi, Hairil Wadi, Ni Made Novi Suryanti, & Zakaria. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 7(3), 964–971.
- Kirti, I. G. A. S., Sukardi, S., & Ismail, I. (2018). Pengaruh Penerapan Discovery Learning Berbantuan Media Slide Program Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(2).
- Kn, A. N. K. (2024). Pengaruh Metode Window Shopping Termodifikasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Materi Inovasi Teknologi Biologi.
- Laili, N., Rahman, A. A., & Siregar, S. R. R. (2025). Penerapan problem based learning (PBL) berbantuan metode *window shopping* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 066054 Medan tahun ajaran 2024/2025. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 1049–1059.
- Lestari, W. D., & Ginanjar, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Window Shopping* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringapus Kabupaten Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 5(2), 145–151.
- Mumtaz, A. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Window Shopping* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas IX di SMP YPI Cikoneng (Disertasi doctoral, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Murdani, M. H., Sukardi, S., & Handayani, N. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1745–1753.
- N., & Jannah, R. (2023). Pendampingan Penyusunan Rancangan Pembelajaran IPS *Active Learning* Model Berbasis Scientific Approach Bagi Guru-Guru Smp-Mts Sekecamatan Lingsar Lombok Barat. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 44–48.
- Ngatiyem, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Window Shopping* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IXF MTS Darul A'mal Metro. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 3(4), 191–200.
- Nofrion, dkk. (2022). Pelatihan untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Mengelola Interaksi dan Aktivitas Belajar Daring Menggunakan Aplikasi Padlet. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2(2).
- Noviana, M., & Komariah, S. (2023). Project Based Learning (PjBL) Model Integration of Sasak Ethnic Nenen Local Wisdom in Sociology Subjects. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 14(2), 11–26.
- Noviana, M., & Utomo, J. (2025). Teaching Materials In Sociology Learning From Various Variables In High School. *SocioEdu: Sociological Education*, 6(2), 159–167.
- Noviana, M., Maftuh, B., & Wilodati, W. (2022). *Friendly Feeling* sebagai Modal Sosial Siswa dalam Warga Sekolah Multikultural pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 380–390.
- Noviana, M., Sukardi, S., & Suryanti, N. M. N. (2020). Learning Process During Covid-19 Pandemic

- From Various Variables in Senior High School. *SAR Journal-Science and Research*, 3(4), 160-165.
- Nurkholis, V., & Tarridha, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Keaktifan Belajar dilihat dari Gaya Belajar Siswa Kelas X.3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti Di SMAN 1 Pinggir. *El-Darisa: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 107-116.
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *e-Saintika*, 2(1), 36-40.
- Prameswari, C., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dengan Metode *Window Shopping* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(7), 5-5.
- 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.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Putri, F. A., & Rigianti, H. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Window Shopping* pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SD Muhammadiyah Ambarbinangun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 414-423.
- Rahman, A. A. (2020). Pengaruh Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Biologi Jaringan Tumbuhan Terhadap Keaktifan Dan Pengetahuan Siswa SMAN 6 Darul Makmur. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 73-81.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Rani, R. (2025). Implementasi Metode *Window Shopping* dalam Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SDN 3 Panembahan. *Jurnal Pendidikan*, 10(2).
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 318-327.
- Rokhmah, F. N., & Sutiyono, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Window Shopping* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Fathu Makkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Madrasah Aliyah. *Research Journal on Teacher Professional Development*, 1(1).
- Sa'adah, M. (2023). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe *Window Shopping* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda Karangnongko (Disertasi doktoral, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Saputri, A. C., Sajidan, S., & Rinanto, Y. (2017). Penciptaan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan *Window Shopping*. Dalam *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*
- Silalahi, S. K., Ahmal, A., & Asril, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Window Shopping* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMAN 6 Pekanbaru. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 13009-13016.
- Sisiliani, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dengan Menggunakan Media Padlet Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMA YP PGRI 3 Makassar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 181-189.
- Sukardi, & Handayani, N. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, Dan Prosedur Evaluasi).
- Sukardi, S. (2016). Desain Model Prakarya Dan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Berdimensi Industri Keunggulan Lokal. *Cakrawala Pendidikan*, 1, 114-124.
- Sukardi, S. (2017). Efektivitas Model Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis Ekonomi Kreatif Berdimensi Industri Keunggulan Lokal Terhadap Keinovatifan Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 267-279.
- Sukardi, S., Ismail, M., & Suryanti, N. M. N. (2014). Model Pendidikan Kewirausahaan Berbasis Keterampilan Lokal Bagi Anak Putus Sekolah Pada Masyarakat Marginal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Sukardi, S., Mahyuni, M., & Wardana, L. A. (2022). The Conformity of Kolb's Experiential Learning Implementation in Indonesia University's Entrepreneurial Learning.

- Eurasian Journal of Educational Research*, 99(99), 62-80.
- Sukardi, S., Wildan., & Subhani, A. (2022). Entrepreneurial Process of Vocational High School Students: An Evaluation of Compliance to Measure Opportunities. *Proseding 3rd Annual Conference of Education and Social Sciences (ACCESS 2021)-Atlantiss Press*.
- Tampang, Y. (2023). Penerapan Model *Window Shopping* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Di SMPN 1 Buntu Pepasan (Disertasi doctoral, Institut Agama Kristen Negeri Toraja).
- Ummah, A. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Window Shopping* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Pada Materi Peranan Virus Dalam Kehidupan Di SMAN 1 Banjarnegara (Disertasi doctoral, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Wadi, H., Suryanti, N. M. N., Sukardi, S., Malik, I., Aini, Widodo, R., Sukardi, & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK) Berbantuan Pamflet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1797-1803.
- Widyanto, P., Wardani, N. S., & Permana, I. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 50(1), 60-65.
- Wirana, R., Abdi, A. W., & Maulidian, M. O. R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Window Shopping* Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 5(4).
- Wulandari, R., Mustadi, A., & Rahayuningsih, Y. (2021). Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Lapbook Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(2), 300.
- Yustika, G., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui NHT. *Jurnal Cendekia*, 3(2), 481-493.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zam, E. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Mata Pelatihan Pelayanan Publik Dengan Metode *Window Shopping* Pada Latsar CPNS Kabupaten
- Kampar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 574-582.