

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting yang dapat membangun suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan maka masyarakat bisa hidup secara berkualitas. Pada dasarnya pendidikan sendiri merupakan kebutuhan yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia untuk meningkatkan kualitas dirinya.

Dalam Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Indonesia sendiri memiliki beberapa jenjang pendidikan formal seperti SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) atau SMK (Sekolah menengah Kejuruan). Salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat memberikan banyak macam keterampilan adalah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), dari SMK siswa dapat mendapatkan program keahlian, kompetensi dan atau keterampilan yang nantinya akan menjadi bekal untuk siswa bersaing untuk bekerja di dunia industri atau dunia usaha. Sesuai dengan penjelasan pada Pasal 15 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan

mempunyai tujuan umum untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki akhlak mulia, pengetahuan dan wawasan kebangsaan yang luhur; serta mempunyai tujuan khusus yaitu menyiapkan peserta didik dengan pengetahuan, kompetensi, teknologi, dan seni agar menjadi manusia produktif, maupun bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) sendiri dapat memberikan harapan besar bagi peserta didik yang memiliki keinginan untuk langsung bekerja setelah lulus sekolah dengan menggunakan keahlian yang diperoleh selama sekolah, hal ini membuat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) harus mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan kepada peserta didiknya. Peningkatan kualitas pendidikan harus disertai dengan peningkatan kualitas pembelajaran disetiap satuan pendidikan. Pembelajaran yang merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber ilmu harus dirancang dengan baik agar dapat mendorong keaktifan dan kemandirian dalam belajar peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri para peserta didik. Dalam dunia pendidikan sendiri menurut M. Shiddiq Al-Jawi (2006, hlm 48) memiliki beberapa permasalahan khusus seperti :

1. Minimnya sarana fisik.
2. Rendahnya kualitas guru.
3. Rendahnya kesejahteraan guru.
4. Rendahnya prestasi siswa.
5. Rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan.
6. Rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan.

Lusiana Nurhadi, 2023

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TYPING MASTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGETIK SISWA DI SMK NEGERI 2 KOTA SUKABUMI*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repotisory.upi.edu](http://repotisory.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)

## 7. Mahalnya biaya pendidikan

Dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hal yang diharapkan banyak elemen yang mempengaruhinya salah satunya yaitu sarana pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh kepada media pembelajaran yang dapat menunjang keberlangsungan belajar mengajar siswa di sekolah. Menurut Rusyan, Kusnidar dan Arifin (2006, hlm 54) bahwa “Kegiatan belajar akan berjalan dengan proses yang terarah dan mencapai tujuannya, jika dalam proses belajar mengajar itu tersedia fasilitas yang diperlukan guru”. Apabila media pembelajaran tersedia dengan semestinya maka hal tersebut akan menjadi salah satu faktor yang dapat menghasilkan lulusan dengan kemampuan yang baik di kemudian hari. Menurut Naz & Akbar (2003, hlm. 35) mengatakan bahwa: "*Media are the means for transmitting or delivering messages and in teaching-learning perspective delivering content to the learners, to achieve effective instruction*" (Media adalah sarana untuk transmisi atau penyampaian pesan dan dalam perspektif belajar-mengajar pengiriman konten kepada peserta didik, untuk mencapai instruksi yang efektif).

Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran haruslah media yang dapat membentuk keaktifan, kreativitas dan kemandirian belajar pada peserta didik. salah satu media yang memiliki potensi tinggi dalam mengembangkan keaktifan, kreativitas dan kemandirian belajar peserta didik yaitu media pembelajaran yang berbasis komputer. Dalam hal inipun pengadaan sarana pembelajaran berupa komputer sangatlah dibutuhkan untuk menjadi media dalam menunjang proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini media belajar berbasis komputer sangatlah diperlukan karena komputer sendiri adalah media pelantara yang dapat diisi oleh aplikasi *Typing Master* dan aplikasi pengolah kata lainnya yang dimana aplikasi tersebut menjadi salah satu media untuk meningkatkan potensi atau keterampilan siswa

khususnya dalam bidang mengetik sepuluh jari atau lebih dikenal dengan istilah mengetik cepat. Pembelajaran yang menggunakan media berbasis komputer biasanya dilakukan di ruangan khusus yang lebih kita kenal dengan Laboratorium. Jurusan OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) memiliki laboratoriumnya tersendiri yang digunakan untuk praktikum di beberapa mata pelajaran, namun dalam masa Covid-19 yang sedang dihadapi sekarang ini mengharuskan siswa belajar dengan 2 fase yaitu tatap muka yang mengharuskan siswa datang ke sekolah dan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) yang dilaksanakan di rumah secara online, hal ini membuat kegiatan praktikum sedikit terhambat, beruntungnya dalam hal ini ada beberapa mata pelajaran yang kegiatan praktikumnya bisa dilakukan di rumah secara mandiri salah satunya yaitu dalam mata pelajaran Teknologi Perkantoran dengan materi mengetik cepat. Mengetik cepat ini membutuhkan media penunjang berupa aplikasi *Typing Master*, aplikasi *Typing Master* sendiri dapat diunduh secara gratis oleh peserta didik di computer atau laptop masing – masing untuk berlatih di rumah saat melaksanakan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Penelitian ini sendiri dilakukan kepada peserta didik di SMK Negeri 2 Kota Sukabumi. Pada saat pertemuan tatap muka penggunaan Laboratorium sendiri sudah dibuat jadwal, berikut jadwal yang penggunaan laboratorium untuk siswa kelas X yang sudah ditetapkan sekolah.

**Tabel 1. 1 Jadwal Penggunaan Laboratorium OTKP Kelas X**

NO	Hari	JAM	MATA PELAJARAN	KELAS	Tempat
1.	Senin	08.00 - 10.00	Kearsipan	X OTKP 1	Kelas
2.		10.00 – 11.30		X OTKP 2	

Lusiana Nurhadi, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TYPING MASTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGETIK SISWA DI SMK NEGERI 2 KOTA SUKABUMI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)

3.	Rabu	08.00 – 10.00	Simulasi Digital	X OTKP 1	Laboratorium
4.			Korespondensi	X OTKP 2	Kelas
5.		10.00 - 11.30	Korespondensi	X OTKP 1	Kelas
6.			Simulasi Digital	X OTKP 2	Laboratorium
7.	Jum'at	08.00 – 10.00	Teknologi	X OTKP 1	Laboratorium
8.			Perkantoran	X OTKP 2	Laboratorium

*Sumber : Guru yang Bersangkutan*

Berdasarkan jadwal penggunaan Laboratorium OTKP yang tercantum pada table 1.1 diatas, peserta didik dapat melaksanakan praktikum secara langsung hal ini membuat guru dapat memantau peningkatan keterampilan mengetik cepat peserta didik di SMK Negeri 2 Kota Sukabumi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata mata pelajaran produktif yang mengharuskan mereka memiliki kemampuan khusus dalam bidang OTKP khususnya pada penelitian ini di mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang memiliki bab Khusus mengenai pelajaran mengetik cepat.

Menurut Kusuma (2017:1) dalam jurnal (Ganggowati, 2017) Kemampuan khusus siswa dalam bidang ini lebih banyak dikenal dengan nama *Hard Skill*. *Hard Skill* merupakan penguasaan ilmu, teknologi dan keterampilan teknis yang sesuai dengan bidang ilmunya. Adapun menurut (Basir, 2011) *Hard skill* adalah kemampuan yang biasa dipelajari di sekolah atau Universitas yang memiliki tujuan

untuk meningkatkan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan subjek yang dipelajari.

Dalam hal ini hard skill dapat dilihat oleh kasat mata seberapa jauh kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu keterampilan, tetapi dapat juga dilihat dari nilai – nilai tes atau ujian yang mereka laksanakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan mereka dalam menguasai suatu keterampilan. Berdasarkan penjelasan diatas peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat melalui rekapitulasi nilai UAS siswa kelas X selama 2 angkatan sebagai berikut.

**Tabel 1. 2 Rata-rata Nilai UAS Semester Ganjil 2019/2020**

NO	KELAS	Mata Pelajaran		
		Korespondensi	Kearsipan	Tekper
		(75)	(75)	(75)
1.	X OTKP 1	65.3	63.8	85.1
2.	X OTKP 2	55.5	53.3	70.0

*Sumber : Guru Mata Pelajaran*

**Tabel 1. 3 Rata-rata Nilai UAS Semester Genap 2019/2020**

NO	KELAS	Mata Pelajaran		
		Korespondensi	Kearsipan	Tekper
		(75)	(75)	(75)
1.	X OTKP 1	85.2	81.5	86.1
2.	X OTKP 2	66.2	56.8	70.0

*Sumber : Guru Mata Pelajaran*

**Tabel 1.4 Rata-rata Nilai UAS Semester Ganjil 2020/2021**

NO	KELAS	Mata Pelajaran		
		Korespondensi	Kearsipan	Tekper

Lusiana Nurhadi, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TYPING MASTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGETIK SISWA DI SMK NEGERI 2 KOTA SUKABUMI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)

		(75)	(75)	(75)
1.	X OTKP 1	58.4	48.1	59.4
2.	X OTKP 2	63.2	55.6	67.7

Sumber : Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan nilai diatas yang menunjukkan rata – rata nilai ujian akhir semester siswa selama 3 semester, pada 2 tahun ajaran berbeda bahwa nilai siswa masih belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nilai dan juga pada tahun ajaran 2019/2020 nilai rata-rata siswa kelas X OTKP 2 pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran lebih rendah dari rata-rata nilai siswa kelas X OTKP 1, hal ini dapat menjadi tolok ukur bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang efektif penggunaannya. Maka dari itu dibutuhkan peningkatan penggunaan media belajar di SMK Negeri 2 Kota Sukabumi untuk menunjang peningkatan kemampuan siswa agar siswa saat sudah lulus sekolah dapat bersaing di dunia industri.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah disampaikan diatas rumusan masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil pembelajaran siswa jika dalam proses belajar mengajar siswa hanya menggunakan media pendukung pembelajaran berupa aplikasi Ms.Word?
2. Bagaimana hasil belajar siswa jika dalam proses pembelajarannya menggunakan media pendukung pembelajaran berupa aplikasi *Typing Master* ?
3. Apakah belajar dengan menggunakan media penunjang pembelajaran berupa aplikasi *Typing Master* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengetik cepat siswa di SMK Negeri 2 Kota Sukabumi ?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian inipun tentunya memiliki tujuan atau sasaran yang ingin dicapai yang gunanya agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan fokus, adapun tujuan tujuan tersebut seperti :

1. Mengetahui hasil pembelajaran siswa jika dalam proses belajar mengajar siswa hanya menggunakan media pendukung pembelajaran berupa aplikasi *Ms. Word*
2. Mengetahui hasil belajar siswa jika dalam proses pembelajarannya mendapat media pendukung pembelajaran berupa aplikasi *Typing Master*
3. Mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *Typing Master* terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam bidang mengetik cepat di SMK Negeri 2 Kota Sukabumi

### 1.4. Manfaat Penelitian

Setelah melihat tujuan penelitian yang disampaikan oleh peneliti diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis sendiri yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang kependidikan yang nantinya kelak dapat dijadikan bahan kajian untuk berbagai teori ilmu pendidikan.

Sedangkan secara praktis, hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi:

1. Salah satu sumber informasi untuk sekolah yang bersangkutan dalam mengetahui seberapa pentingnya penggunaan media belajar berupa *Typing Master* untuk peningkatan keterampilan mengetik cepat siswa.
2. Sebagai salah satu bahan masukan kepada sekolah bersangkutan untuk menyadari betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran *Typing Master* untuk meningkatkan keterampilan mengetik cepat siswa.



3. Dan bagi peneliti sebagaimana diharapkan melalui penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai seberapa berpengaruhnya penggunaan media *Typing Master* terhadap peningkatan keterampilan mengetik siswa.

