

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada zaman dahulu manusia menggunakan mesin ketik untuk membuat surat, mengerjakan administrasi perkantoran, maupun pekerjaan lainnya yang ada hubungannya dengan ketik menetik. Bahkan ketika mesin ketik masih berjaya, banyak masyarakat yang membuka jasa kursus, terutama kursus menetik Menurut (Safetyo Pambudi, 2011). Keterampilan menetik yang terkenal pada zaman itu adalah metode menetik sistem 10 (sepuluh) jari.

Seiring berkembangnya komputer semakin jarang pula dijumpai kursus menetik karena masyarakat menganggap menetik itu sudah hal yang harus di kuasai, akan tetapi dari pengamatan penulis masyarakat yang menguasai sistem menetik 10 jari sangatlah kurang bahkan penulis melihat bahwa kebanyakan masyarakat sekarang banyak yang menggunakan cara menetik dengan system 11 jari. Dengan kata lain menggunakan jari telunjuk kiri dan telunjuk kanan untuk menetik , serta masih banyak masyarakat yang melihat tombol di kyboard pada saat menetik. Di mana cara menetik seperti ini tidak efisien di dalam bekerja, karena waktu yang di perlukan untuk menetik hanya di gunakan untuk melihat papan tombol dan tulisan di keyboard saja, selain itu dari pengamatan yang penulis lakukan, kebanyakan masyarakat menetik dengan cara mata sesekali

tertuju pada tombol dan sesekali tertuju pada layar monitor, sehingga hal ini mengakibatkan leher cepat lelah. Sedangkan pekerjaan yang menuntut kecepatan dalam mengetik sangat banyak. Bahkan setiap hari kita dihadapkan pada suatu keadaan terdesak dengan tugas-tugas yang menumpuk. Di mana kecepatan merupakan sebuah tuntutan yang sangat penting di miliki, maka mengetik 10 jari dengan cepat dan tepat adalah sebuah keharusan yang harus di latih sejak dini.

Keterampilan mengetik 10 jari atau yang di kenal dengan istilah Typing Skill merupakan salah satu dasar penguasaan komputer yang sangat penting (Fathoni, 2009). Karena mengetik sudah menjadi sebuah aktivitas rutin bagi setiap orang (Mariskha.Z, Esya, & Titi, 2016). Dalam bidang pendidikan khususnya materi pembelajaran *Typing Skill* atau keterampilan mengetik 10 jari, merupakan salah satu dasar penguasaan komputer yang sangat penting dan merupakan mata pelajaran yang terdapat di SMK dan SMP (Egi S. M., 2018). Karena Mengetik 10 jari memiliki beberapa manfaat, diantaranya, penguasaan keterampilan mengetik 10 jari akan mempermudah siswa dalam praktik atau pun belajar menggunakan komputer, dengan kemampuan itu siswa dapat melakukan pengetikan secara efisien, cepat, tepat dan akurat. Serta penguasaan mengetik 10 jari dapat memberikan manfaat terutama pada saat melamar suatu pekerjaan, seorang pelamar akan terlihat profesional ketika menguasai Keterampilan mengetik 10 jari, karena keterampilan mengetik 10 jari juga merupakan dasar penguasaan komputer yang menunjang pengoperasian perangkat, seperti pengoperasian perangkat lunak pengolah kata (Microsoft Word), perangkat lunak pengolah presentasi (Microsoft Power Point), dan perangkat lunak pengolah angka (Microsoft Excel).

Pada tingkat pendidikan menengah atas khususnya kejuruan (SMK), mengetik merupakan salah satu keterampilan yang harus diajarkan terutama pada mata pelajaran simulasi digital. Seperti halnya di SMK Negeri 2 Singaraja, di sekolah tersebut terdapat pembelajaran mengetik sistem 10 jari pada mata pelajaran Simulasi digital kelas X. Di kelas tersebut penulis mengamati beberapa hal khususnya pada saat siswa melakukan praktikum, di dalam praktiknya penulis menemukan beberapa temuan permasalahan, yaitu materi hanya dijelaskan saja oleh guru pengampu mata pelajaran Simulasi digital tanpa diimbangi dengan praktik secara khusus tentang keterampilan mengetik 10 jari. Hal ini dikarenakan keterbatasan media yang ada, selain itu dalam kegiatan ujian juga guru masih menggunakan cara *manual* dalam mengatur waktu yaitu menggunakan *stopwatch* untuk mengukur waktu mengetik siswa, hal ini menjadi permasalahan karena jika menggunakan *stopwatch* tingkat akurasi waktu siswa akan berkurang, di karenakan waktu mulai dan akhir mengetiknya yang pasti tidak akan sama.

Di lihat dari nilai siswa, penulis menemukan beberapa nilai siswa yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hal ini disebabkan karena siswa kurang menguasai sistem mengetik 10 jari. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) yang dicapai siswa kelas X A5 semester ganjil pada mata pelajaran Simulasi Digital Tahun Pelajaran 2018/2019. Dengan data siswa kelas X AP3 berjumlah 71 orang yang dibagi berdasarkan 2 kelas dimana kelas X A5 terdiri dari 36 siswa, dan kelas X AP3 terdiri dari 35 siswa. Persentase ketuntasan nilai UTS dapat di lihat pada tabel di bawah ini .

Tabel 1.1
Daftar Kecepatan Mengetik Siswa Kelas X Simulasi Digital SMK Negeri 2
Singaraja Tahun 2018

Kelas	Kecepatan		Persentase	
	≥100kp	<100kpm	Tuntas	Tidak
X A 5	14	22	39%	61%
X AP 3	18	18	50%	50%

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa tingkat persentase nilai siswa yang tuntas di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 50% dan siswa yang persentase tidak tuntas di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebanyak 61%. Hal ini membuktikan bahwa masih ada siswa yang nilainya berada di bawah KKM yang perlu dilakukan bimbingan lebih lanjut. Untuk menindak lanjuti data tersebut maka penulis melakukan observasi awal yang dilakukan menggunakan teknik wawancara dan angket terhadap guru pengampu mata pelajaran Simulasi digital Bapak I Putu Dalbo Manik Krishna yang dilaksanakan pada tanggal 20 Nopember 2018. Beliau berpendapat bahwa karakteristik siswa kelas X Jurusan Simulasi digital yang saat ini bapak ampu, untuk karakter siswanya tidak ada permasalahan karena siswa kelas X masih termasuk disiplin, rajin, dan bertanggung jawab. Akan tetapi dalam proses pembelajaran sistem mengetik 10 jari terdapat beberapa kendala yang dialami siswa diantaranya dalam mengingat siswa masih kurang, karena menurut siswa urutan tombol kata dalam keyboard masih di anggap tidak beraturan, di saat siswa salah mengklik tombol pada keyboard maka hasil yang ada di layar monitor akan berbeda makna seperti penulisan "saya" karena salah klik di keyboard menjadi "says", serta ketekunan dan berlatih siswa dalam belajar masih kurang.

Berdasarkan pemaparan diatas, dalam penelitian sebelumnya yang di buat oleh Egi Samsul Mu'Arif dengan judul media pembelajaran *typing skill* dengan *string matching* dan *simple additive weighting* ini penulis tertarik untuk melanjutkannya ke dalam penelitian eksperimen dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja**”. Di mana Prestasi belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar disebut dengan kemampuan, Kemampuan itu dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran berlangsung.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *typing skill* terhadap prestasi belajar siswa di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa setelah media pembelajaran *typing skill* di terapkan di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang hendak dicapai dari Pengaruh media pembelajaran *typing skill* terhadap prestasi belajar siswa di

kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *typing skill* terhadap prestasi belajar siswa di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja
2. Untuk mengetahui respon siswa setelah media pembelajaran *typing skill* di terapkan di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Penelitian ini terdapat beberapa batasan permasalahan agar dapat terfokus terhadap apa yang dikerjakan dan tidak melebar dari penelitian yang dilakukan Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penerapan *typing skill* ini hanya menghitung perolehan hasil nilai akhirnya saja
2. Pemberian nilai akhir hanya di peroleh siswa setelah menerapkan media *typing skill*

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan berbagai teori dan teknologi yang sudah di dapat selama perkuliahan maupun di luar

perkuliahan (pengalaman) dalam pengembangan media pembelajaran ini.

2. Bagi Guru / Siswa (Pengguna)

Dengan adanya Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja di harapkan dapat meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran pada materi *Typing Skill*.

3. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan adanya penelitian ini, lembaga dapat memberikan manfaat dalam peningkatan mutu pendidikan serta sebagai wahana dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun tugas akhir.

