

Meningkatkan Kemampuan Mengetik Sepuluh Jari dengan Metode *Drill* Berbasis

Microsoft Word pada Anak Tunarungu Kelas X Di SLBN 2 Padang

Muhammad Fauzan Ardiyus¹, Arisul Mahdi², Martias Z³, Safaruddin⁴

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: fauzan.fauzan757@gmail.com

Kata kunci:

Mengetik Sepuluh Jari,
Tunarungu, Metode Drill

ABSTRACT

This research discusses the ability to type ten fingers using the drill method based on Microsoft Word in deaf children at SLBN 2 Padang. The subjects of this research were deaf children in class X SLBN 2 Padang. This research uses an A-B-A experimental design and single subject research methodology. Three conditions make up the A-B-A design: Baseline (A), Intervention (B), and Baseline (A2). Checklists are used to facilitate action testing, interviews, and observations during the data collection process. Through the use of graphical visual analysis tools, the research data was examined. The capacity to type with all ten fingers increased after intervention or treatment in the form of the drill method, according to research findings.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang kemampuan mengetik sepuluh jari menggunakan metode *drill* yang berbasis *Microsoft word* pada anak tunarungu di SLBN 2 Padang. Subjek penelitian ini adalah anak tunarungu di kelas X SLBN 2 Padang. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen A-B-A dan metodologi penelitian subjek tunggal. Tiga kondisi membentuk desain A-B-A: *Baseline* (A), *Intervensi* (B), dan *Baseline* (A2). Daftar periksa digunakan untuk memfasilitasi pengujian tindakan, wawancara, dan pengamatan selama proses pengumpulan data. Melalui penggunaan alat analisis visual grafis, data penelitian diperiksa. Kapasitas untuk mengetik dengan sepuluh jari meningkat setelah intervensi atau pengobatan dalam bentuk metode *drill*, sesuai dengan temuan penelitian.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Salah satu definisi anak berkebutuhan khusus adalah mereka yang mempunyai kendala dalam mengikuti proses pembelajaran karena keterbatasannya baik dari segi fisik, emosi, komunikasi dan intelektual sehingga memerlukan bimbingan khusus dalam pembelajaran. Anak tunarungu merupakan salah satu dari sekian banyak jenis anak berkebutuhan khusus.

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran sebagian atau seluruhnya akibat indera pendengaran yang rusak sehingga tidak memungkinkan mereka untuk menggunakan pendengarannya sehari-hari. Pada umumnya anak tunarungu mempunyai fisik dan

kemampuan seperti anak-anak normal lainnya (Haenudin, 2013).

Mengacu pada UU No. 8 Tahun 2016 tentang anak berkebutuhan khusus, anak Tunarungu juga dapat bekerja di perusahaan, pemerintahan, BUMN dan BUMD. Jika dihubungkan dengan kesempatan bekerja dalam sebuah instansi atau perusahaan di zaman era digital ini, banyak perusahaan atau instansi yang menjalankan rutinitasnya menggunakan komputer ataupun alat digital lainnya. Oleh karena itu, anak Tunarungu harus meningkatkan kemampuan IT mereka untuk memenuhi syarat menjadi pekerja. Diperlukan pelatihan atau pembelajaran TIK saat anak Tunarungu tersebut sekolah agar dapat mempersiapkan mereka dalam dunia kerja setelah mereka lulus dari sekolah. Pembelajaran TIK yang bisa diberikan untuk meningkatkan potensi anak tunarungu yang dapat memunculkan kemampuan baru salah satunya adalah kemampuan mengetik menggunakan sepuluh jari di komputer (Junaidi et al., 2020).

Mengetik sepuluh jari adalah mengetik dengan cepat tanpa melihat tombol pada *keyboard*. Kita dapat mengetik dengan dua jari, tetapi cara itu tidak termasuk mengetik secara benar, cepat dan efisien. Mengetik dengan sepuluh jari merupakan teknik yang benar, cepat dan efisien karena mengurangi terjadinya kesalahan saat mengetik dan juga mempersingkat waktu (Mawarti & Pamungkas, 2019).

Hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 15 Februari 2021 di SLB Negeri 2 Padang di kelas X tunarungu, ditemukan seorang anak tunarungu yang berinisial A berjenis kelamin laki-laki pada ruang IT. Anak tersebut terlihat sedang mengetik naskah puisi. Dari hasil pengamatan yang dilakukan ditemukan permasalahan bahwa anak terlihat kesulitan dalam mengetik, posisi tangan yang salah pada saat mengetik sehingga memakan waktu yang cukup lama saat mengetik

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru bidang studi tentang anak yang berinisial A. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bidang studi TIK diketahui bahwa anak belum mampu mengetik dengan baik dan benar. Oleh karena itu kepala sekolah dan wali kelas mendukung program ini dilakukan kepada anak berinisial A, karena anak tersebut sangat menyukai mata pelajaran IT. Dengan diberikannya program mengetik sepuluh jari ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengetik anak.

Setelah itu, peneliti melakukan asesmen kepada anak berinisial A dengan butir-butir instrumen mengetik sepuluh jari. Pada instrumen ini peneliti menilai sebanyak 10 butir instrumen mengetik, hanya ada 3 instrumen yang bisa dilakukan oleh anak yaitu anak mengetahui tata letak *keyboard*, menggunakan jari telunjuk saat mengetik, dan menggunakan jari tengah saat mengetik. Selanjutnya ada tujuh item lagi anak belum bisa melakukannya yaitu mengetahui posisi tangan yang benar saat mengetik, mengetik tanpa melihat *keyboard*, mengetahui posisi duduk yang benar saat mengetik, tepat pada saat menekan tombol *keyboard* dan tidak bisa menggunakan jari manis, jari kelingking dan ibu jari.

Metode pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari ini adalah menggunakan metode *drill*. Metode *drill* ialah suatu tindakan yang dilakukan secara rutin dan sungguh-sungguh yang bertujuan agar dapat menyempurnakan keterampilan. Metode ini memiliki ciri tersendiri yaitu sebuah kegiatan yang berupa pengulangan berkali-kali dari suatu kegiatan yang sama (Sudjana, 2011).

Untuk melatih kemampuan mengetik secara berulang-ulang kali, aplikasi atau *software* yang

akan digunakan yaitu *Microsoft Word*. *Microsoft Word* adalah alat pengolah kata yang sering digunakan untuk menghasilkan publikasi seperti surat kabar dan laporan meletakkan tabel di kertas dan label surat (Kemendikbud, 2013).

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat masalah ini untuk mengajarkan keterampilan mengetik sepuluh jari melalui metode *drill* bagi anak tunarungu kelas X di SLB N 2 Padang.

Metode

Untuk memastikan apakah suatu perlakuan (*intervensi*) mempunyai efek samping, penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Teknik penelitian yang akan digunakan untuk menentukan dampak perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam lingkungan yang diatur dengan cermat dikenal sebagai teknik penelitian eksperimen (Sugiyono, 2017).

Pengumpulan data peneliti dilakukan melalui tes perbuatan dengan cara ceklist dimana siswa diminta untuk mempraktekkan cara mengetik sepuluh jari yang sudah dipahami. Untuk alat yang digunakan yaitu dengan mengukur kemampuan mengetik sepuluh jari berdasarkan skala likert yaitu pernyataan bisa bernilai 2, bisa dengan bantuan 1, dan tidak bisa 0. Pembuatan instrumen berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada aspek yang akan diukur. Persentase ini berfungsi untuk mengukur kemampuan mengetik sepuluh jari. Rumus dari persentase untuk menghitung kemampuan anak yaitu sebagai berikut :

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Item}} \times 100\%$$

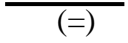
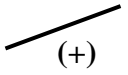
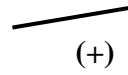
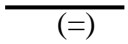
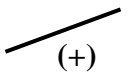
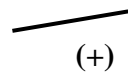
Dua variabel di penelitian ini diantaranya variabel terikat (mengetik sepuluh jari) dan variabel bebas (metode *drill*). Penelitian ini menggunakan instrumen kemampuan mengetik sepuluh jari dengan hasil maksimal 136 sebagai teknik pengumpulan data. Selama kegiatan penelitian, peneliti memperoleh data-data yang selanjutnya diuraikan sesuai dengan komponen-komponen fase baseline (A1), intervensi (B), baseline (A2) dengan penjabaran atau penggambaran disajikan menggunakan grafik dari analisis data visual dengan teknik analisis data.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2023 sampai 27 Februari 2023 di SLB N 2 Padang. Subjek penelitian ini yaitu anak tunarungu kelas X.

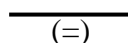
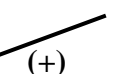
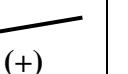
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini untuk mencari tau keberhasilan metode *Drill* dalam meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari bagi anak Tunarungu di SLB Negeri 2 Padang. Setelah dilakukannya penelitian serta analisis data didapati sebelum diberikan intervensi anak belum bisa mengetik sepuluh jari. Saat diberikan intervensi kemampuan mengetik sepuluh jari mengalami peningkatan. Dan ketika fase tanpa diberikan intervensi kemampuan anak dalam mengetik sepuluh jari meningkat dan stabil. Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan di SLB N 2 Padang, dimana ada beberapa tahapan yaitu pada kondisi baseline (A1) yaitu fase sebelum diberikan intervensi, tahap dimana diberikannya perlakuan atau intervensi (B) dengan melakukan latihan secara berulang-ulang, dan tahap terakhir peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan mengetik sepuluh jari, kondisi dimana anak tidak diberikan intervensi (A2).

Tabel 1. Ringkasan Analisis Data Dalam Kondisi

No	Kondisi	Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)
1.	Panjang Kondisi	4	8	4
2.	Kecenderungan arah data	 (=)	 (+)	 (+)
3..	Kecenderungan stabilitas	100% (Stabil)	37,5% (Tidak Stabil)	75% (Tidak Stabil)
4.	Kecenderungan jejak data	 (=)	 (+)	 (+)
5.	Level stabilitas dan rentang	Variabel 30,5 - 30,5	Variabel 64,58 – 88,19	Variabel 90,97 – 94,44
6.	Level Perubahan	30,5 – 30,5 = 0	88,19 – 64,58 = 23,61	94,44 – 90,97 = 3,47

Tabel 2. Ringkasan Analisis Data Antar Kondisi

No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Jumlah variabel yang dirubah	1		
2.	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	 (=)	 (+)	 (+)
3.	Perubahan keecenderungan stabilitas	Stabil	Tidak stabil	Tidak Stabil
4.	Level perubahan			
	a. Kondisi B/A1	64,58% - 30,55% = 34,03%		
	b. Kondisi B/A2	94,44% – 64,58% = 29,86%		
5.	Persentase <i>overlap</i>			
	a. Kondisi A1/B	0%		
	b. Kondisi A2/B	25%		

Kesimpulan

Hasil penelitian didapati bahwa melalui metode drill dapat meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari pada anak tunarungu. Peningkatan kemampuan mengetik sepuluh jari disetiap kondisi dapat dilihat dari hasil perlakuan analisis data yakni analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Kemampuan anak sebelum diberikan intervensi atau pada fase A1 yang dilakukan sebanyak 4

pertemuan dan terlihat bahwa kemampuan mengetik sepuluh jari masih rendah. Pada saat diberikan intervensi (B) yang dilakukan 8 kali pertemuan diketahui kemampuan mengetik sepuluh jari anak mengalami peningkatan, kemudian dilakukan A2 fase dimana anak tidak diberikan intervensi atau perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan dengan hasil kemampuan mengetik sepuluh jari mengalami peningkatan.

Dari hasil perolehan data setiap kondisi dapat diketahui bahwa metode drill dapat meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari.

Daftar Rujukan

- Haenudin. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Luxima Metro Media.
- Junaidi, A., Utami, Y. T., Sakethi, D., & Pribadi, I. A. (2020). Pelatihan mengetik cepat dengan metode kanang di desa tambah dadi, kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 31–38.
- Kemendikbud. (2013). *Otomatisasi Perkantoran 1 Bahan Ajar Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Administrasi Perkantoran* (Depok). Direktorat Pembinaan SMK.
- Mawarti, B. R. P., & Pamungkas, P. D. A. (2019). Efektivitas Pembelajaran Keterampilan Mengetik Dengan Menggunakan Metode Drill di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Trakanita Jakarta. *Jurnal Administrasi Dan Kesekretarisan*, 4, 20–39.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV, Alfabeta.