

PENERAPAN *WINDOW SHOPPING* BERBANTU APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR NEGARA ANGGOTA ASEAN

Henri Mustofa¹, Heri Maria Zulfiati², Sutrisna Wibawa³

^{1,2,3}Dikdas Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

¹mustofahenri@gmail.com, ²heri.maria@ustjogja.ac.id, ³trisnagb@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

The use of learning models that are less attractive causes low student learning outcomes. This research aims to improve student learning outcomes through interactive and fun learning through the application of the window shopping learning model. This learning is more interesting by using the Canva application as a supporting element. The type of research used was descriptive qualitative with the research subjects being 6th grade students in elementary schools, totaling 37 students consisting of 19 male students and 18 female students. This type of qualitative descriptive research uses data collection techniques such as tests, questionnaires, observation and documentation. Data analysis techniques use quantitative and qualitative analysis. This window shopping learning model has proven effective in improving student learning outcomes regarding material from ASEAN member countries. This is evidenced by the increase in student learning outcomes from 16 students by 43.24% with the lowest score being 35 and the highest score being 85 to 31 students amounting to 83.78% with the lowest score being 50 and the highest score being 100. The average score of student learning outcomes has increased from 63.32 to 82.78.

Keywords: window shopping, canva, learning outcomes

ABSTRAK

Penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran *window shopping*. Pembelajaran ini lebih menarik dengan digunakan aplikasi canva sebagai unsur penunjang. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 6 di sekolah dasar yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Model pembelajaran *window shopping* ini terbukti ampuh dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi negara anggota ASEAN. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa tuntas dari 16 siswa sebesar 43,24% dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 85 menjadi 31 siswa sebesar 83,78% dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 63,32 menjadi 82,78.

Kata Kunci: *window shopping*, canva, hasil belajar

A. Pendahuluan

Indikator pendidikan berkualitas salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan interaktif dengan didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana serta kecakapan guru dalam penguasaan materi dan pengelolaan kelas. Pembelajaran efektif bermanfaat karena membuka wawasan baru tentang pembelajaran di kelas (Firdaus et al., 2024)

Pada kegiatan belajar mengajar terdapat aspek-aspek yang harus dikuasai oleh guru, antara lain: tujuan pelajaran, metode pengajaran, materi pelajaran yang akan disampaikan dan media pembelajaran. Media pelajaran adalah salah satu alat yang dipakai guru untuk membantu dalam proses menyampaikan materi pelajaran (Wulandari et al., 2023). Pemilihan metode pengajaran yang tepat merupakan hal yang sangat penting dalam upaya meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Penggunaan metode pembelajaran berpengaruh positif menciptakan lingkungan

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif karena memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien (Salomo Leuwol et al., 2023)

Seorang guru sekolah dasar tidak hanya dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih menjadi seseorang yang dinanti untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Oleh karena itu tugas seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang semula tidak berarti menjadi bermakna. Guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi sehingga dalam proses belajar mengajar di kelas dapat diterima dan diikuti oleh siswa, sekaligus dapat memanfaatkan potensi yang sudah dimiliki siswa (Setyo Widodo & Sita Rofiqoh, 2020). Supaya pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan tentu saja guru mengikuti perkembangan jaman dengan memanfaatkan aplikasi canva sebagai salah satu media penunjang dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan media berbasis canva

dapat meningkatkan kreativitas peserta didik (Wikarya et al., 2022). Menurut Ausubel (1978: 628) pembelajaran bermakna adalah suatu proses akuisisi makna baru dengan mengandalkan seperangkat pembelajaran yang bermakna serta tugas belajar berpotensi bermakna.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam menentukan perangkat-perangkat pembelajaran Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Dwi Prasetyo, 2021)

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terdapat banyak sekali materi yang harus dipelajari, maka dari itu perlu model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial dengan materi negara anggota ASEAN adalah menggunakan model pembelajaran *window shopping*. *Window shopping* adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan

berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya (Ika Sulistyaratih et al., n.d.) Suasana bagaikan pasar tradisional yang ramai, dimana ada penjual dan pembeli. Para pembeli yaitu siswa dari kelompok lain berkeliling dari stan ke stan untuk berbelanja pengetahuan. Di setiap stan, terdapat penjual. Penjual yang dimaksud yaitu anggota kelompok presenter. Yang memiliki tugas untuk menjelaskan tentang materi terkait negara anggota ASEAN yang meliputi kerjasama, budaya, sejarah, ekonomi, dan keunikan negara ASEAN yang mereka wakili.

Kondisi sangat memprihatinkan terjadi saat dilaksanakan pretest pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi tentang negara anggota ASEAN. Dari 37 siswa hanya 16 siswa yang tuntas belajar. Masih ada 21 siswa yang belum tuntas belajar. Siswa tuntas belajar jika nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai ketuntasan belajar pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi tentang negara-negara anggota ASEAN diatur sesuai dengan keputusan rapat sekolah

yang mempertimbangkan daya dukung, kompleksitas, sarana dan prasarana.

Kriteria ketuntasan minimal muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk kelas VI adalah 71. Jika dikalkulasikan maka hanya 43,24% yang mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 56,76% yang jauh lebih besar masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Nilai rata-rata kelas VI muatan pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang negara-negara anggota ASEAN hanya 63,32. Tentunya hal ini tidak diharapkan oleh siswa, guru, sekolah maupun orang tua

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya materi yang luas, model pembelajaran yang kurang interaktif, motivasi siswa yang rendah, penguasaan guru terhadap materi pembelajaran kurang dan pembelajaran kurang menarik. Selain itu, guru jarang memberi penguatan kepada siswa baik secara verbal maupun non verbal. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain cara guru mengajar, suasana kelas, karakter yang dimiliki guru dan juga fasilitas

yang digunakan (Dan et al., 2008). Guru terlalu banyak ceramah di depan kelas dalam memberikan materi. Jika dibiarkan terus berlanjut, tentu akan berdampak pada turunnya prestasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh kompetensi guru dan didukung oleh pembelajaran yang efektif dan peran orang tua (Agustin et al., 2020)

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat disimpulkan permasalahan yang peneliti temukan diantaranya rendahnya hasil belajar siswa dengan materi negara anggota ASEAN. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan karena belum digunakannya model pembelajaran yang tepat. Pembelajaran masih berpusat pada guru dengan sebagian besar menggunakan metode ceramah, siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru.

Adanya permasalahan tersebut penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *window shopping*

berbantu aplikasi canva terkait materi negara anggota ASEAN. Proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *window shopping* akan lebih menyenangkan karena akan berpusat pada siswa. Pembelajaran akan lebih interaktif, sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Adanya tutor sebaya menjadi daya tarik tersendiri agar siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar (Cahyani, 2021). Dengan menggunakan pembelajaran *window shopping* juga memiliki manfaat dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi negara anggota ASEAN. Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran berlangsung dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran (Asari, 2021)

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VI di sekolah dasar yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Subjek penelitian berada di Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman. Objek

penelitian adalah penerapan model pembelajaran *window shopping* berbantu aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar tentang negara-negara anggota ASEAN pada sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah soal tes dengan materi negara anggota ASEAN. Adapun tujuan digunakan tes adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* dan setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping*. Tes merupakan pemberian tugas dalam bentuk soal maupun perintah yang harus dikerjakan siswa dan hasilnya untuk menarik kesimpulan (Widya, 2021). Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Fungsi angket adalah untuk mengetahui sikap dan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *window shopping*.

Observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang diamati untuk mendapatkan informasi tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ruang kelas dipenuhi dengan keramaian yang produktif. Para siswa, terbagi dalam kelompok-kelompok kecil dengan tugas masing-masing, ada yang berbelanja ada pula yang menjaga stan. Mereka bersemangat memamerkan hasil belajar mereka tentang negara-negara ASEAN. Setiap kelompok telah menyiapkan stan yang menarik dengan bantuan aplikasi canva dalam menyiapkan desain dan dihiasi dengan bendera, peta, dan karya kreatif lainnya yang mewakili negara ASEAN yang mereka pelajari. Anggota kelompok yang menjaga stan dapat memberi informasi apabila ada pembeli yang bertanya. Informasi akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan aplikasi canva yang telah disiapkan.

Suasana bagaikan pasar tradisional yang semarak, di mana para pembeli yaitu siswa dari kelompok lain berkeliling dari stan ke

stan untuk berbelanja pengetahuan. Di setiap stan, terdapat penjual yaitu anggota kelompok yang bertugas untuk menjaga stan dan siap memberikan informasi sesuai dengan stan yang dijaga. Penjaga stan atau yang disebut dengan penjual dengan antusias menjelaskan tentang kerjasama, budaya, sejarah, ekonomi, dan keunikan negara ASEAN yang mereka wakili.

Para pembeli pun tak kalah aktif. Mereka mengajukan pertanyaan, bertukar informasi, dan bahkan mengikuti kuis kecil yang disiapkan oleh penjual. Interaksi yang dinamis ini menghasilkan pertukaran pengetahuan yang kaya dan mendalam tentang negara-negara ASEAN.

Model pembelajaran *window shopping* ini terbukti ampuh dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi ASEAN. Pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Para siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru, tetapi juga dari teman-temannya, sehingga proses belajar pun menjadi lebih bermakna.

Selain itu, *window shopping* juga mendorong kerjasama dan komunikasi antar siswa. Mereka

belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan, dan berani tampil di depan umum. Kemampuan-kemampuan ini penting untuk bekal mereka di masa depan.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *window shopping* terbukti sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar terkait materi negara-negara ASEAN. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna ini dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan menggali ilmu lebih dalam.

Dalam penelitian ini kegiatan dimulai dengan mengadakan pretest tentang negara anggota ASEAN. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas VI di sekolah dasar di Kapanewon Mlati Tahun Pelajaran 2023/2024.

Permasalahan yang dihadapi pada materi pembelajaran negara-negara anggota ASEAN adalah pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai siswa kelas VI yang masih rendah. Sebanyak 21 dari 37 siswa belum tuntas belajar.

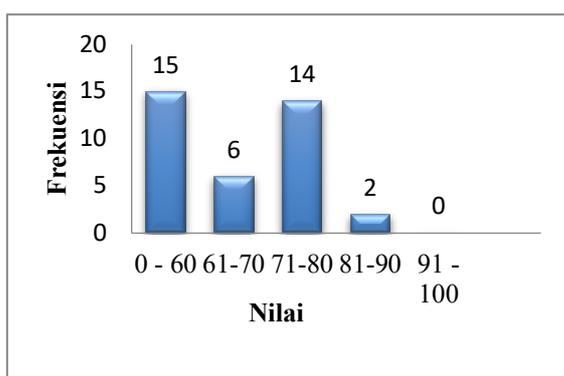
Hasil tes awal atau pretest sebelum dilaksanakannya proses belajar mengajar menggunakan *window shopping*, dari 37 siswa yang mengikuti tes, masih ada 21 anak atau 56,76% siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan hanya 16 anak atau 43,24% anak yang bisa mendapat nilai di atas KKM. Dari hasil tes awal atau pretest tersebut diperoleh nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 35 dengan rata-rata nilai 63,32. Secara jelasnya hasil test awal atau pretest dapat dilihat pada tabel nilai sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Pre Test

Rentang Nilai	Frekuensi	Kriteria
0 - 60	15	Belum Tuntas
61 - 70	6	Belum Tuntas
71 - 80	14	Tuntas
81 - 90	2	Tuntas
91 - 100	0	

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa sebagian besar siswa belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah yaitu 71. Dari 37 siswa yang memperoleh nilai < 71 ada 21 siswa atau sebesar 56,76%, hal ini menunjukkan siswa yang belum tuntas belajar masih banyak. Siswa sudah tuntas belajar yang memperoleh nilai ≥ 71 sebanyak

16 siswa atau sebesar 43,24% dengan perolehan nilai rata-rata kelas adalah 63,32. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa belum tuntas belajar masih lebih besar dari pada siswa yang sudah tuntas belajar. Karena hasil belajar yang kurang maksimal perlu ada perbaikan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Hasil yang kurang maksimal salah satunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang belum tepat. Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Sehingga sistem pembelajaran masih berpusat pada guru atau *teacher center*. Grafik rentang nilai sebelum menggunakan model *window shopping* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Grafik rentang nilai sebelum menggunakan *window shopping*

Gambar 1 pada grafik data rentang nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping*

menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai antara 0 sampai dengan 60 ada 15 siswa, siswa yang memperoleh nilai 61 sampai dengan 70 ada 6 siswa, siswa yang memperoleh nilai 71 sampai dengan 80 ada 14 siswa, siswa yang memperoleh nilai 81 sampai 90 ada 2 siswa dan tidak ada siswa yang mendapat nilai di atas 90. Grafik tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa paling banyak mendapatkan nilai antara 0 sampai dengan 60 sebanyak 15 siswa. Grafik menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar belum dapat berjalan dengan baik, hal itu ditunjukkan dengan siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria tuntas masih sedikit. Maka dari itu perlu penerapan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar, supaya hasil belajar meningkat. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah mengajak siswa agar lebih aktif, sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara interaktif. selain itu juga dengan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Upaya tersebut diwujudkan dengan penerapan *window shopping* berbantu aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar negara anggota ASEAN.

Tabel 2. Setelah menggunakan model *window shopping*

Rentang Nilai	Frekuensi	Kriteria
0 - 60	4	Belum Tuntas
61 - 70	2	Belum Tuntas
71 - 80	10	Tuntas
81 - 90	11	Tuntas
91 - 100	10	Tuntas

Setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping* terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal itu berarti penggunaan model pembelajaran *window shopping* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa sebagian besar siswa sudah tuntas belajar dengan nilai ketuntasan ≥ 71 . Siswa yang belum tuntas belajar dan mendapatkan nilai < 71 ada 6 siswa atau sebesar 16,21% dan siswa yang telah tuntas belajar dan mendapatkan nilai ≥ 71 sebanyak 31 siswa atau sebesar 83,78% dan nilai rata-rata kelas adalah 82,78. Dari data tersebut tampak jelas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *window shopping* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Siswa yang mendapatkan nilai 0 sampai dengan 60 ada 4 siswa, nilai 61 sampai dengan 70 ada 2 siswa, nilai 71 sampai dengan 80 ada 10 siswa, nilai 81 sampai dengan 90 ada 11 siswa dan nilai 91 sampai dengan 100 ada 10 siswa, hal itu menunjukkan pengaruh penggunaan

model pembelajaran *window shopping* dalam proses pembelajaran dengan ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari tabel 2 dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *window shopping* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penggunaan model pembelajaran *window shopping* siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar akan lebih interaktif. Sistem belajar tidak lagi berpusat pada guru tetapi sudah berpusat pada siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk dapat berinteraksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Guru tidak lagi mendominasi dalam kegiatan pembelajaran tetapi guru memberi kesempatan kepada siswa untuk langsung berinteraksi dengan siswa lain. Dengan penggunaan model pembelajaran *window shopping* terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat tinggi. Grafik hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping* dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Rentang Nilai

Grafik rentang nilai sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping* terjadi peningkatan yang signifikan. Kriteria belum tuntas dengan rentang nilai 0 sampai dengan 60 sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* sebanyak 15 siswa menjadi 4 siswa. Kriteria belum tuntas terjadi penurunan sebanyak 11 siswa. Kriteria belum tuntas dengan rentang nilai 61 sampai dengan 70 sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* sebanyak 6 siswa menjadi 2 siswa. Kriteria belum tuntas terjadi penurunan sebanyak 4 siswa. Kriteria tuntas dengan rentang nilai 71 sampai dengan 80 sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* sebanyak 14 siswa menjadi 10 siswa. Kriteria tuntas terjadi penurunan sebanyak 4 siswa. Kriteria tuntas dengan rentang nilai 81 sampai

dengan 90 sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* sebanyak 2 siswa menjadi 11 siswa. Kriteria tuntas terjadi kenaikan sebanyak 9 siswa. Sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* untuk kriteria tuntas nilai 91 sampai dengan 100, tidak ada siswa yang memperolehnya, tetapi setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping* kriteria tuntas nilai 91 sampai dengan 100 ada 10 siswa, hal ini menunjukkan kenaikan 10 siswa.

Tabel 3. Nilai terendah tertinggi dan rata-rata

Capaian	Nilai sebelum menggunakan model window shopping	Nilai setelah menggunakan model window shopping
Terendah	35	55
Tertinggi	85	100
Rata-rata	63,32	82,78

Sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* nilai terendah 35 dan nilai tertinggi yang didapatkan siswa 85 dengan rata-rata nilai 63,32. Setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping* nilai terendah 55 siswa dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 82,78.



Gambar 3. grafik nilai terendah, tertinggi dan rata-rata

Nilai terendah pada gambar 3 terjadi kenaikan antara sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* dan setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping*. Nilai tertinggi juga terjadi kenaikan antara sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping*. Nilai rata-rata siswa juga terjadi kenaikan antara sebelum dan setelah menggunakan *window shopping*. Hal ini dapat disimpulkan nilai terendah, nilai tertinggi dan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping* terjadi kenaikan.

E. Kesimpulan

Berdasar hasil penelitian dan juga hasil pembahasan terkait penggunaan model pembelajaran *window shopping* dapat disimpulkan bahwa penggunaan

model pembelajaran *window shopping* berbantu aplikasi canva memiliki pengaruh yang cukup tinggi terhadap hasil belajar siswa, hal ini karena penggunaan model pembelajaran *window shopping* melatih siswa untuk lebih interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran juga lebih menarik dengan adanya aplikasi canva yang sangat membantu dalam pembuatan desain maupun pembuatan materi yang informatif untuk memaparkan penjelasan terkait materi negara anggota ASEAN sehingga dapat membangun motivasi siswa dalam belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Sebelum menggunakan model pembelajaran *window shopping* banyak siswa yang belum tuntas belajar yaitu sebanyak 21 siswa atau sebesar 56,76%. setelah menggunakan model pembelajaran *window shopping*, siswa yang tuntas belajar semakin banyak yaitu 31 siswa atau sebesar 83,78%. Rata-rata nilai hasil belajar juga mengalami kenaikan yang semula 63,32 menjadi 82,78. oleh sebab itu penggunaan model pembelajaran *window shopping* berbantu aplikasi canva sangat disarankan digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi negara anggota ASEAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, O. :, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Asari, S. , P. S. D. , A. T. F. , I. H. , P. C. A. , V. F. , . . . & R. A. R. (2021). *Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan)*. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1139-1148.
- Cahyani, K. D. (2021). *Motivasi Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Model Windows Shopping di SD Negeri Nirmala* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/mindset>
- Dan, M., Belajar, M., Penelitian, S., & Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan Penabur* (Issue 10).
- Dwi Prasetyo, A. (2021). Pemanfaatan Model Belajar Window Shopping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Pedagogika*, 12(2), 184–193.
- Firdaus, R. A., Lestari, W., Liberna, H., Eva, L. M., & Hikmah, N. (2024). Pembelajaran efektif matematika pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(1), 152–162. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i1.21546>
- Ika Sulistyaratih, N., Teweh, M., Negeri Makassar, U., & Negeri, S. (n.d.). *Nur Ika Sulistyaratih, dkk, Penerapan Problem Based Learning dan Window Shopping Penerapan Problem Based Learning dan Window Shopping untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*.
- Salomo Leuwol, F., Basiran, B., Solehuddin, Moh., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 988–999. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>
- Setyo Widodo, G., & Sita Rofiqoh, K. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>
- Widya, M. (2021). *Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran Dalam Perspektif Sistem Pembelajaran*.
- Wikarya, Y., Studi Pendidikan Seni Rupa, P., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Padang, U. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa. In *Annissa* (Vol. 1, Issue 2). www.canva.com
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media

Pembelajaran dalam Proses
Belajar Mengajar. *Journal on
Education*, 05(02), 3928–3936.