

## PENGABDIAN MASYARAKAT: PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF TYPING MASTER UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI BELAJAR MENGETIK SISWA SMK PAB 8

**Wirhan Fahrozi<sup>\*1</sup>, Erwin Ginting<sup>2</sup>, Linda Wahyuni<sup>3</sup>, Heri Gunawan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

<sup>4</sup> Politeknik Gihon, Pematangsiantar, Indonesia

\*Corresponding Author: [wirhanfr@gmail.com](mailto:wirhanfr@gmail.com)

Info Article	
Received :	
01 April 2025	
Revised :	
02 Mei 2025	
Accepted :	
01 Juni 2025	
Publication :	
28 Juni 2025	
<b>Keywords:</b>	<i>Abstract: This study aims to determine the extent to which the use of the Typing Master application can improve the efficiency of typing learning for Vocational High School (SMK) students. Ten-finger typing skills are an important competency in supporting student productivity in the digital era, especially in departments related to office administration and information technology. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach. The research subjects consisted of two groups: the experimental group that used Typing Master in the learning process, and the control group that used conventional methods. The results showed that the use of the Typing Master application significantly increased students' typing speed and accuracy. In addition, students became more motivated in learning because of the interactive interface and gradual practice features that were appropriate to their ability level. Thus, the Typing Master application has proven effective as a learning medium that can improve the efficiency of SMK students' typing learning.</i>
<b>Kata Kunci:</b>	<b>Abstrak:</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan aplikasi Typing Master dapat meningkatkan efisiensi belajar mengetik pada siswa SMK PAB 8 Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ). Keterampilan mengetik sepuluh jari menjadi kompetensi penting dalam menunjang produktivitas siswa di era digital, terutama pada jurusan yang berkaitan dengan administrasi perkantoran dan teknologi informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental). Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Typing Master dalam proses pembelajaran, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Typing Master secara signifikan meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar karena tampilan antarmuka yang interaktif dan fitur latihan bertahap yang sesuai dengan tingkat kemampuan. Dengan demikian, aplikasi Typing Master terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi belajar mengetik siswa SMK PAB 8 Sampali Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan.
<b>Licensed Under a</b> <i>Creative Commons</i> <i>Attribution 4.0</i> <i>International</i> <b>License</b>	

## INTRODUCTION

Dalam era digital saat ini, kemampuan mengetik dengan cepat dan tepat merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting, terutama bagi siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Kegiatan belajar-mengajar di jurusan ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan komputer, baik dalam hal pengolahan data, pemrograman, maupun komunikasi digital. Oleh karena itu, efisiensi dalam mengetik menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung produktivitas dan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah maupun kegiatan praktik kejuruan.

Namun, berdasarkan observasi awal di SMK PAB 8 Sampali, masih ditemukan banyak siswa yang belum memiliki kemampuan mengetik sepuluh jari secara efektif. Hal ini menyebabkan proses pengetikan menjadi lambat dan seringkali terjadi kesalahan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya efisiensi dan kualitas hasil belajar. Salah satu penyebab dari permasalahan ini adalah kurangnya metode pembelajaran mengetik yang terstruktur dan menarik minat siswa.

Typing Master merupakan salah satu aplikasi pembelajaran mengetik yang dirancang untuk membantu pengguna meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam mengetik melalui latihan-latihan yang sistematis dan interaktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti pengujian kecepatan, latihan mengetik berdasarkan level, serta analisis performa pengguna yang dapat membantu siswa memantau perkembangan keterampilan mengetik mereka secara real time.

Dengan memanfaatkan aplikasi Typing Master dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa jurusan TKJ di SMK PAB 8 Sampali dapat meningkatkan efisiensi belajar mengetik. Aplikasi ini tidak hanya memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dan menantang, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mandiri dan adaptif sesuai kemampuan masing-masing siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai pemanfaatan aplikasi Typing Master sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efisiensi belajar mengetik di lingkungan pendidikan kejuruan..

## METHOD

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Typing Master terhadap efisiensi belajar mengetik pada siswa SMK.

## Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK PAB 8 Sampali beralamat di Jl. Ps. Hitam Sampali No.69, Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371, khususnya pada siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

## Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan TKJ SMK PAB 8 Sampali tahun ajaran 2025/2026.

Sampel yang digunakan sebanyak dua kelas, yang terdiri dari:

- Kelas eksperimen: menggunakan aplikasi Typing Master dalam proses pembelajaran mengetik.
- Kelas kontrol: menggunakan metode konvensional (tanpa Typing Master). Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- Tes awal (pre-test): untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mengetik.
- Tes akhir (post-test): untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengetik setelah perlakuan.
- Observasi: untuk mencatat aktivitas dan respon siswa selama pembelajaran.
- Dokumentasi: sebagai pendukung data.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Soal tes kecepatan dan ketepatan mengetik (dalam satuan kata per menit dan error rate).
- Lembar observasi aktivitas belajar siswa.
- Catatan waktu dan hasil yang direkam oleh aplikasi Typing Master.

## Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan:

- Statistik deskriptif untuk menggambarkan rata-rata, simpangan baku, dan persentase keberhasilan.

- Uji t (uji beda dua rata-rata) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Pengolahan data dilakukan menggunakan Microsoft Excel.

## RESULTS AND DISCUSSION

### Results

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PAB 8 Sampali pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi belajar mengetik siswa melalui pemanfaatan aplikasi Typing Master. Kegiatan dilakukan selama 4 minggu, dimulai dengan pre-test, penggunaan aplikasi Typing Master secara rutin, dan diakhiri dengan post-test.

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas X TKJ. Berikut hasil rata-rata kecepatan dan ketepatan mengetik siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Typing Master:

**Table 4.1 Hasil Rata-rata Kecepatan Pengetikan Siswa**

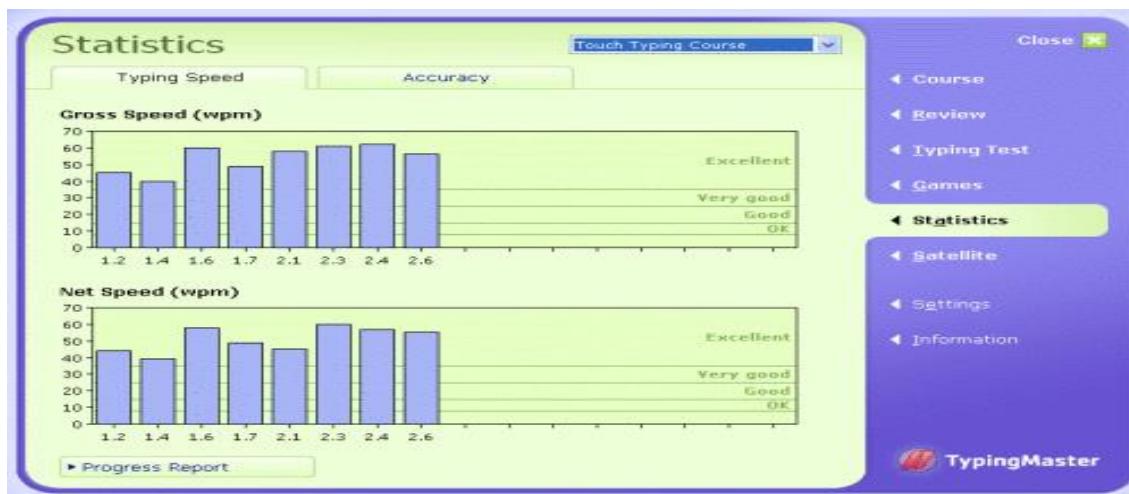
No	Aspek	Sebelum (Pre-test)	Sesudah (Post-test)
1	Kecepatan Mengetik (WPM)	18 WPM	34 WPM
2	Ketepatan Mengetik (%)	72%	91%

Keterangan:

WPM = Words Per Minute (kata per menit)

Ketepatan dihitung berdasarkan jumlah kesalahan per 100 kata

Berikut adalah contoh tangkapan layar dari aplikasi Typing Master selama proses pembelajaran:



**Gambar 4.1 Statistic Hasil Pengetikan 10 Jari Siswa SMK**

## Discussion

Dalam era digital saat ini, kemampuan mengetik dengan cepat dan akurat menjadi keterampilan dasar yang penting, khususnya bagi siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK PAB 8 Sampali. Kegiatan pembelajaran mengetik yang konvensional sering kali kurang menarik dan tidak terukur secara sistematis. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Typing Master sebagai media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan efisiensi belajar mengetik.

Typing Master adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan mengetik sepuluh jari secara sistematis. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti latihan mengetik berdasarkan tingkat kesulitan, evaluasi kecepatan dan akurasi, serta laporan perkembangan pengguna. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa untuk memantau kemajuan mereka secara mandiri dan termotivasi untuk meningkatkan kemampuan mengetik.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan mengetik siswa setelah menggunakan aplikasi Typing Master secara teratur. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berbasis aplikasi interaktif lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Beberapa poin penting dalam pembahasan:

1. Peningkatan Kecepatan Mengetik:

Kecepatan mengetik siswa meningkat dari rata-rata 18 WPM menjadi 34 WPM. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbiasa dengan posisi jari dan tata letak keyboard QWERTY setelah berlatih menggunakan aplikasi Typing Master.

2. Peningkatan Ketepatan:

Presentase ketepatan mengetik juga mengalami peningkatan signifikan dari 72% menjadi 91%. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya cepat, tetapi juga lebih akurat dalam mengetik.

3. Motivasi Belajar Meningkat:

Melalui pengamatan dan angket yang dibagikan, mayoritas siswa merasa lebih termotivasi karena pembelajaran mengetik melalui Typing Master terasa seperti bermain game yang menantang, dengan adanya level, skor, dan umpan balik langsung.

4. Fitur yang Membantu Proses Belajar:

Fitur-fitur seperti analisis kesalahan, pelatihan jari tertentu, serta grafik perkembangan dalam Typing Master sangat membantu siswa untuk menyadari kelemahan dan memperbaikinya.

Berikut ini merupakan kondisi kegiatan yang sedang dilaksanakan dalam pemanfaatan aplikasi typing master untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam efisiensi belajar mengetik

**Gambar 4.2 Kondisi Kegiatan Pembelajaran**



## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pemanfaatan aplikasi Typing Master dalam proses pembelajaran mengetik pada siswa SMK PAB 8 Sampali jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Typing Master terbukti efektif dalam meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik siswa. Aplikasi ini memberikan latihan yang terstruktur dan progresif, yang memudahkan siswa memahami dan meningkatkan kemampuan mengetik secara bertahap.
2. Efisiensi belajar meningkat, ditunjukkan dengan waktu pembelajaran yang lebih singkat namun menghasilkan peningkatan keterampilan yang signifikan. Fitur

evaluasi otomatis dan latihan berbasis level pada Typing Master juga membantu siswa belajar secara mandiri.

3. Penggunaan aplikasi ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Siswa lebih antusias dalam mengikuti latihan mengetik secara rutin.
4. Aplikasi Typing Master cocok digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam kurikulum mata pelajaran yang berkaitan dengan keterampilan komputer, khususnya untuk jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.
5. Dengan demikian, dapat disarankan bahwa Typing Master dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang direkomendasikan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas belajar mengetik siswa di SMK, terutama pada jurusan yang membutuhkan keterampilan komputer tingkat dasar hingga menengah.

## ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih penulis ucapkan kepada berbagai Pihak yang terkait. Kepada Ketua LPPM Universitas Potensi Utama dan Politeknik Gihon yang memberikan sumbangsih perijinan dan penyusunan laporan kegiatan, Terimakasih kepada SMK PAB 8 Sampali, khususnya pada siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Para Dosen dan Seluruh Mahasiswa yang terkait.

## REFERENCES

- Arifin, B., & Sutrisno, H. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 97–105.
- Dewi, M. S. (2022). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 10(1), 21–30.
- Hidayati, S., & Kurniawan, A. (2019). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE TYPING MASTER TERHADAP KECEPATAN MENGETIK PADA SISWA SMK. *Jurnal EduTech*, 7(1), 55–61.
- Sari, N. P., & Wibowo, A. (2020). PENERAPAN APLIKASI TYPING MASTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGETIK SEPULUH JARI PADA SISWA SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jptk.v15i2.1120>

- Prasetyo, T., & Lestari, D. (2021). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGETIK SEPULUH JARI MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(3), 134–142.
- Yuliana, L. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN TYPING MASTER TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR MENGETIK. *Jurnal Pendidikan Komputer*, 5(1), 45–50.