

**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**

Nama_1 (Titi Rohaeti¹), Nama_2 (Rahmawati²), Nama_3(Rani³), Nama_4 (Nurul Alit
Wulansari⁴)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, PPG Calon Guru, Universitas Muhammadiyah
Cirebon

Alamat e-mail : ([1titi.rohaeti@umc.ac.id](mailto:titi.rohaeti@umc.ac.id)), Alamat e-mail :
([2rahayurahmawati461@gmail.com](mailto:rahayurahmawati461@gmail.com)), Alamat e-mail : ([3raniqueenaest95@gmail.com](mailto:raniqueenaest95@gmail.com)),
Alamat e-mail : ([4nurulalitwulansari17@gmail.com](mailto:nurulalitwulansari17@gmail.com))

Abstract

This study aims explore how effective the Project Based Learning (PjBL) model combined with the Window Shopping method is in improving student learning outcomes in IPAS, particularly on the topic of Indonesian Culture for Grade IV students at SD Negeri 3 Panembahan. The results that implementing PjBL model alongside the Window Shopping method was successful in engaging students actively in the learning process. This approach provided with meaningful and relevant learning experiences. The improvement in learning outcomes is evident when comparing results across the pre-cycle, cycle I, and cycle II. In the pre-cycle, the average students score was only 28,8 with 0%. After was applied in cycle I, the averafe score is to 49,8 and 15% of students achieved mastery. In cycle II, there was a substantial improvement, with the average score increasing to 87,6 and 88% of students meeting the learning goals. These findings suggest that using the PjBL model with the Window Shopping methoed is an effective strategy for enchaning student achievement in learning about Indonesia's rich cultural heritage.

Keyword: *Project Based Learning, Window Shopping, learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menggambarkan efektivitas model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan *Window Shopping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi "Kekayaan Budaya Indonesia" di kelas IV SD Negeri 3 Panembahan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan PjBL dengan metode *Window Shopping* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar bermakna sesuai dengan konteks kehidupan mereka. Peningkatan hasil belajar tampak jelas dari perbandingan antara pra-siklu, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklu rata-rata nilai siswa hanya mencapai 28,8 dengan tingkat ketuntasan 0%. Setelah model diterapkan pada siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 49,8 dan ketuntasan meningkat 15%. peningkatan signifikan terjadi pada siklus II, rata-rata nilai siswa 87,6 dan tingkat ketuntasan naik 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PjBL yang dikombinasikan dengan metode *Window Shopping* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam memahami materi tentang kebudayaan Indonesia.

Kata kunci : *Project Based Learning, Window Shopping, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21 ini, pendidikan adalah penentu tingkat kehidupan bangsa. Pendidikan sangat penting untuk mewujudkan bangsa yang cerdas, aman, dan demokratis.

Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2023 tentang Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan suasana belajar yang mendukung proses pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, yang mencakup kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2003).

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu aspek penting dalam proses ini adalah pengembangan karakter, yang menjadi fondasi dalam membentuk individu yang berkompeten dan

berintegrasi. (Mahardani & Basalamah, 2018).

Pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang memiliki nilai-nilai budaya dan intelektual yang kuat. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membuat siswa aktif, kreatif, dan memahami materi dengan cara yang kreatif dan menarik. Salah satu mata pelajaran yang dianggap menantang oleh siswa adalah mata pelajaran IPAS dengan konten Indonesiaku yang kaya akan budaya, yang berakibat pada hasil belajar yang kurang dipahami oleh siswa. (Mardiyah, 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan dalam kurikulum menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan utama dari pelajaran IPAS adalah untuk membantu siswa lebih menghargai kekayaan Indonesia dan memanfaatkan pengetahuan mereka untuk menjaga dan melestarikan lingkungan serta alam. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah Kekayaan Budaya

Indonesia, karena materi ini mengajarkan siswa untuk mengidentifikasi, memahami, dan menghargai keragaman budaya Indonesia. Dengan demikian, mereka diharapkan dapat menumbuhkan sikap toleransi dan nasionalisme dalam kehidupan sosial mereka.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV di SD Negeri 3 Panembahan terungkap bahwa hasil belajar siswa mengenai materi Kekayaan Budaya di Indonesia masih rendah. Beberapa penyebab hasil belajar yang buruk termasuk materi yang terlalu padat, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, penggunaan strategi pengajaran yang tidak bervariasi, dan kurangnya media dan alat pendidikan yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Kemampuan literasi dan numerasi juga yang masih sangat bergantung pada media pembelajaran (Rohaeti, 2024). Untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diperlukan siswa, pemilihan media dilakukan dengan mempertimbangkan analisis terhadap siswa, ide, dan tugas, serta fitur-fitur yang menjadi fokus dalam

penggunaannya (Rohaeti, 2021). IPAS sering dianggap sulit untuk dipelajari. Ini karena materinya yang terlalu padat sehingga terkesan sulit untuk dipelajari. Selain itu, guru menggunakan bahan ajar yang terbatas dan tidak memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi IPAS di kelas, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. (Novita, 2024).

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu ada inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif yang berfokus pada siswa dan menarik siswa. Pemerintah merekomendasikan penggunaan model pembelajaran inovatif untuk kurikulum merdeka, khususnya di era normal baru. Dalam model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Window Shopping*. Metode ini digunakan ketika siswa berkeliling ke berbagai pos yang telah disiapkan oleh guru untuk melihat, mencatat, dan berbicara tentang materi yang tersedia. Salah satu contoh pembelajaran berbasis kerja kelompok adalah *Window Shopping*, di mana orang belanja keliling untuk melihat pekerjaan orang lain dan belajar tentang

pekerjaan mereka. (Sulistiyaratih et al., 2021). Aspek keterampilan berpikir kritis siswa yang dikembangkan melalui metode *Window Shopping* mencakup kemampuan dalam interpretasi, analysis, dan menarik Kesimpulan (Saputri,2017).

Asnawi (2019) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif *Window Shopping* terdiri dari beberapa langkah: 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, 2) Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh guru terkait materi yang akan dipelajari, 3) Setiap kelompok diberikan tugas yang berbeda di dalam LKPD yang memuat tentang pemecahan masalah, 4) Siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari dan membaca materi yang sudah disiapkan, dan 5) Siswa mengerjakan LKPD yang dibimbing oleh guru, hasil pekerjaanya ditulis di kertas karton atau manila. 6) Hasil pengerjaan kelompok diatur di dinding kelas; ini mirip dengan membuka toko di *mall*. 7) Setelah kerja kelompok disusun, berikan tugas dan peran yang sesuai kepada setiap anggota kelompok; misalnya, menugaskan satu anggota kelompok untuk menjaga toko sementara anggota

kelompok lain mengunjungi toko. 8) Diharapkan anggota kelompok yang menjaga toko dapat memberikan penjelasan yang relevan. 9) Setelah waktu berkeliling sudah habis, setiap anggota tim kembali ke kelompoknya dan berbagi informasi yang mereka kumpulkan. 10) Siswa dinilai oleh guru, serta diberikan konfirmasi, diberikan perbaikan, dan diberikan umpan balik. 11) Siswa melakukan evaluasi atau penilaian. 12) Siswa dan guru menutup pelajaran.

Selain itu, membagi siswa menjadi kelompok juga dapat digunakan untuk metode *Window Shopping*, menurut Matsuri et al. (2024). Dalam hal ini, setiap kelompok akan mengunjungi kelompok lain untuk mempelajari hasil diskusi yang telah dilakukan oleh kelompok tersebut.

Metode ini akan membantu siswa menjadi lebih berani, berani, demokratis, ingin tahu, berteman, dan bertanggung jawab, seperti yang disebutkan sebelumnya (USAID, 2015). Pembelajaran semacam ini dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan yang menyenangkan (Rahma, 2017). Prestasi siswa dalam mata Pelajaran IPAS dapat ditingkatkan dengan

menggunakan metode pembelajaran *Window Shopping* (Bahrun, 2024).

Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran inovatif yang fokus pada siswa, dimana guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Melalui model proyek ini, siswa akan didorong untuk menyelidiki dan menerapkan ide-ide dalam situasi yang konkret di kehidupan sehari-hari. (Trianto, 2014:42). Menurut Yahya Muhammad Mukhlis, model pembelajaran yang diterapkan memberikan kesempatan bagi guru untuk mengelola dan mengarahkan proses pengajaran secara penuh. Dalam penerapannya, pembelajaran secara proyek dan memberikan dan menjadi salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang digunakan. (Trianto, 2014:42).

Siswa dapat mengorganisir kegiatan belajar, bekerja sama dalam membuat proyek, dan menghasilkan produk kerja dengan bantuan model pembelajaran berbasis proyek. Penggunaan model ini dapat membantu guru meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Rohaeti, 2022). Penilaian proyek berdasarkan pada bagaimana siswa menyelesaikan

masalah, yang didasarkan pada pertanyaan dan masalah yang menuntut mereka untuk berpikir kritis saat mencari solusinya (Wena, 2010).

Selain itu menurut Paramita, dkk (2023) bahwa model pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan untuk meningkatkan dan mendorong kreativitas siswa dalam menciptakan suatu produk. Model ini juga dapat mengajarkan siswa untuk saling berkolaborasi dengan temannya untuk mengembangkan suatu produk. Diharapkan dengan menggabungkan kedua metode ini, siswa akan belajar lebih aktif, memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sebagai hasilnya pembelajaran yang diterima oleh siswa dapat lebih meningkat.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan metode yang interaktif seperti metode *Window Shopping* sebagai salah satu metode yang menarik siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan membuat pembelajaran menjadi membosankan bagi mereka yang nantinya akan

berdampak pada hasil belajar mereka. Agar masalah tersebut dapat teratasi, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis proyek seperti metode *Window Shopping* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma menunjukkan bahwa penerapan metode *Window Shopping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperbaiki aktivitas belajar mereka secara berkelanjutan (Prastyani et al., 2023).

Selain itu, menurut Sugawara, dkk (2024), penggunaan metode *Window Shopping* yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) disekolah dasar (Sugawara & Nikaido, 2014).

Penelitian dari Rianto (2019) yang menggunakan strategi dan berbagai metode dalam proses pembelajaran di kelas menunjukkan adanya perbandingan antara metode konvensional dan metode yang lebih inovatif, dengan hasil bahwa strategi yang inovatif dapat memberikan

peningkatan keterampilan berpikir dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Aristianti, dkk (2025) yang menemukan bahwa penerapan pendekatan *Window Shopping* memberikan dampak yang baik dan adanya peningkatan yang substansial terhadap hasil belajar siswa yang diukur dari rata-rata nilai tes awal dan tes akhir.

Oleh karena itu, penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV di SD Negeri 3 Panembahan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia melalui penerapan metode *Window Shopping* yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL. Penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efisien yang dalam meningkatkan hasil capaian belajar siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menemukan solusi, memperbaiki, dan meningkatkan

kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas. Dalam PTK, guru berperan aktif mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi dalam setiap siklus pembelajaran.

PTK ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan guru serta dapat melihat seberapa signifikan peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, PTK digunakan dalam siklus perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang diakhiri dengan refleksi. Tujuan PTK adalah untuk mengidentifikasi dan menemukan kekurangan dalam pembelajaran sehingga dapat diperbaiki dan diimplementasikan rencana untuk kegiatan pembelajaran berikutnya sesuai dengan program yang telah direncanakan (Mania, 2019).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2025, Subyek pada penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 26 orang siswa di SDN 3 Panembahan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan mengacu pada model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart. Model tersebut berjalan dengan siklus

berulang dan berkelanjutan yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Karena sederhana dan praktis sehingga Model spiral Kemmis dan Mc Taggart mudah diterapkan dalam penelitian tindakan kelas.

Tagart terpampang pada gambar terlampir:



Gambar 1.

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

Untuk memperoleh data yang lebih akurat dalam mengukur variabel yang akan diteliti, digunakan instrumen penelitian yang sesuai dan terstruktur (Sugiyono, 2013). Tes hasil belajar mencakup dari *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur tingkat

pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan metode *Window Shopping* dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2013).

Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *window shopping* dan model pembelajaran berbasis proyek, data kuantitatif terdiri dari prestasi belajar siswa dari hasil tes berupa soal-soal pada lembar kerja siswa yang nantinya akan diolah, pengelolaan data kuantitatif berupaya untuk mengevaluasi seberapa besar peningkatan kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi “Kekayaan Budaya Indonesia” dengan menggunakan metode *window shopping* dan model pembelajaran *project based learning*.

Studi ini dilakukan di SDN 3 Panembahan, yang terletak di kecamatan Plered, kabupaten Cirebon.

Untuk menentukan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar sebagai ukuran hasil belajar yang lebih baik (Suharsimi, 2016).

Dengan rumus nilai rata-rata yaitu sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata kelas (Mean)

$\sum x$: Jumlah total nilai seluruh siswa

n : Jumlah seluruh siswa

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP : Nilai persentase atau hasil

F : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah seluruh siswa Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) pada kelas IV yaitu 75.

Nilai maksimal yaitu: 100

Tabel 1.

Kriteria ketuntasan belajar siswa

| Hasil | Keterangan | Kategori |
|------------|---------------|----------|
| 90% - 100% | Sanga Baik | A |
| 80% - 89% | Baik | B |
| 70% - 79% | Cukup | C |
| 60% - 69% | Rendah | D |
| 50% - 59% | Sangat Rendah | E |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode *Window Shopping* yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia dikelas IV SDN 3 Panembahan. Penelitian ini dilakukan secara bertahap dengan menggunakan pendekatan *Window Shopping* dan model pembelajaran berbasis proyek.

Di kelas IV SDN 3 Panembahan, guru melakukan observasi pra-siklus terhadap materi pembelajaran IPAS "Kekayaan Budaya Indonesia." Analisis observasi digunakan untuk mengidentifikasi masalah utama, yaitu kesulitan pemahaman siswa dan kendala metode pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, guru berupaya menerapkan pendekatan yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar guna memperkuat pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya terkait materi kekayaan budaya Indonesia. Menurut

Wardani & Wihardid (2021), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan utama yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*obsertving*) dan refleksi (*reflecting*).

Pelaksanaan Pra siklus

a. Perencanaan Tindakan Tahap

Peneliti merencanakan tindakan siklus dengan menyusun semua alat pendidikan, termasuk modul ajar, LKPD, media pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, dan lembar tes untuk penilaian. Setiap alat pembelajaran disesuaikan dengan mata pelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia." Selama tahap perencanaan siklus, peneliti merancang kegiatan proses pembelajaran sebagai tanggapan terhadap hasil refleksi pra-siklus, terutama mengenai tingkat belajar siswa yang rendah pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pra siklus pelaksanaan di di ruang kelas IV pada hari Senin, 24 Februari 2025, pelaksanaan tindakan pra-siklus

dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran. Tahap ini dimulai dengan kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peneliti menggunakan media pembelajaran berupa PPT selama proses pembelajaran.

c. Observasi

Guru kelas sebagai Observer melihat proses PTK dan metode mengajar peneliti dan mencatat hasilnya dalam lembar observasi. Mereka juga melihat aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Tahap refleksi berfokus pada pengumpulan data dari kegiatan proses pembelajaran. Langkah-langkah refleksi melibatkan pemeriksaan kembali pada proses pembelajaran, serta peninjauan situasi dan kondisi. Dalam menentukan atau mengidentifikasi kekurangan pembelajaran pada pra siklus. Kelemahan ini termasuk siswa yang tidak memperhatikan, kurangnya keterlibatan siswa, dan banyak siswa yang tidak bekerja

sama. Hal ini menjadi catatan penting untuk dapat diperbaiki pada pembelajaran siklus berikutnya.

Hasil diskusi dan evaluasi dengan supervisor terkait kelemahan dan kekuatan dalam pembelajaran, menjadi acuan untuk perencanaan perbaikan siklus berikutnya.

Adapun nilai nilai dari hasil belajar pada Pra Siklus yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.

**Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS
Materi “Kekayaan Budaya
Indonesia” di Kelas IV Pra Siklus**

| No | Nilai | Frekuensi | % |
|----|---|-----------|------|
| 1 | 10 - 20 | 10 | 38% |
| 2 | 21 – 30 | 10 | 38% |
| 3 | 31 – 40 | 4 | 15% |
| 4 | 41 – 50 | 1 | 4% |
| | 51 – 60 | 1 | 4% |
| | Jumlah | 26 | 100% |
| | Rata-rata Nilai | | 28,8 |
| | Nilai Tertinggi | | 60 |
| | Nilai Terendah | | 10 |
| | KKM | | 75 |
| | Siswa yang memahami dan mampu menyelesaikan pembelajaran | | 0 |
| | Siswa yang gagal memahami pembelajaran | 26 | |

| | |
|-------------------|----|
| Presentase | 0% |
|-------------------|----|

Dari hasil tabel diperoleh rata-rata nilai siswa adalah 28,8. Dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa belum mencapai tuntas KKM. Hal ini diakibatkan kurang terlibatnya selama proses pembelajaran dan informasi yang diberikan rumit. Oleh karena itu, siklus I harus ada perbaikan agar mencapai hasil belajar siswa yang diinginkan.

Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus 1 yaitu menyusun aktivitas remedial pembelajaran berdasarkan hasil dari tes diagnose awal yang berupa evaluasi pra siklus. Terdiri dari penyusunan segala perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, lembar observasi aktivitas guru, lembar kerja peserta didik (LKPD), instrument observasi aktivitas siswa, instrumen tes kognitif, dan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi serta karakteristik siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Project Based Learning* (PjBL), yang melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah serta berbagai tugas bermakna lainnya (Erisa, 2021). Semua perangkat pembelajaran disesuaikan dengan mata pelajaran IPAS materi "Kekayaan Budaya Indonesia".

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus I dimulai pada hari Senin, 19 Maret 2025. Tahap pelaksanaan dimulai dengan acuan modul ajar yang dibuat menggunakan model pembelajaran PJBL. Metode pengajaran yang direncanakan digunakan dalam tindakan ini. Kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dalam rencana pembelajaran. Siklus I berfokus pada penggunaan model pembelajaran PjBL dengan produk berupa poster.

Berdasarkan evaluasi pembelajaran sebelumnya, penggunaan model pembelajaran *Project Based*

Learning (PjBL) terbukti memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Model ini diterapkan dengan tujuan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi menggunakan lembar khusus yang digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami bagaimana interaksi antara guru dan siswa berlangsung, serta bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya setelah diterapkannya model pembelajaran *project Based Learning* (PjBL).

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, terlihat adanya peningkatan pada hasil tes akhir siswa. Hal ini menunjukkan

adanya perkembangan positif dalam proses pembelajaran. Capaian nilai siswa dalam kegiatan perbaikan pembelajaran siklus ini terlihat adanya kemajuan yang signifikan tetapi masih banyak yang belum bisa mencapai ketuntasan minimum meskipun ada kemajuan.

Penerapan PjBL pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia turut memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran (Luthfa Eka Saputri et al., 2023).

Namun pada tahap refleksi siklus I, masih ditemukan beberapa kelemahan, salah satunya terjadi saat kegiatan presentasi. Siswa terlihat belum percaya diri dan kurang mampu menyampaikan ide secara jelas. Karena materi yang berbeda disetiap kelompok maka diharuskan siswa sangat fokus memperhatikan setiap presentasi rekan kelompok lainnya, namun dari segi pemaparan presentasi baik dari yang memaparkan ataupun

mendengarkan masih kurang, tidak focus bahkan mengantuk. Maka perbaikan pada siklus berikutnya diperlukan metode presentasi yang menarik yang melibatkan seluruh siswa. Adapun nilai-nilai dari hasil belajar pada siklus I di kelas IV yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Belajar
IPAS materi “Kekayaan
Budaya Indonesia” di Kelas IV
Siklus I

| No | Nilai | Frekuensi | Presentase |
|----|---|-----------|------------|
| 1 | 20 – 30 | 4 | 15% |
| 2 | 31 – 40 | 7 | 27% |
| 3 | 41 – 50 | 7 | 27% |
| 4 | 61 – 70 | 0 | 0% |
| 5 | 71 – 80 | 4 | 15% |
| | Jumlah | 26 | 100% |
| | Rata-rata Nilai | | 49,8 |
| | Nilai Tertinggi | | 80 |
| | Nilai Terendah | | 30 |
| | KKM | | 75 |
| | Siswa yang memahami dan mampu menyelesaikan pembelajaran | | 4 |
| | Siswa yang gagal memahami pembelajaran | | 22 |
| | Presentase | | 15% |

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa memperoleh rata-rata sekitar 49,8 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terkecil yaitu 30. Terjadi kenaikan nilai yang signifikan namun masih banyak yang tidak mencapai KKM. Dengan demikian diperlukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus selanjutnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II, mempertimbangkan aktivitas untuk meningkatkan pembelajaran yang didasarkan pada refleksi dari siklus I. Termasuk pendekatan, model, metode, alat pembelajaran, termasuk modul ajar, LKPD, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes untuk penilaian. Penentuan metode pembelajaran ditekankan pada siklus ini.

Penerapan metode pembelajaran *window shopping* mengajak siswa untuk aktif bergerak, yaitu dengan mengunjungi hasil kerja kelompok lain. Selama kegiatan ini, siswa mengamati, mencatat, dan menyimpulkan apa yang telah dilakukan oleh kelompok lain, lalu membagikan pengetahuan tersebut kepada anggota kelompoknya sendiri. Dengan begitu, setiap siswa yang berperan sebagai pengunjung sebenarnya sedang berbelanja ilmu untuk dibawa Kembali ke kelompok asalnya. Tentunya, alat dan materi pembelajaran yang digunakan dalam metode ini disesuaikan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Maret 2025 di ruang kelas IV. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada

modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) serta metode *window shopping*. Seluruh kegiatan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Seperti biasa pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Metode *window shopping*, yang diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa, menjadi fokus utama dalam perbaikan pembelajaran pada siklus II.

c. Observasi

Selama proses observasi, lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya, terutama berkat penggunaan metode

window shopping yang berhasil melibatkan siswa secara lebih aktif.

d. Refleksi

Hasil belajar siswa pada siklus II, berdasarkan tes yang dilakukan, menunjukkan fakta bahwa penggunaan metode *window shopping* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Metode ini dapat membuat setiap siswa berhasil, karena siswa mengalami peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil tes siswa pada akhir kegiatan pembelajaran siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Prasetyo (2021) penerapan *windows shopping* terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa, memperbaiki hasil belajar, serta menghasilkan dampak positif lainnya seperti kemandirian,

keterampilan interpersonal, dan kerjasama antar anggota kelompok (Prasetyo,2021). Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus II :

**Tabel 4.
Rekapitulasi Hasil Belajar
materi “Kekayaan Budaya
Indonesia” di Kelas IV
Siklus II**

| No | Nilai | Frekuensi | Presentase |
|---|-------------|-----------|------------|
| 1 | 61 – 70 | 3 | 12% |
| 2 | 71 – 80 | 6 | 23% |
| 3 | 81 – 90 | 12 | 38% |
| 4 | 91 - 100 | 10 | 38 |
| Jumlah | | 26 | 100% |
| Rata-rata Nilai | | | 87,6 |
| Nilai Tertinggi | | | 100 |
| Nilai Terendah | | | 70 |
| KKM | | | 75 |
| Siswa yang memahami dan mampu menyelesaikan pembelajaran | | | 23 |
| Siswa yang gagal memahami pembelajaran | | | 3 |
| Presentase | | | 88% |

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 87,6 dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah sebesar 80. Hasil belajar siswa sudah melebihi KKM dari 26 siswa dengan presentasi 88% artinya bahwa tujuan pembelajaran terhadap mata pelajaran IPAS materi “Kekayaan Budaya Indonesia” di Kelas IV dapat dikatakan telah terpenuhi oleh siswa.



Gambar 2.
Presentase Ketuntasan
Persiklus PTK

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, presentasi ketuntasan belajar yang diperoleh sepanjang pra-

siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan. Pada pra-siklus presentase ketuntasan hanya 0% yang artinya bahwa siswa belum memenuhi nilai KKM, lalu pada siklus I mengalami peningkatan presentasi ketuntasan menjadi 96,15%. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 100% artinya bahwa pada siklus II ini nilai presentase ketuntasannya telah memenuhi Kriteria ketuntasa minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan metode *Window Shopping* pada mata Pelajaran IPAS dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 3 Panembahan berjalan dengan efektif dan baik. Siswa tidak hanya memiliki pengalaman langsung dengan kegiatan pembelajaran, tetapi

mereka juga terlibat aktif dalam mendapatkan informasi untuk membuat pengetahuan mereka lebih bermakna.

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang dipadukan dengan metode *Window Shopping* dalam mata Pelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 3 Panembahan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa.

Pada pra-siklus, dengan nilai rata-rata 28,8 dengan 26 siswa tidak tuntas dan presentase ketuntasan hanya 0%. Pada siklus I dengan model pembelajaran PjBL, hasil belajar siswa meningkat, dengan nilai rata-rata 49,8 dengan 4 siswa tuntas dan 22 siswa tidak tuntas, presentase ketuntasan 15%. Dan pada siklus kedua, dengan penggunaan model PjBL dan penggunaan metode *Window Shopping* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 87,6. Dari 23 siswa, seluruhnya dinyatakan tuntas menghasilkan presentase ketuntasan sebesar 88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristianti, S. D., Sari, F. K., Karmiyadi, C. M. I., Taqiya, I., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2025). Penerapan Model PBL Tipe Window Shopping Berbantu Media Padlet Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI SD Negeri 2 Keling. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 11(1), 133-144.
- Asnawi (2019) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Window Shopping. Pondok Belajar .com. <https://www.pondokbelajar.com/2019/07/modelpembelajaran-window-shopping.html>
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Bahrin, N. H., Nurlina, N., & Tahir, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPTD SDN 97 Inpres Tellumpanuae Kabupaten

- Maros. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(2), 21-30. dan *Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 12170-12178.
- Luthfa Eka Saputri, C., Suprpto, E., & Sri Mulyanti, E. D. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iv Pada Pembelajaran Ipas Materi Indonesiaku Kaya Budaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8318>
- Mahardani, A., & Basalamah, M. (2018). Membangun Sumber Daya Manusia Berkarakter Melalui Metode Pendidikan Karakter. *JU-Ke (Jurnal Ketahanan Pangan)*, 2(1), 106–116.
- Mardiyah, R., Supriyono, S., & Wulandari, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Media Pop Up Book dalam Meningkatkan Pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku Pada Siswa Kela IV SD Djama'atul Ichwan. *Jurnal Review Pendidikan*
- Matsuri, M., Arsita, D., Sari, D. A. K., Kholidin, K., & Sulastri, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ide Pokok Melalui Model Pembelajaran Windows Shopping Kelas 5 SDN 01 Klodran. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 4, pp. 863-872).
- Paramita, D. L., Baity, N., & Andari, T. (2023). Peningkatan Kreativitas Melalui Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran IPA. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 89-100.
- Pratama, R. B. (2021). Pengembangan E-Modul Bemuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sdn 2 Waruroyom. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 127-136.
- Prasetyo, A. (2021). Pemanfaatan Model Belajar Window Shopping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Pedagogika*, 12(2), 184–

- 193.<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.782>
- Prastyani, O. D., Kurniawati, W., & Rigianti, H. A. (2023). Meningkatkan keterampilan siswa dengan pembelajaran Project Based Learning pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. *Borobudur Educational Review*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.31603/bedr.11479>
- Rahma, Wahyuni. 2017. Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif *Window Shopping* terhadap Partisipasi Bimbingan Konseling Klasikal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Volume : 2, Nomor : 2, April, halaman
- Rohmah, S. N., Hidayat, R., & Rohaeti, T. (2024). Analisis Bibliometrik: Trend Penelitian Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(2), 162-170.
- Saputri, A. C., Sajidan, S., & Rinanto, Y. (2017). Identifikasi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Window Shopping. In *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* (pp. 131-135).
- Suciawati, V., Sudianto, S., Jatisunda, M. G., & Rohaeti, T. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah dan Gaya Kognitif Siswa pada Model Pembelajaran Project Based Learning. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 80-89.
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014, December). Properties of AdeABC and AdeIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. In *Antimicrobial Agents and Chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12, pp. 7250–7257). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistiyaratih, N. I., Adnan, Sehalyana, & dkk. (2021). Penerapan Problem Based Learning dan Window Shopping untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(2), 77–88.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Surabaya.

USAID. 2015. *Artikel Model Window Shopping*.