



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

Analisis Kebutuhan Penerapan Model Pembelajaran *Windows Shopping* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif

Putri Dwiyana^{1*}, Evi Roviati²

¹*Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jl.Perjuangan Sunyaragi, Cirebon, 45132, Jawa Barat, Indonesia.*

²*Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jl.Perjuangan Sunyaragi, Cirebon, 45132, Jawa Barat, Indonesia.*

Diterima: 20 Februari 2024, Disetujui: 8 Maret 2024, Dipublikasikan: 30 Juli 2024

Korespondensi: putridwynaa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kebutuhan dalam penerapan model pembelajaran *Windows Shopping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru biologi dan siswa kelas XI SMAN 1 Jamblang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan penerapan model pembelajaran yang mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Windows Shopping*. Model *Window Shopping* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih kreatif dan terlibat dalam proses belajar mereka.

Kata Kunci: *Windows Shopping*; Keterampilan Berpikir Kreatif

ABSTRACT

This research aims to analyze how the needs in the application of *Windows Shopping* learning model to improve students' creative thinking skills. The research method used is descriptive qualitative method. The subjects of this research are biology teachers and students of class XI SMAN 1 Jamblang odd semester of 2023/2024 academic year. The data collection techniques used in this study were interviews and observations. The results showed that there is a need for the application of learning models that support students in improving creative thinking skills. One of the efforts that can be made, namely by applying the *Windows Shopping* learning model. *Window Shopping* model is a learning model that can make students more creative and involved in their learning process.

Keywords: *Windows Shopping*; Creative Thinking Skills

1. PENDAHULUAN

Keberadaan Abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0, yang mana pada abad ini menjadikan abad keterbukaan atau abad globalisasi. Pada Abad ke-21 kehidupan manusia mengalami banyak perubahan dan juga meminta kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dalam usaha dan hasil kerjanya. Perubahan yang terjadi pada abad ini dirasakan juga khususnya dalam bidang pendidikan (Mardhiyah, 2021). Perubahan tersebut adalah tentang keterampilan yang sangat diperlukan oleh peserta didik. Peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) atau yang biasa disebut dengan 4C (Septikasari, 2018).

Keterampilan berpikir kreatif digunakan dalam membantu proses pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat menstimulasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut (MZ et al., 2021). Dalam berpikir kreatif siswa dituntut untuk memahami, menguasai suatu masalah yang ada dan mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan berbagai cara secara bervariasi sesuai dengan ide kreatif (Shofia, 2018). Pentingnya kemampuan berpikir kreatif tersebut didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan berpikir kreatif dapat mengaktualisasi diri sendiri sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan banyak cara; menyibukkan diri dengan hal-hal yang bermanfaat; memberi kepuasan pada individu dan menjadikan manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya (Azzahra, 2023).

Beberapa penelitian di dunia pendidikan internasional menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif masih perlu dikembangkan. Hasil penelitian di Indonesia, dalam dekade terakhir Indonesia selalu menempati posisi bawah di beberapa studi internasional seperti PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan TIMSS (*Trends in International Mathematic and Science Study*). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa baik di Indonesia maupun internasional kurang mampu untuk mengembangkan potensi berpikir kreatifnya (Amalia et al., 2018). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dapat disebabkan karena kurang tepatnya guru dalam memilih metode pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat soal yang bervariasi juga dapat berpengaruh dalam kemampuan kreatif siswa (Siswono, 2014).

Penggunaan metode ceramah dalam pengajaran tidak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena proses pembelajaran hanya berfokus pada kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi (Mandasari, 2016). Peserta didik harus didorong untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya, tidak hanya menghafal materi yang diberikan tetapi mampu menganalisis, menyintesa, dan mencipta (Kamali, 2019).

Materi pembelajaran biologi bersifat abstrak yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajarinya, untuk itu diperlukan adanya cara belajar tertentu sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa dapat terasah dengan baik. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu modal utama bagi siswa dalam mempelajari ilmu sains, khususnya biologi. Biologi tidak hanya memberikan sumbangan yang nyata terhadap perkembangan teknologi melainkan juga mendidik siswa untuk memiliki sikap intelektual dan religi dalam kehidupan. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif (Sari, 2021).

Dalam mengatasi rendahnya keterampilan berpikir kreatif, salah satu upaya yang dapat dilakukan, yaitu dengan membuat variasi dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran lebih bermakna dan dapat melibatkan keaktifan peserta didik, serta keterampilan siswa dalam berpikir kreatif, misalnya dengan menerapkan berbagai macam strategi, pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang biasa dilakukan didalam kelas tersebut. Terdapat salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu model pembelajaran *Windows Shopping*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berkeinginan untuk menganalisis bagaimana kebutuhan dalam penerapan model pembelajaran *Windows Shopping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Jamblang. Subjek penelitian ini adalah guru biologi dan siswa kelas XI SMAN 1 Jamblang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara dan observasi langsung ke lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara penelitian bersama dengan guru biologi berinisial TH telah didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran biologi di SMAN 1 Jamblang sudah pernah menerapkan berbagai macam model, metode, dan media pembelajaran, namun penerapannya masih kurang optimal, sehingga guru cenderung menggunakan metode ceramah. Adapun model pembelajaran yang pernah diterapkan dalam proses pembelajaran biologi, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan *inquiry terbimbing*, seperti melakukan beberapa praktikum secara sederhana dengan menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar. Dalam penerapannya, model-model pembelajaran tersebut mendapatkan respon yang cukup antusias dan baik dari para siswa, namun disamping itu pada saat proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif, merasa bosan, dan kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Model-model pembelajaran yang sudah diterapkan ini belum sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dikarenakan belum ada pengukuran khusus mengenai keterampilan berpikir kreatif.

Peserta didik yang kreatif akan sangat tertarik pada sesuatu dan memiliki banyak jawaban untuk memecahkan masalah. Peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan tetapi juga terus menggali dan menemukan ide-ide tersebut sendiri di bawah bimbingan dan pengawasan guru. Pembelajaran keterampilan berpikir kreatif harus selalu dikombinasikan dengan pembelajaran keterampilan memecahkan masalah secara kreatif (Rufaida & Mubarokah, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu model pembelajaran *Windows Shopping*.

Pembelajaran *Window Shopping* adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih kreatif dan terlibat dalam proses belajar mereka. Model ini juga dapat mengajarkan siswa nilai-nilai seperti bertanggung jawab, kerja sama, keberanian, demokratis, ingin tahu, dan berinteraksi dengan teman. Dengan memajang hasil karya secara kreatif, siswa dapat berbelanja secara aktif

dan dinamis. Dua orang dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga stand atau toko), dan anggota kelompok lain mengunjungi stand untuk melihat hasil kelompok lain (berbelanja), memberikan komentar dan penilaian, sehingga setiap anggota kelompok dapat meningkatkan kreatifitas mereka (Hapipi, 2021).

3.1. Model Pembelajaran *Windows Shopping*

Window shopping berasal dari kata *window* dan *shopping*. *Window* dapat diartikan sebagai sebuah jendela yang memberikan seseorang kebebasan untuk melihat dunia luar tanpa adanya gerakan melangkah dari tempat seseorang itu berdiri. Sedangkan *Shopping* diartikan sebagai berbelanja. Namun dalam proses pembelajaran kata *Shopping* ini diasumsikan bahwa setiap siswa diberi kebebasan untuk berjalan-jalan melihat karya orang lain dan memberikan pemahaman baru bagi orang yang berjalan melihat hasil karya mereka (Sulistijati, 2022).

Window Shopping merupakan model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan membagi peran anggota kelompok sebagai “penjaga” yang akan menerangkan hasil kerjanya dan anggota kelompok lain sebagai “pengunjung” yang berperan untuk melihat-lihat hasil karya dari kelompok lain sekaligus mencatatnya sebagai bentuk oleh-oleh yang akan dibagikan kepada sesama anggota kelompoknya. Model pembelajaran *Window Shopping* ini dapat memicu kreativitas karena setiap kelompok pasti akan menampilkan hasil karya terbaik mereka sebagai karya yang akan diamati oleh kelompok lain.

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitupun dalam model pembelajaran *Windows shopping*. Ibrahim (2022) menyatakan kelebihan dari model pembelajaran *Windows shopping*, yaitu (1) meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial, (2) meningkatkan daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, (3) memberi pelajaran tentang sikap dan menghargai pendapat, (4) mampu meningkatkan keaktifan dalam bertanya, (5) membangun kerjasama dan saling percaya, (6) dapat mengetahui tingkat kreatifitas siswa dari hasil karya yang mereka buat. Adanya kelebihan tidak menutupi kemungkinan adanya kekurangan, model pembelajaran *Window shopping* memiliki beberapa kekurangan, yaitu (1) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Window shopping* memerlukan waktu yang tidak sedikit, (2) waktu yang terbatas, siswa yang ingin bertanya dan memberikan pendapat dibatasi, (3) guru harus mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (4) beberapa siswa sulit memahami pembelajaran karena materi disampaikan oleh teman sebaya.

3.2. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan merupakan kemampuan berbuat sesuatu dengan baik. Keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan gagasan yang baru, konstruktif berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional maupun persepsi dan intuisi individu. Keterampilan berpikir kreatif dibangun oleh konsep-konsep yang sudah tertanam pada diri siswa yang kemudian konsep serta prinsip-prinsip yang sudah ada tersebut diaplikasikan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Handoko, 2017).

Indikator dalam kemampuan berpikir kreatif memiliki tingkatan yang terdiri dari 5 tingkatan, yaitu sebagai berikut: a) Sangat kreatif (tingkat ke-4), yaitu siswa dalam menyelesaikan suatu

masalah mampu menunjukkan indikator kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. b) Kreatif (tingkat ke-3), yaitu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah mampu menunjukkan indikator kefasihan dan fleksibilitas atau kefasihan serta kebaruan. c) Cukup kreatif (tingkat ke-2), yaitu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah mampu menunjukkan indikator fleksibilitas atau kebaruan. d) Kurang kreatif (tingkat ke-1), yaitu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah hanya mampu menunjukkan indikator kefasihan. e) Tidak kreatif (tingkat ke-0), yaitu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah tidak mampu menunjukkan ketiga indikator berpikir kreatif (Siswono, 2018).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan penerapan model pembelajaran yang mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Windows Shopping*. Model *Window Shopping* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih kreatif dan terlibat dalam proses belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, U., Arsih, F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi: Literature Review. *BIOCHEPY: Journal of Science Education*, 3(1), 49-60.
- Handoko, H. (2017). Pembelajaran Matematika Model Savi Berbasis *Discovery Strategy* Materi Dimensi Tiga Kelas X. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 85-95.
- Hapipi, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Window Shopping* dalam Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Selong Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya, dan Terapan*, 1(1), 53-64.
- Hutasoit, S. A. (2021). Pembelajaran *Teacher Centered Learning* (TCL) dan *Project Based Learning* (PBL) dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1775-1799.
- Kamali, A. S. (2019). The Influence of Hots-Based Questions Towards. *Cakrawala Pedagogik*, 3(2), 128–131.
- Mandasari, L. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Melalui *Problem Based Learning* Menggunakan *Software Autograph*. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 143-152.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- MZ, A. F. S. A., Rusijono., & Suryanti. (2021). Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685-2690.
- Rufaida, S., & Mubarokah, I. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model *Experiential Learning* Peserta Didik SMP Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*, 2(2), 46-55.
- Sari, K., Yunita, Y., & Maknun, D. (2021). Meta-Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap

- Kemampuan Berpikir Kreatif Biologi Siswa SLTP dan SLTA. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 13(2), 51-59.
- Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112-122.
- Shofia, E. A. L., Hobri., & Murtikusuma, R. P. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Berbasis *Jumping Task* Ditinjau dari Gaya Kognitif *Field Dependent* dan *Field Independent*. *Kadikma*, 9(3), 171-182.
- Siswono, T. Y. E. (2014). Developing Teacher Performances to Improving Students Creative Thinking Capabilities in Mathematics. *Proceedings of International Conference on Research, Implementation and Education of Mathematics and Science*. Yogyakarta State University, 510-516.