

## PENGARUH IRINGAN MUSIK TERHADAP NILAI KECEPATAN DAN KETEPATAN MENGETIK SISTEM BUTA DENGAN MENGGUNAKAN BANTUAN PROGRAM *TYPING MASTER PRO* PADA MAHASISWA

**Triana Prihatinta, S.Sos., M.M.**

Program Studi Administrasi Bisnis, Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Madiun

Alamat e-mail : [triana@pnm.ac.id](mailto: triana@pnm.ac.id)

**Srimiatun, S.E., M.M.**

Program Studi Administrasi Bisnis, Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Madiun

Alamat e-mail : [mia@pnm.ac.id](mailto: mia@pnm.ac.id)

**Ika Putri Suciani**

Program Studi Administrasi Bisnis, Jurusan Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Madiun

Alamat e-mail : [putriadbis@gmail.com](mailto: putriadbis@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh iringan musik pop terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik sistem buta dengan menggunakan bantuan program *typing master pro* pada mahasiswa. Penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah 120 mahasiswa angkatan tahun 2016-2017 Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Madiun dengan jumlah Sample sebanyak 30 orang mahasiswa. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah membuktikan bahwa iringan musik pop berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik sistem buta dengan menggunakan bantuan program *typing master pro*. Berarti adanya iringan musik berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik. Semakin keras iringan musik maka kecepatan dan ketepatan mengetik akan semakin menurun. Begitu juga dengan sebaliknya semakin pelan iringan musik, maka kecepatan dan ketepatan mengetik akan semakin baik.

**Kata Kunci :** Iringan Musik, Kecepatan Mengetik, Ketepatan Mengetik, Program *Typing Master Pro*.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of pop music accompaniment on the speed and accuracy of typing a blind system using the help of a pro typing master program on students. Research uses simple regression analysts. The population in this study were 120 students of the 2016-2017 class of the Madiun State Polytechnic Business Administration Study Program with a total sample of 30 students. Data obtained using questionnaires and documentation.*

*The results of this study are to prove that the accompaniment of pop music affects the speed and accuracy of typing a blind system using the help of a pro typing master program. The meaning of music accompaniment affects the speed and accuracy of typing. The harder the accompaniment music, the speed and accuracy of typing will decrease. Likewise, conversely, the music accompaniment is getting slower, so the typing speed and accuracy will get better*

**Keywords :** Music Accompaniment, Typing Speed, Typing Accuracy, Typing Master Pro Program

### PENDAHULUAN

Musik adalah stimulus yang diperoleh individu yang sedang belajar keyboarding skill. Setelah mendapat stimulus tersebut, individu akan terpengaruh mood atau emosinya. Pengaruh tersebut selanjutnya akan muncul dalam bentuk respon berupa penerimaan (approach) atau penolakan (avoidance) terhadap stimulus musik tersebut. Ketika individu menolak stimulus tersebut, berarti dia tidak menyukai stimulus tersebut, dan sebaliknya. Hal ini dapat dikonfirmasi melalui penelitian Suryani & Raharso (2005) yang menyatakan kenyamanan atau ketidaknyamanan tersebut akan mempengaruhi semangat

kerja individu dalam mempelajari teknik- teknik keyboarding skill.

Kompetensi utama yang harus dimiliki oleh mahasiswa Program Studi Administrasi bisnis Politeknik Negeri Madiun adalah ketrampilan mengetik cepat metode 10 jari sistem buta dengan bantuan *Program Typing Master Pro*. Strategi pembelajaran dengan metode pengalihan perhatian menggunakan bantuan musik dibagi menjadi 2 perlakuan yaitu menggunakan musik dengan tempo cepat dan lambat hal ini diharapkan agar pendidik mengetahui efektifitas dari penggunaan dua jenis musik tersebut. Beberapa langkah dilakukan demi tercapainya kompetensi tersebut salah

satunya adalah penggunaan iringan media musik dimana dengan perlakuan tersebut diharapkan mampu memperoleh ketangkasan, ketepatan dan kecepatan yang baik dari mahasiswa. Ketertarikan dan antusiasme mahasiswa terhadap penggunaan media musik dalam latihan mengetik merupakan indikasi termotivasinya siswa sehingga akan meningkatkan nilai kecepatan mengetik dan ketepatan hasil ketikan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengaruh Iringan Musik Terhadap Nilai Kecepatan dan Ketepatan Mengetik Sistem Buta dengan menggunakan bantuan Program *Typing Master Pro* pada Mahasiswa ?

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Pengaruh Iringan Musik Terhadap Nilai Kecepatan dan Ketepatan Mengetik Sistem Buta dengan menggunakan bantuan Program *Typing Master Pro* pada Mahasiswa.

### Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

1. Peneliti

Dapat digunakan sebagai tambahan wawasan serta pengembangan Metode Pembelajaran untuk materi Kecepatan Mengetik.

2. Objek Penelitian

Membuat mahasiswa menjadi lebih aktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswas sehingga diharapkan bisa menambah nilai ketrampilan mengetik.

3. Masyarakat

Manfaat penelitian ini dapat berupa pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan mengenai bagaimana kreatifitas dalam belajar belajar secara teoritis maupun praktis serta menambah bahan bacaan bagi para pembaca.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Musik

Musik adalah suara-suara yang diorganisasikan dalam waktu dan memiliki nilai seni dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan ide dan emosi dari komposer kepada pendengarnya (Boedhisantoso, 1982). Musik baik digunakan dalam proses belajar mengajar karena musik merupakan salah satu makanan penting dari otak kanan kita.

Jenis musik yang baik digunakan dalam Proses Belajar Mengajar adalah musik yang memiliki keseimbangan antara beat, ritme, dan harmony. Musik memiliki pengaruh terhadap mood, emosi, dan perilaku individu (Hallam et al., 2002).

Musik merupakan “environmental stimuli” yang diterima oleh individu dan selanjutnya akan mempengaruhi “emotional states” dari individu tersebut. Hasilnya, individu tersebut akan mengeluarkan dalam bentuk approach atau avoidance. Respon dalam bentuk approach mengindikasikan individu tersebut menerima stimuli musik dan merasa senang. Hal ini menyebabkan individu tersebut akan mengetik dengan penuh semangat. Sebaliknya, respon avoidance mengindikasikan individu tersebut tidak merasa senang dengan stimuli musik yang menimpa dirinya, akibatnya, individu merasa tidak memiliki semangat untuk mengetik.

### Mengetik 10 Jari Sistem Buta

Mengetik 10 jari dikenal juga dengan *touch typing*. Artinya, kita menggunakan semua 10 jari yang kita miliki mulai dari jari kelingking, manis, tengah, telunjuk dan ibu jari semuanya akan bekerja secara aktif untuk menghentak semua tuts yang ada pada papan *keyboard*.

Sedangkan mengetik sepuluh jari dengan sistem buta, artinya kita hanya mengarahkan pandangan mata kita untuk melihat tulisan pada naskah yang akan diketik dan tangan bekerja sendiri menggunakan insting kita yang sudah terlatih tanpa mata melihat ke arah keyboard atau tuts, akan tetapi tidak menutup kemungkinan apabila dibutuhkan sesekali kita harus melihat papan *keyboardnya*.

Tahap dasar mengetik 10 jari sistem buta adalah sebagai berikut: 1) Menghafal posisi *keyboard*. 2) Sebelum mulai anda harus menghafal posisi tuts pada *keyboard*. 3) hafalkan posisi huruf, angka, dan tombol fungsi. 4) Meletakkan jari pada posisi awal atau *home position*. 5) Posisi tangan dan jari yang strategis yang dapat menjangkau semua tuts. 6) Hafalkan jari dan tuts *keyboard* secara vertikal. 7) Hafalkan jari beserta fungsinya. 8) Hafalkan jari mana yang menekan tuts tertentu. 9) Berlatih akurasi pengetikan atau *drilling*. 10) Berlatih mengetik dan berfokus pada akurasi. Pada tahap ini diharapkan sudah hafal mengenai posisi *keyboard*. Akurasi adalah fokus utama yang harus dikuasai. Akurasi lebih penting dari pada kecepatan dan merupakan ketepatan dalam mengetik. 11) Berlatih kecepatan pengetikan.

### Kecepatan dan Ketepatan Mengetik

Kecepatan mengetik adalah hal yang paling penting dalam pekerjaan mengetik. Kecepatan merupakan kemampuan untuk mengurangi jumlah waktu yang diperlukan untuk berpindah dari suatu tuts ke tuts yang lain. Standar kecepatan mengetik yaitu 30 Wpm. Selain kecepatan hal yang perlu diperhatikan adalah ketepatan atau akurasi. Ketepatan atau akurasi diperlukan untuk melatih ketelitian terhadap hasil ketikan dengan alat ukur presentase (%) dengan standart akurasi adalah 94%.

Menurut Sutrisno (2007: 49) hal-hal yang harus diperhatikan untuk mengetik dengan cepat dan tepat adalah sebagai berikut: 1) Pergunaan sistem 10 jari. 2) Pergunaan mengetik dengan sistem buta, yaitu seluruh perasaan dan pandangan tertuju pada naskah dan tidak boleh melihat tuts. 3) Dalam mengetik tuts harus merasa yakin dan jangan ragu-ragu. 4) Kuasai naskah, kemudian baru mengetik, tidak dibenarkan membaca satu kata kemudian mengetik, dan seterusnya. 5) Jika terjadi kesalahan, jangan mengekan tuts pemundur

atau ketikan yang salah di ketik ulang karena akan mengurangi waktu yang disediakan, maka usahakan anda tidak menghentak tuts yang salah. 6) Berusaha mengetik sesuai dengan naskah dan perhatikan perpindahan baris dan tanda baca.

**Program Typing Master Pro**

*Typing Mater Pro* adalah sebuah software/program/aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan praktek hafalan mengetik sepuluh jari tanpa melihat tombol keyboard. Software/aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai macam menu agar kita tidak merasakan kejenuhan dalam proses berlatih. Salah satu keuntungan menggunakan program ini adalah disediakan menu Games yang dapat merangsang rasa keingintahuan untuk terus belajar. Program typing Master melatih kemampuan mengetik kita dengan teks yang telah disediakan dan melengkapi program dengan menu Progress Report yang dapat digunakan untuk melihat hasil kemampuan mengetik kita dari waktu ke waktu, yang didalamnya memuat hasil nilai kecepatan, keakuratan, dan durasi yang digunakan.

*Software* ini sangat mudah di gunakan yang kita perlukan hanyalah mengikuti petunjuk yang di berikan. Pada kursus awal kita akan diajari huruf demi huruf dan jari yang mana yang digunakan untuk menekannya. Selain itu setiap selesai latihan akan ditampilkan pula data pengetikan kita seperti kecepatan, ke akuratan, dan *software* ini juga akan menunjukan tombol mana yang sulit bagi kita dan menyediakan fasilitas review dimana kita dapat melakukan latihan pada tombol tersebut.

Output yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui hasil latihan ketrampilan ini adalah fokus pada besarnya nilai *Net Speed* (Kecepatan) dengan satuan WPM, dan tingkat *Accuracy* (ketepatan) dengan ukuran persentase (%).

**Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maya Setiawar dan, Tintin Suhaeni dengan judul “Pengaruh Musik Daerah terhadap Keyboarding Skill Mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara Pemberian iringan Musik dengan kemampuan keyboarding mahasiswa.

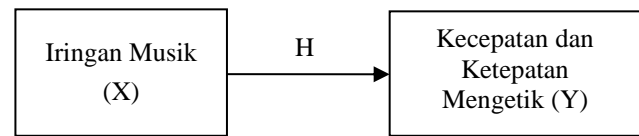
Penelitian yang dilakukan oleh Ika Prastiwi Utomo dengan judul “Pengaruh Musik Terhadap Semangat Kerja Dan Produktivitas Tenaga Kerja Dibagian Linting Rokok PT. Djitoe Indonesia Tobako Surakarta”. Hasil penelitian menyatakan bahwa: (1) Musik berpengaruh signifikan terhadap semangat kerja dengan tingkat signifikan 0,000. Dengan demikian jika di perdengarkan musik maka semangat kerja karyawan pada bagian linting rokok PT. Djitoe Indonesia Tobacco Surakarta meningkat. (2) Musik berpengaruh signifikan terhadap Produktivitas dengan tingkat signifikan 0,000. Dengan demikian jika di perdengarkan musik maka Produktivitas karyawan pada bagian linting rokok PT. Djitoe Indonesia Tobacco meningkat.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini adalah :

**H** : Iringan musik berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik sistem buta pada mahasiswa.

**Kerangka Pemikiran**

Dari beberapa teori yang dikemukakan, maka dapat diungkapkan suatu kerangka berfikir yang berfungsi sebagai berikut :



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**

Pemberian iringan musik sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik mahasiswa.

**METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini berdesain “*Eksperimental*” dengan sample tidak saling bebas. Sample tidak saling bebas adalah sample penelitian mengalami semua kondisi perlakuan yang berbeda.

**Tabel 3.2**  
**Model Analisis**

Perlakuan	Frekuensi Kategorikal			
	Tidak cepat, tidak akurat	Cepat, tidak akurat	Tidak cepat, tidak akurat	Cepat dan Akurat
Tanpa Musik (TM)				
Musik Pelan (MP)				
Musik Cepat (MC)				

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Pengetikan Politeknik Negeri Madiun. Berdasarkan kurikulum Program Studi Administrasi Bisnis yang telah ditetapkan, materi kecepatan Mengetik diajarkan pada mahasiswa di semester genap. Oleh karena itu penelitian dilaksanakan pada waktu semester genap tahun ajaran 2017/2018 selama 4 hari yaitu pada tanggal 1 Agustus – 4 Agustus 2018.

Populasi yang dijadikan untuk bahan penelitian ini adalah mahasiswa Semester 3 Kelas C Program Studi Administrasi Bisnis Angkatan Tahun 2017-2018 di Politeknik Negeri Madiun yang berjumlah 30 mahasiswa.

**Tabel 3.3**  
**Tabulasi Penilaian Kecepatan dan Ketepatan mengetik (Accurasi)**

Rentang Nilai	Deskripsi	Kategori (Score)
$x < 30 Wpm; x < 94 \%$	Tidak Cepat; Tidak Akurat	1
$x > 30 Wpm; x < 94 \%$	Cepat; Tidak Akurat	2
$x < 30 Wpm; x > 94 \%$	Tidak Cepat; Akurat	3
$x > 30 Wpm; x > 94 \%$	Cepat; Akurat	4

Penelitian ini menggunakan sampel yang diambil dengan menggunakan metode *Total Sampling* (Sugiyono, 2011:63) "*Total sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan Sample".

Sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik data yang diperoleh dalam penelitian ini maka teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik non parametrik yaitu metode *Chi Square*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari Frekuensi jumlah mahasiswa berdasarkan nilai kecepatan dan ketepatan mengetiknya saat diberi perlakuan dengan pemberian Noise berupa diperdengarkan suara lagu dengan perbedaan Jenis Musik tersaji dalam tabel berikut :

**Tabel 4.1**  
**Variabel Frekuensi Jumlah Mahasiswa pada nilai Kecepatan dan Ketepatan Mengetik**

Perlakuan	Frekuensi Kategorikal			
	Tidak cepat, tidak akurat	Cepat, tidak akurat	Tidak cepat, akurat	Cepat dan Akurat
Tanpa Musik	1	9	14	6
Musik Pelan	2	15	10	3
Musik Cepat	13	8	6	3

Sumber : data primer diolah

Untuk melakukan pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *Chi Square*, terlebih dahulu dipersiapkan data hasil penilaian yaitu berupa skor penilaian sebanyak jumlah sampel yaitu 30 mahasiswa. Hasil dari output SPSS uji *Chi Square* adalah sebagai berikut:

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	20,850 <sup>a</sup>	6	,002
Likelihood Ratio	19,809	6	,003
Linear-by-Linear Association	10,139	1	,001
N of Valid Cases	90		

a. 3 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,67.

**Symmetric Measures**

	Value	Asymp. Std. Error <sup>a</sup>	Approx. T <sup>b</sup>	Approx. Sig.
Nominal by Nominal Contingency Coefficient	,434			,002
Interval by Interval Pearson's R	-,338	,102	-3,364	,001 <sup>c</sup>
Ordinal by Ordinal Spearman Correlation	-,341	,102	-3,401	,001 <sup>c</sup>
N of Valid Cases	90			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Based on normal approximation.

a. Diperoleh nilai chi-square sebesar 20,850 dengan tingkat signifikansi = 0,002 lebih kecil dari 0,05 maka

dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan kecepatan dan ketepatan mengetik atas perbedaan perlakuan pemberian noise (gangguan).

- b. Diperoleh nilai spearman correlation sebesar -0,341 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pemberian noise (gangguan) terhadap tingkat kecepatan dan ketepatan mengetik. Tanda negatif (-) menunjukkan adanya korelasi negatif antara tingkat gangguan dan hasil pengetikan.
- c. Tingkat pengaruh pemberian noise terhadap tingkat kecepatan dan ketepatan mengetik diketahui Contingency coefficient sebesar 0,434 atau 43,4% yang berarti tinggi tingkat gangguan maka sebesar 43,4% kemungkinan kecepatan dan ketepatan mengetik akan menurun.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Dari output SPSS tentang besarnya nilai koefisien melalui uji *chi square* yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara pemberian iringan musik dengan kecepatan dan ketepatan mengetik. Berarti adanya iringan musik berpengaruh terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik. Semakin keras iringan musik maka kecepatan dan ketepatan mengetik akan semakin menurun. Begitu juga dengan sebaliknya semakin pelan iringan musik, maka kecepatan dan ketepatan mengetik akan semakin baik.

**SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Menambah jumlah responden penelitian agar lebih banyak lagi. Peneliti selanjutnya agar menambahkan variabel lain selain iringan musik seperti tekanan anggaran waktu dan *deadline* pekerjaan yang mempengaruhi kecepatan dan ketepatan mengetik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aizid, R. (2011). *Sehat dan Cerdas dengan Terapi Musik*. Yogyakarta: Laksana.

Angkowo, A. K. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

De Porter, Bobbie; Mark R.; dan Sarah S.N. (2006). *Quantum Teaching Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Mizan Pustaka.

Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sadiman, A.M. (2001). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Semi, A. (1990). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya

Sutopo, H.B. (1997). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.