



Penerapan Metode Drill dalam Mengetik Cepat Sepuluh Jari pada Siswa SMK Negeri 14 Garut

Sholihat Nurul Insani*, Rasto, Yosep Hernawan

Program Studi Manajemen Perkantoran,

Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Jl. Dr. Setiabudhi, No 229 Bandung, Jawa Barat Indonesia

*Correspondence: E-mail: sholihatnurulinsani@upi.edu

ABSTRAK	ARTICLE INFO
<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perolehan hasil kecepatan mengetik dan tingkat ketepatan dalam pengetikan menggunakan 10 jari pada siswa kelas XI MPLB (Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis) SMK Negeri 14 Garut Tahun Pelajaran 2023-2024. Rancangan penelitian terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi, dengan teknik analisis data menggunakan metode deskriptif persentase. Pada pra siklus peserta didik mengetik tanpa menggunakan 10 jari dan rata – rata kecepatan diatas 110 kpm sejumlah 24 orang (23%), peserta didik yang mencapai ketepatan diatas 95% sejumlah 21 orang (20%). Adapun ketuntasan yang menjadi target ialah kecepatan 110 dengan ketepatan 95%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode drill dalam mengetik cepat sangat membantu dalam meningkatkan pencapaian peserta didik, terbukti pada Siklus II peserta didik yang mencapai kecepatan diatas 110 kpm sejumlah 89 orang (85%), sementara itu untuk ketepatan diatas 95% sejumlah 80 orang (76%).</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 7 Nov 2022</i> <i>First Revised 15 Desember 2023</i> <i>Accepted 01 Januari 2024</i> <i>First Available online 10 Januari 2024</i> <i>Publication Date 10 Januari 2024</i></p> <hr/> <p>Keyword: <i>Mengetik cepat,</i> <i>Mengetik 10 jari,</i> <i>Metode drill</i></p>

1. PENDAHULUAN

Era Industri 4.0, yang ditandai oleh pemanfaatan teknologi digital dan konektivitas yang tinggi, memang mendorong perubahan yang cepat dan memaksa kita untuk terus mengikuti perkembangan. Dalam era ini, otomatisasi dan efisiensi menjadi kunci dalam meningkatkan produktivitas dan daya saing.

Hal ini tentu berdampak pada persiapan sumber daya manusia yang menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan. Terutama, dalam mengembangkan kompetensi keahlian seperti Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, mengingat bahwa banyak fungsi perkantoran telah mengalami otomatisasi yang signifikan. Guru kejuruan bertanggung jawab untuk mengkondisikan peserta didik agar siap dan kompeten dalam menghadapi perubahan ini.

Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil oleh lembaga pendidikan dan guru kejuruan untuk menghadapi perubahan ini:

Pertama, Pembaruan Kurikulum. Lembaga pendidikan perlu memperbarui kurikulum untuk mencakup keterampilan yang relevan dengan otomatisasi dan tata kelola perkantoran (Isnani & Kusumajanto, 2010). Hal ini meliputi pemahaman tentang sistem otomatisasi dimana siswa perlu memahami konsep dasar sistem otomatisasi, termasuk bagaimana sistem tersebut bekerja, manfaatnya, dan potensi risiko yang terkait. Mereka juga harus belajar tentang jenis-jenis sistem otomatisasi yang umum digunakan dalam lingkungan perkantoran, seperti sistem manajemen dokumen, sistem manajemen konten, dan sistem manajemen kehadiran (Wei, 2012).

Kemudian penggunaan perangkat lunak perkantoran, dalam hal ini siswa harus dilatih dalam penggunaan perangkat lunak perkantoran yang umum digunakan dalam lingkungan kerja, seperti pengolah kata, spreadsheet, dan presentasi. Mereka juga harus belajar tentang fitur-fitur canggih dari perangkat lunak ini, seperti mail merge, pivot table, dan animasi slide (Safitri, 2016).

Selanjutnya dalam analisis data, siswa perlu mempelajari dasar-dasar analisis data, termasuk pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi data. Mereka juga harus dilatih dalam penggunaan perangkat lunak analisis data, seperti spreadsheet dan perangkat lunak statistik (Siburian & Limbong, 2023).

Kedua, Pengembangan Keterampilan Guru. Guru kejuruan perlu mengikuti pelatihan dan pengembangan profesional yang terkait dengan otomatisasi dan tata kelola perkantoran. Ini akan membantu mereka memahami dan mengajar keterampilan sebagaimana yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi perubahan ini (Saleh et al., 2023).

Ketiga, Kolaborasi dengan Industri. Lembaga pendidikan dapat menjalin kemitraan dengan perusahaan dan organisasi terkait untuk memahami kebutuhan industri dan mengintegrasikan praktik terbaik dalam kurikulum. Ini akan membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih baik mengenai dunia kerja dan persiapan yang diperlukan (Sandika, 2016).

Keempat, Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. Guru kejuruan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mengajarkan keterampilan yang relevan dengan Manajemen Perkantoran. Ini dapat meliputi penggunaan perangkat lunak perkantoran, simulasi, dan proyek berbasis teknologi (Perbangsa, 2020).

Kelima, Pembelajaran Seumur Hidup. Lembaga pendidikan harus mendorong peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka setelah lulus. Ini dapat dilakukan melalui program pelatihan lanjutan, sertifikasi, atau pendidikan tinggi yang relevan dengan bidang Manajemen Perkantoran (Rameau et al., 2023).

Dengan mengambil langkah-langkah ini, lembaga pendidikan dan guru kejuruan dapat mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi perubahan dunia kerja yang semakin terotomatisasi. Hal ini akan membantu mereka menjadi sumber daya manusia yang siap dan handal dalam menghadapi tantangan masa depan.

SMK Negeri 14 Garut adalah sebuah sekolah kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian dalam bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Salah satu aspek yang sangat penting dalam kurikulum Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di Fase F adalah Teknologi Perkantoran, yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan mengetik cepat menggunakan sepuluh jari (keyboarding) dengan tingkat keahlian yang tinggi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Pertama, siswa diharapkan dapat menjelaskan dengan jelas esensi dari pengetikan cepat dan tepat. Kedua, mereka diharapkan mampu mengemukakan teknik-teknik kunci dalam mengetik cepat dengan sepuluh jari. Selain itu, siswa juga diwajibkan untuk mengidentifikasi dan memahami penempatan jari tangan pada papan ketik (keyboard) dengan benar. Terakhir, mereka harus mampu mengimplementasikan teknik-teknik mengetik cepat dengan sepuluh jari dalam praktik sehari-hari.

Siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis menghadapi tantangan yang signifikan selama wabah penyakit coronavirus disease 19 (COVID-19). Dalam konteks ini, mereka telah mengalami pembelajaran jarak jauh sejak kelas VII hingga kelas IX, yang berdampak pada keterampilan mereka dalam menggunakan komputer. Hal ini menjadi kendala yang berat bagi guru kejuruan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yang menuntut praktek dalam pengoperasian aplikasi perkantoran.

Pembelajaran jarak jauh selama tingkat SLTP (Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama) telah mempengaruhi keterampilan siswa dalam menggunakan komputer. Dalam situasi ini, siswa tidak dapat mengakses sumber daya dan bimbingan yang sama seperti yang mereka dapatkan dalam pembelajaran tatap muka. Kurangnya interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas juga dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, latar belakang keluarga yang tidak memiliki perangkat komputer di rumah juga menjadi faktor yang memperburuk ketertinggalan siswa dalam hal teknologi. Ketidakmampuan untuk mengakses perangkat komputer di luar waktu sekolah dapat menghambat kemajuan siswa dalam mengembangkan keterampilan komputer yang diperlukan untuk bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

Mengetik kecepatan 10 jari menjadi salah satu kompetensi yang wajib dikuasai peserta didik manajemen perkantoran, mengingat pekerjaan perkantoran selalu berkaitan dengan pengetikan, seperti pembuatan surat, dokumen dan warkat. Melalui penerapan mengetik 10 jari akan membuat pekerjaan tersebut terselesaikan dengan cepat dan tepat.

Menguasai teknik mengetik 10 jari dapat memberikan beberapa manfaat bagi peserta didik, termasuk kemampuan mengetik dengan lebih cepat dan efisien. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik mengetik 10 jari dapat meningkatkan kecepatan dan efisiensi dalam mengetik (Alvina et al., 2017).

Keuntungan utama dari menguasai teknik mengetik 10 jari adalah kemampuan untuk mengetik tanpa harus melihat keyboard. Dengan menguasai posisi tuts pada keyboard, peserta didik dapat mengetik dengan lebih cepat dan akurat karena tidak perlu lagi mencari posisi tuts saat mengetik.

Penelitian ini dilakukan sebagai strategi dalam meningkatkan perolehan kecepatan dan ketepatan mengetik cepat menggunakan 10 jari. Pengukuran kecepatan mengetik menggunakan skala entakan per menit (kpm) dengan menghitung berdasarkan jumlah karakter yang diperoleh peserta didik dalam satu menit dengan benar. Sedangkan ketepatan

mengukur persentase perolehan karakter yang diketik tanpa melakukan kesalahan dalam waktu satu menit.

Pada kondisi awal, dilakukan pre test menggunakan aplikasi Typing Master dengan mengerjakan Typing Test yang telah disediakan dalam aplikasi selama 5 menit. Peserta didik mengerjakan pengetikan sesuai dengan kemampuan mereka tanpa menerapkan sistem 10 jari. Hasil pre test menunjukkan pencapaian kecepatan jika dirata-rata kecepatan 84 kpm dengan hanya 21 peserta didik yang mencapai ketepatan diatas 95% dari total 105 peserta didik. Hasil ini tanpa menggunakan teknik mengetik 10 jari dan pelaksanaan pekerjaan yang tidak memperhatikan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja.

Untuk meningkatkan hasil kecepatan dan ketepatan mengetik, pembelajaran menggunakan metode pembelajaran drill yang memungkinkan siswa mengikuti setiap stimulus yang diberikan guru guna mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu kecepatan 110 kpm dan ketepatan 95%.

Metode pembelajaran drill memang sangat cocok diterapkan pada tujuan pembelajaran Mengimplementasikan Teknik Mengetik Cepat 10 Jari. Hal ini dikarenakan belajar mengetik cepat menggunakan 10 jari pada dasarnya membutuhkan keterampilan dan penguasaan tuts pada keyboard yang memerlukan latihan dan pengulangan. Metode pembelajaran drill sendiri merupakan metode pembelajaran yang fokus pada pengulangan dan latihan terus-menerus untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Dalam pembelajaran mengetik cepat menggunakan 10 jari, siswa perlu menguasai posisi tuts pada keyboard dan kemudian melatih keterampilannya dengan melakukan pengulangan dan latihan terus-menerus. Dengan menerapkan metode pembelajaran drill, siswa akan diberikan latihan yang terstruktur dan terus-menerus sehingga dapat meningkatkan keterampilan mengetiknya secara signifikan.

Selain itu, metode pembelajaran drill juga dapat membantu siswa untuk mengingat posisi tuts pada keyboard dengan lebih mudah dan cepat. Dengan melakukan latihan yang terus-menerus, siswa akan lebih mudah mengingat posisi tuts pada keyboard dan dapat meningkatkan kecepatan mengetiknya (Astuti, 2019).

Metode pembelajaran drill dalam mengetik cepat 10 jari telah terbukti efektif dalam meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik. Beberapa penelitian dan pengalaman di sekolah-sekolah menunjukkan hasil yang positif setelah menerapkan metode ini. Berikut adalah beberapa contoh penelitian yang mendukung efektivitas metode pembelajaran drill dalam meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik:

Penelitian di SMK Negeri 5 Bandar Lampung (Suripto et al., 2021): Pelatihan penguasaan mengetik cepat 10 jari dengan metode drill di SMK ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kecepatan mengetik siswa. Metode drill yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi latihan-latihan mengetik yang intensif dan berulang-ulang. Hasilnya, siswa dapat meningkatkan penguasaan dan kecepatan mengetik mereka setelah mengikuti pelatihan ini.

Penelitian di SMK Negeri 2 Semarang (Susanti & Pramusinto, 2015): Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas X AP 1 dengan penerapan metode pembelajaran drill melalui Typing Master dan Ms. Word berbantuan media job sheet. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan mengetik 10 jari siswa setelah menerapkan metode ini.

Metode pembelajaran drill melalui Typing Master adalah salah satu metode pembelajaran yang fokus pada latihan dan pengulangan untuk meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari. Dalam metode ini, siswa akan diberikan latihan mengetik dengan menggunakan software Typing Master yang dirancang khusus untuk meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik.

Metode ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Krian 2 Sidoarjo (Khoiriyah & Puspasari, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Susanti pada tahun 2015, Ninghardjanti dan Yuwantiningsih pada tahun 2018, serta AD Puspitasari pada tahun 2018 juga menunjukkan hasil yang serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoiriyah. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran drill melalui Typing Master dapat diandalkan dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa.

Dalam konteks pendidikan, meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari sangat penting karena dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik dan juga mempersiapkan mereka untuk bekerja di dunia kerja yang semakin digital. Oleh karena itu, metode pembelajaran drill melalui Typing Master dapat menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa (Saripudin, 2015).

Dari hasil-hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran drill efektif dalam meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik 10 jari. Metode ini melibatkan latihan-latihan mengetik yang intensif dan berulang-ulang, sehingga siswa dapat mengembangkan kecepatan dan ketepatan mengetik mereka secara signifikan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran drill menggunakan aplikasi Typing Master dalam mengetik 10 jari dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Negeri 14 Garut Tahun Pelajaran 2023-2024 pada elemen Teknologi Perkantoran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Metode Pembelajaran Drill

Metode Drill adalah suatu pendekatan pengajaran yang fokus pada pelaksanaan kegiatan latihan oleh peserta didik. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk meningkatkan ketangkasan atau keterampilan peserta didik melebihi apa yang telah dipelajari (Verrawati et al., 2022). Metode Drill sering digunakan dalam konteks pembelajaran fisik, seperti olahraga, tari, atau musik, tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran lainnya, seperti mengetik cepat 10 jari.

Penerapan Metode Drill melibatkan beberapa langkah yang terstruktur dan berulang-ulang. Pertama, guru akan memperkenalkan konsep atau keterampilan yang akan dipelajari kepada peserta didik. Setelah itu, peserta didik akan melakukan latihan-latihan yang berfokus pada aspek-aspek spesifik dari konsep atau keterampilan tersebut. Latihan-latihan ini dapat berupa repetisi gerakan, pengulangan pola, atau penggunaan alat bantu (Panteleev & Mukuchan, 2021).

Selama pelaksanaan latihan, guru akan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik untuk membantu mereka memperbaiki dan mengasah keterampilan mereka. Umpan balik ini dapat berupa pujian, koreksi, atau saran untuk perbaikan. Peserta didik akan terus melaksanakan latihan-latihan ini hingga mereka mencapai tingkat ketangkasan atau keterampilan yang diinginkan.

2.2. Mengetik Cepat 10 jari

Mengetik cepat 10 jari (blind system) merupakan sistem mengetik tanpa melihat keyboard dengan menempatkan jari-jari sesuai dengan tugasnya dalam papan keyboard. Teknik ini dikenalkan Frank Edward McGurrian, seorang pengajar mengetik (Zhang & Wobbrock, 2022).

Marimin menyebutkan bahwa mengetik adalah pekerjaan mendasar yang hadir di hampir semua bidang, termasuk organisasi swasta, pemerintah, partai politik, dan berbagai organisasi lainnya (Mawarti & Pamungkas, 2019). Tugas mengetik melibatkan penggunaan keyboard untuk memasukkan teks ke dalam berbagai jenis dokumen, spreadsheet, atau sistem lainnya. Dengan perkembangan teknologi, pekerjaan ini telah menjadi esensial dalam pemrosesan informasi dan komunikasi di era digital.

Penggunaan keyboard dalam mengetik mencakup berbagai jenis pekerjaan, mulai dari pengetikan dokumen penting, surat, dan laporan bisnis hingga pengentrian data, email, pesan teks, dan banyak lagi (Madeni Apriliani & Dwijayanthi, 2022). Kecepatan dan ketepatan dalam mengetik sangat penting, karena dapat memengaruhi produktivitas, efisiensi, dan akurasi pekerjaan. Oleh karena itu, keterampilan mengetik cepat dan akurat merupakan kompetensi yang sangat berharga dalam dunia kerja modern (Pramono, 2010).

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan guru dalam mengolah permasalahan pembelajaran di dalam kelas sehingga tercapai ketuntasan belajar sesuai indikator. Dalam penelitian tindakan kelas biasanya merupakan rangkaian persiapan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arifah, 2011).

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 14 Garut dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI MP Tahun Pelajaran 2023-2024. Elemen Teknologi Perkantoran berada di kelas Fase F dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Penguasaan teknik mengetik cepat dimaksimalkan untuk menghadapi program Praktik Kerja Lapangan yang akan peserta didik hadapi saat di kelas XII. Peserta didik berjumlah 106 orang dengan rincian laki – laki sebanyak 18 orang dan perempuan sebanyak 88 orang, berasal dari 3 rombel.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif persentase. Metode analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengkaji keterampilan mengetik 10 jari, dengan menggunakan rumus:

$$DP = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Nilai persentase atau hasil

f = Jumlah peserta didik tuntas

N = Jumlah seluruh peserta didik

(Sudjana, 2009: 131)

Indikator keberhasilan diterapkan untuk mengukur kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk penelitian ini, peneliti menggunakan standar indikator keberhasilan dengan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$. Hal ini sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis yaitu 75. Peserta didik diharuskan menguasai standar kecepatan minimal 110 kpm dengan persentase ketepatan minimal 95%.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan dengan menggunakan jam mata pelajaran yang diampu peneliti. Terlebih dahulu telah dilakukan pra siklus terhadap 106 peserta didik dengan perolehan rata rata kecepatan 78 kpm dan ketepatan hanya 10 orang yang mencapai 95%. Ketika pra siklus, peserta didik bebas mengetik sesuai dengan cara mereka. Hasil ini tentu masih jauh dari target yang menetapkan minimal 75% peserta didik mencapai ketuntasan yang ditentukan yaitu sebanyak 71 peserta didik dapat mencapai kecepatan 110 kpm dan ketepatan 95%.

Tabel 1 Data Pra Siklus

Tahap Penelitian	Rata Rata Kecepatan	Rata Rata Ketepatan
Pra Siklus	78 kpm	78%

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Melihat hasil pra siklus, sangat jauh dari ketentuan yang diharapkan. Maka tahap selanjutnya yaitu Siklus 1. Dalam siklus 1 akan dilaksanakan 4 kali pertemuan. Peserta didik akan diberikan keterangan mengenai pentingnya menggunakan 10 jari dalam pengetikan. Penjelasan mengenai ergonomi dalam mengetik sesuai prosedur keselamatan dan kesehatan kerja, posisi jari yang tepat ketika diletakan diatas keyboard guna mendukung kelancaran pengetikan 10 jari.

Pada pertemuan pertama, setiap peserta didik akan diberikan tugas untuk menggambar pola keyboard dan tempat jari jari dalam keyboard, gunanya agar peserta didik dapat menghapal letak jari jari dalam keyboard sedangkan peserta didik banyak yang tidak memiliki laptop atau komputer. Melalui penghapalan ini, akan memudahkan peserta didik ketika latihan secara langsung mengingat durasi praktek akan terbatas karena ketersediaan komputer di lab komputer sekolah yang akan mengakibatkan peserta didik belajar secara bergantian.

Pada pertemuan kedua, peserta didik ditanya secara bergiliran mengenai hapalan letak jari dalam keyboard sehingga akan terlihat peserta didik yang menjalankan tugasnya dengan baik dan yang tidak. Selanjutnya peserta didik akan diberikan job sheet yang harus diselesaikan menggunakan aplikasi *Typing Master*. Secara bergantian peserta didik latihan menggunakan *home row* dan mengingat tugas tiap jari dalam pengetikan. Ketika sebagian peserta didik latihan menggunakan *Typing Master*, bagi peserta didik yang menunggu giliran akan diberikan tugas menghapal fungsi *home row* serta tugas tugasnya.



Gambar 1. Tampilan Typing Master dalam Lesson Home Row
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Pada pertemuan ketiga, peserta didik melakukan latihan menggunakan kunci huruf E dan I. Latihan ini menekankan huruf e, r, t, y, u, dan i. Di akhir pembelajaran, peserta didik diberikan tugas menghafal huruf huruf yang dilatihkan pada pertemuan ketiga untuk melancarkan latihan selanjutnya.



Gambar 2. Tampilan Word Drill dalam Typing Master
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Pada pertemuan keempat, peserta didik mengulang kembali latihan di pertemuan ketiga ditambah dengan huruf v, b, m, dan n. Namun 20 menit menjelang berakhirnya pertemuan, peserta didik diberikan tes kecepatan dengan naskah yang telah disediakan.

Tes kecepatan dilakukan dalam jangka waktu 5 menit, menggunakan aplikasi Typing Master untuk memudahkan pengukuran kecepatan dan akurasi mengetik. Naskah yang digunakan telah disiapkan oleh guru dengan notepad dan dimasukkan ke dalam aplikasi Typing Master pada setiap komputer yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Tes Kecepatan dan Ketepatan antara Pra siklus dan Siklus I

Aspek	Pra	Siklus I
Rata rata Kecepatan	78 kpm	110 kpm
Rentang Kecepatan	22 – 162 kpm	52 - 192 kpm
Rata rata Ketepatan	84%	91%
Rentang Ketepatan	60% – 98%	76% - 100%
Persentase capaian KKM Kecepatan	23%	51%
Persentase capaian KKM Ketepatan	20%	44%

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Hasil dari tes kecepatan di Siklus I menunjukkan peningkatan terhadap keterampilan mengetik para peserta didik jika dibandingkan dengan hasil tes kecepatan saat pra siklus. Meskipun rata-rata kecepatan mereka meningkat yaitu 110 kpm, dengan rentang kecepatan minimum dan maksimum adalah 52 kpm sampai 192 kpm. Dari hasil pengamatan baru 54 orang peserta didik yang berhasil mencapai kecepatan ≥ 110 kpm. Artinya baru sekitar 51% peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran. Sedangkan untuk ketepatan mengetik terdapat peningkatan yang signifikan yaitu dari semula hanya 21 orang (20%) yang mencapai ketepatan 95%, menjadi 46 orang (44%). Rentang ketepatan mengetik berkisar antara 76% hingga 100%. Dengan persentase mencapai 44% berarti untuk ketuntasan secara klasikal belum terpenuhi.

Pada siklus II, guru merencanakan strategi untuk menambah pencapaian ketepatan dan kecepatan mengetik peserta didik. Pada pertemuan kelima, peserta didik diajak berdiskusi mengenai hasil tes sebelumnya, menganalisis kesulitan dan hambatan yang peserta didik temukan saat tes sebelumnya. Peserta didik yang telah mencapai minimal 110 kpm diberikan waktu untuk berbagi trik dan tips latihan mereka sebagai pembelajaran bagi peserta didik yang belum mencapai minimal 110 kpm. Kemudian peserta didik diarahkan untuk menambah waktu berlatih diluar jam pelajaran elemen Teknologi Perkantoran.

Berlanjut ke pertemuan 6, peserta didik berlatih mengetik cepat dengan mengerjakan lesson 5 mengenai Capital Letters and Period menggunakan Typing Master. Pada akhir pembelajaran, peserta didik menambah masa latihannya diluar jam pelajaran Teknologi Perkantoran.



Gambar 3. Tampilan Lesson Capital, Letters and Period dalam Typing Master
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Pada pertemuan ketujuh, peserta didik melanjutkan latihannya dan diberi tugas tambahan huruf G dan H di Lesson 7. Di akhir pembelajaran, peserta didik diberi tugas sebagaimana tugas di pertemuan sebelumnya. Selain dari itu, peserta didik juga diinformasikan bahwa pada pertemuan kedelapan akan diadakan tes mengetik.

Pada pertemuan kedelapan, pembelajaran di awal bagi peserta didik dengan melakukan latihan sesuai job sheet yang disediakan guru. Kemudian pada 15 menit terakhir, peserta didik mengikuti tes kecepatan. Adapun untuk hasil tes mengetik kecepatan Siklus II dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Tes Kecepatan dan Ketepatan antara Siklus I dan Siklus II

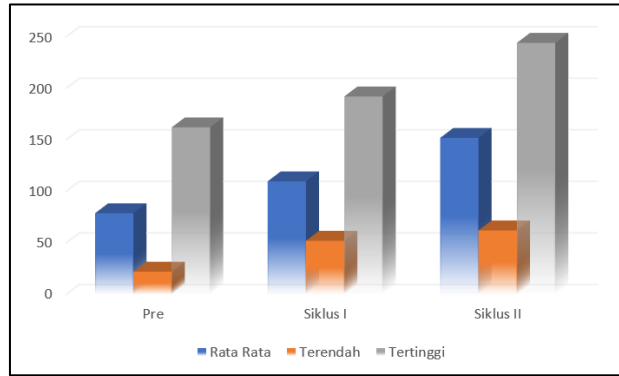
Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata rata Kecepatan	110 kpm	152 kpm
Rentang Kecepatan	52 - 192 kpm	62 – 244 kpm
Rata rata Ketepatan	91%	96%
Rentang Ketepatan	76% - 100%	78% – 100%
Persentase capaian KKM Kecepatan	51%	85%
Persentase capaian KKM Ketepatan	44%	76%

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Berdasarkan hasil diatas, diketahui adanya peningkatan perolehan kecepatan dan ketepatan Siklus II dibandingkan dengan Siklus I. Rata-rata kecepatan mencapai 152 kpm dengan rentang kecepatan antara 62 kpm sampai dengan 244 kpm. Untuk rata rata ketepatan mencapai 96% dengan rentang antara 78% sampai dengan 100%. Berdasarkan hal ini prosentase ketercapaian kecepatan mencapai 85%. Terdapat 16 peserta didik yang masih di bawah 110 kpm untuk kecepatan mengetiknya. Namun dari hasil tersebut dapat disimpulkan ketuntasan minimal secara klasikal sudah tercapai.

Sementara itu, prosentase ketercapaian ketepatan mengalami peningkatan dari semula 44% menjadi 76%, dengan 80 peserta didik meraih ketepatan minimal 95% dan sekitar 25 peserta didik mendapatkan ketepatan di bawah 95%. Secara keseluruhan ketuntasan minimal dalam ketepatan mengetik telah terpenuhi.

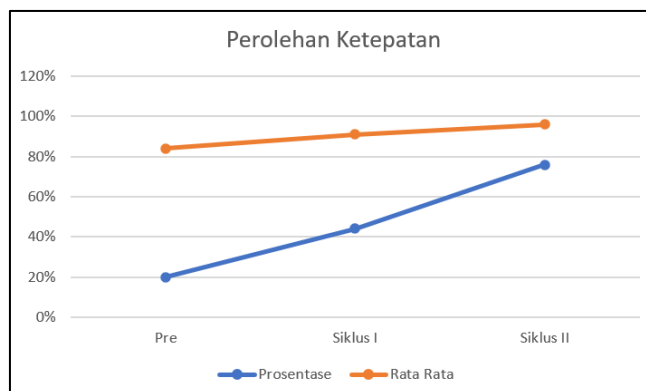
Berdasarkan hasil pengamatan Siklus I dan II, terdapat peningkatan perolehan tes mengetik kecepatan yang dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Kecepatan Mengetik Cepat
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023



Gambar 5. Grafik Prosentase Capaian KKM Mengetik Cepat
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023



Gambar 6. Grafik Peningkatan Ketepatan Mengetik Cepat
Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023

Berdasarkan ketiga grafik diatas dapat dilihat adanya peningkatan dalam kecepatan dan ketepatan mengetik mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Peningkatan terlihat di rata rata perolehan, rentang kecepatan dan ketepatan juga prosentase ketercapaian KKM kecepatan dan ketepatan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan mulai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode drill dalam pembelajaran mengetik cepat 10 jari dapat meningkatkan perolehan kecepatan mengetik peserta didik dari semula rata-rata 79 kemudian pada Siklus I mencapai 110 selanjutnya pada Siklus II mencapai 152. Prosentase kecepatan pada Pra Siklus mencapai 23%, pada Siklus I mencapai 51% kemudian pada Siklus II mencapai 85%.

Untuk perolehan rata-rata ketepatan dalam mengetik cepat pada Pra Siklus mencapai 84, pada Siklus I mencapai 91, pada Siklus II mencapai 96. Prosentase ketepatan pada Pra Siklus mencapai 20%, pada Siklus I mencapai 44% dan pada Siklus II mencapai 76%.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode drill dalam Elemen Teknologi Perkantoran dengan tujuan pembelajaran mengaplikasikan mengetik cepat menggunakan aplikasi typing master terbukti dapat meningkatkan perolehan kecepatan dan ketepatan mengetik cepat.

6. CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

7. REFERENSI

Alvina, J., Griggio, C. F., Bi, X., & Mackay, W. E. (2017). *CommandBoard: Creating a General-Purpose Command*

Arifah, P. (2011). Penggunaan Metode Pembelajaran Snowball Drilling Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas Xi Ips 2 Sma Mta Surakarta Tahun Ajaran 2011/2011 (Penelitian Tindakan Kelas). <https://www.semanticscholar.org/paper/Penggunaan-Metode-Pembelajaran-Snowball-Drilling-Xi-Arifah/0aaf1a05a92ec8846ffcfb2dca133aa9c9bdeb83>

Astuti, H. F. (2019, April 26). PENERAPAN METODE DRILL PADA KEYBOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN IRINGAN DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SDN 1 CITALANG PURWAKARTA. <https://www.semanticscholar.org/paper/PENERAPAN-METODE-DRILL-PADA-KEYBOARD-UNTUK-IRINGAN-Astuti/5af64464ddaaff8cbad2042b66a9a0231158c56b>

Gesture Input Space for Soft Keyboard. Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology, 17–28. <https://doi.org/10.1145/3126594.3126639>

Isnani, G., & Kusumajanto, D. D. (2010, March 19). Penerapan pembelajaran kooperatif model think pair share (TPS) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran 1 di SMK Muhammadiyah 3 Singosari / Fitri Miladiyah Al-'Aziz.

Khoiriyah, K., & 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. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 6. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23967>
- Madeni Apriliani, N. P. E., & Dwijayanthi, P. T. (2022). PENGHAPUSAN JENIS PEKERJAAN YANG DAPAT DIALIHDAYAKAN (OUTSOURCING): PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG CIPTA KERJA. *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum*, 10(10), 2328. <https://doi.org/10.24843/KS.2022.v10.i10.p11>
- Mawarti, B. R. P., & Pamungkas, P. D. A. (2019). Efektivitas Pembelajaran Keterampilan Mengetik Dengan Menggunakan Metode Drill Di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Dan Sekretari Tarakanita Jakarta. 4.
- Panteleev, E. R., & Mukuchan, A. A. (2021). Model and method of contextual help to develop skills of power unit operator using training simulator. *Vestnik IGEU*, 3, 66–75. <https://doi.org/10.17588/2072-2672.2021.3.066-075>
- Perbangsa, O. J. (2020, February 27). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Digital Berbasis Android Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Dan Rekayasa.
- Pramono, A. (2010). Aplikasi Pengukuran Kecepatan Dan Ketepatan Pengetikan Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0. <https://www.semanticscholar.org/paper/Aplikasi-Pengukuran-Kecepatan-Dan-Ketepatan-Dengan-Pramono/b520d5c78b3e87811fab922efb0bd8af02deeb37>
- Rameau, A., Postma, G., & Belafsky, P. (2023). Office-Based Evaluation and Management of Dysphagia in Otolaryngology. *Current Otorhinolaryngology Reports*, 11(1), 9–18. <https://doi.org/10.1007/s40136-023-00439-4>
- Safitri, R. D. (2016, May 9). Pengembangan Modul Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak Microsoft Excel dengan Metode Praktek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Kediri). <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengembangan-Modul-Mengoperasikan-Aplikasi-Lunak-X-Safitri/6f3cddda917171b3e91183f17c055e8b77ee4706>
- Saleh, S., Mustafa, W., Darwis, M., & Sulmiah, S. (2023). ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN. *Humano: Jurnal Penelitian*, 14(1), 126–133. <https://doi.org/10.33387/hjp.v14i1.6061>
- Sandika, I. (2016, July 30). Pengembangan Model Kemitraan Pendidikan Kejuruan dengan Dunia Usaha pada Program Studi Keahlian Teknik Bangunan SMK di Bali.
- Saripudin, S. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ABAD 21 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB 2.0. *Jurnal Teknodik*, 001–011. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i1.141>
- Siburian, B., & Limbong, N. (2023). Determining the Basics of Strengthening Learning: How Students Overcome the Problem of New Testament Interpretation. *Al Hikmah: Journal of Education*, 4(1), 135–146. <https://doi.org/10.54168/ahje.v4i1.140>
- Suripto, S., Supriyanto, S., & Maryani, E. (2021). Pelatihan Penguasaan Mengetik Cepat 10 Jari Dengan Metode Drill Di Smk Negeri 5 Bandar Lampung. *Dharma LPPM*, 2(2). <https://doi.org/10.31315/dlppm.v2i2.6213>

- Susanti, A., & Pramusinto, H. (2015). Peningkatan Keterampilan Mengetik 10 Jari Dengan Metode Pembelajaran Drill Melalui Typing Master Dan Ms. Word Berbantuan Media Job Sheet Pada Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran 1 Smk Negeri 2 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*.
- Verrawati, A. J., Wuryandani, W., & Sugiarsih, S. (2022). Drill Method: Improving Reading Aloud Skills?: *5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.058>
- Wei, J. (2012). The Development and Design of Office Automation systems. *Computer Knowledge and Technology*.
- Zhang, Z., & Wobbrock, J. O. (2022). A11yBoard: Using Multimodal Input and Output to Make Digital Artboards Accessible to Blind Users. *Adjunct Proceedings of the 35th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3526114.3558695>