

---

**PENGEMBANGAN APLIKASI TYPING SPEED TEST (TST) PADA MATA  
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMK NEGERI 9 PADANG TAHUN  
AJARAN 2025 / 2026**

Ramadani<sup>1</sup>, Lika Jafnihirda<sup>2</sup>, Rahmatul Husna Arsyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Putra Indonesia “Yptk” Padang

Email: [ramadaniadk@gmail.com](mailto:ramadaniadk@gmail.com)<sup>1</sup>, [jafnihirdalika@upiptk.ac.id](mailto:jafnihirdalika@upiptk.ac.id)<sup>2</sup>,

[rahmatulhusna.arsyah@gmail.com](mailto:rahmatulhusna.arsyah@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Typing Speed Test* (TST) sebagai media evaluasi keterampilan mengetik pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang tahun ajaran 2025/2026. Aplikasi *Typing Speed Test* berbasis digital yang mampu mengukur kecepatan dan akurasi mengetik peserta didik secara objektif, efisien, dan terstruktur. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan aplikasi, serta pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Aplikasi TST dikembangkan berbasis website dan dilengkapi dengan fitur login peserta didik, pelaksanaan tes mengetik, perhitungan kecepatan dan akurasi mengetik secara otomatis, serta penyimpanan hasil tes ke dalam spreadsheet. Uji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil sebesar 91% dan berada pada kategori sangat valid. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan hasil sebesar 90,48% dan berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji efektivitas memperoleh hasil sebesar 86,59% dengan kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TST memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi TST yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media latihan keterampilan mengetik pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK Negeri 9 Padang.

**Kata Kunci:** *Typing Speed Test*, Evaluasi Pembelajaran, Keterampilan Mengetik, *Research and Development*, Aplikasi.

**Abstract:** This study aims to develop a *Typing Speed Test* (TST) application as a medium for evaluating typing skills in Informatics subjects for class X of SMK Negeri 9 Padang for the 2025/2026 academic year. The *Typing Speed Test* application is digitally based and is able to measure students' typing speed and accuracy objectively, efficiently, and in a structured manner. The research method used is *Research and Development* (R&D) with stages of needs analysis, system design, application development, and testing of validity, practicality, and effectiveness. The TST application was developed based on a website and is equipped with features for student login, typing test implementation, automatic calculation of typing speed and accuracy, and storage of test results into a spreadsheet. The validity test was carried out by media experts and material experts with a result of 91% and is in the very valid category. The practicality test was

*carried out by teachers and students with a result of 90.48% and is in the very practical category. Furthermore, the effectiveness test obtained a result of 86.59% with a very effective category, which indicates that the use of the TST application has a positive impact on the implementation of learning evaluation. Based on the research results, it can be concluded that the developed TST application is valid, practical, and effective, making it suitable for use as a typing skills training tool for Informatics students in grade 10 of SMK Negeri 9 Padang.*

**Keywords:** *Typing Speed Test, Learning Evaluation, Typing Skills, Research and Development, Application.*

## **PENDAHULUAN**

Menurut Meslawika et al. (2025), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini mengubah metode pembelajaran tradisional yang sebelumnya bersifat satu arah menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis digital. Sejalan dengan pendapat Elmi et al. (2025), teknologi pendidikan tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam pengembangan kompetensi peserta didik agar mampu beradaptasi dengan tuntutan dunia kerja di era digital.

Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta terampil menggunakan perangkat teknologi. Pembelajaran diarahkan untuk membentuk keterampilan kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Maylitha et al., 2022). Salah satu mata pelajaran yang mendukung hal tersebut adalah *Informatika*, di mana siswa mempelajari perangkat lunak, serta kemampuan dasar penggunaan komputer, termasuk keterampilan mengetik sepuluh jari dengan benar dan efisien.

Salah satu program latihan mengetik yang dapat digunakan adalah Ten Fast Fingers yang menawarkan pelatihan mengetik menggunakan teknik sistem buta. Aplikasi mengetik seperti ini menyederhanakan tugas menulis, meningkatkan efisiensi, dan menghemat waktu saat membuat laporan, email, dan presentasi (Agustiani, 2023). Dengan mengetik cepat dan akurat, waktu penyelesaian pekerjaan menjadi lebih singkat dan hasil pengetikan lebih rapi. Dua satuan umum digunakan untuk mengukur kemampuan mengetik, yaitu *Words Per Minute (WPM)* dan *Characters Per Minute (CPM)*, yang masing-masing mengukur jumlah kata dan karakter yang diketik dalam satu menit.

Peneliti melakukan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 9 Padang, khususnya pada siswa kelas X Informatika, ditemukan bahwa kemampuan mengetik siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang melakukan kesalahan seperti salah ketik huruf, ketidaksesuaian teks dengan naskah sumber, serta kurangnya ketelitian dalam menjaga posisi jari pada papan ketik. Kondisi ini mengakibatkan hasil pengetikan kurang akurat dan waktu penyelesaian tugas menjadi lebih lama. Selain itu, pembelajaran mengetik di sekolah masih menggunakan cara konvensional, yaitu latihan mengetik biasa tanpa adanya alat bantu digital yang dapat memberikan umpan balik langsung terhadap kesalahan atau kecepatan mengetik siswa.

Memperkuat temuan tersebut, peneliti juga melakukan pengukuran awal (*pre-test*) terhadap kemampuan akurasi mengetik siswa pada tiga kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang. Hasil pengukuran tersebut ditampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Data Akurasi Pengetikan Siswa**

No	Kelas	Kemampuan mengetik 10 jari		
		Tidak bisa	Bisa	Jumlah siswa
1	X Perhotelan 2	72 %	28 %	36
2	X Perhotelan 3	67 %	33 %	36
3	X Perhotelan 7	64 %	36 %	36

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kemampuan mengetik sepuluh jari siswa pada ketiga kelas X Perhotelan masih tergolong rendah. Pada kelas X Perhotelan 2, sebanyak 72% siswa belum mampu mengetik sepuluh jari, sedangkan hanya 28% siswa yang sudah mampu. Kelas X Perhotelan 3 menunjukkan kondisi serupa, di mana 67% siswa belum mampu mengetik sepuluh jari, dan hanya 33% siswa yang telah mampu. Sementara itu, kelas X Perhotelan 7 memiliki 64% siswa yang belum mampu, dan 36 siswa yang sudah mampu. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki ketelitian yang rendah dalam mengetik, sehingga membutuhkan aplikasi yang mampu memberikan latihan intensif, terstruktur, dan disertai umpan balik otomatis untuk membantu meningkatkan akurasi pengetikan.

Kesenjangan antara kebutuhan keterampilan mengetik dengan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa berlatih secara mandiri dan terukur. Salah satu alternatif solusi adalah dengan merancang aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk melatih dan mengukur kemampuan mengetik siswa secara *real-time*. Aplikasi *Typing Speed Test (TST)* merupakan sebuah media berbasis komputer yang berfungsi untuk mengukur kecepatan dan ketepatan pengetikan seseorang. Dalam penggunaannya, aplikasi ini akan menampilkan teks acuan yang harus diketik ulang oleh pengguna dalam waktu tertentu. Setelah selesai, sistem secara otomatis menghitung jumlah kata yang benar, jumlah kesalahan, serta kecepatan mengetik dalam satuan *WPM* atau *CPM*. Selain itu, penggunaan aplikasi mengetik juga dapat meningkatkan ergonomi, gerakan jari yang efisien, dan mengurangi hasil pencarian yang tidak perlu pada keyboard, serta mengurangi kelelahan pada jari, lengan, dan leher (Marwan & Wira Wardani, 2023)., latihan mengetik yang dilakukan secara terukur dapat meningkatkan akurasi dan memperbaiki strategi gerakan jari selama proses pengetikan, sehingga efisiensi dan kecepatan kerja dapat berkembang secara signifikan.

Dalam pengembangannya, aplikasi *Typing Speed Test (TST)* ini akan dibuat menggunakan Notepad++ sebagai *text editor* utama. Notepad++ adalah aplikasi penyunting teks yang mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript, yang digunakan untuk membangun tampilan serta logika aplikasi berbasis web. Notepad++ dipilih karena bersifat ringan, mudah digunakan, dan menyediakan fitur seperti *syntax highlighting*, *auto-completion*, dan *multi-tab editing* yang mempermudah proses penulisan kode program. Menurut Enterprise, Notepad++ memiliki keunggulan dibandingkan Notepad standar karena mampu menyimpan berbagai format file web dan mendukung plugin tambahan untuk pengujian langsung di browser. Dengan menggunakan Notepad++, pengembang dapat merancang aplikasi latihan mengetik yang responsif, sederhana, dan mudah dijalankan di berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi tambahan. Aplikasi ini dirancang untuk menitikberatkan pada aspek akurasi pengetikan, bukan hanya kecepatan. Fitur-fitur yang akan diintegrasikan mencakup sistem skor otomatis, indikator kesalahan, dan umpan balik langsung yang muncul setiap kali siswa mengetik salah. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengetik sepuluh jari.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan siswa dapat melatih keterampilan mengetik secara mandiri, memperoleh hasil evaluasi secara objektif, serta termotivasi untuk meningkatkan ketepatan pengetikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi di SMK, khususnya dalam mendukung kesiapan siswa menghadapi dunia kerja digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang difokuskan dalam perancangan aplikasi TST, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono (Sugiyono, 2012). Model dalam penelitian R&D adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan yang diikuti dalam menghasilkan sebuah produk (Istiqlal, 2017). Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara serta berdasarkan studi literatur yang menjadi referensi peneliti dalam menyusun penelitian ini.

Model penelitian yang dikembangkan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dimana model penelitian dan pengembangan ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang telah dibuat membutuhkan penelitian untuk menganalisis kebutuhan dan menguji seberapa baik produk tersebut yang dapat berfungsi di masyarakat, terutama di bidang pendidikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Data**

#### **1. Uji Validitas**

Validasi aplikasi *Typing Speed Test* dilakukan untuk menilai kelayakan dan kualitas produk yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan secara efektif, mudah dipahami, mudah dipelajari, mudah dioperasikan, serta memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna. Validasi aplikasi TST dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu Ibu Yuliawati Yunus, S.Pd., M.Pd.T dan Ibu Popi Radyuli, S.Pd., M.Pd sebagai dosen, serta Bapak Pedi Rianda, S.Pd., M.Pd.T sebagai

validator dari sekolah. Para validator ini memiliki kepakaran di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran, sehingga mereka mampu menilai aspek kegunaan dan kualitas aplikasi dari perspektif pembelajaran, desain interaktif, dan pengalaman pengguna (*user experience*).

Dalam proses validasi, para ahli mengisi angket yang berisi kriteria penilaian seperti kemudahan dipahami, kemudahan dipelajari, kemudahan dioperasikan, dan daya tarik tampilan aplikasi. Penilaian ini menjadi dasar untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan aplikasi, serta memberikan masukan yang konstruktif agar aplikasi dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran mengetik. Dengan adanya validasi oleh para ahli, aplikasi TST memperoleh jaminan kualitas dari segi pedagogik dan teknis, sehingga lebih layak digunakan oleh siswa di lingkungan sekolah.

**Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Validator**

	<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Kriteria</b>
	Kemudahan Dipahami	453,33	90,66	Sangat Valid
	Kemudahan Dipelajari	440	88	Sangat Valid
	Kemudahan Dioperasikan	473,33	94,66	Sangat Valid
	Daya Tarik Tampilan	453,33	90,66	Sangat Valid
	<b>Rata-Rata Validitas</b>	<b>364,00</b>	<b>91</b>	<b>Sangat Valid</b>

*Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026*

Hasil uji validitas pada Tabel 10 dan lampiran 10 pada halaman 104 menunjukkan bahwa aplikasi *Typing Speed Test* yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, aplikasi *Typing Speed Test* yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bagi siswa di SMKN 9 Padang.

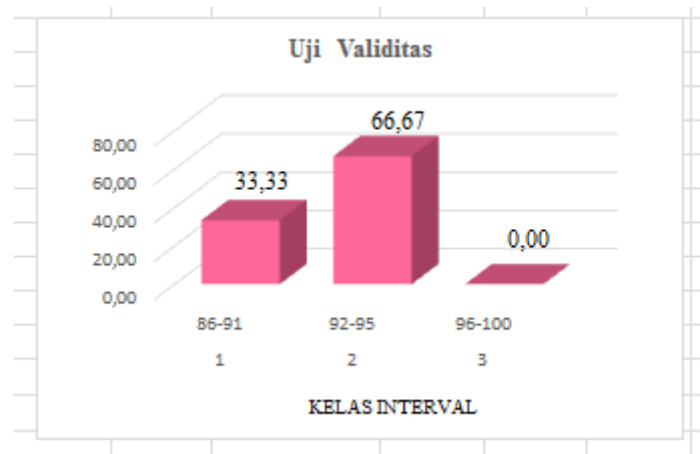
**Tabel 3. Distribusi frekuensi Skor Angket Validitas**

<b>Distribusi Frekuensi Skor Angket Validitas</b>			
<b>No</b>	<b>Kelas interval</b>	<b>f0</b>	<b>%f0</b>

1	86 – 91	1	33,33
2	92 – 95	2	66,67
3	96 – 100	0	0,00
<b>Jumlah</b>		<b>3</b>	<b>100</b>

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Berdasarkan pada Tabel 11 dan lampiran 10 pada halaman 105, distribusi frekuensi skor angket validitas menunjukkan bahwa seluruh validator memberikan penilaian yang tersebar pada rentang nilai tinggi, dengan persentase tertinggi berada pada kelas interval 92–95. Hal ini menandakan bahwa tingkat pencapaian validitas aplikasi *Typing Speed Test* berada pada kategori sangat baik dan konsisten antar validator.



**Gambar 1. Histogram Uji Validitas**

Gambar 19 dan Lampiran 10 pada halaman 105 menunjukkan bahwa penilaian validitas dari tiga validator berada pada rentang nilai tinggi dengan persentase yang berbeda-beda sesuai skor masing-masing. Nilai rata-rata validitas yang diperoleh sebesar 91% menandakan bahwa aplikasi *Typing Speed Test* yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi keterampilan mengetik bagi siswa.

## 2. Uji Praktikalitas

Uji coba kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan aplikasi *Typing Speed Test*, uji coba praktikalitas yang dilakukan oleh 35 siswa. Aspek yang dinilai terdiri atas

kebermanfaatan, kemudahan digunakan, kemudahan dipelajari, dan kepuasan pengguna terdiri dari 20 butir pernyataan.

Aspek yang dinilai pada uji praktikalitas terdiri dari 20 butir pernyataan yaitu 5 butir item pernyataan untuk kebermanfaatan, 5 butir item pernyataan untuk kemudahan digunakan, 5 butir item pernyataan untuk kemudahan dipelajari dan 5 butir item pernyataan untuk kepuasan pengguna. Dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan microsoft excel. Penelitian ini tentang angket praktikalitas, secara singkat dapat dinyatakan bahwa deskripsi data ini akan mengungkapkan informasi tentang nilai yang diperoleh dari masing-masing item pernyataan, bobot total, nilai dan kriteria.

**Tabel 4. Hasil Praktikalitas Oleh Siswa**

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
1	Kebermanfaatan	455,43	91,09	Sangat Praktis
2	Kemudahan di gunakan	450,29	90,06	Sangat Praktis
3	Kemudahan di pelajari	451,43	90,29	Sangat Praktis
4	Kepuasan pengguna	450,29	90,06	Sangat Praktis
<b>Rata-rata Praktikalitas</b>		<b>271,43</b>	<b>90,48</b>	<b>Sangat Praktis</b>

*Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026*

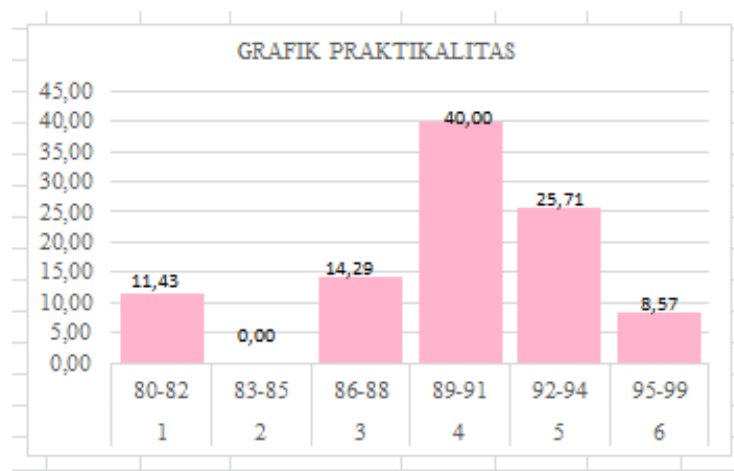
Hasil uji praktikalitas pada Tabel 12 dan Lampiran 11 pada halaman 106 menunjukkan bahwa aplikasi *Typing Speed Test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,48% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, efisien, serta memberikan manfaat bagi siswa, sehingga sangat praktis digunakan dalam proses latihan mengetik.

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Angket Praktikalitas**

Distribusi Frekuensi Skor Angket Praktikalitas			
No	Kelas interval	f0	%f0
1	80 – 82	4	11.43
2	83 – 85	0	0.00
3	86 – 88	5	14.29
4	89 – 91	14	40.00
5	92 – 94	9	25.71
6	95 – 99	3	8.57
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100</b>

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Distribusi frekuensi skor angket praktikalitas pada Tabel 13 dan Lampiran 11 pada halaman 108 menunjukkan bahwa sebagian besar penilaian siswa berada pada rentang nilai tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi *Typing Speed Test* dinilai mudah digunakan, efisien, dan memberikan manfaat bagi siswa, sehingga memperkuat hasil uji praktikalitas yang berada pada kategori sangat praktis.



**Gambar 2. Histogram Uji Praktikalitas**

Berdasarkan gambar 16 data praktikalitas aplikasi *Typing Speed Test* melalui uji coba praktikalitas 35 orang siswa dengan 20 butir pernyataan dilihat dari nilai rata-rata 90.48% dapat

dinyatakan tingkat kepraktikalitas aplikasi ujian online ini sangat praktis digunakan untuk SMKN 9 Padang.

### 1. Uji Efektifitas

Tahap uji efektivitas ini, kegiatan dipusatkan untuk mengevaluasi apakah aplikasi TST digunakan efektif untuk meningkatkan evaluasi belajar. Aspek yang dinilai pada uji efektivitas terdiri dari 4 butir paragraf, dalam penelitian ini diolah menggunakan microsoft excel, Penelitian ini tentang soal tes efektivitas, yang secara singkat dapat dinyatakan bahwa deskripsi data ini akan mengungkapkan informasi tentang nilai yang diperoleh dari masing-masing paragraf dan di ambil nilai akurasi mengetik siswa.

**Tabel 6. Hasil Skor Soal Tes Efektifitas Oleh Siswa**

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Efektif	19	54,29
Efektif	13	37,14
Cukup	3	8,57
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

*Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026*

Tabel 14 dan Lampiran 12 pada halaman 109 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori Sangat Efektif dengan persentase 54,29%, sedangkan 37,14% siswa berada pada kategori Efektif, dan 8,57% berada pada kategori Cukup Efektif. Secara keseluruhan, nilai rata-rata efektivitas aplikasi *Typing Speed Test* yang diperoleh dari 35 siswa mencapai 86,59%, sehingga aplikasi TST dapat dikategorikan Sangat Efektif digunakan oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan latihan mengetik.

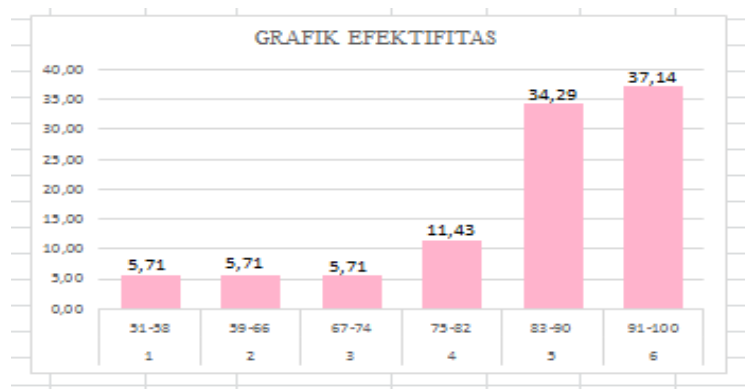
**Tabel 7. Distribusi Skor Tes Soal Efektifitas**

<b>Distribusi Frekuensi Skor Tes Soal Efektivitas</b>			
<b>No</b>	<b>Kelas interval</b>	<b>f0</b>	<b>%f0</b>
1	51 – 58	2	5.71
2	59 – 66	2	5.71
3	67 – 74	2	5.71

4	75 – 82	4	11.43
5	83 – 90	12	34.29
6	91 – 100	13	37.14
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100</b>

Sumber: Pengolahan Data Mandiri, 2026

Distribusi frekuensi skor efektivitas pada Tabel 15 dan lampiran 11 pada halaman 110 menunjukkan bahwa hasil tes siswa didominasi oleh nilai pada rentang menengah hingga tinggi. Hal ini menandakan bahwa aplikasi *Typing Speed Test* yang dikembangkan layak digunakan dalam pelaksanaan latihan mengetik di SMKN 9 Padang.



**Gambar 3. Histogram Efektivitas**

Berdasarkan gambar 17, data efektivitas aplikasi TST melalui uji coba efektivitas 35 orang siswa dengan 4 buah paragraf dilihat dari nilai efektivitas 86.59% dapat dinyatakan tingkat keefektifitas aplikasi TST ini sangat efektif digunakan untuk SMK Negeri 9 Padang.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Perancangan dan pembuatan aplikasi *Typing Speed Test* ini mengikuti prosedur dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Berdasarkan diskripsi, analisis data, dan pengembangan aplikasi *Typing Speed Test* ini dapat disimpulkan yaitu:

1. Perancangan aplikasi *Typing Speed Test* berbasis website di SMK Negeri 9 Padang telah berhasil dilakukan sebagai media latihan dan evaluasi keterampilan mengetik peserta didik. Aplikasi ini mendukung proses autentikasi pengguna, pelaksanaan tes mengetik, serta penyimpanan hasil secara otomatis ke dalam spreadsheet. Selain itu, aplikasi

dilengkapi dengan panduan posisi jari, petunjuk penggunaan, dan tampilan hasil tes berupa *pop-up* yang menampilkan kecepatan, akurasi, dan jumlah kesalahan, sehingga memberikan umpan balik langsung bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan mengetik.

2. Tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas aplikasi *Typing Speed Test* menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil uji validitas memperoleh nilai sebesar 91% dengan kategori sangat valid, uji praktikalitas memperoleh nilai sebesar 90,48% dengan kategori sangat praktis, dan uji efektivitas memperoleh nilai sebesar 86,59% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Typing Speed Test* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media evaluasi keterampilan mengetik di SMK Negeri 9 Padang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurahman, H., Riswaya, A. R., & Id, A. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*.
- Adilla, M. A., & Windriyani, P. (2022). Pengembangan *Typing Game* sebagai Sarana Melatih Meningkatkan Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis dan Teknologi*, 8(1), 400-414.
- Agustiani, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menerapkan Pengetikan Sepuluh Jari Melalui Metode Drill pada Siswa SMK Negeri 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*.
- Asih, T. Y. (2013). Pemanfaatan Aplikasi Rapid Typing untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Klaten (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/16755/>
- Azizi, R., Juwita, A. I., & Arsyah, R. H. (2023). Praktikalitas e-learning berbasis web di SMK Dhuafa Padang tahun ajaran 2022-2023. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 202-209.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.

- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Darmawan, D., & Permana, D. (2013). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ediward, D. S., Wijaya, I., & Jafnihirda, L. (2025). Pengembangan Modul Berbasis Web-Based Interactive Learning Modules Informatika. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 124-134.
- Elgamar. (2020). *Konsep dasar sistem informasi*. Bandung: Informatika.
- Enterprise, S. (2016). *Panduan Notepad++: Text Editor Serbaguna untuk Programmer*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Eprints UNY. (2019). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. <https://eprints.uny.ac.id>
- Feit, A. M., Weir, D., Oulasvirta, A., & Kristensson, P. O. (2016). How We Type: Movement Strategies and Performance in Everyday Typing. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 4262–4273. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858233>
- Herold, M., Alant, E., & Bornman, J. (2008). Typing speed, spelling accuracy, and the use of word prediction... Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1149999.pdf>
- Hidayat, R. (2010). Pengertian Website. Dipetik 2025 dari Repository: <https://share.google/dhHUGe7ExzJUmbzJ7>
- Hidayat, A., & Kurniawan, D. (2024). Implementasi aplikasi Typing Speed Test berbasis web dalam meningkatkan keterampilan mengetik peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PENAMAS)*, 7(2), 115–123. <https://journal.nurscienceinstitute.id/index.php/penamas/article/view/1173>
- Ibrahim. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dipetik 2025 dari E-journal UPR: <https://share.google/kw9NwgubfWEUY3emi>
- Khasanah, U. (2022). *Pengertian belajar menurut para ahli*. Diakses dari <https://share.google/hkkn7k8vLQ8Y6E5Jo>
- Khoiriyah, A., & Puspasari, D. (2021). Penerapan Metode Drill melalui Typing Master untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Ekonomi Universitas Jember*. Retrieved from <https://jeuj.jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/23967>

- Kurniawan, R., & Aruan, D. T. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 45–54. <https://ejournal.uksw.edu/teknodik/article/view/4901>
- Kurni, M., & Wulandari, S. (2021). Analisis hasil belajar mengetik sistem 10 jari siswa kelas X... *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(3), 314–320. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa/article/view/43135>
- Mamkua, M. (2023). *Implementation of Information and Communication Technology (ICT)-Based Learning in Pandemi and Post Pandemi Era in Madrasah Ibtidaiyah. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School.*
- Mursyidah, M. (2024). *Hand keypoint detection menggunakan algoritma single shot multibox detector.* **Jurnal Infomedia**, 9(1).
- Nurstalis, R., Tatang, T., & Supriadi, R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Typing Test Sebagai Sarana Peningkatan Kemampuan Menulis Digital Teks Arab/Design of Typing Test Application as a Means of Improving Arabic Text Digital Writing Skills. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 135-160.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE.* Kencana.
- Putra, R., Ramadhan, A., & Yuliani, S. (2023). Pelatihan mengetik cepat dan akurat menggunakan aplikasi Rapid Typing pada siswa SMK. *J-COSGIS: Journal of Computer Science and Information System*, 6(1), 45–52. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/jcoscis/article/view/19127>
- Ridarmin, R., Siregar, A. R., & Putra, D. A. (2020). *Pemanfaatan Notepad++ sebagai penyunting teks dan kode dalam pembelajaran pemrograman.* **Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer**, 5(2), 45–52.
- Ridarmin, R., Permana, A., & Darmawan, A. (2020). Pemanfaatan Notepad++ untuk Pengembangan Website Sederhana. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(2), 55–62. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i2.384>
- Rosyid, M. Z. (2021). *Pengertian belajar dan hasil belajar siswa.* Diakses dari <https://share.google/hkkn7k8vLQ8Y6E5Jo>

- Sari, D., & Pratama, F. A. (2022). Skillful typing sebagai media pembelajaran interaktif berbasis website. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 89–97.  
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/5925>
- Setyaningsih, L. H. (2016). Peningkatan keterampilan mengetik sistem 10 jari... *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 859–866.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/4146>
- Sulastri, T. (2014). Analisis Keterampilan Mengetik Sepuluh Jari Buta Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(5), 1–12.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/7028>
- Sutirman. (2015). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2021). *Hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik*. Diakses dari <https://share.google/hkkn7k8vLQ8Y6E5Jo>
- Suprijono, A. (2021). *Konsep belajar dalam proses pembelajaran*. Diakses dari <https://share.google/hkkn7k8vLQ8Y6E5Jo>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tio, P. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mengetik dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG) dan Dictation Berbasis Web. *MASITIKA*, 2.
- Toresa, D., Fanawiza, F., & Muzdalifah, I. (2024). Pelatihan mengetik cepat dan akurat menggunakan aplikasi Rapid Typing untuk siswa kelas X SMK Migas Inovasi Riau.
- Wahyuni, S. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Typing Master terhadap peningkatan kemampuan mengetik siswa. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.  
<https://repository.upi.edu/101277/>
- Wulandari, R., Suryani, D., & Ninghardjanti, P. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengetik Sepuluh Jari Melalui Metode Latihan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2), 89–96. <https://doi.org/10.15294/dp.v8i2.3622>.