

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TYPING MASTER TERHADAP KETERAMPILAN MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA  
SISWA KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

***THE EFFECTS LEARNING MOTIVATION AND THE USE OF TYPING MASTER LEARNING  
MEDIA TO TYPING SKILLS OF 10 FINGERS BLIND SYSTEM THE STUDENT  
COMPETENCE OF OFFICE ADMINISTRATION EXPERTISE***

Lusi Wahyuni, Siti Umi Khayatun Mardiyah

Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: lusiwahyuni30@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta; (2) pengaruh penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta; (3) pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten yang berjumlah 82 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif; uji prasyarat analisis yang terdiri atas uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinieritas; dan uji hipotesis yang terdiri atas uji regresi sederhana dan uji regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 56,3% (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 57,8% (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 59,9%.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*, Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

**Abstract**

*This research aims to determine: (1) the effects of learning motivation to typing skills 10 fingers blind system; (2) the effects of the using Typing Master learning media to typing skills 10 fingers blind system; (3) the effects of learning motivation and the using Typing Master learning media simultaneously to typing skills 10 fingers blind system the student class X Competence of Office Administration Expertise in SMK Negeri 4 Klaten. This research is an ex-post facto research with quantitative approach. Subjects in this research were students of class X Competence of Office Administration Expertise in SMK Negeri 4 Klaten, amounting to 82 students. Methods of data collection used questionnaires and documentation. Testing instrument validity used Product Moment correlation and reliability testing used Alpha Cronbach. The data analysis used descriptive analysis; the prerequisite analysis test consist of normality tets, linearity test, and multicollinearity test; and the hypothesis test consist of the simple regression analysis and multiple regression analysis. The results this research showed that: (1) there is a positive and significant effects of learning motivation to typing skills 10 fingers blind system of 56,3% (2) there is a positive and significant effects of the using Typing Master learning media to typing skills 10 fingers blind system of 57,8% (3) there is a positive and significant effects of learning motivation and the using Typing Master learning media simultaneously to typing skills 10 fingers blind system of 59,9%.*

**Keywords:** Learning Motivation, the use of Typing Master Learning Media, Skills Typing 10 Fingers Blind System

## Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk siap kerja, artinya langsung dapat bekerja di dunia usaha atau industri. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 4 Klaten merupakan Sekolah Menengah Kejuruan di kota Klaten. Adapun visi SMK Negeri 4 Klaten yaitu mewujudkan SMK Negeri 4 Klaten menjadi sekolah berstandar nasional dan internasional yang dapat menghasilkan tenaga kerja profesional, berbudi pekerti luhur dan mandiri. SMK Negeri 4 Klaten mempunyai empat kompetensi keahlian, satu diantaranya yaitu kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran. Salah satu mata diklat yang diajarkan pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran kelas X yaitu Otomasi Perkantoran. Mata diklat Otomasi Perkantoran memiliki kompetensi dasar yaitu mengemukakan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat, dan mengoperasikan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat.

Kompetensi dasar tersebut mempunyai tujuan agar peserta didik terlatih dan mempunyai keterampilan mengetik dengan cepat dan tepat menggunakan sistem mengetik 10 jari buta. Keterampilan mengetik peserta didik nantinya dibutuhkan dalam dunia kerja, terutama untuk pekerjaan kantor yang menurut George R. Terry (Eko Putro, 1999) bahwa persentase terbesar pekerjaan kantor adalah mengetik (*typing*) yaitu sebesar 24,6%. Besarnya persentase menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja. Proses pengetikan yang terhambat akan menjadikan pekerjaan-pekerjaan lainnya menjadi terhambat pula. Sekolah Menengah Kejuruan yang merupakan satuan pendidikan pencetak lulusan yang siap bekerja, diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang menguasai keterampilan mengetik sistem 10 jari buta khususnya untuk kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran.

Hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis seperti motivasi, intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan baik kelelahan jasmani maupun kelelahan rohani. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, media pembelajaran, keadaan gedung, waktu sekolah, relasi guru dengan siswa, standar pengajaran, dan faktor masyarakat baik teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat maupun mass media (Slameto, 2010: 54).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, sebab motivasi belajar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan berlatih. "Motivasi belajar merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan" (Rusman, 2012: 100). Motivasi belajar yang tinggi dari setiap peserta didik diharapkan dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Kenyataannya, motivasi belajar siswa kelas X Administrasi Perkantoran masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari masih terdapat beberapa siswa yang terlambat masuk saat jam pelajaran dimulai, terutama apabila jam pelajaran dimulai setelah waktu istirahat. Masih banyak siswa yang suka membuka aplikasi lain di komputer secara diam-diam saat praktik mengetik berlangsung seperti *game* dan mengeluh ketika guru memberikan tugas mengetik. Sebagian besar siswa hanya berlatih mengetik sistem 10 jari buta ketika mata diklat Otomasi Perkantoran berlangsung. Beberapa siswa beranggapan bahwa mengetik dengan sistem 10 jari buta merupakan hal yang sulit sehingga motivasi belajar dan berlatih mengetik siswa pun menjadi rendah.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata diklat. Media pembelajaran merupakan alat penunjang atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam

kegiatan pembelajaran untuk memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian pesan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat membangun kondisi belajar kondusif serta membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar mengajar” (Rusman, 2012: 169). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat membantu pencapaian hasil belajar secara optimal.

Guru mata diklat Otomasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten menggunakan media pembelajaran *Notepad* untuk melatih peserta didik dalam pembentukan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. *Notepad* merupakan sebuah aplikasi di dalam komputer yang dapat digunakan untuk mengedit atau mengetik naskah. *Notepad* memiliki tampilan dan pilihan menu yang sederhana, sehingga dengan media tersebut diharapkan siswa dapat fokus dalam berlatih mengetik sistem 10 jari buta. Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 4 Klaten, banyak siswa yang mengeluh merasa bosan ketika praktik mengetik menggunakan aplikasi *Notepad*. Rasa bosan tersebut membuat siswa menjadi malas berlatih mengetik, sehingga pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun menjadi terhambat.

Kecepatan mengetik siswa diukur menggunakan satuan kecepatan KPM (*keystrokes per minutes*), yaitu perhitungan kecepatan berdasarkan jumlah hentakan atau banyak karakter yang diketik dalam satu menit. Keterampilan mengetik dikatakan tuntas apabila mencapai kecepatan lebih dari atau sama dengan 75 KPM, sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas apabila kecepatan mengetik kurang dari 75 KPM. Ketuntasan tersebut dibuat oleh guru mata diklat Otomasi Perkantoran. Hasil observasi awal mengenai pencapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta oleh 104 siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa X AP

Kelas	Kecepatan ≤ 74 KPM	Kecepatan ≥ 75 KPM	Persentase (%)
X AP 1	27 siswa	9 siswa	25
X AP 2	23 siswa	11 siswa	32
X AP 3	21 siswa	13 siswa	38
<b>Total</b>	<b>71 siswa</b>	<b>33 siswa</b>	<b>32</b>

(Sumber: Data Hasil Mengetik 10 Jari Buta oleh Guru Mata Diklat)

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki kecepatan mengetik di bawah kecepatan minimal yang telah ditentukan. Sebanyak 71 siswa dari total keseluruhan 104 siswa, jika dinyatakan dalam bentuk persentase adalah sebesar 68% siswa memiliki kecepatan mengetik kurang dari 75 KPM. Artinya, hanya 32% siswa yang sudah mencapai kecepatan 75 KPM atau lebih. Tingginya persentase siswa yang belum mencapai kecepatan mengetik 75 KPM menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten masih tergolong rendah.

Upaya yang dilakukan oleh guru mata diklat Otomasi Perkantoran untuk memecahkan masalah tersebut yaitu mengambil alternatif dengan mengganti media pembelajaran yang digunakan dari aplikasi *Notepad* menjadi *Typing Master*. *Typing Master* adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih siswa dalam mempelajari mengetik sistem 10 jari buta. *Software* ini diperuntukkan bagi siswa yang akan berlatih mengetik dari mulai pemula hingga menjadi profesional. *Typing Master* menampilkan secara langsung hasil dari latihan mengetik sehingga siswa yang berlatih dapat mengetahui kecepatan mengetiknya, keakuratan, dan durasi waktu yang digunakan. Kecepatan mengetik pada *Typing Master* diukur dalam dua skala yaitu KPM (*keystrokes per minute*) dan WPM (*word per minute*). KPM adalah hitungan kecepatan berdasarkan jumlah hentakan per menit atau jumlah karakter yang diketik dalam satu menit, sedangkan WPM adalah hitungan kecepatan berdasarkan jumlah kata yang diketik dalam satu menit. Skala ukuran kecepatan dapat diatur sesuai dengan

kebutuhan melalui menu *setting* yang tersedia dalam *Typing Master*.

*Typing Master* dilengkapi dengan berbagai macam permainan untuk meningkatkan kecepatan mengetik, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan semangat belajar dan berlatih pada siswa. Kenyataannya, media pembelajaran *Typing Master* merupakan hal yang baru untuk siswa, sehingga banyak siswa yang masih kurang paham dalam penggunaan aplikasi tersebut. Penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dalam kurun waktu tertentu diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami media pembelajaran *Typing Master* dan diharapkan dapat membantu dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, diduga motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada mata diklat Otomasi Perkantoran siswa kelas X kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten. Sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh antara faktor-faktor tersebut terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, maka dianggap perlu dilakukannya penelitian mengenai "Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten".

Tujuan penelitian ini yaitu pertama, mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Kedua, mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Ketiga, mengetahui pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

## Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2017 di SMK Negeri 4 Klaten. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner tertutup dan dokumentasi pada 82 siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten.

Uji coba instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas yang dilakukan di SMK Negeri 1 Yogyakarta dengan 30 responden. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 2 dari 18 butir pernyataan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, 1 dari 27 butir pernyataan variabel motivasi belajar, dan 3 dari 27 butir pernyataan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* tidak valid, sehingga dinyatakan gugur dan tidak diikutsertakan dalam angket yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Berdasarkan uji reliabilitas bahwa reliabilitas untuk variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 0,871; variabel motivasi belajar sebesar 0,934; dan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* sebesar 0,932 sehingga instrumen untuk masing-masing variabel dinyatakan reliabel dengan tingkat interpretasi sangat kuat.

Teknik analisis data penelitian meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, linearitas, multikolinieritas, dan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dan regresi linear ganda.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

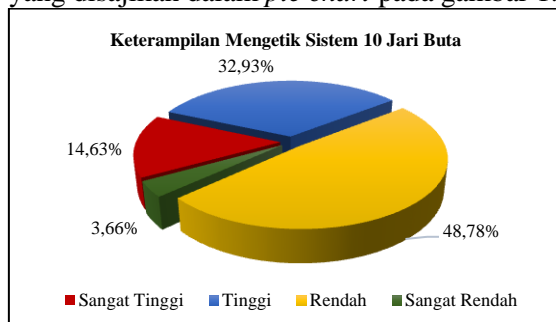
Data variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta diperoleh melalui penyebaran angket/kuesioner dengan 16 butir pernyataan kepada 82 responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dan diperoleh skor maksimum sebesar 59; skor minimum sebesar 27; nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 41,17; nilai tengah (*Median*) sebesar 39,00; modus (*Mode*) sebesar 38,00; dan standar deviasi sebesar 7,488. Kecenderungan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Kecenderungan Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

No.	Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	52 – 64	12	14,63
2	40 – 51	27	32,93
3	28 – 39	40	48,78
4	0 – 27	3	3,66
<b>Total</b>		<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Data variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta kemudian dikelompokkan ke dalam kategori kecenderungan variabel yang disajikan dalam *pie chart* pada gambar 1.



Gambar 1. *Pie Chart* Kecenderungan Variabel Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Berdasarkan gambar 1, kecenderungan variabel keterampilan mengetik sistem 10 jari buta berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 48,78%.

### Motivasi Belajar

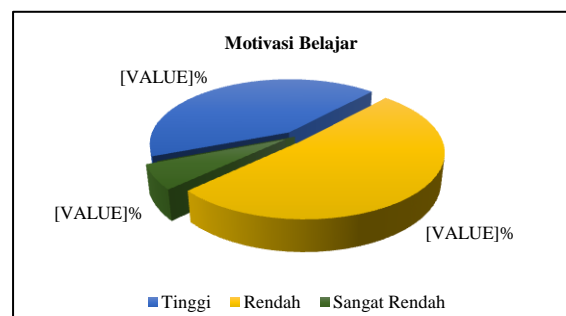
Data variabel motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner dengan 26 butir pernyataan pada 82 responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dan diperoleh skor maksimum sebesar 80; skor minimum sebesar 45; nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 61,99; nilai tengah (*Median*) sebesar 60,00; modus (*Mode*) sebesar 70,00; dan standar deviasi sebesar 9,572. Kecenderungan variabel motivasi belajar disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	85 – 104	0	0,00
2	65 – 84	35	42,68
3	46 – 64	42	51,22
4	0 – 45	5	6,10
<b>Total</b>		<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Data variabel motivasi belajar kemudian dikelompokkan ke dalam kategori kecenderungan variabel yang disajikan dalam bentuk *pie chart* pada gambar 2.



Gambar 2. *Pie Chart* Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar

Berdasarkan gambar 2, kecenderungan variabel motivasi belajar berada pada kategori rendah dengan persentasi sebesar 51,22%.

### Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

Data variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* diperoleh melalui penyebaran angket/kuesioner dengan 24 butir pernyataan pada 82 responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan *SPSS 22.0 for Windows* dan diperoleh skor maksimum sebesar 78; skor minimum sebesar 40; nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 59,91; nilai tengah (*Median*) sebesar 58,00; modus (*Mode*) sebesar 58,00; dan standar deviasi sebesar 9,184. Kecenderungan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* disajikan dalam tabel 4.

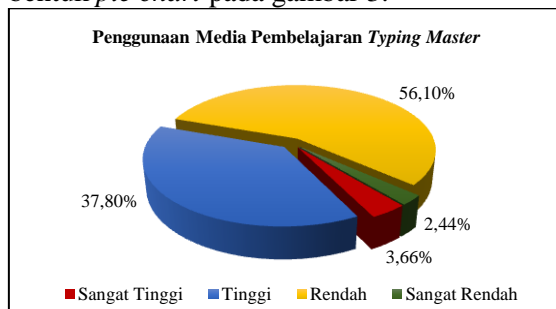


Tabel 4. Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

No.	Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	78 – 96	3	3,66
2	60 – 77	31	37,80
3	42 – 59	46	56,10
4	0 – 41	2	2,44
<b>Total</b>		<b>82</b>	<b>100,00</b>

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Data variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* kemudian dikelompokkan ke dalam kategori kecenderungan variabel yang disajikan dalam bentuk *pie chart* pada gambar 3.



Gambar 3. *Pie Chart* Kecenderungan Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master*

Berdasarkan gambar 3, kecenderungan variabel penggunaan media pembelajaran *Typing Master* berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 56,10%.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar memiliki kecenderungan pada kategori rendah yaitu sebesar 51,22%. Berdasarkan hasil analisis regresi menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r_{x1y}$ ) sebesar 0,751. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Koefisien determinasi ( $r^2_{x1y}$ ) yaitu sebesar 0,563 atau 56,3% yang artinya motivasi belajar memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 56,3% dan sisanya

dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya, dilakukan uji keberartian menggunakan uji  $t$  pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan analisis regresi diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,158. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  1,664 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,158 > 1,664$  sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki keberartian atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi pula keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sebaliknya semakin rendah motivasi belajar maka akan semakin rendah keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Sumbangan efektif motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yaitu sebesar 25,97%.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh pendapat yang mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat mendorong timbulnya kegiatan belajar. Selain mendorong timbulnya kegiatan belajar, motivasi belajar juga akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai. Tingkat ketercapaian hasil belajar sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa. Artinya bahwa tingkat ketercapaian keterampilan mengetik sistem 10 jari buta juga sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar yang baik akan mewujudkan hasil belajar yang baik pula (Sardiman, 2011: 75).

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita Febriana (2015) dengan judul “Pengaruh Fasilitas, Disiplin, dan Motivasi Belajar terhadap Kecepatan Mengetik Manual pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan Tahun Pelajaran 2013/2014”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar berupa kecepatan mengetik manual siswa sebesar 57,7% dengan nilai  $r_{x3y}$  sebesar 0,760;  $r^2_{x3y}$  sebesar 0,577 dan  $t_{hitung}$  sebesar 2,798 dengan nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$ .

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperkuat oleh hasil penelitian yang relevan, maka tinggi rendahnya hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam atau dari luar diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar. Adanya motivasi belajar pada siswa akan mendorong siswa tersebut untuk aktif melakukan kegiatan belajar dan berlatih, sehingga akan membantu dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta secara optimal.

#### Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki kecenderungan pada kategori rendah yaitu sebesar 56,10%. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r_{x_2y}$ ) sebesar 0,760. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Koefisien determinasi ( $r^2_{x_2y}$ ) yaitu sebesar 0,578 atau 57,8% yang artinya penggunaan media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 57,8% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya dilakukan uji keberartian menggunakan uji t pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,463. Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  1,664 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,463 > 1,664$  sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki keberartian atau pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin optimal penggunaan media pembelajaran *Typing Master* maka akan semakin tinggi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sebaliknya semakin rendah penggunaan media pembelajaran *Typing Master* maka akan semakin rendah keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Sumbangan efektif penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yaitu sebesar 33,93%.

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh pendapat yang mengemukakan bahwa, "Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar mengajar" (Rusman, 2012: 169). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran *Typing Master* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam belajar dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta, di mana media tersebut dapat merangsang siswa untuk aktif belajar dan berlatih sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa (2015) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta". Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mengetik manual sebesar 28,1% dengan  $r_{x_1y}$  sebesar 0,530;  $r^2_{x_1y}$  sebesar 0,281; dan  $t_{hitung}$  sebesar 6,299 >  $t_{tabel}$  1,670 pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperkuat oleh hasil penelitian yang relevan, maka tinggi rendahnya keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Media pembelajaran *Typing Master* sebagai komponen dalam proses belajar mengetik mempunyai peranan yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tentunya harus sesuai sehingga dapat dipergunakan secara efektif dan efisien dalam membantu pencapaian hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta memiliki kecenderungan variabel pada kategori rendah yaitu sebesar 48,78%. Berdasarkan hasil analisis regresi ganda menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,774. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif, artinya terdapat pengaruh positif motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Koefisien determinasi ( $R^2_{y(1,2)}$ ) yaitu sebesar 0,599 atau 59,9% yang artinya bahwa motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebesar 59,9%. Selanjutnya, dilakukan pengujian signifikansi menggunakan uji F pada taraf signifikansi 0,05 dan diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 59,031. Jika dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,960 maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $59,031 > 3,960$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh pendapat yang mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ektern. Faktor intern dan faktor ektern yang dapat mempengaruhi hasil belajar juga akan mempengaruhi keterampilan mengetik sistem 10 jari buta. Faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu motivasi belajar, sedangkan faktor ektern yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi pada setiap siswa dan didukung penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara optimal, dapat meningkatkan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa. Semakin tinggi motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* maka semakin tinggi pula keterampilan mengetik sistem 10 jari buta yang diperoleh siswa.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 56,3%.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* terhadap keterampilan mengetik sistem 10 Jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 57,8%.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* secara bersama-sama terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Klaten sebesar 59,9%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, maka:

  - a) Sebaiknya siswa lebih meningkatkan kesadaran akan pentingnya keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebagai bekal ketika di dunia kerja, sehingga motivasi belajar mengetik siswa pun akan meningkat.
  - b) Sebaiknya siswa lebih banyak praktik dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta, tidak hanya ketika jam pelajaran berlangsung.
  - c) Sebaiknya siswa memanfaatkan media pembelajaran *Typing Master* secara lebih optimal dengan meminta aplikasi *Typing Master* untuk digunakan berlatih mengetik sistem 10 jari di luar jam pelajaran atau di luar sekolah menggunakan komputer atau laptop yang dimiliki atau dengan



memanfaatkan fasilitas umum seperti warnet, sehingga hasil belajar berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pun akan dapat tercapai secara optimal.

- d) Sebaiknya siswa mengetik menggunakan sistem 10 jari buta ketika mengetik, sehingga mengetik menggunakan sistem 10 jari buta akan menjadi suatu kebiasaan dan keterampilan mengetik sistem 10 jari buta akan dapat tercapai secara optimal.

## 2. Bagi Guru

Motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sehingga guru sebaiknya:

- a) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan dorongan kepada siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat.
- b) Mengizinkan dan memfasilitasi siswa yang ingin meminta aplikasi *Typing Master* dengan memberikan aplikasi tersebut secara cuma-cuma, sehingga siswa dapat berlatih mengetik sistem 10 jari buta menggunakan media pembelajaran *Typing Master* tidak hanya ketika mata pelajaran otomasi perkantoran berlangsung, melainkan bisa belajar dan berlatih secara mandiri di rumah atau di luar sekolah.
- c) Mengingat dan memberikan motivasi kepada siswa untuk menggunakan 10 jari ketika mengetik apapun dan di manapun, sehingga siswa akan terbiasa mengetik menggunakan sistem 10 jari buta, tidak hanya ketika praktik di sekolah.
- d) Mengawasi siswa secara lebih intensif ketika praktik mengetik menggunakan sistem 10 jari buta berlangsung, sehingga siswa dapat dipastikan berlatih mengetik sistem 10 jari buta dengan bersungguh-sungguh dan menggunakan cara mengetik yang benar.

## 3. Bagi Pengelola Laboratorium

Pengelola laboratorium sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan komputer yang ada di dalam laboratorium dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses aplikasi *Typing Master*, sehingga siswa dapat belajar dan berlatih mengetik sistem 10 jari buta di luar jam pelajaran.

## 4. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya sekolah memberikan kebijakan bahwa komputer yang ada di laboratorium dapat digunakan oleh siswa untuk berlatih mengetik sistem 10 jari buta di luar jam pelajaran, dengan catatan bahwa laboratorium sedang tidak digunakan untuk praktik atau kegiatan pembelajaran lainnya.

## 5. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya agar mengadakan penelitian lebih lanjut mengingat dalam penelitian ini hanya membahas dua faktor yang berpengaruh terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari buta, sedangkan faktor lain yang mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari buta belum diteliti lebih lanjut.

## Daftar Pustaka

- Eko Putro. (1999). *Pengetahuan Mesin-Mesin Kantor*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Kemendikbud. (2013). *Otomasi Perkantoran I Bahan Ajar Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Administrasi Perkantoran*. Depok: Direktorat Pembinaan SMK 2013.
- Khairunnisa. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mengetik Manual Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta*. Skripsi. UNY.

- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Typing Innovation Group Ltd. (2016). *Typing Master 10 for Windows*. Diakses pada 20 April 2017 dari <http://www.typingmaster.com>.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Yunita Febriana. (2015). Pengaruh Fasilitas, Disiplin, dan Motivasi Belajar terhadap Kecepatan Mengetik Manual pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Diakses pada 2 Mei 2017.

### **Profil Singkat**

Lusi Wahyuni, lahir pada tanggal 30 September 1995 di Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah, merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2013 yang telah menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.

Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd., merupakan dosen program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Lahir pada tanggal 7 Desember 1980 di Bantul, Yogyakarta. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Negeri Yogyakarta lulus pada tahun 2004, dan S2 di Universitas Negeri Yogyakarta lulus pada tahun 2013.