

Analisis Penggunaan *Typing.com* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengetik Siswa Kelas 4 SD di Sekolah Tunas Bangsa

Togihon Josia Paber Simaremare*¹, Haratua Tiur Maria S², Venny Karolina³

togi.mare@gmail.com^{*1}

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Tanjungpura

Abstract

In the educational context, typing skills are essential for the younger generation who have to compete in the current digital era. Therefore, it is important to hone students' typing skills when using a computer. The research aims to find out whether there is a difference in the typing abilities of elementary school students before and after using the typing.com application. The research was conducted at Tunas Bangsa School with 4th grade elementary school students with a total sample of 32 students. Data analysis was carried out using the SPSS application and because the data is normally distributed, a paired-sample t-test will be carried out. As a result, by implementing the typing.com application, students' typing abilities increased by around 20%.

Kata kunci: *computer, SPSS, typing, typing.com*

Abstrak

Dalam konteks pendidikan, kemampuan mengetik menjadi esensial untuk generasi muda yang harus bersaing di era digital saat ini. Oleh karena itu penting untuk mengasah kemampuan mengetik siswa ketika menggunakan komputer. Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam kemampuan mengetik siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi typing.com ini. Penelitian dilakukan di Sekolah Tunas Bangsa kepada siswa kelas 4 SD dengan total sampel 32 siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dan karena data berdistribusi normal, maka akan dilakukan uji paired-sample t-test. Hasilnya, dengan menerapkan aplikasi typing.com kemampuan mengetik siswa meningkat sekitar 20%.

Kata kunci: komputer, mengetik, SPSS, *typing.com*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi yang semakin meluas telah mempercepat integrasi komputer dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, komputer menjadi jendela utama bagi transformasi data menjadi informasi, mengikuti siklus pemrosesan informasi yang melibatkan input, proses, dan output (Maniah & Hamidin, 2017). Dalam menghasilkan informasi yang berkualitas, kualitas input menjadi krusial. Salah satu metode utama untuk melakukan input pada komputer adalah melalui penggunaan keyboard. Baik di komputer maupun perangkat mobile dengan layar sentuh, penggunaan keyboard tetap menjadi aspek penting dalam mengoperasikan perangkat tersebut (Kargar, dkk., 2018). Oleh karena itu kemampuan penggunaan perangkat input seperti keyboard sangat penting untuk dikuasai.

Pendidikan, sebagai fondasi penting bagi pembentukan generasi muda yang kompeten di era digital, menuntut perkembangan keterampilan yang relevan. Kemampuan mengetik menjadi salah satu landasan penting dalam membangun literasi digital (Pamengas et al., 2020). Kecepatan dan keahlian mengetik juga menjadi faktor krusial dalam memperlancar proses kerja (Prihatinta et al., 2021). Di tingkat sekolah dasar, siswa mulai merambah dunia pembelajaran yang lebih serius, mengeksplorasi keterampilan menulis, mencari informasi, serta berkomunikasi dalam lingkungan digital. Dalam konteks literasi digital, keterampilan mengetik dengan cepat dan tepat menjadi salah satu komponen kunci (Junaidi, dkk., 2020).

Sekolah Tunas Bangsa Kubu Raya merupakan sebuah lembaga pendidikan yang memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa-siswinya. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh siswa kelas 4 SD adalah kemampuan mengetik yang belum sepenuhnya terampil. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengetik anak-anak kelas 4 SD di Sekolah Tunas Bangsa.

Dalam menghadapi tantangan ini, penggunaan aplikasi yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengetik (Sulastri, 2022). Oleh karena itu, website [typing.com](https://www.typing.com) sangat menarik untuk digunakan karena merupakan platform pembelajaran mengetik yang populer dan telah terbukti efektif dalam membantu pengguna meningkatkan kemampuan mengetik. Aplikasi ini menyediakan berbagai latihan mengetik yang interaktif, seperti latihan mengetik dengan game atau mengikuti cerita. Latihan-latihan ini dapat membantu siswa belajar mengetik dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Website [typing.com](https://www.typing.com) juga menyediakan fitur pengukuran kecepatan mengetik yang dapat membantu siswa memantau kemajuan mereka. Fitur ini dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk terus belajar mengetik dan meningkatkan kecepatan mereka. Selain itu, tersedia berbagai alat bantu belajar mengetik, seperti petunjuk tata letak keyboard, panduan cara mengetik dengan benar, dan fitur koreksi kesalahan. Alat-bantu ini dapat membantu siswa belajar mengetik dengan lebih cepat dan akurat.

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan oleh Valeria (2020) yang menerapkan aplikasi *typer shark deluxe* kepada siswa UPT SDN Tulungrejo 01 dimana anak-anak merasa terbantu dalam meningkatkan skill mengetik mereka karena terdapat panduan untuk menerapkan teknik mengetik sepuluh jari. Penelitian lain yang dilakukan oleh Marwan dan Wardani (2023) yang menerapkan aplikasi *typing master* untuk meningkatkan kemampuan mengetik siswa kelas 10 di SMK Nusatama Padang. Hasilnya kemampuan mengetik siswa meningkat dari yang sebelumnya hanya 21,05% siswa yang lulus menjadi 78,94% siswa yang lulus pada test mengetik.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan dalam kemampuan mengetik siswa kelas 4 SD sebelum dan setelah dilakukan latihan menggunakan website [Typing.com](https://www.typing.com) di Sekolah Tunas Bangsa Kubu Raya. Penelitian ini menawarkan pendekatan baru bagi guru komputer untuk meningkatkan kemampuan mengetik siswa dengan menggunakan aplikasi yang interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Sugiono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti ingin mencari pengaruh dari penerapan website typing.com terhadap kemampuan mengetik siswa. Dengan pendekatan kualitatif kita dapat mengidentifikasi permasalahan dari sudut pandang partisipan penelitian dan memahami makna serta interpretasi yang mereka berikan terhadap perilaku, peristiwa, atau objek (Hennink, dkk., 2020).

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD sekolah Tunas Bangsa. Terdapat dua kelas dimana masing-masing kelas berisi 22 siswa sehingga total seluruh populasi adalah 44 siswa. Selanjutnya diambil sampel dengan menggunakan teknik sample yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael, untuk tingkat kesalahan 1 %, 5%, dan 10% dengan menggunakan rumus dibawah.

$$s = (\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q) / (d^2 (N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q)$$

Ket:

s = jumlah sampel λ dengan $dk = 1$, taraf kesalahan bisa 1%, 5%, 10%

P = Q = 0,5

d = 0,05

N = jumlah populasi

Berdasarkan rumus tersebut maka didapatkan jumlah sampel yang diperlukan sebanyak 31.4 yang dibulatkan menjadi 32 siswa kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023, bertempat di SD Tunas Bangsa Kubu Raya pada peserta didik kelas 4 Enthusiasm dan Empathy tahun ajaran 2023/2024. Setelah sampel didapatkan, selanjutnya peneliti melakukan prosedur penelitian yang dimulai dari menjelaskan kepada siswa bahwa kemampuan mengetik sangat penting untuk dikuasai. Selanjutnya siswa akan dites untuk mengetik selama satu menit dan setelah itu skor word-per-minute nya sebagai pre-test. Selanjutnya, siswa akan dikenalkan dengan aplikasi typing.com dan dipersilakan untuk menggunakan aplikasi tersebut selama 30 menit. Kemudian, siswa akan kembali di tes untuk mengetik selama satu menit dan diambil kembali word-per-minute mereka sebagai post-test.

Setelah data didapatkan, maka selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan aplikasi SPSS. Karena ingin mencari tahu apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan website typing.com dan dilakukan pada sampel yang sama, maka akan dilakukan test paired T-Test jika data berdistribusi normal (Xu, dkk., 2017) atau wilcoxon jika data tidak berdistribusi normal (Meléndez, dkk., 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui uji yang akan dipakai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian, maka penulis akan mengambil nilai pre-test (kemampuan mengetik murni siswa) dan nilai post-test (kemampuan mengetik setelah dikenakan pelatihann typing.com) sehingga didapatkan hasil seperti pada tabel 1 dibawah. Berikut ini adalah hipotesis yang dibuat:

H0: Tidak ada perbedaan kecepatan mengetik siswa sebelum dan sesudah diberikan latihan dengan website typing.com

H1: Ada perbedaan kecepatan mengetik siswa sebelum dan sesudah diberikan Latihan dengan website typing.com.

Tabel 1. Tabel Word Per Minute

Nama Siswa	WPM	
	PreTest	PostTest
AJS	18	17
ALF	5	6
ARE	17	18
CAS	13	16
CAT	13	23
CVT	15	17
DJT	20	28
EC	16	15
ECA	10	9
EK	12	18
EL	12	16
GAJ	16	20
GJ	13	13
GOAN	4	6
HC	9	10
HK	19	30
JA	10	18
KJT	16	20
KK	8	7
KOP	14	5
KQ	13	18
LA	10	12
LR	12	14
MA	10	12
MCG	7	10
NA	17	18
RC	10	11
RDW	8	9
ST	20	18
VA	20	23

VAS	7	11
WM	11	12

Selanjutnya, data pada tabel 1 akan diuji normalitasnya. Uji Normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable berdistribusi dengan normal atau tidak (Fahmeyzan, dkk., 2018). Cara termudah untuk menguji kenormalan data adalah dengan membuat grafik distribusi frekuensi yang menunjukkan pola penyebaran data. Jika data menyebar secara merata, maka data tersebut dapat dikatakan normal dan jika data menyebar tidak merata, maka data tersebut tidak normal (Usmandi, 2020). Oleh karena itu, data akan diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil analisis deskriptif

Kategori_Skor		N	Mean	Median	Std. Deviation
Skor_WPM	WPM_SEBELUM	32	12.66	12.50	4.41
	WPM_SESUDAH	32	15.00	15.50	6.08

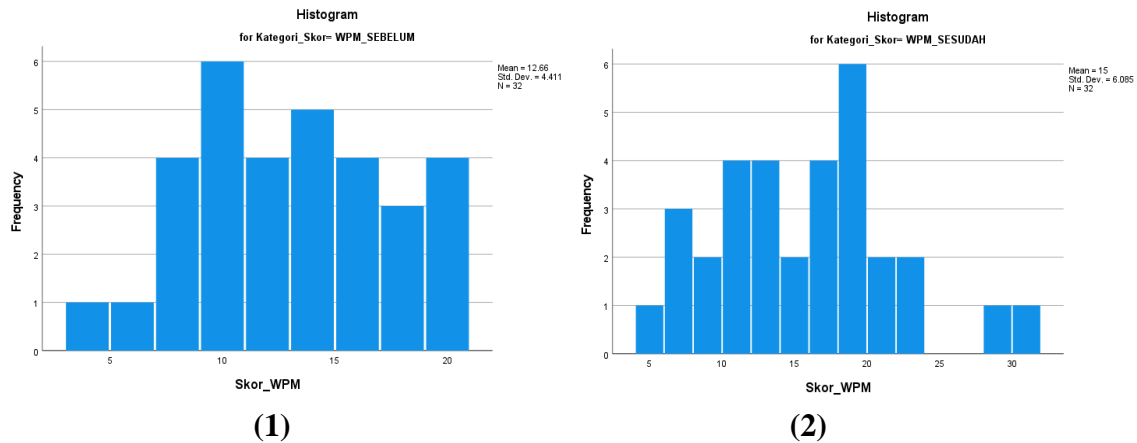
Berdasarkan tabel 2, terdapat sebuah kelompok dengan nama skor_wpm dengan dua kategori yaitu wpm_sebelum dan wpm_sesudah. Dimana mean sebelum adalah 12.66 dan sesudah 15.00, median sebelum 12.50 dan sesudah 15.50 dan standard deviation sebelum 4.41 dan sesudah 6.08. Masing-masing kategori memiliki perbedaan sekitar 20% pada mean, median dan standard deviation-nya.

Tabel 3. Test of Normality

Kategori_Skor		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor_WPM	WPM_SEBELUM	0,101	32	.200*	0,969	32	0,473
	WPM_SESUDAH	0,124	32	.200*	0,963	32	0,326

Berdasarkan tabel 3, terdapat dua uji yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas data yaitu Kologorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Karena data (df) berjumlah kurang dari 50, maka kita akan menggunakan test Shapiro-Wilk (Quraisy, 2020). Berdasarkan hasil test Shapiro-Wilk didapat hasil bahwa Sig. WPM_SEBELUM sebesar 0,473 dan Sig. WPM_SESUDAH sebesar 0,326 yang dimana hasil dari keduanya lebih besar (>) dari pada α

(0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Hal ini juga dapat dilihat dari histogram pada gambar 1.



Gambar 1. Histogram Skor (1) WPM Sebelum dan (2) Sesudah

Berdasarkan gambar 1, dapat kita lihat bahwa data tersebar secara merata sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi dengan normal. Karena data berdistribusi dengan normal maka kita dapat melakukan uji parametrik paired sample t-test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kecepatan mengetik siswa sebelum dan sesudah diberikan latihan dengan menggunakan website typing.com dengan menggunakan software SPSS. Berikut ini adalah hasil dari uji yang dilakukan.

Tabel. 4. Paired Sample Test.

		Paired Differences							
				95% Confidence					
		Std.	Std.	Interval of the			Sig.		
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	(2-tailed)
Pair	WPM_SEBELUM	-	3,773	0,667	-3,704	-0,984	-	31	0,001
1	-	2,344					3,514		
	WPM_SESUDAH								

Berdasarkan tabel 4, didapatkan hasil sig 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pada kemampuan mengetik siswa sebelum menggunakan typing.com dan sesudah menggunakannya. Selain itu, kita juga dapat melihat mean WPM_SEBELUM dan WPM_SESUDAH, dimana terdapat peningkatan mean dari 12,66 menjadi 15.00 atau terjadi peningkatan sebesar 20%. Oleh karena itu, hipotesis alternatif dapat kita terima dan hipotesis 0 kita tolak.

SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi typing.com dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa kelas 4 sekolah dasar dalam mengetik. Tampilan dari website typing.com yang menarik dan interaktif juga menjadi salah satu point penting yang memotivasi siswa untuk menyelesaikan setiap level yang ada. Selain itu, terdapat juga animasi tangan yang dapat memberitahu siswa peletakan jari yang benar diatas keyboard. Saran yang dapat diberikan adalah semoga penelitian ini juga dapat diterapkan di sekolah lain karena terbukti bahwa aplikasi typing.com ini dapat meningkatkan kemampuan mengetik siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan baik. Terima kasih kepada sekolah Tunas Bangsa yang telah mengijinkan terjadinya penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada ibu Haratua dan ibu Venny selaku dosen mata kuliah statistika. Terima kasih kepada kedua orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahmeyzan, Dodiy., Soraya, Siti., dan Etmy, Desventri. (2018). Uji normalitas data omzet bulanan pelaku ekonomi mikro desa senggigi dengan menggunakan *skewness* dan *kurtosis*. *Jurnal Varian*, 2(1), 2581-2017. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/Varian/article/view/331/27>
- Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). *Qualitative Research Methods* (2nd ed.) (United States: Sage)
- Junaidi, Akmal., Utami, Yohana Tri., Sakethi, Dwi., dan Pribadi, Rd. Irawan Adi. (2020). Pelatihan Mengetik Cepat Dengan Metode Kanang di Desa Tambah Dadi, Kecamatan Purbolinggo, Lampung Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 1(1), 2745-7699. https://tabikpun.fmipa.unila.ac.id/index.php/jpkm_tp/article/view/5
- Kargar, N., Choobineh, A.R., Razeghi, M., Keshavarzi, S., dan Meftahi, N. (2018). Posture and discomfort assessment in computer users while using touchscreen device as compared with mouse-keyboard and touchpad-keyboard. *Jurnal Work*, 59(3). <https://content.iospress.com/articles/work/wor2685>
- Maniah., dan Hamidin, Dini. (2017). Analisis dan perancangan sistem Informasi (Indonesia: Deepublish).
- Marwan., dan Wardani, Mira Wira. (2023). Peningkatan kemampuan mengetik siswa melalui penggunaan aplikasi typing master sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ecogen*, 6(1), 2654-8429. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/article/view/>
- Meléndez, Rafael., Giraldo, Ramón., dan Leiva, Víctor. (2021). Sign, Wilcoxon and Mann-Whitney Tests for Functional Data: An Approach Based on Random Projections. *Mathematics*, 9(44). <https://dx.doi.org/10.3390/math9010044>
- Pamengas, Muhammad Wahyu., Afirianto, Tri., Wardhono, Wibisono Sukmo. (2020). Pengembangan gim edukasi mengetik menggunakan metode touch-typing untuk

- meningkatkan kecepatan mengetik. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), 2548-9643. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6914>
- Prihatinta, Triana., Taali, Muhammad., Wuwoho, Rino Desanto. Srimiatun., Lestariningsih, Tri., dan Ramadhana, Brissa Ayu. (2021). Mengetik 10 jari menggunakan aplikasi typing master pro pada wiswa SMP di kota Madiun. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 2581-1932. <https://pnm.or.id/ejournal/index.php/dikemas/article/view/205>
- Quraisy, Andi. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk (Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar). *Jurnal of Health, Education, Economics, Science and Technology*, 3(1), 2658-1792. <https://j-hest.web.id/index.php/2/article/view/42>
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Indonesia: Alfabeta)
- Sulastri, Tuti. (2022). Media pembelajaran computer keyboarding menggunakan aplikasi typing master dapat meningkatkan motivasi mengetik 10 jari buta. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 2302-1069. <http://jurnal.lpkia.ac.id/index.php/jti/article/view/382>
- Usmandi. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 2655-4875. <https://journal.stikespemkabjombang.ac.id/index.php/jikep/article/view/23>
- Valeria, Margaretha Yosvrita. (2022). Pemanfaatan aplikasi typer shark deluxe untuk meningkatkan keterampilan mengetik siswa upt sdn tulungerjo 01, kecamatan wates, kabupaten blitar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 2798-2912. <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/2663>
- Xu, Manfei., Fralick, Drew., Zheng, Julia Z., Wang, Bokai., Tu, Xin M., dan Feng, Changyong. (2017). The differences and similarities between two-sample t-test and paired t-test. *Shanghai Archives of Psychiatry*, 29(3). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5579465/>