

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan suatu negara. Terlebih dalam era globalisasi ini sangat diperlukan adanya sumber daya manusia yang memadai. Peran sumber daya manusia sangat menentukan kemampuan bersaing dari suatu bangsa. Hal tersebut merupakan suatu tantangan dan juga sebagai peluang bagi bangsa Indonesia dalam menghadapi era globalisasi. Sehingga perlu dilakukan upaya-upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam segala aspek kehidupan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui peningkatan mutu pendidikan dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Menurut Aqib (2013: 66) “proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi”. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat serangkaian kegiatan dari peserta didik dan guru yang dalam pelaksanaannya membutuhkan hubungan timbal balik untuk dapat mencapai tujuan. Dengan adanya pembelajaran berkualitas maka peserta didik akan dapat menyerap materi dengan baik, dimana peserta didik mampu memahami maksud dan tujuan yang telah ditentukan, sehingga menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta akan menimbulkan perubahan tingkah laku peserta didik.

Pendidikan harus selalu diperbaiki dan disempurnakan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha dan industri, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dalam era perkembangan teknologi yang begitu pesat, peran guru tidak hanya cukup dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik.

Dampak perkembangan ilmu dan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, film, slide, video, web, dan lain sebagainya. Guru yang profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses interaksi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Hal ini dikarenakan posisi media pembelajaran menempati bagian yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Menurut Suprihatiningrum (2013:319)

Media dalam dunia pendidikan dan pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dengan pemanfaatan media belajar, diharapkan mampu memberikan motivasi atau dorongan bagi siswa karena akan semakin mudah memperoleh informasi pada proses belajar mengajar di sekolah sehingga mampu menghasilkan generasi yang cerdas, cakap, dan terampil. Setiap peserta didik mempunyai

motivasi yang berbeda-beda. Ada anak yang mempunyai motivasi tinggi dengan hasil belajar tinggi dan ada pula anak dengan motivasi rendah dengan hasil belajar rendah. Anak dengan motivasi tinggi dengan hasil belajar tinggi yaitu anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya belajar dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Sedangkan anak dengan motivasi rendah dan hasil belajar rendah yaitu anak yang sama sekali belum sadar akan pentingnya belajar. Dalam hal ini, tentu saja menjadi tugas dan kewajiban guru untuk senantiasa dapat memlihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Usaha untuk memotivasi siswa dapat dilakukan dengan menggambarkan se jelas mungkin keadaan dimasa depan, dimana siswa perlu menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Jika siswa menjadi yakin tentang relevansi pembelajaran dengan kebutuhan masa depan, ia akan termotivasi mengikuti pembelajaran.

SMK adalah sebuah lembaga sekolah tingkat menengah yang selain memberikan pengetahuan juga membekali keterampilan-keterampilan khusus bagi peserta didik sebagai upaya untuk mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Oleh karena itu secara langsung atau tidak langsung SMK harus mampu mempersiapkan lulusan yang berkualitas dalam bidangnya. Dalam menciptakan lulusan yang berkualitas, peserta didik lebih ditekankan pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan. Seorang pendidik perlu memberikan bekal maksimal kepada peserta didik termasuk keterampilan proses belajar dan kemampuan hidup atau *life skill*.

Salah satu kompetensi dasar yang ada pada program keahlian Administrasi Perkantoran adalah menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari dengan

kecepatan 200 cpm dan ketepatan 99%. Dalam hal ini peserta didik mempelajari tata cara mengetik yang benar sesuai dengan prosedur. Kemampuan mengetik cepat layak dimiliki oleh orang-orang yang sering bekerja menggunakan komputer. Dengan mengetik cepat maka pekerjaan pengetikan akan menjadi cepat diselesaikan. Untuk itu peserta didik Administrasi Perkantoran perlu untuk memiliki keterampilan mengetik cepat. Mengetik cepat dapat dilaksanakan apabila 10 jari semuanya bekerja sesuai dengan fungsinya masing-masing. Peserta didik akan semakin cepat mengetik jika tanpa melihat tombol dalam *keyboard* tetapi melihat naskah yang akan diketik dan tangan yang bekerja untuk mengetik.

Terry (dalam The Liang Gie, 2017:15) melakukan pengamatan pada perusahaan-perusahaan di Amerika Serikat untuk mengetahui banyaknya waktu bekerja di kantor yang dipakai untuk pelaksanaan masing-masing kegiatan kantor. Hasil menunjukkan bahwa waktu kerja itu dipergunakan untuk tujuh macam kegiatan yang pokok dalam persentase sebagai berikut

**Tabel 1.1**  
**Persentase Pekerjaan Kantor**

No.	Pekerjaan Kantor	Presentase
1	<i>Typing</i> (mengetik)	24,6%
2	<i>Calculating</i> (menghitung)	19,5%
3	<i>Checking</i> (memeriksa)	12,3%
4	<i>Filling</i> (menyimpan)	10,2%
5	<i>Telephoning</i> (menelepon)	8,8%
6	<i>Duplicating</i> (menggandakan)	6,4%
7	<i>Mailing</i> (persuratan)	5,5%
8	<i>Other</i> (lain-lain)	12,7%
<b>Total</b>		100%

Sumber : The Liang Gie (2017:15)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa mengetik mendapatkan presentase sebesar 24,6% dari kegiatan pokok administrasi kantor.

Mengetik memiliki persentasi lebih banyak dalam keseluruhan kegiatan administrasi kantor oleh karena itu kemampuan mengetik penting dimiliki oleh administrator. Semakin baik kemampuan mengetik seorang administrator, semakin efisien pula waktu dan tenaga yang digunakan serta semakin lancar pula aktivitas administrasi dalam organisasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMK BM Panca Budi Medan keterampilan mengetik sistem 10 jari oleh siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK BM Panca Budi dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 1.2**  
**Hasil Keterampilan Mengetik 10 Jari Kelas X AP**

UH	< 200 CPM	Persentase	200 CPM	Persentase	Jumlah
1	28	64%	16	36%	44
2	24	55%	20	45%	44
3	25	57%	19	43%	44

(Sumber : Data Hasil Mengetik 10 Jari Ssiwa oleh Guru Mata Pelajaran)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dari ketiga UH yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran menunjukkan bahwa masih rendahnya kecepatan mengetik siswa, terbukti dengan lebih dari setengah siswa belum mampu mencapai kecepatan 200 cpm dengan keakuratan dari hasil ketikan siswa belum dihitung oleh guru mata pelajaran.

Rendahnya keterampilan mengetik peserta didik ini terjadi karena siswa belum memaksimalkan sepuluh jarinya dalam mengetik. Siswa seringkali tidak memperhatikan pembagian tugas jari-jari pada saat mengetik karena merasa saat itu mereka tidak diawasi. Pandangan mata juga tidak selalu tertuju pada naskah tetapi dari naskah ke *keyboard* kemudian ke monitor.

Para siswa juga kurang memperhatikan posisi duduk pada saat mengetik. Mereka duduk dengan menyandarkan tangan ke *keyboard*, kaki tidak menyentuh lantai, jarak mata ke monitor juga tidak diperhatikan, dan punggung tidak tegak. Beberapa jam kemudian mereka mengeluh tangan terasa letih, punggung sakit, dan mata pedih, padahal sikap duduk merekalah yang mengakibatkan cepat lelahnya mata, punggung, tangan, dan bagian tubuh yang lain. Hal tersebut tidak sesuai dengan pedoman mengetik sistem 10 jari, para siswa hanya mementingkan hasil mengetik yang diperolehnya.

Selain itu kurangnya kemampuan pendidik dalam menguasai teknologi juga berpengaruh dalam keberhasilan mengetik 10 jari. Hal tersebut menyebabkan penggunaan media pembelajaran menjadi kurang bervariasi yang menyebabkan minimnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran ini. Pemantauan guru untuk kemampuan mengetik 10 jari kurang maksimal dilakukan, terbukti dari tidak adanya dokumen perkembangan kemampuan mengetik siswa. Padahal dokumen perkembangan kemampuan mengetik siswa diperlukan agar guru dapat memantau sejauh mana kemampuan mengetik siswa, apakah mengalami penurunan atau semakin baik

Dengan melihat kondisi di atas, guru perlu menggunakan media agar pembelajaran lebih bervariasi. Media yang menarik dan menantang bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak media yang dapat digunakan, salah satunya adalah bentuk media pembelajaran berbasis komputer yaitu media *Rapid Typing*.

Aplikasi *Rapid Typing* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melatih mengetik 10 jari dengan pelatihan kecepatan dan ketepatan mengetik. Aplikasi ini menghadirkan gabungan huruf, kata, angka, simbol dan naskah. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap. Untuk mengetahui kemajuan latihan, aplikasi ini pun menyediakan informasi statistik atas performa dan pencapaian latihan yang mampu diraih saat berlatih. Informasi statistik tersebut menampilkan kecepatan dan ketepatan mengetik sehingga kesalahan pada saat pengetikan akan terlihat. Kesalahan tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk pengetikan tahap berikutnya yaitu jika jumlah kesalahan terus berkurang berarti keterampilan mengetik dengan teknik 10 jari semakin baik.

Aplikasi *Rapid Typing* ini memiliki tampilan yang menarik, yaitu dilengkapi dengan tampilan *background* animasi, warna naskah teks dan *background* suara yang berbeda antara karakter yang benar, salah serta karakter yang terlambat diketik. Dengan adanya tampilan yang menarik ini maka akan memberikan kesan bermain *game* bagi peserta didik yang akan mampu membangkitkan gairah maupun motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Rapid Typing* Dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Keterampilan Mengetik Siswa Administrasi Perkantoran Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri BM Panca Budi Medan T.A 2019/2020”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya pemantauan mengetik 10 jari oleh guru terbukti dari tidak adanya dokumen perkembangan mengetik siswa.
2. Peserta didik belum menggunakan teknik mengetik 10 jari.
3. Peserta didik belum menggunakan posisi duduk yang baik dan benar dalam mengetik
4. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi.
5. Belum adanya alat pemantau keberhasilan peserta didik dalam mengetik secara bertahap

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang akan diteliti adalah media aplikasi *rapid typing*
2. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar tinggi dan rendah siswa
3. Keterampilan mengetik yang akan diteliti adalah keterampilan mengetik siswa kelas X AP di SMK BM Panca Budi

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *rapid typing* terhadap keterampilan mengetik Siswa Administrasi Perkantoran Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020 ?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik Siswa Administrasi Perkantoran Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *rapid typing* terhadap motivasi belajar Siswa Administrasi Perkantoran Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020 ?
4. Apakah ada pengaruh interaksi antara media pembelajaran *rapid typing* dan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik Siswa Administrasi Perkantoran Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *rapid typing* terhadap keterampilan mengetik Siswa Administrasi Perkantoran Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020

2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *rapid typing* terhadap motivasi belajar siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020
4. Untuk mengetahui pengaruh interaksi media pembelajaran *rapid typing* dan motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2019/2020

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan yang digunakan untuk kepentingan ilmiah. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi penelitian yang akan datang serta bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dengan mengadakan penelitian ini, maka peneliti akan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan mengetahui tentang penggunaan aplikasi *Rapid Typing* dalam meningkatkan keterampilan

mengetik 10 jari di SMK BM Panca Budi Medan secara lebih mendalam.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan motivasi dan mengubah sikap peserta didik dalam kegiatan belajar.
- 2) Peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

- 1) Dapat mengembangkan pembelajaran dengan berorientasi pada proses dan bukan hanya hasil, serta secara kreatif dan inovatif menggunakan media yang memudahkan peserta didik dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.
- 2) Memudahkan evaluasi secara langsung.

d. Bagi Universitas

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dipergustakaan Universitas Negeri Medan.

e. Bagi Sekolah

- 1) Mendapatkan masukan strategi dan cara yang bagus tentang sistem pembelajaran, sehingga sekolah bisa menerapkan cara yang efektif dan inovatif.
- 2) Mendapatkan umpan balik guna merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dengan menerapkan media Aplikasi *Rapid Typing*.