

**IMPLEMENTASI MODEL *WINDOW SHOPPING*
BERBANTUAN MEDIA CANVA
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS EKSPLANASI**

Ani Nurinda Sari¹, Khaerudin Kurniawan^{2*}

*Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung,
Indonesia*

Pos-el: aninurindasari@upi.edu, khaerudinkurniawan@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena peserta didik di Sekolah Menengah Atas yang masih kurang terampil dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Salah satu penyebab terjadinya fenomena ini yaitu penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional seperti metode ceramah. Dalam upaya peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik, dibutuhkan model pembelajaran dan media yang tepat. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *window shopping* dan media yang digunakan adalah poster yang dibuat menggunakan aplikasi *canva*. *Window shopping* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan peserta didik untuk melihat hasil kerja kelompok lain (belanja informasi) dalam bentuk poster. *Canva* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mendesain poster teks eksplanasi yang dilengkapi dengan ilustrasi kejadian serta ciri kebahasaan suatu teks eksplanasi. Dengan menerapkan model pembelajaran *window shopping* berbantuan media *canva* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan kolaboratif. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan model *window shopping* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Data penelitian diperoleh dari teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pada model pembelajaran *window shopping* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Kata kunci: model pembelajaran *window shopping*, poster *canva*, teks eksplanasi

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang memiliki signifikansi besar untuk dikuasai. Secara esensial, menulis adalah proses menyusun atau menggambarkan simbol-simbol grafis yang merepresentasikan suatu bahasa agar dapat dibaca oleh orang lain (Tarigan, 2021). Istilah menulis mengacu pada seperangkat kemampuan linguistik yang digunakan untuk tujuan berkomunikasi secara tidak diam dan tanpa perlu tatap muka dengan orang lain. Selain itu, tindakan menulis juga dilakukan secara ekspresif dan produktif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan informasi atau pengetahuan kepada

pembaca, dan memberikan kontribusi terhadap manfaat kegiatan secara keseluruhan. Selain itu, menulis juga dapat digunakan untuk mengajarkan seseorang bagaimana bersikap kritis dalam mengungkapkan ide atau mengungkapkan pemikirannya. Seseorang mampu menjadi lebih jujur dan sadar diri melalui proses menuliskan pemikirannya (Nurjanah & Faznur, 2022).

Menulis adalah suatu bentuk komunikasi yang melibatkan pengungkapan ide, saran, dan pendapat tentang suatu aspek atau masalah tertentu yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan disajikan dalam bentuk cerita. Memiliki kemampuan menulis juga memungkinkan seseorang untuk lebih memahami fakta dan kejadian aktual yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Meskipun demikian, disayangkan masih banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk mengembangkan kemampuan menulis.

Minimnya minat peserta didik terhadap menulis bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Contohnya, kurangnya pemahaman peserta didik tentang tujuan dari kegiatan menulis, ketidakberanian untuk mengungkapkan ide yang dimiliki, dan kurangnya kesadaran terhadap berbagai permasalahan di sekitar mereka. Perhatian peserta didik terhadap lingkungan sekitar dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan keterampilan menulis. Di sisi lain, peran mentor bisa dipastikan cukup signifikan dalam konteks ini. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan memiliki kreativitas, inovasi, dan kemampuan yang dapat membantu mereka dalam proses membimbing siswa melalui proses pembelajaran, termasuk strategi, metode, dan teknik yang digunakan. .

Teks eksplanasi adalah salah satu jenis karangan atau teks yang harus dipahami dan dijadikan bahan pertimbangan oleh penanggung jawab didik. Salah satu kompetensi mendasar yang harus dimiliki adalah kemampuan menyusun teks eksplanasi dengan memperhatikan struktur dan bahasa yang sesuai. Menulis teks eksplanasi tidak hanya sekedar keterampilan yang harus dikuasai, tetapi juga berpotensi menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca tentang berita yang sedang terjadi di sekitarnya. Jenis teks yang dikenal dengan istilah eksplanasi adalah jenis teks yang memberikan penjelasan logis mengenai hubungan kedua pihak. Ada suatu peristiwa yang muncul sebagai akibat dari peristiwa yang terjadi sebelumnya, dan peristiwa yang dibahas di sini memungkinkan terjadinya peristiwa berikutnya (Suherli dkk., 2017). Isi dari teks eksplanasi mempunyai kemampuan untuk memberikan konsep-konsep topik-topik yang berhubungan baik dengan fenomena alam maupun fenomena sosial. Teks eksplanasi yang mencakup fenomena alam mengungkapkan kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang terjadi sebagai akibat dari fenomena alam tersebut, seperti tanah longsor, banjir, gempa bumi, dan berbagai fenomena alam lainnya. Selain itu, penjelasan tekstual yang membahas suatu fenomena sosial berpotensi memberikan topik yang mirip dengan perundungan.

Sebagai generasi z, peserta didik juga cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran yang konvensional yaitu dengan model pembelajaran struktural yang lebih mengutamakan metode ceramah. Peserta didik membutuhkan kegiatan belajar yang kreatif, inovatif dan kolaboratif agar meningkatkan minat peserta

didik dalam belajar khususnya keterampilan menulis. Generasi Z merupakan kelompok generasi yang terampil dan memiliki minat tinggi terhadap teknologi informasi serta berbagai aplikasi komputer. Akses terhadap informasi yang diperlukan, baik untuk keperluan pendidikan maupun pribadi, menjadi lebih efisien dan cepat berkat dukungan teknologi.

Sesuai dengan era digital saat ini, ada beberapa bentuk media pendidikan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Satu-satunya platform media pendidikan yang dapat diakses dengan mudah adalah *Canva*. Sesuai dengan informasi yang diberikan *canva.com*, *canva* merupakan aplikasi desain yang mencakup editor foto, editor video, dan editor foto. Ini dapat digunakan secara gratis atau untuk kompensasi finansial. Aplikasi yang dimaksud cukup sederhana dan mudah digunakan; itu dapat diakses baik melalui perangkat genggam atau komputer laptop. *Canva* tidak hanya digunakan oleh instruktur untuk tujuan membuat media pembelajaran; itu juga dapat dimanfaatkan oleh siswa secara langsung untuk tujuan merancang berbagai produk pembelajaran seperti logo, poster, dan iklan. Jika dibandingkan dengan aplikasi desain dan editing lainnya, *Canva* tidak hanya lebih fokus pada desain saja, namun juga menyediakan contoh template desain yang bisa dijadikan referensi dan template. Aplikasi yang dimaksud memiliki komponen yang mudah dipahami, memfasilitasi pembelajaran konten visual secara lugas, dan mengajarkan literasi visual siswa yang sedang belajar. Selain itu, Anda dapat mengakses *Canva* melalui aplikasi di perangkat seluler, komputer, dan bahkan melalui internet.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara pendidikan dilakukan, terutama dalam proses pembelajaran. Revolusi industri 4.0 mendorong terjadinya perubahan dalam gaya belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran institusi pendidikan, memberikan kontribusi positif dalam pengalaman belajar. *Canva* berfungsi sebagai layanan pembuat konten pembelajaran, seperti infografis, poster, banner, dan presentasi, yang sangat bermanfaat dalam memperkaya kegiatan pembelajaran. Keunggulan *canva* mencakup desain yang menarik, peningkatan kreativitas melalui berbagai fitur yang tersedia, kemampuan penggunaan melalui gawai, resolusi yang tinggi, serta efisiensi waktu dalam proses desain (Wicaksono & Adriana, 2023). Keuntungan yang didapatkan dengan aplikasi *canva* adalah peserta didik akan terampil kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu materi pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Sebagai aplikasi yang menggabungkan desain, foto, dan video, *canva* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran dengan menyusun poster berisi teks eksplanasi tentang fenomena. Dalam implementasinya, pembelajaran menulis teks eksplanasi diharapkan dapat berjalan lancar dengan merangsang minat belajar peserta didik melalui kegiatan langsung membuat poster teks eksplanasi yang menarik, sambil memperhatikan struktur dan kebakasaannya. Penggunaan *canva* dalam praktik langsung menjadi wujud dari penerapan pembelajaran menulis teks eksplanasi. Poster yang dibuat melalui *canva* akan menjadi media pembelajaran efektif dalam pengembangan kemampuan menulis teks eksplanasi. Penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran menulis teks eksplanasi secara signifikan.(Artajaya dkk., 2023).

Penulis menyarankan penggunaan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kreatif, dan kolaboratif. Model pembelajaran yang direkomendasikan ini adalah model *window shopping*. Model pembelajaran ini termasuk dalam kategori pembelajaran kooperatif yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk melihat karya kelompok lain (belanja informasi) dalam bentuk poster.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dengan menggunakan metode studi pustaka adalah penelitian yang mencari informasi dan mengambil data dari buku, majalah, koran, dan literatur (Arikunto, 2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan model *window shopping* dalam konteks pembelajaran menulis teks eksplanasi. Data untuk penelitian ini diperoleh dari literatur dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan serangkaian kegiatan, termasuk studi pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis, dikembangkan, dan dihubungkan dengan fokus penelitian, yaitu implementasi model *window shopping* berbantuan media *canva* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang relevan mengenai model *window shopping*, pembelajaran menulis teks eksplanasi, dan media *canva*.

Tabel Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Yetti, 2017)	Implementasi Model <i>Window Shopping</i> dalam Pembelajaran Membandingkan Ulasan Film pada Siswa Kelas XI TKR SMK Negeri 5 Pekanbaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018	Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model <i>window shopping</i> menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik meningkat jauh lebih baik dibandingkan dengan proses pembelajaran pada

			siklus I.
2.	(Indriyani dkk., 2023)	Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i> didukung <i>Window Shopping</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dan prosentase ketuntasan dari siklus 1 ke siklus 2. Rata-rata hasil belajar kognitif siklus 1 adalah 83,86 dengan prosentase ketuntasan sebesar 66,6%, sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 90,19 dengan prosentase ketuntasan meningkat menjadi 90%.
3.	(Apriyani, 2019)	Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Filmstrips Pada Siswa Kelas XI MAN 6 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/2019	Hasil penelitiannya adalah nilai rata-rata pretes sebesar 72,3 dan nilai rata-rata pascates sebesar 90,7 sedangkan selisih pretes dan pascates yaitu 18,4 dan hasil statistik membuktikan $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $1,67 < 8,18$ pada tingkat kepercayaan 95% dengan taraf signifikan 5% dan df 50 itu artinya ada perbedaan yang signifikan karena nilai t_{tabel} lebih kecil dari nilai t_{hitung} .
4.	(Prasetyo, 2021)	Pemanfaatan Model Belajar <i>Window Shopping</i> dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar	Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran <i>windows shopping</i> pada materi konsep dasar IPA dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 0,78 yang termasuk kategori tinggi dibandingkan

kelas kontrol.

5. (J. Tarigan, 2018) Penerapan Model Pembelajaran Masalah dengan Bantuan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa XI IIS SMA Negeri 1 Singaraja Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks eksplanasi siswa mengalami peningkatan. Respons siswa terhadap pembelajaran berada pada kategori sangat baik, yakni 89% siswa menganggap positif pada siklus I dan 85% siswa menganggap positif pada siklus II
 6. (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran yang Efektif Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi *canva* sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran.
-

Perencanaan Model Pembelajaran *Window Shopping*

Model Pembelajaran *window shopping*, yang berasal dari kata "*window*" yang berarti jendela dan "*shopping*" yang berarti belanja, merupakan suatu pendekatan pembelajaran berbasis kelompok di mana peserta didik diajak untuk berkeliling dan melihat proyek-proyek guna memperluas pengetahuan mereka. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya terpaku pada tempat duduk masing-masing selama proses pembelajaran. Teori pembelajaran *window shopping* ini merujuk pada prinsip-prinsip belajar kooperatif yang mendasarkan pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget pada pertengahan abad ke-20. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan yang dibangun oleh peserta didik sebagai subjek akan lebih bermakna karena merupakan hasil dari interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan sekitar (Yetti, 2017).

Window shopping adalah model pembelajaran yang didasarkan pada kegiatan kerja kelompok dengan cara berkeliling untuk berbelanja materi yang difungsikan menambah wawasan. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan untuk mengatasi permasalahan di kelas berupa rendahnya hasil belajar karena kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *window shopping* dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan peserta didik tersebut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Dalam model pembelajaran ini peserta didik memiliki perannya masing-masing. Ada peserta didik yang bertugas menjaga *stand* untuk mempresentasikan proyek/materi. Dalam penelitian ini proyek tersebut berupa media poster teks eksplanasi yang dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya, guru memberi peluang kepada anggota kelompok lainnya untuk menjelajahi sekitarnya guna melakukan diskusi, mengumpulkan informasi, atau memperoleh pembelajaran dari kelompok lain. Pendekatan ini menciptakan variasi dalam kegiatan pembelajaran, membuat proses belajar menjadi lebih beragam, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Peran menjaga dan berkeliling dapat bergantian sesuai durasi waktu yang ditentukan sehingga seluruh anggota kelompok harus memahami materi dalam proyeknya. Kegiatan berbelanja informasi (*shopping*) dapat berjalan dengan kondusif dengan bantuan guru sebagai fasilitator. Sebuah strategi yang dapat dilakukan adalah peserta didik bergerak ke arah kanan atau searah dengan jarum jam. Durasi waktu berbelanja informasi juga dapat disepakati sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan.

Keistimewaan model pendidikan ini tidak terbatas pada aspek melihat hasil kerja kelompok lain. Selain itu, juga memberikan kemampuan kepada peserta pelatihan untuk melakukan *scanning* terhadap karya kelompok lain dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan dari anggota kelompoknya. Selain aspek bekerja dalam kelompok, hal yang paling menarik adalah hadirnya kegiatan bimbingan belajar tidak berbayar dalam kerangka paradigma pembelajaran ini. Sebagai hasil dari pemberian kesempatan kepada mereka untuk bertanya atau memberikan umpan balik, kegiatan yang disebut “berbelanja informasi” ini berpotensi merangsang potensi kreatif para pekerja informasi. Hal tambahan yang perlu diperhatikan adalah bahwa model pendidikan ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa tentang isi pendidikan yang pada gilirannya dapat membantu pencapaian tujuan pendidikan.

Pelaksanaan Model Pembelajaran *Window Shopping*

Dalam model pembelajaran ini, peran guru atau pendidik bersifat sebagai fasilitator yang memberikan informasi sebelum memulai proses pembelajaran, serta mengawasi dan menyelaraskan jalannya pembelajaran, memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi. Pembelajaran bukanlah suatu proses yang dikuasai oleh guru, melainkan oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan aktif dan kreatif dalam melibatkan diri dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas secara mandiri. Suatu pembelajaran yang diarahkan oleh guru secara dominan tidak dapat disebut sebagai pembelajaran, melainkan lebih cenderung pada pengajaran. Dominasi oleh guru dapat menghambat potensi yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan penyampai pengetahuan (Apriyani, 2019).

Model pembelajaran *window shopping* dapat diterapkan dalam tiga pertemuan. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran *window shopping* ini:

- 1) Pada pertemuan pertama, guru akan membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil dan menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari, dengan fokus pada teks eksplanasi.
- 2) Setelah pembagian kelompok, guru memberikan proyek atau tugas kepada setiap kelompok dengan topik yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, proyeknya adalah membuat poster dengan bantuan media *canva* yang berkaitan dengan fenomena alam seperti banjir, tanah longsor, gempa bumi, tsunami, gunung meletus, dan kekeringan. Pemberian proyek dengan topik yang berbeda dapat dilakukan dengan menggunakan metode undian.
- 3) Pada pertemuan berikutnya, peserta didik diminta untuk mengerjakan proyek secara berkelompok sesuai dengan pembagian sebelumnya. Guru akan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan. Peserta didik dapat menggambarkan hasil penyelesaian proyek dalam bentuk poster menggunakan media *canva* sesuai dengan kreativitas kelompok masing-masing. Poster teks eksplanasi yang telah selesai kemudian dicetak dalam bentuk kertas poster.
- 4) Pada pertemuan terakhir, setiap kali sekelompok orang memutuskan untuk membuat suatu proyek atau tugas yang telah dibahas dalam kelompok, mereka melakukannya dengan mendirikan gerai atau toko di mal. Masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab tersendiri, dan ada anggota kelompok yang bertugas sebagai tenaga penjualan dan ada pula yang bertanggung jawab mendatangkan pelanggan dari kelompok lain. Peran penjaga dan pengunjung toko dapat disesuaikan dengan jangka waktu yang telah ditentukan, sehingga semua anggota tim dapat mengapresiasi proyek tersebut.
- 5) Peserta didik yang bertugas menjaga toko seharusnya mampu menjelaskan hasil proyek yang dipajang kepada pengunjung. Oleh karena itu, disarankan agar setiap kelompok dibekali dengan penjaga toko yang mempunyai pemahaman menyeluruh terhadap materi yang disampaikan atau hasil kerja yang dilakukan kelompok. Pada periode ini, terdapat kegiatan yang dipimpin oleh seorang tutor privat.
- 6) Bagi anggota kelompok yang bertugas mengunjungi kelompok lain, mereka memiliki hak untuk mendapatkan penjelasan, memberikan komentar, dan bertanya terkait proyek kelompok yang dikunjungi. Kegiatan ini dapat disebut sebagai "berbelanja informasi". Anggota kelompok yang berkunjung kemudian mencatat hasil pekerjaan kelompok yang telah mereka lihat.

Penilaian Model Pembelajaran *Window Shopping*

Guru dapat menginstruksikan peserta didik yang berperan sebagai pengunjung untuk memberikan penghargaan kepada kelompok yang mereka kunjungi, yang dapat diimplementasikan melalui penilaian kelompok terbaik menggunakan *google form*. Segera setelah waktu yang diberikan habis, guru meminta agar siswa

yang telah menyelesaikan latihannya kembali ke kelompok asalnya. Selanjutnya anggota kelompok menyebarkan informasi berdasarkan hasil kunjungan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap terakhir, guru bertanggung jawab untuk mengevaluasi hasil pekerjaan dan memberikan *feedback* pada setiap kelompok. Guru juga berkewajiban untuk melakukan koreksi terhadap aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan memberikan konfirmasi serta umpan balik kepada setiap kelompok secara klasikal. Jika diperlukan, guru juga dapat melakukan penilaian tertulis sebagai bagian dari evaluasi.

SIMPULAN

Dalam konteks proses pembelajaran menulis teks eksplanasi, penerapan model *window shopping* berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi. Model pendidikan saat ini dirancang untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Penggunaan media *canva* juga membantu meningkatkan kapasitas kreatif individu didik dalam proses penulisan teks eksplanasi. Dalam proses penerapan model *window shopping*, terdapat tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi model edukasi *window shopping*. Untuk menjamin agar proses pembelajaran dapat terlaksana seefisien mungkin dan tercapainya tujuan pembelajaran, maka perlu adanya jadwal yang masuk akal. Mengingat penggunaan *canva* sebagai alat bantu pengajaran untuk keperluan penyusunan teks eksplanasi masih dalam tahap awal, maka perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyani, N. N. (2019). Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Media Filmstrips pada Siswa Kelas XI MAN 6 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/2019. *Dikstrasia*, 3(2), 60–74.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- G.S. Artajaya, K. Yarsama, N. Astawan, & Jayadi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Bantuan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 44–56. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v12i1.1963
- Indriyani, R. V., Prafitasari, A. N., Somad, Moh. A., & Usman, A. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Didukung Window Shopping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 597–603.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2(4), 108–113.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45–51. <https://doi.org/10.30595/mtf.v9i1.13368>
- Prasetyo, A. D. (2021). Pemanfaatan Model Belajar Window Shopping Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *PEDAGOGIKA*, 12(2), 184–193.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Bahasa Indonesia*

- SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tarigan, J. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Bantuan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Singaraja. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 123. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12302>
- Wicaksono, D., & Adriana, N. P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 2(3), 329–338.
- Yetti, R. (2017). Implementasi Model Window Shopping dalam Pembelajaran Membandingkan Teks Ulasan Film pada Siswa Kelas XI TKR SMK Negeri 5 Pekanbaru Semester 2 Tahun Pelajaran 2017-2018. *Journal On Education*, 1(1), 75–82.