

**PENGARUH *APLIKASI TYPING MASTER* TERHADAP EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X
OTOMATISASI TATA KELOLA PERKANTORAN DI SMK
PARIWISATA PUSPA WISATA PGRI SERPONG**

SKRIPSI



Uhamka
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Oleh :

Sahid Anwar

1601085015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Aplikasi Typing Master* Terhadap Efektivitas
Pembelajaran di SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong

Nama : Sahid Anwar

NIM : 1601085015

Setelah di pertahankan di hadapan Tim penguji, Skripsi dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Ekonomi / Bidang Keahlian Administrasi Perkantoran

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof Dr. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 05 September 2020

Tim Penguji

Nama Jelas

Tanda Tangan Tanggal

Ketua Program Studi

(Merangkap : Drs. H. M. Jamil Latief, MM, M.Pd
Penguji II)

Sekretaris : Dr. Hj. Onny Fitriana Sitorus, M.Pd

Pembimbing : Supriansyah, S.Pd., M.Pd

Penguji I : Trisni Handayani, S.Pd., M.Pd



Disahkan oleh,
DEKAN
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Sahid Anwar, Pengaruh Aplikasi *Typing Master* Terhadap Efektivitas Pembelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong. Skripsi. Jakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Aplikasi *Typing Master* Terhadap Efektivitas Pembelajaran di SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif Adapun responden dalam penelitian ini berjumlah 44 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan linier berdasarkan uji normalitas, uji linearitas dan analisis varians (ANAVA) maka dilakukan perhitungan regresi linier. Hasil perhitungan regresi linier diperoleh $\hat{Y} = -1,804 + 0.948 (x)$ dan hasil perhitungan ANAVA didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu f_{hitung} sebesar 56,850 dan F_{tabel} 4,07). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung korelasi product moment dan koefisien korelasi dan didapat $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0,758 > 0,297$). $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($7,540 > 2,021$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Aplikasi *Typing master* terhadap efektivitas pembelajaran pada siswa OTKP SMK pariwisata puspa wisata PGRI serpong

Kata kunci: *Typing Master*, Efektivitas pembelajaran, SMK Pariwisata puspa wisata PGRI Serpong

ABSTRACT

Sahid Anwar, *The Effect of Typing Master Application on Learning Effectiveness of Class X Office Technology of Office Management Automation at SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong. Essay. Jakarta: Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. DR. HAMKA, 2020*

This study aims to determine whether there is an effect of the Typing Master application on the effectiveness of learning at SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong. This study uses an associative quantitative approach. The respondents in this study were 44 respondents. The sampling technique used is Simple Random Sampling, which is a method of taking samples from members of the population using random without paying attention to the strata (levels) in the members of the population. After the data is stated to be normally distributed and linear based on the normality test, linearity test and analysis of variance (ANOVA), then the linear regression calculation is carried out. The results of the linear regression calculation obtained = $-1,804 + 0.946 (x)$ and the ANOVA calculation results obtained $F_{count} < F_{table}$, namely f_{count} of 56.850 and F_{table} 4.02). Hypothesis testing is done by calculating the product moment correlation and correlation coefficient and it is obtained $R_{hitung} > R_{tabel}$ $T_{count} > (0,758 > 0,297)$. T_{table} $(7,540 > 2,021)$ which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, the results of this study can be concluded that there is an effect of the Typing master application on the effectiveness of learning on OTKP students of SMK Wisata Puspa Wisata PGRI Serpong.

Keywords: Typing Master, Effectiveness of learning, SMK Wisata Puspa Wisata PGRI Serpong

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Deskripsi Teoritis	7
1. Variabel Terikat Efektivitas Pembelajaran (Y)	7
2. Variabel Bebas Aplikasi Typing Master (X)	10
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis Penelitian	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Metode Penelitian	27
D. Populasi dan Sampel	27
1. Populasi	27
2. Sampel	28
3. Teknik Pengambilan Sampel	29
4. Ukuran Sampel	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Instrumen Variabel Terikat	32
a. Definisi Konseptual	32
b. Definisi Operasional	32
c. Jenis Instrumen	33
d. Kisi-kisi Instrumen	34
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas	35
2. Instrument Variabel Bebas	41
a. Definisi Konseptual	41
b. Definisi Operasional	42
c. Jenis Instrumen	43
d. Kisi-kisi Instrumen	44
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas	45
F. Teknik Analisis Data	51
1. Deskripsi Data	52
2. Pengujian Persyaratan Analisis	55
3. Pengujian Hipotesis	57
G. Hipotesis Statistik	63
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 65

A. Karakteristik Responden.....	65
B. Deskripsi Data	67
C. Uji Persyaratan Analisis.....	73
D. Analisis Data	76
E. Pembahasan Hasil Peneliti	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	86
A. Simpulan	86
B. Implikasi.....	86
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang menengah 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 Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Swasta di kota Tangerang Selatan yang mempunyai visi terwujudnya SMK pariwisata PGRI serpong yang berkualitas dengan lulusan yang unggul, berbudi luhur, kreatif dan mampu mengembangkan diri sebagai tenaga profesional di bidangnya. SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong mempunyai dua kompetensi keahlian yaitu Akomodasi Perhotelan dan Administrasi Perkantoran atau yang sekarang mengganti nama menjadi Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Salah satu mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang diajarkan pada kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran kelas X yaitu Otomasi Perkantoran yang memiliki kompetensi dasar mengemukakan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat, dan mengoperasikan cara mengetik

(*keyboarding*) dengan cepat dan tepat. Kompetensi dasar tersebut dimaksudkan untuk 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 bahwa kegiatan terbesar pekerjaan kantor adalah mengetik (*typing*).

Besarnya kegiatan mengetik dalam pekerjaan kantor 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. Dalam disekolah SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong ada Aplikasi yang bernama Aplikasi *Typing Master* yang membantu dan melatih siswa dalam mempelajari mengetik sistem 10 jari buta. Aplikasi ini baru diterapkan sejak 2016 dan diperuntukkan bagi siswa yang akan belajar dan 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 belajar siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran.

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 fitur untuk meningkatkan kecepatan mengetik, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Penggunaan Aplikasi *Typing Master* yang bisa mengetahui sampai mana proses pembelajaran mengetik ini karena proses pembelajaran ini sangat penting agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam mengejar, siswa hanya sebagai pendengar yang setia dan tidak bisa aktif dalam proses pembelajaran, seharusnya guru memberi beberapa petunjuk kepada siswa untuk membantu siswa menghindari jalan buntu, guru memberi pertanyaan atau mengungkapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengemukakan pendapat dan berfikir kritis

Kenyataannya, Aplikasi *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 tujuan pembelajaran berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Aplikasi *Typing Master* Terhadap Efektivitas Pembelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Di SMK Pariwisata Puspa Wisata PGRI Serpong”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh aplikasi *typing master* terhadap efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X di SMK pariwisata puspa wisata PGRI serpong?

C. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, mengingat keterbatasan waktu, biaya serta kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan pengaruh Aplikasi *Typing Master* terhadap efektivitas pembelajaran teknologi perkantoran kelas X otomatisasi tata kelola perkantoran di SMK pariwisata puspa wisata PGRI Serpong”

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian ini adalah apakah berpengaruh atau tidak pengaruh Aplikasi *typing master* terhadap efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X di SMK pariwisata puspa wisata PGRI Serpong ?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan pembaca terkait dengan kemampuan siswa dan penggunaan media pembelajaran Typing Master dalam pembelajaran.
- b. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan penelitian berikutnya

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas
Digunakan sebagai tambahan referensi dan kepustakaan bagi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi bidang keahlian Administrasi Perkantoran.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi bagi pendidik untuk lebih memahami pengaruh aplikasi Typing Master dan kemampuan mengetik cepat media pembelajaran terhadap

ketercapaian hasil belajar siswa berupa keterampilan mengetik sistem 10 jari buta.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian pendidikan. Menambah dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.



DAFTAR PUSTAKA

- Maret, U. S., & Belajar, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Typing Master Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK N 1 Karanganyar*. 136–140.
- Mariskha, Z., Alhadi, E., & Andriyani, T. (2016). *Penerapan Program Typing Master Dalam Meningkatkan Kecepatan Dan Ketelitian*. 16(November), 52–64.
- Penilaian, S., Pada, P., Belajar, H., & Salatiga, N. (2013). *Economic Education Analysis Journal*. 2(1), 18–23.
- Putrawan, I. M. (2017). *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Reni, B., Mawarti, P., Pamungkas, P. D. A., Sekretari, P. S., & Informatika, P. T. (2019). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENGETIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE DRILL DI SEKOLAH TINGGI*. 4, 20–39.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula* (Husdarta, Akdon, N. Mulyono, & Subandi, eds.). Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, kualitatif dan R&D.*

Bandung: Alfabeta.

Usamah Al Rozi1, Cicilia Dyah S. Indrawati2, J. W. (2018).

PEMANFAATAN PROGRAM APLIKASI TYPING MASTER

UNTUK MENINGKATKAN KECEPATAN MENGETIK SISWA

SMK WIKARYA KARANGANYAR TAHUN 2018/2019. *Urnal*

Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran, Volume

2,(2614–0349). Retrieved from

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/jikap>

Wahyuni, L., Umi, S., Mardiyah, K., Pendidikan, P., Perkantoran, A.,

Ekonomi, F., ... Typing, P. (n.d.). *Pengaruh Motivasi Belajar (*

Lusi Wahyuni) MEDIA TO TYPING SKILLS OF 10 FINGERS

BLIND SYSTEM THE STUDENT Pengaruh Motivasi Belajar

(Lusi Wahyuni). (2).

Widoyoko, eko putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.*

Yogyakarta: Pustaka Pelajar.