

Efektivitas model *window shopping* terhadap berpikir kreatif dan kolaborasi siswa kelas V SD

Adiarni Decintya Syafitri¹, Hadi Ismanto², Siti Sarah³, Eva Lumban Gaol⁴, Evi Linda Sitanggang⁵, Galih Dani Septiyan Rahayu⁶

1, 2, 3, 4, 5, 6 IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹syafitriadiarni97@gmail.com, ²hdsabiq@gmail.com, ³sitisarah.aditya16@gmail.com, ⁴evalumbangaol28@gmail.com, ⁵evilinthea.edu@gmail.com, ⁶galih040990@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to identify and examine the effectiveness of the Window Shopping learning model in improving creative thinking abilities and collaborative skills of fifth-grade elementary school students. This research uses a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were fifth-grade elementary school students in Purwakarta Regency, totaling 30 students. The instruments used included a creative thinking ability test and a collaboration observation sheet. The results of the study showed a significant increase in students' creative thinking ability, indicated by an increase in the average score from 61.23 to 88.40 and a paired sample t-test result of 0.000 ($p < 0.05$), which shows a difference in the average score before and after learning was provided. An N-Gain value of 0.69 indicates an improvement in the moderate category. Specifically, each indicator of creative thinking experienced improvement. The originality indicator showed the highest increase of 0.31 points. On the other hand, observation results indicated that students' collaboration skills improved from a moderate category (59%) in the first meeting to very good (82%) in the second meeting, with the highest increase in the indicator of appreciation for group members' contributions. These findings suggest that the Window Shopping model is significantly able to facilitate the development of creative and collaborative thinking as part of essential 21st-century learning competencies.

Keywords: Cooperative Learning Model Type Window Shopping, Creative Thinking, Collaboration.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah efektivitas model pembelajaran *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan kolaboratif siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan *desain one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang ada di Kabupaten Purwakarta dan berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes kemampuan berpikir kreatif serta lembar observasi kolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 61,23 menjadi 88,40 dan hasil uji paired sample t-test sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pada sebelum dan setelah diberikan pembelajaran. Nilai N-Gain sebesar 0,69 mengindikasikan adanya peningkatan pada kategori sedang. Secara spesifik setiap indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan, indikator *originality* menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 0,31 poin. Di sisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari kategori sedang (59%) pada pertemuan pertama menjadi sangat baik (82%) pada pertemuan kedua, dengan peningkatan tertinggi pada indikator penghargaan terhadap kontribusi anggota kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Window Shopping* secara signifikan mampu memfasilitasi pengembangan berpikir kreatif dan kolaboratif sebagai bagian dari kompetensi esensial pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Window Shopping*, Berpikir Kreatif, Kolaborasi.

1. Pendahuluan

Dalam era pendidikan abad ke-21, keterampilan berpikir kreatif dan kolaborasi dianggap sebagai *competency driver* yang sangat esensial bagi perkembangan peserta didik, termasuk di jenjang Sekolah Dasar. Kreativitas memungkinkan siswa untuk mengekspresikan gagasan yang orisinal, fleksibel, dan kompleks, sementara kolaborasi mengasah kemampuan bekerja dalam tim secara produktif, saling

menghormati, bertukar ide, dan bertanggung jawab terhadap tugas bersama. Lubis (2018) bahkan menegaskan empat indikator utama kreativitas yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Indikator kolaborasi menurut Greenstein, yang menitikberatkan pada kemampuan partisipasi aktif, keseimbangan berbicara dan mendengar, serta fleksibilitas sosial (Senbanu et al., 2019).

Idealnya, kedua dimensi tersebut berkembang optimal melalui model pembelajaran inovatif, seperti proyek berbasis kelompok yang memadukan eksplorasi ide dan bentuk interaksi horizontal. Namun, observasi awal yang dilakukan di salah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Purwakarta mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan kolaborasi masih menjadi *deep-rooted issues* dalam praktik pembelajaran. kreativitas siswa masih terbatas pada peniruan karya guru, sedangkan kolaborasi kerap timpang, ada siswa dominan yang menguasai kelompok, sementara yang lain pasif menerima instruksi.

Kondisi tersebut diperparah oleh dominasi metode konvensional ceramah, tugas individu, dan minimnya penggunaan media digital atau strategi kolaboratif. Nurhayati & Rachmawati (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran yang tidak memberi ruang eksplorasi bebas dapat mematikan kreativitas, sementara Yuliana & Arifin (2022) menyoroti bahwa rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal dan minimnya pemahaman akan kerja tim menjadi faktor utama kolaborasi siswa yang tidak optimal. Oleh karena itu, intervensi pembelajaran yang memfasilitasi eksplorasi ide dan interaksi tim sangat diperlukan.

Salah satu model yang menawarkan solusi adalah pembelajaran kooperatif tipe *Window Shopping*, di mana siswa bergerak dari stan ke stan untuk melihat karya kelompok lain, memberikan umpan balik, dan belajar dari teman sebaya. Konsep ini bukan hanya mekanisme perputaran kelas, tapi memberikan interaksi nyata, stimulasi berpikir, dan refleksi bersama. Menurut Lubis & Setiawan (2024) lewat pendekatan ini, siswa mampu melakukan *scanning* karya, bertanya, dan memberikan komentar, sehingga oportunitas berpikir kritis dan kreatif meningkat.

Langkah-langkah implementasinya dimulai dengan pembentukan kelompok heterogen, pembuatan produk awal (seperti poster, diagram, atau proyek mini), kemudian kunjungan ke stan secara bergiliran, penulisan *feedback*, diskusi reflektif, dan revisi produk, hingga presentasi final. Tahapan sistematis ini memungkinkan siswa tidak hanya aktif berpikir ide-ide kreatif, tapi juga berlatih kolaborasi fungsional berbagi peran, menjaga komunikasi, dan menyelesaikan konflik kelompok.

Empirisnya, model ini telah menunjukkan keefektifan yang konsisten. Farida (2023) menemukan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa SD hingga tuntas 100% pada siklus kedua. Aristianti et al., (2025) juga melaporkan bahwa integrasi PBL dengan *Window Shopping* dan media Padlet meningkatkan pemahaman IPA dari skor rata-rata 55,5 ke 69,18. Di ranah SMP, Silalahi et al., (2024) menunjukkan peningkatan signifikan keaktifan siswa sejarah dari 46,35% ke 84,82%.

Dalam konteks khusus peningkatan kreativitas matematis Nisa et al., (2024) menerapkan *Window Shopping* berbasis pembelajaran berdiferensiasi dan menemukan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa SMA. Hasil ini memperkuat bahwa model tersebut tidak sekadar mendorong kolaborasi motivasional, tetapi juga menstimulasi proses mental tingkat tinggi dalam konteks akademik. Tidak hanya itu, studi Mustofa et al., (2024) menggabungkan *Window Shopping* dan aplikasi Canva dalam mempelajari negara anggota ASEAN, lalu melaporkan kenaikan rata-rata skor siswa dari 63,32 ke 82,78. Temuan ini menunjukkan keunggulan media visual digital dalam memperkaya proses kreativitas dan kolaborasi, yang relevan diterapkan di SD kelas V.

Meski beragam studi telah menyoroti efek positif *Window Shopping* di SMP hingga SMA, masih terdapat *gap* penelitian pada SD khususnya kelas V. Tidak banyak yang menguji secara komprehensif efek model ini terhadap kedua domain kreativitas dan kolaborasi pada siswa usia 10-11 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi *gap* tersebut dan memberikan data empiris yang *robust* terkait dua indikator utama tersebut pada jenjang dasar.

Dengan mempertimbangkan kerangka teoretis, kondisi nyata di lapangan, langkah implementasi yang jelas, dan bukti empiris dari berbagai jenjang pendidikan, penelitian ini dirancang untuk menguji efektivitas model pembelajaran Window Shopping dalam meningkatkan berpikir kreatif dan kolaborasi siswa kelas V SD. Hasilnya diharapkan menjadi rekomendasi strategis bagi praktisi pendidikan dasar dalam menghadirkan proses pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan berorientasi pada pengembangan karakter abad ke-21.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaborasi siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Purwakarta yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan homogenitas tingkat kemampuan awal siswa, keterbukaan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran inovatif, serta kesiapan sarana kelas untuk mendukung kegiatan pembelajaran kelompok secara aktif. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, terdiri dari satu kali pretest, dua kali kegiatan inti pembelajaran menggunakan model *Window Shopping*, dan satu kali posttest. Desain penelitian *one group pre test and post test design* ini di ukur dengan menggunakan *pre test* yang dilakukan sebelum diberi *treatment* dan *posttest* dilakukan setelah diberi *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *window shooping*.

Tabel 1. One Group Pre-test Dan Post-test Design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

- O₁ : *Pretest*
- X : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Window Shooping*
- O₂ : *Posttest*

Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas tes tertulis untuk mengukur berpikir kreatif dan lembar observasi untuk mengukur kolaborasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes berpikir kreatif disusun mengacu pada indikator-indikator yang dikemukakan oleh Lubis (2018), yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan melihat dari berbagai sudut pandang), *originality* (keunikan ide), dan *elaboration* (pengembangan ide secara rinci). Soal-soal disusun dalam bentuk uraian terbuka yang mendorong siswa untuk memberikan jawaban yang bebas dan kreatif.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berpikir Kreatif Siswa

No	Indikator	Bentuk Soal	Sebaran Soal	Jumlah Soal
1	<i>Fluency</i>	Uraian	1, 5, 9	3
2	<i>Flexibility</i>		2, 6, 10	3
3	<i>Originality</i>		3, 7, 11	3
4	<i>Elaboration</i>		4, 8, 12	3
Jumlah				12

Sementara itu, lembar observasi untuk mengukur kolaborasi siswa dikembangkan berdasarkan indikator kolaborasi menurut Greenstein dalam Senbanu et al. (2019), yang meliputi: bekerja secara produktif bersama kelompok, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, menghargai ide-ide dan pendapat anggota lain, menghargai kontribusi individu dalam kelompok, serta bekerjasama dalam menyelesaikan tugas untuk menghasilkan produk bersama.

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kolaborasi Siswa

No	Indikator	Sebaran Soal	Jumlah Soal
1	Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok	1, 2	2
2	Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif dalam kelompok	3, 4	2
3	Menghormati ide-ide orang lain	5, 6	2
4	Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok	7, 8	2
5	Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide serta produk baru	9, 10	2
Jumlah			10

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada tes berpikir kreatif dianalisis menggunakan uji paired sample t-test untuk melihat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model *Window Shopping*. Selain itu, untuk melihat peningkatan dilakukan perhitungan N-Gain dan analisis pada setiap indikator. Analisis ini dibantu oleh perangkat lunak SPSS dan Microsoft Excel. Sementara itu, data observasi dianalisis secara deskriptif dengan melihat persentase ketercapaian indikator kolaborasi siswa pada tiap pertemuan.

Untuk menjamin validitas data, instrumen diuji terlebih dahulu melalui uji validitas isi oleh dua ahli pendidikan dasar dan dua guru kelas tinggi. Seluruh proses penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur etika penelitian: memperoleh izin resmi dari sekolah, menjelaskan tujuan kegiatan kepada guru dan siswa, serta menjaga kerahasiaan identitas peserta didik selama dan setelah pelaksanaan penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pembahasan Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif yang saling melengkapi dalam menggambarkan efektivitas model pembelajaran *Window Shopping*. Data kuantitatif diperoleh melalui tes tertulis yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Tes ini disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, sebagaimana dikemukakan oleh Lubis (2018). Instrumen ini dirancang dalam bentuk soal uraian terbuka untuk memberikan ruang ekspresi ide siswa secara bebas dan mendalam.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui teknik observasi non-partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada aktivitas kolaboratif siswa dalam kelompok, termasuk bagaimana mereka bekerja sama, berbagi peran, menghargai ide satu sama lain, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Lembar observasi yang digunakan telah dikembangkan berdasarkan indikator kolaborasi menurut Greenstein dalam Senbanu et al. (2019), dan diisi oleh dua observer independen (peneliti dan guru kelas) guna menjaga objektivitas dan validitas data.

Proses pembelajaran dengan model *Window Shopping* dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan tatap muka secara berurutan. Pertemuan pertama difokuskan pada pelaksanaan pretest dan pengenalan aktivitas kelompok, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga difokuskan pada kegiatan utama model pembelajaran *Window Shopping* yang mencakup tahapan membuat produk, mengunjungi stan-stan kelompok lain untuk memberikan dan menerima umpan balik, melakukan revisi, serta menyusun presentasi hasil kerja kelompok. Setiap pertemuan diorganisasi secara sistematis untuk memastikan bahwa seluruh siswa memiliki kesempatan yang setara dalam mengeksplorasi ide dan berpartisipasi dalam kerja kelompok.

Setelah seluruh data pretest dan posttest dikumpulkan, data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik uji statistik inferensial, yaitu *paired sample t-test*, dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor tes berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk menguji

hipotesis mengenai efektivitas model *Window Shopping* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V.

Di sisi lain, data kualitatif yang diperoleh dari observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada tingkat ketercapaian indikator kolaborasi siswa dalam kelompok. Hasil observasi dikategorikan berdasarkan skala penilaian dan dianalisis untuk melihat dinamika interaksi sosial, partisipasi aktif, serta pola kerja sama antar anggota kelompok selama berlangsungnya pembelajaran. Analisis ini membantu memperjelas bagaimana implementasi model *Window Shopping* mampu memfasilitasi terbentuknya kolaborasi yang bermakna di dalam kelas.

Hasil pengolahan data dari kedua jenis instrumen tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan narasi deskriptif, sehingga dapat menggambarkan secara menyeluruh perubahan yang terjadi baik dalam aspek kognitif (berpikir kreatif) maupun aspek sosial (kolaborasi). Seluruh rangkaian pengumpulan dan analisis data dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip keabsahan, keandalan, dan etika penelitian, termasuk persetujuan dari pihak sekolah dan jaminan kerahasiaan identitas peserta didik. Dengan demikian, diharapkan data yang diperoleh mencerminkan kondisi objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Adapun hasil pengolahan data kuantitatif adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Data Analisis Hasil Tes Berpikir Kreatif Siswa

Data	Pretest	Posttest	Keterangan
Jumlah Siswa	30	30	Pretest = Posttest
Nilai Minimal	46	75	Pretest < Posttest
Nilai Maksimal	81	96	Pretest < Posttest
Rata-Rata	61,23	88,40	Pretest < Posttest
Standar Deviasi	8,82	4,83	Pretest > Posttest
Uji Normalitas	0,200	0,181	Berdistribusi Normal
Paired Sample T-Tes		0,000	Terdapat Perbedaan Rata-Rata
N-Gain		0,69	Terdapat Peningkatan

Berdasarkan hasil analisis data tes berpikir kreatif siswa, diperoleh gambaran perubahan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penerapan model pembelajaran *Window Shopping*. Jumlah subjek penelitian yang dianalisis pada kedua tahapan tes tetap konstan, yaitu sebanyak 30 siswa. Pada tahap pretest, nilai minimal yang dicapai siswa adalah 46, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 75. Nilai maksimal juga menunjukkan peningkatan yang substansial, dari semula 81 pada pretest menjadi 96 pada posttest. Rata-rata skor siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 61,23 pada saat pretest menjadi 88,40 setelah pembelajaran, menunjukkan adanya perbaikan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah intervensi.

Dari segi dispersi data, standar deviasi pada pretest sebesar 8,82 menurun menjadi 4,83 pada posttest. Penurunan standar deviasi ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran, variasi skor siswa cenderung lebih homogen, yang mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih merata di seluruh kelas. Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,181. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rerata skor antara sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun Hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

- H0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *window shooping*.
- Ha : Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *window shooping*.

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan H_0 di tolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata skor tes berpikir kreatif siswa yang signifikan secara statistik antara pretest dan posttest. Artinya, penerapan model *Window Shopping* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V.

Selain itu, analisis peningkatan skor dihitung menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui efektivitas peningkatan secara kuantitatif. Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,69, yang termasuk dalam kategori “sedang”. Ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Window Shopping* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan *Window Shopping* memberikan dampak positif terhadap pengembangan daya pikir kreatif siswa dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran *Window Shopping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dilakukan analisis mendalam terhadap masing-masing indikator berpikir kreatif secara terpisah. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap aspek berpikir kreatif yakni *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang), *originality* (keunikan gagasan), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan dan memperinci ide) mengalami peningkatan setelah implementasi pembelajaran.

Dengan menganalisis setiap indikator secara terpisah, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek mana dari berpikir kreatif yang mengalami peningkatan paling signifikan, serta aspek mana yang masih memerlukan perhatian lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi penting tidak hanya sebagai penguat data kuantitatif secara keseluruhan, tetapi juga sebagai dasar pengambilan keputusan untuk perbaikan strategi pembelajaran di masa mendatang. Visualisasi data dari masing-masing indikator berpikir kreatif disajikan dalam gambar berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Peningkatan Setiap Indikator Berpikir Kreatif

Indikator	Skor Pretest	Skor Posttest	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan
<i>Fluency</i>	224	309	0,62	0,86	0,24
<i>Flexibility</i>	217	309	0,60	0,86	0,26
<i>Originality</i>	216	326	0,60	0,91	0,31
<i>Elaboration</i>	225	327	0,63	0,91	0,28

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan dalam Tabel 5, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *Window Shopping* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada setiap indikator yang diukur. Pada indikator *fluency* atau kelancaran dalam menghasilkan ide, skor pretest sebesar 224 meningkat menjadi 309 pada posttest, dengan peningkatan nilai dari 0,62 menjadi 0,86 atau sebesar 0,24 poin. Indikator *flexibility*, yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang, menunjukkan peningkatan dari skor 217 menjadi 309, dengan selisih nilai sebesar 0,26. Kedua indikator ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang melibatkan eksplorasi aktif, seperti dalam *Window Shopping*, mendorong siswa untuk lebih bebas dan variatif dalam menyampaikan gagasan.

Peningkatan tertinggi tercatat pada indikator *originality*, yakni dari skor awal 216 menjadi 326, dengan nilai bertambah dari 0,60 menjadi 0,91 atau meningkat sebesar 0,31. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menekankan kunjungan antar kelompok dan diskusi ide memungkinkan siswa untuk menciptakan gagasan yang lebih orisinal dan berbeda dari yang lain. Sementara itu, indikator *elaboration* juga mengalami peningkatan signifikan dari skor 225 menjadi 327, dengan nilai yang meningkat dari 0,63 menjadi 0,91 atau sebesar 0,28 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mampu menghasilkan ide, tetapi juga dapat mengembangkan ide tersebut secara lebih rinci

dan sistematis. Dengan demikian, model *Window Shopping* terbukti efektif dalam mendorong peningkatan berpikir kreatif siswa secara menyeluruh melalui interaksi kelompok, refleksi, dan evaluasi bersama.

Hasil kolaborasi siswa diperoleh melalui proses observasi yang dilakukan secara sistematis selama dua kali pertemuan, bertepatan dengan implementasi model pembelajaran *Window Shopping*. Instrumen observasi dikembangkan berdasarkan indikator kolaborasi yang telah dijelaskan sebelumnya, mencakup kemampuan bekerja secara produktif dalam kelompok, partisipasi aktif, penghargaan terhadap ide anggota lain, serta tanggung jawab kolektif dalam menyelesaikan tugas. Instrumen ini menggunakan skala Likert 4 poin untuk mengukur intensitas dan kualitas keterlibatan siswa dalam setiap sesi pembelajaran.

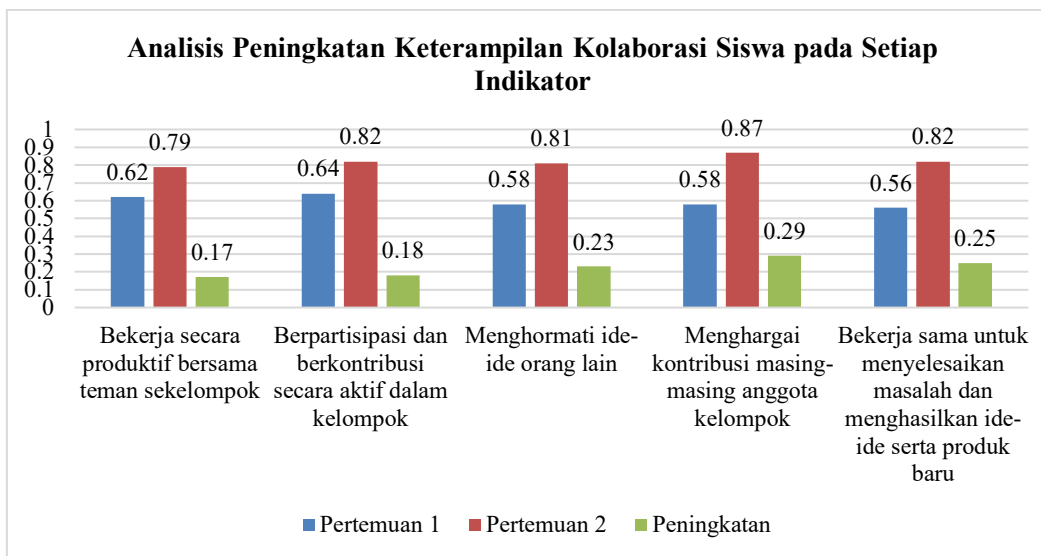
Observasi dilakukan oleh observer secara independen guna menjaga objektivitas, dan mencakup seluruh kelompok yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan kualitas kolaborasi siswa dari pertemuan ke pertemuan. Model *Window Shopping* memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk saling bertukar ide melalui kunjungan kelompok, memberi masukan terhadap hasil kerja rekan lain, serta merevisi produk secara bersama. Interaksi yang terjadi selama proses ini tidak hanya memperkuat komunikasi antar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya kesadaran kolektif mengenai pentingnya kerja tim dalam mencapai hasil optimal. Adapun rekapitulasi hasil observasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa

Pertemuan 1			Pertemuan 2		
Skor Rata-Rata	Persen (%)	Interpretasi	Skor Rata-Rata	Persen (%)	Interpretasi
24	59%	Sedang	33	82%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa yang disajikan dalam Tabel 6, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kualitas kolaborasi antarsiswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua selama implementasi model pembelajaran *Window Shopping*. Pada pertemuan pertama, skor total observasi yang diperoleh adalah 713 dari skor maksimal 1.200 (30 siswa × 10 indikator × 4 poin), dengan persentase capaian sebesar 59%. Persentase ini berada pada kategori "Sedang", yang menunjukkan bahwa siswa telah mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama, namun masih terdapat beberapa aspek kolaborasi yang belum optimal, seperti pembagian peran yang merata atau keterlibatan aktif semua anggota kelompok.

Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan skor menjadi 984, yang setara dengan 82% dari skor maksimal. Persentase ini masuk dalam kategori "Sangat Baik", mengindikasikan bahwa siswa mulai menunjukkan kemampuan kolaboratif yang kuat, seperti aktif dalam diskusi kelompok, menghargai kontribusi teman, serta menunjukkan tanggung jawab kolektif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Window Shopping* tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir kreatif, tetapi juga secara efektif memfasilitasi keterampilan kolaborasi melalui struktur pembelajaran yang partisipatif dan interaktif. Interaksi yang berulang dan berbasis dialog antar kelompok terbukti mampu memperkuat kemampuan siswa dalam membangun kerja sama yang konstruktif dan seimbang. Adapun hasil analisis pada setiap indikator keterampilan kolaborasi adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Analisis Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Setiap Indikator

Berdasarkan data yang ditampilkan pada Gambar 1 mengenai *Analisis Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Setiap Indikator*, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator kolaborasi siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran *Window Shopping*. Lima indikator utama yang diamati menunjukkan perkembangan positif dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, dengan nilai peningkatan yang bervariasi, menandakan keberhasilan pendekatan pembelajaran ini dalam menumbuhkan kompetensi kerja sama di kalangan siswa kelas V.

Indikator dengan peningkatan tertinggi adalah *menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok*, yang naik dari 0,58 pada pertemuan pertama menjadi 0,87 pada pertemuan kedua, dengan selisih sebesar 0,29. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengakui dan menghargai peran teman satu tim secara adil dan setara. Disusul oleh indikator *bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide serta produk baru*, yang mengalami peningkatan sebesar 0,25, menunjukkan bahwa pembelajaran yang mendorong interaksi lintas kelompok dapat memicu kolaborasi yang lebih aktif dan solutif. Selain itu, indikator *menghormati ide-ide orang lain* juga mengalami peningkatan signifikan sebesar 0,23, yang menandakan bahwa siswa mulai terbiasa dengan budaya saling mendengarkan dan mempertimbangkan pendapat rekan. Peningkatan yang stabil juga terjadi pada indikator *berpartisipasi secara aktif* (0,18) dan *bekerja secara produktif bersama teman sekelompok* (0,17). Temuan menarik dari data ini adalah bahwa aspek-aspek kolaborasi yang bersifat afektif, seperti menghargai dan menghormati, mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan aspek-aspek yang bersifat kognitif atau teknis. Hal ini mencerminkan bahwa model *Window Shopping* tidak hanya memperkuat kinerja kelompok, tetapi juga membentuk sikap kolaboratif yang inklusif dan suportif di antara siswa.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Window Shopping* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Rata-rata skor berpikir kreatif meningkat dari 61,23 menjadi 88,40 setelah penerapan model ini. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Bahrin et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Window Shopping* memberikan ruang luas bagi siswa untuk mengembangkan ide melalui proses eksploratif dan kolaboratif, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat kreatif.

Selain peningkatan rata-rata nilai, standar deviasi dari hasil tes menurun dari 8,82 menjadi 4,83, menunjukkan bahwa setelah perlakuan, kemampuan siswa menjadi lebih merata. Artinya, model ini

efektif tidak hanya untuk siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga bagi mereka yang sebelumnya berada pada kategori rendah. Hal ini mendukung penelitian Silalahi et al., (2024) yang menemukan bahwa pendekatan ini memperkecil kesenjangan pencapaian antar siswa karena semua siswa memiliki peran aktif dalam proses belajar.

Dari segi efektivitas, nilai N-Gain sebesar 0,69 mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berada dalam kategori sedang menuju tinggi. Analisis ini memperlihatkan bahwa model ini bukan hanya berdampak secara statistik, tetapi juga memiliki nilai praktis yang nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Nisa (2024) juga melaporkan bahwa model ini efektif dalam pembelajaran matematika karena memungkinkan siswa untuk berpikir divergen dan membentuk solusi yang lebih orisinal dalam menyelesaikan masalah.

Lebih jauh lagi, analisis terhadap masing-masing indikator berpikir kreatif menunjukkan bahwa semua aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator *originality*, yang meningkat sebesar 0,31 poin. Hal ini mencerminkan bahwa siswa mampu mengemukakan ide yang unik dan berbeda setelah mengikuti pembelajaran. Penemuan ini konsisten dengan hasil penelitian Dwiyana & Roviati (2024) yang menunjukkan bahwa kegiatan kunjungan antarkelompok dan pemberian umpan balik dalam model ini dapat mendorong munculnya gagasan baru yang tidak terpikirkan sebelumnya oleh siswa.

Indikator *elaboration* juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi (0,28), menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu memunculkan ide, tetapi juga mengembangkan ide tersebut menjadi solusi yang lebih rinci dan terstruktur. Aktivitas revisi produk setelah mendapat masukan dari kelompok lain sangat berperan dalam hal ini. Aristianti et al. (2025) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis umpan balik sangat penting dalam mendorong elaborasi gagasan secara mendalam karena siswa diberi kesempatan untuk menyempurnakan karya mereka.

Dalam aspek kolaborasi, peningkatan keterampilan sosial siswa terlihat jelas melalui hasil observasi. Skor observasi meningkat dari 713 (59%) pada pertemuan pertama menjadi 984 (82%) pada pertemuan kedua, yang berarti meningkat dari kategori "Sedang" menjadi "Sangat Baik." Peningkatan ini menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa semakin produktif dan seimbang setelah beberapa kali mengikuti kegiatan *Window Shopping*. Hal ini senada dengan temuan Sioh (2024) yang menegaskan bahwa kolaborasi siswa meningkat ketika mereka terlibat dalam aktivitas lintas kelompok yang mengharuskan mereka untuk menyampaikan ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan bersama-sama menyelesaikan tugas.

Analisis mendalam terhadap setiap indikator kolaborasi menunjukkan bahwa indikator "menghargai kontribusi anggota kelompok" mengalami peningkatan tertinggi, yaitu sebesar 0,29. Ini berarti bahwa siswa semakin mampu menunjukkan penghargaan terhadap peran teman sekelompoknya dalam proses kerja tim. Hal ini menunjukkan terbentuknya sikap saling menghormati dan kesadaran kolektif dalam pembelajaran. Penemuan ini diperkuat oleh Qorinasari (2022) yang menekankan bahwa *Window Shopping* sangat efektif dalam membentuk karakter gotong royong dan menghargai keragaman kontribusi dalam tim.

Peningkatan berikutnya terjadi pada indikator "bekerja sama menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide serta produk", yang meningkat sebesar 0,25. Aktivitas kunjungan antar kelompok dalam model ini memicu diskusi lintas gagasan yang memerlukan kerjasama dalam mengolah umpan balik dan melakukan revisi terhadap produk kelompok. Interaksi semacam ini melatih siswa untuk berpikir secara kolektif, yang menurut Anwarul (2023) adalah kunci pembelajaran kolaboratif yang mendalam dan bermakna.

Indikator "menghormati ide orang lain" juga mengalami peningkatan sebesar 0,23, yang menunjukkan bahwa pembelajaran ini telah membentuk budaya saling menghargai dan mendengarkan dalam kelompok. Ini penting dalam pembentukan keterampilan sosial dan emosional siswa sejak dini. Dengan

demikian, pendekatan *Window Shopping* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi pada pengembangan karakter sosial siswa di lingkungan kelas.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *Window Shopping* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa secara seimbang. Peningkatan signifikan pada kedua aspek ini menunjukkan bahwa pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan abad ke-21, yakni berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Temuan ini memberikan rekomendasi kuat bahwa model *Window Shopping* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan di sekolah dasar, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mata pelajaran lain.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Window Shopping* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan kolaborasi siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta. Peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif tercermin dari hasil analisis *paired sample t-test* dengan signifikansi 0,000 dan skor N-Gain sebesar 0,69, yang berada pada kategori sedang. Seluruh indikator berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* mengalami peningkatan, dengan aspek *originality* menunjukkan capaian tertinggi. Di sisi lain, keterampilan kolaboratif siswa juga menunjukkan perkembangan positif yang bermakna, dengan peningkatan skor observasi dari kategori sedang menjadi sangat baik, khususnya pada indikator menghargai kontribusi anggota kelompok. Hasil ini secara keseluruhan memperlihatkan bahwa implementasi model *Window Shopping* mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keseimbangan antara kompetensi kognitif dan sosial. Temuan ini tidak hanya menguatkan efektivitas pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar, tetapi juga membuka ruang bagi pengembangan teori pembelajaran kontekstual yang berpusat pada aktivitas eksploratif dan reflektif. Oleh karena itu, disarankan bagi praktisi pendidikan untuk mengadaptasi model ini secara lebih luas dalam proses pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi efektivitasnya dalam konteks jenjang dan materi pelajaran yang berbeda.

5. Referensi

- Anwarul, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Window Shopping*: Menyenangkan, Efektif, dan Menarik. *Jurnal Perpusteknik*, 9(2), 15–24.
- 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.
- 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.
- Dwiyana, P., & Roviati, E. (2024). Analisis Kebutuhan Penerapan Model Pembelajaran *Windows Shopping* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 68-73.
- Farida, N. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model *Window Shopping*. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(11), 1056-1065.
- Lubis, F. A. (2018). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Model Project Based Learning*. *Peteka: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 192-201.
- Lubis, F. D., & Setiawan, Y. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Metode *Windows Shopping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kepercayaan Diri Pada Materi Jumlah Dan Selisih Sudut Trigonometri Kelas XI MAN Kota Batu. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 19(9).

- Mustofa, H., Zulfiati, H. M., & Wibawa, S. (2024). Penerapan Window Shopping Berbantu Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Negara Anggota Asean. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 131-142.
- Nisa, Z., Agustyaningrum, N., & Muqtada, M. (2024). The Influence of Differentiated Learning-Based Window Shopping Model On Students' Mathematical Creative Thinking Abilities. *Jurnal Math-UMB. EDU*, 11(3), 184-194
- Nurhayati, L., & Rachmawati, D. (2021). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 34–41.
- Qorinasari, D. (2022). Penguatan Karakter Gotong Royong Melalui Model Pembelajaran Window Shopping dalam Pembelajaran Tematik. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 4(1), 47–54.
- Silalahi, S. K., Ahmal, A., & Asril, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Window Shopping untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMAN 6 Pekanbaru. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 13009-13016.
- Sioh, J. I. (2024). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PAK dengan Pembelajaran Window Shopping. *Jurnal Kolaborasi Pendidikan*, 3(2), 79–85.
- Sunbanu, H. F., Mawardi., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostay di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037-2041