

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TYPING SKILL* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI KELAS X JURUSAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK NEGERI 2 SINGARAJA

Ketut Sinda Ariawan¹, Dewa Gede Hendra Divayana², P Wayan Arta Suyasa³,
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

E-mail : sindaariawan75@gmail.com¹, hendra.divayana@undiksha.ac.id², arta.suyasa@undiksha.ac.id³

Abstract— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) terdapat perbedaan atau tidaknya pengaruh media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja (2) Mengetahui respon siswa setelah media pembelajaran typing skill di terapkan di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian adalah *Post Test Only Group*. Dengan populasi penelitian mencakup siswa kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X A5, dan X AP3 dengan total siswa sebanyak 71 orang Penentuan sampel yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling* dengan hasil kelas X A5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 36 orang dan X AP 3 sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh, hasil uji normalitas dan homogenitas kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran typing skill. Diperoleh rata-rata Prestasi siswa sangat tinggi terhadap penerapan media pembelajaran typing skill dan rata-rata respon siswa positif terhadap penerapan media pembelajaran typing skill ini

Kata kunci : Media pembelajaran *typing skill*, Respon siswa, Prestasi belajar

Abstrac- *This study aims to determine (1) whether there is a difference or not the influence of typing skill learning media on student achievement in class X Department of Office Administration Vocational School 2 Singaraja (2) Knowing student responses after typing skill learning media is applied in class X Office Administration Department SMK Negeri 2 Singaraja. This type of research is quasi-experimental (Quasi Experiment) with the research design is Post Test Only Group. The study population included class X students of the Department of Office Administration at SMK Negeri 2 Singaraja consisting of 2 classes, namely class X A5 and X AP3 with a total of 71 students. Determination of the sample used is Simple Random*

Sampling with the results of class X A5 as a control class with 36 students and X AP 3 as an experimental class with 35 students. Based on the results of data analysis, the results of normality and homogeneity test of the two groups are normally distributed and homogeneous. There is a significant effect of learning outcomes among students who learn by applying learning media typing skills. The average achievement of students is very high towards the application of learning media typing skills and the average positive response of students to the application of learning media for typing skills.

Keywords: *Learning media typing skills, student responses, learning achievement*

I. PENDAHULUAN

Pada zaman dahulu manusia menggunakan mesin ketik untuk membuat surat, mengerjakan administrasi perkantoran, maupun pekerjaan lainnya

Seiring berkembangnya komputer semakin jarang pula dijumpai kursus mengetik karena masyarakat menganggap mengetik itu sudah hal yang harus di kuasai. akan tetapi dari pengamatan penulis masyarakat yang menguasai sistem mengetik 10 jari sangatlah kurang bahkan penulis melihat bahwa kebanyakan masyarakat sekarang banyak yang menggunakan cara mengetik dengan system 11 jari

Keterampilan mengetik 10 jari atau yang di kenal dengan istilah Typing Skill merupakan salah satu dasar penguasaan komputer yang sangat penting (Fathoni, 2009).

Pada tingkat pendidikan menengah atas khususnya kejuruan (SMK), mengetik merupakan salah satu keterampilan yang harus diajarkan terutama pada mata pelajaran simulasi digital. Seperti halnya di SMK Negeri 2 Singaraja

Di lihat dari nilai siswa, penulis menemukan beberapa nilai siswa yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hal ini disebabkan karena siswa kurang menguasai sistem mengetik 10 jari. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) yang dicapai siswa kelas X A5 semester ganjil

pada mata pelajaran Simulasi Digital Tahun Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk melanjutkannya ke dalam penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja”**. Di mana Prestasi belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Nunu, 2012). media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

B. Media Pembelajaran Typing Skill

Typing Skill atau keterampilan mengetik 10 jari dikenal juga *dengan touch typing* merupakan kemampuan mengetik dengan menggunakan 10 jari tanpa melihat papan keyboard. (Egi S. , 2018)

C. Prestasi belajar

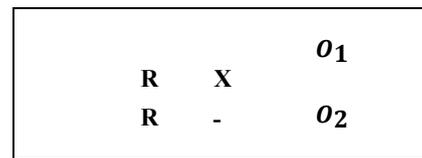
Prestasi belajar menurut(Sudjana, 2017) diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

III. METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan (Sugiyono 2008:107). Maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian *Quasi eksperimen* dalam hal ini peneliti tidak dapat mengontrol apakah ada beberapa siswa kelas X jurusan administrasi perkantoran yang sudah pernah belajar sistem mengetik 10 jari, bila hal ini terjadi maka ada variabel akan terganggu oleh hal tersebut.

A. DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah Post-test only control design group. Dalam design ini dua kelompok dipilih secara random. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Desain eksperimen tersebut ditunjukkan.



Gambar 3. 1
Desain Penelitian

Keterangan :

R = Kelompok yang dipilih secara random

O₁, O₂ = Posttest yaitu pemberian tes sesudah perlakuan

X = Perlakuan dengan media pembelajaran Typing Skill

- = Dibelajarkan tanpa media pembelajaran Typing Skill

B. VARIABEL PENELITIAN

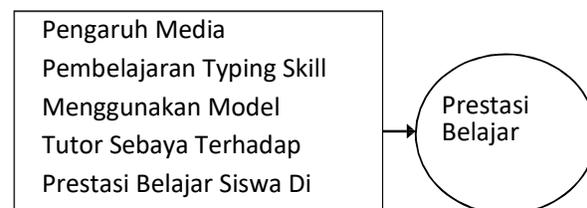
Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian yang memiliki nilai bervariasi, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut untuk kemudian ditarik kesimpulan. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (independent variable) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Typing Skill (X₁)

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X (administrasi perkantoran) pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Singaraja. Hubungan antar variabel yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat.



Gambar 3. 2

Diagram Hubungan Variabel Penelitian

C. PROSEDUR PENELITIAN

Adapun tahap-tahap terhadap penelitian yang akan dilaksanakan untuk dapat mengungkapkan secara tuntas terkait permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. OBSERVASI

Melakukan Observasi dan orientasi awal, yaitu menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian dan melakukan pengamatan terkait permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut. khususnya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menentukan populasi serta sampel

2. MENYUSUN INSTRUMEN

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini digunakan simple random sampling karena pengambilan sampel secara acak sederhana dapat dilakukan apabila daftar nama populasi sudah ada. Peneliti dapat mengambil sampel dengan cara mengundi semua anggota populasi.

3. UJI COBA INSTRUMEN

Uji coba instrumen penelitian, setelah instrumen penelitian benar-benar siap, maka diadakan uji coba instrument

4. MENERAPKAN MEDIA

Memberikan perlakuan, menerapkan media pembelajaran Typing Skill Menggunakan Model Coopratave Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran pada kelas eksperimen.

5. TES AKHIR

Mengadakan tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran setelah diberikan perlakuan. Memberikan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Typing Skill Menggunakan Model Coopratave Learning, setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan belajar menggunakan aplikasi Typing Skill Menggunakan Model Coopratave Learning pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran

6. MENGANALISIS DATA

Menganalisis data hasil penelitian untuk menguji apakah hipotesis yang telah diajukan diterima atau ditolak

7. UJI HIPOTESIS

Setelah Menganalisis data, peneliti harus mampu mengidentifikasi tandingan atau alternatif yang mungkin dapat menerangkan hubungan antar variabel independen dan dependen

8. PENAFSIRAN HASIL

Pernyataan sebab akibat dalam penelitian ini perlu dilakukan secara hati-hati. Kualitas hubungan antar variabel independen dan dependen sangat tergantung pada kemampuan peneliti untuk memilih kelompok perbandingan yang homogen dan keyakinan bahwa munculnya hipotesis tandingan dapat dicegah

9. PEMBUATAN LAPORAN

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang memberikan informasi secara umum tentang sesuatu berdasarkan fakta dari hasil pengamatan secara langsung. Pengamatan atau biasa disebut observasi itu dilakukan oleh si pengamat dengan terjun langsung kelapangan untuk mengetahui sebuah informasi yang ada.

D. TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, sehingga dapat diketahui sebaran datanya. Variabel yang dijelaskan dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran *Typing Skill*, dan keterampilan mengetik sistem 10 jari.

a. Mean

Mean merupakan deskripsi data yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut

b. Median

Median merupakan deskripsi data yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil.

c. Modus

Modus merupakan deskripsi data yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut

d. Standar Deviasi

Standar deviasi atau simpangan baku merupakan nilai statistik yang digunakan untuk menentukan bagaimana sebaran data dalam sampel, dan seberapa dekat titik data individu ke mean nilai sampel.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Persamaan regresi dikatakan baik apabila mempunyai data variabel bebas dan data variabel terikat berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Langkah-langkah untuk melakukan pengujian hipotesis dimulai dengan menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), pemilihan tes statistik dan perhitungan nilai statistik, penetapan tingkat signifikansi dan penetapan kriteria pengujian. Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan uji t, uji F dan koefisien determinan.

c. Pengujian Secara Parsial (uji T)

Dependent sample t-test atau sering diistilakan dengan Paired Sampel t-Test, adalah jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan sebuah treatment.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI DATA HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data Hasil Post Test Siswa Kelompok Eksperimen

a. Menentukan rentangan interval data hasil posttest siswa kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Rentangan} &= (\text{skor data terbesar} - \text{skor data terkecil}) \\ &= 20 - 11 \\ &= 9 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 35 \\ &= 6,0954 \end{aligned}$$

Banyak kelas yang dibuat adalah 6

c. Menentukan panjang kelas interval (P)

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{rentangan}}{\text{banyak kelas}} \\ &= 9 \\ &= 1,5 \text{ (dibulatkan menjadi 2)} \end{aligned}$$

d. Menghitung batas panjang interval kelas

$$\begin{aligned} 10 + (2 - 1) &= 11 \\ 12 + (2 - 1) &= 13 \\ 14 + (2 - 1) &= 15 \\ 16 + (2 - 1) &= 17 \\ 18 + (2 - 1) &= 19 \\ 20 + (2 - 1) &= 21 \end{aligned}$$

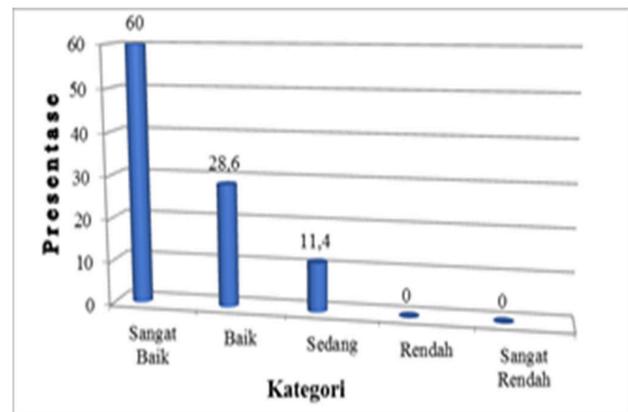
Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan panjang kelas interval dari data hasil belajar kelompok Eksperimen seperti tabel berikut ini

Rentangan Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$30 \leq \bar{X}$	Sangat Baik	21	60
$23 \leq \bar{X} < 30$	Baik	10	28,6
$17 \leq \bar{X} < 23$	Cukup Baik	4	11,4
$10 \leq \bar{X} < 17$	Kurang Baik	0	0
$\bar{X} < 10$	Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah		35	100

Tabel 4. 1

Kategori Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

data hasil belajar media pembelajaran typing skill kelompok Eksperimen dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti Gambar berikut ini



Gambar 4. 1

Histogram Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Berdasarkan data pengukuran hasil belajar kognitif mata pelajaran Simulasi digital terhadap 35 siswa kelompok eksperimen, diperoleh data distribusi frekuensi skor post test hasil belajar kognitif mata pelajaran Simulasi digital kelompok eksperimen, diketahui bahwa skor tertinggi siswa adalah 20 dan skor terendah siswa adalah 11.

2. Deskripsi Data Hasil Post Test Siswa Kelompok Kontrol

- Menentukan rentangan interval data hasil posttest siswa kelompok kontrol

$$\begin{aligned} \text{Rentangan} &= (\text{skor data terbesar} - \text{skor data terkecil}) \\ &= 17 - 8 \\ &= 9 \end{aligned}$$

- Menentukan banyak kelas interval (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 36 \\ &= 6,135 \end{aligned}$$

Banyak kelas yang dibuat adalah 6

- Menentukan panjang kelas interval (P)

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{rentangan}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{9}{6} \\ &= 1,5 \text{ (dibulatkan menjadi 2)} \end{aligned}$$

- Menghitung batas panjang interval kelas

$$\begin{aligned} 7 + (2 - 1) &= 8 \\ 9 + (2 - 1) &= 10 \\ 11 + (2 - 1) &= 12 \\ 13 + (2 - 1) &= 14 \\ 15 + (2 - 1) &= 16 \\ 17 + (2 - 1) &= 18 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan panjang kelas interval dari data hasil belajar kelompok Kontrol seperti tabel berikut ini

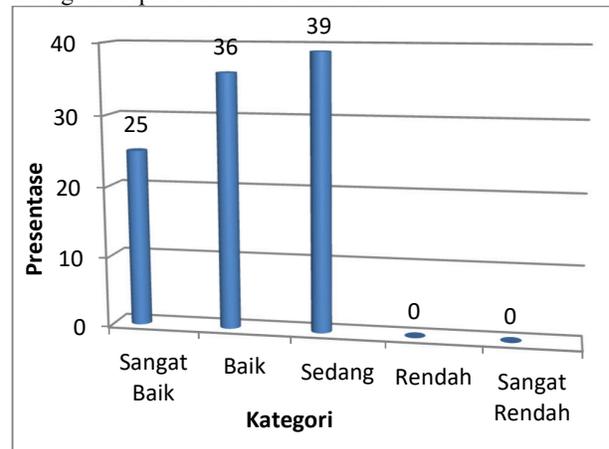
Rentangan Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$15 \leq \bar{X}$	Sangat Baik	9	25
$12 \leq \bar{X} < 15$	Baik	13	36
$8 \leq \bar{X} < 12$	Cukup Baik	14	39

$5 \leq \bar{X} < 8$	Kurang Baik	0	0
$\bar{X} < 5$	Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah		36	100

Tabel 4. 2

Kategori Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

data hasil belajar media pembelajaran typing skill kelompok Kontrol dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti Gambar berikut ini



Gambar 4. 2

Histogram Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Berdasarkan data pengukuran hasil belajar kognitif mata pelajaran Simulasi Digital terhadap 36 siswa kelompok kontrol, diperoleh data distribusi frekuensi skor post test hasil belajar kognitif mata pelajaran Simulasi Digital kelompok kontrol diketahui bahwa skor tertinggi siswa adalah 17 dan skor terendah siswa adalah 8. Sebelum menyajikan data pada tabel distribusi frekuensi maka ditentukan terlebih dahulu rentangan dan interval data hasil posttest siswa kelompok kontrol

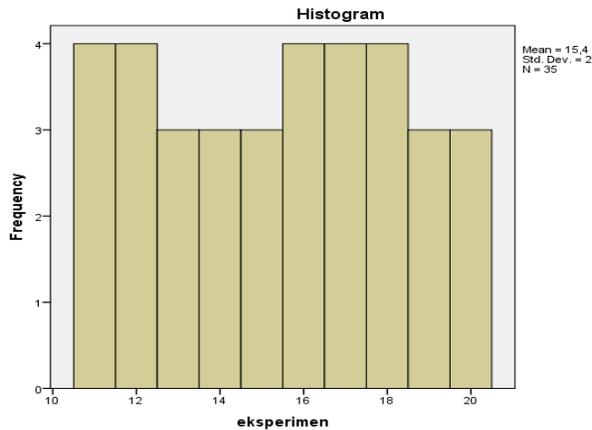
B. ANALISIS PRASYARAT DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas data yang dikenakan pada kedua kelompok dan uji homogenitas varians.

1. Hasil Pengujian Normalitas Data

- Uji Normalitas dengan SPSS

➤ Uji normalitas kelompok eksperimen



Gambar 4. 3

Histogram Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

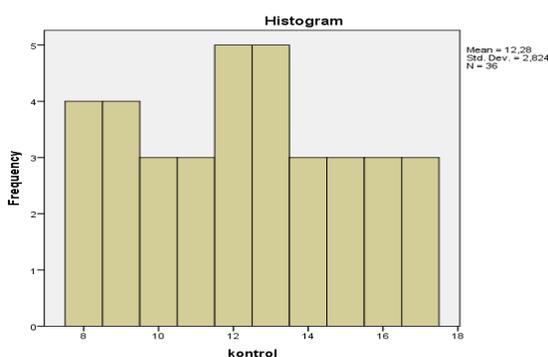
Berdasarkan analisis yang dilakukan, berikut ini disajikan ringkasan hasil uji normalitas untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* SPSS. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Kolmogorov-Smirnov* SPSS adalah sebagai berikut :

Berdasarkan Nilai Signifikansi

Jika nilai asymp signifikan < 0,05 maka H_1 diterima.

Jika nilai asymp signifikan > 0,05 maka H_0 diterima.

➤ Uji normalitas kelompok kontrol



Gambar 4. 4

Histogram Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Berdasarkan analisis yang dilakukan, berikut ini disajikan ringkasan hasil uji normalitas untuk kelompok kontrol dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*

SPSS. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Kolmogorov-Smirnov* SPSS adalah sebagai berikut :

Berdasarkan Nilai Signifikansi

Jika nilai asymp signifikan < 0,05 maka H_1 diterima.

Jika nilai asymp signifikan > 0,05 maka H_0 diterima.

2. Hasil Pengujian Homogenitas Varians

a) Uji Homogenitas Varians dengan SPSS

Hasil uji homogenitas varians untuk data hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan SPSS berdasarkan pengambilan keputusan pada uji homogenitas varians SPSS adalah sebagai berikut :

Berdasarkan Nilai Signifikansi

Jika nilai asymp signifikan < 0,05 maka H_1 diterima.

Jika nilai asymp signifikan > 0,05 maka H_0 diterima

3. Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

a) Pengujian Hipotesis Menggunakan Microsoft Excel 2010

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data yang di dapat dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *pollen varians*, kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $(dk) n_1 + n_2 - 2$ dan $\alpha = 5\%$.

Uji Hipotesis :

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Singaraja.
- H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Singaraja.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Gambar 4. 6

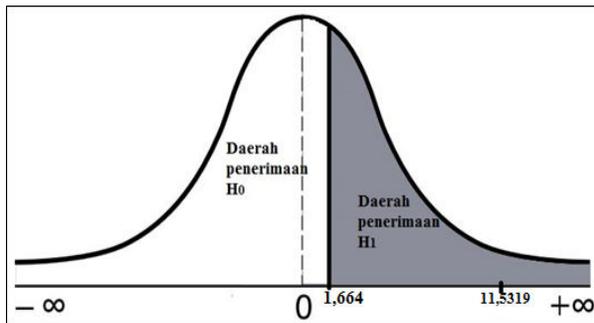
Histogram Respon Siswa

$$t = \frac{35 - 16}{\sqrt{\frac{(35 - 1) \times 8,7 + (36 - 1) \times 86,6}{35 + 36 - 2} \left(\frac{1}{35} + \frac{1}{36} \right)}}$$

t = 11,5319

Data dari hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Singaraja terhadap 35 siswa kelompok eksperimen. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Singaraja yang dikumpulkan dengan kuisioner atau angket tanggapan siswa. Angket yang digunakan dalam skala Likert dengan pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk respon siswa negatif pemberian skor terbalik dengan item positif.

Dari penyebaran angket respon yang disebarakan kepada siswa pada akhir penelitian untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Singaraja. Dari hasil tersebut diperoleh data mengenai jumlah skor respon siswa sebesar 2.311.



Gambar 4. 5

Kurva Uji Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X jurusan Administrasi Perkantoran SMK N 2 Singaraja data yang di dapat dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen..

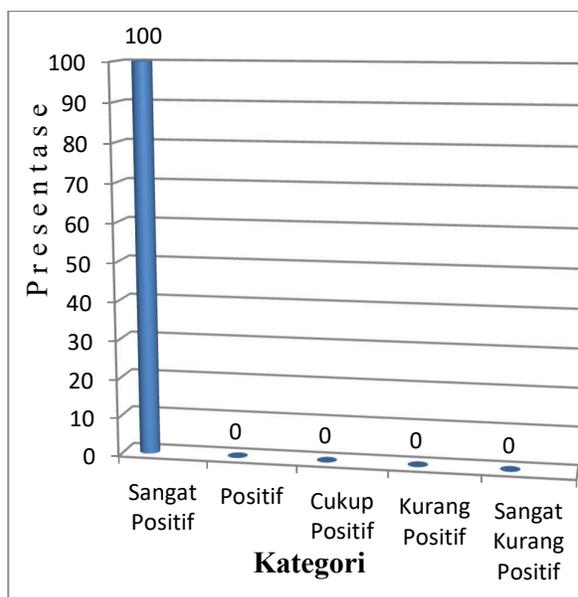
D. PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis nilai mata pelajaran simulasi digital semester 1 siswa kelas X AP 3 dan X A5 pada tahun ajaran 2018/2019 Di Temukan keadaan sampel yang homogen. Artinya data berdistribusi normal dan memiliki varians yang tidak berbeda secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama sehingga kelompok eksperimen dapat diberi perlakuan yaitu dengan media pembelajaran typing skill pada mata simulasi digital dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran langsung / konvensional.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen diberikan tes akhir, begitu pula pada kelas kontrol. Analisis dari data hasil penelitian didapat bahwa rata – rata hasil belajar mata pelajaran simulasi digital yang dicapai siswa pada kelompok eksperimen adalah 15,4 sedangkan rata – rata hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital untuk kelompok kontrol adalah 12,33. Dengan demikian rata – rata hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Untuk perhitungan normalitas, homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *Microsoft Excel 2007* dengan *SPSS 21.0* hasilnya tidak jauh berbeda. Dimana kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki data yang normal dan homogen.

Perhitungan uji hipotesis dengan uji-t menggunakan *Microsoft Excel 2007*, dengan taraf

C. HASIL RESPON SISWA



signifikan 5% dan derajat kebebasan 50 diperoleh $t_{hitung} = 11,5319$ dan $t_{tabel} = 1,664$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan analisis uji-t dengan SPSS 21.0 mendapatkan hasil $t_{hitung} = 11,5319$ dan t_{tabel} dicari dengan tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% satu sisi dan derajat kebebasan (df) adalah 50, sehingga $t_{tabel} = 1,664$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Berarti kedua temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Prestasi belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran typing skill dengan siswa yang belajar tidak dengan menggunakan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa kelas X jurusan administrasi perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja. Hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital lebih baik, dilihat dari rata – rata skor siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hermawati (2011) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran pada mata pelajaran simulasi digital dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang mengetik 10 jari serta membantu proses belajar siswa.

Secara keseluruhan penemuan yang diperoleh baik dari analisis deskriptif maupun berdasarkan hasil analisis uji-t, maka dapat diambil suatu keputusan bahwa media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran typing skill / konvensional. Hal ini dikarenakan secara teoritik media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta mampu mengefektifkan waktu siswa untuk dapat belajar berlatih mengetik 10 jari di rumah dan tidak terbatas hanya dapat belajar di sekolah saja, cara belajar siswa menjadi lebih teratur dan sesuai dengan indikator pembelajaran yang ada, siswa menjadi lebih mandiri dalam mengerjakan project yang diberikan. Melalui konten – konten yang ada pada media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital dan dapat memfasilitasi siswa untuk dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar dirumah. Sehingga, melalui media pembelajaran typing skill ini siswa tidak hanya terfasilitasi oleh materi saja melainkan siswa secara terstruktur dapat belajar mandiri di rumah tanpa perlu arahan dari guru.

Secara operasional kedua kelompok belajar diberikan materi yang sama tetapi media yang digunakan berbeda. Perbedaannya juga terletak pada cara siswa

dalam proses pembelajaran dan cara belajar siswa. Pada media pembelajaran typing skill siswa sudah disiapkan materi secara lengkap, tutorial praktikum, permasalahan terkait serta penugasan dan langkah – langkah yang tepat dalam belajar sesuai dengan indikator pembelajaran. Sedangkan pada pembelajaran konvensional siswa mencari materi sendiri, mencari tutorial sendiri, dan materi yang didapat siswa belum tentu sesuai dengan indikator pembelajaran. Sehingga siswa tidak terstruktur dalam pembelajaran maupun praktikum. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hidayat (2017) yang menyatakan bahwa modul elektronik adalah sarana pembelajaran yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan berdasarkan berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instructional*), dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul elektronik tersebut.

Kendala yang terdapat dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran typing skill telah mampu mencapai kategori sangat baik namun perbedaan rata – rata skor kelompok dengan menggunakan media pembelajaran typing skill dengan rata – rata skor kelompok dengan pembelajaran konvensional belum sampai sangat tinggi. Kendala – kendala yang muncul dalam penelitian ini disebabkan oleh beberapa hal.

kehadiran guru mata pelajaran simulasi digital di dalam kelas sangat singkat, sehingga tidak mengakomodasikan pelaksanaan pembelajaran secara utuh. Hal ini dapat menghambat siswa dalam penyelesaian project yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Kendala ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (2010) tentang faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang menyatakan bahwa lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, teman-teman sekelas, dan ketersediaan waktu belajar dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara keempatnya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penelitian ini adalah dengan cara peneliti mengisi ketidakhadiran guru dalam pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

Berdasarkan pertimbangan – pertimbangan teoritik dan operasional, maka implikasi dari penelitian ini jika dilihat dari pengertian belajar menurut paham konstruktivistik adalah aktivitas siswa membangun sendiri pengetahuannya. Siswa harus mendapatkan pengalaman berhipotesis, mencari jawaban, berimajinasi dan

menemukan dalam upaya mengembangkan konstruksi – konstruksi baru, sehingga pencapaian hasil belajar menjadi lebih baik. Maka media pembelajaran yang dapat mengakomodasi pencapaian hasil belajar lebih baik adalah media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital.

1) Respon Siswa Setelah Menggunakan media pembelajaran typing skill

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan terhadap data hasil penyebaran angket respon siswa di kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital dengan butir pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan, diperoleh data rata – rata hasil penyebaran angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran typing skill adalah sebesar 66,02857 dengan kategori Sangat Positif. Hal ini berarti siswa merespon dengan sangat baik penggunaan media pembelajaran berupa media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran Simulasi digital.

Melalui hasil perhitungan data hasil penyebaran angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran typing skill pada mata pelajaran simulasi digital, dapat diimplikasi bahwa terdapat respon yang sangat positif dari siswa setelah penggunaan media pembelajaran typing skill terhadap prestasi belajar siswa di kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja pada mata pelajaran simulasi digital

V. SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Typing Skill pada mata pelajaran simulasi digital kelas X jurusan administrasi perkantoran di SMK Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2018/2019. Dilihat rerata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 15,4 sedangkan rata-rata posttest untuk kelompok kontrol sebesar 12,33.
2. Hasil analisis angket respon siswa dari penerapan Media Pembelajaran Typing Skill pada mata pelajaran simulasi digital mendapatkan rata-rata skor respon siswa sebesar 66,02857 yang termasuk dalam kategori positif.

REFRENSI

[1] Fathoni, M. (2009). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan

mengoperasikan microsoft word ditinjau dari kemampuan 10 jari (studi eksperimen pada SMK N 1 Magetan). *JURNAL INKUIRI*. 3(1): 85-95. Tersedia pada <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>. Diakses pada 14 Maret 2019.

[2] Hernawati, K. (2011). E-learning adaptif berbasis arakteristik peserta didik. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 4(1):63-72. Tersedia pada <http://eprints.uny.ac.id/7174/1/PM-9%20-%20Kuswari%20Hernawati.pdf>. Diakses 20 Agustus 2019.

[3] Hidayat, A., & Utomo, V. G. (2017) Arsitektur sistem modul online adaptif berdasarkan model gaya belajar felder-silverman. Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM, 3(7): 156-160. Tersedia pada <http://semnastikom.uniyap.ac.id/download/paper/010c127c93f3ae4365fd94c37314714e.pdf>. Diakses 20 Agustus 2019.

[4] Mu'Arif, E. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran typing skill dengan string matching dan simple additive weighting. *Skripsi*. Pendidikan Teknik Informatika.

[5] Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 1-15. Tersedia pada (<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>). Diakses pada 25 Maret 2019).

[6] Nglimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo

[7] Paat, J. (1982). *Perkembangan Informasi dan Komunikasi*. Jakarta.

[8] Sudjana, N. (2017). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

[9] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

[10] Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya

[11] Susanti, A., & Pramusinto, H. (2015). Peningkatan keterampilan mengetik 10 jari



e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063

*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)*

Volume 8, Nomor 3, Tahun 2019

dengan metode pembelajaran drill melalui typing master dan ms. Word berbantuan media job sheet pada kelas X program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 2 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*. 4(3): 1-10. Tersedia pada (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eaj/article/view/8523>). Diakses tanggal 13 Maret 2019).