

Students' Perceptions of Using Manual Typewriters and Rapid Typing Application in Basic Typing Course

Dheanda Maurizta Chairunnisa, Gita Hindrawati, Linda Aprillianti, Rifka Uzma Wardati, Alya Hasna Fauziyyah, Naya Yasinta Ramadhanti

Department of Business Administration, Politeknik Negeri Semarang, Indonesia

dheanda.maurizta@polines.ac.id

ABSTRACT

Advances in digital technology have brought about change in various aspects of education, including the teaching of typing skills at vocational colleges. This study aims to determine students' perceptions of the use of manual typewriters and the Rapid Typing application in basic typing instruction, as well as to compare the effectiveness of the two. The research method used was quantitative descriptive, employing data collection through the distribution of questionnaires to first-year students in the D3 Business Administration Program at the State Polytechnic of Semarang. Data analysis utilized the Likert scale and the Three-Box Method. The result indicated that students' perception regarding the use of manual typewriters fall into the moderate category, while the use of the Rapid Typing application falls into the high category. Furthermore, the comparison results indicate that students tend to prefer the Rapid Typing application over manual typewriters because it is considered more effective, engaging, interactive, and user-friendly in enhancing ten-finger typing skills. The use of the Rapid Typing application is also deemed more aligned with technological advancements and modern learning needs. Thus, the Rapid Typing application can serve as an educational tool that optimally supports the improvement of students' typing skills.

Keywords: *Rapid Typing, Typing Skills, Manual Typewriter*

Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Mesin Ketik Manual dan Aplikasi *Rapid Typing* dalam Pembelajaran Dasar Pengetikan

Abstrak

Perkembangan teknologi digital salah satunya membawa perubahan pada aspek pendidikan, termasuk dalam pembelajaran keterampilan mengetik pada perguruan tinggi vokasi. Penelitian bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan mesin ketik manual dan aplikasi *Rapid Typing* dalam pembelajaran dasar pengetikan serta membandingkan efektivitas keduanya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa tingkat satu Program Studi D3 Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Semarang. Data analisis menggunakan skala Likert dan metode *Three Box Method*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan mesin ketik manual berada pada kategori sedang, sedangkan penggunaan aplikasi *Rapid Typing* berada pada kategori tinggi. Selain itu, hasil perbandingan menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih memilih aplikasi *Rapid Typing* dibandingkan mesin ketik manual karena dinilai lebih efektif, menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari. Penggunaan aplikasi *Rapid Typing* juga dinilai lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran modern. Dengan demikian, aplikasi *Rapid*

Typing dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan mengetik mahasiswa secara optimal.

Kata Kunci : Rapid Typing, Keterampilan Mengetik, Mesin Ketik Manual

PENDAHULUAN

Teknologi kian berkembang pesat secara masif menyebar ke dalam segala aspek kehidupan membawa perubahan pada aktivitas sehari-hari. Teknologi merupakan alat yang digunakan oleh manusia dalam menyelesaikan permasalahan yang menjadi dasar pengetahuan dan tata cara pemakaian baik perangkat keras maupun perangkat lunak (Fauziyah dan Hedwig, 2010:4). Pada penggunaannya, teknologi sering kali dimanfaatkan untuk memudahkan sebuah proses yang semula menggunakan alat-alat manual sekarang lebih canggih dan modern. Hal ini tentu membawa dampak perubahan yang sangat signifikan dan memudahkan manusia dalam melaksanakan kegiatannya. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu melainkan membawa dampak perubahan dalam berbagai aspek budaya, ekonomi, dan sosial masyarakat. Sebagai contoh revolusi industri pada abad ke-18 hingga 19, merubah pola kerja manusia yang semula menggunakan tenaga manual menjadi tenaga mesin dan turut merubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain pada akhir abad ke-20 hingga awal abad ke-21 (Tamimi, 2024). Perubahan yang signifikan ini, menjadikan teknologi bukan lagi sebuah pilihan melainkan sesuatu yang harus di adopsi dan di manfaatkan guna mendukung kegiatan melalui transformasi teknologi. Transformasi teknologi menjadikan segala sesuatu nya menjadi lebih cepat dan mudah di jangkau. Salah satu yang tidak luput dari pengaruh transformasi teknologi adalah dunia pendidikan.

Dunia pendidikan, merupakan garda terdepan dalam pengembangan sumber daya manusia yang nantinya dipersiapkan untuk kemajuan suatu negara. Tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan juga tidak main-main. Perkembangan era globalisasi

dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 dan peralihan menuju *society* 5.0 membawa perubahan dasar pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan yang mendorong terjadinya evaluasi kembali terhadap relevansi kurikulum dan metode pembelajaran konvensional agar sesuai dengan kebutuhan industri (Hikmah et al, 2025). Penyesuaian bidang pendidikan dalam menyikapi perubahan teknologi yang semakin cepat menjadi tantangan tersendiri pada proses penerapan belajar dan mengajar termasuk pada perguruan tinggi. Perguruan tinggi harus bisa memberikan relevansi antara materi yang diberikan dengan kebutuhan industri berbasis digital sebelum mahasiswa lulus dan siap terjun ke dunia kerja. Schwab (2017) menegaskan bahwa perkembangan teknologi yang sangat cepat dan eksponensial menuntut adaptasi secara menyeluruh dan fleksibel terkait sistem pendidikan, karena ketidakmampuan diri dalam menyesuaikan terhadap perubahan tersebut dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan kompetensi antara kebutuhan *hard skill* dan *soft skill* dunia kerja dengan kemampuan yang dimiliki lulusan. Tentunya dengan teknologi, perguruan tinggi turut serta mengikuti perkembangan tersebut guna mencetak lulusan yang siap menyambut tantangan industri 4.0 dan *society* 5.0

Digitalisasi pendidikan adalah sebuah konsep atau model baru dengan penerapan pembelajaran yang terbuka, mudah dijangkau serta mengedepankan pada kebutuhan yang ada (tantangan global). Digitalisasi pendidikan mengarahkan pada perbaikan, pengembangan, fleksibel dan berpacu pada futuristik, sesuai sifat teknologi yang selalu berkembang dan berubah super cepat (Muvid, 2024 et al). Penerapan teknologi tentunya membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Dengan menggunakan berbagai

macam sistem digital mampu menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif, interaktif dan fleksibel. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar (Siringoringo, 2024). Selain itu, Penerapan teknologi dalam sistem pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan memanfaatkan perangkat digital seperti aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan platform e-learning (Javaid et al, 2022). Transformasi digital dalam dunia pendidikan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan mutu pendidikan pada proses pembelajarannya (Dadang, 2025). Kebutuhan industri 4.0 menjadi tantangan perguruan tinggi dalam mencetak lulusannya agar bisa lebih adaptif terhadap teknologi. Pemanfaatan sistem digital dalam pembelajaran bertujuan untuk menjadikan mahasiswa bisa memanfaatkan penggunaan perangkat teknologi yang nantinya bisa di terapkan pada dunia kerja terutama pada perguruan tinggi yang menekankan pada sistem praktik dalam pembelajaran.

Perguruan tinggi vokasi adalah lembaga perguruan tinggi yang menekankan pada keterampilan praktis dan pengembangan kompetensi kerja sesuai dengan kebutuhan industri. Pendidikan vokasi hadir sebagai bentuk untuk menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya mampu dalam bidang akademik melainkan mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara langsung dalam dunia kerja. Sistem pembelajaran dirancang dengan komposisi praktik lebih dominan dibandingkan dengan teori. Kegiatan pembelajaran tidak hanya penyampaian materi didalam kelas, melainkan praktikum pada ruang laboratorium, praktik kerja, simulasi proyek serta kerja sama dengan dunia industri. Media pembelajaran interaktif dapat mempermudah proses pemahaman materi karena mahasiswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pengamat (Tarigan & Siagian, 2015). Hal tersebut bertujuan agar

mahasiswa paham terkait kondisi kerja yang sesungguhnya. Penggunaan media pembelajaran digital, perangkat lunak berbasis industri, sistem simulasi, hingga pembelajaran berbasis proyek menjadi bagian penting dalam mendukung peningkatan kualitas mahasiswa perguruan tinggi vokasi

Salah satu pembelajaran praktik yang ada pada perguruan tinggi vokasi yaitu matakuliah Dasar Pengetikan. Matakuliah ini mengajarkan bagaimana mahasiswa dapat mengetik menggunakan sepuluh jari dan sistem buta. Tujuannya adalah agar nantinya ketika sudah lulus mahasiswa mampu menjadi tenaga administrator yang profesional. Perkembangan teknologi dalam dunia kerja dan pendidikan yang semakin modern menuntut hasil kerja yang cepat dan akurat termasuk pada administrasi perkantoran, oleh karena itu kemampuan mengetik dengan sistem sepuluh jari menjadi keterampilan penting yang dimiliki oleh seorang administrator (Ikhsananto, 2018). Berbagai tugas administratif seperti penyusunan laporan, pembuatan surat, dan penyajian presentasi dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan tepat melalui penguasaan keterampilan pengetikan sepuluh jari (Noor, 2018). Praktiknya beberapa perguruan tinggi vokasi masih menggunakan mesin ketik manual untuk media pembelajaran dasar pengetikan. Pembelajaran pada metode manual atau mesin ketik menekankan pada hafalan tata letak tuts dan cara menekan tuts. Seiring dengan perkembangan teknologi munculah program dasar yang membantu proses pembelajaran pengetikan menjadi lebih menarik dengan fitur-fitur yang disediakan yaitu latihan secara bertahap, mengenali pola kesalahan, pengukuran kecepatan dan ketepatan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terpersonalisasi sesuai dengan kebutuhan masing masing (Supriyadi, 2019). Perkembangan alat dan metode pembelajaran pengetikan mengalami revolusi yang panjang dari menggunakan metode manual hingga pemanfaatan perangkat lunak seperti Rapid

Typing (Wiwi, 2024). Perangkat lunak *Rapid Typing* dirancang untuk melatih keterampilan mengetik sepuluh jari dengan benar dengan menampilkan posisi tangan dan jari pada setiap tombol secara grafis disertai dengan pembelajaran mandiri dengan pengaturan waktu didalamnya (Mc Glashan et al, 2017). Ikhsananto (2018) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa perangkat lunak *Rapid Typing* memiliki pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan mengetik, selain itu keterampilan mengetik ini tidak hanya berlaku di pembelajaran saja namun dapat diterapkan di kantor, instansi pemerintah dan swasta. Mahasiswa juga memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran pengetikan karena mereka tertarik dengan media komputer (Chwirka et al, 2002). Berdasarkan dengan pembahasan diatas, maka penelitian ini ingin mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa antara menggunakan mesin tik dan aplikasi *Rapid Typing* dalam pembelajaran dasar pengetikan dan seberapa besar efektifitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Rapid Typing*.

Literatur Review

Keyboarding skills

Keyboarding skills merupakan perpaduan antara *computer skills* dan *typing skills* (Anam, 2020). *Typing skills* adalah kemampuan seseorang dalam mengetik sepuluh jari dengan sistem buta atau tidak melihat tuts, dan jari diletakan pada *tuts basic*. Pada era teknologi, *keyboarding skills* berkembang secara pesat sehingga keterampilan dan keahliannya dibutuhkan pada berbagai macam pekerjaan perkantoran seperti pembuatan surat, laporan, proposal agar lebih efektif. Meningkatkan keterampilan mengetik dapat membantu seseorang mengerjakan tugas menjadi lebih efisien (Lin & Liu, 2009). Melalui metode pengetikan sepuluh jari, penekanan tombol menjadi lebih konsisten dan otomatis. Pengembangan *muscle memory* dalam pengetikan dapat terbentuk dengan latihan rutin melalui aplikasi

Rapid Typing sehingga mampu mengetik secara akurat tanpa harus melihat keyboard, serta dapat lebih fokus pada teks yang diketik (Qalby, 2024). Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran mengetik dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa pada ranah kognitif dan juga mampu meningkatkan efektivitas belajar dan keterampilan menggunakan *keyboard* (Pratiwi & Tusyanah, 2024). Latihan *keyboarding skills* yang dilakukan secara teratur dapat membantu mahasiswa meningkatkan kecepatan dan ketepatan mengetik serta dapat membentuk kebiasaan mengetik yang baik sehingga dapat mengurangi kesalahan pengetikan (Khanza, 2025)

Ergonomi Mengetik

ILO (*International Labour Organization*) mendefinisikan ergonomi adalah penerapan ilmu biologi pada manusia dengan ilmu rekayasa berjalan beriringan agar pekerjaan manusia dapat berjalan dengan optimal. Ergonomi dalam mengetik sudah diatur. Ergonomi meliputi posisi duduk, ketinggian kursi, jarak pandang, posisi meja kerja dan juga posisi tangan pada *keyboard*. Postur kerja yang tidak sesuai dengan ergonomi mengakibatkan terganggunya kesehatan tubuh seperti *Musculoskeletal disorders* (MSDs) sehingga pekerjaan menjadi terhambat (Septianto, 2021). Ergonomi dalam pengetikan antara lain :

- a. Posisi duduk tegak dengan punggung bersandar agar tidak mudah lelah
- b. Ketinggian kursi diatur agar jarak pandang mata sejajar dengan layar komputer
- c. Lengan atas, pergelangan tangan diletakan dibawah paralel dengan lantai dan sejajar ketika sedang mengetik
- d. Siku kaki ditekuk membentuk sudut 90-110 derajat

Rapid Typing

Rapid Typing merupakan program yang tersedia dan dirancang untuk media pembelajaran pengetikan. *Software* ini

memiliki kemampuan untuk mengukur kecepatan dan ketepatan mengetik selama proses latihan. Hasil belajar pun dapat termonitor dengan mudah dari awal hingga akhir sehingga *rapid typing* dapat membantu mahasiswa memahami serta meningkatkan keterampilan mengetik sepuluh jari dengan lebih mudah dan efektif (Sulastrri, 2014). Tampilannya yang interaktif, penuh warna dan dilengkapi musik membuat proses belajar mengetik menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan *software Rapid Typing* mampu membuat pembelajaran mengetik manual menjadi lebih menarik sekaligus meningkatkan kesungguhan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran (Sutirmna, 2012). *Rapid Typing* menyediakan berbagai lembar latihan yang harus di selasaiakan oleh mahasiswa mulai dari pengetikan huruf dasar hingga mengetik teks yang lebih kompleks. Mahasiswa hanya perlu mengikuti huruf yang muncul di layar dan menekan huruf yang sesuai dengan tampilan.

Administrasi Perkantoran

Administrasi perkantoran didefinisikan juga sebagai kegiatan pemanfaatan dan pengendalian sumber daya manusia, mesin dan metode kerja untuk mendapatkan hasil kerja yang terbaik dengan kualitas setinggi mungkin

(Lumingkewas, 2023). Definisi lain dari administrasi perkantoran adalah kegiatan pendukung seperti pencatatan, pengolahan, analisis dan pelaporan sebuah tugas guna membantu tugas utama atau tujuan organisasi maupun perusahaan (Halimah, 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Kuantitatif merupakan metode penelitian berupa angka-angka yang diukur secara statistik menggunakan alat uji perhitungan dan dikaitkan dengan permasalahan yang sedang diteliti untuk menghasilkan sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilakukan pada perguruan tinggi vokasi Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Semarang dikarenakan pada kurikulum pembelajaran terdapat matakuliah Dasar Pengetikan dan juga sesuai dengan profile jurusan yaitu menjadikan lulusannya sebagai Administrator yang Profesional.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada responden yaitu mahasiswa tingkat satu program studi D3 Administrasi Bisnis dengan. Kuisioner diukur menggunakan 5 skala likert kemudian jawaban responden dikembangkan dengan rumus sebagai berikut :

$$[(F1x1)+(F2x2)+(F3x3)+(F4x4)+(F5x5)]$$

F merupakan frekuensi jawaban dari responden. Selanjutnya, nilai indeks ditentukan dengan membagi total akumulasi indikator dengan jumlah skala yang digunakan. Kriteria rentan yang digunakan

menggunakan three box method yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu Rendah pada nilai 20,00 - 46,67 ; Sedang pada nilai 46,68 - 73,35 ; Tinggi pada nilai 73,36 - 100 dengan perhitungan sebagai berikut :

Nilai Minimum : $\frac{100 \square 1}{1} = 20$

Nilai Maksimum: $\frac{100 \square 5}{5} = 100$

Interval Three Box: $\frac{100 - 20}{3} = 26,67$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan kepada 100 mahasiswa tingkat satu jurusan Administrasi

Bisnis program studi D3 Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Semarang yang mendapatkan mata kuliah Dasar Dasar

Pengetikan. Dari total 103 kuisisioner yang disebarkan sebanyak 100 kuisisioner kembali dan dapat diolah.

Persepsi Mahasiswa dengan Mesin Ketik Manual

Dari 100 responden yang terlibat dalam penelitian ini, seluruh responden memberikan penilaian terhadap persepsi penggunaan mesin ketik manual dalam pembelajaran dasar pengetikan. Adapun distribusi jawaban dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa pada Penggunaan Mesin Ketik Manual

Pernyataan	Frekuensi Jawaban Skala Likert (1-5)					Total Skor	Indeks
	1	2	3	4	5		
1	0	10	51	88	280	429	85.8
2	2	40	84	136	80	342	68.4
3	1	6	33	152	235	427	85.4
4	16	74	84	48	35	257	51.4
5	1	32	90	128	105	356	71.2
Hasil Akhir							72.44

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Three Box Method, variabel persepsi terhadap penggunaan mesin ketik manual memperoleh nilai indeks rata-rata sebesar 72,44% dan termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden menilai penggunaan mesin ketik manual cukup baik dalam mendukung pembelajaran keterampilan mengetik yang nantinya bisa diterapkan dalam dunia kerja. Kemampuan mengetik menjadi salah satu keterampilan penting dalam mengerjakan tugas-tugas administrasi agar pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. Oleh sebab itu, keterampilan mengetik perlu dikuasai karena dapat memberikan nilai tambah dalam dunia kerja pada era saat ini (Pamengas, 2020), Namun penggunaan mesin ketik manual belum memberikan tingkat efektivitas dan kenyamanan yang optimal. Sebagian besar responden setuju bahwa penggunaan mesin ketik manual memiliki

manfaat dalam proses pembelajaran mengetik. Namun masih terdapat responden yang merasa penggunaan mesin ketik manual kurang efektif atau membutuhkan usaha yang lebih besar pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional kurang mampu meningkatkan motivasi secara optimal khususnya dalam pembelajaran modern, sehingga diperlukan penerapan metode yang lebih dinamis dengan memanfaatkan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran mengetik (Hersanto, 2024).

Persepsi Mahasiswa dengan Aplikasi Rapid Typing

Dari 100 responden yang terlibat dalam penelitian ini, seluruh responden memberikan penilaian terhadap persepsi penggunaan aplikasi rapid typing dalam pembelajaran dasar pengetikan. Adapun distribusi jawaban dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Persepsi Mahasiswa pada Penggunaan Aplikasi Rapid Typing

Pernyataan	Frekuensi Jawaban Skala Likert (1-5)					Total Skor	Indeks
	1	2	3	4	5		
1	0	4	3	140	310	457	91.4
2	0	4	15	132	300	451	90.2
3	0	4	12	132	305	453	90.6
4	0	4	12	148	285	449	89.8
5	0	6	39	148	230	423	84.6
Hasil Akhir							89.32

Berdasarkan hasil analisis, variabel persepsi terhadap penggunaan aplikasi Rapid Typing memperoleh nilai indeks rata-rata sebesar 89.32% dan termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi yang sangat baik terhadap penggunaan aplikasi Rapid Typing. Rapid Typing sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan mengetik dan dinilai lebih efektif, menarik, mudah digunakan serta mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan mengetik mahasiswa. Aplikasi Rapid Typing dapat meningkatkan keterampilan mengetik dan

juga dapat diterapkan tidak hanya pada instansi sekolah, melainkan pada perkantoran, instansi pemerintah maupun sektor swasta (Ikhsananto, 2018).

Perbandingan Penggunaan Mesin Ketik Manual dan Aplikasi Rapid Typing

Dari 100 responden yang terlibat dalam penelitian ini, seluruh responden memberikan penilaian terhadap perbandingan penggunaan mesin ketik manual dan aplikasi rapid typing. Adapun distribusi jawaban dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Penggunaan Mesin Ketik Manual dan Aplikasi Rapid Typing

Pernyataan	Frekuensi Jawaban Skala Likert (1-5)					Total Skor	Indeks
	1	2	3	4	5		
1	1	4	54	128	235	422	84.4
2	0	6	48	112	265	431	86.2
3	0	10	48	136	225	419	83.8
4	0	4	9	156	280	449	89.8
5	0	4	30	132	275	441	88.2
Hasil Akhir							86.48

Berdasarkan hasil analisis, variabel perbandingan antara penggunaan mesin ketik manual dan Aplikasi *Rapid Typing* memperoleh nilai indeks rata-rata sebesar 86,48% dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan penilaian yang lebih positif terhadap penggunaan Aplikasi *Rapid Typing* dibandingkan dengan mesin ketik

manual. Aplikasi *Rapid Typing* lebih dinilai lebih efektif dan membantu karena lebih modern, efisien dan mendukung proses pembelajaran mengetik. Penggunaan perangkat lunak Rapid Typing memberikan pengaruh yang efektif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan mengetik (Ikhsananto, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran mengetik memberikan pengaruh terhadap persepsi dan pengalaman belajar mahasiswa. Mesin ketik manual masih dinilai cukup baik sebagai sarana latihan mengetik karena dapat membantu melatih ketelitian dan keterampilan dasar mengetik. Namun, penggunaan mesin ketik manual dianggap memiliki keterbatasan dari segi kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Penggunaan Aplikasi *Rapid Typing* dinilai mampu menciptakan proses belajar mengetik yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi membantu mahasiswa lebih cepat dan terarah dalam meningkatkan kemampuan mengetik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa responden lebih tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan aplikasi mengetik dinilai lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran saat ini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak serta menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran mengetik maupun media pembelajaran digital.

Penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan aplikasi mengetik lainnya atau meneliti pengaruh media pembelajaran mengetik terhadap produktivitas dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aan Ikhsananto, and Sutirman. "The Effectiveness of Rapid Typing Software and Module for Improving 10-Finger Typing Skills." *Dinamika Pendidikan*, vol. 13, no. 2, 2018, p.228.

Agus Hersanto, and Sukirman. "Pengembangan dan Evaluasi Game Edukasi ICOTYPE untuk Melatih Keterampilan Mengetik." *Edu Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 4, no. 2, 2024, pp. 339 - 353.

Andry Septianto, and Madeali Wahyu. "Analisa Perbaikan Postur Kerja Pekerja Dalam Ilmu Ergonomi Menggunakan Metode Workplace Ergonomics Risk Assessment (WERA) dan Standard Nordic Questionnaire (SNQ)." *Garba Rujukan Digital*, vol. 6, no. 1, 2021, pp. 35-42. *Garba Rujukan Digital*, <http://jurnalergonomik3.ti.itb.ac.id/index.php/ergonomik3/article/download/SuppFile156/7>

Chwirka, B., Gurney, B., & Burtner, P. A. (2002). Keyboarding and Visual-Motor Skills in Elementary Students : A Pilot Study Occupational Therapy In Health Care Keyboarding and Visual-Motor Skills in Elementary Students : A Pilot Study. *Occupational Therapy in Health Care*, 16(2-3)(December 2015), 39–51. <http://doi.org/10.1080/J003v16n02>

Dadang, and Karep. "TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN:TANTANGAN DAN PELUANG MENUJU PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, 2025, p. 336. *Journal Unpas*, <https://docs.google.com/document/d/1YoJzmDheluyNs80Fwm64zQmEKg5S9YWjUd8DJ51PAc/edit?tab=t.0>.

Devita Khanza, and Tusnyanah. "The Influence of Typing Master, Learning Motivation, and Peer Influence on Keyboarding Skills of Office Administration Students 2020 at UNNES." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, vol. 13, no. 2, 2025, pp. 571-588.

Faisal Tamimi, and Siti Munawaroh. "Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat." *Saturnus : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 3, 2024, p. 66.

Fauziah& Hedwig, R. 2016. *Pengantar Teknologi Informasi*. Bandung: Muara Indah.

- Halimah, Mas, and S. IP. 2018. "Konsep Dan Ruang Lingkup Administrasi Perkantoran." *Administrasi Perkantoran* 1–43.
- Hikmah, Nurullaili Malanul, et al. "Transformasi Pendidikan Indonesia Menuju Ekosistem Pembelajaran Cerdas, Inovasi, Digitalisasi, dan Penguatan Karakter di Era Global." *MitraPilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2025, p.59.
- Javaid, M., Haleem, A., Singh, R. P., Suman, R., & Gonzalez, E. S. (2022). Understanding The Adoption Of Industry 4.0 Technologies In Improving Environmental Sustainabilty. *Sustainable Operations and Computers*, 3,203217.<https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.01.008>
- Khoirul Anam, and Hadi Jauhari. *Keyboarding Skill: Cara Praktis Terampil Mengetik 10 Jari*. Literasi Nusantara, 2020.
- Lin, C. H., & Liu, E. Z. F. (2009). A comparison between drill-based and game-based typing software. *In Transactions on Edutainment III*, pp. 48–58 Springer, Berlin, Heidelberg.
- Lumingkewas, Elvis M.C, and Brain Fransisco Supit. *PENGANTAR ADMINISTRASI PERKANTORAN*. EUREKA MEDIA AKSARA, 2023.
- McGlashan, H. L., Blanchard, C. C. V, Sycamore, N. J., Lee, R., French, B., & Holmes, N. P. Human Movement Science Improvement in children ' s fi ne motor skills following a computerized typing intervention. *Human Movement Science*, 56 (December 2016), 29–36. <http://doi.org/10.1016/j.humov.2017.10.013>
- Muvid, M.Pd., Dr. Muhamad Basyrul. *DIGITALISASI PENDIDIKAN Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di Tengah Fenomena Artificial Intelligence*. Surabaya, Global Aksara Pers, 2024.<https://repository.iainmadura.ac.id>,<https://repository.iainmadura.ac.id/1096/1/BUKU%20Unesco%20Digitalisasi%0Pendidikan.pdf>.
- Noor, S. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.Pamengas, M. W., Afrianto, T., & Wardhono, W. S. (2020). Pengembangan Gim Edukasi Mengetik menggunakan Metode Touch-Typing untuk Meningkatkan Kecepatan Mengetik. Retrieved July 25, 2024, from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/view/6914/3354>
- Pratiwi, A., & Tusyanah. (2024). Pengaruh Disiplin Belajar, dan Teman sebaya dengan Penggunaan Media Typing master Sebagai Moderasi terhadap Keterampilan Keyboarding Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jep.v2i1i2.76768>
- Qalby, A., Supriadi, S., Efriyanti, L., & Khairuddin. (2024). The Effect of Application of Typing Master Pro Version 11 Against Blind Ten-Finger Typing Ability. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3).
- Ryan Gabriel Siringoringo Dan Muhamad Yanuar Alfaridzi. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Efektivitas Dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa Vol.2,No.3 Juli2024*.DOI:<https://doi.org/10.61132/yudistir.a.v2i3.854>.
- Schwab, K. (2017).The fourth industrial revolution.Crown Business.
- Sulastri, T. (2014). Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi KomputeBerbasisAplikasi Software Rapidtyping.Jurnal Komputer Bisnis, 4(2), 13–18.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:alfabeta.
- Supriyadi, E., Sofiana, M., & Wahyuni, R. (2019). Pelatihan Pengenalan AplikasiPerkantoran (Typing Master dan Microsoft Word) Bagi Remaja Karang Taruna RW.08 Kelurahan Cinere Kecamatan Cinere Depok Jawa Barat. *Jurnal Komunitas*” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 100-104
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi.

Jurnal teknologi informasi &
komunikasi dalam pendidikan
2(2), 187-200

Wiwi, M. H., & Anihu, I. (2024). Pelatihan
Mengetik Sepuluh Jari Pada Sa

ntri Smp Swasta Pondok Tahfidz
Qur'an Nurussyarif Kota Baubau.
Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1),
9753-9758.