



STRATEGI MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGETIK MELALUI PENERAPAN METODE MENGETIK BERIRAMA BERBANTU MEDIA *MOVIE MAKER* PADA SISWA KELAS XI JURUSAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK PGRI 2 SALATIGA

Puspa Hilda Dwi Harini[✉], S. Martono

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2016

Disetujui Oktober 2016

Dipublikasikan

Juni 2017

Keywords:

Typing Skill, Rhythmic

Typing Method, Media

Movie Maker.

Abstrak

Keterampilan mengetik yang dimiliki siswa kelas XI AP SMK PGRI 2 Salatiga masih tergolong rendah. Persentase siswa yang tidak tuntas mencapai 85%. Dari permasalahan tersebut diperlukan solusi tentang strategi pembelajaran. Salah satunya melalui penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan tes. Metode analisis data menggunakan deskriptif persentase. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian yaitu *one group pre test-post test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan mengetik siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment mengalami peningkatan sebesar 9 entakan per menit (epm) dari kategori cukup menjadi baik. Rata-rata kecepatan mengetik siswa sebelum mendapatkan treatment sebesar 110 entakan per menit (epm) termasuk dalam kategori keterampilan cukup, sedangkan setelah mendapatkan treatment kecepatan mengetik siswa sebesar 119 entakan per menit (epm) termasuk kategori keterampilan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada keterampilan mengetik siswa sebelum dan sesudah mendapatkan penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*.

Abstract

Typing skill of class XI AP SMK PGRI 2 Salatiga is relatively low. The percentage of student who did not complete high as 85% of the total students. Effort to improve student typing skill is through the development of appropriate methods. The method applied in this effort rhythmic typing method assisted by media movie maker. This research is experimental research design that is one group pretest-posttest. This study compares the result before and after treatment to achieve the research objectives. The data collection method used is testing. The data analysis technique is descriptive percentage. The result showed that students typing skill before and after treatment had increased by 9 tugs per minutes (epm) from middle category to be excellent category. The average speed of typing students before getting treatment at 110 tugs per minutes (epm) included in the category enough, after getting treatment while typing speed of student is 119 tugs per minutes (epm) including the excellent category. It shows that an increase in the skill of students typing before and after getting treatment about application of rhythmic typing method assisted by media movie maker.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung L1 Lantai 1 FE Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: puspahilda30@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Sumber daya merupakan salah satu penentu keberhasilan bagi suatu bangsa. Sumber daya tersebut antara lain terdiri atas sumber daya alam, sumber daya finansial, sumber daya manusia, sumber daya ilmu pengetahuan, dan sumber daya teknologi. Dari berbagai sumber daya tersebut, sumber daya yang terpenting adalah sumber daya manusia. Wirawan (2009:1), sumber daya manusia merupakan sumber daya yang digunakan untuk menggerakkan dan menyinergikan sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan organisasi. Kualitas sumber daya manusia Indonesia ini sangat dibutuhkan dalam rangka menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan bangsa lain di dunia. Kualitas sumber daya manusia adalah sumber daya manusia yang bukan hanya memiliki kesanggupan untuk menyelesaikan pekerjaannya, melainkan juga untuk mengembangkan dirinya serta mendorong pengembangan diri rekan-rekannya. Pengembangan sumber daya manusia merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kualitas atau kemampuan sumber daya manusia melalui proses pencapaian tujuan. Diperlukan sebuah upaya untuk memiliki sumber daya manusia yang mempunyai kualitas dan kemampuan yang baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni melalui jalur pendidikan yang bermutu. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Ali (2009:124), "... upaya untuk dapat menutupi kekurangan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dirasa paling efektif ialah melalui pendidikan". Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 mencantumkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pasal 2 menguatkan bahwa upaya pengembangan

kualitas dan kemampuan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan, yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan juga diharapkan mampu mempersiapkan tenaga kerja profesional di masa depan. Karena secara umum manusia yang berpendidikan dianggap lebih unggul dan berkualitas dari pada yang tidak berpendidikan. Skinner dalam Mathis & Jackson mengungkapkan bahwa kemampuan yang dikembangkan melalui proses pendidikan dan pelatihan merupakan proses pembelajaran dimana, "Belajar bukanlah apa yang sedang dilakukan, akan tetapi mengubah apa yang sedang dilakukan".

John S. Brucbacher dalam Suwarno (2008:20) mengatakan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, didukung dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, sehingga pendidikan dapat digunakan untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Standar proses pendidikan merupakan standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses pendidikan sangat berfungsi bagi guru selaku pelaksana pendidikan di lapangan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Guru sebagai sebuah profesi memiliki tugas untuk mendidik, mengajar, dan melatih peserta didik. Tugas guru sebagai suatu profesi menuntut untuk mengembangkan

profesionalitas sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tugas guru sebagai pendidik berarti guru harus meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup kepada peserta didik. Dan tugas guru sebagai pelatih berarti mengembangkan keterampilan serta menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan peserta didik. Proses pembelajaran menuntut guru untuk bertindak sebagai pelatih dalam penguasaan keterampilan baik intelektual maupun motorik. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan jika tanpa diadakannya sebuah latihan. Oleh karena itu, peran guru sebagai pelatih sangat diperlukan dalam rangka pembentukan kompetensi dasar.

Pendidik yang profesional harus memiliki kemampuan untuk berinovasi dan mengadakan variasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang biasa perlu diubah dengan pembelajaran yang menyenangkan terutama bagi pendidikan vokasi, yang peserta didiknya diarahkan pada penguasaan keahlian terapan tertentu dengan menitikberatkan pada keterampilan, tentu sangat memerlukan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menggunakan sebuah media agar lebih mudah dipahami. Arsyad dalam Mulyani (2012:2) media mempunyai salah satu unsur yang berperan dalam proses pembelajaran karena media mempunyai manfaat seperti memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah yang bertujuan untuk mencetak tenaga kerja mandiri dan berkembang. Hal ini sesuai dengan misi dan tujuan SMK yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990 yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Pendidikan kejuruan merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan tersebut adalah hasil

pembelajaran di sekolah maupun di industri sesuai dengan program keahlian yang ditekuni. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, kurikulum SMK wajib memuat: pendidikan agama, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan rohani, keterampilan atau kejuruan, dan muatan lokal

SMK PGRI 2 Salatiga merupakan sekolah kejuruan di bidang bisnis dan manajemen. SMK ini membuka 4 kompetensi keahlian, yaitu administrasi perkantoran, akuntansi, pemasaran dan grafika. SMK PGRI 2 Salatiga mempunyai tujuan untuk menyiapkan lulusan yang kompetitif, bermartabat dan profesional. Sekolah tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan teori tetapi juga keterampilan siswa sesuai dengan kompetensi keahlian di bidang yang ditekuni.

Program Administrasi Perkantoran merupakan salah satu program keahlian di SMK PGRI 2 Salatiga. Jurusan ini mempunyai banyak mata diklat yang harus ditempuh oleh peserta didik. Salah satu pembelajaran keterampilan yang ada pada program keahlian Administrasi Perkantoran adalah pembelajaran mengetik. Mengetik adalah pekerjaan yang isban terdapat pada semua bidang baik organisasi pemerintah maupun swasta. Sebagai siswa administrasi perkantoran, kemampuan penting yang harus dimiliki antara lain adalah mengetik. Tujuan dari pembelajaran ini yakni agar peserta didik memiliki keterampilan mengetik sehingga mampu bergabung dalam dunia kerja dan perkantoran serta dapat mengikuti perkembangan teknologi yang terus mengalami kemajuan. Dalam mengetik setiap jari diharuskan melakukan entakan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Sebelum melakukan entakan, jari-jari terletak pada tuts basis sedangkan gerakan-gerakan selanjutnya adalah mengentakan tuts yang dikehendaki selalu dilakukan dari basisnya. Tidak hanya itu saja dalam mengetik entakan yang ditimbulkan dari tuts seharusnya dilakukan dengan ritme yang ajeg atau konsisten. Pandangan mata juga

harus selalu tertuju pada teks atau naskah yang akan diketik.

Peneliti melakukan observasi awal pada bulan Februari 2016 pada kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga pada mata pelajaran mengelola peralatan kantor dengan materi pembelajaran memproduksi naskah atau dokumen. Dalam materi tersebut siswa mulai dikenalkan praktik mengetik. Peneliti memperoleh data rata-rata nilai ulangan harian praktik mengetik siswa yang telah direkap pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Akhir Ulangan Harian Praktik Mengetik.

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	Nilai di Bawah KKM (<75) Belum Tuntas	Nilai di Atas KKM (>75) Tuntas
XI AP	23-48	7	34	6
	49-74	27		
	75-100	6		
Total		40	34	6
Total dalam %		100%	85%	15%

Sesuai dengan gambar di atas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan sebesar 15% atau sebanyak 6 siswa dari total keseluruhan siswa kelas XI AP yang berjumlah 40 siswa. Persentase siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 85% atau sebanyak 34 siswa. Jumlah siswa yang tidak tuntas lebih banyak daripada siswa yang tuntas. Persentase ketuntasan mengetik siswa yang rendah dapat diartikan bahwa keterampilan mengetik siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, salah satu faktor yang dapat memengaruhi rendahnya keterampilan mengetik adalah penerapan teknik mengetik yang dilakukan oleh siswa. Hal tersebut didukung hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Mengelola Peralatan Kantor yaitu Ibu Wiwin Pujiati S. Pd. Banyak siswa yang tidak menerapkan praktek mengetik

sesuai yang guru instruksikan. Siswa kerap tidak konsisten dalam melakukan entakan dalam mengetik. Jarak antara entakan yang satu dengan entakan lain tidak sama. Hal ini tentu menurunkan tingkat kecepatan mengetik siswa karena tidak adanya konsistensi dalam mengetik. Keterampilan mengetik siswa pun menjadi rendah. Marimin, dkk (2012:10) menerangkan bahwa jarak yang sama atau dengan rithme yang teratur dapat memperoleh hasil yang merata dalam mengetik. Hal tersebut karena adanya refleksi perasaan pada saat mengetik. Refleksi perasaan yang semakin cepat, tentu saja gerak-gerak jari semakin lincah. Semakin cepatnya refleksi maka akan menambah kecepatan entakan dan keterampilan mengetik pun meningkat.

Keterampilan mengetik siswa yang rendah merupakan suatu masalah strategi pembelajaran kelas yang perlu dicari solusinya. Pemilihan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan mata pelajaran mengetik dan karakteristik siswa. Upaya untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa adalah melalui inovasi strategi pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam memilih strategi pembelajaran berorientasi pada suatu proses pembelajaran dari awal hingga akhir serta penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik. Cara mengetik yang efisien dalam proses pembelajaran mengetik sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Salah satunya melalui metode mengetik berirama. Marimin, dkk (2012:11) menjelaskan bahwa mengetik berirama merupakan sumbangan yang besar untuk mendukung berhasilnya mengetik. Untuk melatih keterampilan mengetik, metode berirama ini juga membutuhkan bantuan media sebagai pendukung tercapainya keterampilan mengetik. Media yang digunakan dalam pembelajaran mengetik dapat berupa media *audio*, *visual* dan *audio-visual*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar siswa dapat menguasai keterampilan mengetik yakni menggunakan metode mengetik berirama dengan bantuan media *movie maker* dalam proses pembelajarannya. Penerapan media

movie maker dilakukan dengan memutar video berupa huruf atau kata yang ditampilkan dengan efek animasi *fade and wipe* dengan diiringi musik pada saat proses pembelajaran mengetik. Musik yang digunakan bertempo yakni tempo lambat, sedang dan cepat. Dengan media ini diharapkan dapat melatih refleksi perasaan siswa dan menciptakan entakan yang konsisten sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa.

Dari permasalahan tersebut muncul gagasan dari penulis untuk menerapkan metode mengetik berirama dan memfasilitasi media untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Strategi Meningkatkan Keterampilan Mengetik Melalui Penerapan Metode Mengetik Berirama Berbantu Media *Movie Maker* Pada Siswa Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa kelas XI jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga?

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu: untuk meningkatkan keterampilan mengetik berirama berbantu media *movie maker* pada siswa kelas XI jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga.

Landasan teori yang dicantumkan pada belajar menurut Slameto (2010:2), “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan Slameto (2010:2), “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Suyono, (2011:14) “Belajar adalah suatu kebutuhan hidup yang *self generating*, yang

mengupayakan diri sendiri, karena sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk melangsungkan hidup, menuju suatu tujuan tertentu”. Selain pendapat tersebut, Skinner dalam Bunga Aprilia Kartini (2015:37) mendefinisikan, “Belajar adalah suatu perilaku. Saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar maka orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai”. Skinner juga berpendapat bahwa, “Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”, Skinner percaya bahwa proses adaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila diberikan penguat (*reinforce*). Chaplin dalam Syah (2003:65) membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama, “Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman”. Rumusan kedua, “Belajar ialah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus”.

Usaha yang dilakukan oleh guru untuk membentuk tingkah laku siswa sesuai kemampuan dalam belajar diartikan sebagai sebuah pembelajaran. Hamalik (2005:57) mengemukakan bahwa, “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Suyono (2011:14) menjelaskan bahwa unsur-unsur tersebut di atas ada dalam suatu proses yang dikelola secara sengaja. Belajar dimaknai sebagai kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahaman. Belajar bukan lagi merupakan aktivitas guru saja, tetapi juga keterlibatan peserta didik sehingga pembelajaran terhadap dan oleh siswa. Briggs dalam Sugandi (2006:10) menyatakan bahwa, “Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang memengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Dalam kegiatan pembelajaran

terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan”. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan beberapa pengertian tentang pembelajaran, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar didalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses penyaluran yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pertukaran ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap bagi peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar siswa akan memperoleh sebuah hasil yang disebut dengan hasil belajar. Sudjana (2009:22) mengemukakan bahwa, “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Luaran sebagai hasil belajar disebut dengan kemampuan. Kemampuan-kemampuan itu dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran berlangsung”. Benyamin Bloom dalam Sudjana (2009:22), hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah ini menjadi dasar penilaian terhadap hasil belajar berupa keterampilan. Ketiga ranah tersebut merupakan kemampuan yang seharusnya dimiliki dan digunakan oleh siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam proses belajar.

Sebuah proses pembelajaran tidak akan terlepas dari faktor-faktor yang memengaruhi

keberhasilannya. Dalam Slameto (2003:54) faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, meliputi faktor jasmani, psikologi dan kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu, meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor tersebut meliputi lingkungan tempat tinggal, keadaan sosial ekonomi keluarga, kurikulum yang diterapkan dari sekolah, fasilitas belajar yang dimiliki, metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar dan lain sebagainya.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2011:3), “Media sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya berupa media pembelajaran. Criticos dalam Daryanto (2012:4), “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Arsyad dalam Risma Wulansari (2013:36) secara implisit mengatakan bahwa, “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”. Media pembelajaran harus memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Daryanto (2010:5) mengatakan bahwa, media pembelajaran harus bermanfaat sebagai berikut: a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; d) memungkinkan anak belajar mandiri

sesuai dengan bakat dan keterampilan visual, auditori dan kinestetiknya; e) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikasi), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam penelitian ini berupa media movie maker. Media ini termasuk kedalam media audio-visual yaitu media yang difungsikan melalui fungsi penglihatan dan pendengaran. Desain media movie maker yakni berupa pemutaran video berisikan huruf atau kata yang ditampilkan dengan efek animasi fade and wipe dengan diiringi musik pada saat proses pembelajaran mengetik. Media movie maker digunakan untuk menciptakan entakan yang bersifat konsisten atau ajeg dalam mengetik berirama. Dalam mengetik siswa mengikuti entakan sesuai dengan yang tertera pada media tersebut.

Tentang mengetik menurut Marimin, dkk (2012:1) mengetik adalah pekerjaan yang ada pada semua bidang, baik itu organisasi swasta, organisasi pemerintah ataupun itu organisasi kepartaian maupun organisasi lain. Lubbe dalam South African Journal of Education Vol 25 (2) memberikan pengertian tentang keterampilan mengetik dengan menggunakan komputer, "*Keyboarding skill, as a motor skill, is defined as the ability of learners to key in information into the memory of the computer with the minimum effort and energy use*", artinya keterampilan mengetik sebagai salah satu keterampilan motorik dapat didefinisikan sebagai kemampuan pembelajar untuk mengunci informasi menjadi memori pada komputer dengan kerja keras dan penggunaan energi yang minimum. Rianggoro (2001:6) mengetik adalah suatu keterampilan yang sebaiknya diketahui oleh setiap orang. Seseorang yang dapat mengetik belum tentu menguasai cara mengetik dengan baik dan praktis, jika ia belum dapat

mengetik menurut metode sistem 10 jari. Sistem mengetik 10 jari adalah metode mengetik dimana tiap jari melakukan entakan di atas tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasinya yang sudah tertentu serta gerakan jari harus dilakukan dengan entakan-entakan yang teratur dan dibuat otomatis. Seseorang yang mengetik dengan seluruh pandangan mata hanya tertuju pada naskah dan tidak melihat tuts sama sekali berarti metode mengetiknya adalah mengetik sistem buta (*blind system*), sedangkan apabila orang yang mengetik menjatuhkan entakan-entakan jari dengan menghasilkan bunyi serta irama yang sama maka orang tersebut mengetik dengan sistem berirama. Menurut Marimin, dkk (2012:8) mengetik berirama harus memperhatikan pedoman yakni entakan-entakan dilakukan secara teratur, sama rata dan berirama. Mengetik mengharuskan tiap-tiap jari melakukan entakan sesuai dengan tugasnya sendiri-sendiri. Sebelum melakukan entakan jari-jari harus diletakkan pada tuts basis, sedangkan gerakan-gerakan selanjutnya, yaitu untuk mengentak tuts yang dikehendaki selalu dilakukan dari basisnya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 2 Salatiga dengan objek penelitian yaitu siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono, (2006:11) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel yang lain.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:60). Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan mengetik siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga.

Data pada penelitian ini bersifat primer yaitu data yang di dapat langsung dari responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan di sekolah, memperoleh informasi kemampuan mengetik siswa. Wawancara dilakukan pada observasi awal dengan pihak guru pengampu mata pelajaran Mengelola Peralatan Kantor. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan praktik mengetik dan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Dan dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama siswa yang termasuk dalam populasi penelitian, serta memperoleh data terkait dalam pembelajaran mengetik (keyboarding) dalam mata pelajaran mengelola peralatan kantor. Metode ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa foto-foto pembelajaran di dalam kelas selama penelitian berlangsung, hal ini dilakukan sebagai salah satu bukti bahwa penulis telah melakukan penelitian di SMK PGRI 2 Salatiga.

Validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan expert judgement (validasi pakar) dalam menentukan validitas instrumen yang digunakan. Sugiyono (2011:125), validasi pakar adalah validasi kepada ahli mengenai instrumen yang diujikan kepada para siswa untuk memperoleh data. Pakar atau ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah Drs. Marimin, M.Pd., dosen Mata Kuliah Mengetik Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang sekaligus penulis buku *Keyboarding dengan sistem 10 jari*. Selain menggunakan validasi pakar, validitas isi juga dikonsultasikan dengan Ibu Wiwin Pujiati, S.Pd. (guru mata pelajaran Mengelola Peralatan Kantor) sebagai tim ahli. Sebelum instrumen digunakan untuk mengukur, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dan meminta masukan kepada para ahli, sehingga instrumen tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang

harus diukur. Pada penelitian ini peneliti menyediakan soal tes mengetik kepada siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan rancangan *Pre-Experimental Design* dengan pola *One Group Pretest-Posttest Design*. Pola ini membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono 2013:110). Sugiyono (2013:110) menjelaskan bahwa pola *One Group Pretest-Posttest* ini tidak terdapat kelas kontrol artinya satu kelas tersebut merupakan kelas eksperimen sehingga penelitiannya berupa penelitian populasi. Desain penelitian ini yakni dengan pemberian *treatment* atau perlakuan. Sebelumnya siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kecepatan mengetik sebelum diberikan perlakuan. Pada awal tatap muka peneliti menjelaskan tentang mengetik berirama menggunakan media *movie maker* dan mendemonstrasikannya. Media *movie maker* ini merupakan media berisikan video berupa huruf atau kata yang ditampilkan dengan efek animasi *fade and wipe* dengan diiringi musik pada saat proses pembelajaran mengetik. Efek animasi *fade and wipe* adalah efek pengaturan video dalam *movie maker* berupa kilatan huruf yang muncul kemudian menghilang dan berganti huruf lain dalam durasi waktu yang ditentukan. Musik untuk mengiringi entakan huruf bertempo variatif yakni tempo lambat, sedang dan cepat. Siswa mendapatkan *treatment* berupa metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* sebanyak delapan kali pertemuan.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Sugiyono (2013:207), kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasar variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini data-data yang diperoleh, dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Teknik ini digunakan untuk mengetahui secara tepat persentase keterampilan siswa sebelum dan

setelah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Sugiyono (2013:207), kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasar variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini data-data yang

diperoleh, dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Teknik ini digunakan untuk mengetahui secara tepat persentase keterampilan siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu penerapan metode mengetik berirama yang dibantu media *movie maker* dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga. Hasil analisis deskriptif persentase diperoleh hasil yakni nilai *pre-test* rata-rata kecepatan mengetik siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran sebelum menerapkan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* ada pada gambar dan tabel berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Pre-test Mengetik

Penghitungan *pre-test* berdasarkan cara pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu hasil tes mengetik kecepatan yang dihitung dengan rumus menghitung kecepatan mengetik. Berdasarkan hasil *pre-test* rata-rata kecepatan mengetik siswa kelas XI

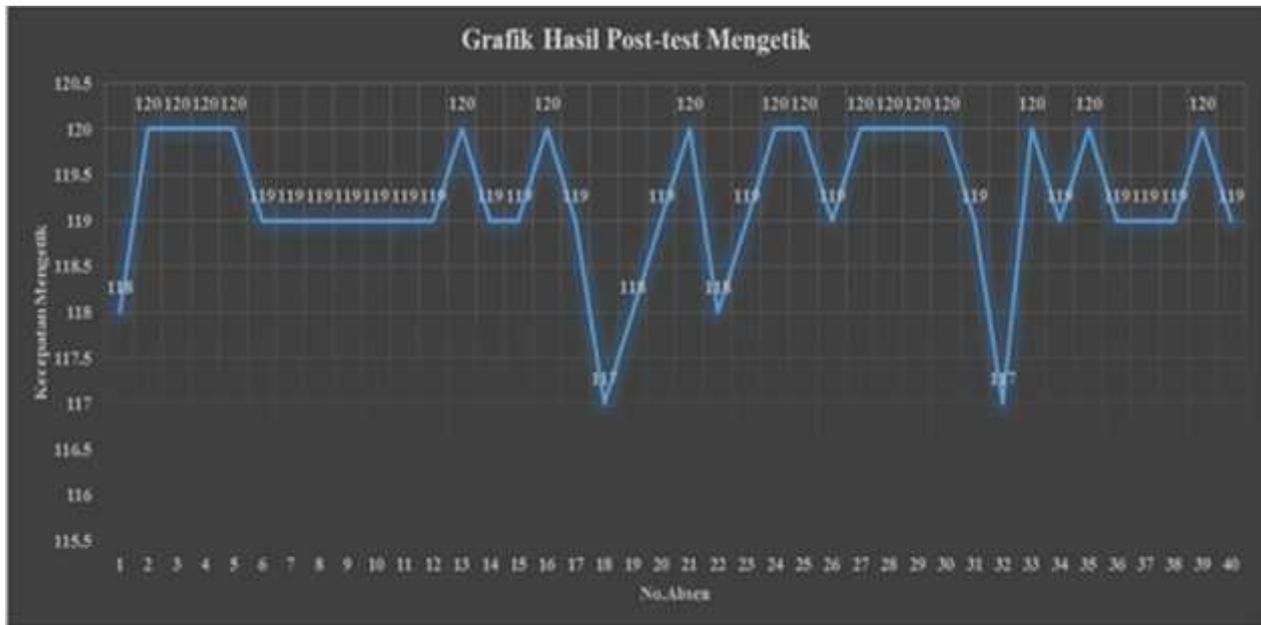
jurusan administrasi perkantoran sebelum menerapkan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* sebesar 110 entakan per menit (epm) dengan kategori cukup.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Mengetik Siswa Sebelum Penerapan Metode Mengetik Berirama Berbantu Media *Movie Maker*

Kecepatan	Kategori Keterampilan	Frekuensi	Persentase	Kriteria Persentase
≥ 150 epm	Sangat Baik	0	0%	Sangat rendah
112 – 149 epm	Baik	19	47,5%	Sedang
74 – 111 epm	Cukup	20	50%	Sedang
36 – 73 epm	Kurang	1	2,5%	Sangat rendah
≤ 35 epm	Sangat Kurang	0	0%	Sangat rendah

Dari gambar dan tabel diatas dapat diketahui bahwa keterampilan mengetik siswa sebelum menerapkan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dalam range kecepatan 36-73 entakan per menit (epm) berjumlah 1 siswa. Persentase dalam range tersebut adalah 2,5%, termasuk dalam kategori sangat rendah. Pada range kecepatan 74-111 entakan per menit (epm) berjumlah 20 siswa.

Persentase dalam range tersebut adalah 50%, termasuk dalam kategori sedang. Pada range kecepatan 112-149 entakan per menit (epm) berjumlah 19 siswa. Persentase dalam range tersebut adalah 47,5%, termasuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan selama delapan kali pertemuan, hasil *post-test* sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil *Post-test* Mengetik

Penghitungan *post-test* berdasarkan cara pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu hasil tes mengetik kecepatan yang dihitung dengan rumus menghitung kecepatan mengetik. Berdasarkan hasil *post-test* rata-rata kecepatan mengetik siswa kelas XI

jurusan administrasi perkantoran setelah menerapkan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* sebesar 119 entakan per menit (epm) dengan kategori baik.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Mengetik Siswa Setelah Penerapan Metode Mengetik Berirama Berbantu Media *Movie Maker*

Kecepatan	Kategori Keterampilan	Frekuensi
≥ 150 epm	Sangat Baik	0
112 – 149 epm	Baik	40
74 – 111 epm	Cukup	0
36 – 73 epm	Kurang	0
≤ 35 epm	Sangat Kurang	0

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa keterampilan mengetik siswa mengalami peningkatan. Sesudah diberikan *treatment*, total dari keseluruhan siswa yang berjumlah 40 siswa memiliki kecepatan mengetik dengan kategori baik.

Analisis Deskriptif

Perbedaan keterampilan mengetik siswa antara sebelum dan sesudah menerapkan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dapat diketahui dengan cara membandingkan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari perhitungan hasil mengetik sebelum mendapatkan *treatment* metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*, rata-rata kecepatan mengetik siswa sebesar 110 entakan per menit (epm). Setelah mendapatkan *treatment* mengetik berirama berbantu media *movie maker*, rata-rata kecepatan mengetik siswa mengalami peningkatan sebesar 9 entakan per menit (epm) menjadi 119 entakan per menit (epm) yang termasuk kategori baik. Sebelum *treatment*, kecepatan mengetik siswa sangat bervariasi. Kecepatan mengetik siswa ada yang sangat tinggi bahkan sangat rendah. Hal ini karena siswa tidak konsisten dalam melakukan entakan saat mengetik. Setelah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*, refleksi jari siswa sudah mulai terlatih. Entakan yang dihasilkan pun konsisten atau ajeg sehingga kecepatan mengetik siswa meningkat. Mengetik merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa jurusan administrasi perkantoran.

Mengetik adalah pekerjaan yang isban terdapat pada semua bidang, baik organisasi swasta, organisasi pemerintah ataupun organisasi lain. Siswa yang memiliki keterampilan dan kecepatan mengetik yang

baik akan digunakan sebagai bekal ketika lulus dan mulai memasuki dunia usaha maupun industri.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa keterampilan mengetik siswa masih rendah. Hal ini dilihat dari hasil rata-rata kecepatan mengetik siswa sebelum diberi *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* yakni sebesar 110 epm dan termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dapat dikarenakan siswa tidak konsisten dalam melakukan entakan saat mengetik. Peneliti memberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* untuk mengetahui apakah penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Mengetik berirama merupakan metode untuk melatih keseragaman entakan agar siswa dapat merasakan tempo pada setiap entakan sehingga mengetik dapat dilakukan dengan sempurna.

Mengetik berirama merupakan sumbangan yang besar untuk mendukung dan melatih keterampilan mengetik. *Treatment* penerapan metode mengetik berirama yang dipadukan dengan media *movie maker* dimaksudkan untuk dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Adanya peningkatan tersebut didasarkan atas hasil sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker*. Pemberian *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan cara praktek mengetik berirama secara langsung.

Data yang diperoleh yaitu rata-rata kecepatan mengetik siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga setelah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* (*post-test*) adalah 119

entakan per menit (epm) yang termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* maka dapat diketahui bahwa metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dapat meningkatkan keterampilan. Sebelum diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* (*pre-test*) rata-rata kecepatan mengetik siswa sebesar 110 entakan per menit (epm) yang termasuk kategori cukup.

Dari hasil *pre-test* diketahui bahwa keterampilan mengetik siswa berada pada kategori cukup. Setelah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* (*post-test*) terjadi perubahan pada keterampilan mengetik siswa seperti yang diharapkan. Adapun siswa yang termasuk dalam kategori baik adalah 40 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* selama delapan kali pertemuan terjadi peningkatan. Siswa yang menerapkan mengetik berirama akan meningkatkan keterampilan mengetiknya.

Media *movie maker* selain dilakukan sebagai media pembantu dalam penerapan metode mengetik berirama dan penelitian, juga dapat dimanfaatkan sebagai media latihan yang efektif untuk siswa. Dengan penggunaan yang sederhana dapat membantu siswa melatih refleksi perasaannya ketika mengetik sehingga entakan yang dihasilkan berirama dan konsisten. Menurut Nashir (1980:113) jika asas irama senantiasa dilaksanakan, sedikit demi sedikit kecepatan mengetik akan bertambah maju dengan sendirinya. Keterampilan dalam mengetik pun dapat tercapai.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengkolaborasi metode mengetik berirama dengan media *movie maker* untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Hal ini sejalan dengan dan memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Sri Setiyo Rini (2013) yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Berirama Dengan Menggunakan Metode Ceramah Plus Demonstrasi End Drilling (CpDnD) Berbantu Media Visual Rapid Typing Pada Siswa Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 2 Blora*". Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Setiyo Rini menunjukkan bahwa mengetik berirama dapat meningkatkan keterampilan mengetik. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode mengetik berirama untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa.

Selanjutnya dengan mengamati dari hasil analisis pada bahasan sebelumnya yang diperoleh bahwa penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Hal ini semakin memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Mulyani dkk (2012) yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Audio Musik dalam Pembelajaran Mengetik Manual*", hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio musik sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran mengetik sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Rata-rata kecepatan mengetik siswa sebelum (*pre-test*) diberikan *treatment* penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* adalah sebesar 110 entakan per menit (epm) dan sesudah (*post-test*) diberikan *treatment* meningkat menjadi 119 entakan per menit (epm). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan pada keterampilan mengetik siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kecepatan mengetik siswa setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan dari pada sebelumnya. Hal ini menggambarkan bahwa dengan adanya penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* yang diberikan pada siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode mengetik berirama berbantu media *movie maker* dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran SMK PGRI 2 Salatiga. Keterampilan mengetik yang meningkat dapat menjadikan lulusan sekolah sebagai tenaga kerja yang berkompeten di dunia usaha dan dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Yunasril. 2007. *Pendidikan yang Inovatif bagi Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia*. Dalam Jurnal Innovation. Volume 6 No.12. Hal 225.

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jaya, Indra. 2012. "Pengaruh Kemampuan dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Pegawai Dinas Pendidikan Kabupaten Tanjung Jabung Barat" Dalam Jurnal Penelitian Universitas Jambi. Volume 14 No.1, Januari-Juni 2012. Halaman 37-46. Jambi: Universitas Jambi.
- Lubbe, Elsie. Jane Monteith and Elsa Mentz. 2006. The Relationship Between Keyboarding Skill and Self-Regulated Learning. South African Journal of Education Vol 26 (2) 281-293 Copyright 2006 EASA Page 281.
- Marimin, dkk. 2012. *Keyboarding dengan Sistem 10 Jari*. Semarang: UNNES.
- Mulyani, Septi, Harnanik, Ismiyati. 2012. "Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Audio Musik dalam Pembelajaran Mengetik Manual". *Economics Education Analysis Journal* 1 (1). Semarang: UNNES.
- Nashir, Mohd. 1980. *Bimbingan Mengetik Cepat & Tepat Sistem 10 Jari I*. Surabaya: Karya Anda.
- Rianggoro, Krisna. 2003. *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, Risma. 2013. "Analisis Kemampuan Mengetik dengan 10 Jari pada Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Widya Praja Ungaran". Dalam *Economics Development Analysis Journal* 2 (2). Semarang: UNNES.