



PENGGUNAAN MODEL VISUALISASI “PUZZLE” BERBANTU STIKER BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGETIK SEPULUH JARI SISWA KELAS X ADMINISTRASI PERKANTORAN DALAM PEMBELAJARAN MENGETIK MANUAL PADA SMK NEGERI 2 SEMARANG

Siska Prawidya Wardani ✉

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2014
Disetujui Februari 2014
Dipublikasikan Maret 2014

Keywords:

*Manual Typing; Sticker
Puzzle Picture; Ten Fingers
Typing Skills.*

Abstrak

Mengetik manual merupakan salah satu mata pelajaran kompetensi kejuruan bersifat keterampilan yang bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana mengetik secara baik dengan menggunakan sistem 10 jari buta. Pembelajaran mengetik manual di kelas X Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Semarang memiliki indikasi keterampilan yang kurang memuaskan. Permasalahan penelitian ini adalah adakah peningkatan keterampilan mengetik 10 jari siswa setelah menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan keterampilan 10 jari dalam mengetik manual. Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan soal evaluasi. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil rata-rata keterampilan mengetik 10 jari siklus I sebesar 56%, siklus II sebesar 65%, siklus III sebesar 76%. Kesimpulannya adalah penggunaan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar pada mata pelajaran mengetik manual dapat meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari.

Abstract

Manual typing is one of the subjects of vocational competence is a skill that aims to teach students how to type properly with systems using 10 fingers blind. Additionally. Learning to type manually in Office Administration class X 1 SMK Negeri 2 Semarang has a less satisfactory indication of skill. The research problem is there any 10 finger typing skills enhancement students after using the model -assisted visualization sticker puzzle picture. The purpose of this study is to find out is there an increase in skill 10 fingers of manual typing. The research procedure is a cyclical activity that consists of three cycles, each cycle including planning, implementation, observation, and reflection. This research instrument is a matter of observation and evaluation sheets. Research that has been undertaken obtained an average yield 10 finger typing skills by 56 % the first cycle, the second cycle of 65 %, the third cycle of 76%. The conclusion was that the use of the model -assisted visualization sticker puzzle picture on the subjects of manual typing can increase the 10 finger typing skills.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai I FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: siskapatokhan@yahoo.co.id

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Keterampilan adalah hal yang dominan dilakukan sebagai penunjang segi kognitif dalam proses pembelajaran. SMK adalah sekolah menengah kejuruan dengan keterampilan lebih banyak ditekankan dalam mata pelajaran khususnya menyetik manual yang dapat dilihat dari perubahan pengetahuan siswa mengenai menyetik 10 jari buta, ingatan letak huruf pada papan tuts, sikap menyetik serta keterampilan dan kebiasaan menyetik dengan menggunakan 10 jari buta. Pembelajaran yang baik bukan hanya menekankan pada aspek kognitif namun afektif dan psikomotorik juga penting. Siswa yang pandai secara kognitif belum tentu memiliki keterampilan yang bagus juga. Kenyataan yang diperoleh dilapangan tidak sesuai dengan harapan. Keterampilan menyetik dengan sistem 10 jari siswa masih tergolong kurang memuaskan dengan bukti siswa belum terampil menyetik dengan sistem 10 jari. Sehingga keterampilan memerlukan suatu usaha dan pembelajaran yang kontinyu dan latihan terus-menerus.

Gagasan utama untuk menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar adalah untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa sejauh ini. Dengan model tersebut guru bekerjasama dengan siswa untuk membahas kesulitan dalam menyetik dengan sistem 10 jari. Dengan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar maka siswa akan dituntut lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih terampil serta lebih dapat menghafal posisi letak tuts yang sudah ditutup dengan stiker bergambar, sehingga siswa lebih terpacu untuk latihan secara terus-menerus yang nantinya dengan sendirinya siswa dapat menghafal posisi letak tuts.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar mampu mengatasi masalah keterampilan menyetik dengan sistem 10 jari karena belajar keterampilan memiliki tiga hal pokok yaitu kontinuitas, latihan dan balikan (Hamalik,

2009:175). Model tersebut digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar siswa khususnya mengenai keterampilan menyetik sistem 10 jari dengan latihan secara terus-menerus dan terdapat umpan balik dari guru.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas X AP 1 di SMK Negeri 2 Semarang diperoleh data bahwa hasil nilai rata-rata latihan awal siswa dikelas yang sebagian siswanya masih di bawah KKM yang diharapkan dari sekolah. Wawancara dari guru pengampu diperoleh hasil bahwa siswa masih belum terampil menyetik dengan sistem 10 jari. Data observasi awal keterampilan diperoleh siswa kurang memiliki minat terhadap pembelajaran menyetik. Siswa bersikap pasif, kurang bersemangat, dan sulit berkonsentrasi. Siswa menganggap menyetik merupakan kegiatan yang biasa dilakukan, tetapi banyak siswa yang tidak dapat menyetik dengan 10 jari. Siswa kurang percaya diri pada saat menyetik menggunakan 10 jari. Hal ini terbukti dengan nilai kecepatan yang tidak stabil. Pada saat didampingi guru, mereka menggunakan 10 jari dengan kecepatan yang lamban. Pada saat tidak didampingi guru, mereka tidak menggunakan 10 jari tetapi dengan telunjuk satu persatu sehingga kecepatannya akan naik. Sehingga diperlukan suatu pembenahan model yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menekankan proses dalam kegiatan belajar dan hasil belajar bukan menjadi tujuan utama. Jadi pengamatan proses keterampilan menyetik dengan sistem 10 jari menjadi hal yang sangat penting.

Berdasarkan masalah diatas, dapat diambil rumusan masalah yaitu adakah peningkatan keterampilan menyetik 10 jari dengan menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar pada program keahlian administrasi perkantoran dalam pembelajaran menyetik manual di SMK Negeri 2 Semarang? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan keterampilan menyetik 10 jari dengan menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar pada program keahlian administrasi perkantoran dalam pembelajaran menyetik manual di SMK Negeri 2 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Semarang pada bulan Juli 2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AP 1 semester II tahun 2012/2013, dengan jumlah 33 siswa yang terdiri dari 1 putra dan 32 putri. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, tes, dan observasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama” (Suharsimi, 2009:3). Penelitian ini dilaksanakan dalam desain tiga siklus, yaitu tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III yang masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I bertujuan untuk mengetahui hasil yang didapatkan setelah mendapat pembelajaran mengetik manual menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar. Hasil siklus I digunakan sebagai refleksi untuk melakukan siklus II. Hasil tindakan siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. Hasil tindakan siklus III bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus II.

Penelitian ini menggunakan empat metode analisis data. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengkaji keterampilan mengetik dengan sistem 10 jari. Lembar pengamatan aktivitas siswa dan kinerja guru serta angket tanggapan siswa. Penilaian yang digunakan menggunakan skala *likert* dengan lima opsi yaitu sangat baik dengan rentang skor 85%-100%, baik dengan rentang skor 69%-84%, cukup baik dengan rentang skor 53%-68%, kurang baik dengan rentang skor

37%-52%, tidak baik dengan rentang skor 20%-36%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil rata-rata siklus I, siklus II, dan siklus III pada saat observasi mengenai keterampilan mengetik 10 jari dengan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar adalah sebagai berikut: tingkat keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas X AP 1 pada siklus I tergolong cukup terampil dalam pembelajaran mengetik manual menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar dengan perolehan skor rata-rata sebesar 56% atau dalam rentang skor 53%-68%. Adapun hasil belajar siswa pada pembelajaran mengetik manual kelas X AP 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 90 dengan persentase kesalahan pengetikan sebesar 5,67%. Ketuntasan klasikal siswa kelas X AP 1 pada siklus I tergolong dalam predikat A yaitu sangat menguasai praktik mengetik 10 jari.

Tingkat keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas X AP 1 pada siklus II tergolong cukup terampil dalam pembelajaran mengetik manual menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar dengan perolehan skor rata-rata sebesar 65% atau dalam rentang skor 53%-68%. Adapun hasil belajar siswa pada pembelajaran mengetik manual kelas X AP 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 91 dengan persentase kesalahan pengetikan sebesar 3,49%. Ketuntasan klasikal siswa kelas X AP 1 pada siklus II tergolong dalam predikat A yaitu sangat menguasai praktik mengetik 10 jari.

Tingkat keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas X AP 1 pada siklus III tergolong terampil dalam pembelajaran mengetik manual menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar dengan perolehan skor rata-rata sebesar 76% atau dalam rentang skor 69%-84%. Adapun hasil belajar siswa pada pembelajaran mengetik manual kelas X AP 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 95 dengan persentase kesalahan pengetikan sebesar 2,06%. Ketuntasan klasikal siswa kelas X AP 1 pada siklus III tergolong dalam predikat A yaitu sangat menguasai praktik mengetik 10 jari.

Selain itu juga terdapat lembar pengamatan aktivitas siswa dengan rata-rata aktivitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar yaitu 71,25% dalam rentang 69%-84%. Untuk hasil aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,75% atau masuk dalam rentang 69%-84%.

Peneliti melakukan refleksi setelah melakukan pengamatan mengenai kelemahan dalam penerapan model pembelajaran visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar pada siklus I diantaranya siswa belum sepenuhnya hafal fungsi 10 jari pada tuts-tuts basis pada mesin tik manual; kurang berkonsentrasi atau tidak fokus dalam proses mengetik dengan 10 jari; siswa terkadang lupa terhadap keterampilan mengetik yang tidak hanya hafalan fungsi jari yang ditekan tetapi juga yang perlu diperhatikan adalah sikap mengetik yang benar, mengetik berirama, mengetik dengan 10 jari buta, kecepatan, kerapian, dan ketepatan; siswa merasa kesulitan pada saat mengetik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan mesin tik yang telah ditutup dengan stiker bergambar sehingga siswa masih perlu penyesuaian dalam mengetik tanpa melihat huruf pada mesin tik manual; dari proses observasi terlihat masih banyak siswa yang belum menggunakan 10 jari yang tepat, hal tersebut dikarenakan siswa masih terlihat menggunakan jari tidak sesuai dengan fungsinya; siswa belum bisa menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan waktu yang telah ditentukan. Hal tersebut karena penggunaan model *puzzle* berbantu stiker bergambar sangat sulit untuk dihafal fungsi-fungsi jari pada tuts basis sehingga siswa masih belum bisa menyesuaikan waktu, terutama pada saat mengetik.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar menunjukkan bahwa keterampilan mengetik siswa kelas X AP 1 di dalam kelas meningkat. Kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Pada penelitian siklus II ini guru mengatasi kesulitan belajar siswa dengan cara memberi pertanyaan pada siswa secara acak hafalan posisi tuts-tuts basis yang telah ditutup stiker bergambar pada

mesin tik manual serta terus-menerus berlatih secara kontinyu dengan menambah latihan dan soal *drill* serta dengan meningkatkan kecepatan dari siklus I 80 epm, siklus II 90 epm, dan 100 epm. Guru memberikan stimulus pada siswa agar lebih antusias dalam pembelajaran mengetik menggunakan stiker bergambar. Sehingga secara otomatis siswa akan lebih konsentrasi dalam mengetik dengan 10 jari. Guru lebih menjelaskan tentang keterampilan mengetik yang harus diperhatikan oleh siswa yaitu sikap mengetik yang benar, mengetik berirama, mengetik dengan 10 jari buta, kecepatan, kerapian, dan ketepatan. Kemampuan siswa menggunakan 10 jari dalam mengetik juga mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa latihan yang sering dilakukan dan secara otomatis waktu yang ditargetkan sudah tercapai. Refleksi pada siklus III digunakan untuk merefleksi hasil evaluasi belajar siswa pada proses pembelajaran, tingkat keterampilan mengetik 10 jari, menentukan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai selama proses pembelajaran dan melihat meningkatnya kecepatan mengetik dengan kesalahan yang semakin kecil.

Malahayati dan Tendi Krishna Murti (2012:165) menyatakan bahwa “media *puzzle* dapat meningkatkan ingatan peserta didik lebih dalam karena media ini dibutuhkan berfikir dan dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan”. Jadi media *puzzle* dalam pembelajaran mengetik manual membutuhkan daya berfikir atau ingatan yang fokus sehingga keterampilan yang dicapai dapat mencapai hasil maksimal. Media *puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Ada tiga hal pokok dalam mempelajari keterampilan yaitu *continuity* (*continyu*), latihan (*practice*), balikan (*feedback*) (Hamalik, 2009:175).

Teori dalam penelitian yang telah dilakukan sudah sejalan dengan teori tersebut bahwa dalam proses belajar mengajar mengetik manual maka diperlukan suatu frekuensi dalam hal menghafal fungsi jari pada tuts mesin tik

manual yang telah ditutup dengan stiker bergambar dan latihan yang terus menerus serta mengetik sesuai dengan pedoman yang dianjurkan sehingga nantinya terdapat umpan balik apakah siswa telah mampu menghafal dan mengetik dengan kecepatan yang diinginkan serta keterampilan yang dicapainya dengan media *puzzle* berbantu stiker bergambar. Jika *feedback* yang diharapkan belum sesuai maka, tingkat latihan dan frekuensinya perlu di evaluasi lagi.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan yaitu penerapan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar mampu meningkatkan keterampilan mengetik dengan sistem 10 jari diikuti oleh peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa

kelas X AP 1 SMK Negeri 2 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata keterampilan mengetik dengan sistem 10 jari, aktivitas, dan hasil belajar siswa serta ketuntasan klasikal siswa siklus I sampai dengan siklus III terus mengalami peningkatan. Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran mengetik manual di SMK Negeri 2 Semarang diharapkan dapat menerapkan model visualisasi *puzzle* berbantu stiker bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2009. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Murti, Tendi Krishna dan Malahayati. 2012. *50 Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Suharsimi, Arikunto. 2009b. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.