



Pengaruh Penggunaan Website *Typing Club* terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Mengetik Siswa di SMK

Muhammad Fawwazul Bariq^{1✉}, Durinta Puspasari²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : muhammad.21012@mhs.unesa.ac.id¹, durintapuspasari@unesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan mengetik siswa, baik dari segi kecepatan maupun ketepatan, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yaitu aplikasi *Typing Master* yang dinilai kurang interaktif dan tidak dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan serta pengaruh penggunaan website *Typing Club* terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 2 Tuban. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design, dimana dua kelas dipilih sebagai sampel yaitu kelas XI MPLB 1 (eksperimen) dan kelas XI MPLB 2 (kontrol) dengan jumlah 25 siswa setiap kelasnya. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* berupa tes kognitif dan tes psikomotorik, serta dianalisis menggunakan uji statistik dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, baik dari hasil belajar maupun keterampilan mengetik. Penggunaan *Typing Club* memberikan penerapan positif serta pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik siswa karena interaktifitas, gamifikasi, pelacakan kemajuan, dan personalisasi pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis website seperti *Typing Club* ke dalam praktik pendidikan kejuruan.

Kata Kunci: *Typing Club*, Hasil Belajar, Keterampilan Mengetik, Kuasi Eksperimen

Abstract

This study was motivated by the low typing skills of students, both in speed and accuracy, and the limited use of learning media, particularly the Typing Master application, which was considered less interactive and less adaptable to student needs. The research aimed to examine the implementation and impact of the Typing Club website on learning outcomes and ten-finger typing skills among 11th-grade Office Management and Business Services (MPLB) students at SMKN 2 Tuban. Using a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design, two classes were selected: XI MPLB 1 (experimental) and XI MPLB 2 (control), with 25 students each. Data were gathered through pre-tests and post-tests, assessing both cognitive and psychomotor aspects, and analyzed statistically and descriptively. Results showed that the experimental group experienced significantly greater improvement than the control group in both learning outcomes and typing skills. The Typing Club website positively influenced student performance due to its interactivity, gamification, progress tracking, and personalized learning features. This study provides valuable insights for integrating web-based tools like Typing Club into vocational education.

Keywords: *Typing Club*, Learning Outcomes, Typing Skills, Quasi Experimental

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era digital saat ini menuntut peningkatan kompetensi sumber daya manusia, khususnya dalam hal keterampilan teknis yang relevan dengan dunia kerja. Salah satu keterampilan mendasar yang menjadi kebutuhan utama di berbagai bidang administrasi adalah keterampilan mengetik 10 jari secara efisien dan akurat. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan berbasis komputer, mulai dari pengetikan surat, laporan, dokumen, hingga data entri. Mengetik bukan hanya menjadi aktivitas sekunder, tetapi telah menjadi komponen utama dalam produktivitas kerja, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian Terry dalam (Yuliandita & Rahmi, 2024) bahwa aktivitas mengetik menempati porsi waktu kerja paling besar, yakni 24,6% di lingkungan perusahaan Amerika Serikat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi lembaga pendidikan formal yang dirancang untuk menyiapkan siswa agar siap kerja sesuai bidang keahliannya. Salah satu program keahlian di SMK adalah Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), yang mengharuskan peserta didik menguasai keterampilan teknis bidang administrasi, termasuk mengetik 10 jari. Kurikulum MPLB telah mencantumkan keterampilan ini sebagai salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran, dengan indikator ketercapaian berupa kecepatan minimal 200 karakter per menit dan ketepatan 99% (Khoiriyah & Puspasari, 2021). Namun, pencapaian indikator tersebut di lapangan masih menjadi tantangan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 2 Tuban, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas XI konsentrasi keahlian MPLB masih kesulitan mencapai target keterampilan mengetik tersebut. Hal ini tampak dari kebiasaan siswa yang masih menggunakan teknik mengetik dua jari, serta rendahnya rata-rata hasil belajar pada penilaian sumatif akhir semester ganjil yang dimana nilai rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Kondisi ini diperburuk oleh pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas, seperti aplikasi *Typing Master*, yang meskipun bermanfaat, namun masih memiliki kekurangan dari segi fitur, interaktivitas, kompatibilitas sistem operasi, dan pemantauan perkembangan siswa secara daring.

Kesenjangan antara keterampilan mengetik yang diharapkan dengan kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis website, seperti *Typing Club*. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, sistematis, dan menarik, dengan fitur-fitur seperti pelatihan bertingkat (*Typing Jungle*), tes penempatan (*placement test*), pelacakan kemajuan, serta sistem gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan konsistensi belajar siswa. Keunggulan lainnya adalah kompatibilitas lintas perangkat dan sistem operasi, menjadikannya fleksibel untuk digunakan oleh semua siswa.

Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman atau *experiential learning* seperti yang ditawarkan oleh *Typing Club* sejalan dengan teori *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Menurut Dale, metode pembelajaran yang berbasis praktik langsung dan interaksi aktif memiliki tingkat retensi belajar yang jauh lebih tinggi dibanding metode pasif seperti ceramah atau membaca (Zhang et.al., 2019). Dalam konteks pembelajaran mengetik, pengalaman langsung melalui media yang interaktif diyakini lebih mampu meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan (Shoffa et al., 2021). Hal ini mendasari pentingnya inovasi media dalam pembelajaran keterampilan praktis seperti mengetik 10 jari.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media pembelajaran komputer berbasis website dalam meningkatkan kemampuan mengetik. Misalnya, studi oleh Simaremare, S, & Karolina (2024) menyatakan bahwa penggunaan website *Typing.com* meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik siswa SD sebesar 20%. Sementara itu, penelitian oleh Ikhsananto & Sutirman (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *Rapid Typing* meningkatkan kecepatan mengetik dari 142,50 menjadi 197,49 karakter per menit.

Terdapat penelitian lain yang menerapkan website *Keyboarding Without Tears* bahwa website ini sangat efektif dalam meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik siswa Sekolah Dasar secara signifikan (Donica et al., 2019). Adapun studi penelitian yang menemukan bahwa media pembelajaran website *10fastfingers* terbukti efektif dalam pelatihan mengetik dengan sistem buta, terlihat dari nilai rata-rata kelulusan yang diperoleh yaitu sebesar 75,33% (Sholikah et al., 2023).

Berdasarkan studi terdahulu tersebut, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh penggunaan website *Typing Club* terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik siswa SMK, khususnya di program keahlian MPLB. Kekosongan riset inilah yang menjadi dasar penting bagi dilakukannya penelitian ini. Dengan menguji penggunaan website *Typing Club* dalam pembelajaran mengetik 10 jari, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi ilmiah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan siswa kejuruan. Penelitian ini tidak hanya menilai aspek penerapan media, tetapi juga menganalisis sejauh mana pengaruhnya terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik siswa secara kuantitatif dan terukur.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan pengaruh penggunaan website *Typing Club* terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik 10 jari siswa kelas XI MPLB di SMKN 2 Tuban. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif, memperbaiki pendekatan yang selama ini digunakan, serta mendukung pencapaian kompetensi siswa sesuai tuntutan dunia kerja di era digitalisasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan metode kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan website *Typing Club* terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik 10 jari siswa. Desain eksperimen yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, dengan pemilihan kelas ditentukan berdasarkan tujuan atau pertimbangan peneliti (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dari kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 2 Tuban tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 137 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan berdasarkan tertentu. Kelas XI MPLB 1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas sebanyak 25 siswa. Penelitian dilakukan selama satu bulan dengan tiga tahap utama, yaitu: (1) tahap persiapan dengan melakukan penyusunan instrumen penelitian yaitu melaksanakan uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS, uji validitas dengan taraf signifikan 0,05, sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* yang mana soal dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60, (2) tahap pelaksanaan dengan melakukan penelitian ke kelas eksperimen menggunakan media *Typing Club* selama dua pertemuan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media *Typing Master* seperti biasa selama dua pertemuan. Pelaksanaan dua pertemuan dikarenakan mendekati dengan pelaksanaan penilaian sumatif sehingga waktu penelitian terbatas, namun pelaksanaannya sudah cukup untuk proses pembelajaran karena jumlah JP (Jam Pelajaran) yang cukup yaitu total 6 JP x 40 menit, (3) tahap evaluasi dengan melakukan pengukuran serta pengujian hasil *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan hasil belajar dan keterampilan mengetik. Data penelitian ini dikumpulkan melalui: (1) *pre-test* dan *post-test*, dan (2) dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *n-gain score* dan uji-t independen untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Kriteria pengambilan keputusan menggunakan taraf signifikansi 5% (Ghozali, 2016). Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui perbedaan keterampilan mengetik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Belajar

Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa nilai keterampilan kognitif (hasil belajar) yang diukur menggunakan 25 butir soal. Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* kognitif yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol ditemukan hasil penelitian pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-test* Kognitif Siswa

	Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Terendah	36	52	28	40
Nilai Tertinggi	96	100	92	100
Jumlah Siswa	25	25	25	25
Rata-rata	66,88	84,32	69,28	77,92

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Data rekapitulasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari nilai rata-rata yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 66,88 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,32. Sedangkan, kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 69,28 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 77,92.

Setelah mengetahui nilai keterampilan kognitif, maka dilakukan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *n-gain score*, dan uji-t independen.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Pre-test	Eksperimen	0,081	25	0,200*
	Kontrol	0,152	25	0,137
Hasil Post-test	Eksperimen	0,168	25	0,065
	Kontrol	0,113	25	0,200*

Sumber : Output olah data SPSS (2025)

Berdasarkan tabel uji normalitas, hasil *pre-test* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga hasil *pre-test* berdistribusi normal. Hasil *post-test* dari kedua kelas juga menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga hasil *post-test* berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Levene	Df1	Df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Pre-test	Based on Mean	0,068	1	25	0,200*
Hasil Post-test	Based on Mean	1,6221	1	25	0,137

Sumber : Output olah data SPSS (2025)

Berdasarkan tabel uji homogenitas dengan metode uji Levene, data dianggap homogen jika nilai signifikansinya $\geq 0,05$. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,795 yang artinya data tersebut homogen. Hasil *post-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,209 yang artinya data tersebut juga homogen.

Tabel 4. Uji N-gain Score

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata N-gain	0,51	0,34

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Tabel uji *n-gain score* menunjukkan, nilai rata-rata *n-gain* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 0,51. Sedangkan, nilai rata-rata *n-gain* yang diperoleh kelas kontrol yaitu sebesar 0,34.

Tabel 5. Uji-t Independen

		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
N-gain	Equal variances assumed	1,968	0,167	2,301	48	0,026
	Equal variances not assumed			2,301	46,158	0,026

Sumber : Output olah data SPSS (2025)

Berdasarkan hasil selisih nilai (*n-gain*) tersebut, dapat dilihat pada nilai sig. (2-tailed) menunjukkan di angka 0,026. Maka dari itu, apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara penggunaan website Typing Club terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB di SMKN 2 Tuban.

Keterampilan Mengetik

Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa nilai keterampilan psikomotorik (keterampilan mengetik) yang pengukurannya berdasarkan pada aspek kecepatan mengetik dengan kriteria *Word Per Minute* (WPM) dan ketepatan mengetik dengan kriteria persentase melalui kegiatan praktik mengetik. Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* psikomotorik yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol ditemukan hasil penelitian pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Pre-test dan Post-test Psikomotorik Siswa

Keterangan	Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Siswa	25	25	25	25
Kecepatan Terendah (WPM)	8	8	8	9
Kecepatan Tertinggi (WPM)	30	37	27	32
Rata-rata Kecepatan (WPM)	20	25	19	21
Ketepatan Terendah (%)	88	89	18	81
Ketepatan Tertinggi (%)	100	100	100	100
Rata-rata Ketepatan (%)	97	98	92	97

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan data tabel tersebut, rata-rata nilai *pre-test* keterampilan psikomotorik kelas eksperimen dilihat dari kecepatan dan ketepatan yaitu 20 WPM dan 97%. Pada aspek kecepatan, nilai tertinggi dan terendah yaitu 30 WPM dan 8 WPM. Sedangkan, pada aspek ketepatan yaitu 100% dan 88%. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen tidak memenuhi KKM dari aspek kecepatan mengetik. Namun, hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan peningkatan. Rata-rata nilai kecepatan dan ketepatan diperoleh

sebesar 25 WPM dan 98%. Pada aspek kecepatan, nilai tertinggi dan terendah yaitu 37 WPM dan 8 WPM. Sedangkan, pada aspek ketepatan yaitu 100% dan 89%. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen telah memenuhi KKM saat pemberian *post-test*.

Berdasarkan data tabel tersebut, rata-rata nilai *pre-test* keterampilan psikomotorik kelas kontrol dilihat dari kecepatan dan ketepatan yaitu 19 WPM dan 92%. Pada aspek kecepatan, nilai tertinggi dan terendah yaitu 27 WPM dan 8 WPM. Sedangkan, pada aspek ketepatan yaitu 100% dan 18%. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen tidak memenuhi KKM dari aspek kecepatan maupun ketepatan mengetik. Namun, hasil *post-test* kelas kontrol menunjukkan peningkatan. Rata-rata nilai kecepatan dan ketepatan diperoleh sebesar 21 WPM dan 97%. Pada aspek kecepatan, nilai tertinggi dan terendah yaitu 32 WPM dan 9 WPM. Sedangkan, pada aspek ketepatan yaitu 100% dan 81%. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu nilai rata-rata kelas kontrol telah memenuhi KKM saat pemberian *post-test* kecuali pada aspek kecepatan mengetik.

Pembahasan

Penerapan dari Website Typing Club terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Siswa Kelas XI MPLB di SMKN 2 Tuban

Penerapan website *Typing Club* dalam proses pembelajaran keterampilan mengetik 10 jari di SMKN 2 Tuban dilakukan secara terstruktur dan bertahap melalui fitur seperti *Typing Jungle*. Siswa diarahkan mengikuti pembelajaran dari dasar hingga mahir dengan tingkatan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing individu. Hal ini menciptakan proses pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan berbasis pengalaman nyata.

Selama dua pertemuan, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi pembelajaran karena tampilan antarmuka *Typing Club* yang interaktif, berbasis level, dan dilengkapi elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, serta lencana. Penelitian oleh Peserta et al., (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran komputer berbasis website dapat meningkatkan keaktifan serta keseriusan belajar siswa karena media yang menarik dan seru. Guru juga dapat memonitor perkembangan siswa secara *real-time* melalui fitur pelacakan yang terintegrasi. Dengan adanya sistem pelaporan digital ini, guru bisa mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dan memberikan intervensi sesuai kebutuhan.

Penerapan *Typing Club* ini sesuai dengan teori pembelajaran dari Edgar Dale, yaitu *Cone of Experience*, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar konkret. Dalam teori tersebut, praktik langsung melalui simulasi atau latihan berada di posisi paling bawah dari kerucut pengalaman, artinya memberikan tingkat retensi informasi paling tinggi hingga 90% (Shoffa et al., 2021). Menurut hasil penelitian Ninghardjanti & Yuwantiningsih (2018), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran latihan dapat meningkatkan kecepatan mengetik siswa. Keterampilan mengetik siswa mengalami peningkatan karena pembelajaran latihan (Khoiriyah & Puspasari, 2021). Oleh karena itu, siswa yang belajar melalui media seperti *Typing Club* mampu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, tidak hanya terhadap teori mengetik tetapi juga praktik mengetik 10 jari secara sistematis.

Penerapan ini juga memberikan solusi atas keterbatasan aplikasi sebelumnya seperti *Typing Master*, yang tidak menyediakan laporan kemajuan dan tidak kompatibel di semua sistem operasi. Dengan berbasis web, *Typing Club* dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk yang menggunakan sistem operasi *Linux* dan *Mac*, serta memungkinkan pembelajaran jarak jauh jika diperlukan.

Pengaruh dari Website Typing Club terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Siswa Kelas XI MPLB di SMKN 2 Tuban

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan website *Typing Club* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai *post-test* kognitif pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai *n-gain* yang diperoleh

kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 0,51, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,34. Uji-t independen juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi $0,026 \leq 0,05$ sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh dari website *Typing Club* terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut juga didukung penelitian serupa dari Ariawan et al., (2019) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website untuk pembelajaran mengetik mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Sholikah et al., (2023) juga menemukan bahwa media pembelajaran komputer berbasis website dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Dari sisi keterampilan psikomotorik, peningkatan signifikan juga terjadi pada kecepatan mengetik (dari 20 menjadi 25 WPM) dan ketepatan mengetik (dari 97% menjadi 98%) pada kelas eksperimen. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan *Typing Club* yang interaktif, menarik, serta mendukung penguatan keterampilan secara bertahap. Hal tersebut didukung oleh penelitian dari Dharma et al., (2024) bahwa media berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Selain itu, adapun penelitian terdahulu oleh Donica et al., (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website *Keyboarding Without Tears* dapat meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik siswa secara signifikan. Penelitian oleh Simaremare et al., (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran serupa seperti *Typing.com* dapat meningkatkan keterampilan mengetik siswa sebesar 20%. Meskipun berbeda platform, kesamaan karakteristik interaktif dan terstruktur dari media pembelajaran tersebut menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis website dalam pembelajaran mengetik.

Implikasi dari pengaruh ini sangat penting dalam konteks pendidikan kejuruan. Peningkatan keterampilan mengetik akan memperkuat kesiapan kerja lulusan SMK, terutama di bidang administrasi perkantoran yang sangat mengandalkan kecepatan dan ketepatan mengetik. Selain itu, penggunaan media seperti *Typing Club* juga memperkenalkan pembelajaran mandiri yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Didukung oleh pendapat Aji & Puspasari (2020) yang menyatakan bahwa media memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Maka dari itu, pemilihan media yang sesuai sangat dibutuhkan untuk melatih keterampilan mengetik 10 jari secara runtut dari tingkat kesulitan yang dasar hingga tingkat kesulitan lanjutan.

Penelitian ini tentunya mempunyai keterbatasan dikarenakan peneliti sudah mengusahakan melaksanakan penelitian sebaik-baiknya. Keterbatasan yang dimaksud adalah kondisi di luar dugaan atau sulit untuk dikontrol oleh peneliti. Berikut ini keterbatasan dalam penelitian ini: (1) Perbedaan sikap atau perilaku dari masing-masing kelas sehingga peneliti kesulitan saat melakukan pembelajaran di salah satu kelas tersebut, (2) Terdapat siswa yang tidak hadir di salah satu pertemuan sehingga siswa tersebut tidak dijadikan sampel oleh peneliti, dan (3) Terdapat beberapa siswa yang tidak bersungguh-sungguh saat mengerjakan lembar pre-test dan post-test sehingga nilai yang diperoleh kurang baik.

SIMPULAN

Simpulan yang ditemukan pada penelitian ini adalah bahwa penerapan dari website *Typing Club* terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI MPLB berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari perubahan keaktifan siswa selama proses pembelajaran atau latihan. Selain itu juga dikarenakan siswa merasa website *Typing Club* menarik dan seru. Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan website *Typing Club* terhadap hasil belajar dan keterampilan mengetik 10 jari pada siswa kelas XI MPLB. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari aspek kognitif maupun psikomotorik. Secara keseluruhan, pengaruh positif yang diberikan oleh *Typing Club* tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam menambah wawasan pengetahuan

khususnya yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis website interaktif dengan keterampilan mengetik, serta kontribusi praktis dalam merekomendasikan media pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan mengetik dan memberikan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat direkomendasikan untuk dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kurikulum dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis komputer ke dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, N. H., & Puspasari, D. (2020). Prototype Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 300–311. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p300-311>
- Ariawan, K. S., Divayana, D. G. H., & Suyasa, P. W. A. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Typing Skill Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Singaraja. *Karmapati*, 8(3), 535. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i3.21673>
- Dharma, B. A., Basuki, A., Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2024). TYPING SPEED TEST: INNOVATION IN TYPING SPEED MEASUREMENT FOR OFFICE MANAGEMENT STUDENTS IN THE INDEPENDENT CURRICULUM. *Nusantara Economics and Entrepreneurships Journals*, 2(2), 123–132. <https://doi.org/10.59971/necent.v2i2.42>
- Donica, D. K., Giroux, P., & Kim, Y. J. (2019). Effectiveness of Two Keyboarding Instructional Approaches on the Keyboarding Speed, Accuracy, and Technique of Elementary Students. *The Open Journal of Occupational Therapy*, 7(4), 1–15. <https://doi.org/10.15453/2168-6408.1599>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*. Universitas Diponegoro.
- Ikhsananto, A., & Sutirman, S. (2018). The Effectiveness of Rapid Typing Software and Module for Improving 10-Finger Typing Skills. *Dinamika Pendidikan*, 13(2), 228–237. <https://doi.org/10.15294/dp.v13i2.15540>
- Khoiriyah, K., & Puspasari, D. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Drill melalui Typing Master untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Krian 2 Sidoarjo. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 6. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23967>
- Ninghardjanti, P., & Yuwantiningsih, A. (2018). Peningkatan kecepatan mengetik 10 jari melalui penerapan metode drill dan resitasi (pada peserta didik kelas X AP 1 SMK Negeri 1 Surakarta tahun pelajaran 2018 / 2019). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP) 2018*, 7–13. Diambil dari <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27870>
- Peserta, N., Darwis, M., & Rifai, A. A. (2021). Pemanfaatan Program Aplikasi Rapid Typing untuk Meningkatkan Kecepatan Mengetik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP di SMKS PGRI Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Pemanfaatan*, 3(2), 98–106. Diambil dari <https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/145%0A>
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. CV. Agrapana Media.
- Sholikah, M., Mubais, A., Kurniawan, I., & Susanti, A. (2023). Can Keyboarding Skills Improve Student Performance and Engagement? *Journal of Office Administration : Education and Practice*, 3(3), 190–203. <https://doi.org/10.26740/joaep.v3n3.p190-203>
- Simaremare, T. J. P., S, H. T. M., & Karolina, V. (2024). Analisis Penggunaan Typing.com untuk Meningkatkan Kemampuan Mengetik Siswa Kelas 4 SD di Sekolah Tunas Bangsa. *Educatio*, 19(1), 47–54. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i1.24586>

- 1017 *Pengaruh Penggunaan Website Typing Club terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Mengetik Siswa di SMK - Muhammad Fawwazul Bariq, Durinta Puspasari*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8505>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Yuliandita, & Rahmi, E. (2024). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Typing Master Terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Siswa Kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK Negeri 1 Enam Lingkung. *Jurnal Salingka Nagari*, 03(1), 119–128.
<https://doi.org/10.24036/jsn.v3i1.198>
- Zhang, Q., Li, M., Wang, X., & Ofori, E. (2019). Dr. Edgar Dale. *TechTrends*.
<https://doi.org/10.1007/s11528-019-00395-1>