

# LAMPIRAN



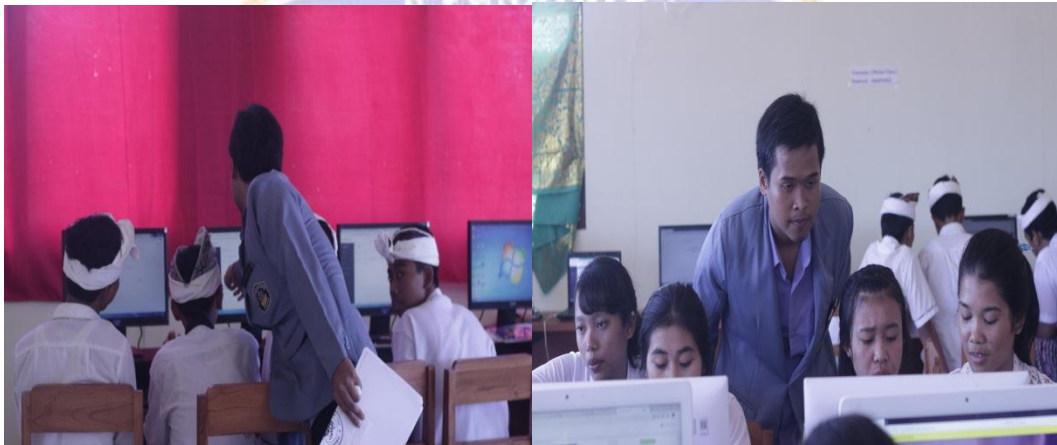
Lampiran 1 Dokumentasi



Dokumentasi Kelas Kontrol



Dokumentasi Kelas Eksperimen



## Lampiran 2 Surat Observasi ke Sekolah

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 222/UN48.11.8/DT/2018


Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, menerangkan :

· Nama : Ketut Sinda Ariawan  
 NIM : 1415051019  
 Semester : IX  
 Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika  
 Fakultas : Teknik dan Kejuruan  
 Instansi observasi/Pengambilan Data : SMK Negeri 2 Singaraja / Pengambilan Data Skripsi, RPP dan Silabus, dll.

Memang benar mahasiswa tersebut diatas, akan melakukan observasi awal / pengambilan data dalam rangka melengkapi persyaratan Skripsi di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 September 2018  
 Ketua Jurusan ,

  
I Made Agus Wirawan, S.Kom, M.Cs.  
 NIP 198408272008121001



## Lampiran 3 Surat Dukungan Sekolah



**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK NEGERI 2 SINGARAJA**  
 Jalan Srikandi No. 9 Singaraja, Bali 81151 Telp./Fax. : (0382) 23217  
 Email : smkn2singaraja@gmail.com | Website : www.smkn2singaraja.sch.id

**PERNYATAAN DUKUNGAN**

Nomor : 425.13/393/SMKNSGR/UPT.Disdik.BLL.

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

N a m a : I Putu Dalbo Manik Krishna, S.Pd ,M.Pd

NIP. : -

Menyatakan mendukung rencana penelitian eksperimen dengan judul: **Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill dengan Menggunakan Metode ADDIE di SMK Negeri 2 Singaraja** , yang dibuat oleh :

N a m a : Ketut Sinda Ariawan

NIM : 1415051019


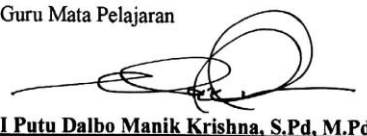
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Adapun dukungan yang diberikan berupa :

1. Bersedia menjadi guru model
2. Memberikan Kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control, penelitian akan dilaksanakan dalam kurun waktu 6 bulan pada semester genap.
3. DLL YANG MENDUKUNG PROSES PENELITIAN

Demikian pernyataan dukungan ini dibuat dengan sungguh-sungguh untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

<p>Mengetahui          KEPALA SMK NEGERI 2 SINGARAJA    <u>Dr. Nyoman Sudimahayasa, S.T.M.Pd</u>          NIP. 197304112005011011</p>	<p>Singaraja, 11 Oktober 2018          Guru Mata Pelajaran    <u>I Putu Dalbo Manik Krishna, S.Pd, M.Pd</u>          NIP. -</p>
--	---



## Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru

**Angket Wawancara Guru Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK  
Negeri 2 Singaraja**

1. Berapa standar ketuntasan minimal untuk mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja?

Jawab:

KKM 70

2. Bagaimana karakteristik siswa di kelas X Jurusan di SMK Negeri 2 Singaraja ?

Jawab:

Secara umum siswa mampu dalam mengikuti pembelajaran khususnya berbasis komputer. Namun perlu dibatasi sebagai dalam pembelajaran

3. Apakah di dalam mata pelajaran Simulasi Digital untuk materi mengetik 10 jari adalah pelajaran yang penting bagi siswa kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja ?

Jawab:

Ya, sangat penting mengingat itu merupakan keahlian dasar dalam pembelajaran berbasis komputer.

4. Model pembelajaran apa saja yang pernah di terapkan dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari yang bapak pernah terapkan?

Jawab:

Model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning.

5. Pada saat menggunakan model pembelajaran tersebut, media apa yang digunakan ?

Jawab:

Project Based learning digunakan pada pembelajaran Aplikasi Perkantoran, Media digunakan berupa Aplikasi, dan tutorial netik 10 jari berupa video.

- .....  
 .....  
 6. Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran tersebut ?

Jawab:

Presentasi siswa yang mampu melakukan praktik  
 50 : 50

- .....  
 .....  
 7. Apakah terdapat kendala-kendala dalam pembelajaran mengetik 10 jari ?

Jawab:

Banyak kendala karena banyak siswa  
 yang belum sama sekali pernah melakukan teknik  
 mengetik dengan 10 jari

8. Apakah selama bapak memberikan materi pembelajaran mengetik 10 jari di dalam kelas siswa memiliki motivasi dan semangat belajar ?

Jawab:

Tentu, semangat mengetik dengan 10 jari  
 merupakan pelajaran paling dasar (Mudah) dalam  
 materi, namun tingkat penguasaan teknik yang cukup sudah.

9. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang bapak gunakan saat proses belajar mengajar di kelas terhadap hasil belajar siswa ?

Jawab:

Sangat besar, dibandingkan hanya menjelaskan  
 secara konvensional.

- .....  
 .....  
 10. Pernahkah Bapak menggunakan media pembelajaran mengetik 10 jari sebagai bahan ajar bapak sewaktu mengajar ?

Jawab:

Pernah menggunakan video tutorial, dan panduan  
 teknik-teknik mengetik 10 jari



.....  
.....

Singaraja,  
Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran



I Putu Dalbo Manik Krishna, S.Pd, M.Pd.

NIP.-

## Lampiran 6 Angket Awal Siswa

## Kelas X A5

**Kuisisioner Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja**

NAMA : Abby Sastra Wibawa

KELAS : XA5

NO ABSEN : 01

**Petunjuk**

- Kuisisioner ini di buat dalam rangka penelitian penyusunan proposal skripsi mahasiswa . Penelitian ini yang di ajukan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja
- Isilah Tanda Silang (x) Pada Kotak yang sesuai dengan pilihan anda.

1. Apakah Anda Tertarik Belajar Mengetik 10 Jari Menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill ?

- Ya  
 Tidak

Alasan :

Karena saya suka belajar menggunakan media pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran apa yang Sering di gunakan di kelas saat Pembelajaran mengetik 10 jari ?

- a. Buku /Modul / LKS  
 b. Internet  
 c. Penjelasan Guru  
 Media lainnya tutorial mengetik

Alasan :

Karena dengan saya mendengarkan penjelasan saya lebih mengerti

3. Jenis Media apa yang di sukai untuk belajar mengetik 10 jari ?

a. Cetak

Elektronik

c. Lainnya .....

Alasan :

Karena mempermudah saya dalam belajar

4. Apakah Media Pembelajaran yang saat ini di gunakan di kelas dapat membuat anda mengerti ?

Ya

b. Tidak

Alasan :

Karena saya mengerti dengan pembelajaran menggunakan media.

5. Pernahkah anda belajar mengetik 10 jari dengan menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill?

a. Ya

Tidak

Alasan :

Karena saya belum pernah mengetik 10 jari dengan media pembelajaran typing skill.

6. Bagaimana hasil belajar anda , pada mata pelajaran ini ?

Memuaskan

b. Tidak Memuaskan

Alasan :

Karena ndai saya lumayan bagus

Singaraja, 15 Januari 2019

*Windy*

## Kelas X AP 3

**Kuisisioner Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja**

NAMA : Putu Urna Yanti  
 KELAS : X AP3  
 NO ABSEN : 36

## Petunjuk

- Kuisisioner ini di buat dalam rangka penelitian penyusunan proposal skripsi mahasiswa . Penelitian ini yang di ajukan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri 2 Singaraja
- Isilah Tanda Silang (x) Pada Kotak yang sesuai dengan pilihan anda.

1. Apakah Anda Tertarik Belajar Mengetik 10 Jari Menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill ?

- a. Ya  
 b. Tidak

Alasan :

Karena saya tertarik belajar menggunakan media

2. Jenis Media Pembelajaran apa yang Sering di gunakan di kelas saat Pembelajaran mengetik 10 jari ?

- a. Buku /Modul / LKS  
 b. Internet  
 c. Penjelasan Guru  
 Media lainnya ...tutorial mengetik 10 jari

Alasan :

karena saya bisa mengerti dan jika mendengarkan penjelasan

3. Jenis Media apa yang di sukai untuk belajar mengetik 10 jari ?

a. Cetak

Elektronik

c. Lainnya .....

Alasan :

Karena jika saya belajar menggunakan media elektronik lebih memudahkan saya dalam mempelajarinya

4. Apakah Media Pembelajaran yang saat ini di gunakan di kelas dapat membuat anda mengerti ?

Ya

b. Tidak

Alasan :

Karena saya sudah mengerti belajar menggunakan media

5. Pernahkah anda belajar mengetik 10 jari dengan menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill?

a. Ya

Tidak

Alasan :

Karena saya belum pernah mencobanya

6. Bagaimana hasil belajar anda , pada mata pelajaran ini ?

Memuaskan

b. Tidak Memuaskan

Alasan :

Karena nilai saya lumayan

Singaraja, 17 Januari 2019

*Jhu*

## Lampiran 7 Daftar Absen Siswa

## Daftar Absen Siswa Kelas X A5

No	Nama Siswa
1	Abby Sastra Wibawa
2	Gede Ferdian Tanara
3	Gede Wira Artana Jaya
4	I Gusti Ayu Komang Tri Sukma Laksmi Dewi
5	I Gusti Made Naya Sandi
6	I Kadek Yogi Pranata
7	I Komang Nugraha Widyantara
8	Kadek Agus Hari Wibawa
9	Kadek Febiani
10	Kadek Uda Darmayanta
11	Komang Febiari
12	Luh Nelly Yuliantini
13	Luh Putu Evi Sonalia
14	Ni Luh Putu Tesdyana Kelin
15	Ni Made Dyana Paramita
16	Nina Pramudya
17	Nyoman Satria Bawa
18	Putu Ayu Evyliani
19	Putu Indah Permata Aji
20	Putu Jody Pratama
21	Gede Wira Laksmiana Pemayun
22	Bima Surya Andala
23	Made Prema Bargo
24	Gede Ferdian Tanara
25	Kadek Ardika
26	Kadek Dewi Darmiasih
27	Kadek Dwi Candra Weda
28	Ketut Ayu Suartini
29	Ketut Hery Dharma Putra
30	Komang Andre Prasetya
31	Komang Laba



32	Komang Meru Awatara Putra Dinata
33	Luh Putu Damayanti
34	Luh Putu Yulia Maharsini
35	Made Angga Permana
36	Desak Made Sunetty

#### Daftar Absen Siswa Kelas X AP 3

1	Gede Aditriawan
2	Gede Wirayuda Putra
3	I Gede Agus Ardianto
4	I Gede Ferdhian Ananda Saputra
5	I Kadek Dwipa Prayuda
6	I Komang Bayu Angga Aditya
7	I Made Agus Wedananda Putra
8	I Made Tangkas Darmada
9	I Putu Oka Astawa
10	Kadek Angga Yuda Raditia
11	Kadek Ari Widnyana
12	Kadek Bella Sapira
13	Kadek Era Damayani
14	Kadek Eros Dwipayana
15	Kadek Puja Yasa
16	Kadek Riantika Sandatriana
17	Kadek Sari
18	Kadek Sri Dwi Wahyuni
19	Kadek Winda Cahyani
20	Ketut Elsa Kusuma Dewi
21	Ketut Vena Riandani
22	Komang Feri Suarjana Putra
23	Luh Lelik Juliani
24	Luh Sri Astini
25	Luh Tania Sintia Dewi
26	Made Anggun Riani Putri
27	Ni Kadek Dhea Sukma Dewi
28	Ni Luh Putu Dewi Angelina Pradnya Swari
29	Putu Dea Tirayanti
30	Putu Deswita Prianka Gayatri
31	Putu Martin Wahyudi
32	Putu Sinta Trisna Lestari

33	Thalia Rachmah
34	Zulfi Nur Hakim
35	Putu virna yanti

## Lampiran 8 Daftar Nilai Siswa

## Daftar Nilai Siswa Kelas X A5


No	Nama Siswa	Nilai
1	Abby Sastra Wibawa	82
2	GEDE FERDIAN TANARA	74
3	GEDE WIRA ARTANA JAYA	86
4	I GUSTI AYU KOMANG TRI SUKMA LAKSMI DEWI	90
5	I GUSTI MADE NAYA SANDHI	74
6	I KADEK YOGI PRANATA	74
7	I KOMANG NUGRAHA WIDYANTARA	86
8	KADEK AGUS HARI WIBAWA	78
9	KADEK FEBIANI	90
10	KADEK UDA DARMAYANTA	78
11	KOMANG FEBIARI	78
12	LUH NELLY YULIARTINI	74
13	LUH PUTU EVI SONALIA	82
14	NI LUH PUTU TESDYANA KELIN	82
15	NI MADE DYANA PARAMITA	82
16	NINA PRAMUDYA	90
17	NYOMAN SATRIA BAWA	86

18	PUTU AYU EVYLIANI	82
19	PUTU INDAH PERMATA AJI	90
20	PUTU JODY PRATAMA	86
21	GDE WIRA LAKSMANA PEMAYUN	90
22	BIMA SURYA ANDALA	90
23	MADE PREMA BARGO	82
24	GEDE FERDIAN TANARA	74
25	KADEK ARDIKA	86
26	KADEK DEWI DARMIASIH	90
27	KADEK DWI CANDRA WEDA	74
28	KETUT AYU SUARTINI	74
29	KETUT HERY DHARMA PUTRA	86
30	KOMANG ANDRE PRASETYA	78
31	KOMANG LABA	90
32	KOMANG MERU AWATARA PUTRA DINATA	78
33	LUH PUTU DAMAYANTI	82
34	LUH PUTU YULIA MAHARSINI	74
35	MADE ANGGA PERMANA	86
36	Desak Made Sunetty	90

## Daftar Nilai Siswa Kelas X AP 3

No	Nama Siswa	Nilai
1	Gede Aditiyawan	85
2	Gede Wirayuda Putra	80
3	I Gede Agus Ardianto	84
4	I Gede Ferdhian Ananda Saputra	85
5	I Kadek Dwipa Prayuda	83
6	I Komang Bayu Angga Aditya	85
7	I Made Agus Wedananda Putra	80
8	I Made Tangkas Darmada	80
9	I Putu Oka Astawa	83
10	Kadek Angga Yuda Raditia	87
11	Kadek Ari Widnyana	87
12	Kadek Bella Sapira	90
13	Kadek Era Damayani	87
14	Kadek Eros Dwipayana	85
15	Kadek Puja Yasa	85
16	Kadek Riantika Sandatriana	80
17	Kadek Sari	80
18	Kadek Sri Dwi Wahyuni	83
19	Kadek Winda Cahyani	83
20	Ketut Elsa Kusuma Dewi	80

21	Ketut Vena Riandani	85
22	Komang Feri Suarjana Putra	85
23	Luh Lelik Juliani	87
24	Luh Sri Astini	87
25	Luh Tania Sintia Dewi	87
26	Made Anggun Riani Putri	80
27	Ni Kadek Dhea Sukma Dewi	85
28	Ni Luh Putu Dewi Angelina Pradnya Swari	85
29	Putu Dea Tirayanti	83
30	Putu Deswita Prianka Gayatri	83
31	Putu Martin Wahyudi	85
32	Putu Sinta Trisna Lestari	85
33	Thalia Rachmah	85
34	Zulfi Nur Hakim	83
35	Putu virna yanti	85



Lampiran 9 Uji Kesetaraan Sampel Penelitian

### UJI KESETARAAN SAMPEL PENELITIAN

Rumus yang digunakan adalah :

$$F_{hit} = \frac{S_2^1}{S_2^1}$$

Pertama tentukan nilai varian masing - masing sampel dengan rumus :

$$S_i^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n - 1}$$

Data untuk  $S_1$  sebagai berikut :

Sampe	X	X2
1	82	6724
2	74	5476
3	86	7396
4	90	8100
5	74	5476
6	74	5476
7	86	7396
8	78	6084
9	90	8100
10	78	6084
11	78	6084
12	74	5476
13	82	6724
14	82	6724
15	82	6724
16	90	8100
17	86	7396
18	82	6724
19	90	8100
20	86	7396
21	90	8100
22	90	8100
23	82	6724
24	74	5476



25	86	7396
26	90	8100
27	74	5476
28	74	5476
29	86	7396
30	78	6084
31	90	8100
32	78	6084
33	82	6724
34	74	5476
35	86	7396
36	90	8100
37	74	5476
38	74	5476
39	86	7396
40	78	6084
41	90	8100
42	78	6084
43	78	6084
44	74	5476
45	90	8100
46	90	8100
TOTA	3780	31234

Penyelesaian :

$$S_i^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n - 1} = \frac{312.344 - \frac{(3.780)^2}{46}}{46 - 1} = 38,3691$$

Data untuk S2 sebagai berikut :

Sampe	X	X2
1	85	7225
2	80	6400
3	84	7056
4	85	7225
5	83	6889
6	85	7225
7	80	6400
8	80	6400
9	83	6889

10	87	7569
11	87	7569
12	90	8100
13	87	7569
14	85	7225
15	85	7225
16	80	6400
17	80	6400
18	83	6889
19	83	6889
20	80	6400
21	85	7225
22	85	7225
23	87	7569
24	87	7569
25	87	7569
26	80	6400
27	85	7225
28	85	7225
29	83	6889
30	83	6889
31	85	7225
32	85	7225
33	85	7225
34	83	6889
35	85	7225
36	80	6400
37	83	6889
38	85	7225
39	80	6400
40	83	6889
41	85	7225
42	80	6400
43	83	6889
44	83	6889
45	85	7225
46	80	6400
47	83	6889
48	85	7225
49	80	6400
50	85	7225
TOTA	4182	35008



Penyelesaian :

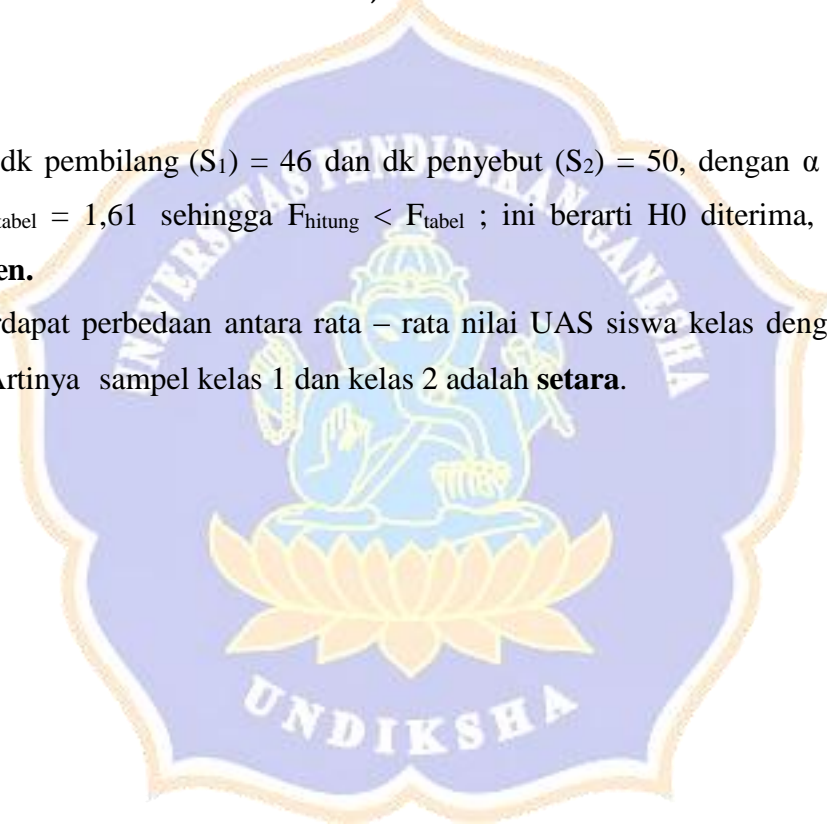
$$S_i^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n - 1} = \frac{350088 - \frac{(4182)^2}{50}}{50 - 1} = 6,2351$$

Menentukan F hitung :

$$F_{hit} = \frac{6,2351}{38,3691} = 0,1625$$

dimana dk pembilang ( $S_1$ ) = 46 dan dk penyebut ( $S_2$ ) = 50, dengan  $\alpha = 0,05$ , maka  $F_{tabel} = 1,61$  sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ; ini berarti  $H_0$  diterima, **Varian Homogen.**

Tidak terdapat perbedaan antara rata – rata nilai UAS siswa kelas dengan siswa kelas 2. Artinya sampel kelas 1 dan kelas 2 adalah **setara.**



## Lampiran 10 Instrumen Tes Kognitif Hasil Belajar

**INSTRUMEN PENILAIAN TES HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF**  
**MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL**  
**SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

## Pedoman Penilaian Aspek Kognitif

No Soal	Kriteria	Penilaian
1	Mampu menyebutkan Jari-jari yang di gunakan untuk mengetik pada soal dengan lengkap dan benar	4
	Menyebutkan sebagian Jari-jari yang di gunakan untuk mengetik pada soal	3
	Menyebutkan salah satu Jari tangan yang di gunakan untuk mengetik pada soal	2
	Hanya mampu menyebutkan sebagian salah satu Jari tangan yang di gunakan untuk mengetik pada soal	1
	Tidak menjawab	0
2	Mampu menjelaskan posisi duduk secara lengkap dan benar	4
	Menjelaskan sebagian posisi duduk secara benar	3
	Hanya mampu menjelaskan beberapa bagian posisi duduk saja	2
	Hanya mampu menjelaskan beberapa posisi duduk saja akan tetapi jawabannya masih salah	1
	Tidak menjawab	0
3	Mampu menjelaskan jarak mata ke monitor secara lengkap dan benar	4
	Menjelaskan sebagian jarak mata ke monitor secara benar	3
	Hanya mampu menjelaskan beberapa bagian jarak mata ke monitor saja	2
	Hanya mampu menjelaskan beberapa jarak mata ke monitor saja akan tetapi jawabannya masih salah	1
	Tidak menjawab	0
4	Mampu menyebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat secara lengkap dan benar	4
	menyebutkan sebagian hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat secara benar	3
	Hanya mampu menyebutkan beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat saja	2
	Hanya mampu menyebutkan beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat saja akan tetapi jawabannya masih salah	1
	Tidak menjawab	0
	Mampu menyebutkan Jari-jari yang di gunakan untuk mengetik pada soal dengan lengkap dan benar	4

5	Menyebutkan sebagian Jari-jari yang di gunakan untuk mengetik pada soal	3
	Menyebutkan salah satu Jari tangan yang di gunakan untuk mengetik pada soal	2
	Hanya mampu menyebutkan sebagian salah satu Jari tangan yang di gunakan untuk mengetik pada soal	1
	Tidak menjawab	0

Pedoman Penilaian Tiap Butir Soal

Nomor Soal	Skor maksimal
1	4
2	4
3	4
4	4
5	4
Total Skor	100

**Total Nilai Aspek Pengetahuan = (Total Skor)/ 5**



## Lampiran 11 Instrumen Angket Respon Siswa

**KISI – KISI ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN TYPING SKILL  
SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

**Kuisiner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill**

NAMA :

KELAS :

NO ABSEN :

Petunjuk : Isilah Klolom dibawah ini dengan mecentangnya

Keteranga : SS = Sangat Setuju , S = Setuju , KS = Kurang

Setuju , TS = Tidak Setuju , STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat bermanfaat dan memudahkan saya dalam mengerjakan latihan, tugas, uts, dan uas materi pembelajaran Typing Skill					
2	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat sesuai dengan yang saya harapkan					
3	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sangat memudahkan Pekerjaan saya sehingga lebih efisien					
4	Mengetik dengan menggunakan Media pembelajaran Typing Skill membuat saya sangat kesulitan dalam bekerja					
5	Mengetik menggunakan Media					



	Pembelajaran Typing Skill Menjadi sangat menyenangkan					
6	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru membrikan penjelasan materi menggunakan media pembelajaran Typing Skill					
7	Dengan menggunakan media pembelajaran Typing Skill saya dapat mengetahui hasil mengetik saya secara langsung sehingga saya tertantang untuk berlatih kembali					
8	Saya ingin berlatih mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sampai keterampilan mengetik saya baik					
9	Saya selalu mencatat skor latihan pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengetik saya					
10	Saya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing					
11	Media pembelajaran Typing Skill menunjukkan tanda apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari sehingga saya tahu kelemahan saya					

12	Saat saya mengalami kesulitan ketika praktik mengetik sistem 10 jari menggunakan Media pembelajaran Typing Skill , saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru					
13	Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill memberikan pengalaman baru yang berharga buat saya					
14	Setelah menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill saya dapat memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk berlatih					
15	Kecepatan mengetik saya meningkat setelah saya menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill					

Lampiran 12 Perhitungan Instrumen Tes Kognitif Hasil Belajar

Tabel Instrumen Tes Kognitif Hasil Belajar kelas eksperimen

No Absen	Nama	Skor Item					Total Y
		1	2	3	4	5	
1	Gede Aditiyawan	3	2	2	2	2	11
2	Gede Wirayuda Putra	2	2	2	2	3	11
3	I Gede Agus Ardianto	2	3	2	2	2	11
4	I Gede Ferdhian Ananda Saputra	2	2	2	3	2	11
5	I Kadek Dwipa Prayuda	2	2	3	2	3	12
6	I Komang Bayu Angga Aditya	3	2	2	2	3	12
7	I Made Agus Wedananda Putra	3	2	2	2	3	12
8	I Made Tangkas Darmada	2	2	3	2	3	12
9	I Putu Oka Astawa	3	3	2	2	3	13
10	Kadek Angga Yuda Raditia	3	3	2	2	3	13
11	Kadek Ari Widnyana	3	2	2	2	4	13
12	Kadek Bella Sapira	4	2	2	3	3	14
13	Kadek Era Damayani	3	2	2	3	4	14
14	Kadek Eros Dwipayana	4	2	3	2	3	14
15	Kadek Puja Yasa	3	3	3	2	4	15
16	Kadek Riantika Sandatriana	4	3	2	3	3	15
17	Kadek Sari	3	3	3	3	3	15

<b>18</b>	Kadek Sri Dwi Wahyuni	4	3	3	3	3	16
<b>19</b>	Kadek Winda Cahyani	3	3	3	3	4	16
<b>20</b>	Ketut Elsa Kusuma Dewi	4	3	3	2	4	16
<b>21</b>	Ketut Vena Riandani	3	4	3	2	4	16
<b>22</b>	Komang Feri Suarjana Putra	4	2	3	4	4	17
<b>23</b>	Luh Lelik Juliani	4	3	3	3	4	17
<b>24</b>	Luh Sri Astini	4	3	4	2	4	17
<b>25</b>	Luh Tania Sintia Dewi	4	4	2	3	4	17
<b>26</b>	Made Anggun Riani Putri	4	3	4	3	4	18
<b>27</b>	Ni Kadek Dhea Sukma Dewi	4	4	3	3	4	18
<b>28</b>	Ni Luh Putu Dewi Angelina Pradnya Swari	4	3	4	3	4	18
<b>29</b>	Putu Dea Tirayanti	4	3	3	4	4	18
<b>30</b>	Putu Deswita Prianka Gayatri	4	4	3	4	4	19
<b>31</b>	Putu Martin Wahyudi	4	4	4	3	4	19
<b>32</b>	Putu Sinta Trisna Lestari	4	4	3	4	4	19
<b>33</b>	Thalia Rachmah	4	4	4	4	4	20
<b>34</b>	Zulfi Nur Hakim	4	4	4	4	4	20
<b>35</b>	Putu virna yanti	4	4	4	4	4	20

Tabel Instrumen Tes Kognitif Hasil Belajar kelas kontrol

No Absen	Nama	Skor Item					Total Y
		1	2	3	4	5	
1	ABBY SASTRA WIBAWA	2	1	2	1	2	8
2	GEDE FERDIAN TANARA	2	1	2	2	1	8
3	GEDE WIRA ARTANA JAYA	1	2	2	1	2	8
4	I GUSTI AYU KOMANG TRI SUKMA LAKSMI DEWI	2	1	1	3	1	8
5	I GUSTI MADE NAYA SANDHI	3	2	1	1	2	9
6	I KADEK YOGI PRANATA	2	1	2	1	3	9
7	I KOMANG NUGRAHA WIDYANTARA	1	2	3	1	2	9
8	KADEK AGUS HARI WIBAWA	2	2	1	2	2	9
9	KADEK FEBIANI	1	2	3	1	3	10
10	KADEK UDA DARMA YANTA	3	3	1	1	2	10
11	KOMANG FEBIARI	3	1	2	1	3	10
12	LUH NELLY YULIARTINI	2	3	2	2	2	11
13	LUH PUTU EVI SONALIA	3	2	2	2	2	11
14	NI LUH PUTU TESDYANA KELIN	2	2	2	2	3	11
15	NI MADE DYANA PARAMITA	4	2	1	2	3	12
16	NINA PRAMUDYA	2	2	3	2	3	12
17	NYOMAN SATRIA BAWA	3	2	2	2	3	12
18	PUTU AYU EVYLIANI	3	2	2	2	3	12

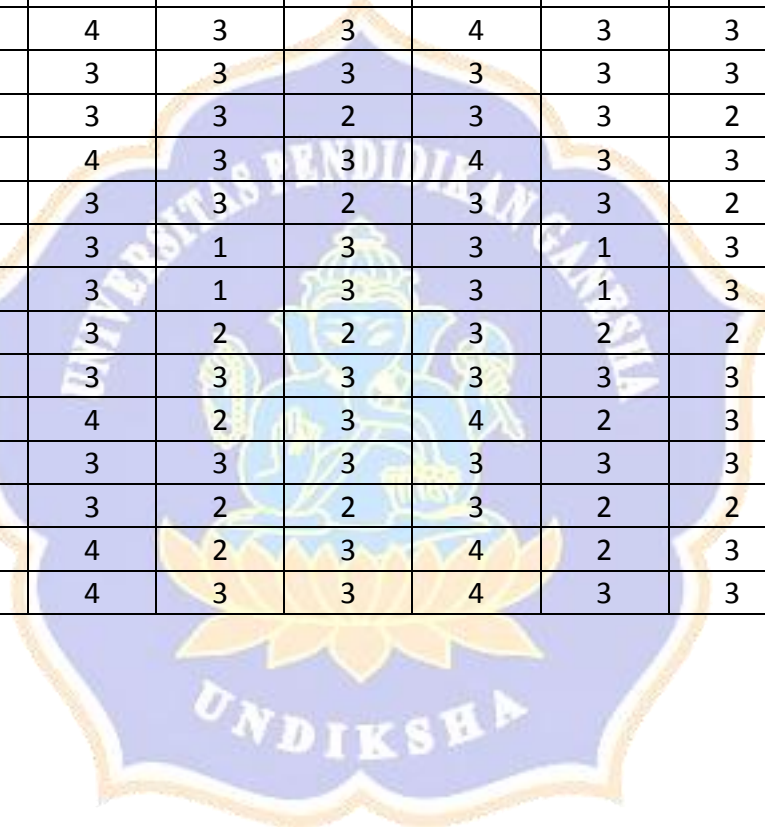
19	PUTU INDAH PERMATA AJI	3	1	2	2	4	12
20	PUTU JODY PRATAMA	3	2	2	2	4	13
21	GDE WIRA LAKSMANA PEMAYUN	3	3	2	2	3	13
22	BIMA SURYA ANDALA	3	3	2	2	3	13
23	MADE PREMA BARGO	3	2	2	2	4	13
24	GEDE FERDIAN TANARA	3	2	4	1	3	13
25	KADEK ARDIKA	4	2	2	3	3	14
26	KADEK DEWI DARMIASIH	4	2	3	2	3	14
27	KADEK DWI CANDRA WEDA	3	2	2	3	4	14
28	KETUT AYU SUARTINI	3	3	3	3	3	15
29	KETUT HERY DHARMA PUTRA	3	3	3	2	4	15
30	KOMANG ANDRE PRASETYA	4	3	2	3	3	15
31	KOMANG LABA	4	3	3	2	4	16
32	KOMANG MERU AWATARA PUTRA DINATA	3	4	3	2	4	16
33	LUH PUTU DAMAYANTI	4	3	3	3	3	16
34	LUH PUTU YULIA MAHARSINI	4	2	3	4	4	17
35	MADE ANGGA PERMANA	4	4	2	3	4	17
36	DESAK MADE SUNETTY	4	3	4	2	4	17



Tabel Uji Butir soal

Responden	Skor Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
6	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
7	2	2	3	2	1	3	2	1	3	1	1	1
8	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
9	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
10	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
11	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
12	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
13	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
14	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
15	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
16	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
17	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
18	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3

19	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
20	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1
21	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
22	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
23	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
24	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
25	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
26	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
27	2	3	3	3	1	3	3	1	3	1	1	1
28	2	3	3	3	1	3	3	1	3	1	1	1
29	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
31	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	2	2
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
33	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
34	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	2	2
35	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2



**Uji Validitas Butir soal**

Uji ini dilakukan dengan formula koefesien korelasi product moment sebagai berikut :

Responden	Skor Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	160	160	120	160	120	120	160	120	120	160	120	120
2	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	70
3	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76
4	160	160	120	160	120	120	160	120	120	160	120	120
5	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	70
6	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76
7	44	44	66	44	22	66	44	22	66	44	22	22
8	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76
9	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76
10	172	172	172	172	129	172	172	129	172	172	129	129
11	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76
12	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76
13	40	40	20	40	40	20	40	40	20	40	40	20
14	93	93	93	93	62	93	93	62	93	93	62	62

<b>15</b>	160	160	120	160	120	120	160	120	120	160	120	120	
<b>16</b>	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76	
<b>17</b>	96	96	64	96	96	64	96	96	64	96	96	64	
<b>18</b>	160	160	120	160	120	120	160	120	120	160	120	120	
<b>19</b>	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76	
<b>20</b>	58	87	87	87	58	87	87	58	87	87	87	58	29
<b>21</b>	52	78	52	78	52	52	78	52	52	78	52	26	
<b>22</b>	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76	
<b>23</b>	66	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	33
<b>24</b>	96	96	64	96	96	64	96	96	64	96	96	64	
<b>25</b>	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76	
<b>26</b>	96	96	64	96	96	64	96	96	64	96	96	64	
<b>27</b>	50	75	75	75	25	75	75	25	75	75	25	25	
<b>28</b>	50	75	75	75	25	75	75	25	75	75	25	25	
<b>29</b>	84	84	56	84	56	56	84	56	56	84	56	56	
<b>30</b>	66	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	33
<b>31</b>	102	136	102	136	68	102	136	68	102	136	68	68	
<b>32</b>	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	105	70
<b>33</b>	52	78	52	78	52	52	78	52	52	78	52	26	

34	102	136	102	136	68	102	136	68	102	136	68	68
35	114	152	114	152	114	114	152	114	114	152	114	76

Butir item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
r hitung	0,81087	0,87261	0,62359	0,87261	0,81339	0,62359	0,87261	0,81339	0,62359	0,39537	0,81339	0,81087
r tabel	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
Item Valid	12											



$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

No	Skor Total ( $\sum X$ )	$\sum X^2$	$\sum XY$	$\sum Y$	$\sum Y^2$
1	101	10201	3528	1188	41442
2	121	14641	4211	1188	41442
3	98	9604	3391	1188	41442
4	121	14641	4211	1188	41442
5	91	8281	3192	1188	41442
6	98	9604	3391	1188	41442
7	121	14641	4211	1188	41442
8	91	8281	3192	1188	41442
9	98	9604	3391	1188	41442
10	91	8281	4211	1188	41442
11	91	8281	3192	1188	41442
12	66	4356	2340	1188	41442

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

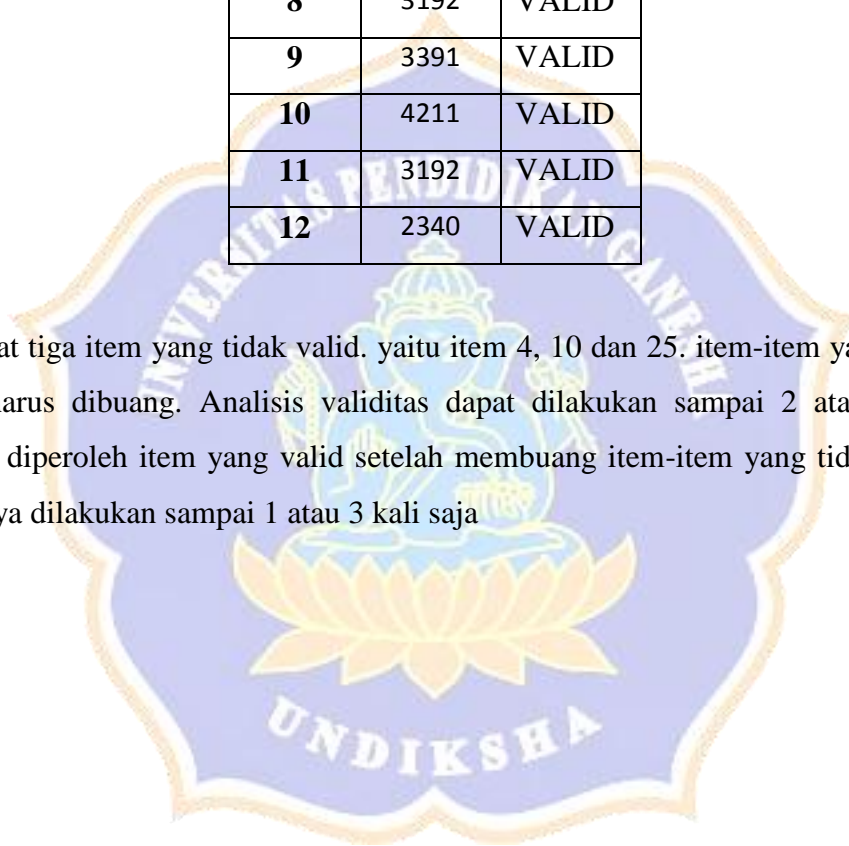
$$r_{xy} = 1411344$$

Cara yang sama dilakukan untuk butir soal 2 sampai dengan 10.

Pengujian menggunakan uji satu sisi dengan taraf signifikansi 0,05. dan hasil dibandingkan dengan r-tabel Product Moment. Dalam hal ini diperoleh r-tabel dengan N = 68 dan signifikansi 5% adalah r-tabel= 0,334.

No	$r_{xy}$	Ket.
1	3528	VALID
2	4211	VALID
3	3391	VALID
4	4211	VALID
5	3192	VALID
6	3391	VALID
7	4211	VALID
8	3192	VALID
9	3391	VALID
10	4211	VALID
11	3192	VALID
12	2340	VALID

Terdapat tiga item yang tidak valid, yaitu item 4, 10 dan 25. item-item yang tidak valid harus dibuang. Analisis validitas dapat dilakukan sampai 2 atau 3 kali sampai diperoleh item yang valid setelah membuang item-item yang tidak valid. Biasanya dilakukan sampai 1 atau 3 kali saja





### Uji Reliabilitas Butir Soal

Uji ini dilakukan dengan formula Alpha Chronbach sebagai berikut :

Responden	Skor Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	16	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	9
2	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	4
3	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
4	16	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	9
5	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	4
6	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
7	4	4	9	4	1	9	4	1	9	1	1	1
8	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
9	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
10	16	16	16	16	9	16	16	9	16	9	9	9
11	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
12	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
13	4	4	1	4	4	1	4	4	1	4	4	1



<b>14</b>	9	9	9	9	4	9	9	4	9	4	4	4
<b>15</b>	16	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	9
<b>16</b>	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
<b>17</b>	9	9	4	9	9	4	9	9	4	9	9	4
<b>18</b>	16	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	9
<b>19</b>	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
<b>20</b>	4	9	9	9	4	9	9	4	9	4	4	1
<b>21</b>	4	9	4	9	4	4	9	4	4	4	4	1
<b>22</b>	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
<b>23</b>	4	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	1
<b>24</b>	9	9	4	9	9	4	9	9	4	9	9	4
<b>25</b>	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4
<b>26</b>	9	9	4	9	9	4	9	9	4	9	9	4
<b>27</b>	4	9	9	9	1	9	9	1	9	1	1	1
<b>28</b>	4	9	9	9	1	9	9	1	9	1	1	1
<b>29</b>	9	9	4	9	4	4	9	4	4	4	4	4
<b>30</b>	4	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	1
<b>31</b>	9	16	9	16	4	9	16	4	9	4	4	4
<b>32</b>	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	4

33	4	9	4	9	4	4	9	4	4	4	4	1
34	9	16	9	16	4	9	16	4	9	4	4	4
35	9	16	9	16	9	9	16	9	9	9	9	4

Butir soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Total X</b>	101	121	98	121	91	98	121	91	98	91	91	66
<b>(Total X)^2</b>	10201	14641	9604	14641	8281	9604	14641	8281	9604	8281	8281	4356
<b>Total X^2</b>	305	431	284	431	251	284	431	251	284	251	251	138
<b>(Total Y)^2</b>	1411344											
<b>Total Y^2</b>	41442											
<b>Varian</b>	4,55839 1	6,34385 8	4,19896 2	6,34385 8	3,80060 6	4,19896 2	6,34385 8	3,80060 6	4,19896 2	3,80060 6	3,80060 6	2,1747 4
<b>Jumlah Varian</b>	53,5640 1											
<b>Varian Total</b>	608,439 4											
<b>Reliabilitas</b>	0,939											
<b>Kategori</b>	Sangat Tinggi											

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Data hasil penyebaran instrument penelitian yang valid

Nilai varian butir 1

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Dimana :

$$\sum X^2 = 677$$

$$\sum X = 209$$

$$N = 68$$

Sehingga perhitungannya menjadi :

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n-1}$$

$$\sigma_i^2 = \frac{677 - \frac{(209)^2}{68}}{68-1}$$

$$\sigma_i^2 = 0,5169$$

Selanjutnya perhitungan untuk butir No: 2 sampai 24 dapat dihitung dengan cara yang sama seperti butir pernyataan nomor 1.

Sehingga diperoleh hasil varian butir instrument

No. Butir	Total Skor	Vi
1	101	4,558391
2	121	6,343858
3	98	4,198962
4	121	6,343858
5	91	3,800606
6	98	4,198962
7	121	6,343858
8	91	3,800606
9	98	4,198962
10	91	3,800606

11	91	3,800606
12	66	2,17474

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sehingga perhitungannya menjadi :

$$r_{11} = 0,939$$

Untuk instrumen penelitian didapatkan hasil  $r_{11} = 0,939$ . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen termasuk sangat tinggi.



**Uji Indeks Kesukaran Butir (IKB)**

Responden	Skor Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
5	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
6	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
7	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
8	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
9	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
10	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
11	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
12	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
13	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2

14	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
15	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
16	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
17	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
18	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
25	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
26	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
27	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1
28	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1
29	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
30	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1

31	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
32	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
33	2	3	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1
34	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1
35	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1

	Skor Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Atas</b>	41	48	37	48	36	37	48	36	37	36	36	29
<b>Bawah</b>	27	34	28	34	22	28	34	22	28	22	22	15
<b>IKB</b>	0,70833 3	0,85416 7	0,67708 3	0,85416 7	0,60416 7	0,67708 3	0,85416 7	0,60416 7	0,67708 3	0,60416 7	0,60416 7	0,45833 3
<b>Kategori</b>	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
<b>sukar</b>	0											
<b>sedang</b>	9											
<b>mudah</b>	3											

Formula yang digunakan untuk menghitung Indeks Kesukaran Butir adalah :

$$I = \frac{\sum U + \sum L - (2N \times S_{min})}{2N(S_{maks} - S_{min})}$$

Dalam pengujian ini, untuk penentuan kelas atas dan kelas bawah masing – masing diambil 30%, maka kelompok atas dan kelompok bawah masing – masing akan terdiri dari  $30/100 \times 10$  orang = 3 orang. Kemudian dilakukan perangkaan masing – masing butir soal.

Berdasarkan data yang sudah dirangking, dapat dihitung indeks kesukaran butir soal 1 :

$$I = \frac{\sum U + \sum L - (2N \cdot S_{min})}{2N(S_{maks} - S_{min})}$$

Dimana :

$$\sum U = 86$$

$$\sum L = 51$$

$$N = 22$$

$$S_{min} = 0$$

$$S_{maks} = 4$$

Sehingga perhitungannya menjadi

$$I = \frac{86+51-(2(22) \cdot 0)}{2(22)(4-0)}$$

$$I = 0,7784$$

Perhitungan yang sama dilakukan untuk butir soal lainnya, sehingga diperoleh indeks kesukaran butir soal :

No. Butir Soal	IKB	Keterangan
1	0,708333	Sedang
2	0,854167	Mudah
3	0,677083	Sedang
4	0,854167	Mudah



5	0,604167	Sedang
6	0,677083	Sedang
7	0,854167	Mudah
8	0,604167	Sedang
9	0,677083	Sedang
10	0,604167	Sedang
11	0,604167	Sedang
12	0,458333	Sedang



### Uji Indeks Daya Beda (IDB)

Tabel hasil penelitian disusun berdasarkan frekuensi pada tiap – tiap skor

Nomor Butir	$f_i^2$
1	547
2	553
3	767
4	553
5	649
6	767
7	553
8	649
9	767
10	649
11	649
12	547

Untuk butir soal 1 diperoleh indek daya beda sebagai berikut ;

$$d = \frac{(n-1)(N^2 - \sum f_i^2)}{nN^2}$$

Dimana :

$$N = 68$$

$$n = 22$$

$$f_i^2 = 1.714$$

Sehingga perhitungannya menjadi :

$$d = \frac{(22-1)(68^2 - 1714)}{22(68^2)}$$

$$d = 0,6007$$

Selanjutnya dihitung untuk soal selanjutnya, sehingga didapatkan hasil :

<b>Nomor Butir</b>	<b>D</b>	<b>Kategori</b>
1	0,507347	Baik
2	0,502857	Baik
3	0,342721	Cukup
4	0,502857	Baik
5	0,43102	Baik
6	0,342721	Cukup
7	0,502857	Baik
8	0,43102	Baik
9	0,342721	Cukup
10	0,43102	Baik
11	0,43102	Baik
12	0,507347	Baik



## Lampiran 13 Soal Uji Coba Instrumen Hasil Belajar

**Tes Hasil Belajar Siswa**

## SOAL UJI COBA POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja

Kelas/Semester : X /Ganjil

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 12 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama :

No.Absen :

Kelas :

Jawablah pertanyaan No.1- 12 sesuai suruhan!

1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **SAYA** menggunakan jari-jari apa saja !
3. Sebutkan persiapan awal posisi jari dalam mengetik 10 jari !
4. Jelaskan posisi siku , kaki ,dan lutut saat bekerja di depan komputer !
5. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
6. Jelaskan posisi mata saat bekerja di depan komputer !
7. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
8. Jelaskan teknik dasar mengetik 10 jari !
9. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
10. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan huruf berikut di keyboard **G, L, X, B**

11. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan simbol-simbol berikut di keyboard **?, <, “, /**
12. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7, 9**

#### Lampiran 14 Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Hasil Belajar

##### **Kunci Jawaban :**

1. jari tengah kanan, jari kelingking kiri, jari telunjuk kanan, jari tengah kanan
2. jari manis kiri, jari kelingking kiri, jari telunjuk kanan, jari kelingking kiri
3. Untuk posisi jari tangan kiri pada keyboard Tempatkan jari telunjuk untuk menekan tombol huruf F, R, V, G, T, B, angka 4 dan 5, Tempatkan jari tengah untuk menekan tombol huruf D, E, C, dan angka 3 Tempatkan jari manis untuk menekan tombol huruf S, W, X, dan 2. Tempatkan jari kelingking untuk menekan tombol huruf A, Q, Z, 1, Alt dan selain yang disebut, yaitu tanda ~, Tab, Caps Lock, Shift, Ctrl, dan tombol jendela / Windows, dan posisi Ibu Jari untuk menekan spasi, bergantian dengan ibu jari tangan kanan. Selanjutnya Untuk posisi jari tangan kanan pada keyboard Tempatkan jari telunjuk untuk menekan tombol huruf : J, H, U, Y, M, N, 7 dan 6Tempatkan jari tengah untuk menekan tombol huruf K, I, koma (,) / tanda lebih kecil (<) dan 8 atau tanda bintang (\*) Tempatkan jari manis untuk menekan tombol huruf L, O, 9 / tanda kurung kiri ( ( ), dan titik (.) / tanda lebih besar (>) serta AltTempatkan jari kelingking untuk menekan semua tombol keyboard yang ada di sebelah kanan, yaitu mulai dari tanda titik dua (;), tanda petik (‘), Enter, huruf P, tanda kurung siku ( { } / [ ] ), garis miring ke kiri ( \ ), tanda Tanya ( ? ) / tanda miring (/), klik kanan (tombol dokumen) serta Shift dan Ctrl kanan.Dan untuk ibu jari /Jempol gunakan untuk menekan tombol Spasi, bergantian dengan jempol kanan
4. Posisi siku yang baik adalah apa bila. Posisi siku tangan berada disamping badan, dan siku membentuk sudut yang lebih besar dari 90 derajat begitu pula pada posisi kaki dan lutut Pada saat berkerja dengan komputer, kaki

harus dapat diletakan di lantai atau sandaran kaki dengan seluruh tapak kaki menyentuh lantai dan siku yang membentuk sudut tidak kurang dari 90 derajat.

5. • Posisi kaki dapat menyanggah lantai
  - Siku dan Lutut membentuk sudut 90 derajat
  - Duduk tegak
  - Keyboard sama tinggi dengan siku agar gerakan tangan dan jari dapat mengurangi ketegangan otot dan persendian
6. Atur posisi monitor dengan tepat sehingga pengguna tidak harus menjulurkan kepala secara berlebihan sehingga pengguna merasa santai dan netral, Posisi yang baik yakni monitor tepat di depan dan di atas keyboard.
7. idealnya jarak mata dengan monitor yang aman adalah 50 - 100 cm. Jangan memasang monitor terlalu dekat dengan mata kita karena akan membuat mata cepat lelah.
8. -Ketahui Posisi Duduk yang Baik Saat mengetik 10 jari
  - 1 Pelajari Penempatan Posisi / Letak Jari pada Keyboard
  - 2 Menggunakan Teks Latihan untuk Belajar Mengetik 10 Jari dengan Benar dan Cepat
9. kecepatan mengetik, pengguna mampu mengetik cepat dengan mencapaidurasi antara 150-250/menit. agar dapat mengetik kita perlu menggunakan sistem 10 jari sistem ini merupakan sistem yang terbaik dalam mengetik.  
Ketepatan, di dalam mengetik sistem 10 jari juga merupakan hal yang sangat penting agar tidak ada kesalahan penyebutan kalimat dan kata Kerapihan, di dalam mengetik sistem 10 jari kerapihan merupakan hal yang penting guna mencapai hasil yang baik dan rapih sesuai dengan apa yang kita inginkan
10. jari telunjuk kiri, jari manis kanan, jari manis kiri, jari telunjuk kiri
11. jari kelingking kanan, jari tengah kanan, jari kelingking kanan, jari kelingking kanan
12. jari telunjuk kiri, jari telunjuk kanan, jari manis kanan, jari telunjuk kanan



## Lampiran 15 Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen Prestasi Belajar

## SOAL UJI COBA POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X /Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 12 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama : *DESAK PUTU AYU PURNAMA DEWI*  
 No.Absen : *01*  
 Kelas : *XAP3*

Jawablah pertanyaan No.1- 12 sesuai suruhan!

1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **SAYA** menggunakan jari-jari apa saja !
3. Sebutkan persiapan awal posisi jari dalam mengetik 10 jari !
4. Jelaskan posisi siku , kaki ,dan lutut saat bekerja di depan komputer !
5. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
6. Jelaskan posisi mata saat bekerja di depan komputer !
7. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
8. Jelaskan teknik dasar mengetik 10 jari !
9. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
10. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan huruf berikut di keyboard **G, L, X, B**
11. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan simbol-simbol berikut di keyboard **?, <, “, /**
12. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7, 9**

## LEMBAR JAWABAN

- 4 1. JARI TENGAH KANAN, JARI KEUNGKING KIRI, JARI  
TELUJUK KANAN, JARI TENGAH KANAN
- 4 2. JARI MANIS KIRI, JARI KEUNGKING KIRI, JARI  
TELUJUK KANAN, JARI KEUNGKING KIRI
- 3 3. POSISI TANGAN KIRI JARI DIGUNAKAN
- \* IBU JARI : SPAS
  - \* TELUJUK : F, R, V, G, T, B, 4, 5
  - \* JARI TENGAH : DE, C, 3
  - \* JARI MANIS : X, W, Z, 5
  - \* KEUNGKING : A, Q, Z, 1, ALT, TAB, CAPSLOCK
- POSISI TANGAN KANAN JARI YANG DIGUNAKAN
- \* IBU JARI : SPASI
  - \* TELUJUK : J, H, U, Y, M, N, 7, 6
  - \* JARI TENGAH : K, I, (.), /, C, 8
  - \* JARI MANIS : E, O, G, \, ., (')
  - \* KEUNGKING : (;), ('), (})
- 4 4. POSISI SIKU TANGAN BERADA DISAMPING TANGAN  
MEMBENTUK  $90^\circ$  BERTU DUA POSISI, KAKI DAN LUTUT  
MEMBENTUK SUDUT  $90^\circ$
- 3 5. \* POSISI KAKI MENYANGGAH LANTAI
- \* DUDUK TEGAK
  - \* SIKU DAN LUTUT MEMBENTUK  $90^\circ$
  - \* KEYBOARD SAMA TINGGI DENGAN SIKU
- 3 6. POSISI MONITOR TEPAT LURUS DENGAN KEPALA  
DAN BERADA DI ATAS KEYBOARD
- 4 7. IDEALNYA ANTARA 50-100 CM DAN TIDAK  
TERLALU DEKAT DENGAN MATA.
- 3 8. \* KETAHUI POSISI DUDUK SAAT MENGETIK 10 JARI  
\* PELAJARI PENEMPATAN POSISI KETAP JARI  
pada keyboard
- \* MENGGUNAKAN TEKS LATIHAN UNTUK  
BELAJAR MENGETIK DENGAN BAIK DAN BENAR.



- 3 9. \* KECEPATAN MENGETIK  
\* KETEPATAN MENGETIK  
\* KERAPIHAN MENGETIK
- 3 10. \* JARI TELUNJUK KIRI, JARI MANIS KANAN, MANIS KIRI, TELUNJUK KIRI
- 3 11. JARI KEUNGKING KANAN, JARI TENGAH KANAN, KEUNGKING KANAN
- 3 12. JARI TELUNJUK KIRI, TELUNJUK KANAN, MANIS KANAN, JARI TELUNJUK KANAN

Singaraja, 23/4/2019



Nim: 01

## SOAL UJI COBA POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X/Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 12 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama : *Gede Yudha Maha Pratama*  
 No.Absen : *2*  
 Kelas : *XAP3*

Jawablah pertanyaan No.1- 12 sesuai suruhan!


1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **SAYA** menggunakan jari-jari apa saja !
3. Sebutkan persiapan awal posisi jari dalam mengetik 10 jari !
4. Jelaskan posisi siku , kaki ,dan lutut saat bekerja di depan komputer !
5. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
6. Jelaskan posisi mata saat bekerja di depan komputer !
7. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
8. Jelaskan teknik dasar mengetik 10 jari !
9. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
10. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan huruf berikut di keyboard **G, L, X, B**
11. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan simbol-simbol berikut di keyboard **?, <, “, /**
12. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7,9**

## LEMBAR JAWABAN

- 3 (1) Jari tengah kanan, Jari kelingking kiri, Jari telunjuk kanan,  
Jari tengah kanan
- 3 (2) Jari manis kiri, Jari kelingking kiri, Jari telunjuk kanan,  
Jari kelingking kiri
- 3 (3) Posisi tangan kiri Jari yang digunakan  
 - Ibu jari : Spasi  
 - Telunjuk : F R V G T B A S  
 - Jari tengah : D E 3  
 - Jari Manis : X W 2 (5)  
 - Kelingking : A Q Z 1 ACT TAB, (APSLCK)
- Posisi tangan kanan Jari yang digunakan  
 - Ibu jari : Spasi  
 - Telunjuk : J H U Y M N 7 6  
 - Jari tengah : K 1 (0) / C 8  
 - Jari Manis : C O G \ C (0)  
 - Kelingking : (5) (0) (5)
- 3 (4) Posisi Siku, tangan berada disamping, tangan Membentuk  $90^\circ$  begitu pula Posisi kaki dan Lutut Membentuk sudut  $90^\circ$
- 3 (5) \* Posisi kaki Menganggang Lantai  
 \* Duduk tegak  
 \* Siku dan Lutut Membentuk  $90^\circ$   
 \* Keyboard sama tinggi dengan kepala siku
- 3 (6) Posisi Monitor tepat Lurus dengan kepala dan berada diatas keyboard
- 3 (7) Idealnya antara 50-100 cm dan tidak terlalu dekat dengan mata.
- 3 (8) \* Ketahui posisi duduk yang baik saat mengetik 10 jari  
 \* Pelajari Penempatan Posisi / letak jari pada keyboard  
 \* Menggunakan teks latihan Untuk Mengetik 10 jari dengan benar dan tepat.

- 3 ⑨ \* Kecepatan Mengetik  
\* Ketepatan Mengetik  
\* Kerapuhan Mengetik
- 3 ⑩ Jari telunjuk kiri Jari manis kanan, Manis kiri,  
telunjuk kiri
- 3 ⑪ Jari kelingking kanan Jari tengah kanan, kelingking kanan
- 2 ⑫ Jari telunjuk kiri, telunjuk kanan, Manis kanan,  
Jari telunjuk kanan

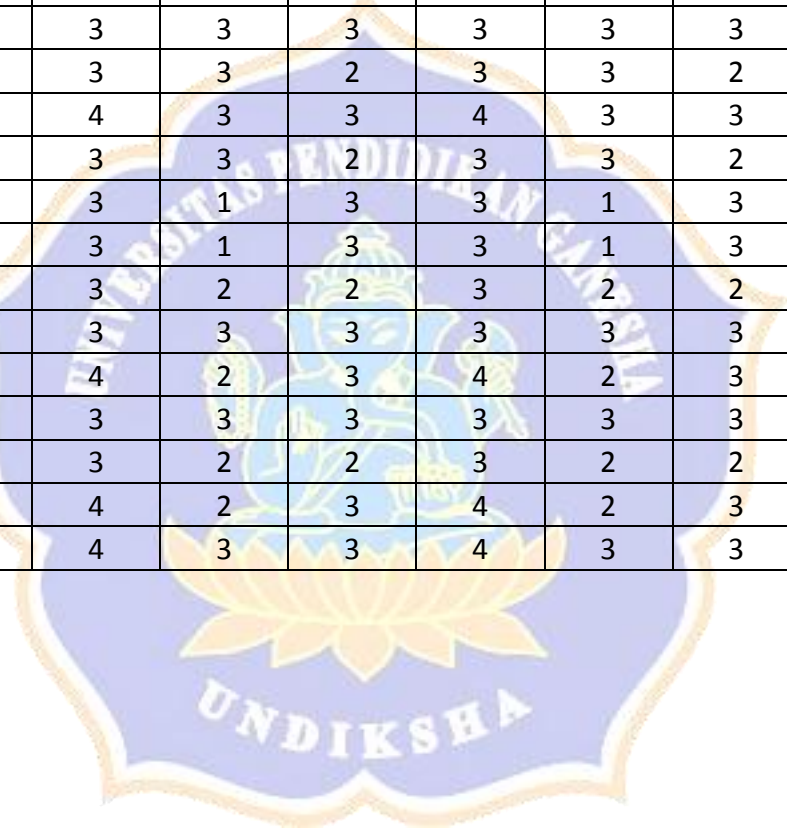
Singaraja, 23/9/2019

  
Gede Yudha Mahesa Pratomo  
Nim: 2

Lampiran 16 Data Uji Coba Instrumen Hasil Belajar

Responden	Skor Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
6	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
7	2	2	3	2	1	3	2	1	3	1	1	1
8	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
9	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
10	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3
11	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
12	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
13	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
14	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2
15	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
16	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
17	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
18	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
19	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2

20	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1
21	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
22	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
23	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
24	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
25	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
26	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
27	2	3	3	3	1	3	3	1	3	1	1	1
28	2	3	3	3	1	3	3	1	3	1	1	1
29	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
31	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	2	2
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
33	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1
34	3	4	3	4	2	3	4	2	3	2	2	2
35	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2



## Lampiran 17 Soal Post-Test

## SOAL POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X /Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 5 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama :  
 No.Absen :  
 Kelas :

Jawablah pertanyaan No.1- 5 sesuai suruhan!

1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
3. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
4. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
5. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di kyboard **4,6,7, 9**



## Lampiran 18 Kunci Jawaban Post-Test

**Kunci Jawaban Post-Test**

1. jari tengah kanan, jari kelingking kiri, jari telunjuk kanan, jari tengah kanan
2. • Posisi kaki dapat menyanggah lantai
  - Siku dan Lutut membentuk sudut 90 derajat
  - Duduk tegak
  - Keyboard sama tinggi dengan siku agar gerakan tangan dan jari dapat mengurangi ketegangan otot dan persendian
3. idealnya jarak mata dengan monitor yang aman adalah 50 - 100 cm. Jangan memasang monitor terlalu dekat dengan mata kita karena akan membuat mata cepat lelah.
4. kecepatan mengetik, pengguna mampu mengetik cepat dengan mencapai durasi antara 150-250/menit. agar dapat mengetik kita perlu menggunakan sistem 10 jari sistem ini merupakan sistem yang terbaik dalam mengetik.  
Ketepatan, di dalam mengetik sistem 10 jari juga merupakan hal yang sangat penting agar tidak ada kesalahan penyebutan kalimat dan kata Kerapihan, di dalam mengetik sistem 10 jari kerapihan merupakan hal yang penting guna mencapai hasil yang baik dan rapih sesuai dengan apa yang kita inginkan
5. jari telunjuk kiri, jari telunjuk kanan, jari manis kanan, jari telunjuk kanan



## Lampiran 19 Lembar Jawaban Post-Test Siswa Kelompok Eksperimen

## SOAL POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X / Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 5 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama : *Ryu Sinta Trisna Lestari*  
 No. Absen : *32*  
 Kelas : *XAP 3*

Jawablah pertanyaan No.1- 5 sesuai suruhan!

1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
3. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
4. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
5. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7, 9**


## LEMBAR JAWABAN

- 4 1. Jari yang digunakan yaitu
- Jari tengah kanan
  - Jari kelingking kiri
  - Jari telunjuk kanan
  - Jari tengah kanan
- 4 2. Posisi duduk yang benar
- Posisi kaki dapat menyangga lantai
  - Saat bekerja dengan komputer, kaki harus dapat diletakkan di lantai atau sandaran kaki dengan semua tipe kaki
  - Menyentuh lantai

- siku dan lutut membentuk sudut 90 derajat  
posisi siku dan lutut yang baik yaitu apabila mengetik dan menempatkan lutut yang nyaman, tempat posisi siku dan lutut yang baik yaitu apabila keduanya membentuk sudut 90 derajat
- Duduk tegak.  
posisi duduk yang tegak, tidak miring ke kiri atau ke kanan, tidak membungkuk dan tidak bertumpu terlalu miring ke belakang merupakan posisi yang baik dan nyaman
- keyboard sama tinggi dengan siku  
agar gerakan tangan dan jari dapat seimbang dan dapat mengurangi ketegangan otot dan persendian maka posisi siku saat mengetik harus sama tinggi dengan keyboard  
idealnya jarak mata dengan monitor yang aman adalah 50-100 cm.
- 3 3. - Kecepatan Mengetik  
pengguna mampu mengetik cepat dengan mencapai 150-250/menit
- 4 4. - Ketepatan  
dalam mengetik sistem 10 jari ketepatan merupakan hal penting agar tidak ada kesalahan penempatan kata  
5 Jari telunjuk kiri  
Jari telunjuk kanan  
Jari manis kanan  
Jari telunjuk kanan

(19)

Singaraja, 19/September 2019

  
 Santa Lestari  
 Nim: 32

## SOAL POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X / Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 5 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama : *Betu Kirna Yanti*  
 No. Absen : *35*  
 Kelas : *XAP3*

Jawablah pertanyaan No.1- 5 sesuai suruhan!

1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
3. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
4. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
5. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7, 9**

## LEMBAR JAWABAN

1. Jari yang digunakan yaitu jari tengah kanan, jari telunjuk, telunjuk kiri, jari telunjuk kanan, jari tengah kanan
2. Posisi duduk yang benar yaitu
- posisi kaki dapat menyanggah lantai saat bekerja dengan komputer, kaki harus dapat diletakkan dilantai atau sandaran kaki dengan semua tapak kaki menyentuh lantai
  - siku dan lutut membentuk sudut 90 derajat
- posisi siku dan lutut yang baik yaitu apabila dapat mengaktifkan dan merempatkan lutut yang nyaman, tempat posisi siku dan lutut yang baik yaitu apabila keduanya membentuk sudut 90 derajat

- Duduk tegak

posisi duduk yang tegak tidak miring ke kiri atau ke kanan tidak membulatkan dan tidak bertumpu terlalu miring ke belakang merupakan posisi yang baik dan nyaman.

- keyboard sama tinggi dengan siku

agar gerakan tangan dan jari dapat seimbang dan dapat mengurangi ketegangan otot dan persendian maka posisi siku saat mengetik harus sama tinggi dengan keyboard

43. Idealnya jarak mata dengan monitor yang aman adalah 50-100cm

44. \* Kecepatan Mengetik

di dalam mengetik sistem 10 jari mampu mengetik 10 jari dengan cepat antara 150-250/menit

\* ketepatan

di dalam mengetik 10 jari ketepatan merupakan suatu hal yang penting agar tidak ada kesalahan penyalutan kalimat.

45. Jari telunjuk kiri


Jari telunjuk kanan

Jari manis kanan

Jari telunjuk kanan

(20)

Singaraja 19 / 9 / 2019

  
V. Yanti

Nim: 35

Data Post-Test Siswa Kelompok Eksperimen

No Absen	Nama	Skor Item					Hasil
		1	2	3	4	5	
1	Gede Aditiyawan	3	2	2	2	2	11
2	Gede Wirayuda Putra	2	2	2	2	3	11
3	I Gede Agus Ardianto	2	3	2	2	2	11
4	I Gede Ferdhian Ananda Saputra	2	2	2	3	2	11
5	I Kadek Dwipa Prayuda	2	2	3	2	3	12
6	I Komang Bayu Angga Aditya	3	2	2	2	3	12
7	I Made Agus Wedananda Putra	3	2	2	2	3	12
8	I Made Tangkas Darmada	2	2	3	2	3	12
9	I Putu Oka Astawa	3	3	2	2	3	13
10	Kadek Angga Yuda Raditia	3	3	2	2	3	13
11	Kadek Ari Widnyana	3	2	2	2	4	13
12	Kadek Bella Sapira	4	2	2	3	3	14
13	Kadek Era Damayani	3	2	2	3	4	14
14	Kadek Eros Dwipayana	4	2	3	2	3	14
15	Kadek Puja Yasa	3	3	3	2	4	15
16	Kadek Riantika Sandatriana	4	3	2	3	3	15
17	Kadek Sari	3	3	3	3	3	15



<b>18</b>	Kadek Sri Dwi Wahyuni	4	3	3	3	3	16
<b>19</b>	Kadek Winda Cahyani	3	3	3	3	4	16
<b>20</b>	Ketut Elsa Kusuma Dewi	4	3	3	2	4	16
<b>21</b>	Ketut Vena Riandani	3	4	3	2	4	16
<b>22</b>	Komang Feri Suarjana Putra	4	2	3	4	4	17
<b>23</b>	Luh Lelik Juliani	4	3	3	3	4	17
<b>24</b>	Luh Sri Astini	4	3	4	2	4	17
<b>25</b>	Luh Tania Sintia Dewi	4	4	2	3	4	17
<b>26</b>	Made Anggun Riani Putri	4	3	4	3	4	18
<b>27</b>	Ni Kadek Dhea Sukma Dewi	4	4	3	3	4	18
<b>28</b>	Ni Luh Putu Dewi Angelina Pradnya Swari	4	3	4	3	4	18
<b>29</b>	Putu Dea Tirayanti	4	3	3	4	4	18
<b>30</b>	Putu Deswita Prianaka Gayatri	4	4	3	4	4	19
<b>31</b>	Putu Martin Wahyudi	4	4	4	3	4	19
<b>32</b>	Putu Sinta Trisna Lestari	4	4	3	4	4	19
<b>33</b>	Thalia Rachmah	4	4	4	4	4	20
<b>34</b>	Zulfi Nur Hakim	4	4	4	4	4	20
<b>35</b>	Putu virna yanti	4	4	4	4	4	20

## Lampiran 20 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Langkah – langkah uji normalitas :

## 1. Membuat tabel distribusi frekuensi data

Interval	Fi	Xi	XiFi	Xi-X	Fi*(Xi-X) <sup>2</sup>	FK
10 – 11	4	10,5	42	-11,4143	521,143673	4
12 – 13	7	12,5	87,5	-8,41429	495,601429	11
14 – 15	6	14,5	87	-9,41429	531,772653	17
16 – 17	8	16,5	<b>132</b>	-7,41429	439,773061	<b>25</b>
18 – 19	7	18,5	129,5	-8,41429	495,601429	32
20 – 21	3	20,5	61,5	-12,4143	462,343469	35
Jumlah	35		539,5	-57,4857	2946,23571	

## 2. Mengisi tabel uji normalitas data

Interval	F0	Tepi Kelas	Nilai Z		Luas Tiap Kelas Interval	Fh	(F0-Fh) <sup>2</sup> /Fh	
10 – 11	4	9.5 - 11.5	-0,6353427	-0,420492	0,0709	2,4815	0,929213077	
12 – 13	7	11.5 - 13.5	-0,4204925	-0,205642	0,0865	3,0275	5,212471098	
14 – 15	6	13.5 - 15.5	-0,2056423	0,0092079	0,0743	2,6005	4,443991636	
16 – 17	8	15.5 - 17.5	0,00920786	0,224058	0,0911	3,1885	7,260634232	
18 – 19	7	17.5 - 19.5	0,22405804	0,4389082	0,0793	2,7755	6,429976671	
20 – 21	3	19.5 - 21.5	0,43890821	0,6537584	0,4758	16,653	11,19344316	
Jumlah	35		<b>X Hitung</b>					35,46972988
			<b>X Tabel</b>					43,8
			<b>Kualifikasi</b>					<b>Normal</b>

$$\begin{aligned}
 X^2 \text{ hitung} &= \sum (F0-Fh)^2 / Fh \\
 &= 35,46
 \end{aligned}$$

**3. Menentukan  $X^2$  tabel**

Menentukan derajat kebebasan (dk) = jumlah responden = 35

Taraf Signifikan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05

$$\begin{aligned} X^2_{\text{tabel}} &= X^2_{(1-\alpha)(dk)} \\ &= X^2_{(1-0,05)(35)} \\ &= 43,8 \text{ (dilihat pada tabel Chi-Square)} \end{aligned}$$

**4. Menentukan Kriteria pengujian hipotesis**

$H_0$  ditolak jika  $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$ , maka  $H_1$  diterima

$H_0$  diterima jika  $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ , maka  $H_1$  ditolak

**5. Menarik kesimpulan**

$H_0$  diterima karena  $X^2_{\text{hitung}} = 6,10 < X^2_{\text{tabel}} = 11,1$ , maka  $H_1$  ditolak

Sehingga Data hasil belajar kelompok eksperimen berdistribusi normal





### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
eksperimen	35	49,3%	36	50,7%	71	100,0%

### Descriptives

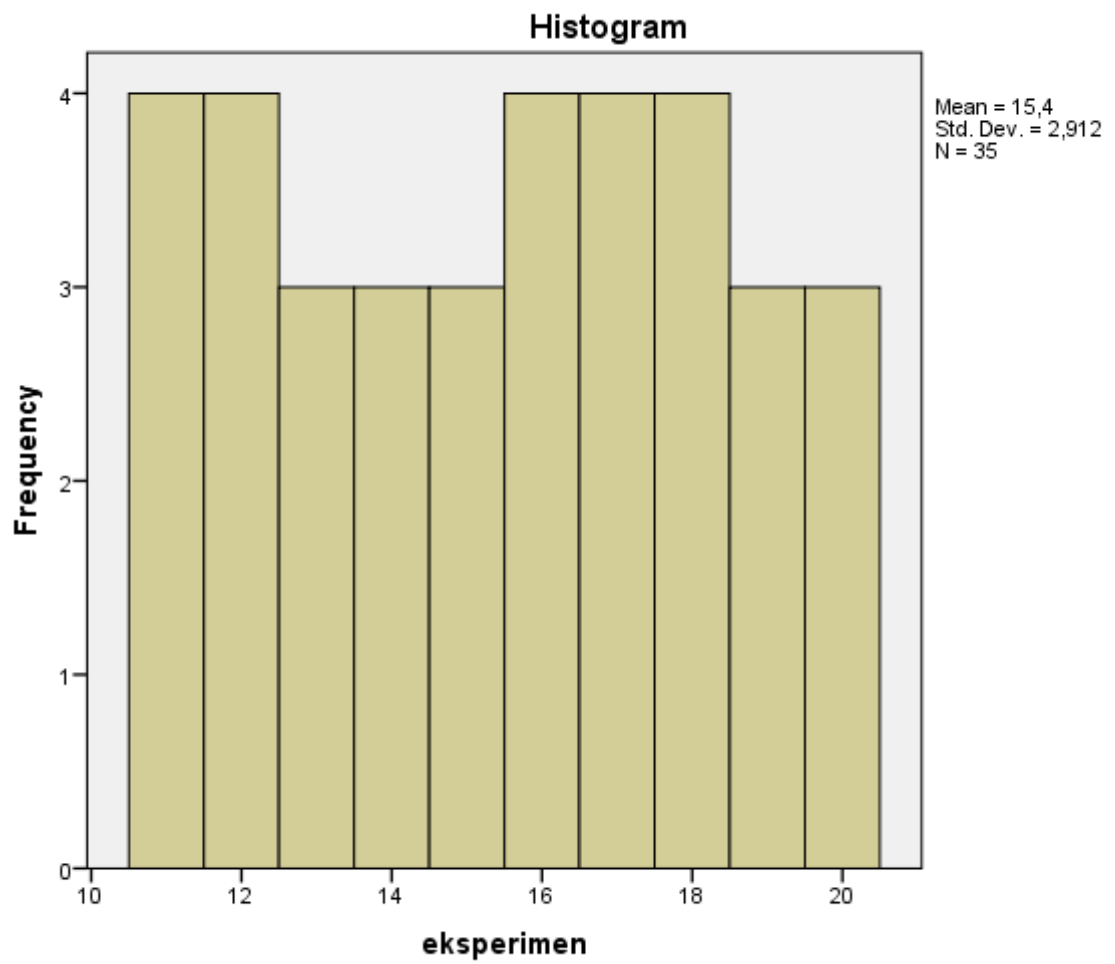
		Statistic	Std. Error	
eksperimen	Mean	15,40	,492	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	14,40	
		Upper Bound	16,40	
	5% Trimmed Mean	15,39		
	Median	16,00		
	Variance	8,482		
	Std. Deviation	2,912		
	Minimum	11		
	Maximum	20		
	Range	9		
	Interquartile Range	5		
	Skewness	-,036	,398	
	Kurtosis	-1,235	,778	

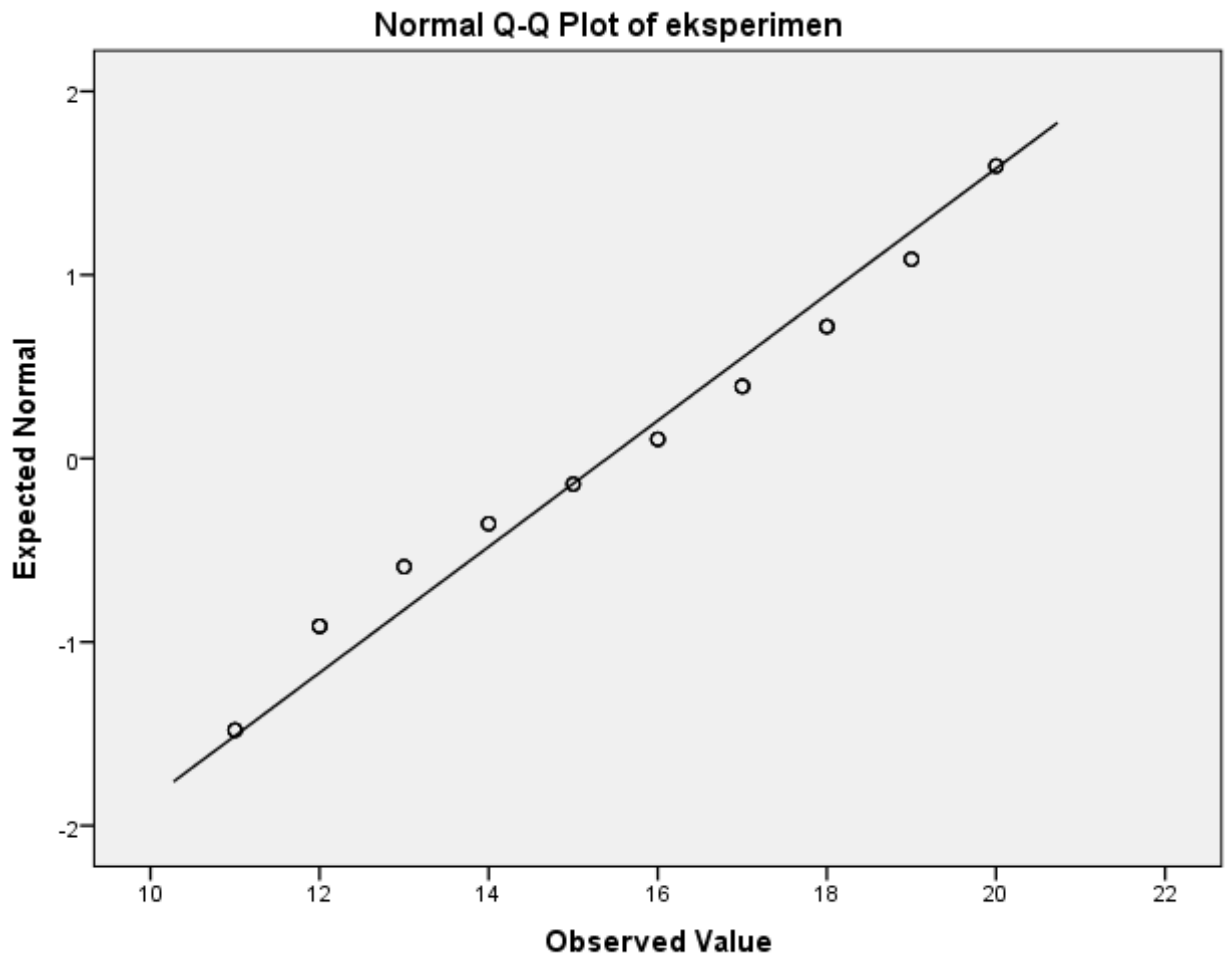
### Tests of Normality

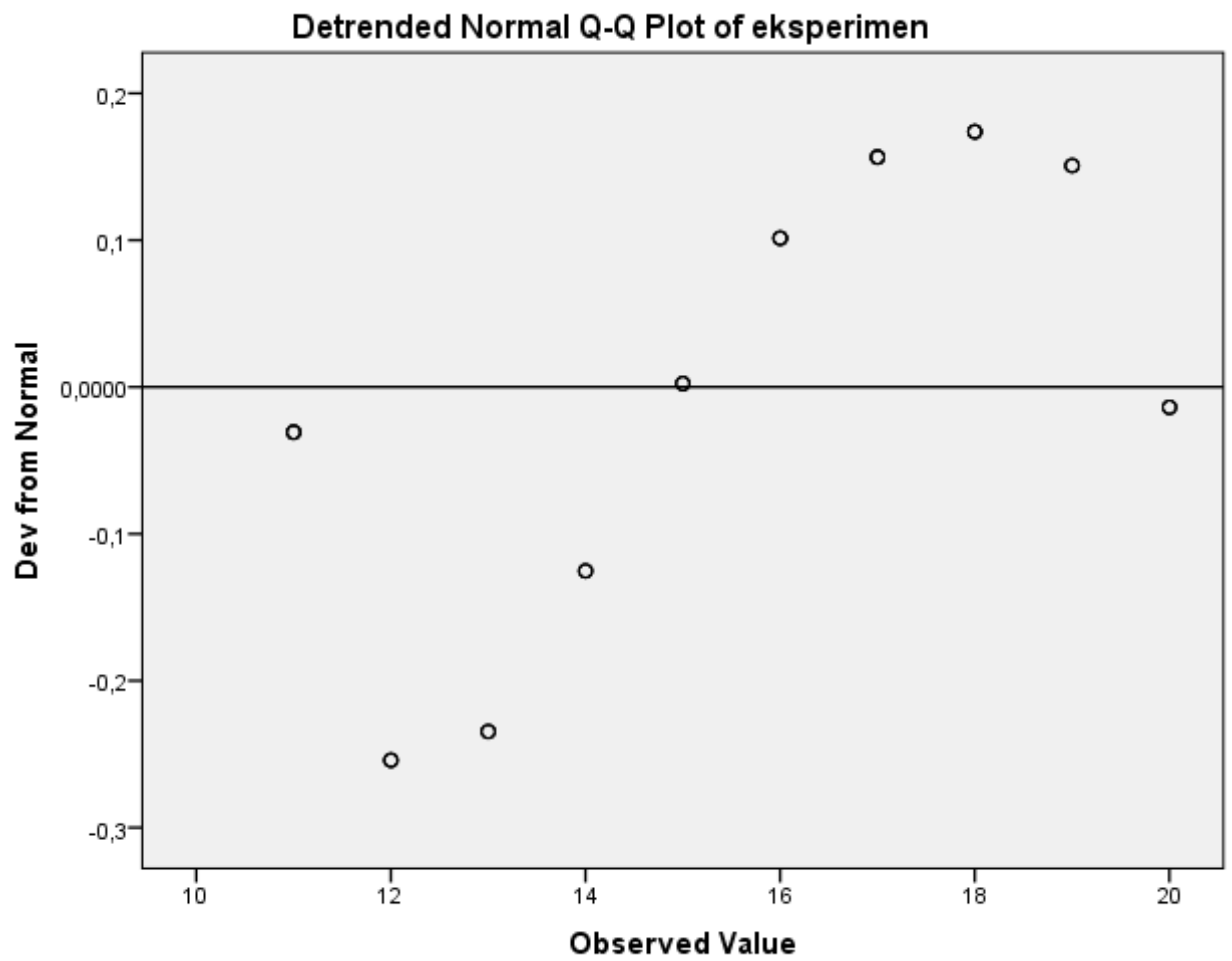
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	,109	35	,200*	,936	35	,093

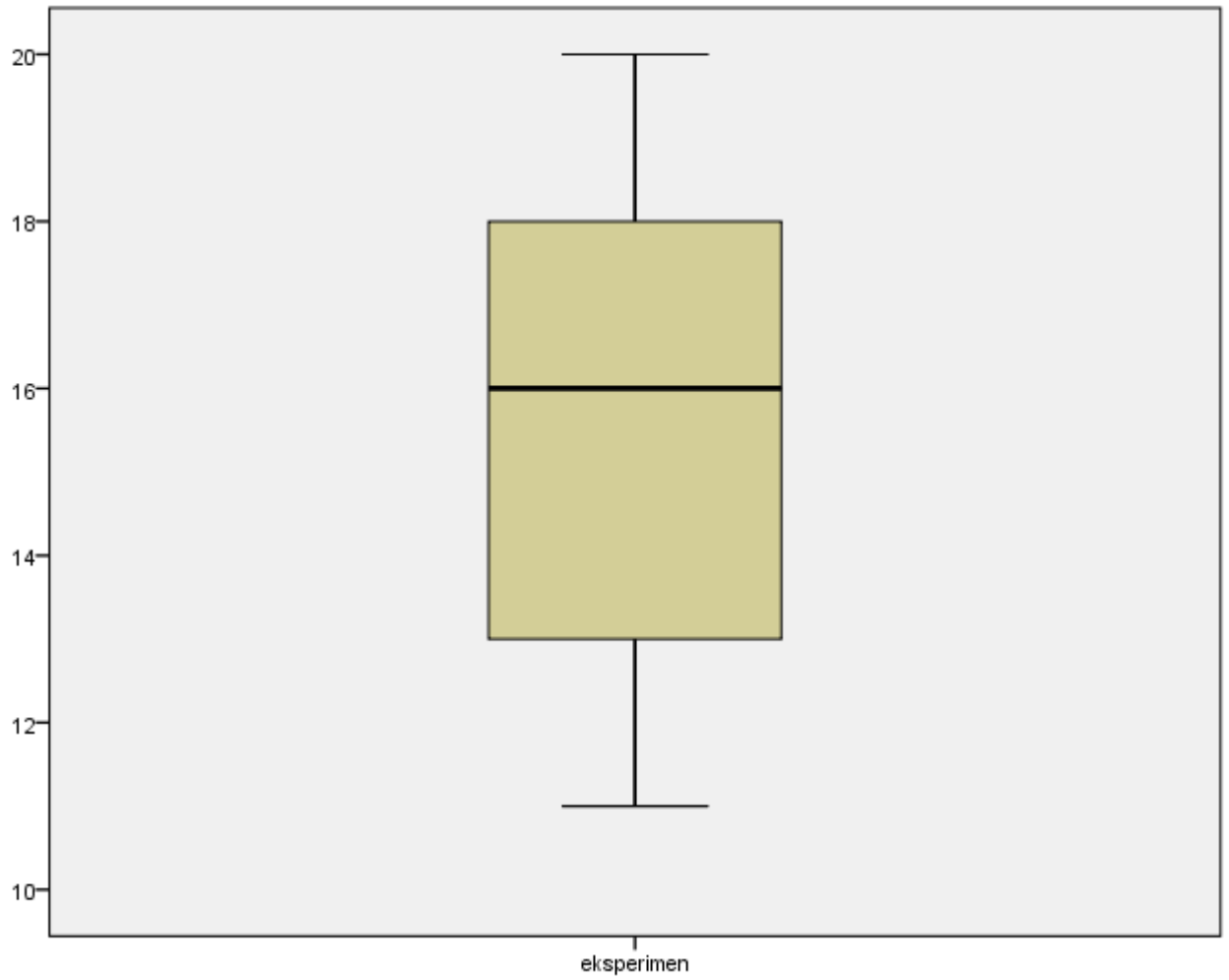
\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction









## Lampiran 21 Lembar Jawaban Post-Test Siswa Kelompok Kontrol

## SOAL POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X/Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 5 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama : Cede Ferdian Tanara  
 No.Absen : 02  
 Kelas : X A 5

Jawablah pertanyaan No.1- 5 sesuai suruhan!

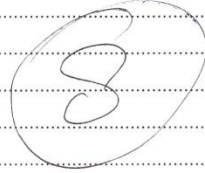
1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
3. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
4. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
5. Di dalam mengetik 10 jari, Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7, 9**

## LEMBAR JAWABAN

- 2 1. Jari tengah kanan  
 - Jari manis kiri  
 - Jari telunjuk kanan  
 - Jari tengah kanan
- 1 2. Posisi kaki dapat menyentuh lantai  
 - Siku harus dapat menyentuh sudut go. di erajat  
 - keyboard sama tinggi dengan siku
- 2 2. Jarak mata dengan monitor yang aman adalah antara 50-100 cm

2 4. Kecepatan mengetik  
Kecepatan mengetik  
Kerapuhan mengetik

1 5 Jari telunjuk kiri  
Jari manis kanan  
Jari manis kanan  
Jari tengah kanan



Singaraja 16/9/2019

Ferdinand  
Ferdinand

Nim : 02

## SOAL POST-TEST

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja  
 Kelas/Semester : X /Ganjil  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
 Waktu : 90 menit

Petunjuk :

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada lembar ini
2. Periksa dan bacalah soal-soal terlebih dahulu sebelum Anda menjawab
3. Jumlah soal ada 5 butir soal dan semuanya harus dijawab.
4. Kerjakan soal yang Anda anggap lebih mudah terlebih dahulu.
5. Selamat mengerjakan!

Nama : Luh Putu Yulia Maharsani  
 No.Absen : 34  
 Kelas : XA5

Jawablah pertanyaan No.1- 5 sesuai suruhan!

1. Sebutkan jari yang di gunakan untuk mengetik kata **KAMI** menggunakan jari-jari apa saja !
2. Jelaskan posisi duduk yang benar saat bekerja di depan komputer !
3. Jelaskan ukuran jarak yang sesuai antara mata dan monitor !
4. Sebutkan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam mengetik cepat !
5. Di dalam mengetik 10 jari. Sebutkan jari-jari yang di gunakan untuk menekan angka-angka berikut di keyboard **4,6,7, 9**

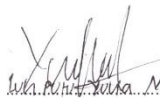
## LEMBAR JAWABAN

1. Jari tengah kanan, jari kelingking kiri, jari telunjuk kanan, jari tengah kanan.
2. 2. posisi kaki dapat menyanggah lantai  
 kaki lurus dapat diletakkan dilantai atau sandaran kaki  
 • Siku dan lutut membentuk sudut 90 derajat  
 Tempat posisi siku dan lutut yang baik yaitu apabila keduanya membentuk sudut 90 derajat  
 • Duduk tegak  
 Posisi duduk yang tegak mampu membuat pengguna lebih berkonsentrasi, serta nyaman dalam memakai komputer.



- ~~kecepatan~~ Siku sama tinggi dengan siku  
agar gerakan tangan dan jemari dapat mengurangi ketegangan otot dan persendian
- 3 3 Idealnya jarak mata dengan monitor yang aman adalah 50-100cm, agar mata tidak cepat lelah dan tidak merusak mata
- 4 1 - Kecepatan mengetik  
Pengguna mampu mengetik cepat dengan mencapai durasi antara 150-250/menit
- Ketepatan  
di dalam mengetik 10 jari ketepatan merupakan hal yang penting agar tidak ada kesalahan penyebutan kata/kalimat
- 4 5 Jari telunjuk kiri, jari telunjuk kanan, jari manis kanan, jari telunjuk kanan

Singaraja, 16/9/2019

  
Wika Nurul Laila, Makarsini  
Nim: 39

Data Post-Test Siswa Kelompok Kontrol

No Absen	Nama	Skor Item					NILAI
		1	2	3	4	5	
1	Abby Sastra Wibawa	2	1	2	1	2	8
2	GEDE FERDIAN TANARA	2	1	2	2	1	8
3	GEDE WIRA ARTANA JAYA	1	2	2	1	2	8
4	I GUSTI AYU KOMANG TRI SUKMA LAKSMI DEWI	2	1	1	3	1	8
5	I GUSTI MADE NAYA SANDHI	3	2	1	1	2	9
6	I KADEK YOGI PRANATA	2	1	2	1	3	9
7	I KOMANG NUGRAHA WIDYANTARA	1	2	3	1	2	9
8	KADEK AGUS HARI WIBAWA	2	2	1	2	2	9
9	KADEK FEBIANI	1	2	3	1	3	10
10	KADEK UDA DARMAYANTA	3	3	1	1	2	10
11	KOMANG FEBIARI	3	1	2	1	3	10
12	LUH NELLY YULIARTINI	2	3	2	2	2	11
13	LUH PUTU EVI SONALIA	3	2	2	2	2	11
14	NI LUH PUTU TESDYANA KELIN	2	2	2	2	3	11
15	NI MADE DYANA PARAMITA	4	2	1	2	3	12
16	NINA PRAMUDYA	2	2	3	2	3	12
17	NYOMAN SATRIA BAWA	3	2	2	2	3	12
18	PUTU AYU EVYLIANI	3	2	2	2	3	12

19	PUTU INDAH PERMATA AJI	3	1	2	2	4	12
20	PUTU JODY PRATAMA	3	2	2	2	4	13
21	GDE WIRA LAKSMANA PEMAYUN	3	3	2	2	3	13
22	BIMA SURYA ANDALA	3	3	2	2	3	13
23	MADE PREMA BARGO	3	2	2	2	4	13
24	GEDE FERDIAN TANARA	3	2	4	1	3	13
25	KADEK ARDIKA	4	2	2	3	3	14
26	KADEK DEWI DARMIASIH	4	2	3	2	3	14
27	KADEK DWI CANDRA WEDA	3	2	2	3	4	14
28	KETUT AYU SUARTINI	3	3	3	3	3	15
29	KETUT HERY DHARMA PUTRA	3	3	3	2	4	15
30	KOMANG ANDRE PRASETYA	4	3	2	3	3	15
31	KOMANG LABA	4	3	3	2	4	16
32	KOMANG MERU AWATARA PUTRA DINATA	3	4	3	2	4	16
33	LUH PUTU DAMAYANTI	4	3	3	3	3	16
34	LUH PUTU YULIA MAHARSINI	4	2	3	4	4	17
35	MADE ANGGA PERMANA	4	4	2	3	4	17
36	Desak Made Sunetty	4	3	4	2	4	17



## Lampiran 22 Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Langkah – langkah uji normalitas :

## 1. Membuat tabel distribusi frekuensi data

Interval	Fi	Xi	XiFi	Xi-X	Fi*(Xi-X) <sup>2</sup>	FK
7 – 8	4	7,5	30	- 4,777777778	91,30864	4
9 – 10	7	9,5	66,5	- 2,777777778	54,01235	11
11 – 12	8	11,5	92	- 0,777777778	4,839506	19
13 – 14	8	13,5	<b>108</b>	1,222222222	11,95062	<b>27</b>
15 – 16	6	15,5	93	3,222222222	62,2963	33
17 – 18	3	17,5	52,5	5,222222222	81,81481	36
Jumlah	36		442	1,333333333	306,2222	

## 2. Mengisi tabel uji normalitas data

Interval	F0	Batas Kelas	Nilai Z		Luas Tiap Kelas Interval	Fh	(F0-Fh) <sup>2</sup> /Fh	
7 – 8	4	6.5 - 8.5	-1,953333977	-1,277179908	0,0764	2,7504	0,56773566	
9 – 10	7	8.5 - 10.5	-1,277179908	-0,601025839	0,1723	6,2028	0,102458219	
11 – 12	8	10.5 - 12.5	-0,601025839	0,07512823	0,2536	9,1296	0,139764739	
13 – 14	8	12.5 - 14.5	0,07512823	0,751282299	0,3013	10,8468	0,747157709	
15 – 16	6	14.5 - 16.5	0,751282299	1,427436368	0,1488	5,3568	0,077230108	
17 – 18	3	16.5 - 18.5	1,427436368	2,103590437	0,0599	2,1564	0,330022705	
Jumlah	36		<b>X Hitung</b>					1,96436914
			<b>X Tabel</b>					<b>43,8</b>
			<b>Kualifikasi</b>					<b>Normal</b>

### 3. Menentukan $X^2$ tabel

Menentukan derajat kebebasan (dk) = jumlah responden = 36

Taraf Signifikan  $\alpha = 5\%$  atau 0,05

$$\begin{aligned} X^2_{\text{tabel}} &= X^2_{(1-\alpha)(dk)} \\ &= X^2_{(1-0,05)(36)} \\ &= 43,8 \text{ (dilihat pada tabel Chi-Square)} \end{aligned}$$

### 4. Menentukan Kriteria pengujian hipotesis

Ho ditolak jika  $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$ , maka  $H_1$  diterima

Ho diterima jika  $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ , maka  $H_1$  ditolak

### 5. Menarik kesimpulan

Ho diterima karena  $X^2_{\text{hitung}} = 4,98 < X^2_{\text{tabel}} = 11,1$ , maka  $H_1$  ditolak

Sehingga Data hasil belajar kelompok kontrol berdistribusi normal



### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kontrol	36	50,7%	35	49,3%	71	100,0%

### Descriptives

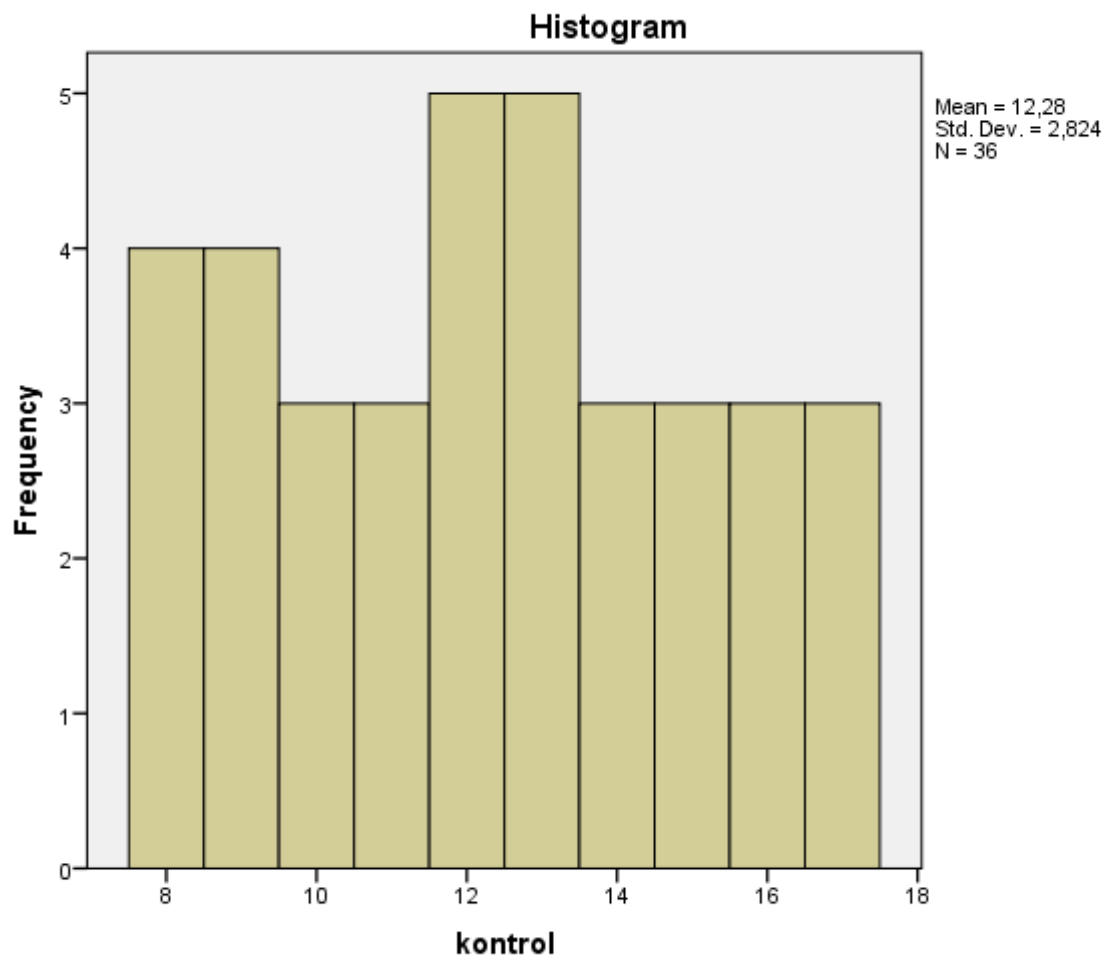
		Statistic	Std. Error
kontrol	Mean	12,28	,471
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 11,32 Upper Bound 13,23	
	5% Trimmed Mean	12,25	
	Median	12,00	
	Variance	7,978	
	Std. Deviation	2,824	
	Minimum	8	
	Maximum	17	
	Range	9	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	,071	,393
	Kurtosis	-1,064	,768

### Tests of Normality

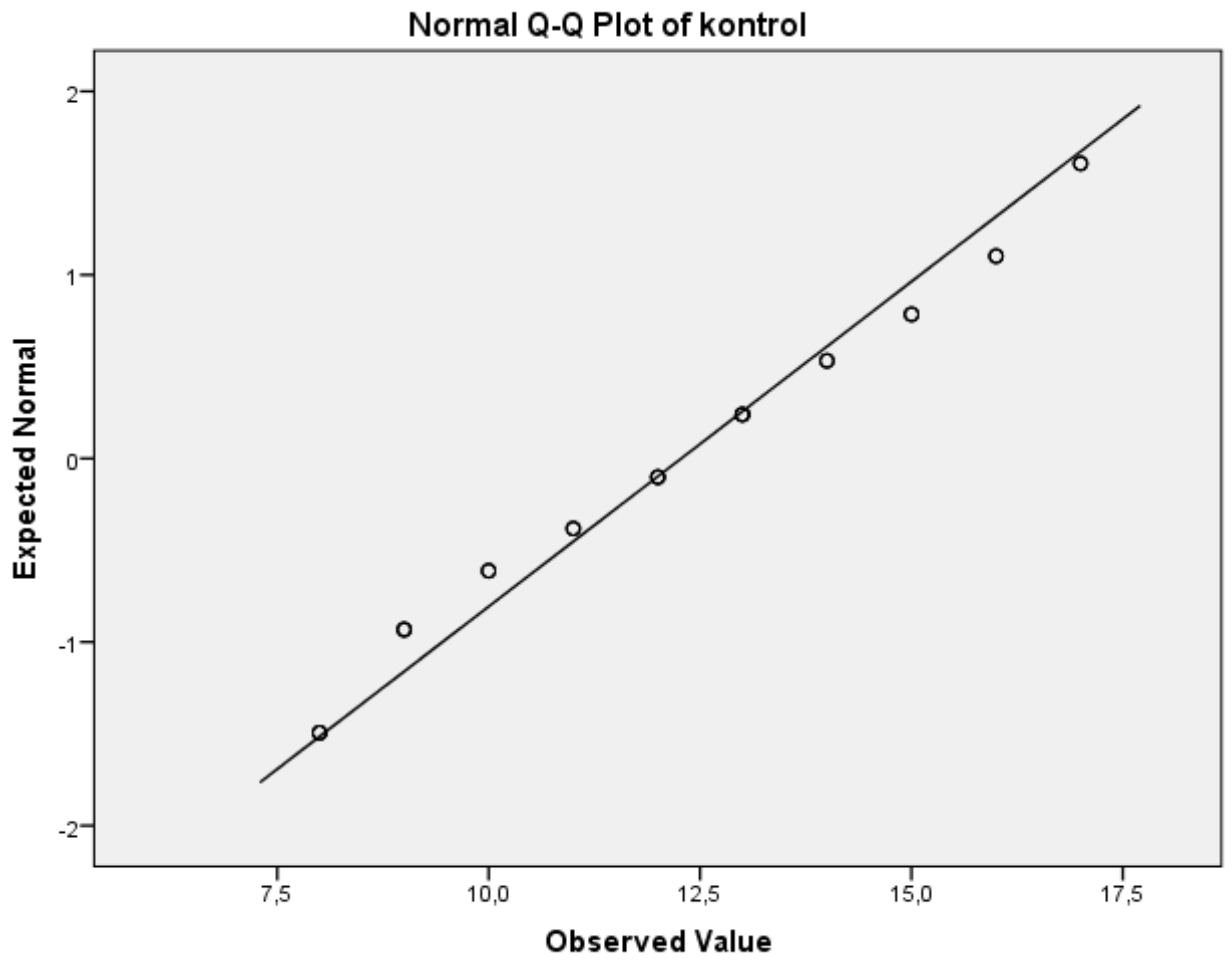
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kontrol	,099	36	,200 <sup>*</sup>	,945	36	,074

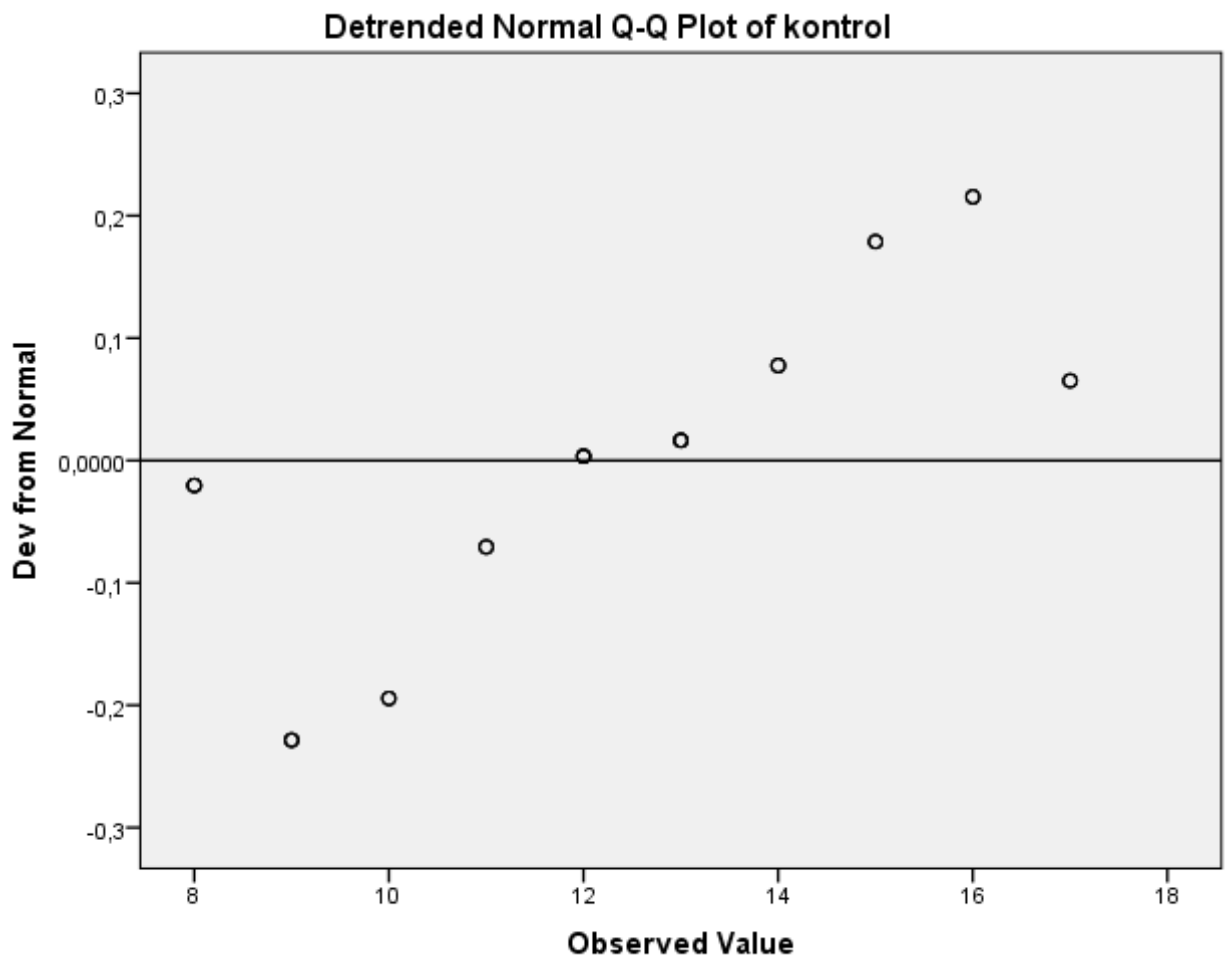
\*. This is a lower bound of the true significance.

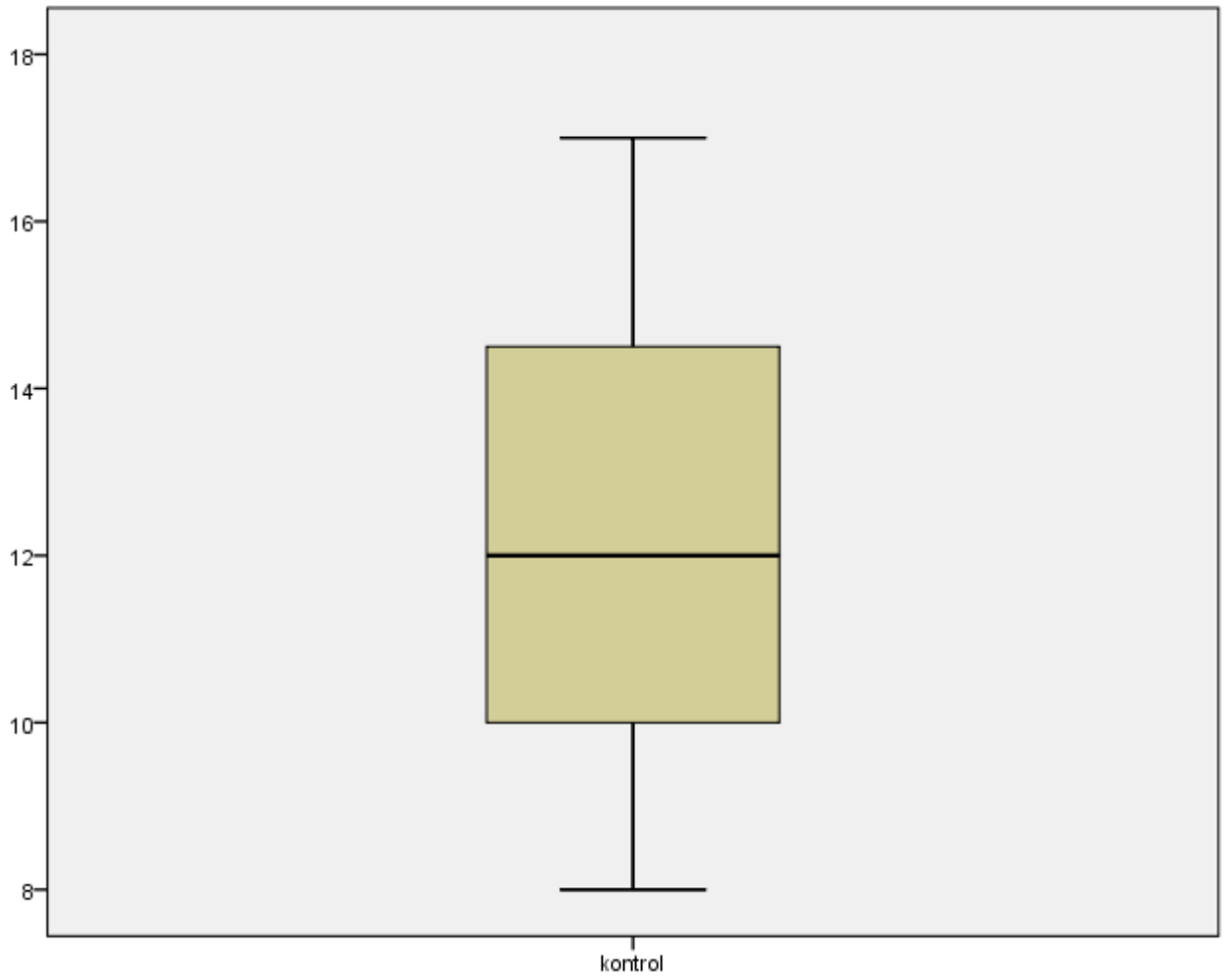
a. Lilliefors Significance Correction











## Homogenitas

## Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
kelas	1	35	100,0%	0	0,0%	35	100,0%
	2	36	100,0%	0	0,0%	36	100,0%

## Descriptives

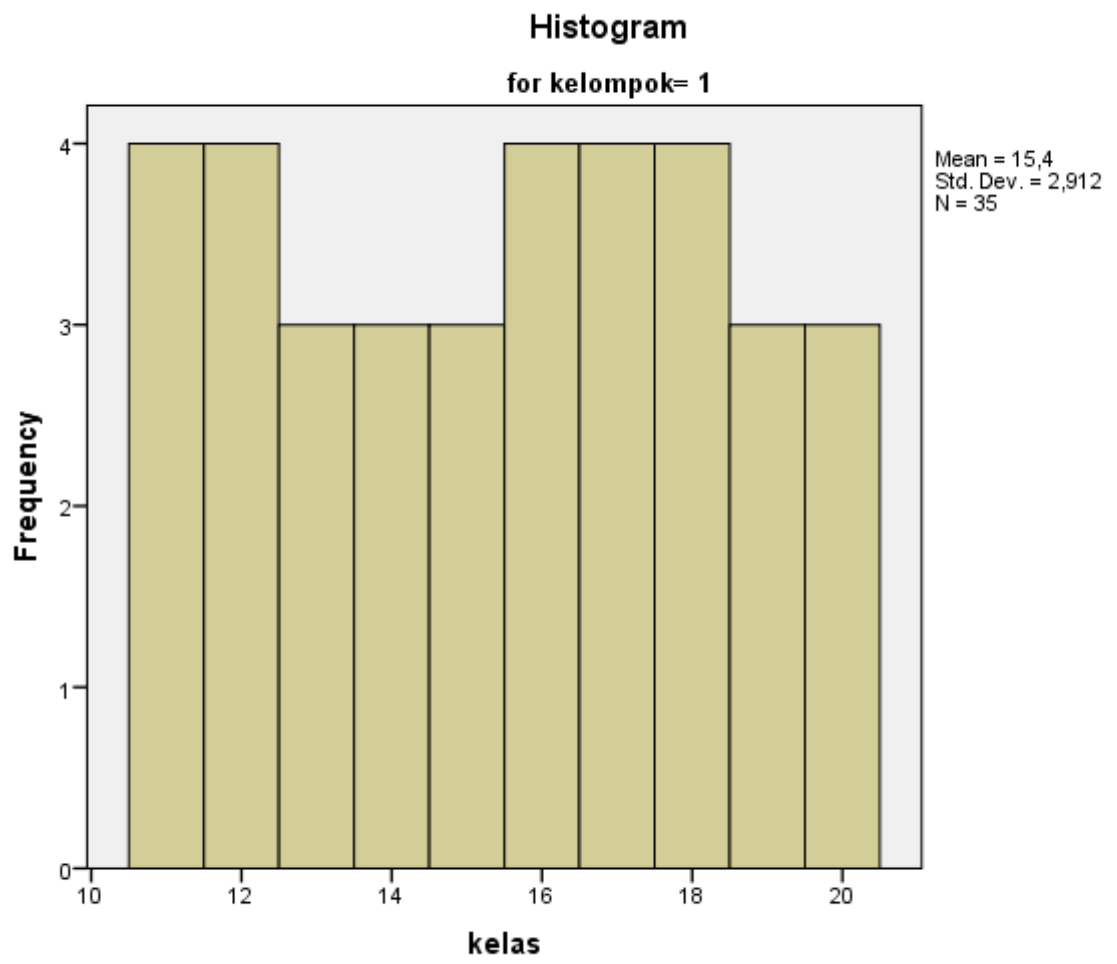
kelompok		Statistic	Std. Error		
kelas	1	Mean	15,40	,492	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	14,40	
			Upper Bound	16,40	
		5% Trimmed Mean		15,39	
		Median		16,00	
		Variance		8,482	
		Std. Deviation		2,912	
		Minimum		11	
		Maximum		20	
		Range		9	
		Interquartile Range		5	
		Skewness		-,036	,398
		Kurtosis		-1,235	,778
		2	2	Mean	12,28
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			11,32	
	Upper Bound			13,23	
5% Trimmed Mean				12,25	
Median				12,00	
Variance				7,978	
Std. Deviation				2,824	

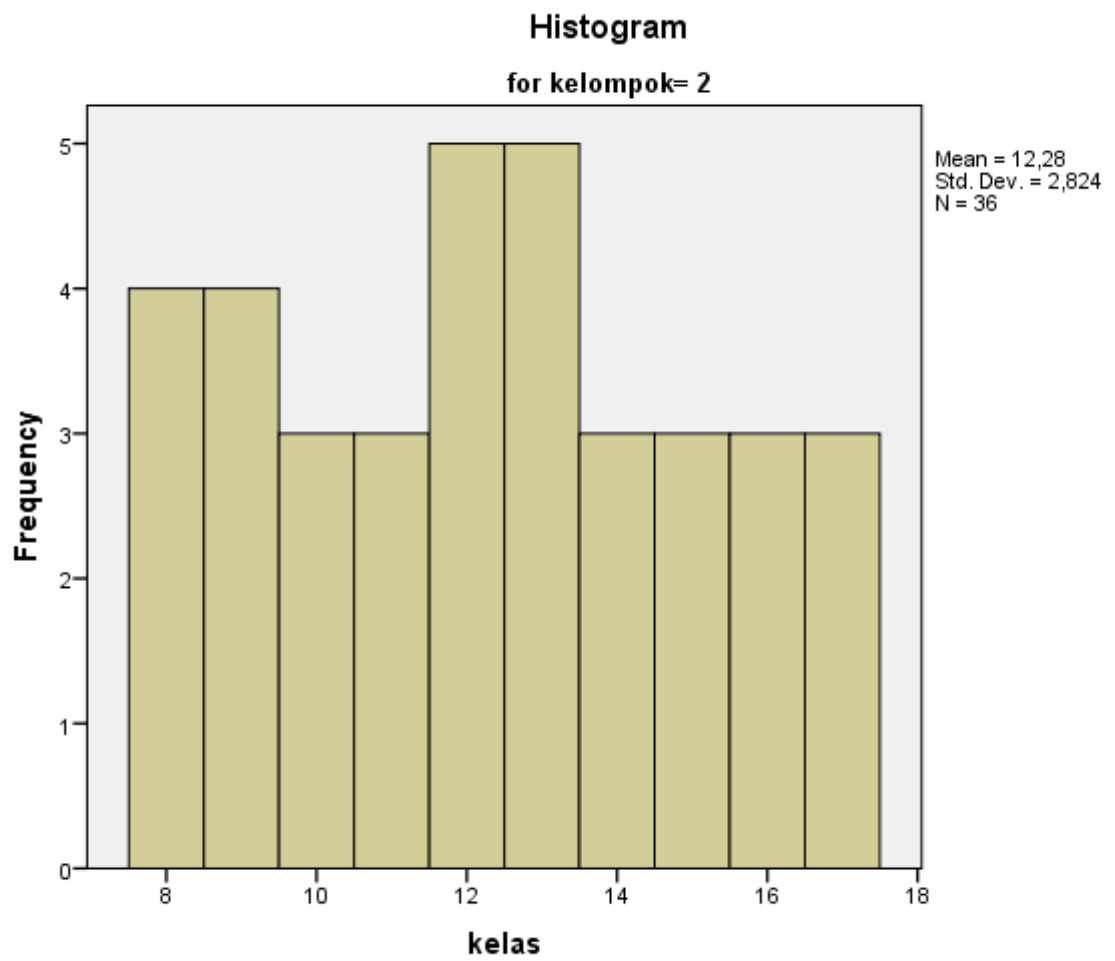
Minimum	8	
Maximum	17	
Range	9	
Interquartile Range	5	
Skewness	,071	,393
Kurtosis	-1,064	,768

**Test of Homogeneity of Variance**

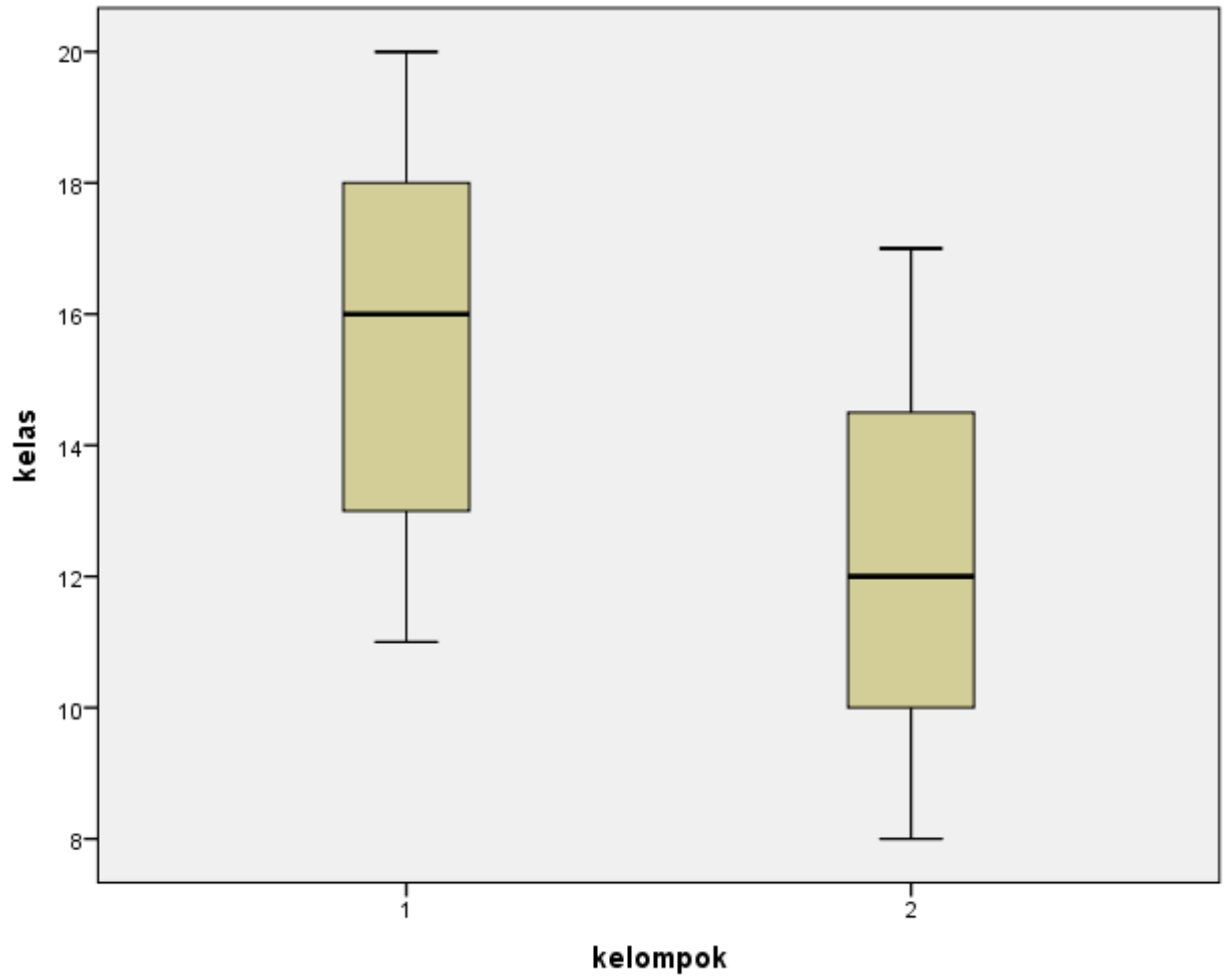
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kelas	Based on Mean	,194	1	69	,661
	Based on Median	,167	1	69	,684
	Based on Median and with adjusted df	,167	1	68,996	,684
	Based on trimmed mean	,198	1	69	,658

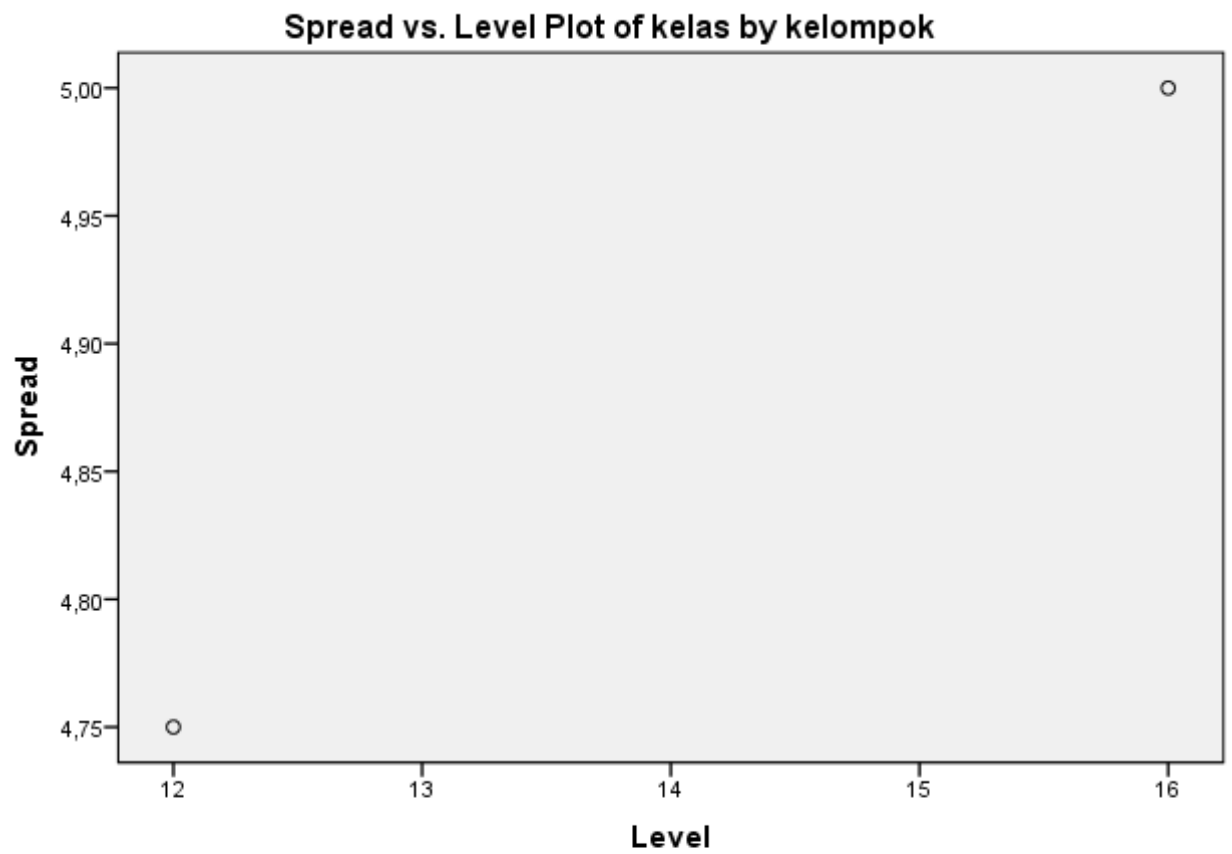












\* Data transformed using  $P = 1$

Slope = ,063



## Lampiran 23 Uji Hipotesis

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kelas	1	35	15,40	2,912	,492
	2	36	12,28	2,824	,471

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kelas	Equal variances assumed	,194	,661	4,586	69	,000	3,122	,681	1,764	4,480
	Equal variances not assumed			4,584	68,759	,000	3,122	,681	1,763	4,481



## Lampiran 24 Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill

## Pertanyaan Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill

**Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill**

NAMA :

KELAS :

NO ABSEN :

Petunjuk : Isilah Klolom dibawah ini dengan mecentanginya

Keterangan : SS = Sangat Setuju , S = Setuju , KS = Kurang Setuju , TS  
= Tidak Setuju , STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat bermanfaat dan memudahkan saya dalam mengerjakan latihan, tugas, uts, dan uas materi pembelajaran Typing Skill					
2	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat sesuai dengan yang saya harapkan					
3	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sangat memudahkan Pekerjaan saya sehingga lebih efisien					
4	Mengetik dengan menggunakan Media pembelajaran Typing Skill membuat saya sangat kesulitan dalam bekerja					
5	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill Menjadi sangat menyenangkan					
6	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru membrikan penjelasan materi menggunakan media					

	pembelajaran Typing Skill					
7	Dengan menggunakan media pembelajaran Typing Skill saya dapat mengetahui hasil mengetik saya secara langsung sehingga saya tertantang untuk berlatih kembali					
8	Saya ingin berlatih mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sampai keterampilan mengetik saya baik					
9	Saya selalu mencatat skor latihan pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengetik saya					
10	Saya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing					
11	Media pembelajaran Typing Skill menunjukkan tanda apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari sehingga saya tahu kelemahan saya					
12	Saat saya mengalami kesulitan ketika praktik mengetik sistem 10 jari menggunakan Media pembelajaran Typing Skill , saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru					
13	Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill memberikan pengalaman baru yang berharga buat saya					
14	Setelah menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill					

	saya dapat memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk berlatih					
15	Kecepatan mengetik saya meningkat setelah saya menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill					



## Hasil Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill

### Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill

NAMA : Km Feri Suarjana Putra

KELAS : X AP 3

NO ABSEN : 24

Petunjuk : Isilah Klolom dibawah ini dengan mencentangnya

Keterangan : SS = Sangat Setuju , S = Setuju , KS = Kurang Setuju , TS = Tidak Setuju , STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat bermanfaat dan memudahkan saya dalam mengerjakan latihan, tugas, uts, dan uas materi pembelajaran Typing Skill		✓			
2	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat sesuai dengan yang saya harapkan	✓				
3	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sangat memudahkan Pekerjaan saya sehingga lebih efisien		✓			
4	Mengetik dengan menggunakan Media pembelajaran Typing Skill membuat saya sangat kesulitan dalam bekerja	✓				
5	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill Menjadi sangat menyenangkan		✓			
6	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru membrikan penjelasan materi menggunakan media pembelajaran Typing Skill	✓				
7	Dengan menggunakan media pembelajaran Typing Skill saya dapat mengetahui hasil mengetik saya secara langsung sehingga saya tertantang untuk berlatih kembali		✓			
8	Saya ingin berlatih mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sampai keterampilan mengetik saya baik	✓				
9	Saya selalu mencatat skor latihan pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengetik saya		✓			
10	Saya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing	✓				

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media pembelajaran Typing Skill menunjukkan tanda apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari sehingga saya tahu kelemahan saya	✓				
12	Saat saya mengalami kesulitan ketika praktik mengetik sistem 10 jari menggunakan Media pembelajaran Typing Skill, saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru	✓				
13	Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill memberikan pengalaman baru yang berharga buat saya		✓			
14	Setelah menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill saya dapat memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk berlatih		✓			
15	Kecepatan mengetik saya meningkat setelah saya menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill		✓			



**Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill**

NAMA : Putu Deswita Prianka Gayatri

KELAS : XAP3

NO ABSEN : 32

Petunjuk : Isilah Klolom dibawah ini dengan mencentangnya

Keterangan : SS = Sangat Setuju , S = Setuju , KS = Kurang Setuju , TS = Tidak Setuju , STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat bermanfaat dan memudahkan saya dalam mengerjakan latihan, tugas, uts, dan uas materi pembelajaran Typing Skill		✓			
2	Mengetik menggunakan media pembelajaran Typing Skill sangat sesuai dengan yang saya harapkan		✓			
3	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sangat memudahkan Pekerjaan saya sehingga lebih efisien	✓				
4	Mengetik dengan menggunakan Media pembelajaran Typing Skill membuat saya sangat kesulitan dalam bekerja	✓				
5	Mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill Menjadi sangat menyenangkan	✓				
6	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru membrikan penjelasan materi menggunakan media pembelajaran Typing Skill	✓				
7	Dengan menggunakan media pembelajaran Typing Skill saya dapat mengetahui hasil mengetik saya secara langsung sehingga saya tertantang untuk berlatih kembali	✓				
8	Saya ingin berlatih mengetik menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill sampai keterampilan mengetik saya baik	✓				
9	Saya selalu mencatat skor latihan pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengetik saya	✓				
10	Saya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik pada saat berlatih mengetik sistem 10 jari menggunakan Media Pembelajaran Typing	✓				

NO	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Media pembelajaran Typing Skill menunjukkan tanda apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari sehingga saya tahu kelemahan saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
12	Saat saya mengalami kesulitan ketika praktik mengetik sistem 10 jari menggunakan Media pembelajaran Typing Skill , saya tidak ragu untuk bertanya kepada guru	<input checked="" type="checkbox"/>				
13	Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill memberikan pengalaman baru yang berharga buat saya	<input checked="" type="checkbox"/>				
14	Setelah menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill saya dapat memanfaatkan setiap waktu dengan baik untuk berlatih		<input checked="" type="checkbox"/>			
15	Kecepatan mengetik saya meningkat setelah saya menggunakan Media pembelajaran mengetik sistem 10 jari atau typing skill		<input checked="" type="checkbox"/>			

Data Kuisisioner Penggunaan Media Pembelajaran Typing Skill

Responden	Pernyataan															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	63
2	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	64
3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	68
4	4	5	5	3	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	66
5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	64
6	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	66
7	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	65
8	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	66
9	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	65
10	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	70
11	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	65
12	4	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4	66
13	5	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	63
14	4	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	66
15	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	64
16	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	65
17	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	63
18	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	67
19	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	66
20	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	66

21	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	67
22	4	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	65
23	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	65
24	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	67
25	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	66
26	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	68
27	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	67
28	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	68
29	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	68
30	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	69
31	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	68
32	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	71
33	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	64
34	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	67
35	4	4	4	4	5	5	5	3	3	5	4	4	4	5	4	63
HASIL															2311	
															66,02857	



Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelompok eksperimen



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

Jalan Srikandi No. 9 Singaraja, Bali 81151 Telp./Fax.: (0362) 23217  
Email: smkn2singaraja@gmail.com Website: www.smkn2singaraja.sch.id



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja**

**Mata Pelajaran : Simulasi Digital**

**Kelas / Semester : X AP 3/ 1**

**Materi Pokok : Microsoft Office Word**

**Pertemuan Ke : 1-4**

**Alokasi Waktu : 1 x 45 menit**

**1. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## 2. Kompetensi Dasar ( KD )

Pengenalan *Microsoft Office* (Berbantuan *Media Pembelajaran Typing Skill*)

## 3. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan cara mengetik naskah dengan sistem 10 jari dengan benar di *Microsoft Word*
2. Menjelaskan cara mengaplikasikan media pembelajaran *Typing Skill*
3. Mengaplikasikan cara mengetik 10 jari di media pembelajaran *typing skill*
4. Mencoba mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran *typing skill*

## 4. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi siswa mampu :

1. Siswa mampu mengetik naskah dengan sistem 10 jari di *Microsoft Word*
2. Siswa Mampu Menjelaskan cara mengaplikasikan media pembelajaran *Typing Skill*
3. Siswa mengerti cara mengaplikasikan cara mengetik 10 jari pada media pembelajaran *typing skill*
4. Siswa mencoba berlatih mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran *typing skill* sampai siswa mahir

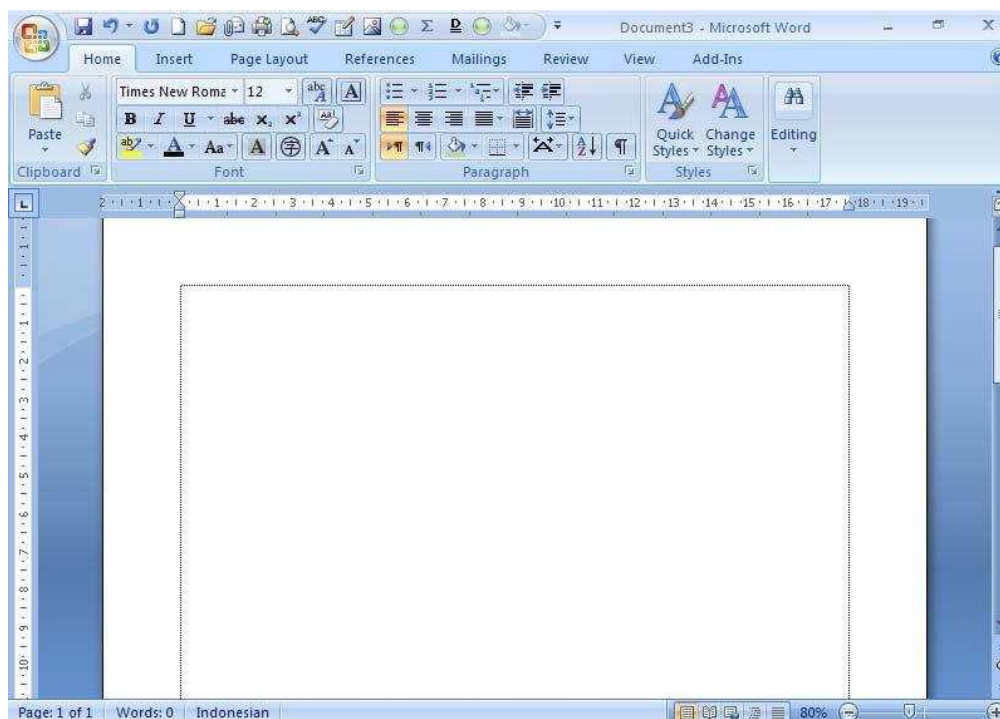
## 5. Materi Pembelajaran



### A. Cara memulai aplikasi Microsoft Word

Langkah-langkah :

1. Pilih tombol Start di pojok kiri bawah tampilan windows.
2. Setelah muncul tampilan menyua pilih Program, kemudian Microsoft Office dan pilih
3. Microsoft Office Word 2007
4. Muncul Gambar berikut



### B. Memasukkan Teks

Setelah mengenal dasar-dasar layar Word, teks dapat langsung dimasukkan. Ada beberapa hal yang perlu diketahui:

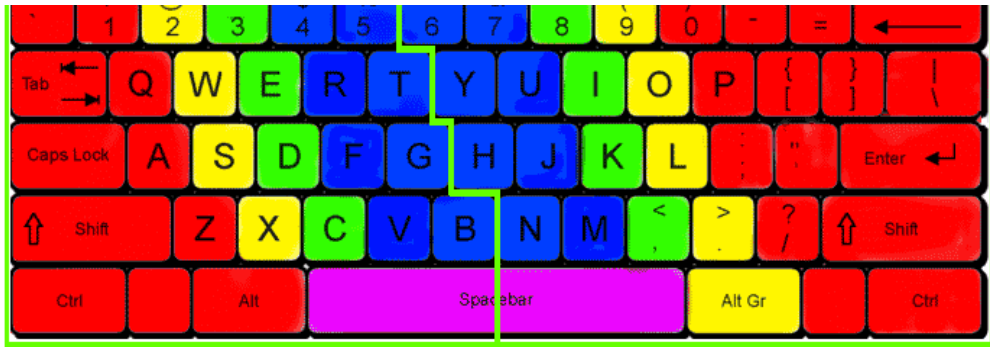
- Tab digunakan untuk mengindentasi pada baris pertama.
- Word secara otomatis akan memulai baris baru sewaktu teks mencapai tepi kanan halaman.
- Apabila terjadi kesalahan mengetik tekan Backspace untuk menghapusnya.
- Tekan enter untuk menambah baris kosong.
- Titik Sisip (kursor) Digunakan untuk memulai memasukkan teks.

Penunjuk Mouse bergerak dilayar sewaktu mouse digerakkan. Penunjuk initalpapak dalam bentuk huruf I atau panah.

### C. Menggunakan Keyboard

- Posisi tangan pada keyboard
  1. Sejajarkan pergelangan tangan dengan telapak tangan. Upayakan pergelangan tangan anda selalu sejajar dengan telapak tangan. Lemaskan pergelangan tangan anda seperti mengambang. Jangan tegang.
  2. Posisi siku menggantung. Pastikan siku anda dalam posisi bebas menggantung. Menyandarkan siku pada sandaran kursi saat mengetik, selain menyulitkan anda untuk mengetik, juga membuat anda tegang dan cepat lelah.
  3. Lemaskan jari telunjuk dan jari manis anda. Kunci mengetik tanpa lekas lelah adalah melemaskan seluruh jari anda. Jangan kaku dan tegang. Biarkan lemas, rileks, apa adanya.
  4. Tekan tombol dengan tenang. Jangan menekan tombol dengan kuat atau mengalirkan kekuatan penuh padatanan anda. Ingat, anda sedang mengetik, bukan memukul tombol keyboard.
  5. Bila tidak sedang mengetik, lemaskan keseluruhan tangan bila sedang tidak memencet tombol di keyboard. Keadaan anda sebelum mengetik juga mempengaruhi kondisi anda di saat mengetik.





## D. Cara memulai aplikasi Typing Skill

1. Klik kelas yang sudah tertera

2. Klik menu kerjakan soal yang sudah ada
3. Kerjakan soal yang terlihat seperti gambar di bawah ini

4. Perhatikan waktu pengerjaan yang sudah di berikan

## 6. Model dan Metode Pembelajaran

### a. Model Pembelajaran

Cooprative Learning

### b. Metode Pembelajaran

- Metode Ceramah
- Metode Diskusi
- Metode Demonstrasi
- Metode Praktek

### c. Pendekatan Pembelajaran

Berpusat pada siswa ( Student Centered )

## 7. Kegiatan Pembelajaran

(Pertemuan ke- 2)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Memberikan salam pembukaan “Selamat Pagi”. Mengecek kehadiran siswa 2. Guru menyampaikan KD, KI, dan Tujuan Pembelajaran 3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari 4. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan	10 menit
Inti	1. Guru menjelaskan cara mengetik naskah dengan sistem 10 jari dengan benar di media pembelajaran Typing Skill 2. Guru Menjelaskan cara mengaplikasikan media pembelajaran Typing Skill 3. Siswa mengaplikasikan cara mengetik 10 jari di	120 menit



Kriteria Penskoran : 1 = Kurang      2 = Cukup      3 = Baik      4 =

Amat Baik

Kriteria Penilaian : Jumlah skor  $\leq 3$  : D

4  $\leq$  Jumlah skor  $\leq 6$  : C

4  $\leq$  Jumlah skor  $\leq 6$  : B

10  $\leq$  Jumlah skor  $\leq 12$  : A

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	1 = Tidak aktif dalam pembelajaran 2 = Cukup aktif dalam pembelajaran 3 = Aktif dalam pembelajaran 4 = Amat aktif dalam pembelajaran
2.	Pengetahuan	1 = Tidak memahami konsep pemecahan masalah 2 = Cukup memahami konsep pemecahan masalah 3 = Memahami konsep pemecahan masalah 4 = Amat memahami konsep pemecahan masalah
3.	Ketrampilan	1 = Tidak terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 2 = Cukup terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 3 = Terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 4 = Amat terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah

**10. Instrumen Penilaian Hasil Belajar :****Tes Tertulis**

Pedoman Penskoran :

No	Uraian	Skor

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ 

Skor maksimal



## Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelompok kontrol



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK NEGERI 2 SINGARAJA**  
 Jalan Srikandi No. 9 Singaraja, Bali 81151 Telp./Fax.: (0362) 23217  
 Email: smkn2singaraja@gmail.com Website: www.smkn2singaraja.sch.id



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Singaraja**  
**Mata Pelajaran : Simulasi Digital**  
**Kelas / Semester : X A5 / 1**  
**Materi Pokok : Microsoft Office Word**  
**Pertemuan Ke : 1 -4**  
**Alokasi Waktu : 1 x 45 menit**

**11. Kompetensi Inti (KI)**

5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
6. Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
7. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan human iora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait



fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

8. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## 12. Kompetensi Dasar ( KD )

Pengenalan *Microsoft Office* (*Software* pengolah kata *Microsoft Word*)

## 13. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan cara mulai membuat naskah di Microsoft Office Word
2. Menjelaskan cara mengetik naskah dengan 10 jari dengan benar di Microsoft Office Word
3. Mengaplikasikan cara mengetik 10 jari di media Microsoft Office Word
4. Mencoba mengetik 10 jari menggunakan media Microsoft Office Word

## 14. Tujuan Pembelajaran

Melalui metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi siswa mampu :

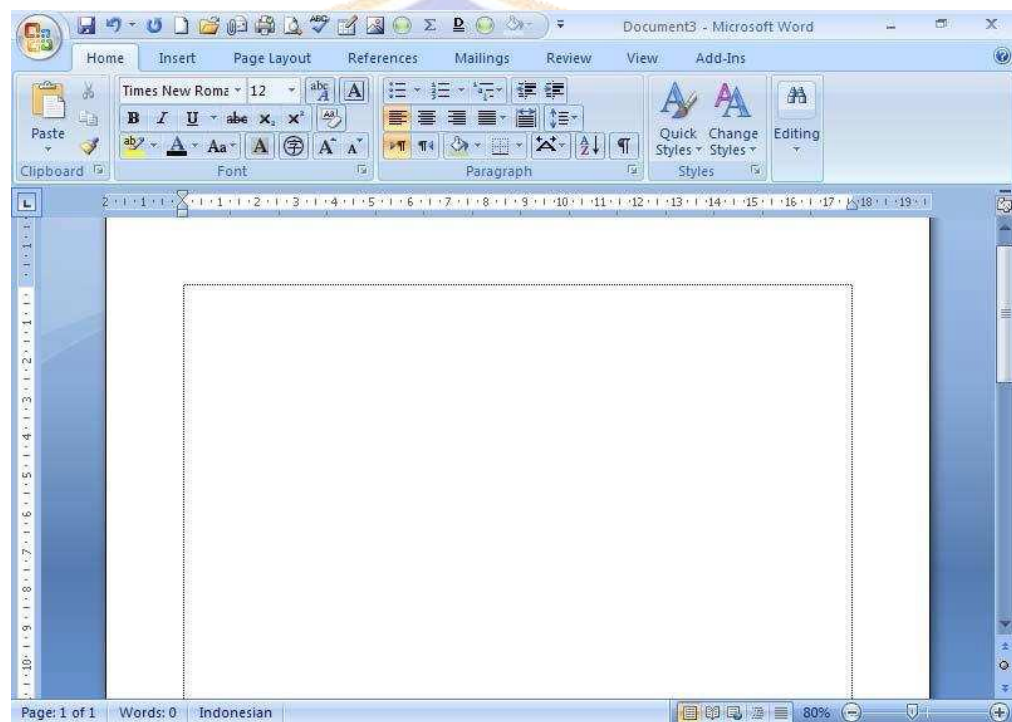
5. Siswa mampu membuat naskah menggunakan *Microsoft Word*
6. Siswa mengerti cara membuat naskah dengan menggunakan 10 jari di *Microsoft Word*
7. Mampu Mengaplikasikan ke media pembelajaran typing skill jika siswa belum mampu mengetik menggunakan 10 jari untuk membuat naskah di *Microsoft Word*
8. Siswa mencoba berlatih mengetik 10 jari menggunakan media media Microsoft Office Word

## 15. Materi Pembelajaran

### E. Cara memulai aplikasi Microsoft Word

Langkah-langkah :

5. Pilih tombol Start di pojok kiri bawah tampilan windows.
6. Setelah muncul tampilan menunya pilih Program, kemudian Microsoft Office dan pilih
7. Microsoft Office Word 2007
8. Muncul Gambar berikut



### F. Memasukkan Teks

Setelah mengenal dasar-dasar layar Word, teks dapat langsung dimasukkan. Ada beberapa hal yang perlu diketahui:

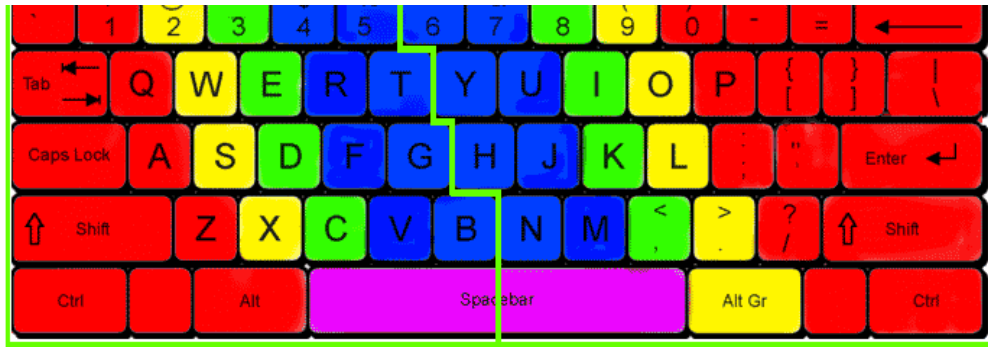
- Tab digunakan untuk mengindentasi pada baris pertama.
- Word secara otomatis akan memulai baris baru sewaktu teks mencapai tepi kanan halaman.
- Apabila terjadi kesalahan mengetik tekan Backspace untuk menghapusnya.
- Tekan enter untuk menambah baris kosong.



- Titik Sisip (kursor) Digunakan untuk memulai memasukkan teks. Penunjuk Mouse bergerak dilayar sewaktu mouse digerakkan. Penunjuk inisialisasi dalam bentuk huruf I atau panah.

### **G. Menggunakan Keyboard**

- Posisi tangan pada keyboard
  1. Sejajarkan pergelangan tangan dengan telapak tangan. Upayakan pergelangan tangan anda selalu sejajar dengan telapak tangan. Lemaskan pergelangan tangan anda seperti mengambang. Jangan tegang.
  2. Posisi siku menggantung. Pastikan siku anda dalam posisi bebas menggantung. Menyandarkan siku pada sandaran kursi saat mengetik, selain menyulitkan anda untuk mengetik, juga membuat anda tegang dan cepat lelah.
  3. Lemaskan jari telunjuk dan jari manis anda. Kunci mengetik tanpa lekas lelah adalah melemaskan seluruh jari anda. Jangan kaku dan tegang. Biarkan lemas, rileks, apa adanya.
  4. Tekan tombol dengan tenang. Jangan menekan tombol dengan kuat atau mengalirkan kekuatan penuh padatanan anda. Ingat, anda sedang mengetik, bukan memukul tombol keyboard.
  5. Bila tidak sedang mengetik. Lemaskan keseluruhan tangan bila sedang tidak memencet tombol di keyboard. Keadaan anda sebelum mengetik juga mempengaruhi kondisi anda di saat mengetik.



## 16. Model dan Metode Pembelajaran

### d. Model Pembelajaran

Cooprative Learning

### e. Metode Pembelajaran

- Metode Ceramah
- Metode Diskusi
- Metode Demonstrasi
- Metode Praktek

### f. Pendekatan Pembelajaran

Berpusat pada siswa ( Student Centered )

## 17. Kegiatan Pembelajaran

(Pertemuan ke- 2)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu

Pendahuluan	<p>5. Memberikan salam pembukaan “Selamat Pagi”.</p> <p>Mengecek kehadiran siswa</p> <p>6. Guru menyampaikan KD, KI, dan Tujuan Pembelajaran</p> <p>7. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari</p> <p>8. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan</p>	10 menit
Inti	<p>5. Guru menjelaskan cara membuat naskah dengan Microsoft Word</p> <p>6. Guru menjelaskan cara mengedit naskah dengan Menggunakan sistem Mengetik 10 jari pada Microsoft Word</p> <p>7. Siswa Mengaplikasikan cara mengetik 10 jari di media pembelajaran typing skill</p> <p>8. Siswa Mencoba mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran typing skill</p>	120 menit
Penutup	<p>5. Guru bersama siswa membuat kesimpulan terkait dengan materi belajar yang baru saja di pelajari</p> <p>6. Guru bersama siswa mengerjakan latihan soal</p> <p>7. Guru menyampaikan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Mengucapkan salam penutup</p>	5 menit

### 18. Alat / Media/ Sumber Belajar

7. Laptop
8. Modul pengenalan Microsoft OfficeWord
9. Buku referensi yang relevan
10. Media Microsoft OfficeWord
11. Internet
12. LCD

### 19. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Kinerja, dan Tes Tertulis

2. Prosedur Penilaian

#### Penilaian Kinerja

No	Aspek yang dinilai	Sikap				Pengetahuan				Ketrampilan			
	Nama	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
	Jumlah Skor												

Kriteria Penskoran : 1 = Kurang      2 = Cukup      3 = Baik      4 =

Amat Baik

Kriteria Penilaian : Jumlah skor  $\leq 3$  : D

4  $\leq$  Jumlah skor  $\leq 6$  : C

4  $\leq$  Jumlah skor  $\leq 6$  : B

10  $\leq$  Jumlah skor  $\leq 12$  : A

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	1 = Tidak aktif dalam pembelajaran 2 = Cukup aktif dalam pembelajaran 3 = Aktif dalam pembelajaran 4 = Amat aktif dalam pembelajaran

2.	Pengetahuan	1 = Tidak memahami konsep pemecahan masalah 2 = Cukup memahami konsep pemecahan masalah 3 = Memahami konsep pemecahan masalah 4 = Amat memahami konsep pemecahan masalah
3.	Ketrampilan	1 = Tidak terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 2 = Cukup terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 3 = Terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 4 = Amat terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah

## 20. Instrumen Penilaian Hasil Belajar :

### Tes Tertulis

Pedoman Penskoran :

No	Uraian	Skor

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Lampiran 27 Silabus

**SILABUS**

**NAMA SEKOLAH** : SMK NEGERI 2 SINGARAJA  
**MATA PELAJARAN** : SIMULASI DIGITAL (SIMDIG)  
**KELAS/SEMESTER** : X / 1

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENGALAM BELAJAR	ALOKASI WAKTU	SUMBER	PENILAIAN
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Memahami nilai – nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagat raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.  1.2 Mendeskripsikan kebesaran tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.  1.3 Mengamalkan nilai – nilai keimanan						



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENGALAM BELAJAR	ALOKASI WAKTU	SUMBER	PENILAIAN
	sesuai dengan ajaran agamanya						
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan	2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli, responsif, dan santun dalam menggunakan internet untuk membuat jejaring sosial pendidikan, ebook, dan komunikasi online mengenai permasalahan sosial, lingkungan, dan kebijakan publik  2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung						



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENGALAM BELAJAR	ALOKASI WAKTU	SUMBER	PENILAIAN
sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	jawab, dan proaktif dalam menggunakan jejaring sosial pendidikan, ebook, dan komunikasi online						
	5.1 Pengenalan <i>Microsoft Office (Software pengolah kata Microsoft Word)</i>	5.1.1 Memulai aplikasi <i>Microsoft Word</i> a) Tool Bar b) Menu Bar c) Cursor d) Menggulung Teks e) Memasukkan Teks f) Memperbaiki Teks g) Menggunakan Mouse h) Menggunakan Keyboard i) Menyimpan Dokumen j) Menutup Dokumen k) Membuka Dokumen l) Keluar dari Aplikasi	1. Menjelaskan cara memulai aplikasi Microsoft Word	1. Siswa mampu memulai menggunakan aplikasi <i>Microsoft Word</i>  2. Siswa mampu	9 x 40 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google</li> <li>• Modul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertulis</li> <li>• Lisan</li> <li>• Penugasan</li> </ul>





KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENGALAM BELAJAR	ALOKASI WAKTU	SUMBER	PENILAIAN
		<p style="text-align: center;"><i>Go To</i></p> <p>5.1.4 Format Naskah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Mengatur Paragraf dan Spasi</li> <li>b) <i>Bullets and Numbering</i></li> <li>c) <i>Borders and Shading</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Columns</i></li> <li>• <i>Drop Cap</i></li> </ul> </li> </ol> <p>5.1.5 Format Lanjutan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Menyisip Nomor Halaman</li> <li>b) Membuat <i>Header</i> dan <i>Footer</i></li> <li>c) Membuat Teks <i>WordArt</i></li> <li>d) Menyisip Gambar</li> </ol> <p>5.1.6 Membuat Tabel</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Membuat Tabel <i>Word</i></li> <li>b) Fasilitas Pengolahan Tabel</li> <li>c) Menggunakan Formula</li> </ol>	<p>4. Menjelaskan cara memformat naskah dengan spasi, paragraph, dan penomoran</p> <p>5. Menjelaskan cara format naskah lanjutan dengan cara menggunakan header and footer, WordArt, dan gambar</p> <p>6. Menjelaskan cara membuat table</p>	<p>menggunakan fitur format yang ada pada <i>Microsoft Word</i> untuk memperindah naskah</p> <p>5. Siswa mampu menggunakan <i>header and footer</i> pada naskah</p> <p>6. Siswa mampu menyisipkan tabel pada naskah dalam <i>Microsoft Word</i></p> <p>7. Siswa mampu menggunakan fitur <i>autosshapes</i> pada naskah</p>			

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENGALAM BELAJAR	ALOKASI WAKTU	SUMBER	PENILAIAN
		5.1.7 Menggunakan <i>Drawing</i> a) Cara Menggunakan <i>AutoShapes</i>  5.1.8 Rumus a) Membuat <i>Typesetting</i> Matematis b) Membuat <i>Subscript</i> (Pangkat bawah) dan <i>Superscript</i> (Pangkat Atas)  5.1.9 Mencetak Dokumen	7. Menjelaskan cara menggunakan <i>Autoshapes</i>  8. Menjelaskan cara membuat rumus/mengetik rumus atau formula yang ada pada <i>Microsoft Word</i>  9. Menjelaskan cara mencetak dokumen	8. Siswa mampu memasukkan rumus atau lambing suatu formula pada naskah  9. Siswa mampu mencetak dokumen / naskah yang telah dibuat			