

JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS

**AUDIO GAMES TERHADAP KETERAMPILAN MENGETIK
PESERTA DIDIK TUNANETRA**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:
RATIH TRIA OKTARINDA
NIM: 12010044028

Universitas Negeri Surabaya

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

2016

AUDIO GAMES TERHADAP KETERAMPILAN MENGETIK PESERTA DIDIK TUNANETRA

Ratih Tria Oktarinda dan Murdadlo

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) ratihoktarinda@gmail.com

ABSTRACT

A typing skill involved finger position mastery to the keyboard. Training typing skill could be done with learning media, one of them was through *audio games* based voice which could be played by the blind. The purpose of this research was to describe the influence of audio games toward typing skill to the blind learners in SMPLB-A YPAB Surabaya.

The technique of data collection used test method, observation, and documentation. It was then analyzed using statistic non parametric with *sign test*. The approach was quantitative with *one group pre test post test*. The sample was 6 blind learners of class IX SMPLB-A YPAB Surabaya. This research indicated there was enhancement of skill value of the blind children, in pre test the average value was 60 and in post test the value was 90.

Based on the test result of statistic non parametric with sign test it was obtained Z_h value was 2.04 greater than critic value $\alpha = 5\%$ i.e. 1.96 which meant null hypothesis (H_0) was refused so that it could be concluded that "there was significant influence of *audio games* toward typing skill to the blind learners in SMPLB-A YPAB Surabaya."

Keywords: *audio games, typing skill*

Pendahuluan

Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era modern, semakin banyak pula temuan-temuan teknologi di berbagai bidang. Hal ini memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhannya setiap detik. Salah satunya adalah kemajuan dalam bidang IPTEK, ditandai dengan diterapkannya perangkat komputer dalam pendidikan. Media komputer banyak digunakan oleh lembaga pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti pengolahan data, pengolahan angka, pengolahan gambar serta akses informasi lainnya. Seperti halnya dengan mengetik, dahulu manusia menggunakan mesin ketik untuk membuat surat, administrasi perkantoran dan pekerjaan lainnya yang berhubungan dengan ketik mengetik. Namun seiring berjalannya waktu mesin ketik sudah tergeser fungsinya dengan adanya komputer. Apabila mesin ketik hanya bisa membuat satu atau copy lembar file, komputer bisa membuat atau mencetak copy file sesuai dengan keinginan sepanjang tersedia printer dan kertas untuk mencetak.

Kemampuan mengetik menjadi suatu kebutuhan penting dalam menyelesaikan pekerjaan seorang yang bekerja dengan komputer. Karena dengan mengetik dapat mempermudah dan mempercepat penyelesaian. Kemajuan teknologi yang semakin pesat, manusia dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan yang ada. Maka dari itu, mengetik merupakan kemampuan yang harus

dipelajari dan dilatih oleh setiap orang. Dalam bidang pendidikan, kemampuan mengetik juga sangatlah diperlukan dalam menyelesaikan tugas, mengisi formulir dan pengolahan data. Sebagian orang menganggap bahwa mengetik merupakan kemampuan yang mudah dan tidak perlu keterampilan khusus. Mereka hanya menggunakan mata dan dua jari (dikenal dengan 11 jari). Cara tersebut tidaklah efektif, efisien dan akan menyebabkan cepat lelah saat mengetik.

Teknik keterampilan mengetik banyak dihiraukan oleh setiap orang. Karena kurangnya minat orang dalam melatih dan mempelajari, serta kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam pendidikan, media pembelajaran merupakan salah satu upaya menarik minat peserta didik. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001).

Definisi tunanetra menurut Barraga, 1983 (dalam Wardani dkk, 2007 : 4.5) bahwa :

"Anak yang mengalami ketidakmampuan melihat adalah anak yang mempunyai gangguan atau kerusakan dalam penglihatannya sehingga menghambat prestasi belajar secara optimal, kecuali jika dilakukan penyesuaian dalam pendekatan-pendekatan penyajian pengalaman belajar, sifat-sifat bahan yang digunakan, dan/atau lingkungan belajar."

Banyak yang beranggapan bahwa kemampuan mengetik hanyalah dibutuhkan dan dimiliki seorang yang awas saja. Namun dengan adanya program-program khusus untuk tunanetra dalam pengoperasian komputer yaitu *screen reader* atau pembaca layar. Cara kerja program ini yaitu membaca obyek yang dilalui kursor didalam komputer kemudian mengeluarkannya dalam bentuk audio melalui speaker komputer. Dari temuan tersebut maka lahirlah komputer dengan sebutan komputer bicara. Ada beberapa program pembaca layar yang dikembangkan oleh keilmuan komputer. Program tersebut diantaranya adalah *JAWS*, *NVDA*, *ORCA*, *Windows Narrator* dan *Eloquence Talks*. Dengan adanya program-program pembaca layar tersebut tunanetra dapat mengetik atau menulis huruf awas (sebutan dalam kalangan tunanetra) dalam komputer secara mandiri. Penguasaan keyboard atau keyboarding merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi tunanetra dalam pembelajaran mengetik. Pemahaman konsep ruang tentang posisi tombol-tombol keyboard dapat dikuasai. Diajarkan dengan menghafal letak posisi tombol keyboard dan teknik mengetik 10 jari.

Berdasarkan hasil observasi selama bulan November 2015 di SMPLB-A YPAB Surabaya, ditemukan permasalahan bahwa peserta didik kurang menguasai keterampilan mengetik. Kurang memahami posisi tombol huruf, angka, simbol dan lainnya pada keyboard. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik menggunakan media komputer, dalam mengetik peserta didik kurang memahami teknik mengetik. Peserta didik cenderung menggunakan 11 jari (jari telunjuk kanan dan jari telunjuk kiri) dengan cara meraba dan menebak letak posisi tombol keyboard.. Hal ini dikarenakan mereka kurang mempelajari dan menguasai teknik mengetik 10 jari.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya, salah satunya yaitu Titin Yuli Asih pada tahun 2013 dengan judul pemanfaatan aplikasi rapid typing untuk meningkatkan keterampilan mengetik pada mata pelajaran keterampilan mengetik dan pengelolaan informasi (KKPI) di SMK Negeri 1 Klaten, dan penelitian tersebut memperoleh hasil yang signifikan. Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan dapat dibuktikan bahwa penggunaan aplikasi rapid typing dalam meningkatkan keterampilan mengetik dan pengelolaan informasi (KKPI) di SMK Negeri 1 Klaten.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu dari segi variabel bebas, subjek penelitian, serta tempat penelitian. Peneliti

sebelumnya menggunakan variabel bebas aplikasi rapid typing sedangkan penelitian ini variabel bebas *audio games typing tester* peneliti sebelumnya menerapkan pada siswa SMK sedangkan penelitian ini di terapkan pada anak tunanetra. Tempat penelitian pun berbeda, sebelumnya di SMK Negeri 1 Klaten sedangkan penelitian ini berada di SMPLB-A YPAB Surabaya.

Anak tunanetra atau anak dengan gangguan penglihatan memanfaatkan indera-indera yang ada dalam pembelajaran. Dalam mengetik anak tunanetra menggunakan indera pendengaran untuk mendengarkan pembaca layar yang sedang membacakan tampilan komputer yang sedang dijalankan. Serta anak tunanetra harus menghafal letak dan posisi keyboard. Pada kenyataan yang ada anak tunanetra kurang terampil dalam mengetik, itu disebabkan karena kurangnya berlatih dan kurang memahami teknik mengetik. Maka dari itu keterampilan mengetik mereka menjadi sangat lambat dan kurang tepat.

Menurut uraian di atas, masalah yang dihadapi peserta didik tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya ini merupakan masalah yang harus diselesaikan, karena dalam mengetik peserta didik harus mengerjakan secara tepat dan cepat. Maka dibutuhkan teknik dalam keterampilan mengetik yaitu dengan teknik mengetik 10 jari dan dilakukan melalui media pembelajaran *audio games* agar lebih menarik dan variatif.

Dari permasalahan tersebut yang melatarbelakangi peneliti mengadakan penelitian mengenai cara khusus dengan media pembelajaran *audio games* yang diarahkan untuk keterampilan mengetik agar dapat mengetik secara tepat dan cepat. Maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Audio Games Terhadap Keterampilan Mengetik Peserta Didik Di SMPLB-A YPAB Surabaya”.

Metode

A. Rancangan penelitian

Dalam penelitian harus mempunyai metode penelitian untuk mendapatkan data yang relevan. Menurut Sugiono (2013:3) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat beberapa pendekatan dalam penelitian dan salah satunya merupakan pendekatan kuantitatif. Dan dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif.

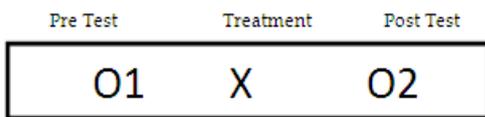
Menurut Sugiono (2013:14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian

yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,

Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di terapkan. Sedangkan menurut Iskandar (2010:27) menggunakan pendekatan kuantitatif adalah untuk menjawab persoalan apa dan mengapa, makna suatu fenomena atau gejala di tafsirkan dan di simpulkan oleh peneliti dan bukan oleh subjek yang di teliti.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre eksperimen, dengan menggunakan rancangan penelitian "One Group, pretest - post test design". Pada penelitian ini di lakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok perbandingan. Design penelitian One Group pretest - post test adalah O1 X O2 dimana tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah intervensi.

Penelitian ini menggunakan rancangan melalui tes sebelum pemberian perlakuan (O1) sehingga dapat dilakukan perbandingan antara O1 dan O2 untuk mengetahui efektifitas perlakuan X. Dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Pra Eksperimen One Group Pre Test and Post Test (Sugiyono, 2013 : 111)

Keterangan:

O1 = Pre Test

Pre Test dilakukan untuk mengukur keterampilan mengetik 10 jari peserta didik tunanetra sebelum di berikan treatment atau perlakuan melalui *audio games "typing tester"*. Pre test dilakukan satu kali dengan cara memberikan tes berupa lembar kerja siswa berbentuk dokumen. Peserta didik diinstruksika untuk mengetikkan kembali dokumen tersebut menggunakan komputer bicara mengikuti aturan teknik mengetik 10 jari yang tertera pada lembar kerja siswa. Hasil pre test tersebut di gunakan sebagai acuan untuk memberikan treatment pada anak. Selain itu juga di gunakan sebagai hasil nilai awal keterampilan permulaan anak dalam keterampilan mengetik 10 jari.

X = Perlakuan

Treatment atau perlakuan pada subjek yang diberikan saat proses pembelajaran keterampilan mengetik menggunakan media pembelajaran *audio games*.

- X1 : Kegiatan yang dilakukan kepada subyek di dalam proses pembelajaran melalui *audio games "typing tester"*. Pelaksanaan di lakukan sebanyak 8 kali pertemuan yang terdiri dari aspek-aspek mengenal letak dan posisi tombol pada keyboard, serta kecepatan mengetik menggunakan 10 jari.
- X2: Pada treatment yang kedua, guru bersama siswa memulai permainan *audio games "typing tester"* yang dimulai dari tahap awal atau level 1 yaitu menyelesaikan angka.
- X3: Pada treatment yang ketiga guru mengulang kembali materi yang disampaikan sebelumnya. Setelah itu siswa didampingi guru mulai mengerjakan permainan *audio games "typing tester"* level 2 yaitu menyelesaikan huruf.
- X4: Pada pertemuan selanjutnya siswa melanjutkan permainan *audio games "typing tester"* pada tahap level 4 yaitu menyelesaikan symbol.
- X5: Pertemuan kelima guru mengulang kembali materi yang disampaikan. Siswa ditugaskan untuk melanjutkan permainan pada level 7 yaitu menyelesaikan angka, huruf dan symbol.
- X6: Pada treatment terakhir, siswa melakukan evaluasi posisi dan letak jari saat mengetik menggunakan 10 jari.

O2 = Post Test

Post test dilakukan untuk mengukur hasil kemampuan anak dalam keterampilan mengetik 10 jari peserta didik tunanetra sesudah di berikan treatment atau perlakuan menggunakan *audio games "typing tester"*. Post test di lakukan sebanyak 1 kali dan dengan cara yang sama dengan pre test yaitu memberikan tes berupa lembar kerja siswa berbentuk dokumen. Peserta didik diinstruksika untuk mengetikkan kembali dokumen tersebut menggunakan komputer bicara mengikuti aturan tehnik mengetik 10 jari yang tertera pada lembar kerja siswa.

B. Subjek penelitian

Subjek penelitian yang digunakan adalah : 6 siswa tunanetra kelas XI di SMPLB-A YPAB Surabaya

C. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah *audio games typing tester*.
 - b. Variabel terikat merupakan akibat atau yang di timbulkan oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikatnya adalah keterampilan mengetik 10 jari peserta didik tunanetra, meliputi kemampuan dengar, kemampuan orientasi letak jari pada keyboard, kemampuan mengekspresi tampilan suara hasil TICK, kemampuan akurasi kerja, kemampuan kecepatan kerja.
2. Definisi Operasional
- a. Media Pembelajaran *Audio Games*
Media pembelajaran *audio games* merupakan media yang lebih menekankan pada bermain melalui mendengarkan suara. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *audio games* dapat lebih meningkatkan minat siswa. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *audio games* ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar, tidak menjadikan siswa bosan, siswa menjadi lebih kreatif dan aktif.
 - b. *Audio Games "Typing Tester"*
Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini melalui *audio games "typing tester"* yaitu suatu bentuk permainan berbasis audio dan visual yang menyajikan permainan untuk melatih keterampilan mengetik. Permainan tersebut dirancang khusus untuk tunanetra dimana modalitas utama dalam bermain adalah suara. Dirancang dengan pendukung pembaca layar atau screen reader.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari:

1. Silabus
2. Materi pelajaran
3. Soal *pre test* dan *post test*

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes
2. Observasi

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik non

parametrik yaitu pengujian statistik yang dilakukan karena salah satu asumsi normalitas tak dapat dipenuhi. Hal ini diakibatkan oleh jumlah sampel yang kecil. Subjek penelitian kurang dari 10 anak. Selain itu, statistik non parametrik juga digunakan untuk menganalisis data yang berskala nominal dan ordinal. Maka rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah statistik non parametrik jenis uji tanda (*sign test*).

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penyajian data hasil penelitian ini merupakan hasil tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menyelesaikan kegiatan *keterampilan mengetik 10 jari* sebelum dan sesudah diberikan treatment (perlakuan) menggunakan media pembelajaran *audio games "typing tester"* pada siswa tunanetra kelas IX di SMPLB-A YPAB Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dengan rincian, 1 kali *pre test*, 6 kali *treatment* dan 1 kali *post test*.

Adapun data-data hasil penelitian yang digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah sebagai berikut:

a. Data Hasil *Pre test*

Hasil *pre test* merupakan data penunjang untuk mengetahui hasil belajar keterampilan *mengetik 10 jari* sebelum diberikan treatment (perlakuan) menggunakan media pembelajaran *audio games "typing tester"*. Tes yang digunakan dalam *pre test* adalah lembar kerja berupa dokumen. *Pre test* dilakukan satu kali karena penilaian dilakukan secara individu dan diberikan pada pertemuan pertama. Data hasil *pre tes* siswa kelas IX di SMPLB-A YPAB Surabaya terdapat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Hasil *Pre Test* Siswa Tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post Test</i> (Y)
1.	ASW	60
2.	EF	60
3.	MAI	60
4.	OCK	60
5.	TRA	60
6.	SK	60

Rata-rata	60
-----------	----

6.	SK	90
Rata-rata		ASW

b. Data Hasil Treatment

Treatment dalam penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan, pada setiap pertemuan dengan alokasi waktu (2 x 45 menit). Kegiatan pembelajaran sesuai dalam RPP yang terlampir. Dalam proses pembelajaran, penelitian ini menggunakan media pembelajaran *audio games* “*typing tester*”, dimana dalam proses belajarnya melalui kegiatan yang kompleks atau nyata melalui tugas proyek yang diberikan peneliti yaitu bermain media pembelajaran *audio games* “*typing tester*”. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat lebih cepat dalam mengetik menggunakan 10 jari. Dengan media pembelajaran ini siswa diharapkan a) mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran, b) mampu mempermudah siswa dalam berlatih, c) mampu mengelola keterampilan pribadinya.

c. Data Hasil Post Test

Post test dilakukan setelah tahapan *treatment* selesai. Pelaksanaan *post test* ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menyelesaikan tugas keterampilan mengetik setelah diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *audio games* “*typing tester*”. Dalam pelaksanaan *post test* siswa ditugaskan untuk mengetik dalam lembar kerja berupa dokumen yang diberikan pada saat *pre test*. Tes yang digunakan dalam post tes adalah lembar kerja berupa dokumen dimana guru memberikan artikel dengan mendikte kemudian siswa mengetik menggunakan lompoter. *Post test* dilakukan satu kali karena penilaian dilakukan secara individu. Berikut ini adalah data hasil *post test*.

Tabel 4.2 Data Hasil Post Test Siswa Tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya

No	Nama Siswa	Nilai Post Test (Y)
1.	ASW	90
2.	EF	90
3.	MAI	90
4.	OCK	90
5.	TRA	90

2. Analisis Data Hasil Tes

Data hasil *pre test* dan *post test* kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji tanda (*sign test*).

Tabel 4.5 Perubahan Hasil Pre Test dan Post Test Tabel Kerja Analisis Uji Tanda (Sign Test)

No	Nama Siswa	Σ X	Σ Y	Perubahan Tanda (Y-X)
1.	ASW	60	90	+
2.	EF	60	90	+
3.	MAI	60	90	+
4.	OCK	60	90	+
5.	TRA	60	90	+
6.	SK	60	90	+
Rata-rata		60	90	Σ 6

Prosedur Analisis:

$$Z_h = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Adapun perolehan data sebagai berikut:

Diketahui: n = 6

$$p = 0,5$$

Maka:

$$\begin{aligned} X &= \text{Jumlah tanda plus (+)} - p \\ &= 6 - 0,5 \\ &= 5,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mean } (\mu) &= n \cdot p \\ &= 6 \cdot 0,5 \\ &= 3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sigma &= \sqrt{n \cdot p \cdot q} \\ &= \sqrt{6 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\ &= \sqrt{1,5} \\ &= 1,22 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Z_h &= \frac{X - \mu}{\sigma} \\ &= \frac{5,5 - 3}{1,22} \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

1,22

Zh = 2,04

3. Pengujian Hipotesis

Pada hasil perhitungan nilai kritis $\alpha = 5\%$, Z tabel 1,96 (pengujian dilakukan dengan dua sisi karena belum diketahui arah hubungan variabel yaitu media pembelajaran *audio games* “*typing tester*” terhadap kemampuan *keterampilan mengetik* siswa tunanetra adalah:

Ha diterima bila $Z_h \geq 1,96$

Ho ditolak bila $Z_h \leq 1,96$

Pengujian hipotesis pada hasil perhitungan dengan nilai kritis 5% untuk diuji dua sisi adalah sebesar 1,96. Kenyataan pada nilai Zh yang diperoleh adalah 2,04 dan nilai tersebut lebih besar dari pada 1,96 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *audio games* terhadap kemampuan *keterampilan mengetik* siswa tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya

B. PEMBAHASAN

Keterampilan dalam mengetik merupakan suatu hal yang harus dimiliki anak tunanetra, karena keterbatasan penglihatan yang dimiliki mengharuskan siswa untuk menghafalkan letak dan posisi tuts pada keyboard atau papan ketik. Dalam pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar dapat menarik minat serta memotivasi siswa dalam belajar. Hosni (1995:26), mengemukakan bahwa:

“*Tunanetra adalah mereka yang penglihatannya terganggu sehingga menghalangi dirinya untuk berfungsi dalam pendidikan tanpa menggunakan alat khusus, atau layanan lain secara khusus.*”

Menurut Trianto (2010: 199) Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan oleh sumber atau penyalurnya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang keterampilan mengetik peserta didik tunanetra melalui *audio games* yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, khususnya keterampilan mengetik.

Penelitian tentang penggunaan *audio games* terhadap kemampuan mengetik peserta didik tunanetra di SMPLB-

A YPAB Surabaya, dengan subjek 6 siswa di kelas IX adalah sebagai berikut :

Pada saat *pre test* sebelum diberikannya *treatment* hasil belajar siswa kelas IX dalam mengetik kembali bacaan yang di dikte memperoleh nilai rata-rata 60, hal ini menunjukkan siswa mengalami kesulitan dalam mengetik cepat. Dengan diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran *audio games* “*typing tester*”, siswa dapat berlatih mengetik dengan cepat. Karena dalam *treatment* tersebut siswa diajak untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan. Sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Setelah diberikan *treatment* menunjukkan terjadinya perubahan yang signifikan pada siswa dengan hasil perolehan nilai rata-rata 90. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio games* “*typing tester*” dalam keterampilan mengetik pada peserta didik tunanetra kelas IX di SMPLB-A YPAB Surabaya memberikan pengaruh positif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman (2006: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Titin Yuli Asih (2013) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Rapid Typing Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik Pada Mata Pelajaran Keterampilan Mengetik Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Di SMK Negeri 1 Klaten” yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kecepatan dan ketepatan mengetik siswa di SMK Negeri 1 Klaten.

Selanjutnya didukung pula oleh penelitian Tuti Sulastri, program studi komputerisasi administrasi bisnis Politeknik komputer niaga LPKIA Bandung (2014) dengan judul “Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi *Software Rapid Typing*”. Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan dapat dibuktikan bahwa penggunaan aplikasi *software rapid typing* dalam analisis mengetik cepat 10 jari pada mahasiswa program studi komputerisasi administrasi bisnis konsentrasi komputer administrasi perkantoran.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus uji tanda (*sign test*) yang diperoleh perhitungan dengan nilai kritis $\alpha = 5\%$ untuk diuji dua sisi adalah sebesar 1,96. Kenyataan pada nilai Zh yang diperoleh adalah 2,04 dan nilai tersebut lebih besar dari pada 1,96, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *audio games* “*typing tester*” terhadap kemampuan *keterampilan mengetik* pada siswa tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya.

PENUTUP SIMPULAN

1. Ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *audio games* terhadap kemampuan keterampilan mengetik siswa tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *audio games* terhadap kemampuan keterampilan mengetik siswa tunanetra di SMPLB-A YPAB Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan nilai $Z_h = 2,04 > Z_{tabel} = 1,96$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis kerja) diterima sehingga hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *audio games* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan mengetik siswa tunanetra kelas IX SMPLB-A YPAB Surabaya, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran bagi kepala sekolah
Dari proses penelitian ini, dapat lebih diperhatikan dan dilengkapi sarana dan prasarana yang dapat dijadikan penunjang dalam berlangsungnya pembelajaran.
2. Saran bagi guru
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan sekaligus menjadi bahan acuan bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Karena media pembelajaran audio games melibatkan siswa untuk praktek secara langsung melalui tugas menyelesaikan permainan dalam kegiatan di kelas maupun di luar kelas sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
3. Saran bagi siswa
Bagi siswa dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan belajar dan berlatih mengetik secara mandiri dirumah.
4. Saran bagi orang tua
Orang tua dapat lebih memperhatikan kemampuan dan kebutuhan anak . Kebutuhan dalam belajar selain disekolah.
5. Saran bagi peneliti lain
Pada pembaca atau peneliti lain apabila ingin mengadakan penelitian yang sejenis atau pun lanjutan, disarankan agar dapat melengkapi kekurangan dalam penelitian ini. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penggunaan media pembelajaran audio

games dalam skala luas dengan subjek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Asen Rickard.2013. *Game Audio in Audio Games Towards a Theory on The Roles And Functions of Sound in Audio Games*. Dalarna University College
- Daryanto.2013.*Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hakim S. Rachmad. 2010. *Panduan Mengetik 10 Jari*. Jakarta: PT.Elex Media Computindo.
- Kkpi-class. 2013. *Mengapa kita harus mengetik cepat ?* (online), (<http://kkpi-class.blogspot.co.id/2013/03/mengapa-kita-harus-mengetik-cepat.html> , diakses pada 22 Juni 2016)
- Kompasiana. 2016. *Artikel pendidikan, definisi dan contoh sederhana* (online), (http://www.kompasiana.com/donnie/artikel-pendidikan-definisi-dan-contoh-sederhana_56864a63ec96738d1138aac2, diakses pada 27 juni 2016)
- Pertuni.2004. *Pengertian Tunanetra*, (online), (<http://pertuni.idp-europe.org>, diakses pada 24 Maret 2016)
- Prasetyono, Dwi Sunar. 1996. *Metode Trampil Mengetik 10 Jari*. Pekalongan : CV. Gunung Mas
- Purwanto, Eka. 2006. *Relevansi Komputer Bicara Terhadap Kebutuhan Tunanetra*. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa* April 2006, Volume 2, Nomor 1. Surabaya: Uni Press Unesa
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo

Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Non Parametrik Edisi 2*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta (Anggota Ikapi)

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sularso, Marimin dan Muhsin. 1984. *Mengetik Dengan Sistem 10 Jari*. Yogyakarta: Liberty

Sulastri, Tuti. 2014. Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi *Software Rapid Typing*. *Jurnal LPKIA Juni 2014*, Volume 4, Nomor 2. Bandung

Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka

