

Pemanfaatan Program Aplikasi *Rapid Typing* Sebagai Media untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mengetik Manual

Abstrak

Oleh: Sutirman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan daya tarik pembelajaran mata kuliah Mengetik Manual dengan memanfaatkan media program aplikasi *Rapid Typing*; (2) meningkatkan keseriusan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Mengetik Manual dengan memanfaatkan media program aplikasi *Rapid Typing*.

Penelitian akan dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan ini direncanakan akan dilakukan minimal dalam dua siklus. Penelitian akan dilaksanakan pada program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FIS UNY dengan sasaran peningkatan partisipasi dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Mengetik Manual. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FISE UNY angkatan 2009 kelas non reguler yang mengambil mata kuliah Mengetik Manual berjumlah 46 mahasiswa. Analisis data akan dilakukan dengan analisis deskriptif yang bersifat kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian menggunakan standar 70% untuk daya tarik, 200 cpm untuk kecepatan Mengetik Manual, dan 80% untuk akurasi Mengetik Manual. Artinya daya tarik perkuliahan baik jika 70% dari jumlah mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, kecepatan Mengetik Manual mahasiswa telah baik jika rata-rata mencapai 200 cpm, dan akurasi Mengetik Manual baik jika rata-rata mencapai 90%.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan daya tarik perkuliahan Mengetik Manual bagi mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 kelas B; (2) pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan keseriusan mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 kelas B dalam mengikuti perkuliahan Mengetik Manual.

Kata kunci: media, pembelajaran, *rapid typing*, mengetik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aktivitas pokok dalam proses pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan harus didukung dengan peningkatan kualitas pembelajaran pada setiap tingkat satuan pendidikan. Upaya peningkatan yang dimaksud hendaknya diarahkan pada semua aspek dalam pembelajaran, agar dapat menghasilkan peserta didik sebagai sumber daya yang berkualitas. Pembelajaran sebagai proses berlangsungnya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, hendaknya didesain agar dapat mendorong keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam belajar, sehingga berbagai potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Proses pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia masih banyak yang dilakukan dengan pendekatan berbasis *teaching* di mana mahasiswa ditempatkan sebagai objek, dengan media pembelajaran yang masih konvensional. Keadaan yang demikian akan sulit menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan mandiri dalam menghadapi laju perubahan global yang semakin pesat.

Kurangnya pemanfaatan teknologi mutakhir sebagai media pembelajaran di era sekarang ini menyebabkan daya tarik pembelajaran menjadi rendah, sehingga kurang membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Rendahnya semangat belajar para mahasiswa memicu lemahnya penguasaan mereka terhadap ilmu dan teknologi yang seharusnya dimiliki dan dikembangkan untuk membangun bangsa tercinta ini.

Pembelajaran di perguruan tinggi idealnya diarahkan pada upaya pengembangan diri mahasiswa secara optimal, sesuai dengan minat, keadaan, kebutuhan dan kemampuan mereka. Selain itu, kegiatan instruksional yang dikembangkan harus menciptakan iklim yang memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman hidup dan pengalaman belajar yang lebih luas agar mereka

tidak sekedar menguasai kompetensi yang diharapkan, namun juga mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat dan berkesempatan mengembangkan gagasan-gagasannya.

Mengingat proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi, maka dalam pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu belajar untuk menyampaikan pesan yang berupa materi kuliah kepada mahasiswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi harus disesuaikan dengan upaya pembentukan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian belajar mahasiswa. Salah satu jenis media yang berpotensi mampu menumbuhkan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian mahasiswa dalam belajar adalah media pembelajaran berbasis komputer.

Mata kuliah Mengetik Manual merupakan salah satu mata kuliah praktik yang penting untuk membekali mahasiswa sebagai calon guru Administrasi Perkantoran. Penguasaan terhadap keterampilan mengetik juga menjadi bekal yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk terjun dalam dunia kerja bidang administrasi perkantoran.

Perkuliahan Mengetik Manual yang dilakukan oleh peneliti selama ini dilaksanakan dengan cara konvensional menggunakan diktat sebagai panduan praktik. Hal tersebut ternyata kurang membangkitkan semangat dan keseriusan dalam belajar karena kurang memiliki daya tarik. Kondisi yang demikian itu menjadi kendala dalam perkuliahan Mengetik Manual selama ini.

Oleh karena itu, untuk mendorong minat dan kemandirian belajar mahasiswa pada perkuliahan Mengetik Manual ini diperlukan media pembelajaran yang sesuai, yang dapat mengatasi ketergantungan kepada kehadiran dosen di laboratorium. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah tersebut adalah dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer berupa program aplikasi *Rapid Typing*.

Pemilihan program aplikasi *Rapid Typing* sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Mengetik Manual ini dengan pertimbangan bahwa:

1. Program aplikasi Rapid Typing berbasis komputer sehingga sesuai dengan tuntutan kebutuhan lapangan kerja dimana pekerjaan menetik di era sekarang ini sebagian besar berbasis komputer.
2. Program aplikasi Rapid Typing memiliki fitur yang dapat mengukur kecepatan, keakuratan, dan grafik kemajuan praktik menetik, sehingga mahasiswa dapat dengan cepat memperoleh feedback hasil belajarnya.
3. Program aplikasi Rapid Typing memiliki tampilan yang menarik dan interaktif sehingga tidak membosankan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Menetik Manual selama ini. Permasalahan tersebut antara lain:

1. Pembelajaran mata kuliah Menetik Manual yang dilakukan oleh peneliti selama ini kurang menarik sehingga mahasiswa kurang serius dalam mengikuti perkuliahan.
2. Pembelajaran mata kuliah Menetik Manual yang dilakukan oleh peneliti masih konvensional, tidak berorientasi pada kebutuhan lapangan kerja.
3. Mahasiswa tidak mengetahui feedback kecepatan dan keakuratan menetik sehingga kurang termotivasi untuk belajar lebih baik.
4. Kecepatan dan ketepatan menetik mahasiswa kurang memuaskan.

C. Pembatasan Masalah

Semua permasalahan yang teridentifikasi di atas sebenarnya penting untuk segera di atasi. Namun pada penelitian ini, peneliti akan fokus pada upaya mengatasi masalah pembelajaran Menetik Manual yang kurang menarik sehingga mahasiswa kurang serius dalam mengikuti perkuliahan.

D. Perumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pemanfaatan media program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran mata kuliah Mengetik Manual?
2. Apakah pemanfaatan media program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan keseriusan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan?

D. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan daya tarik pembelajaran mata kuliah Mengetik Manual dengan memanfaatkan media program aplikasi *Rapid Typing*.
2. Meningkatkan keseriusan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Mengetik Manual dengan memanfaatkan media program aplikasi *Rapid Typing*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Azhar Arsyad, 2007: 3). *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Richey : 1994). Pendapat lain mengemukakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan (Suranto, 2005:18). Sedangkan Trini Prastati (2005:3) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Heinich dan kawan-kawan (1996:8) mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Secara lebih khusus Briggs (1979) mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, tape rekorder, kaset, kamera video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sependapat dengan Briggs, Wang Qiyun & Cheung Wing Sum (2003), menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Media dapat dikatakan pula sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar.

Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Atau dapat disimpulkan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda.

Heinich (1996) menjabarkan media pembelajaran dalam bukunya meliputi: *nonprojected media*, *projected media*, *audiomedia*, *motionmedia*, *computer mediated instruction*, *computer based multimedia and hypermedia*, *media radio and television*. *Nonprojected media* berupa *photographs*, *diagrams*, *displays*, dan *models*. *Projectedmedia* terdiri dari *slides*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, dan *computer projection*. *Audiomedia* berupa *cassettes* dan *compact discs*, sedangkan *motionmedia* berupa *video* dan *film*.

Azhar Arsyad (2007:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat *kelompok*, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sementara Seels & Glasgow (1990 : 181-183) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan *media* dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi : (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala, dan hand

out; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, specimen (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka). Media dengan teknologi mutakhir meliputi dibedakan menjadi : (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *telekonfrence* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction, Games, Hypermedia, CD (Compact Disc)*), dan Web Pembelajaran (*Web Based Learning*)

Penggolongan media yang lebih aktual dikemukakan oleh William W. Lee & Diana L. Owen (2004:55-56) dengan delapan tipe media pengiriman. Kedelapan media tersebut adalah *instructor-led, computer-based, distance broadcast, web-based, performance support systems (PSS)*, dan *electronic performance support systems (EPSS)*.

Berdasarkan macam-macam media tersebut di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lents dalam Azhar Arsyad (2007) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompenstoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan mater pelajaran yang lebih baik oleh siswa. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan kantor, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah

yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (1985:3-4) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi.
- 5) Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat.
- 6) Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi dosen dan mahasiswa, dengan maksud membantu mahasiswa belajar secara optimal.

d. Pemilihan Media dan Pemanfaatan Media

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, pengajar sering memilih dan menggunakan media tanpa ada perencanaan terlebih dahulu. Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya.

Heinich dan kawan-kawan (1996) mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran. Model itu disebut dengan

istilah ASSURE (ASSURE models). Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi :

- 1) *Analyze Learners* (Analisis Peserta Didik)
- 2) *State Objectives* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)
- 3) *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan)
- 4) *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Media dan Bahan)
- 5) *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik)
- 6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

ASSURE model yang dikembangkan oleh Heinich dkk tersebut dapat digunakan oleh para pengajar sebagai rujukan dalam menentukan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran. Dengan langkah-langkah yang terencana dan sistematis diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan teori belajar. Berdasarkan teori belajar, terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu : motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, penerapan (Azhar Arsyad : 2007).

B. Program Aplikasi *Rapid Typing*

Program Aplikasi *Rapid Typing* merupakan program aplikasi yang khusus dikembangkan untuk melatih keterampilan mengetik. Program ini dipublikasikan oleh sebuah situs <http://www.rapidtyping.com>. Terdapat dua jenis program aplikasi yang dipublikasikan, yaitu program *premium* dan program yang *portable*. Program aplikasi yang *portable* dapat diunduh secara gratis.

Keterampilan mengetik yang dapat dikembangkan melalui program aplikasi ini mencakup kecepatan dan ketepatan. Program Aplikasi *Rapid Typing* memiliki fitur yang dapat memantau tingkat kecepatan dan ketelitian atau ketepatan mengetik mahasiswa. Selain itu, perkembangan kemajuan prestasi mahasiswa juga mulai dari latihan awal sampai akhir dapat diketahui.

Tampilan program Aplikasi *Rapid Typing* ini juga cukup menarik. Tampilan gambar dan teks yang dinamis dan beraneka warna menjadi daya tarik tersendiri. Adanya iringan *background* musik juga menambah keunggulan program ini.

Aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa *worksheet* yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Worksheet yang disediakan dalam program ini mulai dari latihan mengetik dasar berupa latihan mengetik abjad sampai dengan latihan keterampilan yang rumit berupa latihan mengetik teks berbahasa Inggris.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

B. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian

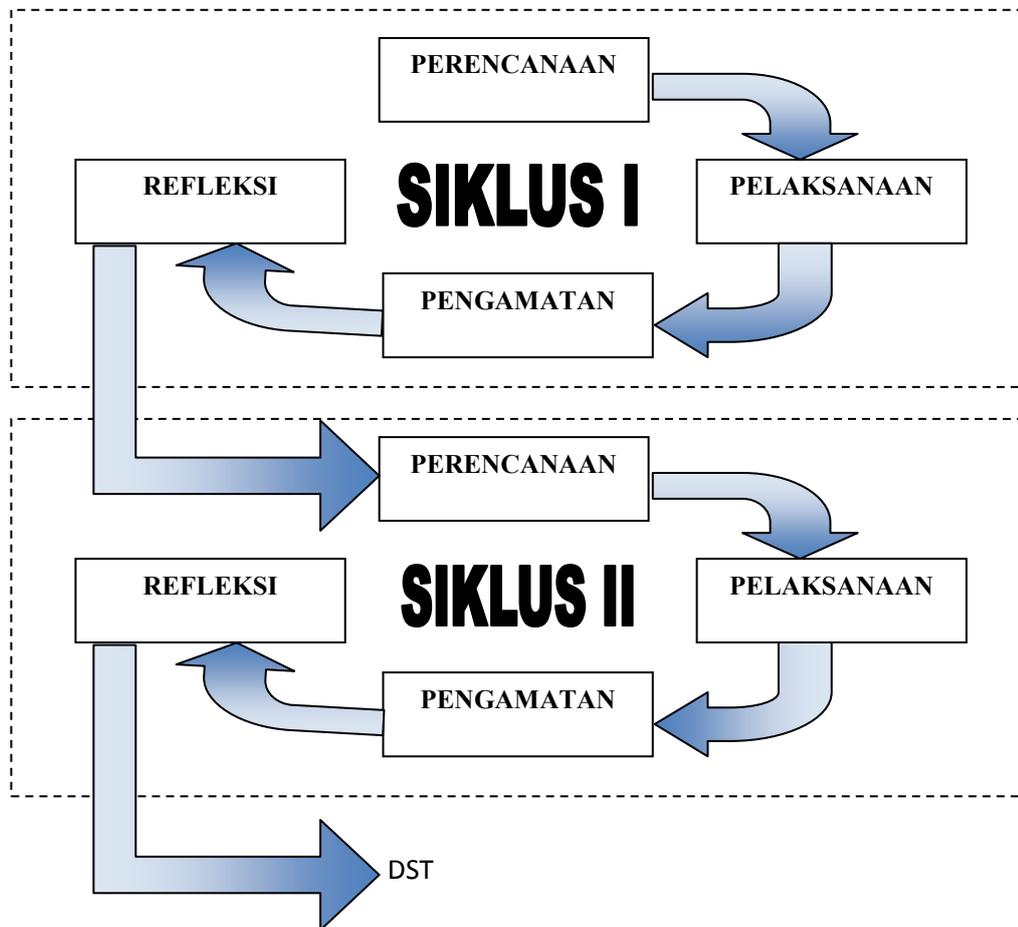
Penelitian ini akan dilaksanakan di program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta (FIS UNY).

2. Gambaran subjek penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah mahasiswa program studi pendidikan administrasi perkantoran FIS UNY angkatan 2010 kelas B yang mengambil mata kuliah Mengetik Manual.

C. Rencana Tindakan

Secara umum penelitian tindakan kelas dilakukan dengan empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Sumber: Suharsimi Arikunto: 2007)

Rencana tindakan yang akan dilakukan pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rencana Tindakan Penelitian

SIKLUS I	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan RPP dan silabus 2. Membuat rancangan strategi pembelajaran 3. Membuat daftar pengamatan
	Pelaksanaan	<p>Melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rancangan strategi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan silabus dan pengantar perkuliahan tentang pentingnya keterampilan mengetik bagi seorang pegawai administrasi kantor. 2. Menjelaskan indikator keberhasilan dan tujuan pembelajaran

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Memperkenalkan program aplikasi <i>Rapid Typing</i> dan menjelaskan cara menggunakannya. 5. Mahasiswa praktik latihan mengetik huruf 6. Peneliti/dosen mencatat data kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa 7. Mahasiswa praktik latihan mengetik suku kata. 8. Peneliti/dosen mencatat data kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa. 9. Peneliti/dosen membacakan hasil perolehan skor kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa di depan kelas. 10. Peneliti/dosen menginformasikan rencana pertemuan siklus berikutnya untuk latihan mengetik huruf besar dan kata.
	Pengamatan	Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada sikap tubuh, keseriusan, dan antusiasme mahasiswa.
	Refleksi	Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki dan harus menjadi perhatian pada tindakan siklus berikutnya.
SIKLUS II	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun RPP 2. Menyusun rancangan strategi pembelajaran 3. Membuat daftar pengamatan
	Pelaksanaan	<p>Melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rancangan strategi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan pengantar perkuliahan review pertemuan siklus yang lalu. 2. Menjelaskan indikator keberhasilan dan tujuan pembelajaran 3. Menjelaskan tugas praktik yang harus dilakukan oleh mahasiswa. 4. Mahasiswa praktik latihan mengetik huruf besar. 5. Peneliti/dosen mencatat data kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa 6. Mahasiswa praktik latihan mengetik kata. 7. Peneliti/dosen mencatat data kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa. 8. Peneliti/dosen membacakan hasil perolehan skor kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa di depan kelas. 9. Peneliti/dosen menginformasikan rencana pertemuan siklus berikutnya untuk latihan mengetik symbol, angka, dan teks.

	Pengamatan	Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan instrument yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada sikap tubuh, keseriusan, dan antusiasme mahasiswa.
	Refleksi	Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki dan harus menjadi perhatian pada tindakan siklus berikutnya.
SIKLUS III	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun RPP 2. Menyusun rancangan strategi pembelajaran. 3. Membuat daftar pengamatan
	Pelaksanaan	<p>Melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan rancangan strategi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan pengantar perkuliahan review pertemuan siklus yang lalu. 2. Menjelaskan indikator keberhasilan dan tujuan pembelajaran 3. Menjelaskan tugas praktik yang harus dilakukan oleh mahasiswa. 4. Mahasiswa praktik latihan mengetik huruf besar. 5. Peneliti/dosen mencatat data kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa 6. Mahasiswa praktik latihan mengetik kata. 7. Peneliti/dosen mencatat data kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa. 8. Peneliti/dosen membacakan hasil perolehan skor kecepatan dan ketepatan mengetik setiap mahasiswa di depan kelas. 9. Peneliti/dosen menginformasikan rencana pertemuan siklus berikutnya untuk latihan mengetik symbol, angka, dan teks.
	Pengamatan	Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan instrument yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada sikap tubuh, keseriusan, dan antusiasme mahasiswa.
	Refleksi	Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki dan harus menjadi perhatian pada tindakan siklus berikutnya.

D. Data dan Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan adalah berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor kecepatan dan ketepatan Mengetik Manual. Sedangkan data kualitatif yang berupa hasil observasi tentang jalannya proses pembelajaran yang mencakup sikap tubuh, keseriusan, dan antusiasme mahasiswa. Catatan kehadiran, kejadian khusus mahasiswa, dan data lapangan lain yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan juga dikumpulkan.

Sumber data yang sekaligus sebagai subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, yang pada tahun akademik 2010/2011 semester genap mengambil mata kuliah Mengetik Manual.

E. Teknik dan Instrumen Pengambilan Data

1. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keseriusan mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan media program Aplikasi *Rapid Typing* pada kuliah Mengetik Manual dan untuk mengetahui laporan hasil praktik mahasiswa. Instrumen yang digunakan pada teknik observasi ini berupa daftar pengamatan.

2. Teknik Angket

Teknik angket digunakan untuk menggali data mengenai pendapat mahasiswa tentang perkuliahan Mengetik Manual dengan memanfaatkan program aplikasi *Rapid Typing*. Angket yang digunakan adalah angket terbuka.

3. Teknik Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat mahasiswa tentang perkuliahan Mengetik Manual dengan memanfaatkan program aplikasi *Rapid Typing*. Wawancara dilakukan pada siklus pertama secara terbuka.

F. Analisis Data

Data yang berhasil dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi dan *field note* dianalisis dengan menggunakan metode alir. Data kuantitatif sebagai pendukung data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif yaitu mencari rerata (mean), nilai tertinggi dan terendah. Secara jelas analisis data terdiri dari tiga tahapan kegiatan yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data dan (3) penyimpulan.

1. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan terhadap data yang terkumpul, yaitu data hasil observasi kelas, dokumentasi dan *field note*. Data tersebut diklasifikasikan berdasarkan data yang berjenis sama, selanjutnya dilakukan simplifikasi dengan menyingkirkan data yang tidak diperlukan. Kegiatan reduksi data ini dilaksanakan secara langsung dan terus menerus semenjak mendapatkan data yang pertama kali sampai data yang diperoleh terakhir, sampai diteruskan dalam penyusunan laporan.

2. Penyajian Data

Penyajian data akan dilaksanakan secara naratif dan terpilah. Data tersebut merupakan sekumpulan informasi yang telah terpilih dari hasil reduksi. Dengan cara demikian diharapkan memudahkan dalam penginterpretasian data dan penarikan kesimpulan, sebagai bahan refleksi dan penentuan perencanaan tindakan selanjutnya. Sekumpulan informasi yang dimaksud di sini adalah jalannya proses pembelajaran; yaitu media penyampaian materi oleh dosen, pengelolaan kelas, dan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran.

3. Penyimpulan data

Penyimpulan dilaksanakan berdasarkan hasil analisis data, hasil diskusi bersama antara peneliti dengan observer berdasarkan data hasil obeservasi, data tes, dan data pendukung lainnya. Berdasarkan hasil penyimpulan ini nanti akan ditentukan perlu tidaknya diadakan tindakan lanjutan.

G. Kriteria Keberhasilan

Karakteristik penelitian tindakan adalah adanya tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan ke arah perbaikan dalam hal proses maupun hasil dari pembelajaran tersebut. Peningkatan prestasi belajar mahasiswa merupakan konsekuensi logis dari peningkatan daya tarik pembelajaran, peningkatan kecepatan dan ketepatan Mengetik Manual mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah Mengetik Manual.

Keberhasilan media Program Aplikasi *Rapid Typing* ini dapat diketahui dari meningkatnya antusiasme mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan meningkatnya prestasi mahasiswa dalam bentuk kecepatan dan ketepatan Mengetik Manual. Keberhasilan tersebut dapat dibandingkan antara sebelum dan sesudah dilaksanakannya tindakan.

Penetapan kriteria untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian tindakan sangat penting. Untuk mengukur keberhasilan mahasiswa, dalam penelitian ini menggunakan standar baik minimal 70%. Dengan kata lain apabila 70% dari jumlah mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran telah memiliki antusiasme yang tinggi, skor kecepatan lebih dari 200 cpm dan persentase ketepatan lebih dari 90%, maka proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan telah berhasil.

Keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Maka dalam pelaksanaannya peneliti melakukan perbandingan antara keadaan awal (sebelum tindakan) dengan keadaan setelah dilakukan tindakan. Apabila telah terjadi perubahan atau peningkatan partisipasi kuliah sebagai akibat dari tindakan sesuai dengan yang diharapkan, maka berarti tindakan tersebut dapat dinyatakan berhasil.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

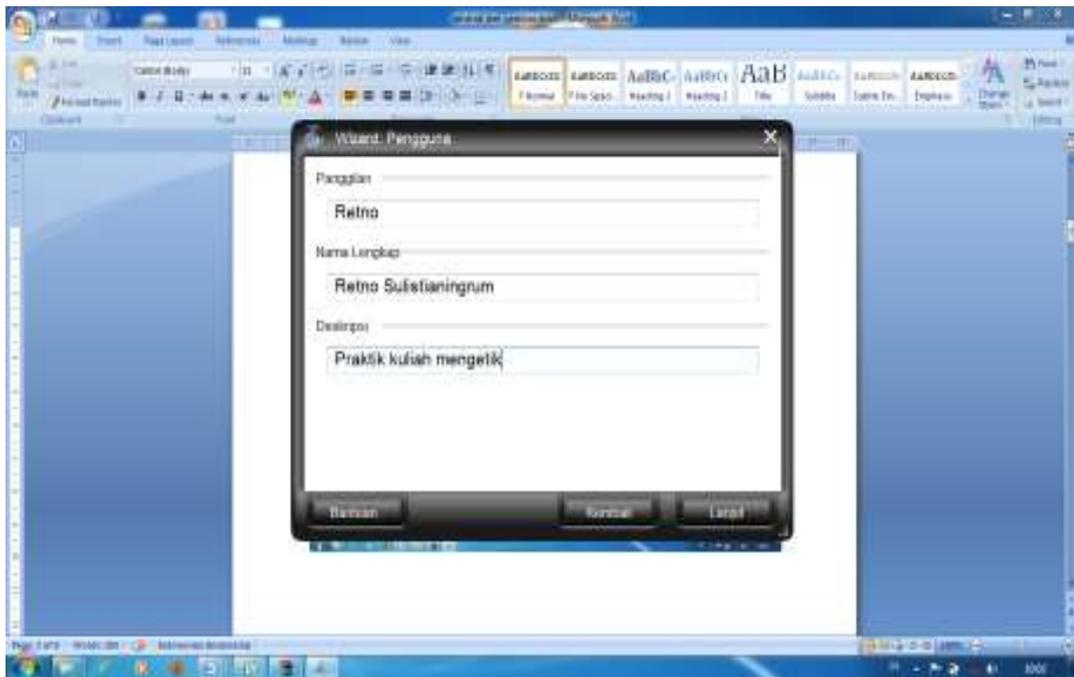
A. Hasil Penelitian

1. Hasil Tindakan pada Siklus Pertama

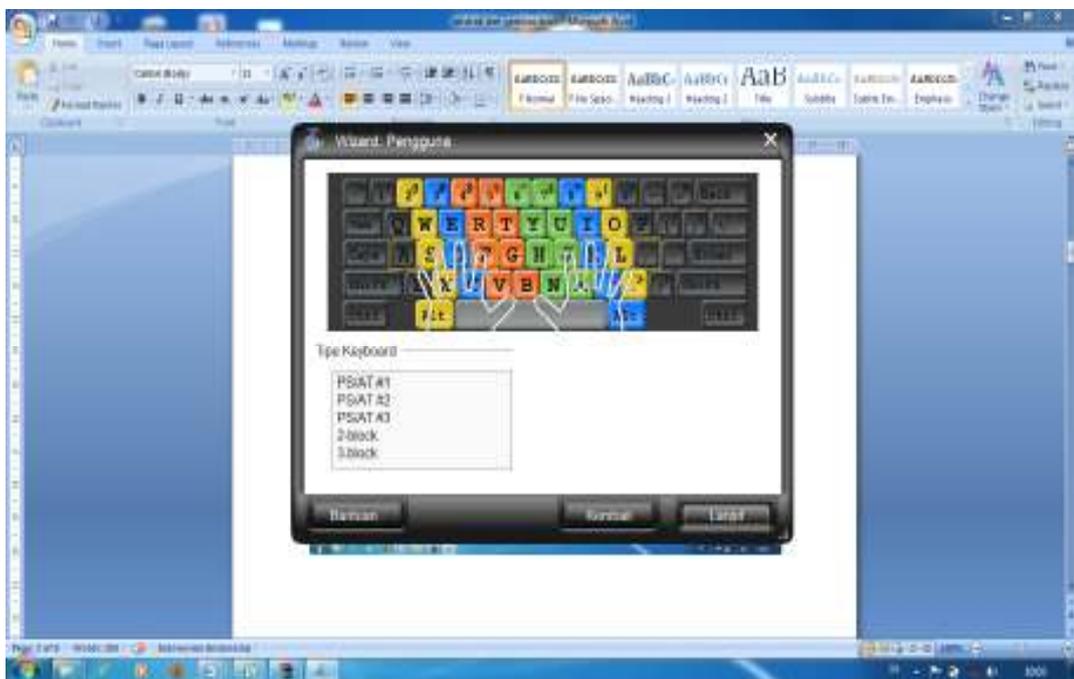
Penelitian siklus pertama dilaksanakan pada pertemuan kuliah ketujuh sampai kesembilan. Pada pertemuan kuliah ketujuh, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mendownload program aplikasi *Rapid Typing* dari situs <http://rapidtyping.com>. Program *Rapid Typing* yang telah didownload selanjutnya diinstal pada komputer di laboratorium komputer prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Selanjutnya diberikan penjelasan kepada mahasiswa tentang manfaat program *Rapid Typing* dan cara menjalankannya mulai dari tahap menginstal program sampai melihat skor hasil praktik mengetik. Berikut ini gambar tampilan program aplikasi *Rapid Typing*.



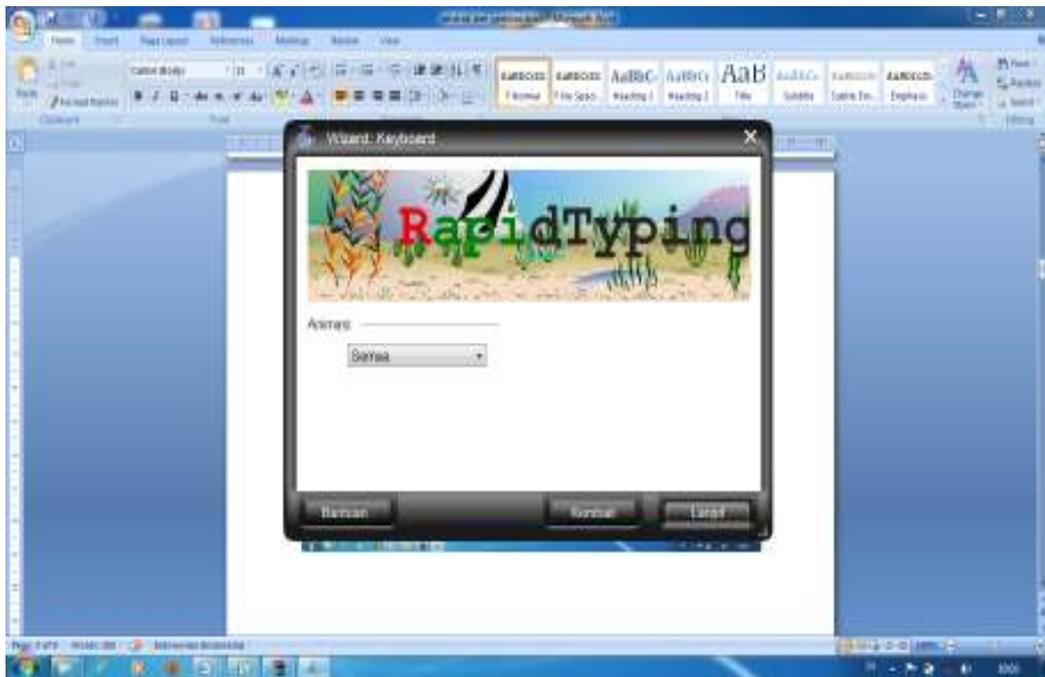
Gambar 2. Tampilan jenis instal *Rapid Typing*



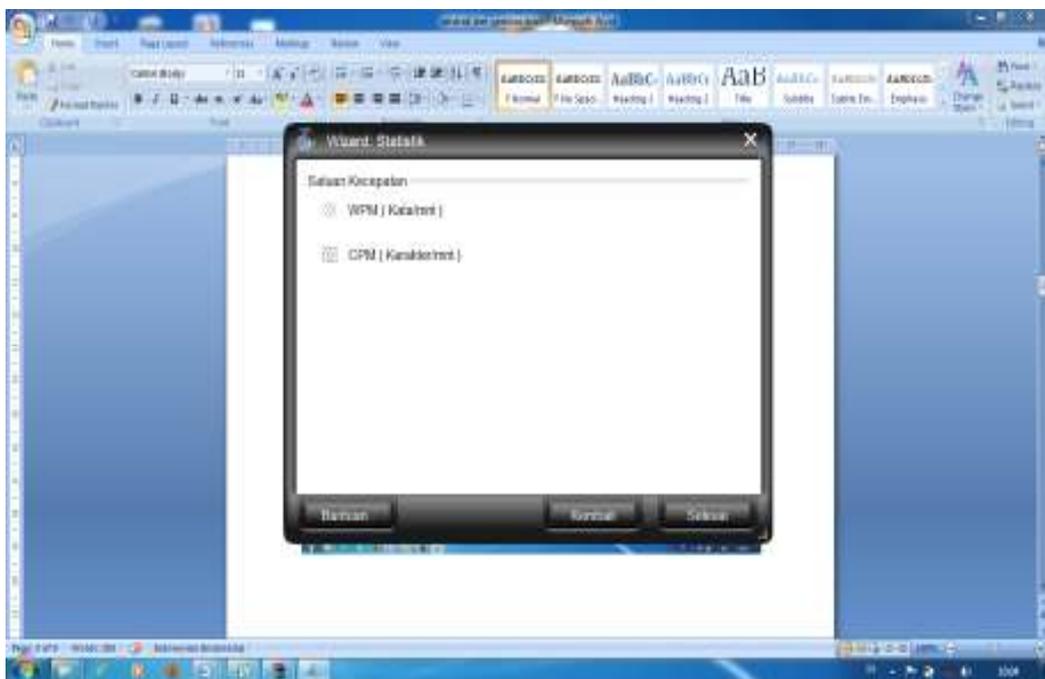
Gambar 3. Tampilan setting nama pengguna program



Gambar 4. Tampilan setting tipe keyboard



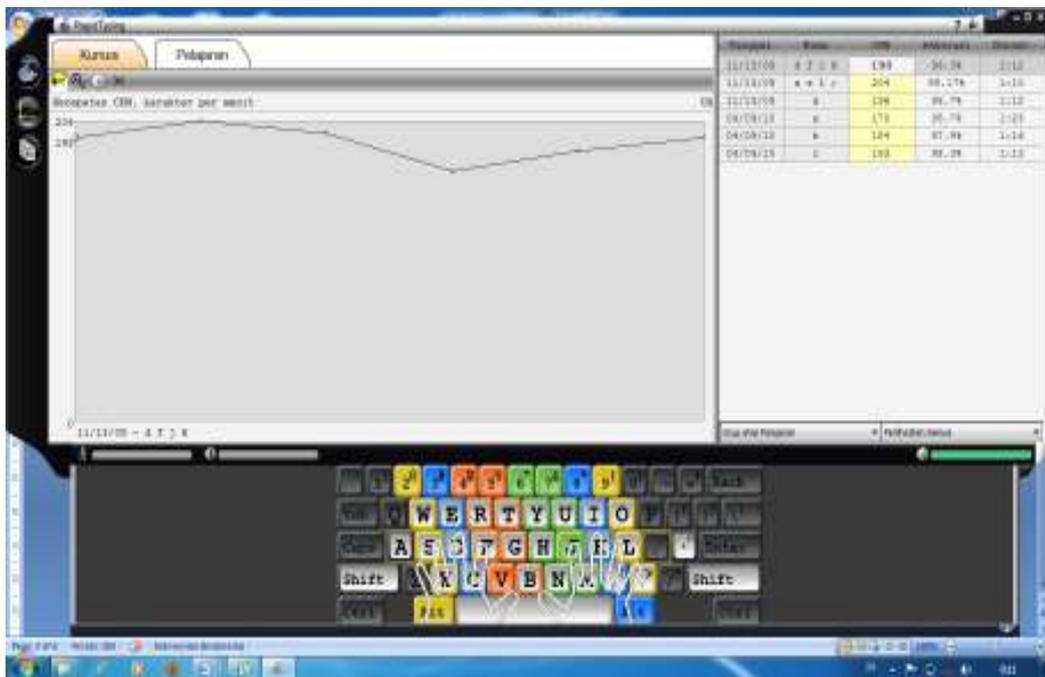
Gambar 5. Tampilan setting pemilihan animasi



Gambar 6. Tampilan setting satuan kecepatan



Gambar 7. Tampilan awal area kerja praktik mengetik



Gambar 8. Tampilan laporan hasil praktik

Pada pertemuan kedelapan, mahasiswa diberi tugas untuk praktik latihan mengetik huruf dengan menggunakan teknik sepuluh jari sebanyak dua sesi.

Selama kegiatan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa, peneliti melakukan pengamatan terhadap aspek keseriusan dan sikap menetik. Pada setiap akhir sesi praktik, peneliti mencatat laporan hasil praktik yang terdiri dari skor kecepatan (cpm) dan persentase akurasi. Perolehan skor kecepatan dan persentase akurasi menetik setiap mahasiswa dibacakan di depan kelas.



Gambar 9. Tampilan lembar kerja praktik menetik huruf



Gambar 10. Tampilan lembar kerja praktik menetik suku kata

Sebagaimana pada pertemuan kedelapan, perkuliahan pada pertemuan kesembilan mahasiswa diberi tugas untuk praktik latihan mengetik suku kata menggunakan teknik 10 jari sebanyak dua sesi. Selama kegiatan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa, peneliti melakukan pengamatan terhadap aspek keseriusan dan sikap mengetik. Pada setiap akhir sesi praktik, peneliti mencatat laporan hasil praktik yang terdiri dari skor kecepatan (cpm) dan persentase akurasi. Perolehan skor kecepatan dan persentase akurasi mengetik setiap mahasiswa dibacakan di depan kelas.

Hasil yang diperoleh dari tindakan pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

a. Daya Tarik Perkuliahan

Data mengenai daya tarik perkuliahan dengan menerapkan program aplikasi Rapid Typing pada siklus pertama diperoleh dengan teknik wawancara terbuka secara klasikal. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Pendapat Mahasiswa Tentang Perkuliahan Menggunakan Program Aplikasi Rapid Typing pada Siklus I

Pendapat Mahasiswa	Jumlah	Persentase (%)
Menarik	46	100
Kurang Menarik	0	0
Tidak Menarik	0	0
Total	46	100

b. Keseriusan Mengikuti Perkuliahan

Pemanfaatan program aplikasi Rapid Typing dalam perkuliahan Mengetik Manual kelas B program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 selain memiliki daya tarik tersendiri, juga berdampak terhadap keseriusan mahasiswa dalam melakukan kuliah praktik mengetik. Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan pada siklus I diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Keseriusan Mahasiswa Mengikuti Kuliah pada Siklus I

Keseriusan	Jumlah	Persentase (%)
Serius	37	80,43
Kurang Serius	5	10,87
Tidak Serius	4	8,70
Total	46	100

Beberapa mahasiswa yang tidak serius dan kurang serius disebabkan karena komputer yang digunakan mengalami masalah. Masalah yang terjadi berupa hang (3 komputer) dan monitor tidak menyala dengan baik (2 komputer).

c. Kecepatan Mengetik

Satuan kecepatan mengetik yang digunakan adalah karakter per menit (cpm). Berdasarkan laporan hasil praktik mengetik yang secara otomatis diketahui pada program aplikasi Rapid Typing, diketahui perolehan skor kecepatan mengetik mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 4. Kecepatan Mengetik Mahasiswa pada Siklus I

Skor	Jumlah	Persentase (%)
≥ 300 cpm	5	10,87
200-299 cpm	29	63,04
< 200 cpm	12	26,09
Total	46	100

Secara keseluruhan rata-rata kecepatan mengetik mahasiswa menggunakan program aplikasi Rapid Typing pada Siklus I adalah 221 cpm.

d. Akurasi Mengetik

Akurasi mengetik diukur dengan persentase mengetik huruf yang benar. Data mengenai persentase akurasi mengetik dapat diketahui secara otomatis pada program aplikasi Rapid Typing. Berdasarkan data hasil praktik mengetik mahasiswa diketahui sebagai berikut:

Tabel 5. Akurasi Mengetik Mahasiswa pada Siklus I

Akurasi	Jumlah	Persentase (%)
≥ 90 %	46	100%
< 90 %	0	0
Total	46	100

Sedangkan rata-rata akurasi mengetik mahasiswa menggunakan program aplikasi Rapid Typing pada siklus I adalah 96,24%.

e. Sikap Mengetik

Sikap mengetik yang dimaksud adalah sikap tubuh dan penggunaan jari pada waktu praktik mengetik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Sikap Mahasiswa Saat Mengetik Siklus I

Sikap	Jumlah	Persentase (%)
Baik	35	76,09
Kurang Baik	8	17,39
Tidak Baik	3	6,52
Total	46	100

2. Hasil Tindakan pada Siklus Kedua

Penelitian siklus kedua dilaksanakan pada pertemuan kuliah kesepuluh dan kesebelas. Pada pertemuan kesepuluh mahasiswa diberi tugas untuk praktik latihan mengetik huruf besar dengan menggunakan teknik sepuluh jari sebanyak dua sesi. Selama kegiatan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa, peneliti melakukan pengamatan terhadap aspek keseriusan dan sikap mengetik. Pada setiap akhir sesi praktik, peneliti mencatat laporan hasil praktik yang terdiri dari skor kecepatan (cpm) dan persentase akurasi. Perolehan skor kecepatan dan persentase akurasi mengetik setiap mahasiswa dibacakan di depan kelas.



Gambar 11. Tampilan lembar kerja praktik menetik huruf besar

Perkuliahan pada pertemuan kesebelas dibagi menjadi dua sesi. Pada setiap sesi mahasiswa diberi tugas untuk praktik latihan menetik kata dengan menggunakan teknik sepuluh jari. Selama kegiatan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa, peneliti melakukan pengamatan terhadap aspek keseriusan dan sikap menetik. Pada setiap akhir sesi praktik, peneliti mencatat laporan hasil praktik yang terdiri dari skor kecepatan (cpm) dan persentase akurasi. Perolehan skor kecepatan dan persentase akurasi menetik setiap mahasiswa dibacakan di depan kelas.



Gambar 12. Tampilan lembar kerja praktik menetik kata

Hasil yang diperoleh dari tindakan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

a. Keseriusan Mengikuti Perkuliahan

Keseriusan mahasiswa pada perkuliahan siklus kedua mengalami sedikit peningkatan. Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 7. Keseriusan Mahasiswa Mengikuti Kuliah pada Siklus II

Keseriusan	Jumlah	Persentase (%)
Serius	43	93,48
Kurang Serius	3	6,52
Tidak Serius	0	0
Total	46	100

Tiga orang mahasiswa yang kurang serius melaksanakan praktik menetik disebabkan komputer yang digunakan bermasalah. Masalah yang terjadi adalah *low respon*, sehingga proses menetik menjadi lambat.

b. Kecepatan Mengetik

Satuan kecepatan mengetik yang digunakan adalah karakter per menit (cpm). Berdasarkan laporan hasil praktik mengetik yang secara otomatis diketahui pada program aplikasi *Rapid Typing*, diketahui perolehan skor kecepatan mengetik mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 8. Kecepatan Mengetik Mahasiswa pada Siklus II

Skor	Jumlah	Persentase (%)
≥ 300 cpm	5	10,87
200-299 cpm	36	78,26
< 200 cpm	5	10,87
Total	46	100

Rata-rata kecepatan mengetik mahasiswa menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* secara keseluruhan pada Siklus II adalah 229 cpm.

c. Akurasi Mengetik

Akurasi mengetik diukur dengan persentase mengetik huruf yang benar. Data mengenai persentase akurasi mengetik dapat diketahui secara otomatis pada program aplikasi *Rapid Typing*. Berdasarkan data hasil praktik mengetik mahasiswa diketahui sebagai berikut:

Tabel 9. Akurasi Mengetik Mahasiswa pada Siklus II

Akurasi	Jumlah	Persentase (%)
≥ 90 %	46	100%
< 90 %	0	0
Total	46	100

Sedangkan rata-rata akurasi mengetik mahasiswa menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* pada siklus II adalah 97,86%.

d. Sikap Mengetik

Sikap mengetik yang terdiri dari sikap tubuh dan penggunaan jari saat praktik mengetik pada siklus kedua mengalami sedikit perbaikan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama siklus kedua diketahui:

Tabel 10. Sikap Mahasiswa Saat Mengetik Siklus II

Sikap	Jumlah	Persentase (%)
Baik	38	82,61
Kurang Baik	5	10,87
Tidak Baik	3	6,52
Total	46	100

3. Hasil Tindakan pada Siklus Ketiga

Penelitian siklus ketiga dilaksanakan pada pertemuan kuliah keduabelas dan ketigabelas. Pada pertemuan keduabelas mahasiswa diberi tugas untuk praktik latihan mengetik angka dan simbol dengan menggunakan teknik sepuluh jari sebanyak dua sesi. Selama kegiatan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa, peneliti melakukan pengamatan terhadap aspek keseriusan dan sikap mengetik. Pada setiap akhir sesi praktik, peneliti mencatat laporan hasil praktik yang terdiri dari skor kecepatan (cpm) dan persentase akurasi. Perolehan skor kecepatan dan persentase akurasi mengetik setiap mahasiswa dibacakan di depan kelas.



Gambar 13. Tampilan lembar kerja praktik mengetik angka dan simbol

Pada pertemuan ketigabelas mahasiswa diberi tugas untuk praktik latihan mengetik teks dengan menggunakan teknik sepuluh jari sebanyak dua sesi. Selama kegiatan praktik yang dilakukan oleh mahasiswa, peneliti melakukan pengamatan terhadap aspek keseriusan dan sikap mengetik. Pada setiap akhir sesi praktik, peneliti mencatat laporan hasil praktik yang terdiri dari skor kecepatan (cpm) dan persentase akurasi. Perolehan skor kecepatan dan persentase akurasi mengetik setiap mahasiswa dibacakan di depan kelas.



Gambar 14. Tampilan lembar kerja praktik menetik teks

Hasil yang diperoleh dari tindakan pada siklus ketiga adalah sebagai berikut:

a. Keseriusan Mengikuti Perkuliahan

Pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dalam perkuliahan Menetik Manual kelas B program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 selain memiliki daya tarik tersendiri, juga berdampak terhadap keseriusan mahasiswa dalam melakukan kuliah praktik menetik. Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan pada siklus III diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 11. Keseriusan Mahasiswa Mengikuti Kuliah pada Siklus III

Keseriusan	Jumlah	Persentase (%)
Serius	43	93,48
Kurang Serius	3	6,52
Tidak Serius	0	0
Total	46	100

Seperti pada siklus kedua, tiga unit komputer mengalami masalah *low responding* sehingga mahasiswa yang menggunakan komputer tersebut terhambat dalam melakukan praktik mengetiknya.

b. Kecepatan Mengetik

Berdasarkan laporan hasil praktik mengetik yang secara otomatis diketahui pada program aplikasi *Rapid Typing* pada siklus ketiga, perolehan skor kecepatan mengetik mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 12. Kecepatan Mengetik Mahasiswa pada Siklus III

Skor	Jumlah	Persentase (%)
≥ 300 cpm	5	10,87
200-299 cpm	36	78,26
< 200 cpm	5	10,87
Total	46	100

Rata-rata kecepatan mengetik mahasiswa menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* pada Siklus III sama dengan rata-rata pada siklus kedua yaitu 229 cpm.

c. Akurasi Mengetik

Berdasarkan hasil praktik mengetik mahasiswa pada siklus ketiga diketahui data akurasi mengetik sebagai berikut:

Tabel 13. Akurasi Mengetik Mahasiswa pada Siklus III

Akurasi	Jumlah	Persentase (%)
≥ 90 %	46	100%
< 90 %	0	0
Total	46	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa semua mahasiswa dapat mengetik dengan akurasi lebih dari 90%. Rata-rata akurasi mengetik mahasiswa menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* pada siklus III adalah 99%.

d. Sikap Mengetik

Sikap mengetik mahasiswa pada siklus ketiga tidak berbeda dengan sikap pada siklus kedua. Berdasarkan pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 14. Sikap Mahasiswa Saat Mengetik Siklus III

Sikap	Jumlah	Persentase (%)
Baik	38	82,61
Kurang Baik	5	10,87
Tidak Baik	3	6,52
Total	46	100

e. Daya Tarik Perkuliahan

Data mengenai daya tarik perkuliahan dengan menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* pada siklus ketiga diperoleh dengan teknik angket terbuka. Pada angket terbuka ditanyakan pula alasan mahasiswa terkait dengan pendapatnya. Berdasarkan angket terbuka yang diisi oleh mahasiswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 15. Pendapat Mahasiswa Tentang Perkuliahan Menggunakan Program Aplikasi *Rapid Typing*

Pendapat Mahasiswa	Jumlah	Persentase (%)
Menarik	46	100
Kurang Menarik	0	0
Tidak Menarik	0	0
Total	46	100

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh mahasiswa melalui angket terbuka diketahui bahwa alasan mereka menganggap perkuliahan menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* lebih menarik karena tidak berisik (91,30%), tampilan menarik (76,09%), dan dapat mengetahui laporan hasil (kecepatan dan akurasi) secara langsung (86,96%).

B. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah disajikan di atas, diketahui :

a. Daya Tarik Perkuliahan

Kuliah Mengetik Manual dengan menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* memberikan daya tarik tersendiri bagi mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 kelas B. Hal tersebut didasarkan pada data yang diperoleh dari wawancara terbuka pada siklus pertama dan angket terbuka pada siklus ketiga, yang menunjukkan seluruh mahasiswa (46 orang) menilai perkuliahan Mengetik Manual dengan menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* merupakan hal yang menarik.

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh mahasiswa melalui angket terbuka pada siklus ketiga diketahui bahwa alasan mereka menganggap perkuliahan menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* lebih menarik karena perkuliahannya tidak berisik (91,30%), tampilan programnya menarik (76,09%), dan dapat mengetahui laporan hasil (kecepatan dan akurasi) secara langsung (86,96%).

b. Keseriusan Mengikuti Perkuliahan

Pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dalam perkuliahan Mengetik Manual kelas B program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 selain memiliki daya tarik tersendiri, juga berdampak terhadap keseriusan mahasiswa dalam melakukan kuliah praktik mengetik. Berdasarkan hasil pengamatan selama perkuliahan pada siklus pertama sampai siklus ketiga menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan serius mengalami peningkatan. Peningkatan keseriusan mengikuti kuliah terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 13%. Sedangkan dari siklus kedua ke siklus ketiga tidak mengalami peningkatan, tetapi persentase jumlah mahasiswa yang serius sudah cukup tinggi yaitu sebesar 93,48%.

Adanya beberapa mahasiswa yang kurang dan tidak serius dalam mengikuti perkuliahan praktik mengetik disebabkan oleh faktor sarana komputer yang

kondisinya kurang sempurna. Beberapa komputer mengalami masalah *low responding*, *hang*, dan monitor tidak menyala. Masalah kerusakan komputer yang terjadi tersebut menyebabkan mahasiswa yang menggunakan menjadi agak frustrasi sehingga tidak optimal dalam melakukan praktik.

c. Kecepatan Mengetik

Satuan kecepatan mengetik yang digunakan dalam praktik mengetik adalah character per menit (cpm). Penentuan menggunakan satuan cpm dilakukan pada saat menginstal program aplikasi *Rapid Typing*. Laporan kecepatan mengetik mahasiswa dapat otomatis diketahui pada program aplikasi *Rapid Typing* yang digunakan oleh mahasiswa.

Kecepatan mengetik mahasiswa sudah cukup baik dan mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama jumlah mahasiswa yang memperoleh skor 200 cpm ke atas sebanyak 34 orang atau 73,93%, dan rata-rata skor kelas sebesar 221 cpm. Pada siklus kedua jumlah mahasiswa yang memperoleh skor 200 cpm atau lebih, meningkat menjadi 41 orang atau 89,13% dan rata-rata skor kelas sebesar 229 cpm. Namun demikian pada siklus ketiga kecepatan mengetik mahasiswa mengalami stagnan, perolehan skor sama dengan pada siklus kedua.

d. Akurasi Mengetik

Akurasi mengetik diukur dengan persentase mengetik huruf yang benar. Data mengenai persentase akurasi mengetik dapat diketahui secara otomatis pada program aplikasi *Rapid Typing*. Berdasarkan data hasil praktik mengetik diketahui bahwa seluruh mahasiswa pada siklus pertama sampai dengan siklus ketiga mencapai akurasi mengetik lebih dari 90%. Dilihat rata-rata kelasnya, pada siklus pertama adalah 96,24%, siklus kedua 97,86%, dan pada siklus ketiga 99%. Dengan demikian terjadi kecenderungan bahwa akurasi mengetik mahasiswa semakin baik.

e. Sikap Mengetik

Sikap mengetik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap tubuh dan penggunaan jari mahasiswa pada waktu praktik mengetik. Berdasarkan hasil pengamatan, mayoritas mahasiswa melakukan sikap yang baik, terutama sikap tubuhnya. Sedangkan penggunaan jari untuk teknik mengetik 10 jari masih belum disiplin. Namun secara umum, jumlah mahasiswa yang menerapkan sikap yang baik pada waktu praktik mengetik mengalami peningkatan dari siklus pertama sebesar 76,09% menjadi 82,61% pada siklus kedua.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas dapat diperoleh gambaran bahwa pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dalam perkuliahan Mengetik Manual memiliki daya tarik tersendiri bagi mahasiswa. Daya tarik yang dirasakan oleh mahasiswa terutama dalam hal suasana praktik yang tidak berisik, tampilan lembar kerja mengetik yang menarik, serta adanya *feedback* langsung berupa data skor kecepatan dan akurasi. Adanya laporan berupa skor kecepatan dan akurasi yang dapat diketahui oleh mahasiswa secara langsung ternyata memberikan dorongan kepada mahasiswa untuk bekerja lebih baik. Adanya dorongan mahasiswa untuk bekerja lebih baik dapat diketahui dari tingkat keseriusan mereka dalam melakukan praktik, dimana mayoritas mahasiswa melakukan praktik dengan serius. Hanya sebagian kecil mahasiswa yang kurang dan tidak serius, itupun disebabkan oleh kendala teknis berupa kerusakan komputer.

Dalam hal kecepatan mengetik, lebih dari 70% mahasiswa telah mencapai skor sedang antara 200 cpm sampai di bawah 300 cpm. Terdapat mahasiswa yang mencapai kecepatan tinggi dengan skor 300 cpm atau lebih, namun jumlahnya hanya 5 orang atau 10,87%. Masih ada mahasiswa yang kecepataannya rendah atau kurang dari 200 cpm, namun jumlahnya tidak banyak yaitu 10,87%.

Akurasi mengetik yang dilakukan mahasiswa pada kuliah praktik menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* cukup baik, terbukti seluruh mahasiswa memperoleh skor akurasi lebih dari 90% dengan rata-rata pada akhir siklus sebesar 99%. Akurasi mengetik yang dilakukan mahasiswa ternyata belum didukung sepenuhnya dengan ketepatan menggunakan jari sesuai dengan

fungsinya. Meskipun dari segi sikap tubuh saat praktik mengetik baik, akan tetapi penggunaan jari untuk teknik mengetik 10 jari masih kurang disiplin.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan program aplikasi Rapid Typing dapat meningkatkan daya tarik perkuliahan Mengetik Manual bagi mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 kelas B.
2. Pemanfaatan program aplikasi Rapid Typing dapat meningkatkan keseriusan mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2010 kelas B dalam mengikuti perkuliahan Mengetik Manual.

B. Saran

1. Pemanfaatan program aplikasi Rapid Typing dalam perkuliahan Mengetik harus didukung dengan sarana komputer yang baik. Oleh karena itu fasilitas komputer di Laboratorium Komputer program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran harus selalu dipelihara dengan baik.
2. Meskipun praktik mengetik menggunakan program aplikasi Rapid Typing, kedisiplinan mahasiswa dalam menggunakan jari tetap harus dipantau agar mahasiswa dapat mengetik menggunakan jari tangan sesuai fungsinya.
3. Mata kuliah mengetik di program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FIS UNY sebaiknya diarahkan kepada pengembangan keterampilan dan pengetahuan mengetik berbasis komputer sesuai dengan perkembangan era global sekarang dan masa yang akan datang.

Lampiran 1

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. (1986). *Desain Instruksional: Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Sala: Tiga Serangkai.
- Arif S. Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: pengertian, pengembang, dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Saepudin. (2003). *Penerapan teknologi informasi dalam pendidikan masyarakat*. Jurnal Teknodik Edisi No.12/VII/Oktober/2003. Jakarta: Pustekom Diknas RI.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran (cetakan kesembilan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chee, Tan Seng and Wong, Angela F.L. (2003). *Teaching and learning with technology: an Asia-Pasific perspective*. First Lok Yang Road, Singapore: Pearson Education Asia Pte. Ltd.
- Fahrudin (2007). *Transformasi pembelajaran di perguruan tinggi*. www.tribun-timur.com/view.php?id:13 Agustus 2007.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning (4th ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc., A Simon & Schuster Company.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. Diambil tanggal 16 Agustus 2007, dari <http://romisatriawahono.net>.
- Seels, Barbara B & Rita C. Richey. 1994. *Instructional technology: the definition and domains of the field*. Washington, DC: AECT.
- Suranto. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika

Lampiran 2

CURRICULUM VITAE

A. Data Pribadi

1. Nama dan Gelar : Sutirman, M.Pd.
2. NIP : 19720103 200501 1 001
3. Tempat, tgl. lahir : Cilacap, 3 Januari 1972
4. Pangkat/Golongan/ Ruang : Penata Muda Tk.I/IIIb
5. Jabatan Fungsional : Lektor
6. Agama : Islam
7. Jenis Kelamin : Laki-laki
8. Jurusan/Fakultas : Pendidikan Administrasi/Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi
9. Alamat Rumah : Dusun Tlogo Lor, Desa Tlogo, Kecamatan Prambanan, Kab. Klaten, HP.081804020814
10. Alamat Kantor : Kampus FISE UNY Karangmalang Yogyakarta, Telp (0274)586168, Psw. 241

B. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Pendidikan	Tahun Lulus
1.	Sarjana	Program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran IKIP Negeri Yogyakarta	1997
2.	Pascasarjana	Program studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta	2009

C. Pelatihan dan Lokakarya

1. Internal Audit of Quality Management System ISO 9000:2008 Training, SUCOFINDO, Yogyakarta, 15-16 Juli 2010.
2. Diklat Pembuatan Modul Multimedia, EDU MEDIA NUSANTARA, Malang, 12-14 Agustus 2010.
3. Lokakarya Optimalisasi Implementasi Kurikulum serta Pengembangan Silabus dan RPP, PHKI UNY, sebagai Peserta 2009.
4. Training for Trainer (TOT) Soft Skills Entrepreneurship, Universitas Negeri Yogyakarta, Kaliurang Yogyakarta, 12-14 Juni 2009.
5. Pelatihan Pembelajaran IPS untuk Dosen, FISE UNY, Kaliurang Yogyakarta, 6-7 November 2009.

6. Training of Trainers Entrepreneurship, Universitas Ciputra Entrepreneurship Center, Yogyakarta, 1-5 Desember 2009.
7. Orientasi Pengembangan Pembimbing Kemahasiswaan UNY Tahun 2009, UNY, Yogyakarta, 23-25 Oktober 2009.
8. Pelatihan E-learning UNY, UPT PUSKOM UNY, Yogyakarta, 19-21 Februari 2008.
9. Lokakarya Pembelajaran Partisipatif dan Inovatif (PIP), Direktorat Ketenagaan DIKTI, Jakarta, 3-6 Desember 2007.
10. Pelatihan Lesson Study, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 7-8 Januari 2008.
11. Internal Audit Quality Management System ISO 9000:2000 Training, POINT DEVELOPMENT INTERNATIONAL, 21-22 Agustus 2008.
12. Trainig of Trainer (TOT) Pengembangan Soft Skill Mahasiswa, UNY, 18-19 Oktober 2008.

D. Pengalaman Penelitian

1. Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar oleh Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran FISE UNY, Anggota, 2006
2. Pemanfaatan Budaya Lokal untuk Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Administrasi Perkantoran, Anggota, 2007
3. Peran BUMN dalam Pemberdayaan UMK di Eks Kota Administratif Cilacap, Anggota, 2007.
4. Hambatan yang Dihadapi Guru-guru SMK Swasta Program Keahlian Administrasi Perkantoran di Kota Cilacap, Anggota, 2007.
5. Pemahaman Mahasiswa PPL Tahun 2007 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FISE UNY Terhadap KTSP, Anggota, 2007.
6. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Kakubuteks Administrasi Perkantoran Melalui Penerapan Model ARCS, Anggota, 2008.
7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Manajemen Kearsipan SMK, Anggota, 2008.
8. Relevansi Pembelajaran Praktik Laboratorium Pendidikan Administrasi Perkantoran dengan Kompetensi Kesekretarian di Kantor Regional I Badan Kepegawaian Negara Yogyakarta, Ketua, 2010.
9. Pengembangan Strategi Pembelajaran SCL Berbasis Internet untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Hukum Administrasi Negara Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FISE UNY, Anggota, 2010.

E. Pengalaman Pengabdian

1. Pelatihan Manajemen Pemilahan Sampah Mandiri di Imogiri, Ketua, 2010.

2. Model Pembelajaran KIP (Kreatif, Inovatif, dan Produktif) untuk Mengatasi Rendahnya Partisipasi Belajar Siswa, Anggota, 2010.
3. Pelatihan Pemanfaatan Internet Sebagai Media dan Sumber Belajar bagi Guru-Guru SMK Administrasi Perkantoran di DIY, Anggota, 2008
4. Pelatihan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru SMK Negeri 1 Godean, Ketua, 2009
5. Pemanfaatan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Pembelajaran Kearsipan di SMK. 2009
6. Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Gelombang 15 P4TK Matematika DIY, Instruktur, 2009.
7. Pelatihan MS Office 2007 bagi Guru dan Karyawan SMKN 7 Yogyakarta, Pembicara, 2009
8. Pelatihan IT untuk Dosen, Instruktur, 2009.
9. Pelatihan Soft Skill Mahasiswa FISE UNY, Pembicara, 2009
10. Pelatihan IT Bagi Guru TK dan SD Se-DIY, Pembicara, 2008
11. Lokakarya Penyusunan Bahan Ajar Berbasis TI/ICT: Pedoman, Kiat, Contoh; Narasumber, 2008
12. Seminar Teknik Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas di SMK YPKK 2 Sleman, Pembicara, 2008.
13. Pelatihan Manajemen Laboratorium Alam, Moderator, 2008
14. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Web, Jurusan Pendidikan Administrasi, sebagai Panitia, 2008
15. Pelatihan Pembuatan Software Multimedia Interaktif bagi Guru-guru SMK Kelompok Bisnis dan Manajemen untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Daerah Pasca Gempa, Anggota, 2007.
16. Pelatihan Pemanfaatan Internet Sebagai Media dan Sumber Belajar Bagi Guru-Guru IPS SMP Se-DIY, Pembicara, 2007.

F. Seminar

1. Seminar Nasional Membumikan Penelitian dan Pengembangan dalam Praksis Pendidikan dan Pengajaran, PHKI UNY, sebagai Panitia, 2010
2. Seminar Nasional Implementasi Pendidikan Karakter dan Praksis Pendidikan dan Pengajaran, PHKI UNY, sebagai Peserta, 2010
3. Seminar Nasional Peran Media Dalam Pembentukan Karakter Bangsa, FISE UNY, sebagai Peserta 2010.
4. Seminar Nasional Penerapan ICT dalam Pembelajaran, PHKI UNY, sebagai Pemakalah Pendamping, 2009.
5. Seminar Nasional Penyiapan Tenaga Pendidik Profesional dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia, PHKI UNY, sebagai Pemakalah Pendamping, 2009.
6. Seminar Nasional Peningkatan Mutu dan Relevansi Kurikulum Menyongsong SMK Bertaraf Internasional, PHKI UNY, sebagai Peserta, 2009.
7. Seminar Nasional Revitalisasi Peran UNY dalam Mewujudkan Tenaga Kependidikan Profesional, IKA UNY, sebagai Peserta, 2009

8. Seminar Nasional Membedah Kembali Nilai-Nilai Kemerdekaan, FISE UNY, sebagai Peserta, 2008
 9. Seminar Nasional Membangun Spiritualisme dalam Pendidikan, FISE UNY, sebagai Peserta, 2008
 10. Seminar Kearsipan: Legalitas Arsip Teknologi Informasi Sebagai Alat Pembuktian, Forum Masyarakat Kearsipan, sebagai Peserta, 2008
- G. Pengalaman Penulisan Karya Ilmiah
1. Mengelola Perubahan dalam Organisasi. Efisiensi. 2005
 2. Pemberdayaan UMKM Melalui Pusat Komunikasi Berbasis Web. Efisiensi. 2006
 3. Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran. Efisiensi. 2006
 4. Pemanfaatan Internet dalam Pendidikan. Efisiensi. 2006
 5. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Proceeding* Seminar Nasional. 2009.
 6. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Web. *Proceeding* Seminar Nasional 2009.
- H. Mata Kuliah yang Diampu Dua Tahun Terakhir
1. Strategi Pembelajaran Administrasi Perkantoran
 2. Aplikasi Komputer
 3. Internet
 4. Teknik Multimedia

Yogyakarta, Februari 2011

Sutirman, M.Pd.
NIP.19720103 200501 1 001