
MEDIA PEMBELAJARAN *COMPUTER KEYBOARDING* MENGUNAKAN APLIKASI *TYPING MASTER* DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI MENGETIK 10 JARI BUTA

Tuti Sulastri

Program Studi Administrasi Bisnis
Politeknik Komputer Niaga LPKIA Bandung
tutis@lpkia.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang judul di atas adalah pentingnya mengetik 10 jari buta menggunakan komputer. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk studi kasus tindakan kelas pada mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Komputer Bisnis LPKIA dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan.

Penelitian ini bertujuan motivasi belajar mengetik 10 jari buta pada mata kuliah *Computer Keyboarding*. Populasi penelitian ini sebanyak 36 mahasiswa. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian menggunakan Aplikasi *Typing Master*.

Berdasarkan hasil penelitian: (1) Media pembelajaran *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* dirata-ratakan dari hasil kuesioner nilai indeksnya adalah 91,84%, menurut Kriteria Interpretasi skornya berada pada kategori Tafsir Sangat Tinggi, maka dapat disimpulkan pernyataan siswa mengenai media *Typing Master* mudah dipahami dan digunakan; (2) Motivasi belajar dirata-ratakan dari hasil kuesioner nilai indeks sebesar 92,21%, menurut Kriteria Interpretasi skor berada pada kategori interpretasi Sangat Tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan siswa mengetik bersama dalam kelas menggunakan aplikasi memotivasi siswa untuk benar-benar berlatih mengetik; (3) Mengetik 10 Jari Buta dirata-ratakan dari hasil kuesioner nilai indeks sebesar 84,21%, menurut Kriteria Interpretasi skor berada pada kategori interpretasi Sangat Tinggi, maka dapat disimpulkan pernyataan siswa mengenai mengetik 10 jari buta *neet speed* di kisaran 30 - 35 wpm, *accuracy* 95 - 98%.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Computer Keyboarding*, Aplikasi *Typing Master*, Motivasi Mengetik Sistem 10 Jari Buta

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Di era perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti saat ini, membuat segala aktivitas manusia hampir tidak pernah bisa lepas dari komputer, aktivitas saat di tempat kerja, di sekolah maupun di beberapa tempat umum lainnya. Hal ini tentu saja memaksa setiap orang untuk mahir menggunakan komputer minimal mampu mengetik dengan 10 menggunakan 10 jari, tentunya yang diharapkan adalah dapat mengetik 10 jari buta.

Untuk dapat meraih mengetik 10 jari buta dengan baik menggunakan komputer dewasa ini, diharapkan pengguna komputer harus hafal mengenai *keyboard* terlebih yaitu letak huruf, dimana aturan dalam mengetik 10 jari, huruf, angka dan tanda baca yang di entak *tutsnya* harus sesuai dengan tugas jari. Memang cukup sulit untuk bisa menguasai mengetik dengan 10 jari buta. Untuk hal tersebut perlu adanya dukungan pembelajaran untuk berlatih mengetik 10 jari buta, dukungan tersebut adalah sebuah fasilitas yang memudahkan dan menarik untuk pembelajaran menggunakan komputer yaitu Aplikasi untuk mengetik 10 jari buta. Memilih Aplikasi dalam pembelajaran mengetik 10 jari buta yang digunakan dengan tepat yaitu menggunakan Aplikasi *Typing Master*. Aplikasi ini sangat memudahkan bagi pengguna.

Adanya pembelajaran Komputer *Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master*, maka diharapkan pembelajaran mengenai mengetik 10 jari buta menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga aktivitas mengetik dimana mata pengetik atau pengguna tidak akan terfokus pada *keyboard* dan tentunya kemampuan mengetik 10 jari buta dapat menjadi sebuah keahlian.

Politeknik Komputer Niaga LPKIA, khususnya program studi Administrasi Bisnis Diploma III merupakan pendidikan vokasi yang mana mahasiswa dididik dilatih untuk memiliki kompetensi terutama di bidang mengetik 10 jari buta yang diberikan selama 1 semester. Mahasiswa Politeknik Komputer Niaga LPKIA khususnya Prodi Administrasi Bisnis lulusannya dipersiapkan untuk siap kerja dan harus mampu bekerja dengan peralatan yang dimiliki perusahaan, salah satunya adalah komputer dimana alumninya dapat mengaktualisasikan diri saat mengerjakan pengetikan menggunakan 10 jari buta. Untuk itulah melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk menerapkan **Media Pembelajaran Computer Keyboarding menggunakan Aplikasi Typing Master dapat meningkatkan Motivasi mengetik 10 jari buta.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan sulitnya mengetik 10 jari buta, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Media Pembelajaran *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* dapat meningkatkan motivasi mengetik 10 jari buta.
2. Apakah *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* ini dalam penerapannya tidak membosankan untuk belajar mengetik 10 jari buta.

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Media pembelajaran *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* dapat meningkatkan motivasi mengetik 10 jari buta.
2. Untuk mengetahui *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* ini dalam penerapannya tidak membosankan untuk belajar mengetik 10 jari buta.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk kepentingan praktis Ketua Program Studi dalam rangka teknik pengambilan keputusan, apabila terbukti adanya kegunaan dalam pembelajaran untuk meningkatkan Kecepatan dan ketepatan mengetik 10 jari buta, di Program studi maka kurikulum di evaluasi untuk pemberian perkuliahan dari 1 SKS per semester menjadi 2 semester.
2. Untuk kepentingan keilmuan pribadi merupakan tambahan pengetahuan yang baru dalam hal melakukan penelitian dibidang administrasi bisnis khususnya *Computer Keyboarding* dan diharapkan dapat diterapkan oleh mahasiswa di tempat kerjanya kelak.
3. Untuk kepentingan ilmu pengetahuan secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan khususnya dibidang ilmu administrasi perkantoran atau administrasi bisnis tentang pentingnya mengetik 10 jari buta.

II. DASAR TEORI

2.1 Media pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, adapun menurut para ahli dapat di kemukakan menurut Rusman (2012: 169) dalam judul bukunya *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* bahwa, Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Arief S. Sadiman dkk (1996) dalam bukunya yang berjudul *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* dapat dikatakan bahwa Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Sutirman (2013) dalam bukunya yang berjudul *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif dapat dikatakan Media pembelajaran yaitu* komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional yang dapat merangsang siswa untuk melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah Salah satu komponen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar sesuai rencana pembelajaran.

2.2 Computer Keyboarding

1. Pengertian Komputer

Menurut Bryan Blissmer (1985: 16) yang dikutip oleh Putu Agus Eka Pratama dalam bukunya yang berjudul *Komputer dan Masyarakat* dapat dikatakan bahwa 'komputer suatu piranti yang dapat menerima proses input data, penyimpanan inputan serta menyediakan utput berupa informasi.

Sedangkan menurut Warsito Dalam kamus elektronika, computer dapat dikatakan bahwa komputer adalah suatu piranti yang digunakan untuk melakukan penghitungan, pengolahan data sesuai program, kemudian mengeluarkan hasil olahan yang semuanya dilaksanakan berdasarkan instruksi.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa komputer merupakan alat elektronik yang digunakan untuk melakukan proses input, menyimpan dan output sebagai informasi berdasarkan instruksi.

2. Keyboarding

Keyboarding adalah tindakan mengetik pada

keyboard dan ada juga dapat dikatakan bahwa keyboarding adalah nama modern untuk mengetik. Sehingga dalam mengaplikasikan *Keyboarding* merupakan kombinasi dari beberapa keahlian diantaranya *typing* dan *computer*.

Keyboarding di era teknologi yang berkembang pesat akhir-akhir ini merupakan ketrampilan atau keahlian yang sangat dibutuhkan dunia usaha utamanya dalam melaksanakan pekerjaan-pekerjaan administrasi perkantoran.

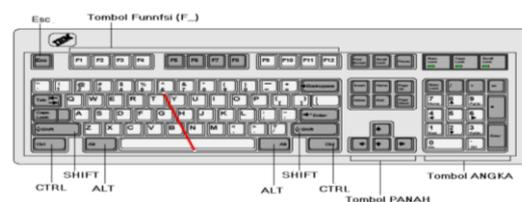
Tujuan dari keahlian ini adalah bagaimana seorang *typist* melakukan perkerjaan *typing* dengan baik dan benar, cepat dan tepat, mengetahui fungsi-fungsi dalam aplikasi komputer, dan yang tidak kalah pentingnya adalah bagaimana posisi badan yang baik dan sehat dalam melakukan pekerjaan *typing*. Adapun bahasan berikutnya adalah mengenai keyboard dan posisi duduk:

1) Keyboard

Dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-dan-fungsi-keyboard/>

dapat dikatakan bahwa keyboard adalah salah satu perangkat input komputer dimana keyboard berisi susunan huruf, angka, dan fungsi kontrol yang lain. Meskipun bukan satu-satunya perangkat input pada komputer, peran keyboard sangatlah penting karena sebagian perintah yang berupa teks dan komando lain yang dimasukkan ke dalam sistem [komputer](#) melalui keyboard.

Adapun susunan dari keyboard seperti gambar di berikut ini:



Gambar 1.: Susunan Keyboard Computer

2) Sikap Duduk yang Baik dan Posisi Monitor yang Tepat

Sikap Duduk	Posisi Monitor yang
-------------	---------------------

yang Baik	Tepat
1. Posisi kaki tidak menyilang dan telapak kaki menapak ke lantai..	1. Usahakan tidak ada penghalang antara mata dengan monitor yang dapat menyebabkan monitor tidak dapat dilihat dengan baik.
2. Bahu jangan di angkat rileks	2. Atur kecerahan dan ketajaman gambar sesuai dengan kebutuhanmata.
3. Punggung bersandar ke sandaran kursi dengan posisi tegak (tidak membungkuk)	3. Posisi monitor jangan sampai memantulkan cahaya yang dapat mengganggu konsentrasi saat berada di depan layar.
4. Kepala tegak dan pandangan mata tertuju ke naskah terus menerus dan memungkinkan bila ingin melihat keyboard hanya sesekali saja, untuk membetulkan jari di home row.	4. Atur posisi monitor sejajar atau sedikit dibawah mata.

Adapun posisi duduk yang baik dan posisi monitor yang tepat dapat di lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2: Posisi Duduk dan Posisi Monitor

2.3 Aplikasi *Typing Master*

Menurut <http://www.typingmaster.com>. Dapat dikatakan bahwa *Typing Master* adalah sebuah aplikasi dan sebagai alat bantu atau metode pembelajaran sempurna bagi

seorang yang ingin belajar mengetik cepat dan nyaman.

Sistem pengajaran dan pembelajaran yang diterapkan oleh *Typing Master* disebut *touch typing*. Dengan cara ini seseorang akan mempelajari langkah demi langkah menghentak huruf sesuai tugas jari di *keyboard*.

Selain itu *Typing Master* menampilkan papan ketik di layar sehingga seseorang yang belajar mengetik terbiasa untuk melihat layar dan bukan papan ketik atau *keyboard*. Hal ini sangat penting, karena seseorang yang belajar mengetik 10 jari buta akan terbiasa untuk tidak melihat *keyboard*.

Hal lain yang menarik, seseorang yang sedang menggunakan *typing master* dapat melakukan ujian, mendapatkan sertifikat dan mengakses statistik untuk melihat perkembangan hasilnya.

Ada beberapa bentuk latihan dalam aplikasi *Typing Master* yang dapat digunakan untuk membantu seseorang atau mahasiswa dalam meningkatkan mengetik sistem 10 jari buta pada *Studying, Typing Test dan Games*. Penjelasan untuk masing-masing bentuk latihan yang disediakan dalam aplikasi *Typing Master* tersebut adalah sebagai berikut:

Gambar 3: Tampilan awal Aplikasi



Gambar 4: Tampilan Aplikasi Pengisin

User Name



Gambar 5: Tampilan Latihan pada *Studying*

Adapun Menu latihan yang terdapat pada Aplikasi *Typing master* adalah sebagai berikut:

1. Studying

1) *Touch Typing Course*, terdapat 12 latihan

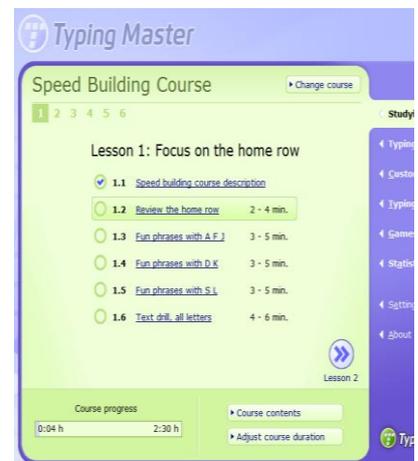
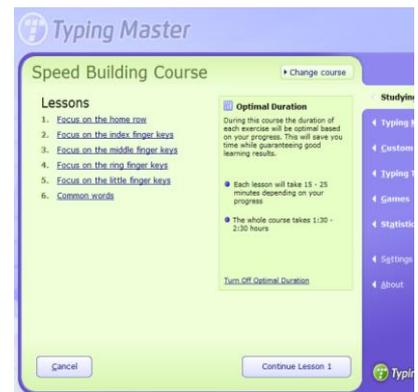
Touch Typing Course adalah fasilitas yang disediakan dalam Aplikasi *Typing Master* untuk mengenalkan fungsi atau penugasan setiap jari dalam mengentak huruf sesuai tugas jari. Melalui latihan ini mahasiswa dapat berlatih dan meningkatkan kecepatan mengetik sistem 10 jari buta. Latihan mengetik dalam kursus ini dibagi ke dalam 12 *lesson*, setiap *lesson* menyediakan latihan untuk huruf baru yang berbeda.



Gambar 6: Tampilan Latihan *Touch Typing Course*

2) *Speed Building Course*, terdapat 6 latihan

Speed Building Course adalah fasilitas yang disediakan dalam Aplikasi *Typing Master* untuk meningkatkan lebih cepat dalam mengentak karena basis telah di latih pada *Touch Typing Course*



Gambar 7: Tampilan Latihan *Speed Building Course*

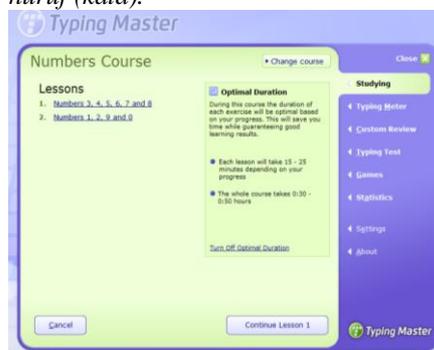
3) *Extra Course In Paid Version*, terdapat ada tantangan latihan terdiri dari angka, tanda baca dan game.

Extra Course adalah fasilitas yang disediakan dalam Aplikasi *Typing Master* untuk meningkatkan penguasaan pengetikan angka, tanda baca dan lebih ditekankan pada jari jemar menguasai letak huruf, angka

dan tanda baca.

(1) **Number Course**

Pada latihan ini pengetik melakukan pengetikan angka dilengkapi dengan huruf (kata).



Gambar 8: Tampilan Extra Course in Paid Version Number Course

(2) **Special Marks Course**

Pada latihan ini pengetik melakukan pengetikan tanda baca dan huruf (kata)



Gambar 9: Tampilan Extra Course in Paid Version Special Marks Course

(3) **10-Key Number Pad Course**

Pada latihan ini adalah pengulangan angka dan tanda baca, sehingga meningkatkan tingkat hafalnya huruf dan angka. Pada umumnya menggunakan Key Pad





Gambar 10: Tampilan Extra Course in Paid Version 10-Key Number Pad Course

(4) Quick Typing Boost

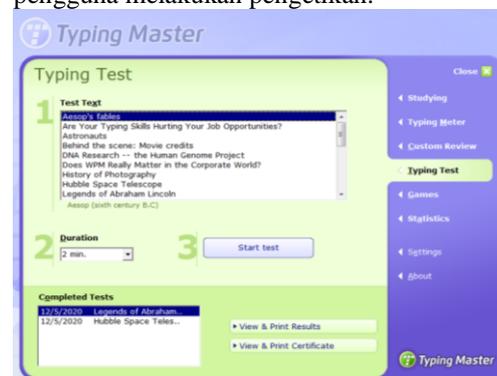
Pada latihan ini fasilitas yang disediakan typing master untuk meningkatkan hafalnya jari jemari dalam menghentak angka, huruf dalam bentuk games, untuk lebih jelasnya dapat di lihat berikut ini:



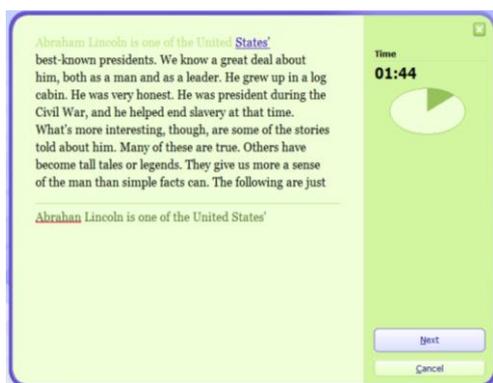
Gambar 11: Tampilan Extra Course in Paid Version Quick Typing Boost

2. Typing Test

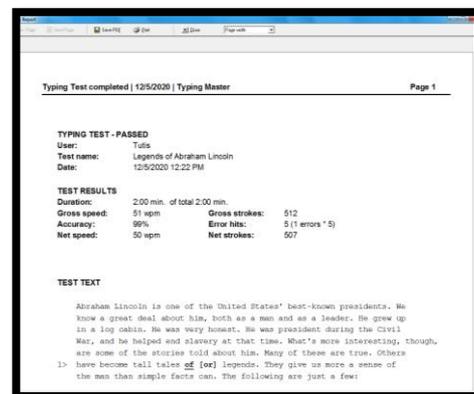
Typing Test merupakan fasilitas dalam Typing Master 10 yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengetik Sistem 10 jari buta terhadap mahasiswa atau seseorang yang akan melakukan pengetikan. Terdapat banyak pilihan teks atau naskah berbahasa Inggris yang dapat dipilih untuk mengukur kemampuan mengetik. Typing Test. Dalam Typing Test disediakan pula perintah Durations (waktu pilihan yang akan digunakan oleh pengguna). Pengguna juga dapat melihat atau mencetak langsung hasil tes melalui perintah View & Print Result atau View & Print Certificate. Hasil tes tersebut memuat keterangan lengkap mengenai nama siswa/pengguna, kecepatan mengetik, keakuratan atau ketepatan, dan durasi waktu serta tanggal berapa pengguna melakukan pengetikan.



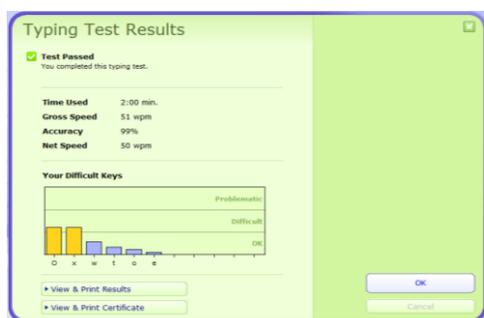
Gambar 12: Tampilan Typing Test dalam Typing Master



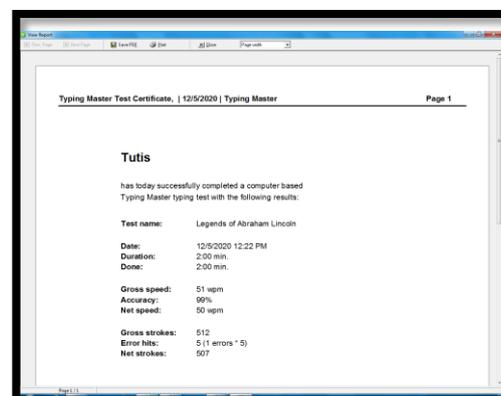
Gambar 13: Tampilan Ketikan pada Typing Test



Gambar 15: Tampilan Hasil ketikan bisa di print



Gambar 14: Tampilan Hasil Mengetik



Gambar 16: Tampilan Sertifikat Hasil ketikan gambar 1



3. **Games**
Games merupakan fasilitas yang disediakan dalam *Typing Master* yang dapat digunakan untuk melatih dan mengukur keterampilan mengetik sistem 10 jari buta mahasiswa dalam bentuk permainan. Tersedianya *games* dalam *Typing Master* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga pengguna atau mahasiswa terhindar dari rasa bosan.

Gambar 17: Tampilan Pilihan Games

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat di katakana bahwa *Typing Master* memiliki banyak manfaat. Selain dapat meningkatkan kemampuan mengetik sistem 10 jari buta juga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan termotivasi untuk terus berlatih.

2.4 Motivasi Belajar

Pengertian Motivasi Belajar menurut Hamzah Uno (2011) dalam bukunya yang berjudul *Teori Motivasi dan Pengukurannya* dapat dikatakan bahwa motivasi belajar yaitu dorongan internal maupun dorongan eksternal pada siswa yang menimbulkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil dari kegiatan belajar yang menyenangkan berupa pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai.

Sedangkan menurut Clayton (Nashar, 2004: 42) dalam bukunya yang berjudul *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, dapat dikatakan bahwa Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk berbuat sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dua pendapat yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar yaitu dorongan internal maupun dorongan eksternal pada siswa yang menyebabkan perubahan tingkah laku, sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran.

2.5 Pengertian mengetik 10 jari buta

Dikemukakan Rusman (2012: 123) dalam bukunya yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* dapat dikatakan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hasil dari proses belajar dalam ranah psikomotorik (keterampilan).

Menurut Rianggoro (2003: 7) dalam bukunya yang berjudul *Marilah Belajar Mengetik* dapat dikatakan mengetik 10 jari buta adalah dimana tiap jari mempunyai tugas dan daerah operasinya masing-masing baik huruf atau angka. Setiap jari memiliki tempat di atas tuts masing-masing, sehingga tidak ada jari yang mengambang. Hentakan-hentakan yang dilakukan dalam mengetik sistem 10 jari buta merupakan hentakan yang teratur dan dibuat otomatis.

Rianggoro (2003: 6) mengemukakan bahwa, "Seseorang yang dapat mengetik belum tentu menguasai cara mengetik dan praktis jika ia belum dapat mengetik menurut metode 10 jari". Artinya jika seseorang yang menguasai cara dan praktik mengetik dengan sistem 10 jari buta, maka akan dapat mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat.

Untuk memahami mengenai penempatan jari jemari pada *home row* agar dapat mengetik 10 jari buta serta aktivitas pembelajaran mengetik 10 jari buta diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penempatan Jari pada *keyboard*

Pengetik sepuluh jari menyimpan delapan

jarinya di sepanjang tuts horizontal bagian tengah keyboard (*the home row*) dan menggunakan kedepan 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 18: Tampilan Pertama penempatan jari pada *home row*

Adapun penempatan jari sesuai susunannya seperti berikut ini:

Tangan Kiri	Tangan kanan
Tangan Kiri Jari	Tangan kanan
Kelingking :	Ibu Jari : Baris Kelima = Alt kanan dan Spasi
Baris Pertama = ‘ dan 1	Jari Telunjuk : Baris Pertama = 6 dan 7
Baris Kedua = Tab dan Q	Baris Kedua = Y dan U
Baris Ketiga = Capslock dan A	Baris Ketiga = H dan J
Baris Keempat = Shift kiri dan Z	Baris Keempat = N dan M
Baris Kelima = Ctrl dan Windows	Jari Tengah : Baris Pertama = 8
Jari Manis : Baris Pertama = 2	Baris Kedua = I
Baris Kedua = W	Baris Ketiga = K
Baris Ketiga = S	Baris Keempat = ,
Baris Keempat = X	Jari Manis : Baris Pertama = 9
Jari Tengah : Baris Pertama = 3	Baris Kedua = O
Baris Kedua = E	Baris Ketiga = L
Baris Ketiga = D	Baris Keempat = .
Baris Keempat = C	Jari Kelingking : Baris Pertama = 0, -, = dan BackSpace
Jari Telunjuk : Baris Pertama = 4 dan 5	Baris Kedua = P, [dan]
Baris Kedua = R dan T	Baris Ketiga = , ; , ‘ dan Enter
Baris Ketiga = F dan G	Baris Keempat = / dan shift kanan
Baris Keempat = V dan B	
Ibu Jari : Baris Kelima = Alt kiri dan Spasi	

2. Aktivitas Pembelajaran di kelas mengetik 10 jari buta. Aktivitas mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis pada praktik *Computer Keyboarding* dalam melaksanakan mengetik 10 jari buta menggunakan *Typing Master*.



Gambar 19: Aktivitas mengetik 10 jari buta

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas serta penjelasan tambahan mengenai penempatan jari serta aktivitas yang dilakukan pengetik, dapat ditarik kesimpulan bahwa mengetik sistem 10 jari buta merupakan proses psikomotorik yang menetapkan bahwa jari jemari memiliki tugas masing-masing dalam menghentak huruf dan angka sedangkan pandangan mata tidak melihat pada keyboard akan tetapi pandangan mata tertuju pada naskah terus menerus, sehingga menghasilkan pengetikan yang cepat dan tepat.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Administrasi Bisnis di Politeknik Komputer Niaga LPKIA yang beralamat di Jalan Soekarno Hatta No. 456 Bandung. Dengan Rancangan Penelitian membagikan kuesioner kepada mahasiswa untuk mengetahui bagaimana Media Pembelajaran *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* dapat meningkatkan belajar mengetik 10 jari buta dan Apakah Aplikasi *Typing Master* ini dalam penerapannya dapat meningkatkan motivasi terhadap mahasiswa yang belajar mengetik 10 jari buta.

3.2 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah para mahasiswa yang berjumlah sebanyak 40 orang pada program studi administrasi bisnis. Adapun teknik penentuan sampel terhadap mahasiswa yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *Sample*

Random Sampling. Alasan yang mendasarinya adalah bahwa semua mahasiswa pada Politeknik Komputer Bisnis LPKIA Bandung yang dianggap homogen dan tidak dibedakan jenis kelamin, sehingga semua responden mempunyai kesempatan yang sama. Untuk menentukan ukuran sampel minimal dapat diperoleh menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Dimana:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = tingkat ketelitian yang masih dapat diterima

Dengan mengambil tingkat kekeliruan sebesar 5%, berdasarkan rumus di atas ukuran sample minimal dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{40}{1 + (40(0,05)^2)}$$

$$= 36,36$$

Dibulatkan menjadi = 36

Jumlah sampel berdasarkan pendapat Roscoe seperti dikutip Sekaran (2000) bahwa **“ukuran sampel lebih besar dari 30 dan kurang dari 500 telah mencukupi untuk digunakan dalam semua penelitian.**

Dengan demikian ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 40 orang, kesalahan 5% sehingga sampel menjadi 36 orang.

3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Skala yang dipakai untuk mengukur data yaitu Skala ordinal. Skala ini mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap serangkaian pernyataan yang mengukur suatu obyek.

Masing-masing pernyataan diberi skor seperti yang di jelaskan di dalam tabel di berikut ini :

Tabel Skala Ordinal

NO.	PERNYATAAN	JAWABAN
1.	Sangat Setuju (SS)	5

2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RR)/kurang Setuju (KS)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.4 Pendekatan Penelitian

1. Perhitungan Persentase

Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis semester 1 dengan sks 1 kepada 36 mahasiswa. Model yang digunakan untuk menguji penelitian ini adalah menggunakan persentase dari jawaban responden. Untuk melihat persentase dari jawaban responden terhadap Jawaban Pernyataan yang diajukan digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Kriteria Interpretasi Skor

Skala pengukuran jawaban responden menggunakan skala likert yang berkisar antara 1 s/d 5. Hasil skor yang didapat dari jawaban responden diatas akan dilihat pada tabel Kriteria Interpretasi Skor, menurut Yusi dan Idris (80:2009) sebagai berikut:

Tabel Kriteria Interpretasi Skor

No.	Skor/Angka	Interprestasi
1	0% - 20%	Sangat Rendah
2	21% - 40%	Rendah
3	41% - 60%	Sedang
4	61% - 80%	Tinggi
5	81% - 100%	Sangat Tinggi

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan Media Pembelajaran *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* meningkatkan Motivasi mengetik 10 jari buta, menunjukan bahwa mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis

pada semester 1 dengan jumlah 1 SKS melakukan Latihan atau tes melalui *Typing Test* diharapkan menghasilkan kecepatan 30 – 40 kata/*words* per menit (WPM) dengan akurasi 95 - 98%. Menu program typing test dapat ditunjukkan pada gambar berikut:

4.1 Langkah menetapkan satuan kecepatan

Langkah 1, Sebelum melakukan pengetikan, pengguna mengklik menu *Settings*, kemudian menetapkan *Speed Unit* sebagai pilihan hasil kecepatan (apakah WPM atau KPM).



Gambar 20: Menentukan Speed Unit WPM

Langkah 2, klik menu *Typing Test*, kemudian pilih naskah yang mana yang akan dilakukan untuk latihan atau tes mengetik, setelah itu klik waktu (*duration*) yang akan digunakan karena ada pilihan yang dapat diatur mulai dari 2 – 10 menit yang akan di pilih. Barulah terakhir meng klik *start test*.



Gambar 21: Pemilihan Teks, Durasi untuk pengetikan

4.2 Hasil Perhitungan Kuesioner

Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner, maka diperoleh rekapitulasi nilai indeks dalam persen. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan kuesioner tersebut.

Tabel Hasil Perhitungan Kuesioner MEDIA PEMBELAJARAN *COMPUTER KEYBOARDING* MENGGUNAKAN *TYPING MASTER* DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI MENGETIK 10 JARI BUTA

No	Pernyataan	Jawaban					Total	Nilai Indeks
		SS	S	K	T	S		
		5	4	3	2	1		
MENGETIK 10 JARI BUTA								
1.	Pada saat awal mengetik, posisi jari saya secara otomatis berada pada tuts basis (<i>home row</i>) atau ASDF JKL,.	17	17	2	0	0	36	88,33 %
2.	Saya menggunakan 10 jari ketika praktik <i>Computer Keyboarding</i> .	12	20	4	0	0	36	84,44 %
3.	Saya tidak melihat <i>keyboard</i> saat mengetik sistem 10 jari buta	1	25	10	0	0	36	75%
4.	Hasil kecepatan saya dalam melakukakn pengetikan <i>net speed</i> 30-35 WPM	19	15	1	1	0	36	88,88 %
5.	Accurasy saya dalam pengetikan adalah 95– 98%	14	18	3	0	1	36	84,44 %
Rata2								84,21 %
MOTIVASI								
6.	Saya segera mengerjakan latihan bersama di kelas yang	22	11	3	0	0	36	90,55 %

	diberikan oleh dosen							
7.	Saya berusaha untuk memperoleh hasil nilai yang lebih baik dalam menghasilkan Net speed dan Accuracy	26	10	00	00	00	36	94,44 %
8.	Saya belajar <i>Computer Keyoarding</i> 10 jari buta dengan sungguh-sungguh dan termotivasi karena menggunakan <i>Aplikasi Typing Master</i> yang menyenangkan tidak menimbulkan rasa bosan.	17	19	00	00	00	36	89,44 %
9.	Saya merasa <i>Aplikasi typing master</i> memotivasi saya untuk terus melatih diri	26	10	00	00	00	36	94,44 %
Rata2								92,21 %

	Master cepat dipahami							
11	Saya merasa Media Pembelajaran Aplikasi Typing Master mudah penggunaannya	12	21	20	00	00	36	89,44 %
12	<i>Computer Keyboarding</i> menggunakan <i>Typing Master</i> sebaiknya dilatih selama 2 semester dengan jumlah SKS 1 agar lebih baik dalam hasil kecepatan dan ketepatan (<i>net speed</i> dan <i>accuracy</i>). Sehingga saya dapat memdemokan mengetik 10 jari buta terkesan lebih professional untuk menghadapi dunia kerja nantinya.	23	11	20	00	00	36	91,66 %
13	Aplikasi Typing Master memiliki menu games yang dapat membantu mahasiswa untuk melatih belajar mengetik, sehingga mahasiswa merasa tidak bosan dengan mengetik naskah saja. Secara otomatis dapat membantu mahasiswa mengetik 10 jari buta	24	12	00	00	00	36	93,33 %
14	Melalui Aplikasi <i>Typing Master</i>	19	17	00	00	00	36	93,33 %

No	Pernyataan	Jawaban					T o t a l	Nilai Indeks
		SS	S	K S	T S	S T S		
		5	4	3	2	1		
MEDIA PEMBELAJARAN COMPUTER KEYBOARDING MENGGUNAKAN APLIKASI TYPING MASTER								
10	Saya merasa Media Pembelajaran Aplikasi Typing	20	14	6	2	0	36	88,88 %

	hasil mengetik sistem 10 jari buta saya dapat diketahui secara langsung, sehingga membuat saya tertantang untuk berlatih terus.lagi sampai hasil/skor mengetik saya meningkat							
15	<i>Aplikasi Typing Master</i> menginformasikan tanda merah apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari buta, sehingga saya tahu kelemahan saya	2 7	9	0	0	0	3 6	94,44 %
Rata2								91,84 %

4.3 Analisis Data Kuesioner

Pada saat penelitian tindakan kelas, maka peneliti menyebarkan kuesioner kepada 36 mahasiswa, kemudian data kuesioner di olah untuk menghasilkan persentase. Adapun analisis data ini dapat di jelaskan dari pernyataan mahasiswa dengan data sebagai berikut

1. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 1 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(17 \times 5) + (17 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 88,33\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 1 adalah sebesar **88,33%**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pernyataan responden mengenai: Pada saat awal mengetik, posisi jari saya secara otomatis berada pada tuts basis (*home row*) atau ASDF JKL; berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

2. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 2 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(12 \times 5) + (20 \times 4) + (4 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 84,44\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 2 adalah sebesar **84,44%**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pernyataan responden mengenai: Saya menggunakan 10 jari ketika praktik *Computer Keyboarding* berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

3. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 3 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(1 \times 5) + (25 \times 4) + (10 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 75\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 3 adalah sebesar **75%**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pernyataan responden mengenai: Saya tidak melihat *keyboard* saat mengetik sistem 10 jari buta berada pada **kategori Nilai Indeks Tinggi**.

4. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 4 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(19 \times 5) + (15 \times 4) + (1 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 88,88\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 4 adalah sebesar **88,88%**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pernyataan responden mengenai: Hasil kecepatan saya dalam melakukakn pengetikan *net speed* 25 - 30 WPM berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

5. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 5 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(14 \times 5) + (18 \times 4) + (0 \times 3) + (1 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 84,44\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan

perhitungan untuk pernyataan nomor 5 adalah sebesar **84,44%** responden mengenai: Accurasy saya dalam pengetikan adalah 90 – 95% berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

6. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 6 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(22 \times 5) + (11 \times 4) + (3 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 90,55\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 6 adalah sebesar **90,55%** responden mengenai: Saya segera mengerjakan latihan bersama di kelas yang diberikan oleh dosen berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

7. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 7 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(17 \times 5) + (19 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 94,44\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 7 adalah sebesar **94,44%** responden mengenai: Saya berusaha untuk memperoleh hasil nilai yang lebih baik dalam menghasilkan *Net speed* dan *Accuracy* berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

8. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 8 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(17 \times 5) + (19 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 89,44\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 8 adalah sebesar **89,44%** responden mengenai: Saya belajar *Computer Keyoarding* 10 jari buta dengan sungguh-sungguh dan termotivasi karena menggunakan *Aplikasi Typing Master* yang menyenangkan tidak menimbulkan rasa bosan. berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

9. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 9 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(26 \times 5) + (10 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 94,44\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 9 adalah sebesar **94,44%** responden mengenai: Saya merasa *Aplikasi typing master* memotivasi saya untuk terus melatih diri berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

10. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 10 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(20 \times 5) + (14 \times 4) + (0 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 88,88\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 10 adalah sebesar **88,88%** responden mengenai: Saya merasa *Media Pembelajaran Aplikasi Typing Master* cepat dipahami berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

11. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 11 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(11 \times 5) + (21 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 83,33\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 11 adalah sebesar **83,33%** responden mengenai: Saya merasa *Media Pembelajaran Aplikasi Typing Master* mudah penggunaannya berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

12. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 12 sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{(23 \times 5) + (11 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 12 adalah sebesar **91,66%** responden mengenai: *Computer Keyboarding* menggunakan *Typing*

Master sebaiknya dilatih selama 2 semester dengan jumlah SKS 1, agar lebih baik dalam hasil kecepatan dan ketepatan (*net speed* dan *accuracy*). Sehingga saya dapat mendemokan mengetik 10 jari buta terkesan lebih professional untuk menghadapi dunia kerja nantinya berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

13. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 13 sebagai berikut:

$$\frac{(24 \times 5) + (12 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 13 adalah sebesar **93,33%** responden mengenai: Aplikasi *Typing Master* memiliki menu games yang dapat membantu mahasiswa untuk melatih belajar mengetik, sehingga mahasiswa merasa tidak bosan dengan mengetik naskah saja. Secara otomatis dapat membantu mahasiswa mengetik 10 jari buta berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**

14. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 14 sebagai berikut:

$$\frac{(19 \times 5) + (17 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 93,33\%$$

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 14 adalah sebesar **93,33%** responden mengenai: Melalui Aplikasi *Typing Master* hasil mengetik sistem 10 jari buta saya dapat diketahui secara langsung, sehingga membuat saya tertantang untuk berlatih terus.lagi sampai hasil/skor mengetik saya meningkat berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**.

15. Dari sebaran Kuesioner kepada 36 mahasiswa dapat dihitung Persentase jawaban responden nomor 15 sebagai berikut:

$$\frac{(27 \times 5) + (9 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{180} \times 100 = 94,44\%$$

180

Berdasarkan hasil di atas menghasilkan perhitungan untuk pernyataan nomor 15 adalah sebesar **94,44%** responden mengenai: *Aplikasi Typing Master* menginformasikan tanda merah apabila saya melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari buta, sehingga saya tahu kelemahan saya berada pada **kategori Nilai Indeks Sangat Tinggi**

Dengan demikian berdasarkan rumusan masalah dapat dikatakan jawaban sebagai berikut:

1. **Bagaimana Media Pembelajaran *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* dapat meningkatkan motivasi mengetik 10 jari buta.**

Berdasarkan hasil analisis Data Kuesioner, dapat dikatakan bahwa Aplikasi *Typing Master* diterapkan dalam pembelajaran mengetik 10 jari buta kepada mahasiswa Program Administrasi Bisnis tidak terdapat masalah, bahkan responden menyatakan bahwa Media Pembelajaran menggunakan *Typing Master* sangat menarik, mudah penggunaannya, cepat dipahami dan memudahkan untuk melatih kecepatan dalam mengetik 10 jari buta, memotivasi mahasiswa untuk terus melatih diri agar dapat menghasilkan *net speed* dan *accuracy* yang tinggi. Walaupun saat penelitian mahasiswa baru mendapatkan materi setengah semester ternyata hasil *Net Speed* berada pada posisi 30– 35 WPM dan *Accuracy* berada di posisi 95 - 98%, artinya level tingkat Dasar bisa di tercapai.

Hal lain yang dapat dikatakan dari data ini adalah melalui Aplikasi *Typing Master* hasil mengetik sistem 10 jari buta dapat diketahui secara langsung (tidak perlu menghitung), sehingga membuat mahasiswa tertantang untuk berlatih terus.lagi sampai hasil/skor meningkat. Lebih menarik lagi yaitu *Aplikasi Typing Master* menginformasikan tanda apabila mahasiswa melakukan kesalahan dalam mengetik sistem 10 jari buta, sehingga mahasiswa tahu kelemahannya dalam artian jari yang mana yang harus di latih terus.

2. **Apakah *Computer Keyboarding* menggunakan Aplikasi *Typing Master* ini dalam penerapannya tidak membosankan untuk belajar mengetik 10 jari buta.**

Berdasarkan hasil analisis Data Kuesioner,

dapat dikatakan bahwa dalam penerapannya terhadap mahasiswa ternyata menggunakan Aplikasi Typing Master dalam belajar mengetik 10 jari buta dilakukan dengan sungguh-sungguh dan termotivasi karena menggunakan *Aplikasi Typing Master* yang menyenangkan tidak menimbulkan kebosanan, hal ini dapat dikatakan bahwa latihan menggunakan aplikasi ini bervariasi selain melatih jari juga terdapat adanya *Games* yang tidak membosankan. Bahkan pendapat mahasiswa mengatakan *Computer Keyboarding* menggunakan *Typing Master* sebaiknya dilatih selama 2 semester dengan jumlah SKS 1, maksudnya agar lebih baik dalam hasil kecepatan dan ketepatan (*net speed* dan *accuracy*). Sehingga mahasiswa dapat mendemokan mengetik 10 jari buta terkesan lebih profesional untuk menghadapi dunia kerja nantinya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Media Pembelajaran menggunakan *Typing Master* sangat menarik, mudah penggunaannya, cepat dipahami dan memudahkan untuk melatih kecepatan dalam mengetik 10 jari buta serta *memotivasi* mahasiswa untuk terus melatih diri agar dapat menghasilkan *net speed* dan *accuracy* yang tinggi.
2. *Aplikasi Typing Master* menginformasikan tanda apabila mahasiswa melakukan kesalahan, sehingga mengetik 10 jari menggunakan *Aplikasi Typing Master* dapat menyenangkan tidak menimbulkan kebosanan, hal ini dapat dikatakan bahwa latihan menggunakan aplikasi ini bervariasi selain melatih jari juga terdapat adanya *Games*

5.2 Saran

1. Sebaiknya *Computer Keyboarding* sebaiknya dilatih selama 2 semester pada Diploma III jangan hanya 1 semester. Dimana pelaksanaan bisa dilakukan pada semester 1 dan semester 5 sebagai persiapan mahasiswa Prodi Administrasi Bisnis dalam menghadapi dunia kerja (PKL).
2. Sehubungan dari analisis data terdapat pernyataan mahasiswa bahwa pada saat mengetik tidak melihat *keyboard* saat mengetik sistem 10 jari buta, nilainya diantara pernyataan yang lain adalah paling rendah yaitu 75% walaupun kategori Indeks Tinggi, sebaiknya menurut penulis lebih di tingkatkan untuk menambah 1 semester lagi agar mahasiswa benar-benar menguasai *keyboard* saat mengetik 10 jari buta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Putu Agus Eka Pratama, *Komputer dan Masyarakat*, (Bandung: Penerbit Informatika, 2014), hlm. 16
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rianggoro. (2003). *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sekaran, Uma. (2000). *Research, Methods for Business, A Skill-Building*

Approac. (Third Edition), John
Wiley & Sons, Inc: Singapore.

Sutirman. (2013). *Media dan Model-
Model Pembelajaran Inovatif*.
Yogyakarta: Graha Ilmu.

Typing Master 10 for Windows. Diakses pada
10 Desember 2020 dari
[https://typingmaster.id.uptodown.c
om/windows](https://typingmaster.id.uptodown.com/windows)

Wasito S., Kamus Elektronika Inggris-
Indonesia, hlm. 141

[https://nscpolteksby.ac.id/detailberita-118-
pentingnya-keyboarding-skill-di-era-
teknologi](https://nscpolteksby.ac.id/detailberita-118-pentingnya-keyboarding-skill-di-era-teknologi)