

AWISDA NATALIA AGUSTIN

by UNITRI Press

Submission date: 29-Aug-2024 09:53AM (UTC+0530)

Submission ID: 2440255328

File name: AWISDA_NATALIA_AGUSTIN.docx (2.96M)

Word count: 1717

Character count: 11623

6
**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL DENGAN APLIKASI
TUX TYPING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGETIK 10 JARI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 TAJINAN
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

AWISDA NATALIA AGUSTIN

2020720033



8
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi**

2024

RINGKASAN

Keterampilan mengetik semakin penting di era digital karena mendukung produktivitas dan komunikasi dengan kemampuan mengetik yang cepat dan akurat mempengaruhi efisiensi kerja dan pembelajaran, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), di mana penguasaan mengetik 10 jari sangat berperan dalam memfasilitasi proses belajar. Meskipun demikian, banyak siswa menghadapi kendala dalam mempelajari keterampilan ini sehingga penelitian mengenai metode pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Tux Typing, diperlukan untuk meningkatkan keterampilan mengetik di SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala siswa dalam mempelajari mengetik 10 jari dan mengevaluasi efektivitas metode drill menggunakan aplikasi Tux Typing dalam meningkatkan keterampilan tersebut pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tajinan.

Fokus penelitian meliputi efektivitas metode drill dengan aplikasi Tux Typing, siswa kelas V SD Negeri 2 Tajinan, dan pengukuran keterampilan mengetik melalui tes sebelum dan setelah penerapan metode. Manfaat penelitian ini meliputi wawasan baru tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar, acuan untuk pengembangan metode pembelajaran mengetik, serta referensi untuk penelitian serupa di masa depan. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan memberikan pengetahuan tentang efektivitas metode drill dengan Tux Typing, membantu guru merancang metode pembelajaran yang kreatif dan efektif, serta meningkatkan keterampilan mengetik siswa yang bermanfaat untuk tugas akademik dan profesional.

Kunci : Metode Pembelajaran Drill, Aplikasi Tux Typing, Keterampilan

Mengetik 10 Jari

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan mengetik ¹⁸ menjadi semakin penting di era digital saat ini karena berbagai alasan yang mencakup peranannya dalam mendukung produktivitas, komunikasi, dan aksesibilitas informasi. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang pesat, hampir semua aspek kehidupan kita bergantung pada penggunaan komputer dan perangkat seluler (Suwignyo, 2021). Dalam konteks ini, kemampuan mengetik dengan cepat dan akurat menjadi keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk berbagai kegiatan, mulai dari pekerjaan kantor, pembelajaran *online*, hingga komunikasi sosial (Putra, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan mengetik yang baik dapat meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi risiko kesalahan, menjadikannya aset penting di berbagai bidang pekerjaan dan pendidikan (Rahman, 2019).

Misalnya, dalam lingkungan profesional kemampuan mengetik yang baik dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan, memungkinkan seseorang untuk menanggapi email dengan cepat, serta menghasilkan dokumen dengan lebih efisien (Wibowo, 2022). Selain itu, di dunia pendidikan, banyak materi pembelajaran disampaikan secara digital, sehingga kemampuan mengetik yang baik menjadi kunci untuk mengakses dan memanfaatkan informasi dengan efektif (Anwar, 2021). Oleh karena itu, ²⁶ dalam menghadapi tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh era digital, keterampilan mengetik menjadi

fondasi yang krusial dalam mempersiapkan individu untuk sukses dalam berbagai bidang kehidupan.

Penguasaan mengetik 10 jari di tingkat Sekolah Dasar (SD) menempati peran yang sangat penting dalam memfasilitasi proses belajar-mengajar di masa depan. Kemampuan ini tidak hanya membantu siswa dalam mengoperasikan komputer secara efisien, tetapi juga memiliki dampak yang dalam terhadap kemajuan akademis mereka. Namun, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dijelajahi lebih lanjut terkait dengan bagaimana penguasaan mengetik 10 jari pada usia dini dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan literasi dan kognitif siswa secara keseluruhan. Penelitian yang lebih mendalam tentang hubungan antara penguasaan mengetik dan pencapaian akademis di tingkat SD dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, pemahaman terhadap penelitian ini akan membuka jalan bagi penelitian lanjutan yang dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap praktik pendidikan di masa depan (Surya, 2024).

Namun, banyak siswa di kelas V SD 2 Tajinan yang masih mengalami kendala dalam menguasai teknik mengetik 10 jari secara efektif. Meskipun telah diperkenalkan pada usia dini, beberapa di antara mereka menghadapi tantangan dalam mempelajari dan mengimplementasikan keterampilan ini dengan lancar dalam kegiatan sehari-hari. Beberapa faktor seperti kurangnya latihan yang konsisten atau kurangnya akses terhadap perangkat teknologi mungkin menjadi penyebab utama dari hambatan ini (Suryana, 2020). Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk mendukung siswa dalam mengatasi kendala-kendala ini

dan memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan penuh potensi dari penguasaan mengetik 10 jari untuk meningkatkan prestasi akademis dan keterampilan literasi mereka secara keseluruhan.

Meskipun telah ada berbagai metode pembelajaran yang diterapkan, namun belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan metode pembelajaran *drill* dengan memanfaatkan aplikasi software *Tux Typing* sebagai upaya meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas V SD. Penelitian ini akan menjadi langkah penting dalam memperluas pemahaman tentang efektivitas metode *drill* dengan menggunakan teknologi pembelajaran seperti *Tux Typing* dalam konteks pendidikan dasar (Santoso & Wibowo, 2023). Dengan mengidentifikasi potensi dan batasan dari pendekatan ini, penelitian semacam itu dapat memberikan panduan yang berharga bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mengatasi tantangan penguasaan mengetik pada tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, terdapat kebutuhan akan penelitian yang mendalam untuk mengidentifikasi potensi metode pembelajaran tersebut serta memahami dampaknya terhadap peningkatan keterampilan mengetik 10 jari siswa (Putri, 2023). Penelitian yang menyelidiki secara khusus efektivitas metode *drill* menggunakan aplikasi *Tux Typing* dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi pembelajaran dapat dioptimalkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian semacam ini akan membantu membentuk landasan yang kokoh bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap

kebutuhan siswa dalam menguasai keterampilan mengetik di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan pengetahuan yang ada dalam konteks penerapan teknologi dalam pembelajaran mengetik pada tingkat pendidikan dasar. Melalui pendekatan yang sistematis dan mendalam terhadap efektivitas metode *drill* dengan menggunakan aplikasi software *Tux Typing*, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga terhadap pemahaman kita tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran mengetik, terutama di kalangan siswa sekolah dasar (Wijaya, 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan pedagogi yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan mengetik yang esensial di era digital ini.

B. Rumusan Masalah

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, keterampilan mengetik 10 jari menjadi semakin penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan pelajar. Namun, di tengah kebutuhan akan keterampilan ini, masih banyak siswa yang mengalami kendala dalam menguasainya, terutama di tingkat pendidikan dasar. Kabupaten Malang sebagai salah satu daerah di Indonesia, tidak luput dari tantangan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi efektivitas penerapan metode pembelajaran *drill* dengan menggunakan aplikasi *Tux Typing* dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas V SD Negeri 2

Tajinan, Kabupaten Malang. Dengan demikian, rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam mempelajari keterampilan mengetik 10 jari?
2. Seberapa efektif penerapan metode pembelajaran *drill* dengan menggunakan aplikasi *Tux Typing* dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tajinan, Kabupaten Malang?

Dengan diperolehnya rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi efektivitas penerapan metode pembelajaran *drill* dengan menggunakan aplikasi *Tux Typing* dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tajinan, Kabupaten Malang.
2. Untuk mengevaluasi apakah metode pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengatasi kendala-kendala yang mereka alami dalam mempelajari dan mengimplementasikan keterampilan mengetik 10 jari secara efektif.

C. Batasan Masalah

Dalam konteks penelitian ini, permasalahan yang diidentifikasi adalah tentang efektivitas penerapan metode pembelajaran *drill* dengan menggunakan aplikasi *Tux Typing*. Dengan demikian, batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan rencana penelitian.

2. Penelitian akan difokuskan ²¹ pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Tajinan, Kabupaten Malang, sebagai populasi utama.
3. Penerapan metode pembelajaran *drill* dengan aplikasi *Tux Typing*.
4. Tingkat keterampilan mengetik 10 jari siswa.
5. Data akan dikumpulkan melalui tes keterampilan mengetik sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran *drill* dengan aplikasi *Tux Typing*.
6. Data akan dianalisis secara kuantitatif ²³ untuk menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mengetik 10 jari setelah penerapan metode *drill*.
7. Kesimpulan penelitian akan mencakup evaluasi efektivitas metode pembelajaran *drill* dengan aplikasi *Tux Typing* dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas V, dengan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Dengan menetapkan batasan masalah ini, penelitian dapat dilaksanakan dengan fokus yang jelas dan hasil yang lebih terarah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis (Pengembangan Teori / Ilmu)

- a. ²⁹ Penelitian ini dapat menyediakan wawasan baru tentang penerapan teknologi dalam pendidikan dasar dan menjadi landasan untuk ²⁵ pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta membantu memahami pemanfaatan

teknologi dalam meningkatkan keterampilan siswa di era digital.

- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan seberapa efektif metode *drill* dalam meningkatkan kemampuan mengetik 10 jari dengan menggunakan aplikasi *Tux Typing*. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang program pelatihan mengetik yang lebih efisien dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
- c. Penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengamati topik serupa dengan meningkatkan pemahaman tentang seberapa efektif metode pembelajaran *drill* dengan aplikasi *Tux Typing* dalam meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari. Hasil dan metodologi penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan untuk penelitian lebih lanjut tentang pendidikan dasar dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran keterampilan mengetik.

2. Manfaat Praktis

- a. Sekolah Penelitian ini akan memberikan pengetahuan yang bermanfaat tentang efektivitas metode *drill* dalam pembelajaran mengetik di sekolah dasar, dengan fokus pada penerapan aplikasi *Tux Typing* untuk meningkatkan keterampilan

mengetik 10 jari. Dengan menggunakan *Tux Typing*, sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk melatih kecepatan dan ketepatan mengetik melalui berbagai permainan interaktif, penelitian ini akan mengevaluasi seberapa baik metode drill dapat membantu siswa menguasai teknik mengetik 10 jari. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mengetik siswa, serta memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai strategi pengajaran yang optimal untuk pembelajaran teknologi di tingkat dasar.

b. Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam mengajar siswa sekolah dasar mengetik 10 jari. Dengan memanfaatkan hasil penelitian ini, guru dapat merancang metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti permainan edukatif, simulasi, dan latihan berbasis teknologi yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan mengetik siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik secara lebih holistik. Dengan demikian, siswa dapat lebih termotivasi dan tertarik dalam proses belajar, serta mampu menguasai keterampilan mengetik yang akan berguna bagi mereka di masa depan.

c. Siswa

Sebagai modal yang penting dalam proses belajar, melatih dan menggunakan keterampilan mengetik 10 jari ¹⁹ memiliki peran yang penting dalam era digital saat ini. Dengan keterampilan ini, seseorang dapat menyelesaikan tugas-tugas akademik dan profesional dengan lebih efektif, mengurangi kesalahan ketik, serta menghemat waktu yang berharga.



AWISDA NATALIA AGUSTIN

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 eprints.uny.ac.id Internet Source 2%

2 www.scribd.com Internet Source 2%

3 repository.upi.edu Internet Source 2%

4 es.scribd.com Internet Source 2%

5 journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source 2%

6 Renaldi. "Systematic Literature Review: Kemampuan Mengetik 10 Jari Pada Siswa SMK", Cyber, Education and Research, 2024
Publication 1%

7 eprints.uns.ac.id Internet Source 1%

8 rinjani.unitri.ac.id Internet Source 1%

jurnal.pknstan.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	repository.umi.ac.id Internet Source	1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
12	www.coursehero.com Internet Source	1 %
13	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
14	repository.unsri.ac.id Internet Source	1 %
15	Harun Al Azies, Ishak Bintang Dikaputra. "THE RELATIONSHIP BETWEEN PUBLIC INFORMATION OPENNESS AND ICT DEVELOPMENT", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Publication	1 %
16	Rahmat Mulya Nugraha, Rosid Bahar, Titim Siti Fatimah. "PENGARUH PENEKANAN KAIDAH IMLA DALAM KEMAMPUAN MENULIS BAHASA ARAB (IMLA')", Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan, 2024 Publication	1 %
17	Salsabilla Azzahra. "Pengaruh Metode Bernyanyi terhadap Penguasaan Kosakata	1 %

Bahasa Inggris pada Siswa SD", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2023

Publication

18	docslide.us Internet Source	1 %
19	pengayaan.com Internet Source	1 %
20	ulumuna.or.id Internet Source	1 %
21	www.neliti.com Internet Source	1 %
22	I Gusti Ngurah Wiragunawan. "Penerapan Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Presentasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021 Publication	<1 %
23	doku.pub Internet Source	<1 %
24	duniamediabelajar.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	jurnal.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.opengovasia.com Internet Source	<1 %

27

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

28

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

<1 %

29

Hary Murcahyanto. "Penerapan Media Chat GPT pada Pembelajaran Manajemen Pendidikan terhadap Kemandirian Mahasiswa", Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2023

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

AWISDA NATALIA AGUSTIN

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
