

Peningkatan Kecepatan Mengetik dengan Teknik *Blind System* melalui Pemanfaatan Program *Typing Master*

Armiami*¹, Rose Rahmidani²

^{1,2}Universitas Negeri Padang; Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang
Email: *¹armiati@fe.unp.ac.id, ²rose_rahmidani@fe.unp.ac.id

Abstrak

Aktivitas pembelajaran untuk melatih dan meningkatkan kecepatan mengetik siswa dengan menggunakan sebuah program di komputer belum dilakukan oleh guru SMK Indonesia Raya Batang Anai. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan mengetik guru dan siswa. Padahal saat ini telah banyak program-program gratis yang ditawarkan di dunia maya (internet) sebagai alternatif metode mengajar. Program Typing Master merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan guru dalam hal ini. Pelaksanaan pelatihan untuk guru dan siswa merupakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi hal ini. Pelatihan yang dilakukan adalah memanfaatkan program Typing Master sebagai media yang dapat digunakan untuk melatih kecepatan mengetik siswa dengan teknik blind system dan 10 jari. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dalam bentuk ceramah dan diskusi sekaligus memberikan pelatihan mengenai pengoperasian program Typing Master. Peserta yang mengikuti pelatihan ini berjumlah 20 orang yaitu guru dan siswa SMK Indonesia Raya Batang Anai. Kegiatan pelatihan ini berjalan dengan sukses dan lancar karena mendapatkan dukungan dari banyak pihak. Peserta kegiatan memiliki motivasi yang tinggi dan sangat antusias mengikuti pelatihan sehingga berniat akan serius untuk berlatih.

Kata Kunci: mengetik, blind system, typing master

I. PENDAHULUAN

Tak dapat dipungkiri bahwa saat ini dunia pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat tentu saja menuntut peningkatan kualitas sumber daya tenaga pendidiknya. Walaupun banyak sekolah telah mempunyai perangkat teknologi informasi, namun pemanfaatan perangkat teknologi informasi itu masih dapat dikatakan belum maksimal. Kemampuan guru dalam menggunakan perangkat teknologi informasi, seperti: penggunaan program-program aplikasi dalam komputer, pemanfaatan

teknologi internet dan sebagainya masih tergolong rendah [1], [2]. Termasuk pada aktivitas guru dalam mengajarkan materi mengetik kepada siswa. Padahal, banyak program aplikasi yang dapat dimanfaatkan secara gratis dari internet namun belum dapat dimanfaatkan guru secara optimal. Kondisi ini tentunya berdampak kepada kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Apalagi saat ini aktivitas dan materi pembelajaran banyak bersentuhan dengan teknologi informasi ini. Rendahnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi

informasi, berdampak pula kepada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ketika pelaksanaan Ujian Kompetensi Kejuruan siswa di SMK Indonesia Raya Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, terlihat masih rendahnya kompetensi siswa dalam mengetik. Melalui wawancara dengan guru dan beberapa siswa, diketahui alokasi waktu dan materi untuk mengetik dirasakan sangat kurang dalam kurikulum saat ini. Materi untuk mengetik yang termuat dalam kurikulum saat ini porsinya sangat sedikit bila dibandingkan dengan sebelumnya. Materi mengetik termuat dalam mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran dengan waktu 7 x 5 JP. Materi pokok tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: a) K3 Perkantoran, syarat-syarat ergonomic : luas ruang kerja, sikap duduk dan letak jari; bentuk dan ukuran kursi, tempat istirahat kaki; posisi layar; *keyboard* dan mouse, map dokumen, radiasi layar komputer, pencahayaan, kebisingan, b) Mengetik 10 jari dengan kecepatan 200 epm dan ketepatan 99%, c) Teknik Mengetik system 10 Jari dengan Cepat dan Tepat, d) Penguasaan Tuts dasar, Tuts Atas, Tuts Bawah, Tuts Angka dan tanda baca, dan e) Mengetik naskah dengan kecepatan mulai dari 50 epm sampai dengan 200 epm, dengan tepat 100%. Sementara itu, materi lanjutannya adalah Ms. Word, Ms. Excell, Ms. Power Point, Ms. Publisher, Internet dan E-mail. Dengan keterbatasan waktu yang ada, serta materi yang hanya didapatkan pada semester satu, maka berdampak pada kurangnya kemahiran siswa dalam mengetik 10 jari dengan benar.

Selain itu, persoalan yang dihadapi oleh siswa adalah karena kurangnya latihan di sekolah. Oleh karena bobot materi yang dimuatkan dalam kurikulum terbatas, maka tentu saja porsi untuk latihan mengetik di sekolah jadi kurang. Hal ini karena siswa harus fokus lagi untuk mengerjakan atau menyelesaikan materi selanjutnya. Dengan kurangnya latihan tentu juga berdampak pada kurang mahirnya siswa dalam mengetik 10 jari dengan benar.

Kendala lainnya yang dihadapi siswa terkait dengan kemampuan mengetiknya adalah karena kurangnya frekuensi mereka latihan di rumah. Dengan waktu latihan yang kurang di

sekolah, seharusnya siswa lebih banyak lagi berlatih di rumah. Namun, banyak kondisi yang menyebabkan mereka kurang berlatih atau bahkan tidak berlatih di rumah diantaranya adalah karena tidak memiliki mesin tik, komputer ataupun laptop di rumah. Selain itu untuk berlatih ke rental pun mereka memiliki kesadaran yang kurang disamping juga membutuhkan biaya tambahan, sehingga kemampuan mengetiknya jadi tidak terasah.

Khusus untuk soal Ujian Kompetensi Kejuruan (UKK) dengan materi mengetik, sebenarnya menawarkan pilihan untuk menggunakan fasilitas program *Typing Master* atau Ms. Word. Bila guru telah menyiapkan siswa dengan kemampuan menggunakan program *Typing Master*, maka sangat disarankan peserta ujian menggunakan program tersebut untuk mengerjakan ujian kecepatan mengetik. Namun, oleh karena guru di SMK Indonesia Raya tidak menyiapkan siswa dengan kemampuan tersebut, maka peserta ujian hanya menggunakan Ms. Word ketika ujian, dengan konsekuensi penghitungan kecepatan dan ketepatan dilakukan secara manual. Berdasarkan hasil Ujian Kompetensi Kejuruan (UKK) SMK Jurusan Administrasi Perkantoran siswa SMK Indonesia Raya Batang Anai Sumatera Barat, dapat dilihat nilai untuk bidang mengetik masih cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

No.	Kompetensi dan indikator penilaian	Skor Maks	Rata-rata Skor peserta
1.	Sikap duduk	10	8,5
2.	Penggunaan Jari	20	9,0
3.	Pandangan Mata	20	9,8
4.	Kecepatan 125-300 epm	25	14,8
5.	Ketepatan 92%	20	15,7
6.	Pencetakan	5	5,0
Skor Perolehan		100	62,8

Sumber: Data Nilai UKK

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata kompetensi mengetik siswa hanya berada pada angka 62,8 dari nilai maksimal 100. Hal ini berarti nilai yang diperoleh siswa masih jauh dari kata

memuaskan. Selain itu, berdasarkan data nilai di atas juga dapat diketahui bahwa nilai untuk penggunaan jari dan pandangan mata peserta dalam melakukan aktivitas mengetik juga mendapatkan nilai yang belum memuaskan. Untuk penggunaan jari, dari 20 nilai maksimal yang diharapkan, rata-rata perolehan nilai peserta hanya 9,0. Hal ini berarti siswa belum menggunakan jari dengan benar atau menggunakan 10 jari dalam mengetik. Untuk pandangan mata, dari 20 skor maksimal yang diharapkan, peserta hanya memperoleh rata-rata skor 9,8. Hal ini berarti, dalam mengetik peserta masih banyak yang melihat *keyboard* dan monitor. Artinya konsep *blind system* belum diterapkan dalam aktivitas mengetik mereka. Ditambah lagi kecepatan siswa yang masih relatif rendah, yaitu rata-rata 14,8 dari nilai maksimal 25.

Kondisi seperti ini tentu saja memerlukan perhatian khusus, mengingat kompetensi mengetik merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa Jurusan Administrasi Perkantoran. Selain itu, keterampilan mengetik merupakan keterampilan yang menjadi dasar dalam mengerjakan pekerjaan kantor yang terkait dengan ketik mengetik. Dengan memiliki keterampilan mengetik cepat dan benar, maka semua pekerjaan yang terkait dengan ketik mengetik akan bisa diselesaikan dalam waktu yang cepat.

Aktivitas pembelajaran untuk melatih dan meningkatkan kecepatan mengetik siswa dengan menggunakan sebuah program di komputer belum dilakukan oleh guru SMK Indonesia Raya Batang Anai. Padahal saat ini telah banyak program-program gratis yang ditawarkan di dunia maya (internet) sebagai alternatif metode mengajar. Program *Typing Master* merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan guru dalam hal ini. Disamping dapat melatih kecepatan, siswa akan dibuat betah untuk berlama-lama melakukan latihan kecepatan. Hal ini dikarenakan dalam program ini juga disertakan beberapa games yang dapat dimainkan siswa. Games ini menyertai program *Typing Master* yang juga bertujuan melatih kecepatan mengetik siswa [3].

Namun sayangnya masih banyak guru, sebagai pelaku utama dalam menyelenggarakan pembelajaran ini masih memiliki kemampuan

yang minim dalam menggunakan program *Typing Master* ini. Dengan melihat manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari Program *Typing Master* sebagai media pembelajaran, maka perlu diadakan pelatihan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan program *Typing Master* kepada guru-guru SMK, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat diberikan dengan nuansa baru. Diharapkan setelah pelatihan ini diberikan, para guru dapat menjadikan program ini sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dan memberikan penugasan kepada siswa untuk berlatih di luar sekolah secara mandiri.

Typing Master merupakan sebuah *software tool* atau bisa juga disebut sebagai *game* yang mempunyai fungsi sangat bermanfaat [3]. Hal ini karena dapat melatih kita untuk mengetik dengan 10 jari buta dan tanpa harus melihat *keyboard*. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari *Typing Master* yaitu 1) dengan *Typing Master* dapat belajar bagaimana teknik mengetik dengan sentuhan pada *keyboard*, 2) mengetik akan menjadi mudah dan lancar seperti berbicara, memungkinkan untuk menyelesaikan tugas menulis dengan tingkat efisiensi yang baru. 3) Dapat menghemat banyak waktu ketika membuat laporan, *email* dan presentasi lebih cepat. 4) Dapat meningkatkan ergonomi, gerakan jari efisien dan tidak perlu melihat hasil dan *keyboard*, kelelahan berkurang di jari-jari, lengan dan leher [4], [5]. Program *Typing Master* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif cara dan metode bagi guru untuk melatih kecepatan siswa pada komputer.

Bertitik tolak dari permasalahan di atas, dan hasil diskusi dengan mitra, membutuhkan suatu pemikiran bersama untuk dapat mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu, kami bersepakat dengan mitra, yaitu pihak sekolah SMK Indonesia Raya Batang Anai untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk membantu mengatasi masalah yang dihadapi, dengan judul: **“Peningkatan Kecepatan Mengetik dengan Teknik *Blind System* melalui Pemanfaatan Program *Typing Master* di SMK Indonesia Raya Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman Sumatera Barat”**.

II. METODE

Sejalan dengan permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, upaya yang dilakukan adalah penyebarluasan IPTEKS yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan SDM yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Adapun yang dapat ditransfer yaitu pengetahuan dan keterampilan mengenai pemanfaatan program *Typing Master* sebagai media untuk melatih kecepatan mengetik dengan teknik *blind system*.

Untuk mencapai tujuan ini, maka selama pelatihan ini peserta akan diberikan materi dalam bentuk teori dan praktek. Agar kegiatan dapat dilaksanakan dan hasil kegiatan terkontrol dengan baik maka dilakukan pembatasan khalayak sasaran. Khalayak sasaran dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru dan siswa Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Indonesia Raya dengan total jumlah peserta 20 orang. Untuk melaksanakan kegiatan ini, rencana yang telah disusun dapat dijelaskan melalui tahapan sebagai berikut; (1) Tahap Persiapan, pada tahap ini beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi; survei tempat pelaksanaan kegiatan, menyelesaikan administrasi perijinan di sekolah, perbanyak CD program *Typing Master*, pembuatan modul, perbanyak modul, dan pembuatan dan penyebaran undangan peserta; (2) Tahap pelaksanaan kegiatan. Sebelum kegiatan dilaksanakan peserta dibekali dengan satu set ATK (Alat Tulis Kantor) untuk lebih memaksimalkan pelatihan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini siswa dan guru-guru SMK juga akan diberi modul tentang pengoperasian program *Typing Master* yang disusun oleh pembicara. Selain itu setiap peserta juga akan diberikan program aplikasi *Typing Master* yang dapat diinstall pada komputer sekolah ketika pelaksanaan pelatihan dan juga dapat diinstall pada perangkat komputer atau laptop masing-masing.

Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, maka diadakan terlebih dahulu semacam *pre test* untuk melihat kemampuan awal peserta sebelum dilakukan pelatihan. Setelah *pre test* dilakukan dan diperoleh data tentang kemampuan awal peserta, maka baru masuk pada kegiatan inti. Kegiatan ini akan dibagi

menjadi beberapa tahapan, yaitu; (a) Pengisian materi oleh pembicara mengenai Program *Typing Master* dan penggunaan Program *Typing Master* sebagai media pembelajaran; (b) Pelatihan pengoperasian Program *Typing Master*. Masing-masing peserta dibimbing langsung oleh pembicara dan dibantu oleh panitia. Melalui aktivitas pengoperasian ini, peserta akan mempraktekkan secara langsung bagaimana cara menggunakan program dan melatih kecepatan dengan program *Typing Master*. Kegiatan praktek dimulai dari melatih jari pada rumah jari, di atas rumah jari dan di bawah rumah jari, dilanjutkan dengan latihan dasar mengetik, menghitung kecepatan serta memanfaatkan games yang ada untuk mengatasi kejenuhan, yang juga berfungsi untuk meningkatkan kecepatan. Disamping arahan dari instruktur dan panita, peserta juga dapat menggunakan modul yang telah disiapkan sebagai panduan untuk melakukan kegiatannya; dan (c) Tahap tanya jawab yang berkaitan dengan pembuatan dan pengoperasian Program *Typing Master* sehingga pelatihan yang diberikan bisa mencapai hasil yang maksimal; Selanjutnya adalah tahap ke (3) Tahap akhir, pada tahap ini dilakukan kegiatan observasi dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Observasi dilakukan terhadap proses pemahaman dan pemanfaatan program *Typing Master* oleh para peserta.

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah dalam bentuk ceramah dan diskusi sekaligus memberikan pelatihan mengenai pengoperasian program *Typing Master* bagi guru dan siswa Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Indonesia Raya Batang Anai. Pelatihan ini akan dilaksanakan di Laboratorium komputer SMK Indonesia Raya Batang Anai. Agar tujuan dapat tercapai secara maksimal, maka secara rinci dijelaskan dalam pelaksanaan pelatihan digunakan metode dan pendekatan yang bervariasi, yaitu sebagai berikut; (1) Metode ceramah dan tanya jawab untuk menyampaikan materi yang bersifat teoritis tentang program *Typing Master* dan pemanfaatannya; (2) Metode latihan dan bimbingan individual terkait dengan pengimplementasian atau praktek penggunaan program *Typing Master*; dan (3) Metode resitasi

atau pemberian tugas yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk; a) memberikan pelatihan kepada guru-guru Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Indonesia Raya Batang Anai dalam memanfaatkan program *Typing Master* sebagai media yang dapat digunakan untuk melatih kecepatan mengetik siswa dengan teknik blind system dan 10 jari; b) memberikan pelatihan pada guru-guru Jurusan Administrasi Perkantoran dalam menggunakan metode mengajar untuk materi mengetik dengan memanfaatkan pedoman penggunaan program *Typing Master* dan jurnal latihan mandiri untuk merekam kegiatan latihan yang dilakukan siswa di luar sekolah; dan c) memberikan pelatihan pada siswa-siswa Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Indonesia Raya Batang Anai dalam menggunakan program *Typing Master* sebagai media yang dapat digunakan untuk melatih kecepatan mengetiknya dengan teknik blind system dan 10 jari.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pelaksana mengunjungi SMK Indonesia Raya untuk membuat perencanaan tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kegiatan perencanaan dilakukan tim bersama dengan Kepala sekolah, wakil kepala sekolah serta guru mata pelajaran produktif. Pada kesempatan ini, disepak/ati beberapa hal yaitu; jadwal kegiatan, peserta kegiatan, serta teknis pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang peserta dari SMK Indonesia Raya Batang Anai yang terdiri dari 3 orang guru dan 17 orang siswa Jurusan Administrasi Perkantoran. Pelaksanaan pelatihan secara tatap muka bersama seluruh peserta.

Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah penyampaian materi diiringi praktek menggunakan Program *Typing Master*. Sebelum memulai kegiatan, dilakukan terlebih dahulu *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Berdasarkan *pretest* yang sudah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest* kompetensi mengetik peserta

No.	Kompetensi dan indikator penilaian	Rata-rata Skor peserta
1.	Sikap duduk	65
2.	Penggunaan Jari	50
3.	Pandangan Mata	50
4.	Kecepatan 125 – 300 epm	72
5.	Ketepatan 92%	74

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui bahwa seluruh indikator penilaian kompetensi mengetik peserta pelatihan ini belum memuaskan. Hal ini berarti berdasarkan penelusuran awal ternyata diketahui belum ada peserta yang pernah menggunakan program *typing master* untuk melatih kecepatan mengetik. Selain itu, belum ada peserta yang mencapai target ketuntasan yang diharapkan dalam pelatihan ini yaitu ketuntasan untuk indikator 1, 2 dan 3 adalah 80. Sementara itu ketuntasan untuk skor kecepatan adalah 150 epm (entakan per menit) dan skor ketepatan adalah 92%.

Setelah mengetahui kemampuan awal dari peserta, maka kegiatan pelatihan dimulai dengan penyajian materi secara teoritis. Adapun materi yang disajikan yaitu tentang Teori Dasar Mengetik. Materi ini disampaikan untuk memberikan pengetahuan awal kepada peserta mengenai pentingnya kemampuan mengetik cepat dengan menggunakan program *Typing Master* ini.



Gambar 1. Narasumber sedang menyampaikan materi konsep mengetik cepat dengan *Typing Master*

Ketika penyajian materi ini, seluruh peserta juga diminta untuk menghafalkan susunan baris yang ada di papan keyboard serta tugas dan fungsi dari masing-masing jari ketika melakukan pekerjaan mengetik. Hal ini bertujuan agar setelah peserta dapat menghafalkan urutan huruf pada papan keyboard serta tugas masing-masing jari, kegiatan mengetik yang dilakukan siswa dapat lebih cepat serta dapat menerapkan teknik *blind system*. Teknik *blind system* ini merupakan kegiatan mengetik yang dilakukan tanpa melihat keyboard atau pun monitor, namun hanya melihat pada naskah saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Suputra & Sarbini (1999) yang menyatakan bahwa kemampuan seseorang menguasai tuts tidaklah sama, namun demikian mereka diharapkan dapat menguasai semua tuts yang ada pada mesin tik. Untuk menguasai tuts dengan baik dan benar harus mengetahui fungsi atau tugas masing-masing jari seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Tugas Masing-Masing Jari Pada Tuts

Jari Jemari Tangan Kiri	Baris Pokok	Baris Atas	Baris Bawah
Jari telunjuk	F,G	R, T	V, B
Jari tengah	D	E	C
Jari manis	S	W	X
Jari kelingking	A	Q	Z
Jari Jemari Tangan Kanan	Baris Pokok	Baris Atas	Baris Bawah
Jari telunjuk	J, H	U, Y	M, N
Jari tengah	K	I	,
Jari manis	L	O	.
Jari kelingking	;	P	/

Ibu jari kedua belah tangan berada pada posisi di atas balok spasi

Selanjutnya juga dijelaskan bahwa untuk membantu melatih kecepatan mengetik, banyak sekali program aplikasi yang dapat dimanfaatkan dan diantaranya disajikan secara gratis melalui internet. Salah satu program aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah program *Typing Master*. *Typing Master* merupakan aplikasi desktop yang berfungsi untuk melatih pengguna dan merangsangnya untuk dapat menggunakan 10 jari dalam penggunaan keyboard. Pada aplikasi ini terdapat

tahap belajar, latihan dan games, pengguna bisa melatih tangannya untuk belajar mengetik 10 jari dan di akhir akan diperlihatkan review dari apa yang telah digunakan [5].

Typing Master merupakan sebuah *software tool* atau bisa juga disebut sebagai game yang mempunyai fungsi sangat bermanfaat. Hal ini dikarena dapat melatih kita untuk mengetik dengan 10 jari buta dan tanpa harus melihat *keyboard*. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari *Typing Master* yaitu:

- Dengan *Typing Master* dapat belajar bagaimana teknik mengetik dengan sentuhan pada keyboard,
- Mengetik akan menjadi mudah dan lancar seperti berbicara, memungkinkan untuk menyelesaikan tugas menulis dengan tingkat efisiensi yang baru.
- Dapat menghemat banyak waktu ketika membuat laporan, email dan presentasi lebih cepat.
- Dapat meningkatkan ergonomi, gerakan jari efisien dan tidak perlu melihat hasil dan *keyboard*, kelelahan berkurang di jari-jari, lengan dan leher [4], [5].

Setelah penyajian materi secara teoritis selesai diberikan, maka kegiatan dilanjutkan dengan praktek mengetik dengan menggunakan aplikasi *Typing Master*. Peserta langsung menggunakan aplikasi ini untuk berlatih, mulai dari dasar



Gambar 2. Kegiatan praktek menggunakan *Typing Master*



Gambar 3. Kegiatan praktek menggunakan *Typing Master*

Kegiatan ini juga memerlukan bantuan dari pelaksana karena semua peserta belum pernah menggunakan aplikasi ini sehingga memang harus dipandu secara intensif. Sebelum mulai praktek, pemateri menjelaskan terlebih dahulu tentang posisi duduk yang benar dalam mengetik. Sikap pada waktu mengetik dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Badan: dalam keadaan lurus dengan mesin yang dihadapi, tinggi rendahnya tempat duduk sedapat mungkin disesuaikan dengan tinggi rendahnya badan yang mengetik, serta tinggi rendahnya ukuran meja dan kursi.
2. Punggung: harus selalu berada dalam posisi lurus dan melekat pada sandaran kursi.
3. Kaki: kaki berada pada posisi di atas lantai dalam sikap lurus dan satu sama lain dapat digerakkan dengan bebas.
4. Tangan: telapak tangan tidak boleh menempel pada rangka mesin, akan tetapi harus berada pada posisi agak melengkung. Posisi jari jemari diletakkan pada rumah jari. Siku lengan harus berada dalam sikap $\pm 90^{\circ}$.
5. Kepala : kepala harus lurus dan tegak (jangan terlalu menunduk), pandangan diarahkan pada naskah yang akan disalin.
6. Naskah : naskah yang akan disalin harus ditempatkan pada bagian sebelah kanan mesin tulis agar mudah dibaca [6], [7], [8].

Setelah memastikan posisi duduk peserta sudah benar, maka dimulailah praktek mengetik dengan aplikasi *Typing Master*. Kegiatan mengetik dilakukan dengan cara yang benar, mulai dari sikap duduk, posisi jari serta pandangan mata [9]. Pada awalnya peserta sangat merasa kesulitan dengan cara ini, namun

setelah berlatih terus menerus peserta sudah mulai terbiasa.

Bila mengetik dengan aplikasi *typing master* dirasa sudah membosankan, peserta diinstruksikan untuk membuka menu Games pada aplikasi *Typing Master* ini. Ada 4 jenis Games yang dapat dimainkan oleh peserta yaitu; 1) *Clouds*, 2) *Bubles*, 3) *Word Tris*, dan 4) *Abc*. Walaupun menu ini termasuk kategori Games, namun dalam permainannya tetap saja melatih peserta untuk mengetik dengan benar dan cepat.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini diketahui dari antusiasme yang ditunjukkan oleh peserta karena mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam hal melatih kecepatan. Melalui kegiatan ini dapat membantu guru dan siswa dalam memilih dan menentukan cara dan metode lain dalam rangka mengajar dan meningkatkan kecepatan mengetik. Kegiatan tatap muka bersama peserta ini tentu saja tidak dapat langsung meningkatkan kecepatan mengetik mereka dengan drastis. Peningkatan kecepatan ini perlu proses latihan yang rutin, oleh karena itu, pelaksana kegiatan telah menyiapkan modul dan jurnal latihan di rumah yang dapat diisi untuk berlatih selama 4 minggu. Selama 4 minggu ini, pelaksana kegiatan melakukan kegiatan pendampingan kepada guru mata pelajaran agar dapat memantau perkembangan kecepatan mengetik siswa dari jurnal yang diisi setiap kali latihan. Di penghujung waktu kegiatan berakhir dilakukan kegiatan penutupan, dimana kegiatan ini langsung ditutup oleh Ibu Kepala SMK Indonesia Raya. Beliau sangat mengapresiasi kegiatan ini karena sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melatih kecepatan mengetik mereka dengan baik dan benar. Ucapan terima kasih disampaikan kepada tim sekaligus kepada Universitas Negeri Padang yang telah memilih sekolah mereka sebagai tempat dilakukannya kegiatan ini.

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa; (1) Pengetahuan dan pemahaman peserta pelatihan yang terdiri dari guru dan siswa SMK Indonesia Raya dalam menggunakan program *Typing*

Master menjadi bertambah, dan (2) Keterampilan peserta dalam menggunakan program *Typing Master* meningkat terutama dalam teknik melatih dan meningkatkan kecepatan mengetik.

V. SARAN

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya diperlukan; (1) Tindak lanjut oleh guru mata pelajaran khususnya dan sekolah umumnya untuk dapat meneruskan teknik melatih kecepatan dengan aplikasi *Typing Master* ini agar kemampuan siswa semakin meningkat, dan (2) Mengadakan pelatihan serupa dengan teknik dan model yang berbeda serta khalayak sasaran yang berbeda pula serta wilayah jangkauan mitra yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Riskiawan, H. Y., Setyohadi, D. P. S., & Arifianto, A. S. (2016). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru SMA. *J-Dinamika*, 1(1).
- [2] Susena, E., Utami, E., & Sunyoto, A. (2015). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Smart Campus Untuk Meningkatkan Pelayanan di Politeknik Indonusa Surakarta. *Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta*, 1(3).
- [3] Susanti, A. (2015). Peningkatan Keterampilan Mengetik 10 Jari Dengan Metode Pembelajaran Drill Melalui Typing Master dan Ms. Word Berbantuan Media Job Sheet Pada Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- [4] Alhadi, E., & Andriyani, T. (2016). Penerapan Program Typing Master Dalam Meningkatkan Kecepatan Dan Ketelitian Pengetikan 10 Jari Buta. *ORASI BISNIS*, 16(2).
- [5] Putri, Gigin Gantini. (2009). Pengaruh Aplikasi Typing Master 2001 Sebagai Alat Penguasaan Mengetik 10 Jari Untuk Meningkatkan Faktor Internal Belajar Yang Akan Mendukung Efisiensi Kemampuan Programming Mahasiswa S1 Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia Angkatan 2008. Online. <http://gigin060141.blog.upi.edu>. Diakses tanggal 19 September 2011.
- [6] Saputra & Sarbini. (1999). *Mengetik Sistem Warna Metode Vertikal (Color System Manual Typewriting by Vertical Method)*. Malang: FPIPS IKIP Malang.
- [7] Prasetyono, Dwi Sunar. (1996). *Metode Trampil Mengetik 10 Jari*. Pekalongan: Gunung Mas.
- [8] Roesdiono, Edi. (2004). *Mengetik Manual: Sistem 10 Jari*. Proyek Pengembangan Kurikulum Depdiknas.
- [9] Feit, A. M., Weir, D., & Oulasvirta, A. (2016, May). How we type: Movement strategies and performance in everyday typing. In *Proceedings of the 2016 chi conference on human factors in computing systems* (pp. 4262-4273).