

Pelatihan Mengetik Sepuluh Jari Pada Santri Smp Swasta Pondok Tahfidz Qur'an Nurussyarif Kota Baubau

Muhamamd Hibrian Wiwi¹, Ihsan Anihu²

^{1,2}Rekayasa Sistem Komputer, Universitas Muhammadiyah Buton
e-mail: muhammadhibrian@gmail.com¹, ihsananihu@gmail.com²

Abstrak

Tujuan melakukan pengetikan dengan sepuluh jari adalah agar dapat mengetik lebih cepat dan dapat mengetik secara akurat serta efisien. Selain menghafal Al-Qur'an TQN belajar beberapa pengetahuan umum diantaranya adalah informatika. Untuk mempelajari lebih dalam dan mengembangkan ilmu Komputer maka SMPS TQN mempelajari dan melatih Teknik sepuluh jari pada komputer atau laptop yang digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimental dimana metode eksperimen merupakan suatu teknik penyajian materi atau bahan pelajaran dengan mengerjakan percobaan secara langsung oleh santri serta pendidik dengan tujuan mengalami serta membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis tersebut. Software atau Aplikasi untuk belajar atau melatih keterampilan mengetik sepuluh jari, ada aplikasi yang berbasis install di laptop ada juga yang hanya belajar dari website yang menyediakan fitur untuk mengetik sepuluh jari seperti permainan game Pembelajaran harus dilakukan secara terus-menerus, dan membutuhkan waktu yang lama dikarenakan keterampilan mengetik sepuluh jari, akan mahir jika dilatih secara berkala dan bertahap

Kata kunci: *sepuluh jari, Software, Website, Tahfidz Qur'an*

Abstract

The purpose of typing with ten fingers is to be able to type faster and to type accurately and efficiently. Apart from memorizing the Al-Qur'an, TQN learns some general knowledge, including informatics. To learn more deeply and develop computer science, SMPS TQN studies and trains the ten finger technique on the computer or laptop used. The method used in this research is to use an experimental method where the experimental method is a technique for presenting material or learning materials by carrying out experiments directly by students and educators with the aim of experiencing and proving for themselves a question or hypothesis. Software or applications for learning or practicing ten-finger typing skills, there are applications that are installed on a laptop, there are also those that only learn from websites that provide features for ten-finger typing, such as playing games. Learning must be done continuously, and takes a long time because Ten finger typing skills will become proficient if practiced periodically and gradually
Keywords : *Ten Finger, Software, Website, Tahfidz Qur'an*

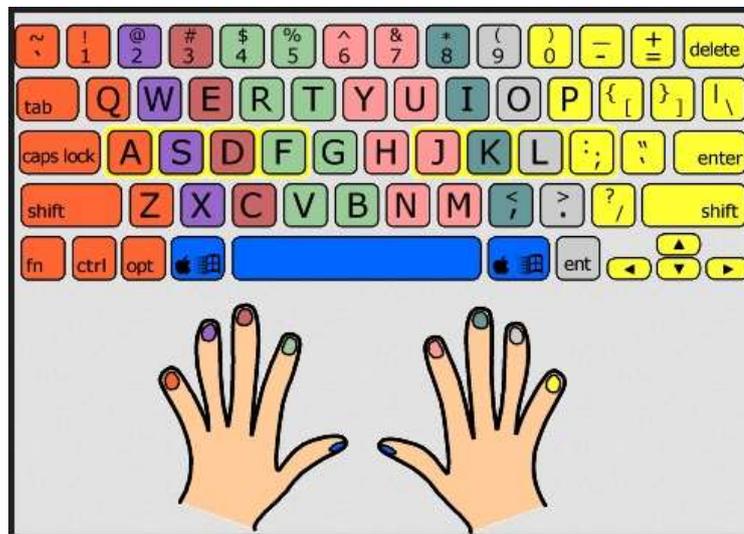
PENDAHULUAN

Mengenal huruf di keyboard adalah hal yang penting ketika mempelajari komputer atau internet, dikarenakan setiap kegiatan yang ada di komputer maupun internet memerlukan suatu input data yang akan dikelola salah satunya menggunakan keyboard. Keyboard berfungsi untuk memasukan data berupa karakter, huruf, dan angka di komputer agar dapat di olah menjadi sebuah informasi atau output.

Salah satu bagian dari program mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran mengetik. Program mata pelajaran produktif dirancang untuk membantu santri memperoleh kompetensi kerja yang sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Untuk menguasai mata pelajaran mengetik sistem sepuluh jari dengan baik, Anda harus memiliki motivasi belajar yang kuat. Ini akan memastikan Anda mendapatkan hasil belajar terbaik.(Rosalina & Darwis, n.d.) Ketika ingin menulis atau menginputkan data baik itu berada

pada program aplikasi pengolah kata atau di web browser akan lebih efisien jika menggunakan Teknik mengetik 10 jari, karena waktu yang digunakan lebih cepat ketimbang hanya memakai 2 jari atau beberapa jari saja.

Mengetik sepuluh jari, yang berarti mengetik tanpa menggunakan indra penglihatan untuk mencari tuts keyboard yang diinginkan, juga dikenal sebagai mengetik dengan sentuhan. Secara khusus, pengetik, juga disebut typist, mengetahui di mana keyboard Tut berada melalui memori otot. (Sulastri T, 2014)



Gambar 1 Teknik mengetik sepuluh jari

Mata pelajaran mengetik manual merupakan salah satu mata pelajaran kompetensi kejuruan pada program keahlian administrasi perkantoran. Metode mengetik yang paling umum digunakan adalah metode mengetik sepuluh jari buta. Sistem ini diperkenalkan oleh suatu perusahaan pembuat mesin tik dengan merk "REMINGTO" (Wulandari et al., 2013) (Ninghardjanti et al., 2018). Tujuan melakukan pengetikan dengan sepuluh jari adalah agar dapat mengetik lebih cepat dan dapat mengetik secara akurat serta efisien.

Dua skala umum digunakan untuk mengukur kecepatan mengetik sepuluh jari: CPM (Characters Per Minute) dan WPM (Words Per Minute). WPM adalah jumlah kata, biasanya lima huruf, yang diketik dalam satu menit, sedangkan CPM adalah jumlah karakter benar yang diketik dalam satu menit.

Penerapan ilmu teknologi informasi dan komunikasi berberapan penting dalam pengembangan Pendidikan yang ada di Indonesia khususnya kota baubau. Pengembangan pendidikan harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar santri dan memberikan fasilitas belajar yang memadai. Hal ini sesuai dengan upaya pemerintah dalam Undang-undang RI No. 20 (2003) tentang sistem pendidikan nasional, yang menetapkan bahwa fasilitas pendidikan, perkembangan potensi sosial, emosional, kecerdasan intelektual, kewajiban, dan fisik santri harus diperhatikan baik di sekolah formal maupun non-formal. (Kurni & Sri Wulandari, 2021)

Yayasan TQN mendirikan Tahfidz Qur'an Nurussyarif (TQN) di kota Baubau. Tahfidz Qur'an Nurussyarif (TQN) mulai beroperasi pada tahun 2022 dengan mengembangkan Kurikulum Belajar Merdeka yang dipadukan dengan Muatan Khas Yayasan TQN. Kurikulum ini terintegrasi dengan nilai-nilai Islam. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Tahfidz Qur'an Nurussyarif dan Konsentrasi Tahfidz (KT) adalah dua program utama di Tahfidz Qur'an Nurussyarif. Program SMP memiliki 10 juz Tahfidz Qur'an dan KT memiliki 20 juz Tahfidz ur'an. SMP Swasta Tahfidz Qur'an Nurussyarif (TQN) beralamat di Masjid Nurussyarif, Jalan Limbo Wolio No. 32, Kelurahan Tanganapada, Kecamatan Murhum Kota Baubau.

Selain menghafal Al-Qur'an Pondok Tahfidz Qur'an Nurussyarif belajar beberapa pengetahuan umum diantaranya adalah informatika. Untuk mempelajari lebih dalam dan mengembangkan ilmu Komputer maka SMP Swasta TQN mempelajari dan melatih Teknik sepuluh jari pada komputer atau laptop yang digunakan. Program PKM atau pengabdian kepada masyarakat bertujuan memberikan solusi dan manfaat dari permasalahan yang sedang dihadapi mitra dalam hal ini SMP Swasta TQN Kota Baubau, yakni dengan memberikan materi dan pelatihan kepada mitra dengan mempelajari ilmu dasar dari komputer serta belajar mengetik dengan 10 jari agar memasukkan informasi kedalam komputer lebih efektif dan efisien.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimental dimana metode eksperimen merupakan suatu teknik penyajian materi atau bahan pelajaran dengan mengerjakan percobaan secara langsung oleh santri serta pendidik dengan tujuan mengalami serta membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis tersebut. Proses belajar mengajar ini dalam tindakannya para santri melakukan percobaan secara langsung, seperti mengerjakan percobaan materi yang dipelajari, yang kemudian dibimbing oleh para pendidik, dimana para pendidik bertindak sebagai fasilitator demi proses belajar mengajar yang bersifat eksperimen berjalan lancar dan efektif. Dalam proses pembelajaran santri diharapkan mencatat hal pokok yang penting agar tidak lupa atau menjadi bahan diskusi selanjutnya ketika santri mendapatkan hal yang kurang dimengerti.

Pada Tahap awal adalah dengan melakukan observasi terlebih dahulu, yakni melakukan pengamatan secara langsung kepada santri terhadap perkembangan atau pengetahuan mempelajari Teknik mengetik 10 jari. Tahapan ini yakni dilakukan secara langsung oleh santri-santri SMP Swasta TQN Kota Baubau.

Pada tahap selanjutnya adalah melakukan sosialisai dan sekaligus pengenalan terhadap pengetahuan dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi pada santri, dimana materi yang diajarkan tentang pengenalan perangkat keras seperti perangkat input, perangkat proses, perangkat output dan lainnya, sehingga dapat membedakan perangkat yang dapat memasukan data dan perangkat yang dapat mengeluarkan data atau informasi. Sekaligus dalam sosialisai ini menerangkan juga perangkat lunak yang didalamnya terdapat perangkat aplikasi dan sistem operasi. Perangkat aplikasi seperti pengolah kata, pengolah angka dan lain sebagainya.



Gambar 2. Sosialisasi dan pengantar Teknologi informasi dan Komunikasi

Kemudian pada tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan, ketika pada tahap ini melakukan penelitian tentang masalah yang ada di lapangan terhadap tiap santri, serta memberikan solusi yang ditawarkan terhadap pembelajaran dan pelatihan mengetik 10 jari.

Tahapan pelaksanaan adalah tahapan selanjutnya dimana setiap santri melakukan belajar dan Latihan jari-jarinya untuk mengetik di aplikasi tertentu untuk melatih jari-jarinya terbiasa dan hafal fungsi huruf pada setiap jari-jarinya.



Gambar 3.a



Gambar 3.b

Gambar 3.a.b proses latihan mengetik Sepuluh jari

Gambar diatas menunjukkan beberapa santri melakukan proses pembelajaran atau latihan mengetik sepuluh jari. Dimana aplikasi yang digunakan berbasis internet atau menggunakan website yang terdapat fitur latihan keterampilan sepuluh jari. Santri menggunakan laptop pendidik dikarenakan Sekolah atau pondok belum memiliki laptop dikarenakan baru berdiri sekitar 1 tahun, sehingga menggunakan laptop pribadi untuk latihan atau belajar.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan evaluasi, pada tahap ini pendidik melakukan evaluasi kepada setiap individu santri dikarenakan setiap individu mempunyai ilmu yang berbeda-beda untuk mengoperasikan komputer bukan hanya pada saat latihan mengetik 10 jari tetapi ketika mengoperasikan operasi dasar pada laptop atau komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dunia perkantoran, penguasaan aplikasi perkantoran seperti Microsoft Excel dan Microsoft Word sangat penting. Jika seseorang ingin menggunakan aplikasi perkantoran tersebut secara efektif, mereka juga harus mahir mengetik dengan sepuluh jari. (Sucahyo et al., n.d.) Tidak hanya di dalam dunia perkantoran tetapi keterampilan sepuluh jari berguna di banyak hal seperti ketika menjadi programmer computer, pengetikan keyword di google, membuat bahan ajar di internet/aplikasi Komputer lainnya.

Software atau Aplikasi untuk belajar atau melatih keterampilan mengetik sepuluh jari, ada aplikasi yang berbasis install di laptop ada juga yang hanya belajar dari website yang menyediakan fitur untuk mengetik sepuluh jari seperti permainan game.

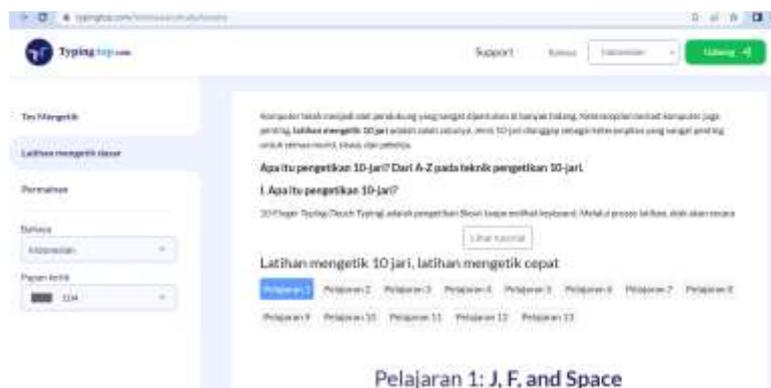
Software Typing Master, juga dikenal sebagai Typing Master Pro, membantu Anda menjadi seorang pengetik yang handal dengan melatih kecepatan mengetik. Program ini dapat membantu siapa saja yang ingin belajar mengetik sepuluh jari tanpa melihat tombol keyboard.

Selain itu, berbagai permainan disertakan dalam software atau aplikasi ini untuk meningkatkan kecepatan mengetik santri selama sesi pelajaran.(Supriyadi et al., 2019)



Gambar 4. Aplikasi di website www.poki.com

Ada dua jenis aplikasi atau website yang digunakan, yang pertama adalah aplikasi fast typer 2. Aplikasi diatas merupakan aplikasi dari website poki dimana website tersebut terdapat banyak game dan terdapat juga aplikasi game untuk melatih keterampilan mengetik sepuluh jari seperti fast typer, fast typer terdapat tiga jenis yakni fast typer 1, fast typer 2 dan fast typer 3. Pada kesempatan ini kami menggunakan fast typer 2.



Gambar 5. Aplikasi www.typingtop.com

Aplikasi yang kedua dari website typingtop.com dimana aplikasi terdapat dua jenis fitur yang pertama pelajari cara mengetik dan yang kedua adalah tes pengetikan, aplikasi ini tersedia pembahasan berbahasa Indonesia sehingga mudah digunakan oleh santri-santriwati.

Tabel 1. Pelatihan keterampilan mengetik sepuluh jari

No	Nama	Website poki (Fast typer 2)	Website Typingtop	Tingkat Keterampilan		
				Cukup	Sedang	Rendah
1	LD. Fahri	√	√	-	√	-
2	Ayyash Fikry	√	√	√	-	-
3	Andy Umaher	√	√	-	√	-
4	L.M. Al-Fatih	√	√	-	√	-
5	M.Ramadhan	√	√	√	-	-

Dari Tabel diatas menunjukkan ada 2 orang siswa yang tahap perkembangan cukup dikarenakan masih banyak perlu pembelajaran atau Latihan mengetik sepuluh jari lagi, dan juga kedua santri tersebut mampu secara dasar mengoperasikan komputer seperti, membuat folder, membuka aplikasi dan dapat membuka browser. Kemudian ketiga santri keterampilan masih dalam tingkat sedang. Dikarenakan perlu banyak Latihan lagi ketiga belajar mengetik sepuluh jari dan masih terkadang menggunakan hanya 2 jari atau lebih.

SIMPULAN

Pembelajaran harus dilakukan secara terus-menerus, dan membutuhkan waktu yang lama dikarenakan keterampilan mengetik sepuluh jari, akan mahir jika dilatih secara berkala dan bertahap. Aplikasi yang digunakan tidak hanya menggunakan aplikasi yang berbasis website tapi perlu menggunakan aplikasi yang berbasis diinstall secara offline di komputer atau laptop, sehingga tidak ketergantungan oleh internet aplikasi yang diinstall secara offline aplikasi yang mengandung game agar dapat menarik minat belajar daripada santri-santiwati. Selain daripada menggunakan aplikasi atau software yang bersifat offline, diharapkan perlu penelitian lagi tentang aplikasi yang bersifat online atau website, agar pelatihan yang dilakukan banyak dan bervariasi yang tujuannya juga untuk menarik minat belajar siswa atau santri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Yayasan Tahfidz Qur'an Nurussyarif Kota Baubau yang bersedia meluangkan waktunya kepada kami untuk dapat memberikan ilmu kami kepada santri-santrinya dan juga Kepada Rektor serta LPPM Universitas Muhammadiyah Buton yang memberikan kesempatan dan arahan serta dukungan kepada kami untuk menerapkan ilmu kami kepada masyarakat secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurni, M., & Sri Wulandari, S. (2021). *Analisis Hasil Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Ketintang Surabaya*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa>
- Ninghardjanti, P., Yuwantiningsih, A., Sebelas Maret, U., Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, K., & Menengah Kejuruan Negeri, S. (2018). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*. www.snpap.fkip.uns.ac.id
- Rosalina, R., & Darwis, M. (n.d.). *Analisis Hasil Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Polewali*.
- Sucahyo, N., Regina, T., Haryanto, Damayanti, I., & Gazali, R. (n.d.). *Pelatihan Keterampilan Mengetik Sepuluh Jari Bagi Siswa Smk Link & Match Kota Tangerang Selatan*.
- Sulastris T. (2014). analisis mengetik cepat 10 jari menggunakan teknologi komputer berbasis aplikasi software rapidtyping. iN *jurnal lpkia* (Vol. 4, Issue 2). <http://www.rapidtyping.com>.
- Supriyadi, E., Sofiana, M., Wahyuni, R., Studi, P., & Bisnis, A. (2019). *Pelatihan Pengenalan Aplikasi Perkantoran (Typing Master dan Microsoft Word) Bagi Remaja Karang Taruna RW. 08 Kelurahan Cinere Kecamatan Cinere Depok Jawa Barat* (Vol. 2, Issue 1). <http://ojs.stiami.ac.id>
- Wulandari, R., Ekonomi Pembangunan, J., Ekonomi, F., & Negeri Semarang, U. (2013). *EDAJ 2 (2) (2013) Economics Development Analysis Journal Analisis Kemampuan Mengetik Dengan Sistem 10 Jari Pada Siswa Kelas Xi Administrasi Perkantoran Di Smk Widya Praja Ungaran*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edaj>