



PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER BERBANTU MEDIA *TYPING MASTER* PADA SISWA KELAS X AP SMK MUHAMMADIYAH 01 PATI

Lina Hartini Setyaningsih✉, Drs. Muhsin, M.Si.

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan
Juni 2014

Keywords:

Typing Skill; Results of Learning; Computer Based-assisted Learning Model Typing Master Media

Abstrak

Keterampilan mengetik 10 jari merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa Administrasi Perkantoran. Data observasi awal, menunjukkan keterampilan mengetik siswa kelas X AP masih rendah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan tersebut adalah dengan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AP yang berjumlah 44 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, tes dan observasi. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian siklus I menunjukkan rata-rata keterampilan mengetik siswa tergolong cukup terampil dengan rata-rata hasil belajar 73,5. Siklus II, rata-rata keterampilan mengetik siswa tergolong terampil dengan rata-rata hasil belajar 74,9. Siklus III, rata-rata keterampilan mengetik siswa tergolong sangat terampil dengan rata-rata hasil belajar 82,2. Hasil regresi menunjukkan persamaan $Y = 43,997 + 1,581X$. $F_{hitung} = 49,609$ dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan, sedangkan R Square diketahui sebesar 54,2%.

Abstract

10 finger typing skill is one of the competencies that should be owned by the students of Office Administration. Based on the preliminary observation, it shows that the typing skill system of class X AP is low. An alternative that can be applied to improve the students typing skill is through computer based-assisted learning model with Typing Master media. The subjects of this study were the students of class X AP which amounts to 44 students. The data collection methods used are documentation, tests and observation. The methods of data analysis, used in this study are descriptive analysis and simple linear regression. After analyzing the data, the first cycle shows that the average students typing skill system as quite skilled with the average score of 73.5. The second cycle, the average students typing skill system in the category of skilled with an average of 74.9 The third cycle, the average students typing skill system in the category of highly skilled with the average score is 82.2. The result shows that regression equation is written as follow $Y = 43.997 + 1.581 X$. F_{hitung} is 49.609 with sig. of $0.000 < 0.05$. It means significant, whereas the R Square of 54.2%.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: khyna.lyna@gmail.com

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting di era globalisasi seperti sekarang ini. Mutlak bagi seseorang untuk membekali diri dengan ilmu pengetahuan. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan *human investment* untuk dapat bersaing dan mempertahankan diri dari tantangan yang mau tidak mau harus dihadapi. Melalui pendidikan baik formal maupun nonformal seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang dibutuhkan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 1 ayat 15 menyatakan bahwa "SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs", selanjutnya pada Pasal 76 ayat 2 menjelaskan bahwa salah satu fungsi Sekolah Menengah Kejuruan adalah "membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, meningkatkan kesiapan fisik dan mental untuk hidup mandiri di masyarakat dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi". Kegiatan belajar mengajar pada SMK diarahkan untuk membentuk kemampuan siswa dalam mengembangkan perolehan belajarnya baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan tata nilai maupun pada aspek sikap untuk menunjang pengembangan potensinya. Siswa mampu mengembangkan kemampuan, mencari alternatif melanjutkan pendidikan atau bekerja. Salah satu upaya menyiapkan kecakapan kejuruan peserta didik untuk hidup mandiri di masyarakat, dikembangkan suatu sistem pendidikan yang memadukan semua aspek yang saling berkaitan untuk mencapai standar kompetensi *skill*, *knowledge* dan *ability*. Siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai materi pelajaran dan

mampu menyajikan model pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang efektif. Terlebih bagi guru yang mengajar pada pendidikan vokasi, dimana siswanya diarahkan pada penguasaan keahlian terapan tertentu dengan menitikberatkan pada keterampilan (*skill*). Penguasaan materi dengan peran aktif siswa diharapkan dapat lebih ditingkatkan sehingga tujuan instruksional dapat terlaksana lebih efektif dan efisien.

Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu mata pelajaran adaptif. KKPI dalam hal ini mengambil pada Standar Kompetensi Mengetik 10 Jari. Keterampilan mengetik 10 jari merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa program keahlian Administrasi Perkantoran. Keterampilan mengetik 10 jari ini mampu menjadi keterampilan *plus* bagi siswa dalam memenuhi tuntutan dunia kerja saat ini. Di mana keterampilan mengetik ini hampir diaplikasikan dalam semua aspek kegiatan di kantor. G.R. Terry dalam Endang R (2010:30) mengemukakan penelitiannya terhadap perusahaan-perusahaan di Amerika Serikat, yang menunjukkan bahwa "Waktu kerja dalam perusahaan tersebut dipergunakan untuk 7 macam kegiatan yang pokok, dan mengetik memegang persentase yang paling besar yaitu 24,6%".

Marimin dkk (2012:5) menjelaskan bahwa "Mengetik dengan sistem 10 jari buta mengharuskan setiap jari melakukan entakan sesuai dengan tugasnya sendiri-sendiri". Seseorang yang belajar mengetik, akan mengalami perubahan kualitatif selama belajar, dari mempelajari susunan tombol huruf pada keyboard, melatih gerakan jari kemudian sampai pada fase otomatisasi dimana keterampilan mengetik telah terbentuk. Guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar terlibat di dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya. Sudjana dan Rivai (2011:2) berpendapat bahwa "Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan

dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”.

Hasil wawancara dan observasi pada hari Jum'at, tanggal 21 Agustus 2013 dengan AB 1 selaku Kepala Program Administrasi Perkantoran dan AB 2 selaku guru mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Muhammadiyah 01 Pati, diketahui pembelajaran mengetik dapat dikatakan belum optimal. 12 siswa (27,27%) tergolong cukup terampil dan sisanya sebanyak 32 siswa (72,73%) masih tergolong kurang terampil. Kurang terampilnya siswa ini dikarenakan siswa tidak tertarik (jenuh) dengan proses pembelajaran mengetik. Guru kurang memvariasikan model dan media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal, siswa menjadi kurang terampil dan hasil belajar yang diperolehpun tidak optimal

Salah satu cara yang ditawarkan peneliti agar keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa meningkat adalah dengan menggunakan media *Typing Master* melalui model pembelajaran berbasis komputer. Pada model pembelajaran berbasis komputer, digunakan teknologi berbasis komputer saat pembelajaran, yakni dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada *mikroprosesor* (digital), bukan dalam bentuk bahan cetak/visual. Dalam model pembelajaran berbasis komputer terdapat aplikasi yang bersifat tutorial, latihan (*drills*) dan pengulangan, permainan serta simulasi. (Darmawan, 2012:17) Penggunaan media *Typing Master* pada model pembelajaran berbasis komputer diharapkan mampu membantu dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar mengetik dengan benar sesuai teori sistem 10 jari buta. Alasan peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* ini adalah agar siswa lebih terbantu dalam berlatih mengetik 10 jari buta dengan adanya fitur-fitur dari *Typing Master* yang ditampilkan oleh komputer.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta dengan Menggunakan

Model Pembelajaran Berbasis Komputer Berbantu Media *Typing Master* Pada Siswa Kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati”. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yang pertama adalah adakah peningkatan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati setelah diterapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master*?. Kedua, adakah pengaruh antara peningkatan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa dengan hasil belajar mengetik siswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* pada siswa kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati?

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 01 Pati yang beralamat di Jalan Raya Pati-Tayu KM 4 Pati. Penelitian akan menggunakan tiga siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati yang berjumlah 2 kelas, yakni kelas X AP 1 yang terdiri dari 22 siswa dan kelas X AP 2 yang terdiri dari 22 siswa. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah keterampilan mengetik dan hasil belajar mengetik siswa, dengan indikator keberhasilan 75% siswa setidaknya tergolong terampil dan setidaknya 75% siswa memperoleh nilai \geq KKM (75). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, tes dan observasi. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dengan *expert judgement* bidang mengetik. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran, dengan aspek yang diamati

meliputi fungsi jari-jari siswa saat mengetik, posisi duduk siswa saat mengetik, pandangan mata siswa saat mengetik, kemampuan siswa mengetik dengan kecepatan yang ditentukan, kemampuan siswa mengetik dengan ketelitian yang telah ditentukan serta kemampuan siswa menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan. Hasil belajar mengetik siswa diperoleh dari *post test* yang diberikan, setelah diterapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master*.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* dapat meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dan hasil belajar mengetik siswa. Rata-rata keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X AP termasuk dalam kategori cukup terampil (54,9%). Hal tersebut mengalami peningkatan menjadi terampil (70,2%) pada siklus II dan pada siklus III meningkat kembali menjadi sangat terampil (84,5%).

Hasil kecepatan dan ketelitian mengetik sistem 10 jari buta siswa juga mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Rata-rata kecepatan mengetik siswa sebelum diterapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* adalah 77 epm dengan ketelitian mengetik 90,41%. Rata-rata kecepatan mengetik tersebut mengalami penurunan pada siklus I menjadi 70 epm, namun rata-rata ketelitian mengetik siswa mengalami peningkatan menjadi 93,39%. Penurunan tersebut karena siswa belum terbiasa dengan media pembelajaran yang digunakan, siswa membiasakan diri mengetik dengan sepuluh jari sehingga pengetikan menjadi lebih pelan dan berhati-hati. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kecepatan mengetik sistem 10 jari buta siswa mengalami peningkatan menjadi 92 epm dengan rata-rata ketelitian mengetik 94,89%. Hal tersebut mengalami peningkatan kembali pada siklus III, rata-rata kecepatan mengetik

siswa meningkat menjadi 116 epm dengan rata-rata ketelitian mengetik 97,32%.

Hasil belajar mengetik siswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Siklus I, rata-rata hasil belajar mengetik siswa adalah 73,5 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 54,54% (20 siswa). Siklus II, rata-rata hasil belajar mengetik siswa meningkat menjadi 74,9 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70,45% (31 siswa). Hal tersebut mengalami peningkatan kembali pada siklus III, rata-rata hasil belajar mengetik siswa meningkat menjadi 82,2 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91% (40 siswa).

Hasil analisis regresi linier sederhana dengan variabel Keterampilan Mengetik (X) dan Hasil Belajar (Y) menunjukkan persamaan $Y = 43,997 + 1,581X$. Hasil perhitungan uji simultan diperoleh $F_{hitung} = 49,609$ dengan nilai $sig. 0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan, sehingga keputusan yang dapat diambil adalah “ada pengaruh yang signifikan antara keterampilan terhadap hasil belajar siswa”. Perhitungan tersebut juga diperoleh R Square sebesar 54,2%. Angka tersebut mempunyai arti bahwa pengaruh keterampilan mengetik siswa terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 54,2%, sedangkan sisanya sebesar 45,8% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Temuan lain yang didapat peneliti terkait penerapan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* adalah penerapan model pembelajaran berbasis komputer hanya efektif digunakan secara individu oleh siswa sehingga mampu mengakomodasi siswa yang lamban karena iklim belajar yang efektif, menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam, mampu membangkitkan semangat siswa karena dapat menyajikan presentasi yang menarik.

Typing Master memiliki daya tarik yang mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar mengetik. Siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran mengetik dengan *Typing Master*. Gerak syaraf dan reflek siswa saat mengetik

dengan *Typing Master* menjadi terlatih, dengan adanya fitur-fitur dari *Typing Master*. Hal tersebut membantu siswa dalam belajar mengetik sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dan hasil belajar mengetik siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa, pada standar kompetensi mengetik 10 jari dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar mengetik siswa kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati.

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian tentang Peningkatan Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Berbantu Media *Typing Master* Pada Siswa Kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati setelah diterapkan model pembelajaran berbasis komputer berbantu media *Typing Master* dan ada pengaruh antara keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa terhadap hasil belajar mengetik siswa kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati pada pembelajaran mengetik 10 jari, sebesar 54,2%.

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, siswa kelas X AP 1 agar lebih memperhatikan ketelitian saat mengetik dan untuk kelas X AP 2, siswa agar lebih memperhatikan lagi pandangan mata saat mengetik. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menghafalkan kembali letak/posisi huruf yang ada pada *keyboard* dan terus melatih keterampilan mengetik. Siswa dapat memanfaatkan media (model) pembelajaran berbasis komputer, untuk berlatih mengetik dan mengembangkan pemahaman (keterampilan)

siswa dalam mengetik. Bagi guru pembelajaran mengetik 10 jari agar lebih kreatif dalam memanfaatkan atau menggunakan media, khususnya media berbasis komputer. Hal tersebut karena media berbasis komputer mampu memberikan rangsangan dan daya tarik pada diri siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan proses belajar siswa yang pada gilirannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi Akademis, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait variasi pembelajaran yang lebih variatif agar diperoleh hasil yang lebih optimal lagi dalam peningkatan keterampilan mengetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. 2012. Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Endang R, Sri., Sri Mulyani, dan Suyetty. 2010. Modul Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran untuk SMK dan MAK. Jakarta : Erlangga.
- Marimin., Sularso, dan Agung. 2012. Keyboarding dengan Sistem 10 Jari. Semarang : Unnes Press.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. www.djpp.dpkumham.go.id (25 Juni 2013).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.