

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mahaputra Muhammad Yamin



PENGARUH MODEL KUNJUNGAN GALERI TERHADAP KEMAMPUAN 4-C DAN HASIL BELAJAR MURID DALAM PEMBELAJARAN CERPEN

Ermaweni¹, Syofiani², Hasnul Fikri³³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : ermaweni.ew@gmail.com

syofiani@bunghatta.ac.id

hasnul.fikri@bunghatta.ac.id

ABSTRACT

The research entitled "The Effect of the Gallery Visit Model on 4-C Ability and student learning outcomes in Short Story Learning" was motivated by the lack of student interest in short story learning. This happens because teachers have not been able to use appropriate learning models for learning short story texts. The aim of this research is to see whether the use of the gallery visit model can influence 21st century skills, namely those known as 4-C (Creative, Communicative, collaborative and critical thinking) and also student learning outcomes in learning to analyze the elements of short stories. . This research uses a qualitative approach with a quasi-experimental method. The data in this research are the results of observations of 4-C abilities and the results of performance tests on the ability to analyze short story elements. There are three results of this research. First, the 4-C ability of class XI students (Phase F) of SMA Negeri 3 Painan using the gallery visit model is better than the 4-C ability of students without using the gallery visit model. Second, student learning outcomes in analyzing the elements of class XI (Phase F) SMA Negeri 3 Painan short stories using the gallery visit model are better than student learning outcomes without using the gallery visit model. Third, 4-C abilities have a significant influence on student learning outcomes in learning short story texts.

Keywords: *Learning Models, Gallery Visits, Short Story Texts*

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Kunjungan Galeri terhadap Kemampuan 4-C dan hasil belajar murid dalam Pembelajaran Cerpen" dilatarbelakangi karena kurangnya minat murid dalam pembelajaran cerpen. Hal ini terjadi karena guru belum mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran teks cerpen. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat apakah penggunaan model kunjungan galeri dapat mempengaruhi kemampuan keterampilan abad ke-21 yaitu yang dikenal dengan istilah 4-C (*Creative, Communicative, collaborative, dan critical thinking*) dan juga hasil belajar murid dalam pembelajaran

menganalisis unsur-unsur cerpen. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan metode *quasi eksperiment*. Data dalam penelitian ini yaitu hasil observasi kemampuan 4-C dan hasil tes unjuk kerja kemampuan menganalisis unsur-unsur cerpen. Hasil penelitian ini ada tiga. *Pertama*, kemampuan 4-C murid kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri lebih baik daripada kemampuan 4-C murid tanpa menggunakan model kunjungan galeri. *Kedua*, hasil belajar murid dalam menganalisis unsur-unsur cerpen kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri lebih baik daripada hasil belajar murid tanpa menggunakan model kunjungan galeri. *Ketiga*, kemampuan 4-C memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar murid pada pembelajaran teks cerpen.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kunjungan Galeri, Teks Cerpen

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan murid, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru murid bahan ajar yang terjadi. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice&Wells dalam Darmadi: 2017).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar murid namun juga akan mempengaruhi keterampilan berpikir murid. Salah satu keterampilan berpikir yang sering dibicarakan saat ini adalah keterampilan abad ke-21 atau yang biasa disebut dengan 4-C. Menurut Agustin (2021:8) Keterampilan 4-C abad ke-21 merupakan singkatan dari empat keterampilan yang diidentifikasi sebagai keterampilan yang perlu dikuasai di abad ke-21 oleh *US-based Partnership for 21st Century Skills (P21)*, yang terdiri dari *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (berkolaborasi), *creativity* (berpikir kreatif). Beberapa pakar menjelaskan pentingnya penguasaan berbagai keterampilan abad ke-21 sebagai sarana kesuksesan di mana dunia berkembang dengan cepat dan dinamis. Dengan mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran, diharapkan setiap individu memiliki keterampilan untuk hidup dengan berbagai peluang dan tantangan yang akan dihadapi di era kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini menuntut peran guru untuk mengembangkan keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* pada murid dalam pembelajaran.

Sementara itu, di dalam kurikulum merdeka keterampilan 4-C semakin diperkuat dalam capaian pembelajaran. Pada kurikulum merdeka capaian pembelajaran lebih menitikberatkan pada penilaian proses pembelajaran. Kurikulum merdeka juga menuntut adanya perubahan dalam cara mengajar guru. Guru tidak lagi sebagai aktor dalam pembelajaran namun guru hanya

sebagai fasilitator yang mendorong murid untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, muridlah yang menjadi objek dalam pembelajaran. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang berpihak pada murid, pembelajaran yang menyenangkan, dan pembelajaran yang dapat mengakomodir gaya belajar murid.

Kurikulum Merdeka berusaha untuk memberikan ruang yang lebih luas kepada murid dalam menjelajahi ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih. Kurikulum Merdeka berpijak pada profil pelajar Pancasila yang menuntut tumbuh kembangnya karakter murid dalam menghadapi kemajuan teknologi tersebut. Dalam kurikulum Merdeka indikator keberhasilan lebih didasarkan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menggunakan informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks, dapat beradaptasi dan berinovasi dalam menanggapi tuntutan baru dan mengubah keadaan, dan memperluas kekuatan teknologi untuk menciptakan pengetahuan baru. Ketidakmampuan murid dalam mengungkapkan keinginan, perasaan serta mengaktualisasikan apa yang ada dalam diri mereka menjadikan masalah yang dihadapi oleh murid semakin besar.

Permasalahan yang sering terjadi selama ini adalah guru sering mengabaikan hal tersebut. Guru lebih fokus pada nilai akhir murid dari pada proses yang murid lalui dalam pembelajaran. Dengan kata lain, guru hanya fokus pada kemampuan kognitif dan mengabaikan kemampuan psikomotor murid. Seharusnya untuk menjadikan murid yang terampil di masa depan kemampuan tersebut harus sejalan dan saling melengkapi. Selain itu, guru kurang memperhatikan pemilihan strategi dan model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan *soft skill* murid. Guru masih banyak menggunakan model ceramah di kelas sehingga murid menjadi bosan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menganalisis unsur-unsur cerpen adalah model pembelajaran kunjungan galeri (*window shopping*). Kunjungan galeri adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya (Kurdi, 2017:45). Kunjungan galeri adalah suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan daya emosional murid untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat merangsang daya ingat jika sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung. Model pembelajaran ini menuntut adanya kreativitas dan kolaborasi dari murid. Selain itu, model ini juga melatih kemampuan berpikir kritis murid karena mereka saling bertanya jawab dan memecahkan sendiri permasalahan yang ditemukan.

Menurut Mustopa (2020:25) kelebihan model pembelajaran *window shopping* (kunjungan galeri) diantaranya adalah: (1) murid terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar (2) terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran (3) membiasakan murid bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya (4) mengaktifkan fisik dan mental murid selama proses

belajar dan (5) membiasakan murid memberi dan menerima kritik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pengaruh penggunaan model kunjungan galeri (*window shopping*) terhadap kemampuan 4-C dan hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu. Arikunto (2006) menguraikan bahwa, jenis penelitian penelitian eksperimen semu (*quasy experimental design*) yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas dengan karakteristik yang sama kelas pertama sebagai kelas kontrol kelas kedua sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu variabel independen, variabel mediator, dan variabel dependen. Data dalam penelitian ini didapatkan dengan melakukan observasi dan tes unjuk kerja. Observasi dan teks unjuk kerja dilakukan kepada siswa yang mendapatkan perlakuan (O1) dan yang tidak mendapatkan perlakuan (O3) untuk melihat pengaruh model kunjungan galeri terhadap kemampuan 4-C dan hasil belajar murid dalam memahami unsur-unsur cerpen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan 4-C Murid Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan tanpa Menggunakan Model Kunjungan Galeri

Data kemampuan 4-C dilakukan kepada kelas kontrol tanpa menggunakan model kunjungan galeri. Observasi kemampuan 4-C memuat empat indikator, yaitu (1) berpikir kritis; (2) kreativitas; (3) kolaboratif; dan (4) komunikatif.

Selanjutnya, skor kemampuan 4-C kelas kontrol tanpa menggunakan model kunjungan galeri per indikator murid dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Kemampuan 4-C Per Indikator tanpa Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	Indikator	Skor	Kelas Kontrol		
			Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	Berpikir Kritis	10	2	6%	7,92
		9	10	28%	
		8	10	28%	
		7	12	33%	
		6	1	3%	
		5	1	3%	
2.	Kreativitas	8	1	3%	5,86
		7	9	25%	
		6	14	39%	
		5	8	22%	

		4	4	11%	
3.	Kolaboratif	8	2	6%	5,72
		7	6	17%	
		6	15	42%	
		5	6	17%	
		4	7	19%	
4.	Komunikatif	8	2	6%	6,19
		7	11	31%	
		6	15	42%	
		5	8	22%	

Berdasarkan pemerolehan persentase kemampuan 4-C dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan tanpa menggunakan model Kunjungan Galeri diketahui persentase terendah adalah 3%, sedangkan persentase yang tertinggi adalah 42%.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata tertinggi kemampuan 4-C yaitu pada indikator berpikir kritis sebesar 7,92. Sedangkan skor rata-rata terendah kemampuan 4-C yaitu pada indikator kreativitas sebesar 5,86 dan indikator kolaboratif sebesar 5,72.

B. Kemampuan 4-C Murid Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan Menggunakan Model Kunjungan Galeri

Data kemampuan 4-C dilakukan kepada kelas eksperimen menggunakan model kunjungan galeri. Observasi kemampuan 4-C memuat empat indikator, yaitu (1) berpikir kritis; (2) kreativitas; (3) kolaboratif; dan (4) komunikatif.

Selanjutnya, skor kemampuan 4-C kelas eksperimen menggunakan model Kunjungan Galeri per indikator murid dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Kemampuan 4-C Per Indikator Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	Indikator	Skor	Kelas Eksperimen		
			Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	Berpikir Kritis	10	4	11%	8,28
		9	9	25%	
		8	16	44%	
		7	7	19%	
2.	Kreativitas	8	2	6%	6,81
		7	26	72%	
		6	7	19%	
		5	1	3%	
3.	Kolaboratif	8	11	31%	7,22
		7	22	61%	
		6	3	8%	
4.	Komunikatif	8	5	14%	6,81
		7	20	56%	
		6	10	28%	
		5	1	3%	

Berdasarkan pemerolehan persentase kemampuan 4-C dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri diketahui persentase terendah adalah 3%, sedangkan persentase yang tertinggi adalah 72%.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata tertinggi kemampuan 4-C yaitu pada indikator berpikir kritis sebesar 8,28. Sedangkan skor rata-rata terendah kemampuan 4-C yaitu pada indikator kreativitas dan komunikatif sebesar 6,81.

C. Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan Tanpa Menggunakan Model Kunjungan Galeri

Data hasil belajar murid kelas kontrol tanpa menggunakan model kunjungan galeri dalam pembelajaran teks cerpen menggunakan tes unjuk kerja. Skor hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen kelas kontrol tanpa menggunakan model kunjungan galeri per indikator murid dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen Per Indikator tanpa Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	Indikator	Skor	Kelas Kontrol		
			Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	Menentukan Tema Cerpen	3	20	56%	2,56
		2	16	44%	
		1	0	0%	
2.	Menentukan Penokohan Cerpen	3	15	42%	2,42
		2	21	58%	
		1	0	0%	
3.	Menentukan Latar Cerpen	3	23	64%	2,56
		2	10	28%	
		1	3	8%	
4.	Menentukan Alur Cerpen	3	15	42%	2,42
		2	21	58%	
		1	0	0%	
5.	Menentukan Sudut Pandang Cerpen	3	15	42%	2,42
		2	21	58%	
		1	0	0%	
6.	Menentukan Gaya Bahasa Cerpen	3	26	72%	2,44
		2	0	0%	
		1	10	28%	
7.	Menentukan Amanat Cerpen	3	31	86%	2,86
		2	5	14%	
		1	0	0%	

Berdasarkan pemerolehan persentase hasil belajar dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan tanpa menggunakan model kunjungan galeri diketahui persentase terendah adalah 14%, sedangkan persentase yang tertinggi adalah 86%. Kemudian, skor yang diperoleh diubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus persentase. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$N = \frac{SM}{SI} \times Smax$$

Keterangan :

- N = tingkatan penguasaan
 SM = skor yang diperoleh
 SI = skor yang harus dicapai dalam suatu tes
 S_{max} = skala yang digunakan (100%)

Data hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen tanpa menggunakan model kunjungan galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen tanpa Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	Nilai	F	Persentase
1	95.24	5	14%
2	90.48	7	19%
3	85.71	8	22%
4	80.95	6	17%
5	76.19	7	19%
6	71.43	3	8%
		36	100%

Data hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen tanpa menggunakan model kunjungan galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan berdasarkan ketujuh indikator penilaian diketahui nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 95.24 dan yang terendah adalah 71.43. Setelah data hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen kelas kontrol diperoleh, langkah berikutnya adalah menafsirkan rata-rata hitung (M). Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen tanpa Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	X	F	FX
1.	95.24	5	476.2
2.	90.48	7	633.36
3.	85.71	8	685.68
4.	80.95	6	485.7
5.	76.19	7	533.33
6.	71.43	3	214.29
		36	3028.56

Rata-rata hitung hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen tanpa menggunakan model kunjungan galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan adalah sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{3028.56}{36}$$

$$M = 84.13$$

Berdasarkan data pada tabel 4.8, diperoleh rata-rata (M) sebesar 84.13. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen tanpa menggunakan model kunjungan galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan berdasarkan ketujuh indikator dikategorikan dalam kualifikasi baik (B) karena berada pada tingkat penguasaan 76%-85%.

D. Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen Menggunakan Model Kunjungan Galeri

Data hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen dilakukan kepada kelas eksperimen menggunakan model kunjungan galeri. Skor hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen dilakukan kepada kelas eksperimen menggunakan model kunjungan galeri per indikator dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Skor Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen Per Indikator Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	Indikator	Skor	Kelas Eksperimen		
			Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	Menentukan Tema Cerpen	3	31	86%	2,86
		2	5	14%	
2.	Menentukan Penokohan Cerpen	3	25	69%	2,69
		2	11	31%	
3.	Menentukan Latar Cerpen	3	19	53%	2,53
		2	17	47%	
4.	Menentukan Alur Cerpen	3	17	47%	2,47
		2	19	53%	
5.	Menentukan Sudut Pandang Cerpen	3	23	64%	2,64
		2	13	36%	
6.	Menentukan Gaya Bahasa Cerpen	3	31	86%	2,86
		2	5	14%	
7.	Menentukan Amanat Cerpen	3	31	86%	2,86
		2	5	14%	

Berdasarkan pemerolehan persentase hasil belajar dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri diketahui persentase terendah adalah 14%, sedangkan persentase yang tertinggi adalah 86%. Kemudian, skor yang diperoleh diubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus persentase. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$N = \frac{SM}{SI} \times Smax$$

Keterangan :

N = tingkatan penguasaan

SM = skor yang diperoleh

SI = skor yang harus dicapai dalam suatu tes

S_{max} = skala yang digunakan (100%)

Tabel 7. Nilai Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	Skor	F	Persentase
1	100	7	19%
2	95.24	5	14%
3	90.48	10	28%
4	85.71	6	17%
5	80.95	8	22%
		36	100%

Hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri berdasarkan ketujuh indikator penilaian diketahui nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 100 dan yang terendah adalah 80.95. Setelah data hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen kelas eksperimen diperoleh, langkah berikutnya adalah menafsirkan rata-rata hitung (M). Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Murid dalam Pembelajaran Teks Cerpen Menggunakan Model Kunjungan Galeri Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan

No	X	F	FX
1.	100	7	700
2.	95.24	5	476.2
3.	90.48	10	904.8
4.	85.71	6	514.26
5.	80.95	8	647.6
		36	3242.86

Rata-rata hitung hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri adalah sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{3242.86}{36}$$

$$M = 90.08$$

Berdasarkan data pada tabel 8, diperoleh rata-rata (M) sebesar 90.08. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid dalam pembelajaran teks cerpen Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model Kunjungan Galeri berdasarkan ketujuh indikator dikategorikan dalam kualifikasi baik sekali (BS) karena berada pada tingkat penguasaan 86-95%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal sebagai berikut.

1. Kemampuan 4-C murid kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri lebih baik daripada kemampuan 4-C murid tanpa menggunakan model kunjungan galeri. Hal ini terlihat dari skor rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa model kunjungan galeri berpengaruh terhadap kemampuan 4-C murid Kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan.
2. Hasil belajar murid dalam pembelajaran unsur-unsur cerpen kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan menggunakan model kunjungan galeri lebih baik daripada hasil belajar murid tanpa menggunakan model kunjungan galeri. Hal ini terlihat dari skor rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa model kunjungan galeri berpengaruh terhadap hasil belajar murid dalam menganalisis unsur-unsur cerpen kelas XI (Fase F) SMA Negeri 3 Painan.
3. Nilai signifikansi kemampuan 4-C sebesar $0.004 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kemampuan 4-C memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar murid pada pembelajaran teks cerpen. Berdasarkan hasil determinansi dapat dilihat bahwa nilai R square atau determinansi (R^2) sebesar 0.221. Hal ini berarti 22,1 % variabel kemampuan 4-C dapat menghubungkan variabel model kunjungan galeri dan hasil belajar murid, sedangkan 77,9 % dihubungkan oleh variabel lainnya di luar penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar dan Yoga Adi Pratama. 2021. *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad ke-21*. Bandung: Refika Aditama.
- Annisa, Puan Suri Mira, dkk. 2023. "Penerapan Optimalisasi Keterampilan 4C (Creative Thinking, Critical Thinking And Problem Solving, Communication, Collaboration) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills". *Jurnal. Jurnal Ilmiah Korpus Vol. 7 No. 3, 2023*.
- Budiyanto, Aris. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran *Window Shopping* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Bawang". *Tesis*. Jakarta: UPI
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Murid*. Yogyakarta: Deepublish.
- Erliyanti, Rusnida. 2019. "Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis *Window Shopping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Konsep Himpunan Pada Kelas Vii C Smpn 3 Hulu Sungai Tengah". *Jurnal Pendidikan Matematika 7, no 2*
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, 2012. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Inganah, Siti. 2020. Penerapan model pembelajaran window shopping materi vektor untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika SMA Negeri 2 Batu. *Tesis*. Jakarta: UPI
- Juliarini, Aniek. 2020. "Diskusi *Buzz Group* Dan *Window Shopping* Dalam Persepsi Peserta Pembelajaran, Mana Yang Lebih Menarik?" *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 11, no 2
- Kurdi, Maslichah. 2017. "Window Shopping : Model Pembelajaran yang Unik dan Menarik," *Jurnal*. no. 03
- Madona, A. S., Gusnetti, G., & Syofiani, S. (2021). Desain Multimedia Game Tembak Huruf untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Siswa Kelas 1 Sd dalam Pengenalan Huruf Abjad. *Jelisa (Jurnal Edukasi dan Literasi Bahasa)*, 2(1), 160-167.
- Monica, Reisty Yumeigi, Redo Andi Marta, And Mega Putri. "Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Metode Demonstrasi Siswa Kelas Vii Smp n 2 Kota Solok Tahun Pelajaran 2021/2022." *Jelisa (Jurnal Edukasi Dan Literasi Bahasa)* 3.2 (2022): 226-236.
- Mustopa, Muhamad Zaenal. 2020. "Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Sainifik Model Pembelajaran Window Shopping (Kunjungan Galeri) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII.8 SMPN I Praya Tahun Pelajaran 2019 - 2020." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 4, no. 2
- Nurfadila, dkk. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Window Shopping terhadap Kreativitas Matematika Murid Kelas X SMK Ma'arif Husnul Khatimah" *Jurnal*. Journal Peqguruang: Conference Series/Volume 4, Nomor 1, Mei (2022)
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Restiwi, Lizza. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran *Window Shopping* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Murid SMP pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi". *Tesis*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif.
- Septikasari, Resti dan Rendy Nugraha Frasandy. 2018. "Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar" *Jurnal*. Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Vol.8, Edisi 02 (2018): 112.
- Sugiyono, 2022. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wirana, Reza .2020. Penerapan Model Pembelajaran *Window Shopping* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Murid Kelas XI SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal*. Jurnal Pendidikan vol.12.
- Zubaidah, Siti. 2018. "Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", Research Gate, April 2018.