

Peningkatan Kemampuan Mengetik Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi *Typing Master* Sebagai Media Pembelajaran

Marwan¹, Mira Wira Wardani²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang
*Corresponding author, e-mail: marwan@fe.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Received 30 Maret 2023

Accepted 17 April 2023

Published 19 April 2023

Keywords: utilization, typing master, and speed improvement

DOI:

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14472>

ABSTRACT

This study aims objectives find out to determine increase students' speed before using the application and after using the *Typing Master* application in the OTKP major at SMK Nusatama Padang, and improving students' typing accuracy before using the application and after using the *Typing Master* application in the OTKP major at SMK Nusatama Padang. This type of research is class action research (CAR). The research design used consisted of several cycle stages starting from the Pretest, Cycle I, Cycle II, and Posttest. This research was conducted on 19 students of class X OTKP 2 SMK Nusatama Padang. The instruments used are observation sheets and assessment sheets. Data collection techniques use observation, tests, and documentation. The data analysis technique used is data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The criterion for success in this research was the total number of students who passed the specified typing target, namely 70%, or as many as 14 students graduated from a total of 19 students with a speed of 80 cpm and 90% accuracy. Based on the results of each cycle there was an average increase in the number of students who reached the target, namely in Cycle I 73.68%, Cycle II 68.42%, Cycle III 73.68%, and Posttest 78.94%. That way it can be concluded that the use of the *Typing Master* application to increase the typing speed of class X OTKP 2 students is declared acceptable.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

PENDAHULUAN

SMK merupakan diantara bentuk satuan pendidikan formal yang melaksanakan pendidikan kejuruan dalam tingkat pendidikan menengah menjadi terusan dari pada SMP, MTS, ataupun bentuk lainnya yang setingkat ataupun terusan dari pada hasil pembelajaran yang diakui serupa pada SMP ataupun MTS. SMK Nusatama Padang merupakan adalah diantara satuan pendidikan yang mempunyai program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Aktivitas pembelajaran di SMK diarahka kepada membentuk kompetensi siswa yang dapat dilihat dari capaian pembelajaran siswa pada setiap mata pelajaran.

Rusman (2017:77) menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang dilaksanakan

individual dalam mendapatkan perubahan perbuatan yang baru dan menyeluruh, sebagai hasil daripada pengalaman individual tersebut ketika berbaur bersama lingkungannya. Lebih jauh Crow dalam Rusman (2017:77) menerangkan bahwa luaran dari belajar dalam bentuk didapatkannya kebiasaan, wawasan, serta perbuatan baru. Belajar dapat diperoleh dari lingkungan ataupun pendidik di sekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat. Hariyanto (2012: 20) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran ialah serangkaian aktivitas pada tahapan belajar yang berkaitan pada pengelolaan peserta didik, pendidik, aktivitas belajar, sumber pembelajaran serta pemberian nilai sehingga proses belajar lebih baik dan efektif.

Menurut Sumantri dan Syarif (2016:1) efektivitas umumnya memperlihatkan seberapa jauh tergapainya sebuah target yang lebih dulu diputuskan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai pengajar wajib pintar memutuskan karakteristik pemberian nilai guna mengetahui apakah sebuah media pembelajaran mencukupi syarat ataupun tidak.

Menurut Kustandi serta Sutjipto (2013:8) media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan bantuan tahapan pembelajaran serta memiliki fungsi guna menjelaskan kandungan pesan yang dijelaskan, hingga menggapai tujuan belajar lebih optimal. Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai guna mempermudah menjelaskan pesan yang disampaikan pada tahapan belajar hingga target belajar bias tercapai secara lebih optimal.

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu untuk mempermudah penyampaian komunikasi, memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan, serta menyamakan persepsi peserta didik (Sanjaya, 2014:73). Pemakaian media pembelajaran diselaraskan dalam target yang hendak digapai pada tiap kompetensi dasar.

Diantara kompetensi dasar dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Nusatama Padang adalah *Keyboarding*. Siswa Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran harus memiliki kecakapan melakukan pengetikan secara cepat. Menurut Iyod (1982:59) mengetik cepat ialah mengetik kalimat atau naskah yang panjang dalam batas waktu yang tertentu, misalnya dalam waktu 5 menit kita dapat menyelesaikan 500 hentakan, 600 hentakan, dan seterusnya. Mengetik cepat dapat dijalankan jika 10 jari seluruhnya berfungsi dengan baik.

Armia (2020:8) menjelaskan penempatan fungsi jari-jari tertentu pada tombol pangkal ialah sebagai berikut: A S D F tangan kiri, dan J K L tangan kanan. Apabila selesai mengetik jari harus kembali pada tombol ataupun tempat semula pada *keyboard*. Asih (2013:37) menjelaskan keyboard adalah *hardware* komputer yang memiliki bentuk papan serta memiliki bermacam fungsi perintah yang setelahnya dikirimkan kepada CPU.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Nusatama Padang pada bulan Februari 2022 diketahui bahwa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran KD 3.2 *Keyboarding* hasil keterampilan mengetik siswa masih terbilang rendah. Sebanyak 58% siswa atau 14 dari 23 orang siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dilihat pada data di Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest Pada Februari 2022

Kode Nama Siswa	Net Speed	Accuracy (%)	Keterangan
A	115	90	Belum Tuntas
B	97	92	Belum Tuntas
C	127	94	Tuntas
D	121	96	Tuntas
E	110	84	Belum Tuntas
F	129	98	Tuntas
G	64	80	Belum Tuntas
H	78	89	Belum Tuntas
I	115	94	Belum Tuntas
J	78	89	Belum Tuntas
K	84	90	Belum Tuntas
L	80	92	Belum Tuntas
M	140	94	Tuntas
N	125	90	Tuntas
O	131	90	Tuntas
P	120	90	Tuntas
Q	90	97	Belum Tuntas
R	126	94	Tuntas
S	90	88	Belum Tuntas
T	122	95	Tuntas
U	70	86	Belum Tuntas
V	69	90	Belum Tuntas
W	120	93	Tuntas
X	120	89	Belum Tuntas

Sumber : SMK Nusatama Padang

Berdasarkan data yang diambil dari kelas X OTP 2 SMK Nusatama Padang diatas keterampilan mengetik murid masihlah banyak yang belum menggapai KKM yang diterapkan yaitu kecepatan dengan 120 cpm dan ketepatan mengetik 90%. Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa belum menggunakan teknik mengetik 10 jari. Siswa hanya mementingkan hasil dalam proses pembelajaran, sehingga kecapatan dan ketepatan mengetik kurang di perhatikan.

Penggunaan media pembelajaran sangat menentukan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetik 10 jari. Pembelajaran mengetik dengan menggunakan media konvensional seperti modul cetak dan buku panduan dapat menyebabkan siswa jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Pada kelas jumlah siswanya relatif banyak, guru mengalami kesulitan dalam mengobservasi proses pembelajaran. Sehingga kecepatan dan teknik mengetik yang digunakan oleh siswa tidak dapat diamati dengan baik. Berdasarkan beberapa permasalahan-permasalahan yang terjadi tersebut perlu adanya perbaikan pada tahapan belajar. Permasalahan dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK Nusatama Padang dapat diselesaikan dengan pemanfaatan aplikasi Typing Masteer secara bertahap pada pembelajaran Teknologi Perkantoran.

Typing Master ialah suatu aplikasi yang bias melatih kecepatan mengetik dengan menggunakan teknik 10 jari. *Typing Master* tersebut bias memberikan bantuan siswa yang

hendak mempelajari mengetik dengan sepuluh jari tanpa melihat keyboard. Aplikasi *Typing Master* juga dilengkapi dengan berbagai macam permainan guna memberikan peningkatan kecepatan pengetikan pada tiap sesi pembelajaran. Mariskha dkk (2016:54) menjelaskan bahwa *Typing Master* memberikan 4 pilihan kategori pembelajaran yang bias kita gunakan, ialah, *Touch Typing Course, Launch Satellite, Speed Building Course, Number, Special Mark, and Numeric Keypad Course*. Dan *Typing Master* juga memberikan pilihan untuk skala kecepatan. Wahyuni (2017:46) menjelaskan bahwa *Typing Master* memberikan dua pilihan skala ukuran kecepatan mengetik ialah CPM serta WPM.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya 1) Peningkatkan kecepatan siswa antara sebelum menggunakan aplikasi *Typing Master* secara bertahap dan sesudah menggunakan aplikasi *Typing Master* secara bertahap dalam kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran pada SMK Nusatama Padang. 2). Peningkatkan ketepatan mengetik siswa antara sebelum menggunakan aplikasi *Typing Master* secara bertahap dan sesudah menggunakan aplikasi *Typing Master* secara bertahap dalam kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran pada SMK Nusatama Padang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai ialah penelitian tindakan kelas. Menurut Sukardiyono (2015:5) PTK merupakan sebuah penganalisisan yang mengimplementasikan tindakan pada kelas yang memiliki sifat refleksi melalui melaksanakan kegiatan terkhusus atau memakai peraturan yang selaras pada metodeologi penelitian yang dilaksanakan pada beberapa periode sehingga bisa meningkatkan proses belajar yang dilaksanakan bersama di kelas dengan profesional hingga diperoleh meningkatnya pemahaman target yang sudah ditetapkan. Pada pengkajian ini terdapat gabungan antar individu yang melaksanakan tindakan serta individu yang diberikan tindakan. Pengajar maple Teknologi Perkantoran melakukan kerjasama pada pelaksanaan pengkajian ini diawali dari aktivitas merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses belajar. Pengkajian ini dilaksanakan dengan menyiapkan referensi belajar memakai program *Typing Master* semisal menyiapkan materi setiap pertemuan. Apabila seluruh perancangan siap sehingga siklus pertama dapat dilaksanakan, namun sebelumnya dilaksanakan Pre Test. Tes yang dimaksudkan ialah tes kecepatan serta ketepatan pengetikan tanpa memakai program *Typing Master*. Perolehan tes itu setelah itu dicatat. Kemudian melaksanakan Pre Test diawali dengan Siklus I, Siklus II, Siklus II serta Post Test. dalam proses ini penerapan tiap-tiap siklus dilaksanakan tes sesudah dilaksanakan proses belajar melalui program *Typing Master*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses belajar pengetikan 10 jari memakai program *Typing Master* tersebut dilaksanakan sejumlah 5 tahapan ialah Pre Test, Siklus I, Siklus II, Siklus III serta Post Test. Uraian dari pelaksanaan pembelajaran pada tiap siklus diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus 1

Pada siklus kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari: a. perencanaan; 1) Melakukan penyusunan RPP menurut KD yang kemudian dijelaskan yang padanya berisikan proses belajar memakai program *Typing Master*. 2) Mempersiapkan referensi pengajaran, media presentasi, serta lokasi praktik. 3). Mempersiapkan lembar penilaian pengamatan kecepatan pengetikan murid dan lembar pengamatan posisi tubuh siswa dalam proses pengetikan. 4). Merancang target penggapaian sesudah dijalankan Siklus I tersebut menurut dalam pre Test serta proses belajar Siklus I tersebut. b. Melaksanakan Tindakan Siklus I; Tahap tindakan semisal aktivitas pembelajaran pada sekolah melalui aktivitas teori praktik. Pada awal proses belajar akan diberikan motivasi dan materi tentang *Typing master* kemudian siswa akan mengerjakan latihan dan tes dengan mengetik 10 jari yang diawasi oleh pengawas. Serta pengawas juga mengatimati posisi tubuh siswa saat mengetik, di akhir pembelajaran akan memberitahu rancangan pertemuan siklus setelahnya. c. pengamatan; Mengamati dilaksanakan sesudah melaksanakan latihan dan tes dalam akhir proses belajar yang memiliki tujuan mendapati perkembangan kecepatan pengetikan murid memakai 10 jari. Batasan yang diberikan adalah pelatihan dan tes naskah yang dalam pengetikannya terdapat huruf dan tanda baca yang dikehendaki dipahami murid dalam pertemuan pertama. Hasil pengamatan siklus 1 bisa diketahui dalam Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I

Kode Nama Siswa	Pretest		Keterangan	Siklus I		Keterangan
	CPM	%		CPM	%	
A	52	87	Tidak lulus	66	84	Lulus
B	96	90	Lulus	70	91	Lulus
C	84	92	Lulus	65	78	Tidak lulus
D	77	93	Tidak lulus	61	95	Lulus
E	65	90	Tidak lulus	74	98	Lulus
F	72	91	Tidak lulus	79	79	Tidak lulus
G	39	74	Tidak lulus	52	70	Tidak lulus
H	80	91	Lulus	85	88	Lulus
I	70	91	Tidak lulus	61	89	Lulus
J	47	89	Tidak lulus	53	75	Tidak lulus
K	46	90	Tidak lulus	59	90	Tidak lulus
L	70	93	Tidak lulus	75	89	Lulus
M	61	90	Tidak lulus	71	93	Lulus
N	65	92	Tidak lulus	80	94	Lulus
O	76	94	Tidak lulus	84	91	Lulus
P	69	93	Tidak lulus	82	89	Lulus
Q	56	89	Tidak lulus	72	86	Lulus
R	75	98	Tidak lulus	90	95	Lulus
S	89	90	Lulus	89	95	Lulus
Rata-rata			21,05			73,68

Sumber : Data Diolah 2022

Data pada Tabel 2 menunjukkan terjadi peningkatan jumlah siswa yang lulus pada pengetikan di siklus 1 dibandingkan dengan tahap pretest. Data pada Siklus I menunjukkan

bawah sebanyak 14 siswa (73,68%) orang siswa lulus dibandingkan *Pretest* yang hanya 4 siswa (21,05%) orang. Beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus 2 yaitu adanya siswa yang membaca teks dengan bersuara yang dapat mengganggu siswa lain. Selanjutnya masih ada siswa yang mengetik tidak memakai teknik 10 jari.

b. Siklus II

Siklus II diawali dengan kegiatan perencanaan; yaitu 1) Merancang RPP menurut KD yang kemudian dijelaskan yang padanya berisikan proses belajar memakai program *Typing Master*. 2) Mempersiapkan referensi pengajaran, media presentasi, serta lokasi praktik. c) Mempersiapkan lembar penilaian pengamatan kecepatan pengetikan murid dan lembar pengamatan posisi tubuh siswa dalam proses pengetikan. d) Membentuk target penggapaian sesudah dilakukan Siklus II tersebut menurut dalam penggapaian Siklus I serta target awal peneliti. b. Pelaksanaan Tindakan; awal pembelajaran akan diberikan motivasi dan materi tentang *Typing master* kemudian siswa akan mengerjakan latihan serta tes dengan mengetik 10 jari yang diawasi oleh pengawas. Pengawas juga akan mengamati posisi tubuh siswa saat mengetik, di akhir pembelajaran memberitahukan rancangan pertemuan siklus selanjutnya. c. Pengamatan; penganalisisan dilaksanakan sesudah melaksanakan latihan serta tes dalam akhir proses belajar. Murid dimintai memakai tombol yang sudah dipelajari guna melakukan pengukuran kecepatan serta ketepatan pengetikan naskah yang terdapat dalam aplikasi *Typing Master*. Hasil dari tes kecepatan Siklus II bisa diketahui dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil siklus II

Kode Nama Siswa	Siklus I		Keterangan	Siklus II		Keterangan
	CPM	%		CPM	%	
A	66	84	Lulus	84	88	Lulus
B	70	91	Lulus	96	98	Lulus
C	65	78	Tidak lulus	79	90	Lulus
D	61	95	Lulus	83	93	Lulus
E	74	98	Lulus	68	85	Tidak lulus
F	79	79	Tidak lulus	91	92	Lulus
G	52	70	Tidak lulus	57	69	Tidak lulus
H	85	88	Lulus	101	90	Lulus
I	61	89	Lulus	73	95	Lulus
J	53	75	Tidak lulus	68	83	Tidak lulus
K	59	90	Tidak lulus	66	90	Tidak lulus
L	75	89	Lulus	93	95	Lulus
M	71	93	Lulus	82	95	Lulus
N	80	94	Lulus	65	90	Tidak lulus
O	84	91	Lulus	105	97	Lulus
P	82	89	Lulus	92	89	Lulus
Q	72	86	Lulus	70	79	Tidaklulus
R	90	95	Lulus	97	90	Lulus
S	89	95	Lulus	100	94	Lulus
Rata-rata			73,68			68,42

Sumber : Data Diolah 2022

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi penurunan pada jumlah siswa yang lulus pada karena pada siklus dua ini menggunakan naskah ketik yang berbeda dengan siklus pertama. Dari data pada Siklus II diketahui ada sebanyak 13 siswa (68,42%) yang lulus dan jumlah ini berkurang dibandingkan dengan siswa yang lulus pada Siklus I yaitu sebanyak 14 siswa (73,68%) orang. Namun total murid yang lulus dalam Siklus II telah melewati target yang telah diputuskan yaitu 60%.

c. Siklus III

Siklus III dimulai dari kegiatan perencanaan yang sama dengan siklus sebelumnya namun menggunakan naskah ketik yang berbeda. Naskah yang digunakan yaitu *Wanted Alive! Tigers in the Wild* yang ada dalam aplikasi *Typing Master*. Hasil yang diperoleh dari implementasi tindakan pada siklus 3 dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil siklus III

Kode Nama Siswa	Siklus II		Keterangan	Siklus III		Keterangan
	CPM	%		CPM	%	
A	84	88	Lulus	85	90	Lulus
B	96	98	Lulus	110	95	Lulus
C	79	90	Lulus	92	90	Lulus
D	83	93	Lulus	89	94	Lulus
E	68	85	Tidak lulus	77	96	Tidak lulus
F	91	92	Lulus	68	85	Tidak lulus
G	57	69	Tidak lulus	49	73	Tidak lulus
H	101	90	Lulus	87	90	Lulus
I	73	95	Lulus	83	96	Lulus
J	68	83	Tidak lulus	86	91	Lulus
K	66	90	Tidak lulus	74	70	Tidak lulus
L	93	95	Lulus	95	95	Lulus
M	82	95	Lulus	78	86	Tidak lulus
N	65	90	Tidak lulus	84	93	Lulus
O	105	97	Lulus	99	97	Lulus
P	92	89	Lulus	80	92	Lulus
Q	70	79	Tidaklulus	95	90	Lulus
R	97	90	Lulus	82	90	Lulus
S	100	94	Lulus	104	92	Lulus
Rata-rata			68,42			73,68

Sumber : Data Diolah 2022

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam jumlah murid yang lulus pada pengetikan naskah *The History of the Telephone* ke naskah *The Lottery Ticket*. Pada Siklus III sebanyak 14 siswa (73,68%) dinyatakan lulus dan jumlah ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan jumlah yang lulus pada Siklus II yang hanya 13 siswa (68,42%) orang.

Setelah tes siklus III selanjutnya dilakukan *post tes* untuk melihat hasil akhir dari penelitian ini. Perolehan *Post Test* bisa diketahui dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Post Test

Kode Nama Siswa	Siklus III		Keterangan	Posttest		Keterangan
	CPM	%		CPM	%	
A	85	90	Lulus	90	94	Lulus
B	110	95	Lulus	122	96	Lulus
C	92	90	Lulus	95	89	Tidak lulus
D	89	94	Lulus	93	98	Lulus
E	77	96	Tidak lulus	84	97	Lulus
F	68	85	Tidak lulus	80	93	Lulus
G	49	73	Tidak lulus	55	95	Tidak lulus
H	87	90	Lulus	105	98	Lulus
I	83	96	Lulus	91	90	Lulus
J	86	91	Lulus	87	95	Lulus
K	74	70	Tidak lulus	80	90	Lulus
L	95	95	Lulus	95	93	Lulus
M	78	86	Tidak lulus	89	84	Tidak lulus
N	84	93	Lulus	77	90	Tidak lulus
O	99	97	Lulus	99	98	Lulus
P	80	92	Lulus	102	92	Lulus
Q	95	90	Lulus	100	96	Lulus
R	82	90	Lulus	101	99	Lulus
S	104	92	Lulus	115	90	Lulus
Rata-rata			73,68			78,94

Sumber : Data Diolah 2022

Berdasarkan data Tabel 5 diketahui bahwa terdapat peningkatan pada jumlah siswa yang telah mencapai target kelulusan yang berdasarkan perbandingan hasil siklus 3 dan post-test. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa (78,94%) orang lulus mengalami peningkatan dibandingkan Siklus III yang hanya sebanyak 14 siswa (73,68%) orang.

d. Cara mengetik 10 jari

Terkait dengan cara mengetik, peneliti mengamati beberapa indikator tentang cara-cara dalam pengetikan 10 jari yang dilakukan oleh siswa, yaitu dimulai dari posisi duduk siswa, penempatan jari tangan, serta arah pandang. Peneliti melakukan pengamatan pada siswa selama proses mengetik melalui lembar pengamatan dengan cara di ceklis dan data yang diperoleh bisa diketahui dalam Tabel 6.

Tabel 6. Pengamatan Posisi Tubuh Siswa

Siklus	Posisi Duduk			Penempatan jari tangan			Arah Pandang		
	S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	TS
Pretest	57,89	36,84	5,26	63,15	36,84	0	52,63	47,36	0
Siklus I	73,68	26,31	0	73,68	26,31	0	63,15	36,84	0
Siklus II	73,68	26,31	0	94,73	5,26	0	63,15	36,84	0
Siklus III	94,73	5,26	0	100	0	0	73,68	26,31	0
Posttest	89,47	10,52	0	100	0	0	84,21	15,78	0

Sumber : Data Diolah 2022

Berdasarkan data pada Tabel 6, diketahui bahwa terjadi peningkatan posisi tubuh siswa dalam mengetik dari siklus I sampai ke kegiatan post-test. Berdasarkan hasil post-test diketahui 89,47% siswa telah memiliki posisi duduk yang sesuai. Hanya 10,52% siswa yang posisi duduknya kurang sesuai. Selanjutnya dari penempatan jari, semua siswa mampu menempatkan jari dengan sesuai. Terakhir, 84,21% memiliki arah pandang yang sesuai pada waktu melakukan pengetikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Typing Master* secara terus-menerus pada pembelajaran mengetik mampu meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam mengetik. Dari hasil *Pre-Test* serta *Post-Test* diketahui bahwa terdapat peningkatan jumlah siswa yang lulus seperti data pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest

Kode Nama Siswa	Pretest		Keterangan	Posttest		Keterangan
	CPM	%		CPM	%	
A	52	87	Tidak lulus	90	94	Lulus
B	96	90	Lulus	122	96	Lulus
C	84	92	Lulus	95	89	Tidak lulus
D	77	93	Tidak lulus	93	98	Lulus
E	65	90	Tidak lulus	84	97	Lulus
F	72	91	Tidak lulus	80	93	Lulus
G	39	74	Tidak lulus	55	95	Tidak lulus
H	80	91	Lulus	105	98	Lulus
I	70	91	Tidak lulus	91	90	Lulus
J	47	89	Tidak lulus	87	95	Lulus
K	46	90	Tidak lulus	80	90	Lulus
L	70	93	Tidak lulus	95	93	Lulus
M	61	90	Tidak lulus	89	84	Tidak lulus
N	65	92	Tidak lulus	77	90	Tidak lulus
O	76	94	Tidak lulus	99	98	Lulus

P	69	93	Tidak lulus	102	92	Lulus
Q	56	89	Tidak lulus	100	96	Lulus
R	75	98	Tidak lulus	101	99	Lulus
S	89	90	Lulus	115	90	Lulus
Rata-rata				21,05	78,94	

Sumber : Data Diolah 2022

Dari data pada Tabel 7 diketahui jumlah murid yang lulus dalam posttest sebanyak 15 murid (78,94%) orang, dan pada pretest sebanyak 4 siswa (21, 05%) orang. Secara rata-rata jumlah siswa yang lulus dari tahap *pre-test* sampai *post-test* juga mengalami peningkatan, seperti yang dirangkum pada Tabel 8.

Tabel 8. Rata-rata hasil jumlah siswa yang lulus

Nama	PreTest	SiklusI	SiklusII	SiklusIII	PostTest
Rata-rata jumlah siswa yang lulus	21,05	73,68	68,42	73,68	78,94

Sumber : Data Diolah 2022

Pada Siklus I kegiatan pembelajaran dimulai dengan diadakannya latihan terlebih dahulu sebanyak 4 kali sebelum dilaksanakannya tes, dengan adanya latihan yang dilaksanakan secara bertahap tersebut hasil untuk tes dalam Siklus I siswa telah bisa menguasai tombol-tombol yang terdapat pada pengetikan naskah *Flickerbridge* yaitu tombol huruf serta tanda baca. Pada tes Siklus II jumlah semua murid yang lulus mengalami penurunan dikarenakan tingkat kesulitan naskah yang berbeda dari Siklus I ke Siklus II, murid merasakan kesulitan mengetik naskah *The History of the Telephone* yang pengetikannya menggunakan tombol-tombol huruf, tanda baca serta angka, siswa mengalami kesulitan di tes siklus II ketika menjangkau tombol angka yang letaknya berada diatas di baris kedua *keyboard*. Pada tes Siklus III pengetikan naskah *The Lottery Ticket* yang menggunakan tombol-tombol huruf, tanda baca, dan angka yang lebih *kompleks* untuk jumlah seluruh siswa yang lulus mengalami peningkatan dari Siklus II walaupun tingkat kesulitan naskah Siklus II ke Siklus III berbeda. Siswa masih dapat menguasai tombol-tombol di naskah tersebut dikarenakan sudah terbiasa pada Siklus II dan latihan-latihan yang diadakan. Kesulitan penggunaan angka pada naskah di siklus II sudah bisa di perbaiki pada Siklus III. Pernyataan ini didukung oleh Khoiriyah & Puspasari (2021:14) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwasanta perolehan keterampilan pengetikan 10 jari siklus III mengalami peningkatan dibanding Siklus II, meliputi kecepatan maupun ketepatan. Hasil peneltian yang sama juga dilakukan oleh Lina (2014:92) yang perolehan pengkajian membuktikan bahwasanya perolehan dalam Siklus II yang tergolong "terampil" mengetik (70,2%) pada Siklus III menjadi sangat terampil (84,5%). Pada *Post Test* siswa mengetik naskah *Wanted Alive! Tigers in the Wild* hasil rata-rata jumlah seluruh siswa yang lulus mengalami peningkatan karena adanya latihan-latihan serta tes dilaksanakan secara bertahap di bandingkan dengan *Pre Test*

Pada PTK ini pengkajipun melaksanakan penganalisisan pada posisi tubuh siswa ketika mengetik dari *Pre Test*, Siklus I, Siklus II, Siklus III, hingga *Post Test*, hasil pengamatan tersebut bisa dijelaskan bahwasanya pada setiap tahapan pelaksanaan penelitian terjadi peningkatan

hasil rata-rata jumlah siswa yang “Sesuai” posisi duduknya, penempatan jari tangan, serta arah pandang dengan standar tata cara pengetikan 10 jari.

Dari penjabaran diatas dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah siswa yang telah menggapai target kecepatan dan ketepatan dalam mengetik yaitu sebanyak 78,94% dari jumlah siswa. Jumlah ini melampaui target yang ditentukan yaitu 70% dari jumlah siswa. Posisi tubuh, penempatan jari tangan dan arah pandangan siswa juga sudah mencapai target yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Typing Master dapat meningkatkan kecepatan serta ketepatan mengetik 10 jari siswa kelas X OTKP 2 di SMK Nusatama Padang..

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rozi, Indriwati, & Widodo (2018:99) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Typing Master* dapat meningkatkan nilai pengetikan cepat sebesar 13,16% orang siswa dibandingkan dengan hasil sebelum tindakan. Hasil penelitan yang sama juga dilakukan oleh Ninghardjianti & Yuwantiningsih (2018:10) yang membuktikan bahwa hasil perolehan tes kecepatan mengetik siswa mengalami peningkatan dari siklus ke siklus ketika menggunakan aplikasi *Typing Master*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan program aplikasi *Typing Master* dapat memberikan peningkatan kecepatan dan ketepatan pengetikan 10 jari siswa pada SMK Nusatama Padang kelas X OTKP 2. Jumlah siswa yang lulus yaitu 21,05% orang pada *pre-test* menjadi 78,94% orang berdasarkan hasil *post-test*. Hasil rata-rata jumlah siswa yang lulus sudah melampaui target 70% orang yang telah ditentukan.

Pemanfaatan program aplikasi *Typing Master* dapat memberikan peningkatan jumlah murid yang “Sesuai” jika dilihat dari indikator standar tata cara pengetikan 10 jari. Dari indikator posisi duduk dengan hasil rata-rata jumlah siswa yang sesuai sebanyak 57,89% siswa pada *pre-test* menjadi 89,47% siswa berdasarkan hasil *post-test*. Indikator penempatan jari rata-rata jumlah siswa yang sesuai 63,15% siswa pada *pre-test* menjadi 100% orang pada *post-test*. Terakhir, untuk indikator arah pandang, rata-rata jumlah siswa yang arah pandangnya sesuai sebanyak 52,63% orang pada *pre-test*, naik menjadi 84,21% orang pada *Post Test*.

SARAN

Penggunaan aplikasi *Typing Master* dalam pembelajaran dikelas laboratorium mengetik perlu didampingi oleh tenaga asisten labor agar kecepatan dan ketepatan pengetikan siswa dapat diamati dengan baik. Perlu kejujuran siswa dalam menggunakan teknik mengetik 10 jari meskipun menggunakan aplikasi *Typing Master* sehingga penggunaan aplikasi ini benar-benar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengetik. Bagi sekolah diharapkan dapat menyediakan perangkat komputer yang memadai untuk penggunaan aplikasi *Typing Master*.

REFERENSI

- Armiati. (2020). *Terampil Mengetik 10 Jari dengan Microsoft Word dan Typing Master*. Malang: CV IRDH.
- Asih, T. Y. (2013). Pemanfaatan Aplikasi Rapid Typing Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Di SMK Negeri 1 Klaten. <https://eprints.uny.ac.id/16755/> , Hlm. 37--41.
- Iyod, S. (1982). *"Pendidikan Keterampilan SMTA Mengetik"*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Khoiriyah, & Puspasari, D. (2021). "Penerapan Metode Pembelajaran Drill melalui Typing Master untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Krian 2 Sidoarjo". <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/23967> , Hlm. 8--14
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital.Kedua*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lina, S. H. (2014). 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. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/4146> , 92--93.
- Mariskha, z., Esya, A., & Titi, A. (2016). Penerapan Program Typing Master untuk Meningkatkan Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta. 111 <http://jurnal.polsri.ac.id/index.php/admniaga/article/view/674> ,Hlm.54.
- Ninghardjanti, P., & Yuwantiningsih, A. (2018). Peningkatan Kecepatan Mengetik 10 Jari Melalui Penerapan Metode Drill dan Resitasi (Pada Peserta Didik Kelas X AP 1 SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019).<https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27870>. Hlm. 10.
- Rozi, U. A., S. Indrawati, C. D., & Widodo, J. (2018). "Pemanfaatan Program Aplikasi Typing Master Untuk Meningkatkan Kecepatan Mengetik Siswa SMK Wikarya Karanganyar Tahun 2018/2019". <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/download/38165/25178> . Hlm. 99.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sukardiyono, T. (2015). "Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip, dan Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas".<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132048521/pengabdian/makalah-ppm-ptk-2015.pdf>. Hlm. 5.
- Sumantri, & Syarif, M. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wahyuni, L. (2017). "Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Typing Master Terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten". <https://eprints.uny.ac.id/56183/> , Hlm. 45--46.