

STUDI KASUS: PENGGUNAAN *TYPETASTIC* DALAM PEMBELAJARAN TIK UNTUK SISWA KELAS 1 SD LABORATORIUM UPI KAMPUS CIBIRU

Dea Azzahra¹, Nurina Asri Fitriani², Riska Rahmat Kanigara³

^{1,2,3} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹deaazzahra09@upi.edu, ²nurinaasrifitriani@upi.edu,

³riskarahmatkanigara@upi.edu

ABSTRACT

*Learning is an effort to gain knowledge, abilities and skills, by trying new things that have been experienced. Meanwhile, playing is doing something for fun, but it can be an effective way for learning activities. The context of playing is effective because it can increase motivation and interest in learning in students. In the context of 21st century education, digital-based learning is needed that is relevant to the development of the times and supports the needs of digital literacy for students. The use of *typetastic* shows that technology can be a solution to overcome challenges in learning. The purpose of this study was to describe the use of *typetastic*, and its positive impact on ICT learning in grade 1 of elementary school. This study uses a qualitative approach with a case study design. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation which were then analyzed descriptively. The results of this study indicate that the use of *typetastic* shows a positive impact on student learning motivation, and active student involvement in the learning process. By utilizing applications such as *typetastic*, students can learn independently and progressively, while teachers can monitor student development easily.*

Keywords: Learning, Playing, Typetastic

ABSTRAK

Belajar yakni usaha untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan dan keterampilan, dengan mencoba hal baru yang pernah dialami. Sedangkan, bermain yakni melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, tetapi dapat menjadi cara efektif untuk kegiatan belajar. Konteks bermain menjadi efektif karena dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar pada siswa. Dalam konteks pendidikan abad ke-21 diperlukan pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan perkembangan zaman dan mendukung kebutuhan literasi digital bagi siswa. Penggunaan *typetastic* menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan *typetastic*, dan dampak positifnya pada pembelajaran TIK di kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *typetastic* menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti *typetastic*, siswa dapat belajar secara mandiri dan progresif, sementara guru dapat memantau perkembangan siswa dengan mudah.

Kata kunci: Belajar, Bermain, Typetastic

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21, perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran metode konvensional tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa di era digital, melainkan harus beradaptasi dengan perubahan zaman (Rahmawati, 2022). Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat menjadikan penggunaan teknologi dalam pendidikan sebagai langkah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tantangan ini menuntut dunia pendidikan untuk dapat menyiapkan siswa yang terampil dalam penggunaan teknologi melalui kemampuan literasi digital (Safitri, 2020).

Literasi digital meliputi kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi, memahami, menilai, dan bertanggung jawab terhadap pemanfaatan informasi (Prema, 2024). Maka dari itu, literasi digital perlu ditanamkan sejak dini yaitu pada usia anak sekolah dasar (Nurmala, 2024). Melalui pengenalan literasi digital sejak dini, akan membawa manfaat bagi siswa sekolah dasar dalam menghadapi

kehidupan yang serba teknologi. Selain itu, akan mendukung siswa sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan abad-21 yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kreatif melalui penggunaan teknologi saat pembelajaran (Oktarin, 2024)

Walaupun begitu, integrasi teknologi dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Tantangan-tantangan ini seperti keterbatasan akses terhadap teknologi, keterampilan dalam penggunaan teknologi bagi guru. Lebih dari itu, tantangan lainnya adalah kurangnya metode pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini sehingga mengakibatkan turunnya minat dan motivasi belajar siswa saat pembelajaran di kelas (Ahsani, 2021).

Oleh karena itu, maka guru dituntut mampu melaksanakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa dan relevan dengan kemajuan zaman. Siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik bermain dibandingkan belajar. Guru dapat mengkreasikan belajar dengan bermain agar siswa mendapatkan pengalaman yang menyenangkan

saat mengikuti proses pembelajaran di kelas (Nisa, 2022).

Kelas menjadi ruang utama terjadinya interaksi siswa dengan guru, dan teman kelas. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan siswa dapat semangat mengikuti proses kegiatan belajar berlangsung. Sehingga mewujudkan keberhasilan dan efektivitas pada proses pembelajaran. Dengan ini berdasarkan pendapat Nofrion (2016) guru dapat menciptakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Interaksi sosial yang ada di kelas dapat membangun relasi terhadap siswa, dan guru, membangun karakter, serta dapat bekerja sama dengan teman sebayanya.

Belajar dan bermain, merupakan dua kegiatan yang penting dalam kehidupan anak-anak, sehingga dapat mendukung perkembangan anak (Dewi, 2022). Belajar yakni usaha untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dengan mencoba hal baru yang pernah dialami. Sedangkan, bermain yakni melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, tetapi dapat menjadi cara efektif untuk kegiatan belajar.

Masa anak-anak tentunya belajar dengan bermain menjadi salah satu acuan siswa untuk memecahkan masalah. Bermain dapat memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bereksplorasi, mencari tahu, mengembangkan kreativitas yang menyenangkan (Novia, 2020). Dengan bermain anak-anak dapat belajar mengenai lingkungan di sekitar, melakukan interaksi dengan teman sebaya sehingga muncul keterampilan sosial, emosional, dan kognitif pada siswa sekolah dasar.

Pembelajaran yang dilakukan dalam konteks bermain menjadi efektif karena dapat meningkatkan motivasi serta minat pada siswa. Dalam hal ini, pendekatan yang menggabungkan belajar dan bermain dikenal sebagai *play based learning*. Belajar dan bermain dua aspek yang terhubung, sehingga bermain menjadi sarana menyenangkan dan efektif untuk proses kegiatan belajar di kelas, sedangkan belajar memberi arah dan tujuan pada aktivitas bermain.

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan sebelumnya, perlu adanya kegiatan belajar yang menggabungkan elemen bermain sekaligus pembelajaran yang berbasis digital. Adapun penelitian ini mengambil studi kasus penggunaan

typetastic, yaitu sebuah platform berbasis *website* yang dirancang untuk membantu para siswa khususnya di tingkat sekolah dasar dalam mempelajari keterampilan mengetik secara menyenangkan dan interaktif. SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru menjadi lokasi penelitian dengan fokus pada pembelajaran TIK untuk siswa kelas satu.

Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan *typetastic* dalam pembelajaran TIK di kelas satu SD. Selain itu untuk mengetahui dampak positif pada penerapan *typetastic* dalam pembelajaran TIK di kelas satu SD. Urgensi dari penelitian ini adalah sebagai respon untuk memenuhi tuntutan perkembangan pembelajaran saat ini. Selain itu penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru maupun sekolah lain dalam pengembangan pelaksanaan pembelajaran yang berbasis digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Menurut Rahardjo (2017) bahwa penelitian dengan desain studi kasus dilakukan untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa dan fakta

tertentu. Oleh karena itu, pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui dampak positif dari proses penggunaan *typetastic* dalam konteks pembelajaran TIK.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium UPI Cibiru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD, yang merupakan subjek penelitian utama, subjek penelitian lainnya yaitu guru TIK. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kesediaan guru dan kondisi pembelajaran yang menggunakan media digital.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan pandangan mengenai dampak penggunaan *typetastic* pada siswa, observasi langsung terhadap proses pembelajaran untuk melihat interaksi siswa dengan *typetastic* selama proses pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto saat pembelajaran dilakukan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis data dari Miles and Huberman sebagaimana yang dijelaskan dalam Sugiyono (2019) tahapan langkah-langkahnya meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memberikan

gambaran yang mendalam tentang penggunaan *typetastic* dalam pembelajaran Teknologi, Komunikasi dan Informasi (TIK) serta dampak positifnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian studi kasus ini, peneliti melakukan kegiatan di lapangan pada hari Kamis tanggal 7 November tahun 2024 di SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. Kelompok kami melakukan observasi dengan siswa SD kelas 1 dan guru TIK yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran, dan sedang menggunakan salah satu media pembelajaran dengan website *typetastic*.

Typetastic adalah platform pembelajaran mengetik berbasis *website* yang dirancang berdasarkan level tingkatan untuk anak-anak salah satunya siswa sekolah dasar. Program ini menggunakan pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan untuk mengajarkan keterampilan mengetik dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Gambar 1 Tampilan halaman awal *Typetastic*

Typetastic mencakup berbagai aktivitas, mulai dari pengenalan keyboard hingga latihan mengetik yang lebih kompleks, semuanya dikemas dalam format permainan dan visual yang menarik. Fitur Utama pada *typetastic* memiliki kelebihan sebagai berikut. Pertama pada desain yang ramah anak, warna-warna cerah dan permainan sederhana yang membuat siswa lebih antusias untuk belajar. Kedua, *typetastic* menawarkan aktivitas berbasis permainan mulai dari belajar posisi jari, huruf, dan kata melalui aktivitas seperti teka-teki dan mini-games. Ketiga, tingkatan pada *typetastic* yang berbeda dapat menyesuaikan pada kegiatan belajar: ada yang materi disusun secara bertahap, sehingga sesuai untuk siswa kelas 1 hingga tingkat yang lebih tinggi. Keempat, *typetastic* mudah diakses: *typetastic* dapat diakses menggunakan komputer atau tablet dengan koneksi internet. Kelima, mendukung guru: Tersedia alat untuk guru memantau kemajuan siswa.



Pada penerapan bagi siswa kelas 1 SD, *typetastic* biasanya berfokus pada pengenalan dasar keyboard, seperti posisi huruf dan jari, serta permainan yang mendorong pengenalan pola. Pembelajaran menggunakan website *typetastic* ini dapat membantu anak-anak atau siswa sekolah dasar menjadi lebih percaya diri dan nyaman mengetik sejak dini.

Penggunaan *typetastic* sebagai alat bantu pembelajaran TIK terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Aplikasi ini menggabungkan elemen gamifikasi yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, untuk mengoptimalkan manfaatnya, perlu dipastikan ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai. Guru juga perlu memberikan panduan dan dukungan yang konsisten kepada siswa agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi ini secara maksimal. Selain itu, penggunaan *typetastic* dalam pembelajaran TIK ini menggabungkan elemen gamifikasi yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.



Gambar 2 Antusiasme seorang anak saat menggunakan *typetastic* di tingkatan pertama



Gambar 3 Suasana kelas saat menggunakan *typetastic*

Dampak positif yang dicapai melalui penggunaan *typetastic* menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti *typetastic*, siswa dapat belajar secara mandiri dan progresif, sementara guru dapat memantau perkembangan mereka dengan mudah.

Selain itu, dampak positif lainnya melalui penggunaan *typetastic* menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional. Dengan memanfaatkan aplikasi seperti *typetastic*, siswa dapat belajar secara mandiri dan progresif, sementara guru dapat memantau perkembangan mereka dengan mudah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Typetastic* dalam pembelajaran TIK di kelas 1 SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru memberikan dampak positif terhadap keterampilan mengetik siswa. *Typetastic* sebagai platform pembelajaran mengetik berbasis web dirancang dengan pendekatan gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan, terbukti mampu meningkatkan keterampilan mengetik siswa. Elemen permainan dan visual yang menarik membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar mengetik sejak dini.

Aplikasi ini membantu siswa memahami posisi dasar huruf pada keyboard serta memperbaiki

keterampilan motorik jari. Hasilnya, siswa menjadi lebih percaya diri dan nyaman menggunakan keyboard, yang merupakan salah satu keterampilan dasar dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pendekatan bermain sambil belajar yang diterapkan pada *Typetastic* mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Interaktivitas yang diberikan oleh aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Dalam implementasinya, dukungan dari guru sangat penting. Guru perlu memberikan panduan yang jelas dan mendukung siswa dalam memanfaatkan *Typetastic* secara optimal. Selain itu, alat pemantauan yang tersedia pada *Typetastic* memudahkan guru untuk mengevaluasi kemajuan siswa secara berkala. Untuk memastikan keberhasilan penggunaan *Typetastic*, diperlukan ketersediaan perangkat (komputer atau tablet) serta koneksi internet yang memadai. Jika kedua aspek ini tidak terpenuhi, efektivitas pembelajaran dapat terganggu. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi solusi inovatif

untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional. Typetastic, sebagai salah satu bentuk teknologi pendidikan, tidak hanya mendukung pembelajaran mandiri siswa tetapi juga meningkatkan efisiensi pengelolaan pembelajaran oleh guru. Typetastic dapat terus digunakan sebagai media pembelajaran TIK di kelas, terutama untuk siswa usia dini, karena terbukti memberikan hasil yang positif. Sekolah juga perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi, seperti perangkat dan koneksi internet, untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru disarankan untuk terus mengintegrasikan pendekatan bermain sambil belajar dalam mata pelajaran lain guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. N., Sugiharto, F. B., & Chotimah, C. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Drill dengan Aplikasi Tux Typing untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik 10 Jari pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Tajinan Kabupaten Malang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Tribhuwana Tungadewi).
- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 228-236.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Habsy, B. A., Jatmiko, M. R. P., Sari, S. A., & Sari, F. A. (2024). Memahami Perkembangan Peserta Didik dan Hukum Hukum Perkembangan. *TSAQOFAH*, 4(2), 770-784.
- Hidayat, A., & Nurhadi. (2023). "Penggunaan Teknologi Gamifikasi dalam

- Pembelajaran Sekolah Dasar". *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45-56.
- Kartika, R., & Wibowo, S. (2023). "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Kelas Awal di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(3), 77-89.
- Maryani, K., Rosidah, L., & Yuzandi, Z. M. (2023). Analysis of Digital Learning Media" Typing Land" to the Reading Ability at Kak Seto School. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(1), 1-12.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Novia, N., Permanasari, A., Riandi, R., & Kaniawati, I. (2020). Tren penelitian educational game untuk peningkatan kreativitas siswa: Sebuah systematic review dari literatur. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 217-226.
- Rahardjo, Mudjia. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Rahmawati, L. E., Prayitno, H. J., Wahyudi, A. B., Pratiwi, D. R., Nugraha, D., Beauty, M., ... & Lestari, W. D. (2022). Pendampingan Penguatan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Program Khusus Baturan dan SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan. *Warta LPM*, 487-503.
- Setiawan, R., & Putri, A. (2024). "Implementasi Typetastic sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan TIK Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 12-23.
- Simaremare, T. J. P., & Karolina, V. (2024). Analisis Penggunaan Typing. com untuk Meningkatkan Kemampuan Mengetik Siswa Kelas 4 SD di Sekolah *Tunas Bangsa. Education*, 19(1), 47-54.
- Sion, D. P., & Talakua, A. C. (2024). Game Edukasi Pengenalan Warna Studi Kasus SDK Kahaungu Eti. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*

INOVATIF WIRA WACANA,
3(1), 13-24.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D.* Bandung: ALFABETA.

Sulastri, M., & Fajar, S. (2022). "Peran Guru dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Menyenangkan". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran,* 19(2), 88-99.

Udjaja, Y., & Sari, A. C. (2017). A Gamification interactive typing for primary school visually impaired children in Indonesia. *Procedia computer science,* 116, 638-644.