Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 35724-35731

Implementasi Pembelajaran Window Shopping Menggunakan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa

Sariyah Astuti[1], Dian Puspita[2], Rara Marselina Jupon[3], Tri Yuni Hendrowati[4]
Institut Bakti Nusantara
Corresponding Author Sariyah Astuti, E-Mail: ririastuti91@gmail.com

Published: December, 2025

ABSTRACT

Speaking is a crucial component of language learning, particularly in Indonesian. This skill enables students to express ideas, perspectives, and information effectively, organized, and efficiently. However, in real life, many children experience communication difficulties due to a lack of confidence, limited knowledge, and a lack of opportunities to interact in an interactive learning environment. The purpose of this study was to investigate and assess how the use of a multimedia-facilitated "window-shop" learning approach in Indonesian language teaching has benefited learners' communication skills. The Classroom-Based Action Research (CAR) method consists of four stages: preparation, implementation, observation, and analysis. The qualitative questionnaire and evaluation results of this study yielded Pre-Action scores of 55.45, Cycle I scores of 71.29, and Cycle II scores of 83.17. Conclusion: Students' assessments improved after they discovered a way to exchange information through multimedia-assisted window shopping.

Keywords: Speaking; window shopping, electronic media, and discovering methods

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan kemampuan interpersonal yang sangat penting yang dibutuhkan oleh setiap manusia (Fathoni et al., 2021; Zainal, 2022). Perilaku terjadi karena individu merupakan makhluk sosial yang secara rutin menuntut interaksi dengan manusia lainnya. Penelitian Nofita et al. (2020), Sari et al. (2024), Trianasari et al. (2024), dan Trianasari et al. (2024), perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pemahaman memungkinkan individu untuk mengembangkan metode komunikasi yang efisien, terutama kapasitas mereka untuk menulis, membaca, dan berbicara. Menurut Susanti (2019) dan Wiarsih (2022), perilaku proses berbicara signifikan secara statistik, yang berarti semakin sering hal itu terjadi, semakin baik keterampilan berbicara individu tersebut. Menurut Juhrani (2022) berbicara merupakan suatu ciri yang berasal dari prosedur produksi struktur bunyi untuk menyampaikan keinginan, persyaratan, dan terkadang konsep kepada individu yang berbeda.

Meskipun demikian, situasi Lapangan yang sebenarnya menekankan berbagai komponen. Temuan dari penilaian instruktur dan kuesioner di MTS Muhamadiyah menunjukkan bahwa keterampilan berbicara sebagian besar peserta didik masih relatif rendah. Berikut ini membahas karakteristik pelafalan, intonasi, kosakata/kalimat, hafalan, dan mimik/ekspresi. Ada banyak komponen yang menyebabkan hal ini, terutama kepercayaan diri, kecemasan sikap, tingkat pengetahuan, dan tekanan psikologis yang terbatas, antara lain secara umum (Hidayat, 2022; Putri dkk., 2021), bersama dengan faktor eksternal termasuk keadaan pendidikan, keadaan keluarga, serta kompetensi guru dalam menentukan struktur pembelajaran yang tepat.

Keterampilan berbicara dengan menggunakan *Window shopping* ntuk pemula merupakan salah satu komponen terpenting dalam mempelajari bahasa baru, khususnya pengajaran bahasa Indonesia. Keterampilan ini membantu siswa menulis gagasan, pendapat, dan data dengan jelas dan efektif (Ilmi

dkk., 2025; Mukhlis, 2023). Dalam pelaksanaannya, banyak pembelajar mengalami kesulitan berbicara, yang meliputi kurangnya kepercayaan diri, kesulitan dengan kosakata, dan kurangnya antusiasme untuk berbicara dalam lingkungan belajar yang mendukung.

Selanjutnya, banyak penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan belajar melalui berbagai metode, di antaranya instruksi kolaboratif interaktif, berpikir kolaboratif, dan pembelajaran berbasis masalah (Ilmi dkk., 2025; Wiarsih, 2023) Strategi-strategi yang telah disebutkan sebelumnya membantu peserta didik tetap proaktif, meskipun mereka lebih berfokus pada fungsi reproduksi dibandingkan menciptakan lingkungan yang aman yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kompetensi, mensimulasikan hubungan alami dengan orang lain, dan menemukan sesuatu yang baru. Dengan kata lain, terdapat ketidakkonsistenan yang dapat diamati antara persyaratan pengajaran berbicara yang dirancang untuk mendorong interaksi dunia nyata dengan pengaturan yang selama ini berfokus terutama pada emulasi formal. Dari sudut pandang metodologi, kajian yang menggabungkan pendekatan pendidikan kolaboratif dengan multimedia dalam konteks keterampilan berbicara masih jarang. Terutama dari sudut pandang analitis, kajian minimal yang mendorong keterampilan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan literasi, tetapi juga sebagai cara untuk mengembangkan sifat-sifat kepribadian seperti tekad, kerja sama, dan tanggung jawab.

Pada dasarnya, model Window Shopping didasarkan pada teori konstruksi sosial, yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk dari interaksi antarmanusia. Dalam gaya pengajaran ini, anak-anak dididik sekaligus belajar. Masing-masing kelompok menggunakan pengetahuan, di mana dua peserta disebut "penjual" untuk menjelaskan hasil pembelajaran mereka, sementara sisanya diklasifikasikan sebagai "pembeli" dengan tujuan untuk mendapatkan materi tentang orang lain dalam kelompok (Nengsih, 2022; Nofita dkk., 2020; Prasetyo, 2021; Rasidi, 2019). Kegiatan-kegiatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang identik dengan pusat-pusat akademik, dengan proses penyampaian informasi yang komprehensif, demokratis, dan menyenangkan. Kerangka kerja di atas memungkinkan siswa untuk berpartisipasi penuh dalam tugas-tugas penelitian konten dengan mentransfer informasi dari satu lokasi ke lokasi lain. Pelajar dapat berlatih berbicara dalam posisi yang cenderung menyenangkan dan santai. Berdasarkan karya Hatimah (2022) dan Kurniawati (2023), strategi ini semakin memotivasi anak-anak untuk bermain dengan lebih banyak topik sebaya secara lebih mendalam, yang pada akhirnya dapat meningkatkan rasa kompetensi dan prestasi akademik mereka.

Dengan demikiann, metode belajar berbicara khususnya metode *Window Shopping* banyak memberikan banyak manfaat: komunikatif dan partisipatif tingkat tinggi; orang belajar tidak hanya melalui dosen tetapi juga dengan siswa lain. Kedua, menumbuhkan keberanian; aktivitas belajar yang sering dilakukan yang mengurangi kecemasan berbicara secara umum. Ketiga, pembelajaran kognitif; siswa menyerap data dari berbagai sumber untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahaminya. Kelima, kombinasi karakteristik nilai; yaitu, demoralisasi, tanggung jawab, pengetahuan, dan rasa ingin tahu (Apriana & Mulyati, 2020).

Seiring kemajuan teknologi, pencarian penawaran menjadi semakin penting, terutama jika dipadukan dengan multimedia. Penggunaan multimedia seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif memungkinkan individu menyampaikan materi dengan pendekatan yang lebih mudah diakses dan dipahami (Mustafa & Bakar, 2023; Uno, 2021). Kombinasi yang dihasilkan menghasilkan visual yang merangsang yang meningkatkan semangat pelajar dan prestasi akademik mereka. Menerapkan video dalam strategi *window shopping* dapat menawarkan keterlibatan yang lebih besar dan peluang pendidikan yang interaktif. Menurut Aryani dan Ambara (2021) dan Riani dkk. (2021), media seperti video, animasi, dan aplikasi digital dapat membantu pelajar memahami materi secara lebih efektif dan memberikan stimulasi visual yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar di lingkungan belajar. Hal ini membuktikan bahwa para peneliti memutuskan model pembelajaran belanja multidisiplin sebagai strategi yang berhasil untuk meningkatkan antusiasme siswa di lingkungan sekolah.

Sesuai dengan uraian yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki keberhasilan model pembelajaran berbasis belanja yang berpusat pada multimedia dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pertimbangan utama penelitian ini adalah apakah pemanfaatan sistem pembelajaran penelusuran elektronik dapat meningkatkan kompetensi berbicara siswa.

Subjek penelitian ini berfokus pada kebutuhan akan pendekatan pembelajaran kreatif yang dapat mengatasi keterbatasan pencapaian peserta didik. Diharapkan penelitian ini akan membantu dalam pembentukan teknik pembelajaran bahasa yang tidak hanya produktif secara semantik, tetapi juga produktif secara sosial dan kepribadian. Lebih khusus lagi, penelitian ini akan berfokus pada bagaimana mengintegrasikan kegiatan berbelanja bahan makanan dengan komponen multimedia dalam pembelajaran bahasa.

METODE PENELITIAN

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan paradigma spiral penelitian tindakan kelas (Kemmis & Mc. Taggart, 2010).

Tes dan Observasi awal dilakukan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa, yang akan dijadikan dasar dalam pelaksanaan siklus 1, kemudian Tindakan pada siklus II berdasarkan pada hasil refleksi yang dilakukan di siklus 1. Perencanaan Tindakan dilakukan dengan menentukan Langkah-langkah pemecahan masalah yang dihadapi pada tahap tes dan observasi awal. Selain itu, rencana pembelajaran disusun sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan .

Intrumen tes menggunakan instrument keterampilan berbicara, sedangkan instrument non tes mencakup lembar observasi, pedoman wawancara dan catatan harian siswa.

Dengan menggunakan pendekatan di atas, studi komprehensif akan dilakukan di berbagai domain untuk mengkaji, mengevaluasi, dan memperkuat skema implementasi pembelajaran pembelian multimedia. Umpan balik telah dikumpulkan melalui inkuiri, wawancara, dan analisis tes berbicara siswa dengan tujuan untuk memperkuat tingkat keberhasilan teknik pembelajaran yang telah ditetapkan dan membangun kapasitas siswa.

Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat dibangun metode pengajaran yang paling efektif yang akan meningkatkan kemahiran siswa sekaligus menawarkan solusi atas permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran Bahasa. Metode ini memungkinkan para peneliti untuk melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap kebutuhan siswa, memberikan penemuan penelitian yang lebih relevan dan praktis dalam dunia pendidikan.

Untuk mencoba mendapatkan wawasan tentang keterampilan berbicara siswa, yang akan berfungsi sebagai kerangka kerja untuk keberhasilan penyelesaian mata kuliah I, ujian dan penilaian awal dilakukan. Setelah itu, tindakan berlangsung dalam siklus II mengikuti apa yang dihasilkan dari refleksi yang dilakukan pada siklus I. Perencanaan tindakan dilakukan dengan mengenali setiap komponen kesulitan yang diamati dalam fase pertama pengujian dan analisis. Selain itu, teknik pengajaran berkisar pada bentuk instruksi yang telah diimplementasikan; instrumentasi tes adalah tes keterampilan berbicara; instrumen non-tes adalah instrumen pembelajaran dan pengawasan pedoman, masing-masing, yang mencakup observasi pembelajaran, wawancara pedoman; dan yang terakhir dan catatan harian. Pada fase periode berikutnya, investigasi akan dilakukan untuk menilai rencana yang dibuat melalui siklus perencanaan. Prosedur pembelajaran telah dilakukan dengan menggunakan sistem pengajaran Windows Shopping dengan dukungan media. Siklus I melakukan tindakan dalam tiga fase -awal, menengah, dan akhir.

Selain itu, peneliti mengamati, mengevaluasi, dan menjelaskan pendekatan pembelajaran pembelian di etalase toko dengan menggunakan dukungan media. Peneliti berkolaborasi dalam latihan ini secara terpisah, mengamati dan mengevaluasi setiap manuver selama pembelajaran. Setelah itu, informasi dianalisis untuk menentukan apakah proses pembelajaran dan hasil pembelajaran telah meningkat melalui penerapan model penelusuran berbasis peramban dengan bantuan multimedia. Pada titik ini, tinjauan juga dilakukan untuk menentukan seberapa baik siswa memahami apa yang sedang dibahas dan konten yang dimaksud. Pada tahap akhir, klarifikasi bergantung pada hasil observasi, wawancara, penilaian, serta penilaian informasi. Fokus evaluasi ini adalah untuk menentukan tantangan dan isu yang perlu diselesaikan melalui tahap investigasi berikutnya. Selain menilai dengan membandingkan hasil eksperimen dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, analisis ini juga mencari penilaian terhadap beberapa data bermanfaat yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan kata lain, tujuan utama proyek penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran window shopping yang memanfaatkan media secara optimal dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar mereka. Siklus pertama yang direfleksikan menjadi skenario atau rencana untuk siklus berikutnya.

Beberapa alat pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini: (1) tes, (2) lembar observasi, dan (3) angket. Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui bagaimana anak-anak terlibat dalam pembelajaran berbicara. Lembar observasi dapat digunakan untuk melacak semua aktivitas, perubahan yang terjadi selama tugas, dan kendala yang muncul. Alih-alih demikian, angket menyarankan untuk mengajak siswa berinteraksi dengan guru pengetahuan selain mengeksplorasi proses window shopping dengan memodelkan proses window shopping dari rumah dengan bantuan media.

Setiap orang yang terlibat dalam penelitian ini, yang terdiri dari siswa dan pendidik, merupakan sumber data untuk penelitian ini. Jenis data yang dianalisis bersifat kuantitatif dan kualitatif. Informasi kuantitatif berasal dari ujian yang menunjukkan seberapa baik anak-anak memahami kurikulum. Sebaliknya, data kualitatif berasal dari tindakan dan reaksi siswa terkait pengetahuan.

Informasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara dinamis dalam tiga tahap: reduksi data, interpretasi informasi, dan penyempurnaan atau pengujian (Miles & Huberman, 2007). Tujuan utama metode minimisasi data adalah untuk mengumpulkan sejumlah besar pengetahuan yang sesuai dengan persyaratan analisis menggunakan teknik pengumpulan atau penyederhanaan listrik. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa temuan penelitian tidak akan terabaikan dalam waktu dekat. Untuk membuat informasi lebih mudah dipahami oleh pembaca, data yang dihasilkan diperiksa dan ditampilkan dalam format deskriptif yang terdiri dari ilustrasi dan kata-kata. Namun, persentase kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi kreativitas siswa dalam belajar. Untuk mencapai kesimpulan, keteraturan, penggolongan, dan makna data diperlukan. Kesimpulan telah ditulis dalam bentuk kalimat singkat, meskipun mengandung banyak seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk mengembangkan peningkatkan kemampuan berbicara siswa menggunakan penerapan teknik pembelajaran window shopping interaktif. Tiga fase utama proses pemeriksaan adalah pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hanya 23 siswa (55%) dari 42 siswa dalam fase pra-tindakan yang mencapai klasifikasi tuntas, sementara sisanya (45%) berada di bawah standar terendah yang dapat dicapai. Pada awal pendekatan Window Shopping di Siklus I, jumlah total siswa tuntas meningkat menjadi 30 siswa (71%). Upaya penyelesaian terjadi selama siklus II, dengan 35 siswa (83%) mencapai ketuntasan. Secara sederhana, hasil dari metode berbicara siswa dapat disajikan.

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Berbicara Siswa

No.	Tahapan	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
1	Pra-Tindakan	55	45
2	Siklus I	71	29
3	Siklus II	83	17

Peningkatan dalam siklus 1 dan siklus II dalam hal ini menunjukkan bahwa teknik pengajaran yang mengintegrasikan pengalaman interaktif dan visual dapat berhasil mendorong siswa dalam mengembangkan kepribadian mereka dalam keterampilan berbicara. Ketika sebuah proyek penelitian dilakukan, penilaian mengenai tindakan siswa dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek: gairah, keterlibatan, konsentrasi, reaksi kognitif, dan emosi.

Dalam pra-tindakan, observasi subjektif memiliki nilai-nilai rendah. Sebagai contoh, antusiasme siswa hanya 37%, perhatian 37%, dan keaktifan 32%. Setelah dimulainya pendekatan window shopping multimedia, terdapat peningkatan di hampir setiap elemen yang disebutkan sebelumnya. Proporsi Antusiasme meningkat menjadi 58%, perhatian menjadi 63%, keseriusan menjadi 66%, keaktifan menjadi 71%, dan sikap menjadi 66% pada siklus II. Modifikasi ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan ke atas yang melibatkan pelaksanaan metode pendidikan aktif dan keterlibatan serta sikap siswa

Hasil Penelitian siklus 1, dan II menunjukkan bahwa penerapan pendekatan window shopping berbasis multimedia dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menyerap informasi. Keefektifan metode ini secara signifikan ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan, yang meningkat dari 55% pada pra-tindakan menjadi 83% pada siklus II. Pembelajaran yang

berpusat pada multimedia, sejarah, dan estetika jauh lebih berhasil dalam mengembangkan kemampuan psikologis, praktis, dan psikomotorik peserta, yang semuanya merupakan faktor krusial dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Metode window shopping menggunakan teknik pembelajaran integratif dan aktif. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan lebih dari sekadar menyerap materi; mereka secara sengaja bertanya, berdebat, dan menyebarkan fakta dalam bahasa tulis dengan kelompok lain. Metode yang dijelaskan di atas sangat berhasil dalam melatih keterampilan berbicara karena memberikan waktu dan kesempatan kepada individu untuk mengomunikasikan topik mereka secara lisan, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi. serta meningkatkan kepercayaan diri (Sahara & Satria, 2025; Yang, 2023).

Penggunaan interaktif sebagai instrumen tambahan dalam kerangka teoritis ini terus meningkatkan efisiensinya. Multimedia seperti gambar, film, animasi, dan representasi grafis meningkatkan materi akademik yang diterima siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Mayer (2024), gagasan yang berkaitan dengan pembelajaran multimedia kognitif menyatakan bahwa pemahaman dapat lebih berhasil karena detail dapat ditransmisikan baik melalui lisan maupun visual pada waktu yang tepat karena memungkinkan proses berpikir konsep lebih efektif melalui berbagai sumber memori.

Hal ini juga didukung oleh literatur (Novitasari & Kurniawati, 2023; Sabil dkk., 2025; Santoso dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia meningkatkan minat, keterlibatan, dan kinerja respons peserta secara keseluruhan dalam pembelajaran. Multimedia dapat mengurangi kecemasan dan mendorong keinginan siswa untuk belajar, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang mendorong perkembangan bahasa seperti berbicara.

Berdasarkan sudut pandang efektivitas, peningkatan makna kriteria seperti minat, konsentrasi, motivasi, dan keseriusan siswa sangatlah penting. Pada Siklus II, keterlibatan siswa dengan tugas sekolah meningkat hingga 71%. Karena pengerahan tenaga verbal merupakan aspek penting dari model window shopping, hal ini sangat erat kaitannya dengan peningkatan keterampilan berbicara. Selain itu, pengaturan pelatihan window shopping menempatkan siswa dalam lingkungan yang lebih privat dan responsif untuk belajar. Siswa akan menerima pelatihan dalam meneliti pengetahuan, merumuskan konsep, dan menjelaskan temuan mereka secara terorganisir dan lugas di kelas. Sama pentingnya untuk keterampilan berbicara informal maupun formal, metode ini mencakup keberanian berbicara dan berpikir terstruktur siswa (Apriana,2024).

Kemampuan memiliki siswa selain meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas, juga meningkatkan pengalaman pendidikan mereka. Karakter siswa berkembang lebih mandiri, berpikiran jernih, dan memiliki kemampuan menyampaikan prestasi dengan keahlian. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian (Chusnul Chotimah dkk., 2024; Fudtriani dkk., 2025);

(Martha Juliana Marpaung & Malan Lubis, 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model Window Shopping secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengekspresikan konsep mereka secara koheren dan metodis dalam pembelajaran. Kerangka kerja ini selanjutnya berkontribusi pada peningkatan partisipasi siswa. Menurut Fredricks dkk. (2004), siswa yang secara aktif terlibat dalam eksplorasi dan investigasi partisipatif cenderung memiliki pola pikir positif tentang proses pendidikan. Keberhasilan adaptasi model ini juga dapat dikaitkan dengan posisi pendidik sebagai instruktur yang dapat aktivitas dan memberikan umpan balik yang membangun selama kegiatan berlangsung.

KESIMPULAN

Analisis hasil penelitian diatas disimpulkan, bahwa modifikasi sikap anak-anak di tentukan oleh seluruh metode pengajaran ini dengan cara window shopping dengan bimbingan multimedia menunjukkan peningkatan yang mengesankan. Konteks bagian pra-tindakan, dari 42 peserta, hanya 23 siswa (55%) yang melampaui kelompok tuntas, sementara 45% gagal mencapai tingkat minimal yang diperlukan. Pada awal model window shopping di kelas I, total pendaftaran individu tuntas meningkat menjadi 30 siswa (71%).

Pengejaran kembali diamati pada siklus II, dengan 35 siswa (83%) menyelesaikan nilai. Kesimpulan dari penyelidikan saat ini menunjukkan fakta bahwa struktur window shopping berbasis multimedia mempromosikan suasana yang terlibat, interpersonal, dan bermanfaat bagi pendidikan.

Pendekatan semacam ini mampu meminimalkan konsekuensi dari ketidaknyamanan siswa berbicara yang dihasilkan oleh model ceramah atau melalui metode pasif.

Pengetahuan yang mencakup sumber daya visual dan keterlibatan yang terlibat meningkatkan baik intelektual (hasil pembelajaran) dan fisik (motivasi, motivasi, kepercayaan diri). Implikasi pedagogis yang muncul dari temuan di atas melengkapi paradigma pembelajaran yang berpusat pada murid dan pemanfaatan teknologi yang efisien di dalam kelas. Mempertimbangkan hasil penelitian saat ini, instruktur disarankan untuk menggabungkan pendekatan instruksional window shopping secara berurutan dan dapat diprediksi dalam lingkungan pendidikan, terutama melalui konten instruksional interaktif atau diskusi lisan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam perilaku eksploratif yang memastikan bahwa mereka menjadi lebih terlibat dan terinspirasi selama pembelajaran. Organisasi memiliki kewajiban untuk bermitra dengan guru melalui penyediaan materi multimedia sambil menerapkan strategi instruksional inventif yang menggabungkan komputer dan komponen interaktif. Bagi mereka yang melakukan penelitian, akan bermanfaat jika investigasi dilakukan di fasilitas pendidikan yang berbeda atau di lingkungan pendidikan yang berbeda yang membutuhkan keterampilan interpersonal dan komunikasi.

REFERENSI

Apriana, & Mulyati, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Palembang. Jurnal Muara Pendidikan, 5(1). https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.273

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian. Rineka Cipta.

Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(2), 252–260. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043

Bradbury, H. (2015). The Sage handbook of action research. Sage.

Chusnul Chotimah, Asthiyandha, T., & Maghfira, H. F. (2024). Penerapan Metode Window Shopping Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Kegiatan Ekschool Di Smpit Yapidh Bekasi. BESIRU : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(5), 300–303. https://doi.org/10.62335/besiru.v1i5.1019

Elfrisca, D., Oktrifianty, E., & Fadhillah, D. (2023). Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(4),1863–1868. https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5770

Fathoni, T., Asfahani, A., Munazatun, E., & Setiani, L. (2021). Upaya peningkatan kemampuan public speaking pemuda sragi ponorogo. Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement, 2(1),23–32. https://doi.org/https://doi.org/10.37680/amalee.v2i1.581

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. Review of Educational Research, 74(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

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

Hatimah, H. (2022). Model Cooperative Learning Tipe Windonw Shoping Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 4 Banjarbaru. Pendidikan Profesi Guru (PPG) Untuk Merealisasikan Guru Profesional Di Era Sosiety 5.0, 2, 659–670. https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/878

Hidayat, D. B. (2022). Efektivitas Metode Mendongeng (Storytelling) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Keterampilan Membaca Siswa (Sebuah Studi Kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan). Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas), 1(1), 36–44. https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i1.21067

Ibrahim, M., Aufa, I., Handayani, W. L., Hasana, N., & Rosyidah Az-zahra, S. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Model Window Shopping. Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 4(2), 53–62.

Ilmi, N., Hanafi, N. A., & Asti, A. F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 62 Parepare. Pendas:

JurnalIlmiahPendidikanDasar,10(01),621–630.
https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21175
Juhrani, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Percakapan Bahasa Arab Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI), 2(1), 1701–1713.
Kemmis, & Mc. Taggart. (2010). The Action Research Planner. Deaken Univercity Press.
Kurniawati, F. N. (2023). Fostering Students' Creativity in English Writing Class: Investigating The Impact of Project-Based Learning in Bridging Ideas and Words. English Learning Innovation, 4(2), 150–164. https://doi.org/10.22219/englie.v4i2.30611
Marsevani, M., & Habeebanisya, H. (2022). A Classroom Action Research: Improving Speaking Skills through Work in Pair Technique. TLEMC (Teaching and Learning English in Multicultural Contexts), 6(1), 16–22. https://doi.org/https://doi.org/10.37058/tlemc.v6i1.4834
Martha Juliana Marpaung, & Malan Lubis. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAS Budisatrya Medan. Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 2(2), 39–51. https://doi.org/10.61132/semantik.v2i2.570
Maryati, R., Huda, K., & Hadiyaturridho, H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Kelas V SDN 1 Mamben Tahun Pelajaran 2022/2023. Transformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan PendidikanNonFormal Informal, 9(1), 25–33. https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtni.v9i1.7270
Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. Educational Psychology Review, 36(1), 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1
Mertler, C. A. (2024). Action research: Improving schools and empowering educators. Sage Publications.
Miles, M. B., & Huberman, M. (2007). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode- Metode Baru. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Universitas Indonesia.
Mukhlis, M. (2023). Keterampilan Abad 21 Buku Teks Bahasa Indonesia pada Kelas X Terbitan Kemdikbud. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra, 9(1), 197–208. https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2292
Mustafa, S. R., & Bakar, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pai. RJOCS (Riau Journal of Computer Science), 9(1), 45–52. https://doi.org/https://doi.org/10.30606/rjocs.v9i1.1740
Nengsih, S. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Window Shoping Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. Jurnal AlphaEuclidEdu, 3(1), 1–9. https://doi.org/10.26418/ja.v3i1.55173
Nofita, Zulkifli, & Kurnia, R. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Model Pembelajaran Window Shoping di TK Ibnu Sina Kota Pekanbaru. Jurnal JRPP, 3(1), 108–114. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.870
Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. Nusantara Educational Review, 1(1), 43–55. https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006
Paul, P. V. (Ed.). (2023). Perhaps This Is Everything You Wanted to Know About Vygotsky, but Were Afraid to Ask. American Annals of the Deaf, 168(1), 7–11. https://doi.org/10.1353/aad.2023.a904164
Prasetyo, A. D. (2021). Pemanfaatan Model Belajar Window Shopping Dalam Upaya PeningkatanHasilBelajar. Pedagogika,12(2), 184–193.
https://doi.org/https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i2.782
Putri, K. A., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Kutabumi 1 Kabupaten Tangerang. Berajah Journal,1(3), 147–153. https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v1i3.35
Rasidi, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Windows Shopping Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa PGMI UIN Mataram. Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan HasilPenelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 2(2), 31–33. https://doi.org/10.31764/elementary.v3i2.1297
Riani, S., Al Hakim, R. R., & Sukmarani, D. (2021). Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis multimedia untuk pembelajaran biologi: mini-review. Prosiding Seminar Nasional PendidikanBiologi.

https://www.researchgate.net/publication/355792083_Pemanfaatan_teknologi_pembelajaran_berbasis_multimedia_untuk_pembelajaran_biologi_mini-review
Sabil, M. H., Asyiah, N., Gultom, M. N. S., Siregar, R. R., & Siregar, R. S. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Audio-Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Mendengarkan Bahasa Indonesia. PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora, 4(4), 5717–5721. https://doi.org/10.56799/peshum.v4i4.10115
Sahara, S., & Satria, D. (2025). Keterampilan Berbicara Sebagai Kunci Utama dalam Kemampuan Berbahasa Peserta Didik di Sekolah. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(3), 9. https://doi.org/10.47134/jpbsi.v1i3.1750