

PENGUNAAN MEDIA GUDMEN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGETIK MANUAL 10 JARI BUTA PADA MAHASISWA ADMINISTRASI PERKANTORAN FE UNNES

Marimin dan Agung Kuswantoro
Jurusan Manajemen
FE Universitas Negeri Semarang
Email: agungbinmadik@yahoo.com

Abstrak

Mengetik manual merupakan salah satu mata kuliah keahlian berkarya yang bersifat keterampilan. Ini bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa bagaimana mengetik secara baik dengan menggunakan sistem 10 jari buta. Selain itu, dengan mengetik yang baik akan meringankan pekerjaan lainnya. Hasil keterampilan mengetik manual mahasiswa saat ini tidak memuaskan. Misalnya, mereka tidak menggunakan jari-jari mereka dengan benar pada keyboard sesuai dengan fungsinya. Mata terfokus pada keyboard bukan pada teks naskah yang akan diketik. Akibatnya, membutuhkan waktu lama dalam mengetik. Media Gudmen sebagai alat untuk membantu mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mengetik. Subyek penelitian adalah 20 mahasiswa semester 3, jurusan pendidikan ekonomi administrasi kantor yang sedang mengambil mengetik manual I. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Pada siklus I, ditemukan bahwa 65% mahasiswa mampu menerapkan sistem 10 jari buta. Pada siklus II, keterampilan mengetik dengan 10 jari buta meningkat sebesar 85%. Simpulan dalam penelitian ini adalah media Gudmen dapat membantu meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari buta pada mahasiswa. Sedangkan sarannya adalah (1) Pengajar mengetik manual diharapkan menggunakan media Gudmen dalam pembelajaran, (2) Mahasiswa diharapkan sering berlatih menerapkan sistem 10 jari buta.

Kata kunci: media gudmen, keterampilan mengetik

Abstract

Manual typing is one of vocational skill subjects. It aims to teach the students how to type accurately by using Touch System. Moreover, it also gives the students typing skills so that they can do various typing jobs well. Current students' typing skill is not satisfactory yet. For example, they do not use their fingers properly on the right keyboard. They focus their eyes on the keyboard not on the text. As a result, they take a long time to type. Gudmen media has been used as a tool for helping students to improve their typing skills. The subjects of the study were twenty 3rd semester students, majoring in office administrations. The students were taking typing subject. This study is Classroom Action Research involving two cycles. In cycle I, it was found that 65% students were able to apply Touch System. In cycle II, their skill improved as much as 85%. It is

concluded that the Gudmen media could help improve the students' touch system typing skill. Finally, it is suggested that : (1) manual typing lecturers use Gudmen media, (2) the students practice applying touch system more frequently.

Keywords: gudmen media, typing skills

PENDAHULUAN

Mata kuliah Mengetik Manual merupakan mata kuliah yang termasuk dalam Kelompok Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKKB) yang bertujuan menanamkan cara mengetik yang baik dan benar dengan menggunakan sistem 10 jari buta dan memberikan keterampilan mengetik dengan berbagai macam pekerjaan mengetik. Materi dalam perkuliahan ini meliputi latihan dasar seperti memasang kertas, cara memasang karbon, cara menentukan pasang pinggir, cara melepaskan dan meluruskan kertas, sikap duduk pada waktu mengetik, mengetik surat dengan berbagai bentuk, latihan kecepatan dari 30 sampai dengan 150 entakan per menit (epm), dan mengetik pekerjaan kecil yang menggunakan mesin tik seperti kartu pos, wesel pos, memorandum, formulir isian, kuitansi, faktur, mengetik pekerjaan dengan kolom, di antaranya faktur, neraca, mengetik pekerjaan yang sifatnya khusus seperti sheet stensil, serta lainnya

Dalam kenyataannya banyak mahasiswa belum dapat mengetik dengan sistem 10 jari buta sehingga dalam mengetik mereka masih menggunakan kekuatan jari-jari tertentu, biasanya yang digunakan hanya kedua jari telunjuk saja, pandangan mata masih tertuju pada tuts, kurang optimalnya fungsi masing-masing jari pada tuts yang telah ditentukan, membutuhkan waktu lama dalam mengetik sehingga kurang efektif dan efisien dalam bekerja. Jika kita mengetik dengan 10 jari buta maka pekerjaan menjadi efisien dan efektif. Oleh karena itu, pekerjaan mengetik merupakan suatu unit kerja dalam proses penyelesaian

kerja secara keseluruhan. Jadi pekerjaan mengetik yang baik akan membantu pekerjaan yang lain dalam penyelesaian yang cepat dengan mutu yang baik.

Menurut Wirodihardjo, dkk (1993), mengetik adalah pengetahuan dan keterampilan teknik yang harus dipelajari dan dilatih, sebab tanpa disertai pengetahuan dan keterampilan teknik tidak akan diperoleh hasil pekerjaan yang memuaskan. Metode mengetik meliputi mengetik sistem 10 jari, yaitu setiap jari mempunyai tugas sendiri-sendiri yang harus dilatih satu demi satu, sehingga tuts yang menjadi tugasnya dapat diketik dengan tepat dan tanpa ragu-ragu. Sedangkan menurut Sulisno, dkk (1978) mengetik sistem 10 jari adalah tiap jari melakukan entakan di atas tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasi yang telah ditentukan batasnya. Gerakan jari harus dilakukan dengan entakan-entakan yang teratur dan dibuat seakan-akan otomatis, yang keadaannya tergantung semata-mata pada perasaan.

Mengetik sistem buta adalah mengetik tanpa melihat papan huruf maupun hasil ketikan pada mesin tik (Wirodihardjo, dkk 1993). Pandangan mata hanya diarahkan kepada naskah. Dengan mengetik sistem buta, maka seluruh jari secara otomatis dapat melaksanakan tugasnya pada tuts yang telah ditentukan berdasarkan perasaan. Mengetik sistem berirama adalah jarak setiap entakan berikut spasi harus sama, sehingga semua entakan menimbulkan bunyi yang berirama. Untuk dapat mengetik sistem berirama, harus banyak latihan dengan menggunakan alat musik yang memperdengarkan suara dengan irama tertentu. Disamping itu,

irama dalam mengetik akan timbul dengan sendirinya jika benar-benar dilaksanakan metode mengetik sistem 10 jari buta.

Menurut Mulyono Sularso, dkk (1984) mengetik 10 jari buta mengharuskan tiap-tiap jari melakukan entakan sesuai dengan tugasnya sendiri-sendiri. Dalam melatih agar jari-jari dapat menjalankan tugasnya masing-masing, gerakan dimulai dari gerakan jari yang paling mudah. Gerakan yang paling mudah itu adalah gerakan jari telunjuk, dan dimulai dari jari telunjuk tangan kanan. Pembagian tugas jari-jari tuts seperti gambar di bawah ini :



Gambar 1. Pembagian tugas jari-jari pada tuts mesin tik

Setelah jari-jari diletakkan pada tuts basis, yaitu tangan kiri pada tuts A S D F dan tangan kanan pada J K L ; sedangkan kedua ibu jari punggungnya saling berhimpitan di atas bilah spasi. Dengan demikian pada waktu mengetik pandangan mata harus selalu tertuju pada naskah yang diketik dan dengan perasaan jari-jari mengentak tuts sesuai dengan huruf yang terbaca pada naskah tersebut. Dengan cara ini kesalahan-kesalahan yang terjadi akan ditekan seminimal mungkin, karena masing-masing jari sudah mempunyai tugas dan jalur tertentu, sehingga tidak akan terjadi simpang siur gerakan seperti yang terjadi pada gerakan mengetik dengan dua jari. (Mulyono Sularso, dkk 1984)

Jika mengetik dengan menggunakan dua jari yang biasanya dilakukan oleh kedua jari telunjuk, memang kedua jari telunjuk itu tidak mempunyai tugas yang tetap (artinya kedua jari telunjuk dapat mengentak tuts apa saja di antara kedua jari telunjuk. Dengan cara demikian akan menimbulkan kerugian-kerugian yaitu (1) banyak waktu yang terbuang, karena jari-jari itu harus mencari letak huruf yang akan diketik, sebelum entakan dapat dilakukan, (2) kesalahan akan terjadi karena tergesa-gesa untuk mengentak huruf-huruf yang dikehendaki, (3) gerakan-gerakan yang dilakukan mata, sangat berat karena harus bekerja secara mondar-mandir, yaitu naskah ke papan tuts ke hasil entakan dan selanjutnya ke naskah lagi dan seterusnya, (4) hasil entakan tidak merata sehingga apa yang dihasilkan kurang memuaskan, (5) akan terjadi kelelahan yang cepat muncul karena beratnya pekerjaan yang harus dilakukan oleh gerakan jari-jari maupun bola mata, (6) kecakapan dan keterampilan mengetik tidak dapat berkembang karena tiadanya pedoman yang mapan dalam bekerja (Sularso, dkk 1984).

Sikap yang benar dan baik pada waktu mengetik adalah dengan menggunakan pedoman sebagai berikut (1) Duduklah tegak dengan punggung bersandar pada kursi, kepala lurus dan sekali-kali memandang kepada bahan/naskah, dan sekali-kali pada hasil pekerjaan, (2) Kaki tidak boleh menggantung, tetapi harus menapak di lantai berdampingan tidak rapat. Sekali-kali jangan disandarkan sandaran kaki di bawah meja. Kaki dapat disandarkan pada sandaran kaki bila posisi kaki dapat membentuk siku-siku, (3) Lengan dari bahu sampai siku-siku harus rapat dengan badan dan dari siku mendatar sampai pergelangan tangan. Sikap ini harus wajar dan santai, atau duduknya dan menggantung tangan terasa enak, (4) Jari-jari harus melengkung dengan lemas dan sela-sela terletak pada tuts basis, (5) Kedua ibu jari punggungnya

saling berdampingan dan siap untuk melakukan entakan pada bilah spasi, (6) Kepala dalam sikap bebas untuk melihat ke naskah yang akan diketik, (7) Mata selalu harus melihat pada naskah yang sedang diketik (Djanewar 1999).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut apakah penggunaan media Gudmen dapat meningkatkan keterampilan mengetik manual dengan 10 jari buta?. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan mengetik manual dengan 10 jari buta melalui media Gudmen.

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2005:3). Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain 1995:136). Sedangkan dalam *Association for Education and Communication Technology (AECT)* sebagaimana dikutip oleh Rohani (1997:2) media diartikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyalur informasi.

Pengklasifikasian media pembelajaran dapat ditinjau berdasarkan jenisnya, daya liputnya, dan bahan pembuatannya. Berdasarkan jenisnya, media dapat dibagi menjadi tiga yaitu (1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam, media ini tidak cocok untuk orang tuli atau yang memiliki kelainan dalam pendengaran, (2) Media *visual*, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, media ini ada yang menampilkan gambar diam, seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan, tetapi ada juga yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak, seperti film bisu, film kartun, (3) Media *audiovisual*,

adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media sebelumnya (media *auditif* dan *visual*). Media ini dibagi menjadi dua yaitu (a) *Audiovisual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara. (b) *Audiovisual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan *video cassette*.

Berdasarkan daya liputnya, media terbagi menjadi tiga yaitu (1) Media dengan daya liput luas dan serentak, yaitu media yang penggunaannya tak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama, misalnya radio dan TV, (2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, yaitu media yang penggunaannya memerlukan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, dan film rangkai yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap, (3) Media untuk pengajaran individual, media ini digunakan oleh orang perorangan. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

Berdasarkan bahan pembuatannya, media terbagi menjadi dua yaitu (1) Media sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak terlalu sulit, (2) Media kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh mahal harganya, sulit membuatnya, serta penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai (Djamarah dan Zain 1995:140-142).

Media Gudmen merupakan media *audio visual* yang digunakan dalam mata kuliah mengetik manual karena media

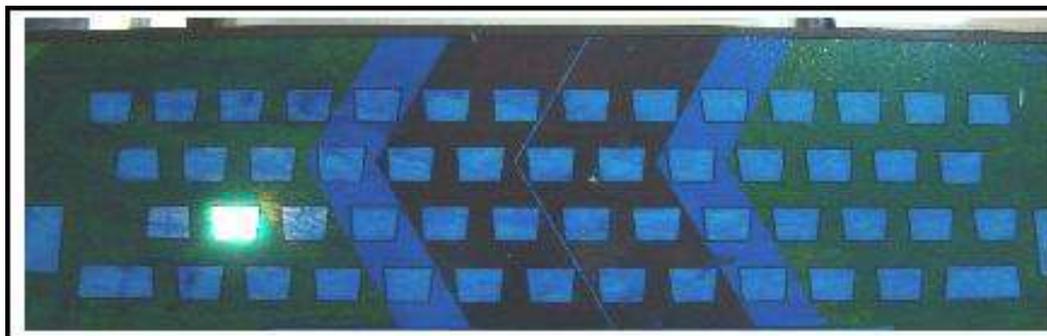
ini menghasilkan suara dan cahaya pada monitor yang terpasang menghadap pada mahasiswa. Monitor ini seluas papan tulis dengan ukuran panjang 182 cm dan lebar 76 cm yang di dalamnya terdapat semua huruf dan angka yang sama posisinya sebagaimana pada tuts mesin ketik dan komputer. Sumber energi yang dibutuhkan untuk mengoperasikan media ini adalah energi listrik. Monitor ini disambungkan melalui kabel ke keyboard/tuts sebagai operasional yang nantinya akan muncul pada monitor. Kecepatan dan soal menetik dibuat pada keyboard sesuai dengan materi yang sudah ditentukan atau juga dapat menggunakan kaset yang sudah terprogram dengan media Gutman. Tuts/keyboard ini juga dapat mengeluarkan suara sebagai tanda huruf yang keluar pada monitor. Huruf-huruf yang diketik akan keluar pada monitor dengan menyala pada huruf tersebut. Semakin tinggi kecepatan, maka huruf yang keluar akan semakin cepat pula.

Kelebihan media Gutman di antaranya

(1) Dapat memacu mahasiswa untuk belajar menetik dengan menggunakan sistem 10 jari buta, (2) Pandangan mata benar-benar hanya ditujukan pada monitor, sehingga konsentrasi mahasiswa lebih terjamin sebab jika tidak konsentrasi, maka akan ketinggalan dan tidak dapat diulang, (3) Dosen dapat mengontrol jalannya praktek sebab perkuliahan dapat terekam terlebih dahulu sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan, (5) kecepatan dapat diatur atau dirubah sesuai kehendak kita dari kecepatan minimal 30 epm dan seterusnya.

Kelemahan dari media ini adalah ketergantungan pada energi listrik. Jadi apabila listrik mati, maka pembelajaran akan terganggu. Suara yang dihasilkan oleh media ini lemah, sehingga dalam pembelajaran dibutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk mendengarkan suara media Gudmen terutama pada mahasiswa yang duduk posisi belakang.

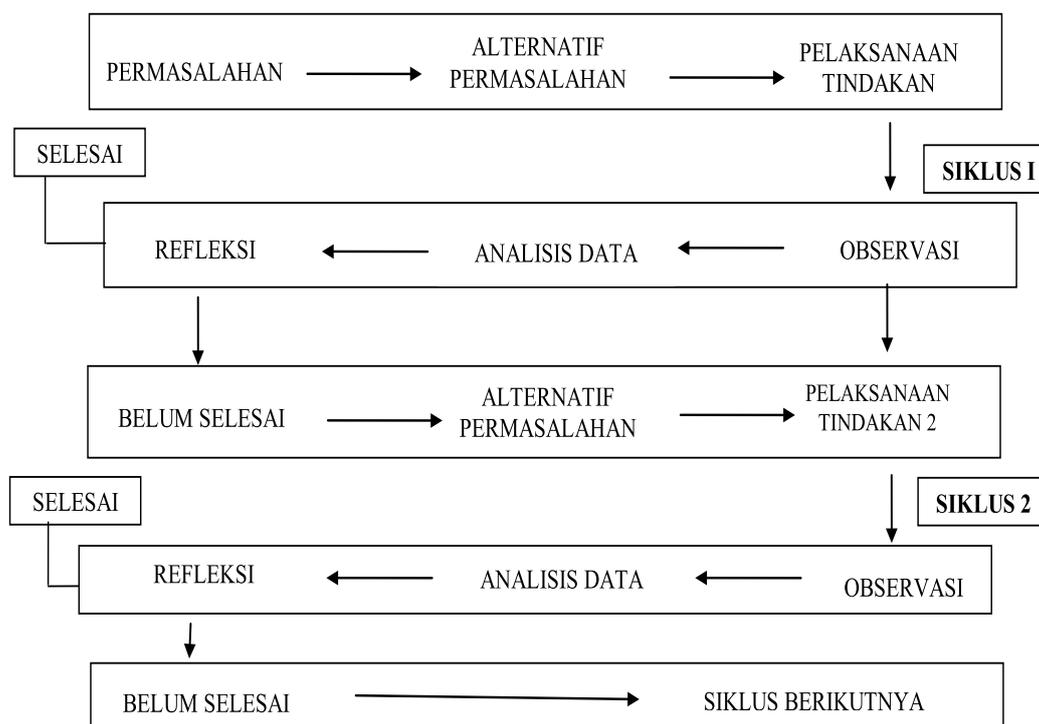
Berikut gambar dari media Gudmen



Gambar 2.Papan Monitor Media Gudmen, terlihat huruf A sedang menyala

Prosedur atau langkah-langkah kerja dalam penelitian tindakan ini dapat

dijelaskan dengan diagram aliran sebagai berikut :



METODE

Subyek penelitian tindakan ini adalah 20 orang mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Ekonomi Konsentrasi Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi UNNES yang sedang menempuh mata kuliah Mengetik Manual I. Lokasi penelitian adalah laboratorium mengetik Fakultas Ekonomi UNNES.

Prosedur kerja dalam penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri atas dua siklus. Tiap-tiap siklus meliputi perencanaan/ persiapan, implementasi, analisis, dan refleksi. Hasil refleksi pada penyempurnaan tindakan pada siklus pertama selanjutnya digunakan untuk penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Secara rinci prosedur kerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

(a) Persiapan/ Perencanaan

Sebelum dilakukan tindakan, terlebih dahulu dilakukan akan diagnosis masalah secara mendalam sehingga diperoleh kelengkapan data untuk mengungkap akar permasalahan

dan penyebab utamanya. Diagnosis tersebut dilakukan dengan melihat hasil ketikan mahasiswa. Selanjutnya direncanakan tindakan, yaitu dengan menentukan rancangan operasional tindakan.

(b) Pelaksanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang telah disusun kemudian diaplikasikan dalam laboratorium mengetik manual dengan (1) Menentukan kecepatan terlebih dahulu. Kecepatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 epm dalam penelitian I dan 35 epm (entakan per menit) dalam penelitian II, (2) mengetik naskah soal pada tuts media Gudmen, (3) Memberikan latihan dasar mengetik, (4) Praktek mengetik dengan 10 jari buta dengan menggunakan media Gudmen, (5) Melaksanakan hasil rancangan praktek mengetik, (6) Mengkomunikasikan hasilnya, (7) Mengevaluasi hasil pembelajaran.

(c) Observasi/ evaluasi

Evaluasi keberhasilan mahasiswa dalam mengetik manual 10 jari buta ini dengan memeriksa hasil pekerjaan ketikan mahasiswa, ketepatan jari-jari sesuai dengan

fungsinya, ketepatan waktu dan irama ketika mengetik dan kerapian dalam mengetik pada hasil ketikan.

(d) Refleksi

Semua data observasi/ evaluasi yang terkumpul dianalisis. Hasil analisis data tersebut dimanfaatkan untuk refleksi dengan cara memeriksa kesesuaian antara hasil tindakan dengan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan. Berdasarkan refleksi ini diharapkan dapat diidentifikasi hal yang sudah baik serta kelemahan yang perlu diperbaiki melalui perencanaan ulang yang dilanjutkan dengan tindakan, observasi, dan refleksi ulang. Begitu seterusnya dilakukan secara bersiklus hingga indikator keberhasilan/ kompetensi tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada langkah awal penelitian, dilakukan diagnosis masalah berkaitan dengan praktek mengetik. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap 20 mahasiswa, secara umum ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa masih belum terampil dalam mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan hasil diagnosis selanjutnya direncanakan tindakan, yaitu menentukan rancangan operasional yang meliputi menentukan kecepatan dan persiapan bahan-bahan yang akan digunakan, dan rancangan evaluasi dari hasil pekerjaan hasil ketikan mahasiswa.

Pada siklus I, Dosen yang bertugas sebagai fasilitator. Alokasi waktu yang dibutuhkan adalah 90 menit dengan rincian adalah 20 menit untuk persiapan bahan yang akan diketik, 25 menit untuk latihan dasar mengetik, 20 menit untuk mengetik dengan media Gudmen, dan 25 menit untuk evaluasi. Kecepatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 epm dengan asumsi bahwa mata kuliah tersebut adalah mengetik manual I. Prosedur dilapangan yaitu soal diambil dari buku mengetik manual sebagai

modul. Soal diketik secara manual pada media Gudmen. Akan tetapi sebelumnya mahasiswa diberi latihan soal mengetik pada modul yang telah ditentukan sebagai latihan awal sebelum menggunakan media Gudmen sehingga jari-jari sudah terbiasa dengan keadaan mengetik. Kemudian dosen memberikan soal mengetik dengan kecepatan 30 epm melalui media Gudmen. Setelah mahasiswa telah siap secara mental maka soal dengan menggunakan media Gudmen diberikan sesuai dengan alokasi waktu dan kecepatan yang telah ditentukan.

Berdasarkan pengamatan dosen selama pembelajaran berlangsung terlihat bahwa perhatian mahasiswa sangat antusias. Pandangan mata tertuju pada monitor yang ada pada media Gudmen, pendengaran mahasiswa juga sangat fokus pada suara yang dihasilkan oleh media tersebut. Karena suara yang dihasilkan merupakan acuan bahwa huruf yang diketik akan keluar dalam monitor media Gudmen. Dengan bantuan suara tersebut maka dapat mengetik secara berirama.

Hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I adalah sebagian mahasiswa merasa tegang karena belum terbiasa dengan media Gudmen yang digunakan. Karena proses yang selama ini berlangsung mahasiswa mengetik langsung melihat naskah ke buku modul yang ada di meja, sehingga pandangan mata lebih banyak fokus pada tuts yang ada pada mesin ketik. Gangguan jika arus listrik mati juga menjadi salah satu faktor yang harus diperhatikan karena media Gudmen sangat bergantung pada listrik. Mahasiswa kesulitan ketika akan ganti baris, karena kecepatan antara mengetik dengan memindahkan kait sama dengan kecepatan mengetik pada tiap-tiap huruf, padahal untuk memindahkan dan mengetik huruf membutuhkan waktu. Faktor suara dari luar ruang laboratorium mengetik juga perlu diperhatikan karena dalam mengetik

berirama dibutuhkan konsentrasi dari suara yang dihasilkan oleh media Gudmen.

Analisis terhadap hasil mengetik manual terlihat bahwa ketepatan jari-jari sudah baik. Mahasiswa yang dapat mengetik dengan 10 jari buta sebesar 65% atau 13 Mahasiswa dari 20 mahasiswa. Hal ini terlihat pada penempatan jari-jari sesuai dengan fungsinya masing-masing di tuts. Mahasiswa juga dapat mengetik dengan berirama, hal ini terlihat ketika suara hasil mesin ketik berbunyi setelah terdengar suara dari media Gudmen. Hasil ketikan yang ada pada kertas terlihat rapi dan sedikit kesalahan, ketepatan waktu juga baik terlihat dengan berhentinya karakter huruf yang telah ditentukan maka media Gudmen akan berhenti dengan bantuan dosen sebagai fasilitator.

Untuk mengatasi hambatan yang terjadi pada siklus I ini, maka diadakan refleksi yang berupa evaluasi dari hasil ketikan yang ada pada media Gudmen maupun pada kertas sebagai hasil ketikan mahasiswa. Hal ini dilakukan jika ada kesalahan ketik baik pada media Gudmen yang diketik oleh dosen maupun hasil ketikan pada kertas yang diketik oleh mahasiswa. Hal ini sangat mungkin terjadi karena apa yang telah diketik oleh mahasiswa pada saat mengetik berbeda dengan media Gudmen. Mahasiswa sangat fokus dari segi penglihatan, pendengaran, maupun jari-jari tertuju pada ketik masing-masing dan media Gudmen. Sehingga mahasiswa tidak melihat apa yang telah diketik itu berupa huruf-huruf yang membentuk kalimat atau tidak. Karena pada saat mahasiswa mengetik pandangan mata hanya tertuju pada monitor media Gudmen, jari-jari pada tuts mesin ketik masing-masing mahasiswa, dan suara fokus pada suara yang dihasilkan media Gudmen.

Siklus II

Siklus kedua merupakan proses

pembelajaran perbaikan, tetap dilakukan di laboratorium mengetik manual Fakultas Ekonomi UNNES. Dosen yang bertugas sebagai fasilitator menyiapkan media Gudmen dan bahan ketikan dengan kecepatan 35 epm kemudian dari hasil ketikan pada media Gudmen dievaluasi terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada saat mengetik yang dilakukan mahasiswa seperti pada saat ganti baris maka huruf-huruf tersebut harus tepat berdasarkan pada pasak kanan kertas yang telah ditentukan, karena hal ini akan merugikan mahasiswa. Setelah persiapan dilakukan maka, mahasiswa diberi latihan yang ada pada modul sebagai latihan dasar sekaligus untuk membiasakan jari-jari pada tuts sebelum mengetik dengan media Gudmen.

Proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 90 menit dengan rincian adalah 20 menit untuk persiapan bahan yang akan diketik, 25 menit untuk latihan dasar mengetik, 20 menit untuk mengetik dengan media Gudmen, dan 25 menit untuk evaluasi. Kecepatan yang digunakan dalam siklus II adalah 35 epm setelah pada siklus I kecepatan yang digunakan adalah 30 epm. Dengan asumsi dengan ditingkatkan kecepatan mengetik, maka mahasiswa diharapkan lebih terampil dalam mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan pengamatan pada Siklus II, ternyata mahasiswa lebih baik daripada siklus I. Hal ini terlihat semua mahasiswa lebih fokus pada monitor media Gudmen. Jari-jari tangan yang ada pada tuts sesuai dengan fungsinya masing-masing, pandangan mata tertuju pada monitor media Gudmen, dan pendengaran terfokus pada suara yang dihasilkan oleh media tersebut. Rata-rata dari hasil belajar mengetik secara keseluruhan meningkat menjadi 85% mahasiswa atau 17 mahasiswa dapat mengetik 10 jari buta dari sebelumnya yang

hanya 65% atau 13 mahasiswa.

Hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran siklus I sudah tidak terjadi lagi. Sebagian mahasiswa belum dapat dengan sistem ini, pada siklus II ini nampaknya mahasiswa merasa senang pembelajaran dengan menggunakan media karena mereka lebih terfokus pada media sehingga keterampilan dalam 10 jari buta sangat dituntut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Gudmen dapat meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari buta. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan hasil keterampilan mengetik 10 jari buta dari siklus I dan siklus II. Peningkatan keterampilan mengetik adalah sebesar 10% dari 65% atau 13 mahasiswa pada siklus I dan 85% atau 17 mahasiswa pada siklus II dari total mahasiswa sejumlah 20. Mahasiswa terlihat antusias dari sikapnya seperti mahasiswa lebih fokus pada monitor media Gudmen baik dari jari-jari tangan menempatkan pada tuts sesuai dengan fungsinya masing-masing, pandangan mata tertuju pada monitor media Gudmen, dan pendengaran terfokus pada suara yang dihasilkan oleh media tersebut sehingga dapat mengetik dengan 10 jari buta dan berirama.

Saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas keterampilan mengetik diharapkan (1) bagi pengajar mengetik manual untuk memanfaatkan media Gudmen karena media ini terbukti dapat meningkatkan

keterampilan mengetik manual dengan 10 jari buta dan berirama (2) bagi mahasiswa diharapkan sering berlatih mengetik dengan menempatkan masing-masing jari sesuai dengan fungsinya dan lebih memfokuskan penglihatan pada naskah yang akan diketik, bukan melihat pada tust mesin ketik manual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Djamarah dan Zain. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djanewar. 1999. *Mengetik Jilid 1*. Bandung : Armico.
- Hidayah, Yekti. 2006. *Pengaruh Minat Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mengetik Manual Dengan Sistem 10 (Sepuluh) Jari Siswa Kelas I Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri I Slawi Tahun Diklat 2005/2006*. Skripsi. Semarang : Unnes.
- Mulyono, Sularso, dkk. 1984. *Mengetik Dengan Sistem 10 Jari*. Yogyakarta : Liberty.
- Rohali, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sulisno, dkk. 1978. *Pelajaran Mengetik*. Jakarta : Depdikbud.
- Suwandi. 2007. *Peranan mesin ketik manual dan Ketrampilan mengetik 10 jari Di era komputerisasi*. Probolinggo : Jardiknas. Pelatihan jardiknas kota Probolinggo.
- Wiroidhardjo, dkk. 1993. *Belajar Mengetik Sendiri Sistem Buta 10 Jari*. Semarang : Media Wiyata.