
**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *TYPING MASTER* TERHADAP
KETERAMPILAN MENGETIK 10 JARI DI SMK N 1 KARANGANYAR**

Anggun Diah Puspitasari¹, Andre Noevi Rahmanto², Jumiyanto Widodo³

*Pendidikan Administrasi Perkantoran,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Surakarta*

Email : anggundiah12@gmail.com, andreyuda@yahoo.com,

j_widodo@fkip.uns.ac.id

Abstract

The objective of this research was to determine significant influence of using media typing master application on typing skill 10 fingers grade class XI of Office Administration in SMK N 1 Karanganyar. The result of this research is conclusion: (1) There was positive and significant influence of using media typing master application on typing skill 10 fingers grade class XI of Office Administration in SMK N 1 Karanganyar academic year 2017/2018. This is evidenced by the result of T test obtained $t_{count} (2,835) > t_{table} (1,99)$ and $significance < 0,05 (0,006 < 0,05)$; (2) There was a positive and significant influence of student learning motivation on typing skill 10 fingers grade XI of Office Administration in SMK Negeri 1 Karanganyar th academic year 2017/2018. This is evidenced by T test results obtained $t_{count} (2,816) > t_{table} (1,995)$ and $significance < 0,05 (0,006 < 0,05)$; (3) There was a positive and significant influence simultaneously between using media typing master application and student learning motivation on typing skill 10 fingers grade XI of Office Administration in SMKN 1 Karanganyar academic year 2017/2018. It is proved by F test result obtained $F_{count} (12,125) > F_{table} (3,130)$.

Keywords: Typing Master Application, Learning Motivation, Typing Skill 10 Fingers.

I. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya bangsa Indonesia merupakan bangsa yang menjunjung tinggi nilai pendidikan sebagai sarana utama bangsa Indonesia agar mewujudkan bangsa yang mandiri dan berdaya saing. Dalam pandangan yang luas, pendidikan menjadi suatu tolak ukur kemajuan suatu bangsa maupun negara. Oleh karena itu. Peningkatan kualitas pendidikan juga sangat efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan suatu negara, maka semakin baik pula kualitas sumber daya manusia dalam suatu negara.

Salah satu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar disini bisa dikaitkan dengan cara mengajar seorang guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, dll. Dalam proses belajar mengajar sebagian besar hasil belajar ditentukan oleh peranan guru. Hal itu tentunya berkaitan dengan media pembelajaran atau metode pembelajaran apa yang digunakan guru ketika sedang mengajar. Media pembelajaran dan metode pembelajaran yang monoton akan membuat siswa merasa bosan dan tidak senang belajar sehingga motivasi siswa dalam belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, media pembelajaran dan metode pembelajaran harus

diperhatikan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

SMK N 1 Karanganyar adalah sekolah menengah kejuruan negeri yang berlokasi di Jalan Monginsidi No.1, Tegalgede, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah. Siswa-siswi Jurusan Administrasi Perkantoran dituntut untuk terampil dalam mengetik. Keterampilan mengetik siswa ini kelak dalam dunia kerja akan menjadi penunjang di suatu perusahaan maupun instansi. Di SMK Negeri 1 Karanganyar ini sudah menerapkan media aplikasi *Typing Master* dalam melatih peserta didik dalam pembentukan keterampilan mengetik 10 jari. Sudjana (2010: 17) mendefinisikan keterampilan sebagai suatu pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. "Mengetik adalah suatu keterampilan yang sebaiknya diketahui setiap orang" (Rianggoro, 2003: 6). Lubbe (2006: 281) memberikan pengertian tentang keterampilan

mengetik dengan menggunakan computer. Jadi media pembelajaran adalah alat sebagai penunjang kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan *Typing Master* merupakan sebuah *software* aplikasi komputer yang mempunyai fungsi sangat bermanfaat karena dapat melatih seseorang untuk mengetik dengan 10 jari tanpa harus melihat *keyboard*. Aplikasi *typing master* dilengkapi dengan berbagai permainan untuk meningkatkan kecepatan mengetik di setiap sesi pelajaran. Siswa-siswi dapat belajar mengetik menggunakan aplikasi *Typing Master* dengan mudah karena aplikasi tersebut bekerja dengan sangat mudah dan mampu melihat berapa kecepatan mengetik kita dalam beberapa menit. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Berikut adalah salah satu tabel hasil kecepatan mengetik 10 jari yaitu siswa kelas XI AP1 & AP2 SMK N 1 Karanganyar menggunakan aplikasi *Typing Master*:

Tabel 1. Hasil *Typing Master* kelas XI AP 1

| No. | Kelas | Hasil Typing Master | | | | | | | |
|------------|--------|---------------------|--------------|-------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | |
| | | <1700 kpm | >1700 kpm | <200 kpm | >200 kpm | <1700 kpm | >1700 kpm | <1700 kpm | >1700 kpm |
| 1. | XI AP1 | 31 | 4 | 26 | 9 | 28 | 5 | 27 | 6 |
| Prosentase | | 86.1% | 11.1% | 72.2% | 25% | 77.8% | 13.8% | 75% | 16.7% |

Sumber: data guru

Tabel 2. Hasil *Typing Master* kelas XI AP 2

| No. | Kelas | Hasil Typing Master | | | | | | | |
|------------|--------|---------------------|--------------|-------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | |
| | | <1700 kpm | >1700 kpm | <200 kpm | >200 kpm | <1700 kpm | >1700 kpm | <1700 kpm | >1700 kpm |
| 1. | XI AP2 | 33 | 3 | 26 | 9 | 33 | 1 | 29 | 4 |
| Prosentase | | 91.7% | 8.3% | 72.2% | 25% | 91.7% | 2.78% | 80.6% | 11.1% |

Sumber: data guru

Tabel di atas merupakan tabel hasil kecepatan mengetik 10 jari menggunakan aplikasi *typing master* pada kelas XI AP 1 dan 2, data tersebut diperoleh dari guru. Pada tabel tersebut terlihat bahwa terdapat 4 kali latihan, mulai dari latihan ke-1 sampai dengan latihan ke-4. Perolehan kecepatan tiap kali pelatihan berbeda-beda, dengan standar kecepatan mengetik yang di tentukan dari pihak sekolah untuk kelas XI adalah 1700 kpm dan 200 kpm dimana kecepatan 1700 kpm menggunakan Aplikasi *Typing Master Pro* sedangkan kecepatan 200 kpm menggunakan Aplikasi *Typing Master* versi 10. Sebenarnya sudah ada sedikit perkembangan dari siswa-siswa tersebut setiap kali praktek, tetapi hasil kecepatan tersebut masih kurang memuaskan karena masih di bawah standar yang telah ditetapkan. Pada tabel kelas XI AP 1 tersebut bisa dilihat pada latihan ke-1 yang mencapai skor kecepatan < 1700 kpm sebanyak 31 siswa dan siswa yang mencapai skor kecepatan > 1700 kpm hanya sebanyak 4 siswa dan seterusnya.

Menurut salah satu guru yang peneliti wawancarai bahwa perkembangan siswa setiap pertemuan mengetik lumayan baik terkadang sudah ada yang lebih dari 1700 kpm atau 200 kpm, tetapi terkadang juga hasilnya sangat rendah. Dikarenakan siswa sudah lelah atau dalam suasana hati yang tidak baik. Kemungkinan karena faktor dari siswa yang kurang termotivasi untuk belajar mengetik 10 jari. Terlihat bahwa ketika siswa dalam suasana hati yang tidak baik setiap melakukan kegiatan mengetik 10 jari menggunakan *Typing Master*, siswa selalu mengeluh tangan yang pegal sehingga hanya dilakukan sekali latihan. Pelatihan yang tidak dilakukan secara berulang-ulang maka akan sulit untuk terampil dalam mengetik 10 jari. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2009: 73), “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.” Motivasi adalah hal yang sangat penting untuk melakukan pencapaian keterampilan mengetik 10 jari. Dengan adanya motivasi mendorong semangat siswa dalam belajar dan berlatih. Maka dari itu saya tertarik untuk meneliti di SMK N 1 Karanganyar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Typing Master* dan Motivasi Belajar Mengetik Siswa Terhadap Keterampilan

Mengetik 10 Jari pada Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018”.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media aplikasi *Typing Master* dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik 10 jari pada Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar tahun ajaran 2017/2018.

Sesuai dengan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan media aplikasi *Typing Master* dan motivasi belajar siswa terhadap keterampilan mengetik 10 jari pada Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar tahun ajaran 2017/2018.

II. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Penelitian kuantitatif kolerasional menurut Faenkel & Wallen (2008:328) adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat

manipulasi variabel. Dalam penelitian ini populasi yang akan diambil yaitu seluruh siswa-siswi kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar berjumlah 72 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan penelitian populasi karena objek yang akan diteliti kurang dari 100 sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan jenis sampling jenuh.

Menurut Sugiyono (2001: 61) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa kuesioner dan dokumentasi. Sugiyono (2010:199) mengatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengumpulan data-data bersejarah yang terdapat dalam SMK N 1 Karanganyar khususnya di kelas XI yang akan diteliti berupa data siswa-siswi kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran yaitu data jumlah

siswa dan nilai keterampilan mengetik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari variabel penggunaan aplikasi *typing master*, motivasi belajar dengan menyebar angket kepada siswa kelas XI Ap di SMK N 1 Karanganyar. Berdasarkan penyebaran angket variabel X1 penelitian ini diperoleh rata-rata hitung sebesar 55,4, nilai tertinggi 62, nilai terendah 49, modus 56, median 55,5, dan standar deviasi sebesar 3,86. Sedangkan penyebaran angket variabel X2 dalam penelitian ini diperoleh rata-rata hitung sebesar 85,9, nilai tertinggi 98, nilai terendah 74, modus 83, median 85,5, dan standar deviasi sebesar 5,96. Kemudian data variabel keterampilan mengetik 10 jari diperoleh dengan melakukan test mengetik menggunakan aplikasi *typing master*. Diperoleh data sebagai berikut nilai yang sering muncul pada interval kelas 89-91 dengan frekuensi sebanyak 24 dan presentasi sebesar 33,3%.

B. Uji Prasyarat Analisis

Hasil test uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* variabel penggunaan aplikasi *typing master* (x1) dilihat dari nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,200. Hasil test uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* variable motivasi belajar (x2) dilihat dari nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,053. Sedangkan hasil test uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* variable keterampilan mengetik 10 jari (y) dilihat dari nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,067. Maka dapat disimpulkan bahwa ketiga data variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0,05.

Sedangkan hasil test uji linieritas dengan linierity variabel penggunaan aplikasi *typing master* (x1) dengan keterampilan mengetik 10 jari (y) sebesar 0,000. Hasil test uji linieritas dengan linearity variabel motivasi belajar (x2) dengan keterampilan mengetik 10 jari (y) sebesar 0,001. Karena signifikansikurang dari 0,05 (nilai linearity < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa antar variable penggunaan

aplikasi *typing master* (X1) motivasi belajar (X2) dengan keterampilan mengetik 10 jari (y) terdapat hubungan linier.

Hasil test uji multikolinieritas diperoleh nilai *Tolerance* dan VIF dari kedua variable yaitu penggunaan aplikasi *typing master* (x1) dan motivasi belajar (x2) *Tolerance* sebesar 0,883 > 0,1 dan VIF sebesar 1,132 < 10. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas.

C. Uji Hipotesis

Persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut: $\hat{Y} = 52,507 + 0,327 X1 + 0,211 X2$.

Nilai koefisien regresi variabel penggunaan aplikasi *typing master* (b1) bernilai positif, yaitu 0,327, ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan penggunaan aplikasi *typing master* sebesar 1 satuan, maka akan meningkat keterampilan mengetik 10 jari sebesar 0,327 satuan. Sedangkan nilai koefisien regresi variabel motivasi belajar (b2) bernilai positif yaitu 0,211, ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan motivasi belajar sebesar 1 satuan, maka akan

meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari sebesar 0,211 satuan.

Kemudian dalam perhitungan Uji T nilai t hitung (2,835) > t table (1,995) dan signifikan (0,006 < 0,05) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *typing master* secara parsial berpengaruh terhadap keterampilan mengetik 10 jari. Nilai thitung positif artinya jika penggunaan aplikasi *typing master* meningkat, maka keterampilan mengetik 10 jari siswa akan meningkat. Hal ini berarti penggunaan aplikasi *typing master* secara positif mempengaruhi terampilan mengetik 10 jari pada siswa. Aplikasi *Typing master* adalah suatu aplikasi yang digunakan sebagai panduan yang akan mempermudah pembelajaran mengetik 10 jari serta menunjukkan posisi tangan maupun posisi tubuh yang baik untuk bisa mengetik 10 jari secara nyaman. Kemudian terdapat fasilitas-fasilitas seperti *Course* yaitu terdapat 12 macam latihan mengetik yang pada dasarnya digunakan untuk melatih kecepatan dan ketepatan melalui tes huruf baru

(*new keys*), tes kata (*word drill*), tes kalimat (*sentence drill*), dan tes paragraf (*paragraph drill*). Melalui fasilitas *Course* pengguna dapat melatih ketepatan mengetik dengan *new keys drill* dan *word drill*. Kemudian fasilitas *Typing Test* merupakan salah satu fasilitas latihan dalam *typing master* yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengetik pengguna dengan mengetik teks berbahasa Indonesia atau bahasa Inggris, dan yang paling penting di dalam *typing test* terdapat *test result* yaitu pengguna dapat langsung mencetak lengkap hasil tes (*test results*) tersebut yang memuat keterangan mengenai, kecepatan, keakuratan/ketepatan, dan durasi waktu yang digunakan.

Kemudian Nilai t hitung (2,816) > t table (1,995) dan signifikansi (0,006 < 0,05) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar secara parsial berpengaruh terhadap keterampilan mengetik 10 jari. Nilai t hitung positif artinya jika motivasi belajar meningkat, maka keterampilan mengetik 10 jari siswa akan meningkat.

Hal ini berarti motivasi belajar secara positif mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari pada siswa. Motivasi belajar adalah faktor penunjang hasil keterampilan seseorang karena motivasi akan menumbuhkan semangat, niat, keinginan seseorang untuk belajar dan mencapai hasil yang diinginkan. Sehingga seseorang akan dengan mudah mencapai hasil yang terbaik jika motivasi belajar mereka tinggi.

Sedangkan hasil perhitungan Uji F dalam penelitian ini adalah nilai F hitung $(12,125) > F$ tabel $(3,130)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya ada pengaruh signifikan secara bersama-sama antara penggunaan aplikasi *typing master* dan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Karanganyar th ajaran 2017/2018.

Nilai R dalam penelitian ini sebesar 0,510 artinya korelasi antara variabel penggunaan aplikasi *typing master* dan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik 10 jari sebesar 0,510. Hal ini

berarti terjadi hubungan yang erat karena nilai mendekati 1. Sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) dalam penelitian ini sebesar 0,260 atau 26 % keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas XI AP di SMKN 1 Karanganyar dipengaruhi oleh penggunaan *typing master* dan motivasi belajar. Kemungkinan 74% $(100\% - 26\%)$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

D. Sumbangan Efektif dan Relatif

1. Sumbangan Relatif (SR) penggunaan aplikasi *typing master* (X1) dengan keterampilan mengetik 10 jari (Y) sebesar 50,15 % mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari.
2. Sumbangan Relatif (SR) motivasi belajar (X2) dengan keterampilan mengetik 10 jari (Y) sebesar 49,7 % mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari.
3. Sumbangan Efektif (SE) penggunaan aplikasi *typing master* (X1) dengan keterampilan mengetik 10 jari (Y) sebesar 13,04% mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari.

4. Sumbangan Efektif (SE) motivasi belajar (X2) dengan keterampilan mengetik 10 jari (Y) sebesar 12,9 % mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari.

IV. KESIMPULAN

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan aplikasi *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar th Ajaran 2017/2018.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar th Ajaran 2017/2018.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan aplikasi *typing master* dan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMKN 1 Karanganyar th ajaran 2017/2018.

V. DAFTAR PUSTAKA

Fraenkel, J., Wallen, N. 2008. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York:

McGraw-Hill Higher Education

Ibrahim & Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
Lubbe, Elsie. Jane Monteith and Elsa Mentz. 2006. *The Relationship Between*

Keyboarding Skills and Self-Regulated Learning. South African Journal of Education Vol 26(2)281–293 Copyright © 2006 EASA Page 281.

Rianggoro, Krisna. 2003. *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: CV Aneka Ilmu.

Sardiman, A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers
Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung
Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

TypingMaster. 2014. *The Benefits of Touch Typing*.

<http://www.typingmaster.com/typing-tutor/benefits.asp>.

Diakses pada tanggal 22 Desember 2017 pukul 19.20 WIB.