



Metode *Window Shopping* sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Syavina Rizqy Amelia¹, Listyaningsih^{2*}, Siti Maizul Habibah³, Budi Santosa⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: syavinarizqy98@gmail.com¹, listyaningsih@unesa.ac.id^{2*}, sitihabibah@unesa.ac.id³, budisantosa@unesa.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi: listyaningsih@unesa.ac.id

Abstract. *Pancasila Education at SMAN 2 Lamongan, the lecture method is still theoretical. This causes students' learning interest to be low. This condition causes the learning process to feel monotonous, causes boredom, and decreases active student participation. This study aims to examine the effect of implementing the Window Shopping method on students' learning interest in the Pancasila Education subject in class XI of SMAN 2 Lamongan. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 70 students consisting of 35 students in the experimental class (XI-10) and 35 students in the control class (XI-12). Data collection techniques were carried out through questionnaires, and data analysis used descriptive analysis and inferential statistics. The results of the study showed that the average score of students' learning interest in the experimental class was higher than in the control class. This was proven through the nonparametric Mann-Whitney U test which showed the Asymp. Sig. value. (2-tailed) of 0.000 which is smaller than the significance level of 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. In addition, the results of the N-Gain analysis show an average score of 0.7013 or 70.13% which is included in the fairly effective criteria. This value indicates that there is a significant increase in student learning interest after the application of the Window Shopping method. Thus, it can be concluded that the Window Shopping method is effective in increasing learning interest because it is able to encourage active involvement, interaction, and a more interesting learning experience.*

Keywords: *Innovative Learning; Learning Interest; Pancasila Education; Students; Window Shopping Method.*

Abstrak. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Lamongan masih cenderung menggunakan metode ceramah yang bersifat teoritis. Hal tersebut menyebabkan minat belajar siswa cenderung rendah. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton, menimbulkan kejenuhan, serta menurunkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan metode *Window Shopping* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMAN 2 Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 70 siswa yang terdiri dari 35 siswa kelas eksperimen (XI-10) dan 35 siswa kelas kontrol (XI-12). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui uji nonparametrik *Mann-Whitney U* yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,7013 atau 70,13% yang termasuk dalam kriteria cukup efektif. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa setelah penerapan metode *Window Shopping*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Window Shopping* efektif dalam meningkatkan minat belajar karena mampu mendorong keterlibatan aktif, interaksi, serta pengalaman belajar yang lebih menarik.

Kata kunci: Metode *Window Shopping*; Minat Belajar; Pembelajaran Inovatif; Pendidikan Pancasila; Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peran strategis sebagai fondasi kemajuan bangsa dan pengembangan sumber daya manusia yang unggul serta berkarakter. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa memiliki kedudukan yang sangat penting dalam membentuk karakter warga negara yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan. Peran tersebut ditegaskan dalam Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 yang menjadi landasan kehidupan berbangsa dan bernegara di Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan secara sistematis melalui proses pendidikan. (Habibah & Florence, 2023).

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami penekanan lebih kuat sebagai wahana internalisasi nilai-nilai ideologi bangsa dan pembentukan karakter pelajar Pancasila (Ghina & Mulyatmi, 2023). Meskipun demikian, salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Urgensi inovasi pedagogis pada mata pelajaran rumpun sosial-humaniora juga ditegaskan oleh Sari et al. (2025), yang menyoroti bahwa pergeseran dari metode konvensional menuju pendekatan yang interaktif dan bermakna sangat diperlukan untuk mengembangkan kompetensi berpikir kritis serta penguatan karakter siswa di abad ke-21. Kondisi tersebut juga masih ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang pada praktiknya cenderung menggunakan pendekatan konvensional atau tradisional. (Novitasari et al., 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai, terutama ketika proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam konstruksi pengetahuan.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 2 Lamongan, minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI masih tergolong rendah. Data dokumentasi sekolah menunjukkan bahwa persentase siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) cukup signifikan, yakni berkisar antara 34,29% hingga 82,86% pada empat kelas yang diamati. Rendahnya capaian ini berbanding lurus dengan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang ditandai dengan sikap pasif, kurangnya fokus, dan kecenderungan melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran. Hasil wawancara dengan sejumlah siswa mengungkap bahwa pembelajaran cenderung monoton, didominasi oleh metode ceramah dan penugasan presentasi tanpa pendalaman konseptual, sehingga

menimbulkan kejenuhan dan menurunnya motivasi belajar. Kondisi ini diperparah oleh minimnya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mampu merangsang partisipasi aktif siswa.

Secara teoretis, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada minat belajar yang perlu ditumbuhkan melalui pendekatan konstruktivis, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi dan pengalaman langsung (Mulyadi, 2022). Meskipun beberapa studi telah membuktikan efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa (Risky & Liana, 2022; Riani, 2023), penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering terjebak pada rutinitas yang kurang variatif. Terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait integrasi PjBL dengan metode pendukung yang mampu memaksimalkan interaksi antarsiswa dan apresiasi terhadap hasil karya. Metode *Window Shopping* menawarkan solusi strategis dalam hal ini, karena dirancang untuk mengajak siswa berkeliling mengamati, mengapresiasi, dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap hasil kerja kelompok lain secara kolaboratif (Ekawati, 2022; Ghina & Mulyatmi, 2023).

Penerapan metode *Window Shopping* dalam kerangka PjBL tidak hanya berpotensi mengaktifkan partisipasi kognitif dan psikomotorik siswa, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, dan sikap saling menghargai (Ibtidaiyah, 2024; Mustopa, 2020). Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan inovasi pembelajaran yang mampu mengembalikan minat belajar siswa sekaligus meningkatkan capaian hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Window Shopping* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 2 Lamongan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, serta memperkaya khazanah penelitian pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah menengah.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini dibangun atas tiga pilar konseptual utama, yaitu konsep minat belajar, metode pembelajaran *Window Shopping*, dan landasan konstruktivisme sosial. Ketiganya diintegrasikan untuk menjelaskan mekanisme peningkatan minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah menengah.

Minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2015) dan Djamarah (2011), minat belajar dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Faktor yang memengaruhi minat belajar terbagi menjadi internal (motivasi, kondisi psikologis, dan fisiologis) serta eksternal (strategi pembelajaran, lingkungan kelas, dan dukungan pendidik). Penggunaan metode yang monoton dan berpusat pada guru cenderung menurunkan motivasi intrinsik, sedangkan pendekatan yang interaktif, relevan, dan partisipatif mampu menstimulasi ketertarikan alami siswa terhadap materi pelajaran (Hanun et al., 2023; N. S. Putri & Aliyah, 2024). Dalam ranah afektif, minat berfungsi sebagai titik awal yang menentukan intensitas perhatian, ketekunan, dan kualitas partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung (Mesra et al., 2021).

Metode *Window Shopping* merupakan strategi pembelajaran kolaboratif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan pertukaran hasil karya antarkelompok. Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok menyajikan produk pembelajaran layaknya “stan pameran”, sementara anggota kelompok lain berkeliling untuk mengamati, mendiskusikan, dan memberikan umpan balik konstruktif (Ekawati, 2022; Mustopa, 2020). Metode ini tidak hanya melatih keterampilan kognitif dan komunikasi, tetapi juga menciptakan dinamika kelas yang hidup, egaliter, dan menyenangkan. Melalui peran ganda sebagai penyaji dan pengamat, siswa terbiasa menghargai karya teman, menerima kritik secara sehat, serta memperluas perspektif melalui eksplorasi mandiri (Prasetyo, 2021; Sastika Tiyanto Putri, 2024).

Relevansi pedagogis metode ini diperkuat oleh teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dikonstruksi melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan *scaffolding*. Dalam perspektif ini, pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa terlibat dalam dialog autentik, saling mempertanyakan gagasan, dan bersama-sama memaknai pengalaman belajar (Wardani et al., 2023; Tohari & Rahman, 2024). *Window Shopping* secara inheren mewujudkan prinsip konstruktivisme sosial melalui struktur kegiatan yang mendorong pertukaran ide, refleksi kolektif, dan internalisasi nilai melalui praktik langsung, sehingga selaras dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keaktifan, kontekstualitas, dan pembentukan karakter (Nugraha & Herdiana, 2024).

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, yang menuntut internalisasi nilai moral, etika, dan kebangsaan, pendekatan konvensional seperti ceramah sering kali kurang efektif dalam menyentuh ranah afektif dan psikomotorik. Integrasi *Window Shopping* dalam kerangka *Project Based Learning* (PjBL) menawarkan ruang autentik bagi siswa untuk mengeksplorasi, menyajikan, dan mengapresiasi nilai-nilai Pancasila melalui produk kreatif yang bermakna, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat hafalan, melainkan pengalaman yang menginternalisasi karakter (Ghina & Mulyatmi, 2023; Astutik et al., 2023).

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PjBL dan *Window Shopping* telah terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran seperti sejarah, ekonomi, bahasa Indonesia, dan biologi (Risky & Liana, 2022; Hamidah & Citra, 2021; Fudtriani et al., 2025; Masruha et al., 2021). Namun, penerapan metode *Window Shopping* sebagai penguat dimensi afektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMA masih belum banyak dieksplorasi secara empiris. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memfokuskan analisis pada pengaruh penerapan metode tersebut terhadap minat belajar siswa, dengan mengacu pada indikator afektif yang telah divalidasi secara teoretis dan disesuaikan dengan konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan sintesis teoretis dan empiris tersebut, dapat dirumuskan suatu praduga akademik bahwa penerapan metode *Window Shopping* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Struktur kolaboratif, interaksi sosial yang intensif, serta kesempatan untuk mengapresiasi dan merefleksikan karya teman sebaya diharapkan mampu menstimulasi perasaan senang, memperkuat perhatian, menumbuhkan ketertarikan intrinsik, dan mendorong keterlibatan aktif, yang pada gilirannya menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih kondusif, bermakna, dan selaras dengan tujuan pembentukan karakter pelajar Pancasila di SMAN 2 Lamongan.

3. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental*. Desain yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok tanpa pengacakan penuh (*random assignment*). Rancangan ini divisualisasikan melalui model notasi sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Model *Nonequivalent Control Group Design* dalam Penelitian

Kelompok	Angket Sebelum pembelajaran (O_1)	Perlakuan (X)	Angket Setelah pembelajaran (O_2)
Eksperimen (A)	O_1	X_1	O_2
Kontrol (B)	O_1	X_2	O_2

Berdasarkan Tabel 1, notasi yang digunakan dalam desain penelitian ini dijelaskan sebagai berikut: O_1 merupakan pengukuran awal yang dilakukan melalui angket sebelum pembelajaran untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. O_2 merupakan pengukuran akhir yang dilakukan melalui angket setelah pembelajaran untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. X_1 merupakan perlakuan berupa penerapan metode *Window Shopping* pada kelompok eksperimen. Sementara itu, X_2 merupakan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelompok kontrol.

Desain ini memungkinkan evaluasi dampak perlakuan melalui perbandingan selisih perolehan nilai ($O_2 - O_1$) antara kedua kelompok, sehingga dapat diidentifikasi besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Lamongan tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 420 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan karakteristik akademik awal dan rekomendasi guru mata pelajaran. Sampel terdiri atas 70 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu 35 siswa kelas XI-10 sebagai kelompok eksperimen (X_1) dan 35 siswa kelas XI-12 sebagai kelompok kontrol (X_2).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dikembangkan berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa, yang dijabarkan ke dalam 25 butir pernyataan tertutup. Teknik pengumpulan data utama menggunakan kuesioner (angket) yang disusun dengan skala Likert empat poin. Data dikumpulkan melalui pemberian angket (O_1) sebelum pelaksanaan perlakuan dan (O_2) setelah perlakuan selesai dilaksanakan.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan melalui instrumen diuji coba terlebih dahulu kepada 35 responden di luar sampel utama, menggunakan korelasi *Product Moment* dengan bantuan SPSS versi 25 menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,334 pada taraf signifikansi 5%), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* menghasilkan nilai 0,958, yang dikategorikan sangat kuat dan

memenuhi kriteria keandalan instrumen ($>0,60$). Berdasarkan hasil tersebut, instrumen dinyatakan layak dan konsisten untuk digunakan dalam pengumpulan data utama.

Teknik Analisis Data

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, simpangan baku, dan besaran peningkatan minat belajar menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) sesuai rumus yang dikemukakan oleh Harianja et al. (2024). Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (Levene's Test). Hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas, namun varians antar kelompok bersifat homogen. Oleh karena itu, analisis inferensial dilanjutkan dengan uji nonparametrik *Mann-Whitney U* sebagai alternatif *Independent Sample T-test* (Sugiyono, 2023; Sihotang, 2023). Pengujian hipotesis ditetapkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria keputusan: nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan nilai $\geq 0,05$ menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil dan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Lamongan, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas 70 siswa kelas XI yang terbagi menjadi dua kelompok sesuai model penelitian: kelompok eksperimen ($X_1, n = 35$) yang memperoleh perlakuan metode *Window Shopping*, dan kelompok kontrol ($X_2, n = 35$) yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner minat belajar pada tahap O_1 (*pretest*) dan O_2 (*posttest*), dengan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Hasil Analisis Data

Statistik Deskriptif Minat Belajar

Analisis deskriptif dilakukan untuk memetakan profil minat belajar siswa berdasarkan empat indikator: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Ringkasan hasil perhitungan mean dan standar deviasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar Berdasarkan Indikator dan Kelompok

Indikator	Kelompok	Mean	Std. Deviasi	Min	Max
Perasaan Senang	Eksperimen (X_1)	27,89	2,896	17	32
	Kontrol (X_2)	14,17	3,823	8	25
Perhatian	Eksperimen (X_1)	17,37	1,682	14	20
	Kontrol (X_2)	8,46	2,442	5	18
Ketertarikan	Eksperimen (X_1)	17,20	2,112	10	20
	Kontrol (X_2)	8,46	2,368	5	16
Keterlibatan	Eksperimen (X_1)	24,00	2,567	14	27
	Kontrol (X_2)	11,63	3,088	7	20

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator minat belajar pada kelompok eksperimen (X_1) menunjukkan nilai mean yang secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (X_2). Selisih mean terbesar terlihat pada indikator perasaan senang ($\Delta = 13,72$) dan keterlibatan ($\Delta = 12,37$), mengindikasikan bahwa perlakuan *Window Shopping* (X_1) berpotensi kuat dalam menstimulasi dimensi afektif dan partisipatif siswa. Perbedaan ini tercermin dari perolehan skor *posttest* (O_2) yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* (O_1) pada kelompok X_1 , sementara pada kelompok X_2 , selisih $O_2 - O_1$ cenderung kecil atau bahkan negatif.

Peningkatan Minat Belajar (N-Gain)

Untuk mengukur besaran peningkatan minat belajar setelah perlakuan, dilakukan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) dengan membandingkan selisih skor O_2 dan O_1 terhadap skor maksimal. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain Minat Belajar Siswa

Kelompok	Mean N-Gain (%)	Std. Deviasi	Kategori*
Eksperimen (X_1)	70,13	21,08	Cukup Efektif
Kontrol (X_2)	-14,13	60,92	Tidak Efektif

*Kriteria: Tinggi (>70%), Sedang (30–70%), Rendah (<30%) (Harianja et al., 2024)

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 3, kelompok eksperimen (X_1) memperoleh mean N-Gain sebesar 70,13% yang berada pada batas atas kategori "cukup efektif". Nilai ini dihitung dari rata-rata selisih ($O_2 - O_1$) pada siswa yang menerima perlakuan *Window Shopping*, menunjukkan bahwa perlakuan X_1 mampu mendorong peningkatan minat belajar yang bermakna. Sebaliknya, kelompok kontrol (X_2) menunjukkan nilai negatif (-14,13%), yang mengindikasikan bahwa perlakuan TGT (X_2) tidak mampu menghasilkan peningkatan minat belajar yang konsisten antara O_1 dan O_2 .

Pengujian Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang menunjukkan data tidak berdistribusi normal (Shapiro-Wilk, $p < 0,05$) namun memiliki varians yang homogen (Levene's Test, $p = 0,147$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik *Mann-Whitney U* untuk membandingkan distribusi skor *posttest* (O_2) antara kelompok eksperimen (X_1) dan kelompok kontrol (X_2). Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Mann-Whitney U* untuk Perbedaan Minat Belajar Antar Kelompok

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	7,000
Wilcoxon W	637,000
Z	-7,121
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,000

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa antara kelompok yang memperoleh perlakuan *Window Shopping* (X_1) dan kelompok yang menggunakan metode TGT (X_2). Temuan ini mengonfirmasi bahwa perlakuan X_1 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, sebagaimana tercermin dari perbedaan skor O_2 antar kelompok setelah dikendalikan oleh kondisi awal (O_1).

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa penerapan metode *Window Shopping* dalam kerangka pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat konsisten pada seluruh indikator afektif, dengan efek paling kuat pada dimensi perasaan senang dan keterlibatan. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan *scaffolding* dalam zona perkembangan proksimal (Wardani et al., 2023; Tohari & Rahman, 2024). Dalam konteks *Window Shopping*, aktivitas "berkeliling" mengamati dan mendiskusikan hasil karya teman sebaya menciptakan ruang dialogis yang memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman autentik, bukan sekadar hafalan.

Hasil ini memperkuat temuan penelitian terdahulu yang melaporkan efektivitas *Window Shopping* dalam meningkatkan aktivitas dan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia (Fudtriani et al., 2025) dan ekonomi (Astutik et al., 2023). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dengan memfokuskan analisis pada ranah afektif dalam

konteks Pendidikan Pancasila di tingkat SMA, area yang masih terbatas dieksplorasi dalam literatur sebelumnya. Perbedaan hasil yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kontrol juga menggarisbawahi kelemahan pendekatan yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti kombinasi ceramah dan TGT, yang cenderung membatasi partisipasi aktif siswa meskipun mengandung unsur permainan.

Secara teoretis, temuan ini memperkaya pemahaman tentang mekanisme peningkatan minat belajar melalui pendekatan yang mengintegrasikan eksplorasi mandiri, presentasi visual, dan umpan balik sejawat. Proses *bridging* mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya terjadi secara alami saat siswa menanggapi dan merefleksikan karya kelompok lain, sehingga pemahaman yang terbentuk lebih mendalam dan bermakna (Nugraha & Herdiana, 2024). Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi penting bagi pendidik Pendidikan Pancasila untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Metode *Window Shopping* dapat diadopsi sebagai strategi alternatif yang efektif, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan profil pelajar Pancasila.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil. Pertama, sampel penelitian terbatas pada dua kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas memerlukan kehati-hatian. Kedua, pengukuran minat belajar mengandalkan instrumen self-report yang berpotensi mengandung bias sosial. Ketiga, durasi intervensi yang relatif singkat mungkin belum mampu menangkap dampak jangka panjang terhadap internalisasi nilai. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih beragam, menggunakan triangulasi data (observasi, wawancara), serta mengeksplorasi efek metode ini terhadap dimensi hasil belajar lainnya seperti kemampuan berpikir kritis dan karakter kewarganegaraan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan metode *Window Shopping* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMAN 2 Lamongan terlaksana melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan bertukar informasi antarkelompok sehingga menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Window Shopping* tergolong cukup efektif dalam

meningkatkan minat belajar siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 70,13%, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai *N-Gain* sebesar -14,13%. Selain itu, seluruh indikator minat belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai *mean* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji Mann-Whitney U dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Window Shopping* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMAN 2 Lamongan.

Temuan ini mendukung teori belajar Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran serta menunjukkan bahwa metode *Window Shopping* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas XI SMAN 2 Lamongan, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian serupa untuk memperkaya pengembangan keilmuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, sekolah diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan sarana serta prasarana pembelajaran, seperti LCD proyektor dan media pembelajaran lainnya, guna mendukung penerapan metode pembelajaran secara maksimal. Guru Pendidikan Pancasila juga diharapkan dapat merancang pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa melalui penerapan metode *window shopping* serta pemanfaatan teknologi pembelajaran secara optimal untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Selanjutnya, siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan diskusi, observasi, dan presentasi sehingga minat belajar serta pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila dapat meningkat. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut untuk memperkaya kajian keilmuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta menjadi referensi bagi penelitian sejenis pada masa mendatang.

DAFTAR REFERENSI

- Astutik, S. W., Kurniawan, R. Y., & Wahyuningtyas, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Windows Shopping Dikolaborasikan Dengan Project Based Learning (PJBL) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X-IPS 3 SMAN 1 GEDEG. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i2.6545>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Ekawati, N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Melalui Metode Window Shopping Kelas V Tahun Ajaran 2021/2022. *Shes: Conference Series*, 5(5), 1117–1123. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fudtriani, I., Imam Agus Basuki, & Ratnawati, H. (2025). Model Pembelajaran Window Shopping: Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas VIII. *Journal Of Language Literature And Arts*, 5(4), 469–475. <https://doi.org/10.17977/um064v5i42025p469-475>
- Ghina, Y., & Mulyatmi, M. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Window Shopping Pada Materi Menghargai Lingkungan Dan Budaya Lokal Kelas VIIC UPTD SPF SMP Negeri 12 Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 1(2), 835–850.
- Habibah, S. M., & Florence, C. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial Indonesia Sebagai Upaya Menumbuhkan Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Pertahanan Dan Bela Negara*, 13, 88–101.
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307–314. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2870>
- Hanun, S. F., Rahman, Y., & Husnita, H. (2023). Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 97–106. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.112>
- Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi. *Intelektualita*, 13. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Ibtidaiyah, R. (2024). *Peningkatan Karakter Anti Bullying Dengan Metode Pembelajaran Window Shopping Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V* [Skripsi].
- Masrucha, N., Sinta Diarini, I. G. A. A., & I Wayan Suryanto. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Melalui Media Vlog Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 635–643. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1439>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174–182.

- Mustopa, M. Z. (2020). Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Saintifik Model Pembelajaran Window Shopping (Kunjungan Galeri) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII.8 SMPN 1 Praya Tahun Pelajaran 2019 - 2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2), 146–154. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1075>
- Novitasari, L., Listyaningsih, & Estuningsih, K. (2024). Penerapan model Project Based Learning untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI 9 SMA Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 292–306.
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*, 1(28), 245–259. <https://jurnaledu.com/index.php/je>
- 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>
- Putri, N. S., & Aliyyah, R. R. (2024). Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 229–253. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11633>
- Riani, N. (2023). All Fields Of Science J-LAS Efektifitas Project Based Learning (Pjbl) Sebagai Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika. *Afosj-LAS*, 3(3), 24–31. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/afosj-las/index>
- Risky, M. M. A., & Liana, C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Jenjang Sekolah Menengah Atas Se-Kecamatan Mojoagung. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/46451>
- Sari, B. I., Habibah, S. M., Harmanto, Listyaningsih, Usmi, R., & Santosa, B. (2025). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru dalam Merancang dan Menggunakan Pendekatan Deep Learning di Lab School Unesa. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4), 1531-1537.
- Sastika Tiyanto Putri. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Window Shopping Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024* [Skripsi].
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pusat Penerbitan Dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Wardani, I. R., Immama, M., Zuani, P., & Kholis, N. (n.d.). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.