

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, tercatat pengertian pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dan menumbuhkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan tingkah laku dan etika seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dan mematangkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pengajaran, bimbingan, dan pembinaan (Febriyanti: 2021).

Mengenai pendidikan dalam arti luas adalah "hidup", yang berarti bahwa pendidikan adalah semua pengetahuan yang diperoleh sepanjang hidup yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja yang memberikan dampak positif pada pertumbuhan setiap manusia dan berlangsung sepanjang hidup. Pengajaran juga merupakan kegiatan mengajar, dan pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. (Hayati, 2014) Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa manajemen belajar mencakup perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian faktor/unsur-unsur yang mempengaruhi belajar siswa. Sementara itu, pembelajaran melibatkan interaksi aktif siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Hasbiyallah, 2023).

Secara harfiah, pendidikan adalah suatu pendidikan yang diberikan oleh seorang pendidik kepada siswanya. Diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Dalam hal ini, peran keluarga dan masyarakat sangat penting dalam memberikan pendidikan kepada siswa. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, akan tetapi dalam hal ini fungsi keluarga dan masyarakat berperan sangat penting untuk menjadi wadah

pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk individu yang berakhlak mulia dan memiliki sikap sosial yang baik. Tujuan ini sangat penting mengingat pergaulan masyarakat yang semakin kompleks dan beragam (Hasbiyallah, Menumbuhkan Sikap Sosial melalui Pembelajaran Project Based Learning pada Pendidikan Agama Islam, 2023).

Dari berbagai macam fungsi salah satu fungsi Pendidikan agama Islam untuk mempersiapkan manusia menuju kehidupan yang sempurna dan bahagia, cinta tanah air, konstitusi yang kuat, menjadikan karakter yang sempurna, terorganisir dalam berpikir, halus dalam perasaan, profesional dalam bekerja dan lemah lembut dalam berkata-kata.. (Basri, 2012). Pendidikan Agama Islam juga diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Alquran dan al-hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Majid, 2012).

Salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan perilaku pribadi adalah belajar. “Belajar adalah suatu proses dimana individu berinteraksi dengan lingkungannya untuk menyesuaikan perilakunya.” Perubahan tersebut terjadi melalui usaha (bukan pematangan), berlangsung dalam jangka waktu yang relatif lama, dan merupakan hasil pengalaman. (Purwanto, 2010).

Adapun hasil proses pembelajaran merupakan suatu kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar, kemampuan tersebut dapat menimbulkan perubahan tingkah laku, meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan siswa, yang selanjutnya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Standar keluaran merupakan penilaian terhadap proses belajar mengajar guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa. Standar keluaran juga dapat dipahami sebagai hasil proses belajar mengajar untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu program pembelajaran, dicapai berkat kerja keras siswa sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah

usaha sadar siswa dengan bukti untuk memperoleh umpan balik atas penyerapan siswa terhadap materi pembelajaran, yang ditandai dengan naik atau turunnya kinerja belajar selama proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam model Windows Shopping bertujuan sebagai sarana adaptasi terhadap pemikiran siswa, yang akan ditularkan kepada teman lain dan sebaliknya disebut juga dengan tutor sebaya (*peer tutoring*), bertujuan menciptakan suasana belajar yang menarik dan memudahkan pemberian materi yang cukup menuntut. lebih banyak waktu.. (Prasetyo, 2021). Metode pelaksanaan model pembelajaran window shopping dengan membahas topik untuk diskusikan dan dipresentasikan dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengunjungi setiap topik yang dipresentasikan oleh beberapa kelompok (Wahyuni, 2007). Selain itu, model Window Shopping sebagai acuan untuk melatih kerjasama siswa dan keterampilan berpikir karena setiap siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menyampaikan topik yang didiskusikan kelompoknya kepada pengunjung yang hadir (Cahyani, 2021).

Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI SMA Mekar Arum Bandung, melalui wawancara terhadap Guru PAI berdasarkan hasil pengamatan dan penilaiannya akan hasil belajar siswa (laporan hasil belajar/rapot) di mata pelajaran PAI materi “Rasul-rasul Kekasih Allah” bahwa sebagian siswa yang kurang memahami materi, siswa kurang dalam daya nalarinya, jarang bertanya dikarenakan tidak paham, sulit mengeluarkan pendapat karena apa yang ia pelajari merasa sudah mengerti dan untuk apa pelajaran yang diulang-ulang dari sejak kecil, serta terkadang siswa merasa bosan ketika berjalannya proses pembelajaran. Perolehan hasil belajar siswa yang memiliki KKMnya kurang di kelas XI SMA Mekar Arum adalah 40% dan hasil belajar siswa yang di atas KKM di kelas SMA Mekar Arum adalah 60%. Terlihat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru selama di kelas kurang menarik bagi siswa dan terkesan membosankan, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dan kurang tertariknya siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan hal ini terlihat masih banyak siswa yang rendah hasil belajarnya, pembelajaran yang monoton, sehingga guru kurang mendominasi dalam proses pembelajaran dan kurang kreatif dalam menetapkan model

pembelajaran. Berdasarkan analisa sementara, kurang tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan cara mengajar guru yang kurang menarik. Maka, saya sebagai peneliti menyarankan untuk memakai model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan alasannya agar siswa siswa mampu memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping*.

Berdasarkan fenomena tersebut, alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan. Maka dari itu peneliti akan menerapkan suatu pembelajaran dengan metode belajar model *Window Shopping*, karena dengan model pembelajaran *Window Shopping* merupakan suatu efektivitas agar meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Window Shopping* memberikan dampak positif kepada siswa agar lebih antusias dalam belajar.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, peneliti mengambil sebuah judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Window Shopping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian pada Siswa Kelas XI di SMA Mekar Arum Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Window Shopping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Mekar Arum?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control menggunakan model *Window Shopping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Mekar Arum?
3. Sejauhmana peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model *Window Shopping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Mekar Arum?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model *Window Shopping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Mekar Arum.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model *Window Shopping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Mekar Arum.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model *Window Shopping* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Mekar Arum.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil pengetahuan ini diharapkan dapat dapat memperluas wawasan khususnya tentang belajar dan pembelajaran khususnya pada penggunaan model pembelajaran *Windows Shopping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI .
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai belajar dan pembelajaran khususnya pada penggunaan model pembelajaran *Windows Shopping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang belajar dan pembelajaran khususnya pada hubungan penggunaan model pembelajaran *Windows Shopping* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

###### b. Bagi SMA Mekar Arum Kabupaten Bandung

- 1) Sebagai sumbangan dalam upaya menanggulangi kemerosotan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
- 2) Memberi sumbangan yang baik bagi madrasah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

3) Memberikan masukan bagi madrasah untuk melakukan perbaikan metode terhadap pembelajaran PAI.

c. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat memberikan pemuas dalam belajar dan mengasah daya kreativitas siswa dalam menuangkan pikiran yang mereka miliki untuk membantu daya nalarnya sekaligus mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran *Windows Shopping*, peserta didik akan lebih giat dalam belajarnya.

**E. Kerangka Berpikir**

*Window Shopping* berasal dari kata *Window* dan *Shopping*. Kata *Window* jika kita artikan adalah jendela sedangkan kata *Shopping* adalah belanja. Sehingga *Window* adalah jendela yang bisa kita melihat dunia luar meskipun kita tidak keluar rumah dan *Shopping* adalah berbelanja di mall atau supermarket, dalam tahapan pembelajaran kata “shopping” adalah memberikan kesempatan kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk berkeliling guna untuk melihat karya orang lain dan belanja atau (bertanya) kepada kelompok lain (Husnul, 2022). *Window shopping* (kunjungan galeri) merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah peserta didik pelajari (Mustopa, 2020).

Adapun tujuan dari pembelajaran *Window Shopping* sebagai media yang menampung pemikiran peserta didik yang akan disampaikan pada temannya ataupun sebaliknya, agar menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan dan mempermudah dalam menyalurkan materi yang membutuhkan waktu relative lebih banyak (Prasetyo, 2021). Model *Window Shopping* adalah model pembelajaran kelompok yang memungkinkan siswa mengunjungi setiap topik yang dibahas dan dipresentasikan. (Wahyuni Rahma, 2017). Selain itu, model *Window Shopping* dapat digunakan untuk melatih kerjasama siswa dan keterampilan berpikir karena setiap siswa didorong untuk memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi yang didiskusikan kelompoknya kepada siswa lain (Cahyani, 2021).

Model pembelajaran berbasis kerja kelompok *Window Shopping* melibatkan belanja keliling untuk mempelajari pekerjaan kelompok lain. Menurut salah satu pendekatan pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran kooperatif tipe

Window Shopping (belanja hasil karya) agar menjadikan siswa yang memiliki karakter kerja sama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi antar teman, dan bertanggung jawab." (Sulistijati, 2022). Memberikan kepada siswa kesempatan agar aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif, mekanisme yang digunakan dua orang dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga toko) dan beberapa anggota kelompok lainnya mengunjungi toko 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.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Window Shopping* (kunjungan galeri):

1. Pembagian kelompok anggota peresta yang dibagi menjadi beberapa orang, yang berisi 4 sampai 5 orang
2. Bahan yang digunakan disetiap kelompok berupa kertas karton
3. Penentuan materi atau tema yang akan digunakan dalam proses belajar
4. Pada setiap kelompok yang sudah ditentukan melakukan diskusi dari hasil proses belajar
5. Pada setiap kelompok menulis daftar isi dari hasil proses pembelajaran
6. Hasil dari catatan yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok dalam kertas karton ditempelkan di dinding
7. Perwakilan pada setiap kelompok diberikan kesempatan berkeliling untuk mengamati hasil kerja kelompok lain
8. Salah satu perwakilan dari anggota kelompok menjelaskan setiap apa yang ditanyakan oleh kelompok lain. Dalam kasus ini, ada pembagian tugas dalam kelompok terdiri dari anggota yang menjaga pekerjaan mereka untuk menjelaskan kepada pengunjung tentang apa yang mereka lakukan, dan anggota lain berjalan-jalan untuk menemukan informasi dari hasil pembelajaran kelompok lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dirumuskan pelaksanaan *Window Shopping* yakni membuat kelompok yang terdiri dari beberapa siswa, pada setiap

kelompok diberikan kertas karton dan ditentukan topik/tema pelajaran, mendiskusikan apa yang didapatkan oleh para anggotanya dari pelajaran yang mereka ikuti, masing-masing kelompok membuat sebuah daftar pada kertas yang telah diberikan yang berisi hasil pembelajaran, tiap kelompok menempel hasil kerjanya di dinding, perwakilan kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain, 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.

Keberhasilan siswa memahami materi yang disampaikan guru ditentukan oleh keterampilan guru memilih dan menentukan strategi dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hubungan antara penggunaan model pembelajaran Window Shopping dengan hasil belajar adalah salah satu upaya guru dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

Dari Hasil proses pembelajaran akan terlihat suatu perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, sikap dan keterampilan menjadi penilaian dan pengamatan dalam bentuk perubahan pengetahuan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran ini merefleksikan keleluasaan, kedalaman dan kompleksitas digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu (Sugandi, 2005).

Dalam teori Taksonomi Bloom hasil belajar peserta didik mencakup tiga aspek yaitu:

1. Aspek kognitif

Pengetahuan (knowledge). Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat istilah, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yang berada di level ini bisa

mendeskripsikan dengan baik definisi dari kualitas, karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk, dan sebagainya.

2. Aspek afektif

Affective Domain berisi perilaku-perilaku yang menitik-beratkan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

3. Aspek psikomotorik

Psychomotor Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik yakni mengetik, berenang, tulisan, tangan, mengoperasikan mesin, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini peneliti meneliti hasil belajar siswa dalam aspek kognitif (*cognitive domain*). Aspek kognitif memiliki beberapa tingkatan yaitu:

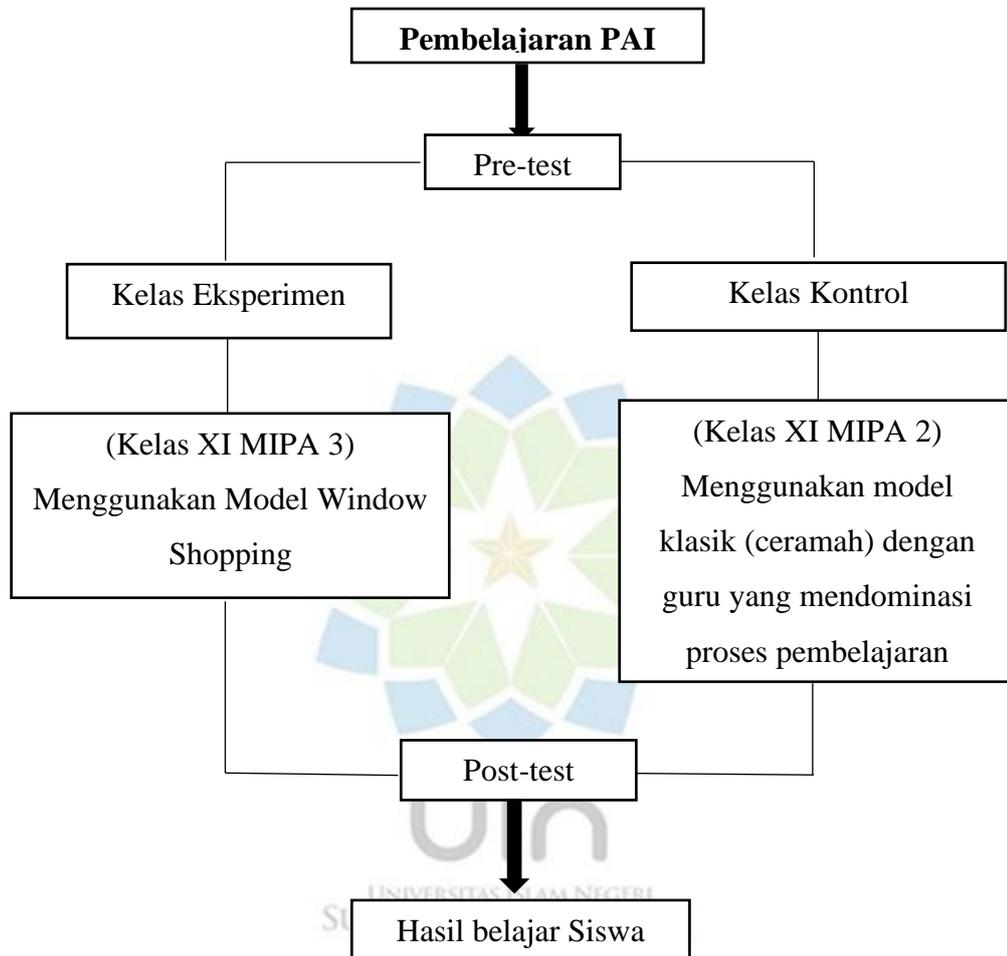
- a) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan).
  - b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh).
  - c) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).
  - d) *Application* (menerapkan, menggunakan)
  - e) *Evaluation* (menilai).
  - f) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
- (Mudjiono, 2013).

Dalam hal ini hasil belajar yang diteliti hanya ranah kognitif saja tidak semua aspek hasil belajar. Maka indikator hasil belajarnya yaitu:

- a) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan).
- b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh).
- c) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).
- d) *Application* (menerapkan, menggunakan) (Mudjiono, 2013).

Berdasarkan uraian di atas alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Kerangka Berpikir Penelitian**



## F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan formal yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen (Creswell, 2011). Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui sebuah penelitian (Abdullah, 2015).

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu Model *Window Shopping* serta hasil belajar siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan membuktikan bahwa sejauh mana variabel X mempengaruhi variabel Y. Oleh karena itu, hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut: Jika Model *Window*

*Shopping* berjalan dengan baik, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jika Model *Window Shopping* berjalan kurang baik, maka tidak akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengetahui kebenaran hipotesis tersebut maka digunakan rumus  $t$  hitung dan  $t$  tabel, jika  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka hipotesis ditolak ( $H_0$ ), berarti terdapat pengaruh antara Model *Window Shopping* dengan hasil belajar siswa. Jika jika  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel maka  $H_0$  diterima yang artinya tidak ada pengaruh antara Model *Window Shopping* terhadap hasil belajar.

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh Model *Window Shopping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

$H_a$ : Terdapat pengaruh Model *Window Shopping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Dyan Revianto (Revianto, 2021), mahasiswa Jurusan Matematika meneliti tentang *Pengaruh Model Pembelajaran Windows Shopping yang dibantu oleh Geoenzo terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Berdasarkan Minat Belajar Siswa pada Tahun Ajaran 2020/2021*. Penelitian ini dilakukan di Pondok Modern MTs Daarul Ikrom, Kedondong, Kabupaten Pesawaran. Hasil penelitian penulis adalah sebagai berikut: 1) Untuk hipotesis pertama, analisis ANOVA dua arah menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model Windows Shopping terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika, yang berarti  $H_0$  ditolak. 2) Pada hipotesis kedua, analisis variansi dua arah menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan pemahaman konsep matematika berdasarkan minat belajar siswa (Tinggi, Sedang, Rendah), sehingga  $H_0$  diterima. 3) Hipotesis ketiga bertujuan untuk mengevaluasi apakah ada interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar siswa dalam mempengaruhi

kemampuan pemahaman konsep matematika. Deskripsi diatas dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dyan Revianto dengan penulis. Persamaan penelitian Dyan Revianto dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni window shopping, sedangkan perbedaan penelitian Dyan Revianto dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, lokasi dan pelajaran. Variabel terikat Dyan Revianto yakni minat belajar, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. Penelitian Dyan Revianto dilaksanakan di Pondok Modern MTs Daarul Ikrom, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di kelas XI SMA Mekar Arum.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fathir Al-Ikhlash, Prodi pendidikan agama islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Latar belakang dari penelitian skripsi ini merupakan *Penggunaan Metode Kooperatif online window shopping terhadap keaktifan belajar di mata pelajaran Ski untuk kelas VIII Mtsn 3 Kulon Progo Yogyakarta* yang dimana saat situasi pandemi ini dan mengharuskan seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online. Adanya penelitian ini dilakukan untuk bereksperimen penggunaan metode ini terhadap kegiatan belajar dan bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran online window shopping ini terhadap pembelajaran Ski di Kelas VIII, kemudian untuk mengetahui bagaimana tingkat keaktifan peserta didik setelah menggunakan metode online window shopping. Pada penelitian ini peneliti melakukan secara langsung terjun ke lapangan (penelitian lapangan) dengan menggunakan jenis penelitian (Quasi Eksperimen) jenis penelitian yang melakukan penelitian secara cermat dan struktur dan memilih dua kelompok untuk dijadikan grup kontrol dan grup eksperimen dan di pilih secara ketentuan peneliti dan tidak acak dan penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Penerapan metode pembelajaran kooperatif Online Window Shopping pada pelajaran Ski memiliki efektivitas dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di masa belajar online ini, bagaimana seorang pendidik mampu menciptakan suasana belajar dengan aktif di masa yang mengharuskan online maka metode yang

diuji untuk bereksperimen ini sangat efisien dan kondusif untuk mempengaruhi keaktifan meskipun belajar melalui online, dengan menciptakan cara-cara baru agar ketika belajar online tidak hanya mendengarkan saja atau hanya membaca yang di arahkan oleh guru tetapi peserta didik didorong untuk memancing emosionalnya dalam berpikir, mandiri, dan juga dapat berkreasi dalam memecahkan permasalahan ataupun menemukan permasalahan, 2. hasil dari presesntase menyatakan metode kooperatif Online Window Shopping ini cukup baik untuk meningkatkan keaktifan belajar berdasarkan nilai rata-rata 39% dengan kategori sangat setuju dan berjumlah 6 peserta didik kemudian, nilai rata-rata 46% dengan kategori setuju saja dengan jumlah 12 peserta didik, dan juga nilai rata-rata 15% dengan kategori kurang setuju dengan jumlah 4 peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas metode kooperatif Online Window Shopping ini memiliki keefektifan yang cukup baik karena nilai tertinggi pada kategori setuju saja dengan nilai rata-rata 46%. Deskripsi diatas dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Fathir Al Ikhlas dengan penulis. Persamaan penelitian Fathir Al Ikhlas dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni window shopping, sedangkan perbedaan penelitian Fathir Al Ikhlas dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, lokasi dan pelajaran. Variabel terikat Fathir Al Ikhlas yakni keaktifan siswa, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. Penelitian Fathir Al Ikhlas dilaksanakan di Kelas VIII MTsN 3 Kulon Progo Yogyakarta, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lizza Restiwi (2022): Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Siswa SMP pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran window shopping untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa SMP pada materi getaran, gelombang dan bunyi. Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control design. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Berdasarkan teknik tersebut

diperoleh 2 kelas yaitu kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes penguasaan konsep berbentuk esai 10 butir soal yang sudah divalidasi oleh ahli dan lembar observasi. Berdasarkan hasil diketahui olah data peningkatan penguasaan konsep IPA bahwa nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan penguasaan konsep IPA yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran window shopping pada materi getaran, gelombang dan bunyi dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi getaran, gelombang dan bunyi. Deskripsi diatas dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Lizza Restiwi dengan penulis. Persamaan penelitian Lizza Restiwi dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni window shopping, sedangkan perbedaan penelitian Lizza Restiwi dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, lokasi dan pelajaran. Variabel terikat Lizza Restiwi yakni penguasaan konsep, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. Penelitian Lizza Restiwi dilaksanakan di Kelas VIII SMP, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Imasaskiyah, 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Window Shopping Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Al-Mujahidin 1 Samarinda. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris (UINSI) Samarinda. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe window shopping diharapkan pembelajaran bisa menjadi lebih aktif, lebih hidup dan siswa menjadi lebih mandiri dalam mengelola materi pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan

dokumentasi. Data yang terkumpul melalui tiga teknik tersebut kemudian diperiksa keabsahannya dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis Miles dan Huberman dengan tahap pengumpulan data, kondensasi data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah 1. Guru melakukan pembagian kelompok secara acak 2. Guru melakukan pembagian sub tema sesuai dengan materi pembelajaran kemudian kegiatan kelompok akan dilakukan dengan cara diskusi dengan teman kelompoknya masing-masing 3. Setelah menyelesaikan proses diskusi maka masing-masing kelompok berkunjung ke kelompok lainnya dan saling bertukar materi dan satu orang dari masing-masing kelompok bertugas untuk menjelaskan materi kelompoknya kepada kelompok yang nantinya akan berkunjung itulah yang disebut dengan tutor sebaya 4. Masing-Masing siswa memberikan kesimpulan dari apa yang mereka dapatkan pada saat berkunjung 5. Setelah memberikan kesimpulan guru memberikan penguatan mengenai diskusi yang telah dilaksanakan. Deskripsi diatas dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Andi Imasaskiyah dengan penulis. Persamaan penelitian Andi Imasaskiyah dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni window shopping, sedangkan perbedaan penelitian Andi Imasaskiyah dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, lokasi dan pelajaran. Variabel terikat Andi Imasaskiyah yakni kreativitas peserta didik, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. Penelitian Andi Imasaskiyah dilaksanakan di Mts Al-Mujahidin 1 Samarinda, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yanda Igustiani, 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping terhadap Minat Belajar siswa Pada Materi Posisi Strategis Indonesia SEbagai Poros Maritim Dunia Kelas XI di SMAN 1 Kampar Timur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Window Shopping terhadap minat belajar siswa pada materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia kelas XI di SMAN 1 Kampar Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Kampar Timur yang terdiri dari sepuluh kelas, yaitu XI 1 sampai XI 10. Sampel penelitian ditentukan secara purposive, yaitu siswa kelas XI 9 untuk kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran Window Shopping dan siswa kelas XI 10 untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Pengumpulan data dilakukan dengan pretes dan postes minat belajar siswa, dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan statistik parametrik dengan uji T-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Window Shpping pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar pada materi posisi strategis indonesia sebagai poros maritim dunia. Rata-rata peningkatan minat belajar siswa (pretes dan postes) pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dengan perbandingan sebesar 31,16 % dan 3,32%.

Deskripsi diatas dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Yanda Igustiani dengan penulis. Persamaan penelitian Yanda Igustiani dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni window shopping, sedangkan perbedaan penelitian Yanda Igustiani dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, lokasi dan pelajaran. Variabel terikat Yanda Igustiani yakni minat belajar , sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. Penelitian Yanda Igustiani dilaksanakan di Kelas XI SMAN 1 Kampar Timur, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.

**Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Windows Shopping</i> Berbantuan Geoenzo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika	Model Pembelajaran <i>Window Shopping</i>	1. Variabel terikat yakni minat belajar, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. 2. Penelitian dilaksanakan di Pondok Modern MTs Daarul

	Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa tahun pelajaran 2020/2021		Ikrom, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di kelas XI SMA Mekar Arum.
2	Penggunaan metode kooperatif online window shopping terhadap keaktifan belajar di mata pelajaran Ski untuk kelas VIII Mtsn 3 Kulon Progo Yogyakarta	Metode Kooperatif <i>Window Shopping</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel terikat yakni keaktifan siswa, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar.</li> <li>2. Penelitian dilaksanakan di Kelas VIII MTsN 3 Kulon Progo Yogyakarta, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.</li> </ol>
3	Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Siswa SMP	Model Pembelajaran <i>Window Shopping</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel terikat yakni penguasaan konsep, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar.</li> <li>2. Penelitian dilaksanakan di Kelas VIII SMP, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.</li> </ol>
4	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Window Shopping Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Window Shopping</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel terikat yakni kreativitas peserta didik, sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar.</li> <li>2. Penelitian dilaksanakan di Mts Al-Mujahidin 1</li> </ol>

	Di Mts Al-Mujahidin 1 Samarinda		Samarinda, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.
5	Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping terhadap Minat Belajar siswa Pada Materi Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Kelas XI di SMAN 1 Kampar Timur	Model Pembelajaran <i>Window Shopping</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel terikat yakni minat belajar , sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar.</li> <li>2. Penelitian dilaksanakan di Kelas XI SMAN 1 Kampar Timur, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan di Kelas XI SMA Mekar Arum.</li> </ol>

