



Efektivitas Metode *Drill* terhadap Peningkatan Keterampilan Mengetik Sepuluh Jari pada Siswa Manajemen Perkantoran

Valeninda Adhisti Fridhasandy¹, Teguh Hardi Raharjo², Ahmad Suyanto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: valenindaaf@students.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-02 Keywords: <i>Drill method;</i> <i>typing skills;</i> <i>vocational education;</i> <i>Typing Master;</i> <i>learning effectiveness.</i>	This study investigates the effectiveness of the Drill method in improving ten-finger typing skills among vocational high school students. Using a pretest-posttest control group design with 53 participants, typing performance was assessed through a 10-minute Typing Master test measuring speed and accuracy. Paired t-tests indicated a significant improvement in typing speed within the experimental group ($t = -2.283$, $p = .027$), whereas accuracy did not significantly change ($t = -0.381$, $p = .705$). Independent t-tests further showed a strong posttest difference in typing speed between the experimental ($M = 161.30$) and control groups ($M = 129.19$) ($t = 5.004$, $p < .001$), while accuracy differences remained non-significant ($p = .104$). These findings demonstrate that Drill-based practice is effective in enhancing typing speed but has limited impact on accuracy. Regular integration of Drill activities is recommended to support digital motor skill development in vocational education.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-0 Kata kunci: <i>Metode Drill;</i> <i>Keterampilan Mengetik;</i> <i>Pendidikan Kejuruan;</i> <i>Typing Master;</i> <i>Efektivitas Pembelajaran.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Drill dalam meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Ky Ageng Giri. Penelitian menggunakan desain pretest-posttest control group dengan total 53 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Tes mengetik dilakukan melalui aplikasi Typing Master selama 10 menit, menghasilkan skor kecepatan (words per minute) dan akurasi. Hasil uji paired t-test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kecepatan mengetik dalam kelompok eksperimen ($t = -2,283$; $p = 0,027$), meskipun peningkatan akurasi tidak signifikan ($t = -0,381$; $p = 0,705$). Uji independent t-test pada hasil posttest mengungkapkan perbedaan yang sangat signifikan dalam kecepatan mengetik antara kelompok eksperimen ($M = 161,30$) dan kontrol ($M = 129,19$) ($t = 5,004$; $p = 0,000$), sedangkan perbedaan akurasi tidak signifikan ($p = 0,104$). Temuan ini menunjukkan bahwa metode Drill efektif meningkatkan kecepatan mengetik siswa, namun belum memberikan dampak signifikan terhadap akurasi. Penelitian ini merekomendasikan penerapan Drill secara rutin dalam pembelajaran praktik untuk memperkuat keterampilan psikomotorik pada pendidikan vokasi.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses rangkaian interaksi antara guru dan peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran yang berlangsung dalam situasi edukatif. Guru yang memiliki kompetensi dan kualifikasi baik sebagai pendidik maupun sebagai pengajar dalam kegiatan belajar mengajar dengan mempunyai kemampuan di dalam perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Arfandi & Samsudin, 2021). Sekolah Menengah Kejuruan memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik agar siap bekerja, baik bekerja secara mandiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada serta membekali siswa untuk mengikuti pendidikan

lebih lanjut sesuai dengan program keahliannya (Rosantono et al., 2021). Maka dari itu, siswa SMK diajarkan berbagai macam keahlian baik secara teori maupun praktek sesuai dengan program keahliannya. Sama halnya dengan program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, siswa harus memiliki kompetensi hasil dari belajar teori maupun praktek yang telah diajarkan. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa program keahlian MPLB yaitu mengetik 10 jari buta pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Keterampilan ini relevan bagi siswa Program Keahlian MPLB yang akan terjun ke dunia kerja yang menuntut efisiensi dan ketepatan dalam pengolahan data.

Keterampilan mengetik sepuluh jari merupakan kompetensi esensial bagi siswa

program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis karena aktivitas administrasi modern menuntut efisiensi, kecepatan, dan ketelitian dalam pengolahan data berbasis komputer (Khoiriyah & Puspitasari, 2021). Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, mengetik telah menjadi hal yang mendasar. Hampir semua aspek kehidupan profesional dan pribadi, tidak terlepas dengan hal mengetik. Dengan mampu mengetik menggunakan teknik mengetik 10 jari buta dapat menjadikan pekerjaan mengetik lebih mudah dan cepat, karena mata orang yang mengetik tidak akan terfokus pada keyboard (Sucahyo et al., 2023). Selain meningkatkan produktivitas, keterampilan mengetik 10 jari dapat membuat pekerjaan agar lebih efektif dan efisien.

Penguasaan keterampilan ini memungkinkan siswa bekerja dengan lebih akurat dan produktif, sebagaimana ditegaskan oleh (Insani & Rasto, 2024) bahwa kemampuan mengetik sepuluh jari berperan langsung dalam efektivitas kerja administrasi. Namun, hasil observasi awal di SMK Ky Ageng Giri menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar minimal kompetensi mengetik. Berdasarkan tes awal melalui aplikasi Typing Master, sebanyak 51,85% siswa pada kelas XI MP 1 dan 84,62% siswa pada kelas XI MP 2 belum mencapai standar kecepatan minimal 150 kpm. Pada aspek akurasi, kondisi serupa muncul: 88,89% siswa kelas XI MP 1 dan 73,08% siswa kelas XI MP 2 belum mencapai ketuntasan minimal 95%. Data tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Awal Kecepatan dan Akurasi Mengetik Siswa SMK Ky Ageng Giri

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas Kecepatan (>150 kpm)	Tidak Tuntas	Tuntas Akurasi (>95%)	Tidak Tuntas
XI MP 1	27	13siswa (48,15%)	14siswa (51,85%)	3siswa (11,11%)	24siswa (88,89%)
XI MP 2	26	4siswa (15,38%)	22siswa (84,62%)	7siswa (26,92%)	19siswa (73,08%)

Sumber : Data primer, 2025

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai teknik mengetik sepuluh jari secara otomatis. Observasi juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih melihat keyboard saat mengetik, merasa cepat lelah ketika berlatih, dan kurang konsisten dalam mengikuti latihan. Hal ini menandakan bahwa keterampilan mengetik belum berkembang menjadi kebiasaan motorik otomatis, sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu menguatkan pembiasaan melalui latihan terstruktur. Metode Drill menjadi

salah satu pendekatan yang banyak direkomendasikan karena menekankan latihan berulang untuk membentuk pola gerakan otomatis (Ninghardjanti & Yuwantiningsih, 2019).

Penelitian sebelumnya, seperti (Khoiriyah & Puspitasari, 2021), (Dama & Permana, 2024), serta (Insani & Rasto, 2024) menunjukkan bahwa Drill dapat meningkatkan kemampuan mengetik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih bersifat deskriptif dan belum membandingkan efektivitasnya secara langsung melalui desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sehingga diperlukan penelitian yang lebih kuat secara metodologis.

Selain melihat efektivitas metode dari aspek keterampilan, integrasi Drill dengan aplikasi digital seperti Typing Master juga memerlukan pertimbangan mengenai penerimaan teknologi oleh siswa. Dalam konteks ini, Technology Acceptance Model (TAM) menjadi kerangka penting untuk memahami bagaimana siswa merespons penggunaan perangkat lunak pembelajaran. Dua konstruk utama TAM yakni *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU), menjelaskan bahwa siswa akan lebih termotivasi menggunakan teknologi jika mereka meyakini bahwa aplikasi tersebut bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan serta mudah digunakan dalam proses latihan (Rokhmawati & Nugraha, 2021). Namun, aspek ini belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran mengetik berbasis Drill. Penerapan metode Drill dengan penekanan melatih kebiasaan-kebiasaan yang baik secara berulang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan mengetik siswa (Soponyono et al., 2018).

Berdasarkan permasalahan rendahnya kecepatan dan akurasi mengetik, ketidakotoman gerakan jari, kurangnya variasi metode latihan, serta belum optimalnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis TAM, diperlukan penelitian yang menguji efektivitas metode Drill secara eksperimen melalui Typing Master. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kecepatan dan akurasi mengetik siswa setelah penerapan metode Drill, membandingkan hasilnya dengan metode konvensional, serta mengaitkan peningkatan performa tersebut dengan prinsip pembentukan kebiasaan motorik dan penerimaan teknologi dalam kerangka TAM. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang lebih kuat terkait efektivitas metode Drill dalam pembelajaran vokasi, khususnya pada penguasaan keterampilan mengetik sepuluh jari.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*, yang bertujuan membandingkan peningkatan keterampilan mengetik antara kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan metode Drill melalui aplikasi Typing Master dan kelompok kontrol yang belajar secara konvensional. Seluruh siswa kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Ky Ageng Giri sebanyak 53 orang dijadikan sampel penelitian. Desain eksperimen yang digunakan ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

O₁ : Tes awal mengetik

X : Perlakuan metode Drill

O₂ : Tes akhir mengetik

Sumber : Data primer, 2025

Instrumen penelitian berupa tes mengetik sepuluh jari menggunakan aplikasi Typing Master Pro. Tes dilaksanakan dalam format *Timed Typing Test* selama 10 menit menggunakan *standard typing text* yang disediakan aplikasi, mencakup kombinasi huruf, tanda baca, dan kata umum. Aplikasi secara otomatis menghasilkan skor kecepatan mengetik (KPM/WPM) dan akurasi (% accuracy) berdasarkan jumlah karakter benar dan kesalahan. Instrumen ini memiliki validitas isi karena menggunakan standar teks internasional yang telah digunakan secara luas dalam pelatihan mengetik, serta reliabilitas tinggi karena penilaian dilakukan sepenuhnya oleh perangkat lunak sehingga bebas dari bias penilai manusia.

Perlakuan metode Drill dilaksanakan selama empat siklus, masing-masing berlangsung selama satu minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan per minggu, dan durasi latihan 40 menit tiap pertemuan sehingga total terdapat delapan sesi latihan. Pada setiap sesi, guru memberikan arahan awal mengenai posisi jari (*home row*), melakukan demonstrasi, dan memonitor postur serta teknik siswa. Latihan inti menggunakan fitur *lessons* dan *typing tests* pada Typing Master secara berulang. Fokus latihan per siklus meliputi adaptasi posisi jari (siklus I), penguatan otomatisasi gerakan (siklus II), latihan intensif tanpa melihat keyboard (siklus III), dan pengujian konsistensi (siklus IV). Sementara itu,

kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional berupa penjelasan dan latihan dasar tanpa metode Drill terstruktur maupun penggunaan aplikasi intensif.

Data diperoleh melalui tes pretest dan posttest kecepatan dan akurasi, observasi proses latihan, serta dokumentasi hasil selama empat siklus penelitian. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat statistik parametrik, perhitungan N-Gain untuk melihat tingkat peningkatan, serta uji inferensial menggunakan paired sample t-test untuk melihat perubahan dalam kelompok yang sama dan independent sample t-test untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pengujian statistik dilakukan dengan dasar signifikansi $p < 0,05$ sehingga hasil dianggap signifikan apabila probabilitas lebih kecil dari 0,05. Uji t ini digunakan karena sesuai dengan desain eksperimen dan jenis data interval dari nilai kecepatan dan akurasi. Seluruh analisis dilakukan menggunakan SPSS, dengan ringkasan struktur analisis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Teknik Analisis Data

Jenis Analisis	Tujuan	Keterangan
Uji Normalitas & Homogenitas	Memastikan data memenuhi asumsi parametrik	Shapiro-Wilk dan Levene
Paired Sample t-test	Menguji peningkatan dalam kelompok (pre-post)	Digunakan untuk KPM dan Akurasi
Independent Sample t-test	Membandingkan eksperimen vs kontrol	Digunakan pada hasil posttest
N-Gain	Mengukur besaran peningkatan siswa	Kategori: rendah, sedang, tinggi

Sumber : Data primer, 2025

Metode penelitian ini disusun untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai proses perlakuan, instrumen yang digunakan, serta teknik analisis yang mendukung pengujian efektivitas metode Drill dalam meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari siswa SMK.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Drill melalui aplikasi Typing Master memberikan peningkatan pada kecepatan dan akurasi mengetik siswa pada kelompok eksperimen. Untuk menjaga efisiensi penyajian dan menghindari repetisi sebagaimana catatan reviewer, perkembangan latihan pada siklus I sampai IV

disajikan secara ringkas dalam Tabel 4 berikut.

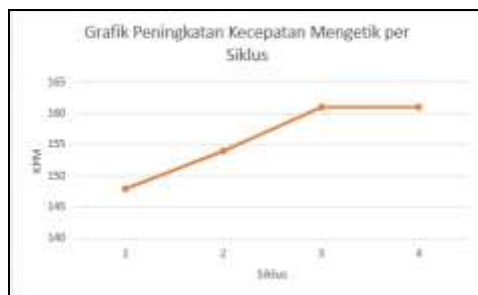
Tabel 4. Perkembangan Kecepatan (KPM) dan Akurasi Siswa Kelompok Eksperimen (Siklus I–IV)

Siklus	KPM Rata-rata	Akurasi (%)	Keterangan
I	148	88	Adaptasi posisi jari dan ritme mengetik
II	154	87	Pembiasaan gerakan jari
III	161	89	Peningkatan signifikan & stabil
IV	161	90	Konsistensi performa

Sumber : Data primer, 2025

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan progresif dari siklus I hingga siklus III, sedangkan pada siklus IV tidak terjadi penurunan performa. Hal ini menandakan bahwa siswa telah mencapai fase stabil (*plateau*) setelah tiga siklus latihan intensif.

Visualisasi tren peningkatan disajikan pada grafik berikut:



Gambar 1. Tren Peningkatan Kecepatan Mengetik (KPM)



Gambar 2. Tren Peningkatan Akurasi Mengetik (%)

Kedua grafik menunjukkan bahwa kecepatan meningkat secara signifikan dari siklus I–III, kemudian stabil pada siklus IV, sementara akurasi menunjukkan peningkatan kecil namun konsisten.

Selain hasil per siklus, efektivitas metode Drill dianalisis melalui uji statistik *pretest–posttest* dan perbandingan antar kelompok. Hasil uji *paired t-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kecepatan mengetik ($t = -2,283$; $p = 0,027$), sedangkan peningkatan akurasi tidak signifikan ($t = -0,381$; $p = 0,705$) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Paired t-test Kecepatan dan Akurasi Kelompok Eksperimen

Variabel	Pretest	Posttest	t	p	Interpretasi
KPM	140,02	145,55	-2,283	0,027	Ada peningkatan signifikan
Akurasi	88,68	88,98	-0,381	0,705	Tidak signifikan

Sumber : Data primer, 2025

Perbandingan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol melalui *independent t-test* menguatkan efektivitas metode Drill. Kecepatan mengetik posttest kelompok eksperimen (161,30 KPM) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (129,19 KPM) dengan perbedaan yang sangat signifikan ($t = 5,004$; $p = 0,000$). Sebaliknya, perbedaan akurasi antara kedua kelompok tidak signifikan ($p = 0,104$), sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Paired t-test Kecepatan dan Akurasi Kelompok Eksperimen

Variabel	Eksperimen	Kontrol	t	p	Interpretasi
KPM Posttest	161,30	129,19	5,004	0,000	Sangat signifikan
Akurasi Posttest	90,74	87,15	1,657	0,104	Tidak signifikan

Sumber : Data primer, 2025

Analisis peningkatan relatif juga dihitung menggunakan N-Gain. Penilaian peningkatan juga dihitung menggunakan N-Gain untuk melihat efektivitas relatif dari latihan. Rumus yang digunakan merujuk pada Hake (1998):

$$N - Gain = \frac{\text{Score Post Test} - \text{Score Pretest}}{\text{Score Maximal} - \text{Score Pretest}}$$

Dengan kategori N-Gain $g > 0,7$ termasuk kategori N-Gain tinggi, $0,3 < g \leq 0,7$ termasuk kategori sedang, dan $g \leq 0,3$ termasuk kategori rendah. Berdasarkan nilai pretest dan posttest, hasil N-Gain disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil N-Gain Kecepatan Mengetik

Kelompok	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	140,02	161,30	0,58	Sedang-Tinggi
Kontrol	131,69	129,19	-0,06	Menurun

Sumber : Data primer, 2025

Nilai N-Gain sebesar 0,58 menunjukkan bahwa peningkatan kecepatan kelompok eksperimen berada pada kategori sedang-tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol mengalami penurunan performa, yang menegaskan bahwa tanpa latihan terstruktur, kemampuan mengetik tidak berkembang secara optimal. Hasil ini konsisten dengan uji t, perkembangan siklus, serta teori pembelajaran psikomotorik yang menyatakan bahwa keterampilan motorik meningkat melalui latihan intensif dan penguatan secara berulang.

Secara keseluruhan, seluruh data, baik deskriptif, grafik, maupun inferensial menunjukkan bahwa metode Drill efektif meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari siswa SMK, terutama pada aspek kecepatan. Latihan yang terstruktur, berulang, dan dilengkapi umpan balik otomatis dari aplikasi terbukti membantu siswa mengembangkan teknik mengetik secara lebih cepat dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Drill efektif meningkatkan kecepatan mengetik sepuluh jari siswa, baik melalui perkembangan per siklus maupun melalui hasil uji statistik *pretest-posttest* dan perbandingan antar kelompok. Akurasi juga mengalami peningkatan, meskipun tidak signifikan secara statistik. Konsistensi performa pada siklus IV menunjukkan bahwa siswa telah mencapai otomatisasi gerakan jari setelah latihan berulang, sejalan dengan teori pembentukan kebiasaan psikomotorik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama empat siklus pembelajaran, penerapan metode *Drill* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) di SMK Ky Ageng Giri. Metode *Drill* yang menekankan pada latihan berulang dan pembiasaan gerakan jari secara sistematis mampu membantu siswa meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam mengetik. Latihan mengetik sepuluh jari dilakukan menggunakan aplikasi Typing Master, yang memberikan umpan balik secara

langsung terhadap hasil latihan siswa. Dengan demikian, siswa dapat melihat progres latihan yang mereka capai setiap kali berlatih, sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi untuk dapat terus memperbaiki kemampuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Drill melalui aplikasi Typing Master memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan mengetik sepuluh jari siswa, baik dari segi kecepatan maupun akurasi. Peningkatan ini terlihat jelas dari rata-rata kecepatan kelas eksperimen yang naik dari 148 kpm menjadi 161 kpm, serta akurasi yang meningkat dari 88% menjadi 90%. Nilai N-Gain sebesar 0,58 juga menunjukkan tingkat efektivitas sedang hingga tinggi. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mencapai N-Gain 0,28, menandakan adanya stagnasi kemampuan mengetik mereka.

Peningkatan yang konsisten pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik utama metode Drill, yaitu latihan berulang, fokus pada penguasaan motorik, dan penguatan kebiasaan otomatis. Seperti dijelaskan oleh (Dewi et al., 2022) dan (Ninghardjanti & Yuwantiningsih, 2019) pengulangan intensif merupakan kunci terbentuknya keterampilan psikomotorik yang stabil, termasuk keterampilan mengetik sepuluh jari. Dalam penelitian ini, siswa yang berlatih secara rutin menunjukkan kemampuan yang makin baik dalam menempatkan jari di tuts keyboard tanpa harus melihat, sehingga kecepatan dan akurasi meningkat secara simultan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Khoiriyah & Puspitasari, 2021) serta (Insani & Rasto, 2024) yang membuktikan bahwa Drill mampu memaksimalkan performa mengetik siswa secara signifikan.

Jika ditinjau per siklus, peningkatan paling tajam terjadi pada siklus awal, kemudian stabil pada siklus tengah, dan sedikit penurunan pada siklus terakhir. Fluktuasi ini kemungkinan dipengaruhi oleh kelelahan otot tangan, kejenuhan latihan, dan faktor beban tugas akademik, sebagaimana juga diamati dalam penelitian sejenis oleh (Dama & Permana, 2024), pada peserta didik tunanetra. Penurunan ringan di akhir siklus merupakan fenomena wajar dalam pembelajaran berbasis latihan intensif, sehingga jadwal latihan seharusnya diatur untuk memberikan jeda yang cukup agar siswa tetap berada pada kondisi optimal.

Selain peningkatan teknis, aspek psikologis siswa juga ikut membaik. Siswa melaporkan lebih percaya diri dan termotivasi karena dapat melihat perkembangan mereka secara langsung melalui laporan otomatis pada aplikasi Typing Master. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa *Theory Acceptance Model* (TAM) memainkan peran penting. Menurut (Rokhmawati & Nugraha, 2021), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sangat mempengaruhi penerimaan teknologi oleh siswa. Dalam penelitian ini, siswa menganggap Typing Master mudah digunakan dan membantu mereka meningkatkan kemampuan secara nyata, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan konsistensi latihan.

Dari hasil wawancara dan observasi, siswa yang awalnya sering melihat keyboard mulai menunjukkan penurunan perilaku tersebut—indikasi bahwa kebiasaan motorik otomatis mulai terbentuk, sebagaimana dijelaskan oleh (Soponyono et al., 2018) dalam kajian Drill sebagai metode pembentukan kebiasaan positif. Dengan demikian, metode Drill tidak hanya meningkatkan performa, tetapi juga mengubah pola kerja psikomotorik siswa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi latihan tergolong pendek sehingga belum menggambarkan efek latihan jangka panjang. Kedua, terdapat faktor kelelahan fisik siswa pada pertemuan tertentu yang dapat memengaruhi hasil. Ketiga, alat ukur hanya mengandalkan fitur evaluasi otomatis Typing Master, sehingga akurasi pengukuran sepenuhnya bergantung pada perangkat lunak. Keempat, kondisi kelas tidak sepenuhnya homogen dari segi motivasi awal dan pengalaman mengetik, sehingga kemungkinan mempengaruhi variasi hasil.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, penelitian ini menegaskan bahwa metode Drill merupakan strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari pada peserta didik SMK. Integrasi Drill dengan teknologi seperti Typing Master mempercepat proses penguasaan keterampilan psikomotorik sekaligus meningkatkan penerimaan teknologi oleh siswa. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi guru untuk menerapkan latihan terstruktur dan terukur dalam pembelajaran mengetik secara berkelanjutan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Drill melalui aplikasi Typing Master terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari siswa kelas XI Manajemen Perkantoran. Peningkatan terutama terlihat pada aspek kecepatan dengan capaian akhir 161 KPM dan nilai N-Gain sebesar 0,58 yang termasuk kategori sedang-tinggi. Sementara itu, akurasi juga mengalami peningkatan meskipun tidak signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa latihan berulang dalam metode Drill berperan besar dalam membentuk kebiasaan motorik yang lebih otomatis, sehingga siswa dapat mengetik lebih cepat dan stabil dibandingkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode Drill secara terstruktur. Dalam konteks pembelajaran vokasi, hasil ini menegaskan bahwa metode Drill layak dipertahankan sebagai model pelatihan keterampilan dasar yang membutuhkan koordinasi motorik halus.

Dari sisi penerapan, penelitian ini memberi implikasi praktis bagi sekolah dan guru SMK, yaitu perlunya mengintegrasikan latihan Drill secara rutin dalam kurikulum mengetik. Guru disarankan memanfaatkan aplikasi yang memberikan umpan balik otomatis seperti Typing Master agar siswa dapat memantau progres mereka secara mandiri. Selain itu, sesi latihan sebaiknya dirancang bertahap dan berulang 2–3 kali per minggu dengan durasi yang cukup, sehingga pembiasaan jari dapat berkembang tanpa menimbulkan kelelahan berlebihan. Lingkungan laboratorium juga perlu diperhatikan agar mendukung kelancaran latihan, misalnya ketersediaan keyboard yang responsif, posisi duduk ergonomis, serta pengawasan teknik mengetik yang tepat. Dengan demikian, pembelajaran mengetik dapat berlangsung lebih efektif dan sesuai kebutuhan dunia kerja perkantoran.

Penelitian ini tetap memiliki keterbatasan, antara lain durasi latihan yang relatif singkat, adanya kelelahan fisik pada beberapa siswa, penggunaan satu jenis aplikasi sehingga belum memungkinkan perbandingan antarplatform, serta belum diukurnya variabel psikologis secara kuantitatif meskipun aspek penerimaan teknologi menjadi bagian dari kerangka teori. Oleh karena itu, penelitian berikutnya disarankan untuk memperpanjang periode latihan, menggunakan media berbeda termasuk aplikasi berbasis gamifikasi seperti

TypingClub atau NitroType, serta membandingkan metode Drill dengan pendekatan lain seperti tutor sebaya atau *project-based learning*. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memasukkan analisis TAM secara lebih mendalam untuk mengevaluasi pengaruh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terhadap motivasi dan performa siswa. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran mengetik di masa depan dapat dilakukan secara lebih komprehensif dan inovatif.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Efektivitas Metode Drill terhadap Peningkatan Keterampilan Mengetik Sepuluh Jari pada Siswa Manajemen Perkantoran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia*, 5(2), 124–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Dama, M. B., & Permana, K. S. (2024). Penerapan Metode Drill Dalam Pelatihan Keyboard Pada Ekstrakurikuler Anak Penyandang Tunanetra Di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Palangka Raya. *Jurnal Tambuleng*, 5(2), 41–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jt.v5i2.15419>
- Dewi, S., Hermansah, B., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengaruh Metode Drill Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Di SD Negeri 81 Palembang. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(2), 57–64. <https://anthor.org/index.php/anthor/article/download/9/9>
- Insani, S. N., & Rasto, Y. H. (2024). Penerapan Metode Drill dalam Mengetik Cepat Sepuluh Jari pada Siswa SMK Negeri 14 Garut. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, 9(1), 83–96. <https://doi.org/DOI Prefix 10.17509/jpm by Crossref>
- Khoiriyah, K., & Puspitasari, 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), 6–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23967>
- Kusuma, R. N., & Inayati, N. L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 1377–1390. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i02.3854>
- Ninghardjanti, P., & Yuwantiningsih, A. (2019). 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 27 Oktober 2018, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FKIP UNS Peningkatan*, 7–13. <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27870/21428>
- Rokhmawati, I. A., & Nugraha, J. (2021). Analysis Of The Use Of The Typing Master Application In Students Of Office Administration Education At The State University Of Surabaya Using TAM. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 12(2), 90–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.56327/jurnaltam.v12i2>
- Rosantono, I. G., Wijanarka, B. S., Daryono, R. W., & Nurtanto, M. (2021). Analysis of the Influencing Factor of Vocational Education Students Career Decisions. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 582–595. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpp.v54i3.41023>
- Soponyono, A. E., Sinaga, K., & Seleky, J. (2018). Perbandingan Penerapan Metode Drill Dan Resitasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas XI IPA Di SMA ABC Cikarang (A Comparison Of The Implementation Of Drill And Recitation Methods Towards Grade 11 Science

Students' Cognitive Achievement. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(2), 81-92.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19166/johme.v1i2.795>

Sucahyo, N., Regina, T., Haryanto, Damayanti, I., & Gazali, R. (2023). Pelatihan Keterampilan Mengetik Sepuluh Jari Bagi Siswa SMK LINK & MATCH Kota Tangerang Selatan. *SWADIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 52-57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no02.372>