

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WINNERCLASS TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI  
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII SMP NEGERI 3  
KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**BUDI YANTO**  
**BP/NIM: 2009/94319**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WINNERCLASS TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI  
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII SMP NEGERI 3  
KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA**

Nama : Budi Yanto  
BP/NIM : 2009 / 94319  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. H. Dharma Liza Said, MT**  
NIP. 19510522 197603 1 002

**Drs. Legiman Slamet, MT**  
NIP. 19621231 198801 1 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Elektronika  
FT UNP

**Drs. Efrizon, MT**  
NIP. 19650409 199001 1 001

## PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang

**Judul : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI WINNERCLASS TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI  
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS VIII SMP NEGERI 3  
KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA**

Nama : Budi Yanto  
BP/NIM : 2009 / 94319  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: <b>Drs. H. Dharma Liza Said, MT</b>	1. _____
2. Sekretaris	: <b>Drs. Legiman Slamet, MT</b>	2. _____
3. Anggota	: <b>Drs. Zulkifli Naansah</b>	3. _____
4. Anggota	: <b>Dra. Efrizon, MT</b>	4. _____
5. Anggota	: <b>Drs. Yusri Abdul Hamid</b>	5. _____

## ABSTRAK

**Budi Yanto : Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi *WinnerClass* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.**

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah diperoleh hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan masih banyaknya siswa mendapatkan hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimum yaitu 65. Untuk mengatasi masalah ini dapat digunakan program aplikasi *WinnerClass*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang terdaftar pada tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 6 kelas, sedangkan sampel adalah kelas VIII.E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.C sebagai kelas kontrol yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *randomized control-group posttest only design*. Instrumen yang digunakan berupa seperangkat tes hasil belajar yang dilakukan di akhir penelitian. Teknik analisis data uji t dengan kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis diterima dan sebaliknya.

Hipotesis yang dikemukakan adalah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas VIII di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Dari analisis data, didapatkan  $t_{hitung}$  adalah 2,66 dan  $t_{tabel}$  adalah 1,67 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Ini berarti hipotesis diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh berarti penggunaan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Kata Kunci : *WinnerClass, purposive sampling, randomized control-group posttest only design.*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya merupakan salah satu Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama yang terletak di ujung kabupaten Dharmasraya serta berada di perbatasan antara propinsi Sumatera Barat dengan propinsi Jambi. SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya berada pada wilayah yang jauh dari pusat kabupaten namun SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya mampu menunjukkan prestasinya baik di bidang akademik maupun non akademik, sebagai mana pada hasil Ujian Nasional tahun 2008 SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya mampu meraih peringkat pertama di kabupaten Dharmasraya.

Pendidikan teknik informatika sangat dibutuhkan sekarang ini karena pendidikan teknik informatika adalah kunci sukses untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa depan. pendidikan teknik informatika mampu menciptakan anak bangsa yang lebih berkualitas dan bertanggung jawab dalam bidang teknologi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia khususnya generasi muda sebagai komponen bangsa secara optimal. Selain itu, juga mengupayakan perluasan dan pemerataan perolehan pendidikan yang bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia sehingga tercipta manusia Indonesia yang berkualitas.

Diharapkan dengan adanya peningkatan kualitas pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, inovatif, kreatif, dan dapat mengisi kemerdekaan dengan hal yang membanggakan. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Arikunto (2006: 21) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor tersebut dapat berasal dari diri siswa (faktor internal) dan dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat dan motivasi dari diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal meliputi kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode mengajar dan strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pembelajaran TIK di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan belajar masing-masing mata pelajaran. Maka SMP Negeri 3 Koto Baru menetapkan standar ketuntasan belajar yaitu 65 untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hasil belajar mid semester II tahun ajaran 2010/2011 mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar mid semester II mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru tahun ajaran 2010/2011

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang mendapatkan hasil belajar KKM < 65	Siswa yang mendapatkan hasil belajar KKM > 65
1	VIIIA	30	9	21
2	VIIIB	30	10	20
3	VIIIC	32	20	12
4	VIIID	34	22	12
5	VIIIE	32	20	12
6	VIIIF	30	19	11
	Jumlah	188	100 (53,19 %)	88 (46,81 %)

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 3 Koto Baru

Dari tabel 1, diketahui bahwa dari 188 orang siswa yang ada, yaitu sebanyak 53,19 % siswa memperoleh hasil belajar dibawah KKM dan hanya sebagian siswa yang memperoleh hasil belajar diatas KKM yaitu sebanyak 46,81% siswa. Rendahnya hasil belajar siswa diperkirakan belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga masih banyaknya hasil belajar siswa di bawah KKM.

Model pembelajaran di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yaitu model pembelajaran langsung (*teacher center*) dimana proses belajar mengajar guru yang menjadi pusat dari proses pembelajaran begitu juga belum adanya aplikasi pengendali komputer sehingga ketika guru menerangkan materi didepan kelas dan siswa asik dengan komputernya sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi *WinnerClass* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya?
2. Apakah penggunaan program aplikasi *WinnerClass* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya?

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh terhadap nilai siswa dengan belajar menggunakan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan program aplikasi *WinnerClass* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP Negeri 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Untuk menambah wawasan keilmuan dan pengalaman bagi peneliti, serta mengembangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran menggunakan program aplikasi *WinnerClass*.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif untuk dapat menciptakan dan melatih siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk menimbulkan motivasi dan mengembangkan aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran TIK.
4. Sebagai dasar pertimbangan bagi mahasiswa lain untuk melakukan penelitian dengan program pengendalian komputer lainnya.