

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COMPUTER SUPPORTED COLLABORATIVE LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 6 PALEMBANG

Eliza, M. Djahir Basir, Ikbal Barlian

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya

Abstract: *This study aimed to know the difference of the effect between Computer Supported Collaborative Learning model and Computer Based Learning model toward Economy student learning outcomes in SMA 6 Palembang. This study used True Experimental Design, with Pretest-Posttest Control Group Design. Population of this study were all of the IIS tenth grade students in SMA 6 Palembang that consist of 4 classes odd semester 2014-2015 amounted 105 students. The sample of this study was taken by using Cluster Random Sampling technique and it concluded X IIS 2 as an experimental class with 26 students. Technique of collecting data used test and observation. The statistics used to analyze data was parametric statistics with hypotheses (t-test) by using the formula of related t-test. The result of t-test is t_{count} 3,416 and $t_{interpolation}$ 2,009. Thus, the hypotheses in this study is true that there is difference of the effect between Computer Supported Collaborative Learning model and Computer Based Learning model toward Economy student learning outcomes in SMA 6 Palembang. The difference can be seen from the student learning outcomes in the experimental class with average score of pretest 56,66 and posttest 86,66 while in the controlled class with average score of pretest 53,30 and posttest 80. It shows the difference in the effect of Computer Supported Collaborative Learning model in the experimental class and the controlled class which was given Computer Based Learning model.*

Keywords: *Computer Supported Collaborative Learning model, Computer Based Learning model, learning outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *Computer Supported Collaborative Learning* dengan model pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA negeri 6 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *True Eksperimental Design*, dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas X IIS SMA Negeri 6 Palembang yang terdiri dari 4 kelas semester ganjil tahun pelajaran 2014-2015 yang berjumlah 105 peserta didik. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* dan didapatkan kelas X IIS 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 dan X IIS 3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 26. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes dan observasi. Statistik yang digunakan untuk menganalisa data dalam pembuktian adalah statistik parametris melalui hipotesis (uji-t) dengan menggunakan rumus uji-t *Related* (untuk sampel berpasangan). Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,416 sedangkan $t_{interpolasi}$ sebesar 2,009. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, bahwa ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *Computer Supported Collaborative Learning* dengan model pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. Perbedaannya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pretest 56,66 dan posttest sebesar 86,66 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest 53,30 dan posttest sebesar 80. Terlihat jelas perbedaan pengaruh model pembelajaran *computer supported collaborative learning* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa model pembelajaran berbasis komputer.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Computer Supported collaborative Learning*, Model Pembelajaran Berbasis Komputer, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan pesat telah memberikan kontribusi terhadap terjadinya revolusi dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Penggunaan komputer sebagai bagian dari teknologi juga sudah merubah dunia pendidikan. Komputer yang awalnya digunakan sangat terbatas, kini pemanfaatan teknologi komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran. Guru sebagai pengajar harus bisa menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi peserta didik. Pembelajaran harus didesain/dirancang secara sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan peserta didik merupakan pihak yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut maka, dapat menggunakan suatu model *computer supported collaborative learning (CSCL)*. Dimana model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam meningkatkan kapasitasnya untuk menjangkau lebih banyak peserta didik serta menciptakan lingkungan yang lebih beragam. Adapun dalam penerapan model *computer supported collaborative learning* tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai media pembelajarannya. Model pembelajaran *computer supported collaborative learning* merupakan kombinasi model pembelajaran kooperatif dan penggunaan komputer serta internet sebagai media dalam pembelajarannya. Model pembelajaran *computer supported collaborative learning* dalam penerapannya merupakan model pembelajaran *e-learning*. Model pembelajaran ini memadukan sistem *e-learning* dengan menggunakan *moodle* yang merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang berbasis *open source*. *Moodle* adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan web. Dalam membangun *e-learning* dengan menggunakan *moodle* didalam sistem

sekolah terdapat tenaga administrasi (admin), tenaga pengajar dan siswa, yang membentuk suatu aktivitas sehingga terjadilah proses pembelajaran. Peneliti juga menggunakan kelas pembanding untuk kelas kontrol yaitu model pembelajaran berbasis komputer. Jenis model pembelajaran berbasis komputer yang dipilih yaitu *model drills* dan *practice* dalam penerapannya menggunakan *adobe flash cs6 profesional*, alasan peneliti membandingkan kedua model pembelajaran ini karena kedua model tersebut menggunakan komputer sebagai media bantu dalam pembelajarannya.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Model Pembelajaran *Computer Supported Collaborative Learning*

Menurut Warsono (2013:129) menjelaskan model pembelajaran CSCL bagian dari pembelajaran kolaboratif dengan dukungan komputer dan dapat digunakan peserta didik yang berjauhan lokasinya agar dapat saling bekerja sama melalui internet.

Computer-supported collaborative learning (CSCL) merupakan paradigma pendidikan yang relatif baru dalam pembelajaran kolaboratif yang menggunakan teknologi dalam lingkungan pembelajaran untuk membantu menengahi dan mendukung interaksi kelompok dalam konteks pembelajaran kolaboratif. (http://id.wikipedia.org/wiki/Collaborative_learning-work)

Menurut Wikipedia (dikutip Warsono,2013:130) perangkat yang harus tersedia dalam implementasi CSCL antara lain.

- a. Berbagai program Wikipedia yang tersedia dalam jaringan Wiki, karena setiap pengguna Wiki dapat mengakses, dapat menambahkan, membuang atau mengedit konten Wiki;
- b. *Blog* atau *facebook*, yang merupakan jurnal online yang interaktif;
- c. Jaringan *Learning Management System (LMS)* berupa *moodle*. Jaringan ini

- bermanfaat bagi guru untuk menciptakan komunitas pembelajaran yang efektif;
- d. *Online image/video sharing*. Jaringan ini memungkinkan saling menukar informasi berupa video, foto-foto atau gambar-gambar, untuk dianalisis dan didiskusikan;
 - e. Perangkat konferensi video;
 - f. Berbagai aplikasi jaringan yang tersedia online;
 - g. *Online whiteboards*, semacam aplikasi berbasis jaringan yang memungkinkan para siswa saling menyapa di dunia maya (*chatering*).

Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) menggunakan teknologi untuk mengontrol dan memonitor interaksi, untuk mengatur tugas, aturan, peran, dan untuk menengahi perolehan pengetahuan baru. Pembelajaran berbantuan komputer adalah sarana pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik dalam mengerjakan perencanaan dan pemecahan masalah tertentu, serta dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dengan membangun database (Martinis, 2011:26).

Warsono mendefinisikan model pembelajaran *computer supported collaborative learning* bagian dari pembelajaran kolaboratif yang menggunakan bantuan teknologi komputer dalam pembelajaran serta dapat berinteraksi satu dengan peserta didik lainnya. Selanjutnya dipertegas oleh Martinis model *computer supported collaborative learning* menggunakan teknologi computer dalam mengerjakan perencanaan untuk dapat berinteraksi dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model *computer supported collaborative learning* merupakan model pembelajaran berbantuan komputer dalam melakukan pemecahan masalah secara berkolaborasi.

Pengertian Moodle

Istilah *moodle* singkatan dari “*Modular Object Oriented Dynamic Learning Enviroment*”. Menurut Surya (2013:1) menjelaskan “*moodle* adalah tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis web yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi objek”.

Selanjutnya Kuku (2005:13) “*moodle* adalah sebuah paket perangkat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus atau pelatihan pendidikan berbasis internet. Moodle termasuk dalam LMS (*Learning Management System*).

Moodle salah satu aplikasi e-learning yang berbasis *open source* dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source*. Menurut Surya dkk (2013:7) menjelaskan “*Modl2.com* adalah sebuah sistem yang berbasis *Moodle* versi secara gratis. Jadi hanya perlu mengetikkan nama situs yang kita inginkan, selanjutnya akan dibangun sebuah sekolah elektronik (*e-learning*) berbasis *Moodle* yang dilengkapi dengan hak istimewa sebagai administrator.

Surya menjelaskan bahwa *moodle* merupakan aplikasi *e-learning* yang berbasis *open source* dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source*. Kemudian dipertegas *moodle* adalah tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis web. Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *moodle* merupakan aplikasi *e-learning* untuk kegiatan belajar yang berbasis internet dan web.

Langkah-langkah Model Computer Supported Collaborative Learning

Menurut Putuh dan Made (2011:71) sintaks model *computer supported collaborative learning* :

- a. Guru dan peserta didik melakukan registrasi untuk mendapatkan *account*. Konfirmasi *account* dapat dilakukan via *email*.
- b. Guru membuat topik materi pembelajaran dan soal-soal dalam form pretest dan posttest kedalam e-learning.
- c. Peserta didik mengisi pretest untuk mengidentifikasi pengetahuan awal.
- d. Dosen mengevaluasi (posttest) peningkatan kemampuan pengetahuan peserta didik.

Penerapan model *computer supported collaborative learning* dengan menggunakan jaringan LMS (*learning Management System*) yaitu dengan menggunakan *moodle*. Menurut Surya (2013:8) menyebutkan langkah-langkah menggunakan *moodle* sebagai berikut :

1. Bukalah browser anda dan ketikkan pada address bar URL <http://www.mdl2.com>.
2. Maka halaman mdl2.com akan ditampilkan seperti gambar berikut, dan isilah data-data formulir yang diminta.
3. Pada sitename isilah dengan nama domain e-learning Anda, misalnya untuk pembelajaran yang akan disampaikan.
4. Pada kolom email isilah sesuai alamat email Anda, ini penting untuk konfirmasi username dan password Anda nantinya.
5. Selanjutnya klik "create" dan tunggu sebentar sampai anda mendapatkan email konfirmasi *username* dan *password*, serta URL *e-learning* Anda.
6. Bukalah email anda, dan bukalah email dari mdl2.com, pada email tersebut Anda akan mendapatkan *username* dan *password*, catatlah keduanya.
7. Sekarang masuklah ke browser Anda, ketikkan "sekolah6.mdl2.com". kemudian enter, maka hasilnya akan tampak pada gambar berikut ini.

Menurut Prakoso (2005:3) langkah-langkah dalam menginstalasi *moodle* , sebagai berikut :

1. Bisa instalasi pada *localhost* yang tidak menggunakan jaringan internet dengan cara menginstall xampp atau linus pada *localhost* kedalam direktori program file yang dilanjutkan dengan menginstal *software moodle* yang bisa didownload melalui <http://moodle.org>
2. Menginstal di hosting yang telah menyediakan control panel yang dapat digunakan untuk menginstal *script moodle* Tentunya *hosting* tersebut menyediakan *database* yang diperlukan untuk aplikasi *moodle* seperti *Apache*, *MySQL*, dan *PHP MyAdmin*.

Setelah mencermati uraian diatas menurut Putuh langkah-langkah model pembelajaran *computer supported collaborative learning* adalah guru dan peserta didik melakukan registrasi untuk dapat masuk kedalam e-learning dan dapat mengikuti pembelajaran, sejalan dengan pendapat Surya dan Prakoso langkah-langkah menggunakan langkah model pembelajaran *computer supported collaborative learning* dengan menggunakan *moodle* adalah dengan menginstal pada address bar URL <http://www.mdl2.com>, masukan username dan password, kemudian akan masuk pada pembelajaran *moodle*.

Model Pembelajaran Berbasis Komputer

Made Wena (2008:203) pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Rusman (2012:153) mengemukakan bahwa "pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan

pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda dan James D. Russel (dikutip Rusman, 2012:153) yang menyatakan bahwa: "computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is referred to computer based instruction". Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem komputer.

Selanjutnya menurut Hick & Hyde (dikutip Made, 2008:203) menyatakan bahwa "a teaching proceaa directly involving a computer in the presentation of instructional matenals in a interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student. Pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami siswa lain.

Wena menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer. Selanjutnya sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda dan James D. Russel yang menyatakan Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem komputer.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran dengan memanfaatkan komputer dalam menyampaikan pembelajaran dan dapat berinteraksi berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual.

Model Drills dan Practice

Menurut Rusman (2012:290) menjelaskan "model *drills* adalah suatu model pembelajaran dengan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan melalui bentuk latihan".

Menurut Wena (2008:203) mengemukakan "model *drill* dan *practice* merupakan model pembelajaran berbasis komputer dengan memberikan kepada peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan atau masalah untuk dipecahkan, kemudian komputer akan memberikan respon (umpan balik) atas jawaban yang diberikan siswa"

Menurut Geisert (dikutip Rusman, 2010:291) menjelaskan "model *drills and practice* merupakan model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-;atihan soal yang bertujuan untuk menguji performance dan kemampuan siswa melalui kecepatan penyelesaian soal-soal latihan yang diberikan.

Menurut Rusman model drill and practice merupakan model pembelajaran yang melatih kemampuan siswa melalui bentuk latihan-latihan soal terhadap materi yang sudah diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wena bahwa model drill and practice berupa pertanyaan-pertanyaan atau masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik, untuk melihat umpan balik atas jawaban yang diberikan siswa. Kemudian Geisert menambahkan bahwa model drill and practice dapat menguji performance dan kemampuan siswa melalui kecepatan penyelesaian soal-soal latihan yang diberikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model *drill and practice* merupakan model pembelajaran berbasis komputer dengan memberikan kepada peserta didik berupa pertanyaan atau latihan untuk dipecahkan, dan dapat melihat kemampuan siswa melalui kecepatan

penyelesaian soal dan umpan balik atas jawaban yang diberikan siswa.

Langkah-langkah Model *Drills* dan *Pratice*

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis komputer model *drills* dan *practice* sebagai berikut :

- a. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan *performance* peserta didik.
- b. Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan.
- c. Program merekam penampilan peserta didik, evaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- d. Jika jawaban peserta didik benar maka peserta didik bisa belajar kemateri selanjutnya dan jika jawaban peserta didik salah maka program menyediakan fasilitas mengulangi latihan (*remedial*) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal (Rusman, 2012:193).

Kurniawan, dkk (2012:113) mengemukakan secara umum langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model *drills* dan *practice*, sebagai berikut :

- a. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan *performance* peserta didik.
- b. Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan.
- c. Program merekam penampilan peserta didik, evaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- d. Jika jawaban peserta didik benar maka peserta didik bisa belajar kemateri selanjutnya dan jika jawaban peserta didik salah maka program menyediakan fasilitas mengulangi latihan (*remedial*) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Menurut Darmawan (2011:106) mengemukakan tahapan-tahapan dalam pembelajaran berbasis komputer model *drills* dan *practice*, sebagai berikut :

- a. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan *performance* peserta didik.
- b. Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan.
- c. Program merekam penampilan peserta didik, evaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- d. Jika jawaban peserta didik benar maka peserta didik bisa belajar kemateri selanjutnya dan jika jawaban peserta didik salah maka program menyediakan fasilitas mengulangi latihan (*remedial*) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

Setelah mencermati pendapat para ahli diatas, yaitu Rusman, Kurniawan dan Darmawan, ketiga pendapat tersebut sejalan yang menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model *drills* dan *praticce*. Berdasarkan pendapat diatas dapatdisimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model *drills* dan *practice* adalah guru menyajikan masalah dan bentuk soal-soal latihan, peserta didik mengerjakan soal latihan tersebut, apabila jawaban benar maka peserta didik dapat melanjutkan kemateri selanjutnya.

Pengaruh Model Pembelajaran *Computer Supported Collaborative Learning* Terhadap Hasil Belajar

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan keberadaannya tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad-21 (Sutrisno, 2012:1). Pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *computer supported collaborative learning* diharapkan mampu

membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan model dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, dan menarik.

Menurut Warsono (2013:129) model pembelajaran *computer supported collaborative learning* bagian dari pembelajaran kolaboratif dengan dukungan komputer dan dapat digunakan peserta didik yang berjauhan lokasinya agar dapat saling bekerja sama melalui internet. Peranan model pembelajaran cscl dengan menggunakan *moodle* adalah sebagai sebuah inovasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternative model pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa serta menjadikan peserta didik lebih melatih dalam menggunakan program *moodle*. Manfaat yang diperoleh bagi siswa, yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa yang mengalami kejenuhan terutama dalam mata pelajaran ekonomi dengan adanya inovasi pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan hasil belajarnya daripada hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah saja,

Hasil belajar yang timbul dari dalam diri siswa dapat dilihat dengan indikator sebagai berikut, yaitu :siswa mengalami perubahan sikap menjadi lebih kreatif, tekun dalam mengerjakan tugas, aktivitas dalam belajarnya lebih baik dari sebelumnya, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, serta disiplin. Apabila semua kriteria diatas dimiliki oleh siswa, maka siswa tersebut telah mengalami peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, dengan penerapan model pembelajaran *computer supported collaborative learning* diharapkan dapat membawa dampak positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran *computer supported collaborative learning* dengan model pembelajaran berbasis komputer pada konsep dasar ekonomi, pengertian ilmu ekonomi, pembagian ilmu ekonomi dan prinsip ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari Uji hipotesis dimana jumlah $t_{hitung} = 3,416$ dan $t_{interpolasi} = 2,009$. Apabila $t_{hitung} \geq t_{interpolasi}$ dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil tes hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *computer supported collaborative learning* lebih tinggi dari pada hasil tes hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran berbasis komputer.
2. Besarnya pengaruh model pembelajaran *computer supported collaborative learning* dengan model pembelajaran berbasis computer terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 79,21% dan 20,79% dipengaruhi faktor lain.
3. Kuatnya hubungan antara model pembelajaran *computer supported collaborative learning* dengan model pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi sebesar 0,89.
4. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan RPP dengan kategori sangat baik.
5. Kekurangan dalam penelitian ini yaitu penerapan model *computer supported collaborative learning* dengan menggunakan *moodle* memerlukan

waktu yang cukup lama dan pemanfaatan Lab komputer yang belum sepenuhnya dimanfaatkan karena adanya kendala kurangnya daya listrik di SMA Negeri 6 Palembang, jadi dalam penerapannya siswa harus membawa laptop sendiri.

Saran

Berdasarkan hasil yang didapat maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang, maka diharapkan model pembelajaran *Computer Supported Collaborative Learning* ini dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Berdasarkan kendala yang dialami peneliti, maka disarankan agar guru yang akan menerapkan model pembelajaran *Computer Supported Collaborative Learning*, sebaiknya dari pihak sekolah lebih melihat kendala-kendala kecil dan mengatasi kendala tersebut seperti menaikkan daya listrik sehingga fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan karena sangat disayangkan sekali fasilitasnya baik sarana maupun prasana sudah lengkap tetapi belum secara maksimal dimanfaatkan. Selain itu, penerapan model *computer supported collaborative learning* membutuhkan jaringan yang terkoneksi dengan internet sehingga diharapkan pada saat

penerapan model *computer supported collaborative learning*, sudah disiapkan terlebih dahulu sarana dan prasana yang mendukung media pembelajaran ini, sehingga alokasi waktu dalam pelajaran dapat dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, Yenni. 2008. *Pengaruh Model E-learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Plus Negeri 17 Palembang*. Skripsi Fkip UNSRI.
- Arif, Haryono,dkk. 2008. *Teknik Pembuatan Presentasi*. Bandung: Informatika.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Darmwan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Intraksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eri. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Computer Supported Collaborative*

- Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.* <http://eprints.uny.ac.id/7050/1/P35%20Eri%20Satria.pdf>. Diakses Tanggal 19 Maret 2014.
- Kurniawan, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Propersionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lesmana, Surya. dkk. 2013. *2 Jam Bisa Bikin Web E-Learning Gratis dengan Moodle*. Jakarta : PT. Prima Ufuk Semesta.
- Munir. 2009. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Panggabean, Yusri. dkk. 2007. *Strategi Model dan Evaluasi*. Bandung : Bina Media Informasi
- Prakoso, Kukuh Setyo. 2005. *Membangun E-Learning dengan Moodle*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Raharja, Manurung. 2006. *Pengantar Ilmu Ekonomi (Makro Ekonomi dan Mikro Ekonomi)*. Jakarta : FE UI.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Manurung*. 2006. *Pengantar Ilmu Ekonomi (Makro Ekonomi dan Mikro Ekonomi)*. Jakarta : FE UI. *Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2010. *Belajar dan pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- .2012. *Belajar dan pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran “Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen”*. Yogyakarta : Kaukaba.
- Sudjana, dkk. 2004. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Sinar Baru.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sukirno, Sadono. 2010. *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Suyanto dan Jihad, Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. 2007. *Profesi Kependidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- . 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Warsono dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Jakarta : Rosda.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara

Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.