

ANALISIS MENGETIK CEPAT 10 JARI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KOMPUTER BERBASIS APLIKASI *SOFTWARE RAPID TYPING*

Tuti Sulastri

Program Studi Komputerisasi Administrasi Bisnis
Politeknik Komputer Niaga LPKIA Bandung
tuti_lpkia@yahoo.com

ABSTRAK

Yang melatarbelakangi judul tersebut adalah pentingnya mengetik 10 jari dengan menggunakan Komputer, Penelitian dilakukan dalam bentuk tindakan kelas pada Program Studi Komputerisasi Administrasi Bisnis Konsentrasi Komputer Administrasi Perkantoran yang mendapatkan mata kuliah Pengetikan Bisnis menggunakan Komputer (*key boarding*) pada tahun akademik 2013-2014 di semester genap dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan. Penelitian dilaksanakan dengan sasaran prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengetikan Bisnis. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Komputerisasi Administrasi Bisnis Konsentrasi Komputer Administrasi Perkantoran dimana mata kuliah pengetikan bisnis menggunakan fasilitas Komputer dengan bantuan *Software Rapid Typing* berjumlah 37 mahasiswa. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif yang bersifat kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian menggunakan standar 40 wpm atau 200 cpm untuk kecepatan Mengetik dan 95% untuk akurasi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan daya tarik perkuliahan Pengetikan Bisnis, dimana mahasiswa dapat melakukan pengetikan menggunakan 10 jari dengan kecepatan dan ketepatan yang diharapkan. (2) pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan keseriusan mahasiswa terbukti dalam pengetikannya hampir mayoritas menggunakan metode sistim buta (artinya pandangan mata terus menerus melihat pada monitor dimana naskah akan diketik).

Kata kunci: Mengetik 10 jari, *Rapid Typing*,

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi dan komunikasi berjalan sangat pesat di era modern saat ini. Begitu banyak temuan-temuan teknologi di bidang tersebut. Tentu saja ini berdampak semakin memudahkan segala kebutuhan dan keinginan manusia dan akan terus berkembang setiap detiknya. Dahulu manusia menggunakan mesin ketik untuk membuat surat, administrasi perkantoran, maupun pekerjaan lainnya yang hubungannya dengan ketik mengetik.

Di era mesin ketik masih berjaya sering dijumpai kursus-kursus mengetik dan penggunaan mesin ketik. Pada kursus tersebut diajarkan bagaimana cara menggunakan mesin ketik dengan benar dan diajarkan pula keterampilan mengetik. Menurut J.Paat (1982 : 5) keterampilan mengetik yang terkenal adalah metode mengetik sistem 10 (sepuluh) jari. Metode mengetik sistem 10 jari menganut dua asas yaitu cara sepuluh jari dan sistem

buta (blind system). Cara sepuluh jari pengertiannya adalah mengetik menggunakan seluruh jari yang ada dengan aturan masing-masing jari secara khusus menekan tombol-tombol tertentu. Sedangkan mengetik buta adalah mengetik tidak perlu melihat tuts atau tombol pada keyboard lagi karena diharapkan telah hafal tata letak dan pengetikan pada cara mengetik sepuluh jari.

Kini dalam dunia pendidikan pembelajaran di perguruan tinggi idealnya diarahkan pada upaya pengembangan diri mahasiswa secara optimal, sesuai dengan minat, keadaan, kebutuhan dan kemampuan mereka. Selain itu, kegiatan instruksional yang dikembangkan harus menciptakan iklim yang memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman hidup dan pengalaman belajar yang lebih luas agar mereka tidak sekedar menguasai kompetensi yang diharapkan, namun juga mampu beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat dan berkesempatan mengembangkan gagasan-

gagasannya. Mengingat proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi, maka dalam pembelajaran diperlukan media sebagai alat bantu belajar untuk menyampaikan pesan yang berupa materi kuliah kepada mahasiswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi harus disesuaikan dengan upaya pembentukan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian belajar mahasiswa. Salah satu jenis media yang berpotensi mampu menumbuhkan kreativitas, keaktifan, dan kemandirian mahasiswa dalam belajar adalah media pembelajaran berbasis komputer. Mata kuliah Pengetikan Bisnis merupakan salah satu mata kuliah praktik yang penting untuk membekali mahasiswa. Penguasaan terhadap keterampilan mengetik juga menjadi bekal yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk terjun dalam dunia kerja bidang administrasi perkantoran. Perkuliahan Pengetikan Bisnis yang dilakukan oleh peneliti selama ini dilaksanakan dengan cara pembelajaran berbasis komputer berupa program aplikasi *Rapid Typing*.

1.2 Tujuan Penulisan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan daya tarik pembelajaran mengetik 10 jari pada mata kuliah Mengetik dengan memanfaatkan media program aplikasi *Rapid Typing*
2. Meningkatkan keseriusan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Mengetik dengan memanfaatkan media program aplikasi *Rapid Typing*

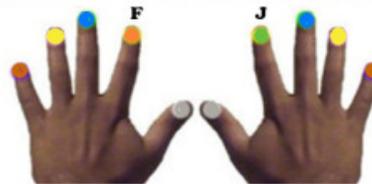
2. DASAR TEORI

2.1. Pengertian Mengetik Sepuluh Jari

Dalam bahasa Inggris, mengetik sepuluh jari disebut juga dengan istilah *Touch Typing*, artinya mengetik tanpa menggunakan indra penglihatan untuk mencari tuts *keyboard* yang diinginkan. Secara spesifik, pengetik atau disebut juga dengan typist mengetahui lokasi Tuts *keyboard* lewat memori otot (*muscle memory*). Memori otot dikenal sebagai *motor learning*, artinya suatu bentuk prosedur memori yang melibatkan konsolidasi tugas motorik untuk masuk kedalam memori melalui pengulangan gerakan otot. Ketika dilakukan gerakan berulang dari waktu ke waktu, memori otot jangka panjang diberi tugas tertentu sehingga akhirnya memungkinkan untuk melakukan suatu tugas tersebut tanpa upaya sadar. Proses ini mengurangi kebutuhan untuk perhatian dan menciptakan efisiensi maksimum dalam sistem motor dan memori.

Pengetik sepuluh jari menyimpan delapan jarinya di sepanjang tuts horizontal bagian tengah *keyboard* (*the home row*) dan menggunakan kedelepan jari tersebut untuk meraih tuts lainnya yang berada di barisan *keyboard* bagian atas dan

bawah. Dua jari lagi, yaitu jari jempol, digunakan untuk menekan tombol spasi.



Gambar 1: Posisi tangan dalam mengetik 10 jari

Terdapat dua keahlian yang harus dimiliki typist, diantaranya adalah:

1. mengetik dengan cepat
2. mengetik dengan akurat

Kecepatan mengetik sepuluh jari biasanya diukur dalam dua skala, yaitu CPM (Characters Per Minute) dan WPM (Words Per Minute). CPM adalah jumlah karakter benar yang diketik dalam satu menit sedangkan WPM ialah jumlah kata, standarnya lima huruf yang diketik dalam satu menit.

WPM bisa didapat dari CPM dibagi lima

2.2 Program Aplikasi Rapid Typing

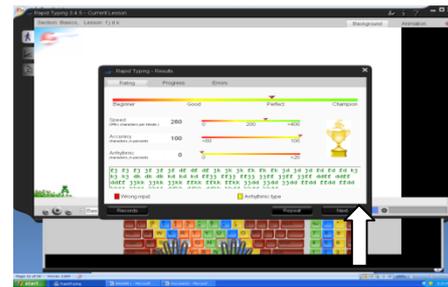
Software *Rapid Typing* merupakan salah satu software untuk membantu belajar mengetik cepat. Dengan bantuan aplikasi ini dapat melatih jari-jari kita agar bisa digunakan untuk mengetik cepat. Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan, karena tinggal menginstal *Rapid Typing* ke komputer atau laptop kemudian bisa langsung mempraktekan pelajaran melatih jari yang telah disediakan.

Cara pengetikan 10 jari menggunakan software *rapid typing* tinggal mengikuti huruf yang ada pada tampilan *Rapid Typing* dengan memijit huruf yang sama pada *keyboard*, lakukan sesuai huruf yang tertera pada layar, apabila ada yang kosong kita tinggal menekan spasi saja, lakukan dengan teliti sampai pelajaran selesai.

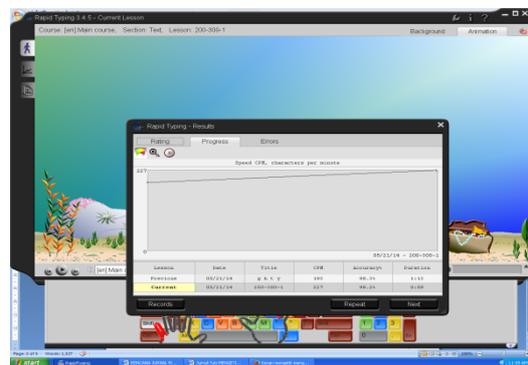
Dalam aplikasi *Rapid Typing* ini juga tersedia statistik hasil dari pelajaran yang telah diikuti, apakah pengetik telah sempurna atau masih belum sempurna mengetiknya. Itu semua bisa dilihat dalam

statistik yang akan muncul pada setiap akhir pengetik mengikuti perkuliahan mata kuliah ini.

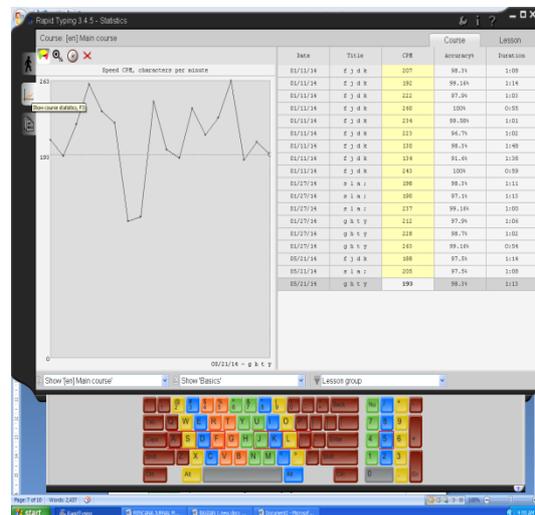
Software belajar mengetik 10 jari *Rapid Typing* mempunyai tampilan yang mengasikkan, dengan menawarkan tampilan dengan animasi ikan sehingga kita seolah-olah sedang bermain game namun secara tidak langsung juga dapat belajar mengetik dengan menggunakan 10 jari. Program *Aplikasi Rapid Typing* merupakan program aplikasi yang khusus dikembangkan untuk melatih keterampilan mengetik. Program ini dipublikasikan oleh sebuah situs <http://www.rapidtyping.com>. Program Aplikasi Rapid Typing memiliki fitur yang dapat memantau tingkat kecepatan dan ketelitian atau ketepatan mengetik mahasiswa seperti dijelaskan di atas. Selain itu, perkembangan kemajuan prestasi mahasiswa juga mulai dari latihan awal sampai akhir dapat diketahui.



Bahkan mahasiswa pun dapat melihat grafik peningkatan (*progress*) antara latihan pertama dan kedua diantaranya seperti di bawah ini



Atau



3. HASIL PENELITIAN

Software ini bisa melatih kita untuk bisa mengetik dengan lebih cepat dan akurat. Software ini memiliki tampilan yang berwarna-warni, mungkin tujuannya agar pengguna bisa memaksimalkan proses latihan mengetik.

Beberapa kalangan menganggap bahwa ada hubungan antara penggunaan warna dalam software guna antara lain meningkatkan memori otak kita saat melakukan sesuatu.

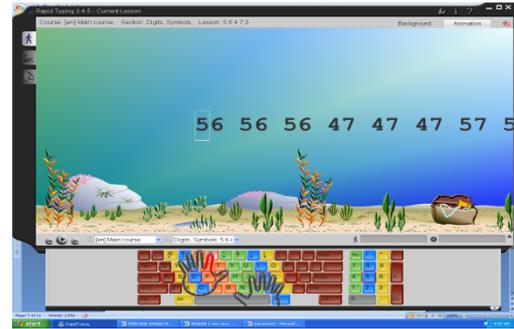
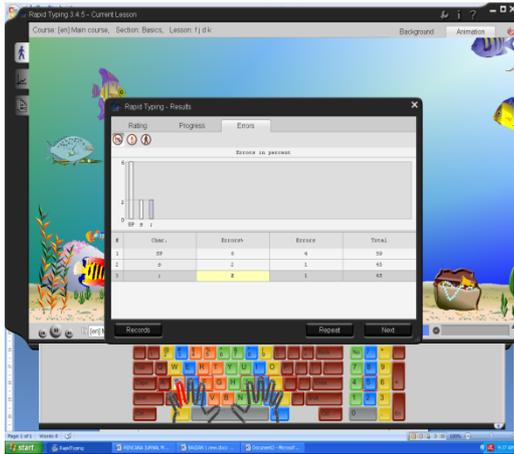
Rapid Typing Tutor memiliki virtual keyboard yang dilengkapi dengan animasi pergerakan tangan, tracking kecepatan dan keakuratan mengetik, serta fitur yang bisa gunakan untuk membuat lesson pemakai sendiri.

Dalam melaksanakan pengetikan 10 jari menggunakan aplikasi *software rapid typing* ini, maka mahasiswa memulainya dengan tingkat (level Basic) seperti gambar berikut ini



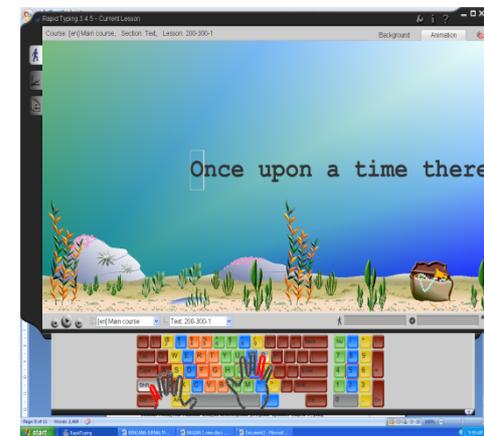
Untuk memulai latihan **click tombol tanda panah ke kanan (Start the lesson)**. Setelah latihan menghentak huruf dasar tersebut di atas selesai, maka akan keluar hasil penilaian statistic seperti di bawah ini.

Selain itu juga dapat dilihat bahwa pada saat latihan tersebut kelemahan jari apa yang harus di perhatikan (tingkat Error)



Setelah latihan level DIGIT-SYMBOL, maka latihan pengetikan dapat dilanjutkan dengan level TEXT, seperti berikut ini

Setelah latihan dengan level Basic bisa dilanjutkan dengan mengetik kata yaitu dengan menggunakan **level Syllableless** mulai dari a - z seperti berikut ini



Kemudian dapat dilanjutkan dengan latihan level Syllableless, maka latihan pengetikan dapat dilanjutkan dengan level WORD dimulai dari WORD A-Z, seperti berikut ini



Berdasarkan penelitian dilakukan dalam bentuk tindakan dikelas pada Program Studi Komputerisasi Administrasi Bisnis Konsentrasi Komputer Administrasi Perkantoran yang mendapatkan mata kuliah Pengetikan Bisnis menggunakan Komputer (*key boarding*) di dapat hasil sebagai berikut:

1. Memberikan Daya Tarik Perkuliahan Kuliah Mengetik (Pengetikan Bisnis) dengan menerapkan program *aplikasi Rapid Typing* memberikan daya tarik tersendiri bagi mahasiswa. Hal tersebut didasarkan pada data yang diperoleh dari kuesioner terbuka. Adapun menurut mahasiswa bahwa Mengetik menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* memberikan daya tarik tersendiri dijawab oleh mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 1

Mengetik menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* dirasakan Tidak berisik

Alasan	Jml. Mhs.	Menjawab	Prosentase
Tidak berisik	47	43	91,49%
Berisik	47	4	8,51%

Setelah latihan level WORD, maka latihan pengetikan dapat dilanjutkan dengan level DIGIT - SYMBOLS, seperti berikut ini

Jumlah	100%
--------	------

Berdasarkan tabel di atas, maka yang menunjukkan seluruh mahasiswa (47 orang) menilai perkuliahan Mengetik menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* oleh mahasiswa berpendapat tidak beresik sebesar 91,49%, sedangkan yang menyatakan beresik sebesar 8,51%.

Tabel 2
Mengetik menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* dirasakan Tampilan Program menarik

Alasan	Jml. Mhs.	Menja-wab	Prosen-tase
Tampilan Program Menarik	47	39	82,98%
Tidak Menarik	47	8	17,02%
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas, menilai perkuliahan Mengetik menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* oleh mahasiswa berpendapat Tampilan program menarik 82,98%, sedangkan yang menyatakan tidak menarik sebesar 17,02%.

Tabel 3
Mengetik menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* Mengetahui kecepatan dan ketepatan secara langsung

Alasan	Jml. Mhs.	Menja-wab	Prosen-tase
Mengetahui kecepatan dan ketepatan secara langsung	47	47	100%
Tidak Mengetahui	47	0	0%
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas, menilai perkuliahan Mengetik menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* oleh mahasiswa berpendapat mengetahui kecepatan dan ketepatan secara langsung 100%, sedangkan yang menyatakan tidak mengetahui sebesar 0%.

2. Keseriusan Mengikuti Perkuliahan

Pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dalam perkuliahan Mengetik (*keyboarding*) berdampak terhadap keseriusan mahasiswa dalam melakukan kuliah Pengetikan Bisnis. Berdasarkan hasil pengamatan selama perkuliahan menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan serius mengalami peningkatan. Peningkatan keseriusan mengikuti kuliah, adapun menurut mahasiswa sebagai berikut:

Tabel 4
Mengetik menerapkan program aplikasi *Rapid Typing* Mahasiswa berlatih secara serius

Alasan	Jml. Mhs.	Menja-wab	Prosen-tase
Berlatih secara serius	47	44	93,62%
Berlatih tidak serius	47	3	6,38%
Jumlah			100%

Berdasarkan tabel di atas, maka yang menunjukkan seluruh mahasiswa (47 orang) menilai perkuliahan Mengetik menggunakan program aplikasi *Rapid Typing* oleh mahasiswa berpendapat berlatih secara serius sebesar 93,62%, sedangkan yang menyatakan berlatih tidak serius sebesar 6,38%.

3. Kecepatan Mengetik

Satuan kecepatan mengetik yang digunakan dalam praktik mengetik adalah character per menit (cpm). dan bahkan ada yang menyebutnya epm (entakan per menit). Adapun kecepatan yang dihasilkan dalam latihan mengetik kecepatan menggunakan aplikasi *Rapid Typing* yang digunakan oleh mahasiswa dengan sebelumnya latihan pemanasan terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Mengetik Kecepatan

Alasan	Jml. Mhs.	Menja-wab	Prosen-tase
100-150 cpm	47	4	8,51%
151-200 cpm	47	7	14,89%
201-250 cpm	47	20	42,55%
251-300 cpm	47	4	8,51%
Diatas 301 cpm	47	2	4,25%
Jumlah			100%

Dari tabel tersebut diatas, mengetik kecepatan menggunakan aplikasi software *rapid typing* yang dihasilkan oleh mahasiswa adalah menghasilkan pengetikan paling banyak diraih oleh mahasiswa adalah berada di 201-250 epm sebesar 42,55% sedangkan tertinggi masih sedikit yaitu diatas 301 sebesar 4,25%.

4. Ketepatan (Akurasi) Mengetik

Akurasi mengetik diukur dengan persentase mengetik huruf yang benar. Data mengenai persentase akurasi mengetik dapat diketahui

secara otomatis pada program aplikasi Rapid Typing.

Tabel 5
Ketepatan (*Accuracy*) Mengetik

Alasan	Jml. Mhs.	Menjawab	Prosentase
80-90%	47	3	6,38%
91- 93%	47	6	12,76%
94-96%	47	10	21,27%
97-99%	47	28	59,58%
100%	47	0	0,00%
Jumlah			100%

Dari tabel tersebut diatas, hasil ketepatan (*accuracy*) menggunakan aplikasi software *rapid typing* yang dihasilkan oleh mahasiswa adalah menghasilkan pengetikan paling banyak diraih oleh mahasiswa adalah berada di 97-99% sebesar 59,58% sedangkan tertinggi yaitu 100% belum ada yang memperolehnya, hal masih harus dilatih terutama tentang disiplin jari jemari.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

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

1. Pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan daya tarik perkuliahan bagi mahasiswa
2. Pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan keseriusan mahasiswa
3. Pemanfaatan program aplikasi *Rapid Typing* dapat meningkatkan kecepatan dan *accuracy*

4.2 Saran

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

1. Meskipun praktik mengetik menggunakan program aplikasi *Rapid Typing*, kedisiplinan mahasiswa dalam menggunakan jari tetap harus dipantau agar mahasiswa dapat mengetik menggunakan jari tangan sesuai fungsinya.
2. Mata kuliah mengetik sebaiknya diarahkan kepada pengembangan keterampilan dan pengetahuan mengetik berbasis komputer sesuai dengan perkembangan era global sekarang dan masa yang akandatang.

Abdul Gafur. (1986). *Desain Instruksional: Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Sala: Tiga Serangkai.

Arif S. Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Asep Saepudin. (2003). *Penerapan teknologi informasi dalam pendidikan masyarakat*.

Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran (cetakan kesembilan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Barbara B & Rita C. Richey. 1994. *Instructional technology: the definition and domains of the field*. Washington, DC: AECT.

Chee, Tan Seng and Wong, Angela F.L. (2003). *Teaching and learning with technology: an Asia-Pasific perspective*. First Lok Yang Road, Singapore: Pearson Education Asia Pte. Ltd.

Fahrudin (2007). *Transformasi pembelajaran di perguruan tinggi*

Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning (4thed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice3Hall, Inc., A Simon & Schuster Company.

http://alamtekno.blogspot.com/2013/08/manfaat-mengetik-cepat-10-jari.html#ixzz2_k7_UnJY_gY Follow us: [@dien_er_on Twitter](#) | [erdienblogger on Facebook](#)

<http://www.zeus-osiris.com/2011/09/belajar-mengetik-cepat-dengan-rapid.html>

Jurnal Teknodik Edisi No.12/VII/Oktober/2003. Jakarta: Pustekom Diknas RI.

Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. Diambil tanggal 16 Agustus 2007, dari <http://romisatriawahono.net> Seels,

Suranto. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Wahana Grafika

www.tribun3timur.com/view.php?id:13 Agustus 2007.