

Pengaruh Musik Daerah terhadap *Keyboarding Skill* Mahasiswa

Maya Setiawardani^a, Tintin Suhaeni^b

^a*Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bandung, Bandung 40012*
E-mail: maya.setiawardani@polban.ac.id

^b*Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bandung, Bandung 40012*
E-mail: tintin.suhaeni@polban.ac.id

ABSTRAK

Penguasaan *keyboarding* menjadi bagian yang sangat urgen dalam berkomunikasi melalui komputer, dan sangat penting terutama mahasiswa yang kuliah di bidang bisnis. Di sisi lain, kinerja individu juga dipengaruhi oleh lingkungan kerjanya, dan musik merupakan salah bentuk lingkungan yang bisa mempengaruhi kinerja *keyboarding*. Model yang dapat menggambarkan hal ini adalah Model *Stimulus-Response* dari Mehrabian-Russel yang menjelaskan bahwa musik bisa mempengaruhi kinerja pengetikan individu. Namun di sisi lain, penulis belum melihat penelitian tentang pengaruh musik daerah terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik. Hampir di seluruh Indonesia mempunyai seni musik tradisional yang khas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan musik daerah guna memperkaya inovasi dalam strategi dan teknik pembelajaran *keyboarding skill*. Dalam penelitian ini dilakukan eksperimen terhadap dua kelompok, yaitu kelompok perlakuan (musik daerah) dan kelompok kendali (tanpa musik daerah). Pada test awal pengetikan, kedua kelompok tersebut memiliki rerata AWPM (*Adjusted Words Per Minute*) yang identik atau sama. Selanjutnya, dilakukan test, dimana kelompok perlakuan mendengarkan musik gamelan Jawa (*gending*), gamelan Sunda (*Mangari degung*), dan gamelan Jawa (*Cublek-cublek Suweng*). Hasil dari uji statistik dari ketiga jenis musik tersebut, ternyata musik gamelan Jawa (*Cublek-cublek Suweng*) memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi pengetikan mahasiswa.

Keywords: keyboarding skill, folk music, AWPM (Adjusted Words Per Minute)

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah *keyboarding skill* yang diajarkan kepada mahasiswa menekankan pada kemampuan mengetik sepuluh jari dengan sistem buta, artinya mahasiswa ketika mengetik, mereka tidak melihat papan ketik, tapi pandangan atau mata mereka mengarah kepada naskah yang akan diketik. Dengan demikian mereka akan menghasilkan kecepatan dan ketepatan mengetik di atas rata-rata dibanding dengan kemampuan mereka yang tidak mempunyai kemampuan *keyboarding*. Seperti yang dijelaskan oleh Wentling (1992) yang menyatakan bahwa *keyboarding skill* adalah:

“The act of placing information into a computer through the use of typewriter – like keyboard, involving the placement of fingers on designated keys on the middle “home” row of the keyboard and moving fingers as needed to depress other keys without looking at the keyboard”.

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan individu dalam mengadopsi *keyboarding skill*, selain faktor dosen adalah faktor lingkungan fisik. Penciptaan lingkungan fisik yang aman dan nyaman akan membuat mahasiswa belajar nyaman pula. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Raharso & Raharso (2006) yang menyatakan bahwa lingkungan fisik yang ada di sekitar individu membuat dia menjadi merasa nyaman atau sebaliknya. Rasa nyaman dan tidak nyaman tersebut akan mempengaruhi semangat belajar, terutama untuk mahasiswa yang mempelajari *keyboarding skill*. Kondisi tersebut bisa dijelaskan oleh Model *Stimulus-Response* dari Mehrabian-Russel (Richardson *et al.*, 1996).

Salah satu bentuk lingkungan fisik tersebut adalah musik. Musik adalah stimulus yang diperoleh individu yang sedang belajar *keyboarding skill*. Setelah mendapat stimulus tersebut, individu akan terpengaruh *mood* atau emosinya. Pengaruh tersebut selanjutnya akan muncul dalam bentuk respon berupa penerimaan (*approach*) atau penolakan (*avoidance*) terhadap stimulus musik tersebut. Ketika individu menolak stimulus tersebut, berarti dia tidak menyukai stimulus tersebut, dan sebaliknya. Hal ini dapat dikonfirmasi melalui penelitian Suryani & Raharso (2005) yang menyatakan kenyamanan atau ketidaknyamanan tersebut akan mempengaruhi semangat kerja individu dalam mempelajari teknik-teknik *keyboarding skill*. Kajian dalam ilmu manajemen kantor juga menyatakan hal yang sama, yaitu: musik bisa mempengaruhi kinerja seorang individu (Suryani & Raharso, 2005).

Berdasarkan hasil penelitian Tjahjawati & Raharso (2013) bahwa musik memang bisa memberi pengaruh yang signifikan kepada kinerja pengetikan. Kehadiran musik bisa menaikkan kecepatan mengetik secara signifikan. Dari hasil penelitian itu juga direkomendasikan untuk meneliti lebih lanjut tentang musik daerah. Oleh sebab itu, penelitian ini ingin mengetahui pengaruh musik daerah terhadap kecepatan dan ketepatan mengetik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Keyboarding skills*

Keyboarding skill adalah keterampilan mengetik dengan menguasai seluruh tuts yang ada pada *keyboard* mesin tik atau komputer. Kecepatan mengetik yang dibutuhkan oleh industri adalah 40 kata/menit dan tingkat ketepatan minimal 98% untuk pengetikan yang menggunakan komputer. Dan didasarkan pendapat Wetzal (1985) yang menyatakan bahwa mahasiswa akan tetap memiliki keterampilan mengetik ketika mereka telah melalui kecepatan mengetik lebih dari 20 kata/ menit. Artinya, apabila kecepatan tersebut sudah terlewati, maka para ahli mengindikasikan mahasiswa tersebut biasanya akan bisa memelihara kemampuan *keyboarding* mereka. Namun demikian, untuk menghadapi persaingan global, maka mahasiswa dituntut untuk meningkatkan lagi kecepatan dan ketepatan mengetiknya sesuai dengan standar untuk pengetik profesional yaitu minimal 50 kata/menit.

Dalam pengajaran *keyboarding skill* tersebut, mahasiswa diajarkan bagaimana memfungsikan sepuluh jari tangan dalam mengetik tuts yang ada pada *keyboard*. Setiap jari tangan memiliki fungsi dan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga kegiatan pengetikan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat. Kecepatan dan ketepatan mengetik dapat dihitung secara manual ataupun secara otomatis dengan menggunakan *software* tertentu seperti misalnya *Typing Tutor*, *Mavis Beacon*.

Secara manual, cara penghitungan kecepatan dan ketepatan mengetik adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung kecepatan; pertama, menghitung jumlah kata yang berhasil diketik dengan cara membagi jumlah hentakan yang berhasil diketik dibagi dengan lima (1 kata = 5 hentakan). Selanjutnya, jumlah kata yang berhasil diketik dibagi waktu yang dipergunakan untuk mengetik tersebut.

Berikut rumus menghitung kecepatan.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kata terketik} &= \text{jumlah hentakan}/5 \\ \text{Jumlah kata/menit} &= \text{jumlah kata/waktu} \end{aligned}$$

- b. Menghitung ketepatan; pertama, menghitung jumlah kesalahan menyetik, dimana kesalahan tersebut dihitung satu/kata (Philips & Radford, 1984). Maksudnya, apabila dalam satu kata terdapat lebih dari satu, maka tetap dihitung satu kesalahan. Selanjutnya, menghitung ketepatan yaitu jumlah kata yang berhasil diketik dikurangi jumlah kesalahan dibagi jumlah kata kata yang berhasil diketik dikalikan dengan 100%.

Rumus menghitung ketepatan.

$$\frac{\text{Jumlah kata terketik} - \text{jumlah kesalahan}}{\text{Jumlah kata terketik}} \times 100\%$$

Pada saat ini, *keyboarding skill* bukan untuk kebutuhan vokasional saja, tetapi menjadi kebutuhan untuk dapat berkomunikasi, mengekstrak dan menyebarkan informasi. Kemampuan *keyboarding* yang kurang akan menyebabkan seseorang menjadi kurang memiliki pengetahuan, karena pada saat ini hampir semua orang menggunakan komputer dan internet untuk memperoleh atau menyebarkan informasi (Schmidt, 1985). Walaupun saat ini banyak alat yang bisa digunakan sebagai alat menginput komputer, tetapi *keyboard* tetap memainkan peran sentral (Business Education Center. 2005: 2). Artinya, menguasai *keyboard* tetap menjadi keterampilan yang penting.

Hal ini didukung oleh Bartholome (1996) yang menyatakan bahwa siswa yang memahami bagaimana menggunakan *keyboard* secara efektif dan efisien akan sukses di masa depan (Business Education Center. 2005: 56).

2.2. Musik Daerah

Musik di kantor membantu meningkatkan kepuasan dan produktivitas kerja. Musik juga menyembuhkan kelelahan mental dan fisik, serta mengurangi ketegangan syaraf. (Quible. 2001: 94). Hal ini didukung para praktisi dan akademisi yang meyakini bahwa musik memiliki pengaruh terhadap *mood*, emosi, dan perilaku individu (Hallam *et al.*, 2002). Musik merupakan “*environmental stimuli*” yang diterima oleh individu dan selanjutnya akan mempengaruhi “*emotional states*” dari individu tersebut. Hasilnya, individu tersebut akan mengeluarkan dalam bentuk *approach* atau *avoidance*. Respon dalam bentuk *approach* mengindikasikan individu tersebut menerima stimuli

musik dan merasa senang. Hal ini menyebabkan individu tersebut akan menyetik dengan penuh semangat. Sebaliknya, respon *avoidance* mengindikasikan individu tersebut tidak merasa senang dengan stimuli musik yang menimpa dirinya, akibatnya, individu merasa tidak memiliki semangat untuk menyetik. Model seperti ini adalah model yang dikembangkan oleh Mehrabian dan Russel, dan diberi nama sebagai model Stimulus-Response (Richardson *et al.*, 1996).

Berdasarkan perspektif psikologi lingkungan tersebut, kemudian musik diaplikasikan dalam pembelajaran maupun implementasi dari *keyboarding skill*. Misalnya, Jensen (1931) meneliti pengaruh dari genre musik *jazz* serta *dirge* terhadap kecepatan dan ketepatan menyetik. Sedangkan Colona (2008) mengidentifikasi bahwa musik bergenre “*fast rock*” memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap kecepatan pengetikan seorang individu dibandingkan musik bergenre “*fast rap*”. Dalam kajian ilmu manajemen kantor juga menyatakan hal yang sama, yaitu: musik bisa mempengaruhi kinerja seorang individu (Suryani & Raharso, 2005). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Soejoeti & Kurnianto (2005) yang menjelaskan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan musik pengiring kerja terhadap motivasi kerja, kepuasan kerja dan produktivitas kerja karyawan.

Penduduk Indonesia terdiri dari berbagai macam suku dimana setiap suku memiliki seni musik tradisional yang khas dan unik. Hal ini dapat dilihat dari dalam teknik permainannya, penyajiannya maupun bentuk/organologi instrumen musiknya. Hampir seluruh seni tradisional Indonesia mempunyai semangat kolektivitas yang tinggi sehingga dapat dikenali karakter khas orang/masyarakat Indonesia. Dengan demikian, mahasiswa sebagai masyarakat yang berasal dari daerah tertentu akan sangat hafal dan menjiwai musik dari daerahnya masing-masing, sehingga mereka dapat menikmati dan menimbulkan perasaan positif pada dirinya.

2.3. Hubungan Musik Daerah dengan Peningkatan AWPM

Adapun hubungan musik daerah dengan peningkatan kecepatan dan ketepatan menyetik seperti dikemukakan oleh Mehrabian dan Russel (Richardson *et al.*, 1996) bahwa musik merupakan “*environmental stimuli*” yang diterima individu dan selanjutnya akan mempengaruhi “*emotional states*” dari individu tersebut. Respon individu terhadap stimuli tersebut dapat berbentuk *approach* yang

mengindikasikan individu tersebut menerima stimuli musik dan merasa senang. Hal ini menyebabkan individu tersebut akan mengetik dengan penuh semangat. Sebaliknya, respon *avoidance* mengindikasikan individu tersebut tidak merasa senang dengan stimuli musik yang menimpa dirinya, akibatnya, individu merasa tidak memiliki semangat untuk mengetik. Penelitian lain (dalam Salim 2010) menyatakan bahwa musik yang paling berpengaruh terhadap manusia adalah musik yang berasal dari akar budaya dimana manusia itu dibesarkan. Hal ini ditunjang dari hasil penelitian Salim (2010) yang mengungkapkan bahwa musik degung Sunda memiliki pengaruh yang baik dibandingkan musik *heavy metal* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan tentang hubungan musik daerah dan kecepatan dan ketepatan mengetik, maka hipotesis penelitian ini adalah: "Musik daerah memiliki pengaruh terhadap *keyboarding skill* mahasiswa."

3. METODE PENELITIAN

Agar bisa memahami pengaruh musik terhadap efektivitas pembelajaran *keyboarding skills*, peneliti menggunakan dua kelompok mahasiswa untuk diuji coba. Tahapan eksperimen adalah sebagai berikut.

- a. Kelompok pertama merupakan kelompok yang mendapat perlakuan diiringi musik daerah (Perlakuan)
- b. Kelompok kedua adalah kelompok pengendali, yakni tanpa diiringi musik daerah (Kendali)
- c. Minggu pertama, seluruh mahasiswa diukur kecepatan dan ketepatannya tanpa diiringi musik daerah. Hasil test dari kedua kelompok tersebut diuji dengan uji Levene dan uji t untuk melihat apakah ada perbedaan hasil test yang signifikan dari kedua kelompok tersebut.
- d. Beberapa minggu kemudian, kelompok Perlakuan ditest kecepatan dan ketepatan mengetikannya dengan diiringi musik daerah. Sedangkan kelompok Kendali ditest kecepatan dan ketepatan mengetiknya tanpa diiringi musik daerah. Hal ini dilakukan beberapa kali, dan musik daerah yang digunakan adalah musik instrumental daerah Sunda dan daerah Jawa.
- e. Hasil test dari kedua kelompok tersebut di atas diuji dengan uji Levene dan uji t untuk melihat apakah ada perbedaan hasil test yang signifikan dari kedua kelompok tersebut, sehingga dapat diketahui ada tidaknya pengaruh musik daerah terhadap *keyboarding skill* responden.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan Tahun 2014/2015 yang terdiri dari dua kelas, yaitu mahasiswa kelas I Program Studi Administrasi Bisnis D4 (I BA) terdiri dari 31 orang, dan kelas I Program Studi Administrasi Bisnis D3 (I AB) terdiri dari 32 orang. Total seluruh responden sebanyak 63 orang mahasiswa.

Responden tersebut di atas dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan diiringi musik daerah (perlakuan). Kelompok ini terdiri dari mahasiswa kelas I AB. Sedangkan kedua adalah kelompok kontrol (kendali). Kelompok kedua ini terdiri dari mahasiswa kelas I BA.

4.1 Identitas Responden

Mahasiswa yang dijadikan responden pada penelitian ini terdiri dari beberapa suku bangsa, baik mahasiswa yang ada di kelompok yang diiringi musik (kelas I AB) maupun mahasiswa yang ada di kelompok tanpa musik (kelas I BA).

Tabel 4.1. Identitas Responden Berdasarkan Suku mahasiswa Kelas I AB

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Batak	1	3.1	3.1	3.1
Betawi	2	6.3	6.3	9.4
Jawa	4	12.5	12.5	21.9
Minang	1	3.1	3.1	25.0
Sunda	24	75.0	75.0	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Sumber: hasil pengolahan data 2015

Berdasarkan tabel 4.1. di bawah ini, mahasiswa yang ada kelompok yang diiringi musik (kelas I AB) sebagian besar berasal dari suku Sunda yakni sebesar 75%. Sedangkan suku lainnya, yaitu suku Jawa sebanyak 12.5%, suku Betawi sebanyak 6.3%, dan suku Batak sebanyak 3.1%.

Tabel 4.3. Statistik Kelompok

Tabel 4.2. Identitas Responden Berdasarkan Suku Mahasiswa Kelas IBA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Batak	1	3.2	3.2	3.2
Jawa	3	9.7	9.7	12.9
Sunda	27	87.1	87.1	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Sumber: hasil pengolahan data 2015

Berdasarkan tabel 4.2. di bawah ini mahasiswa yang ada di kelompok tanpa musik (kelas I BA) sebagian besar berasal dari suku Sunda yaitu sebanyak 87.1%. Sedangkan suku lainnya, yaitu suku Jawa sebanyak 9.7% dan suku Batak sebanyak 3.2%.

4.2. Kecepatan dan Ketepatan (AWPM) Pengetikan Awal

Hasil dari test kecepatan dan ketepatan ini akan dilihat dari nilai AWPM (*Adjusted Words Per Minute*). Nilai AWPM ini meliputi nilai kecepatan dan ketepatan mengetik.

Penelitian ini didesain menggunakan kelompok yang mendapat perlakuan berupa mengetik naskah sambil mendengarkan instrumen musik daerah, serta kelompok yang mengetik naskah tanpa mendengarkan musik. Untuk itu, dua kelompok tersebut diukur terlebih dahulu kemampuan mengetiknya, tercermin dalam kinerja AWPM. Apabila dua kelompok tersebut memiliki kemampuan yang sama maka penelitian dapat dilakukan. Sebaliknya, apabila satu kelompok memiliki *keyboarding skill* yang berbeda secara signifikan, maka penelitian tidak dapat dilakukan, sebab: sulit untuk mendeteksi apakah pencapaian nilai rata-rata AWPM disebabkan oleh faktor musik atau oleh faktor *keyboarding skill* tersebut.

	Tes1	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AWPM1	perlakuan	32	44,750	7,5861	1,3410
	kendali	31	40,548	9,2586	1,6629

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Dari tabel 4.3. terlihat rata-rata AWPM antara kelas yang akan mendapat perlakuan (mengetik dengan menggunakan musik tertentu) dengan kelas kendali memiliki nilai rata-rata yang berbeda, dengan kelas yang mendapat perlakuan memiliki rata-rata lebih tinggi, yaitu: 44,750 dibandingkan dengan 40,548. Dilihat dari deviasi standar, kelompok perlakuan memiliki deviasi standar yang masih dapat ditoleransi, yaitu: lebih kecil dari 20% nilai rata-rata; sedangkan deviasi standar untuk kelompok kendali sedikit lebih besar dari 20% nilai rata-rata; atau cenderung memiliki sebaran nilai yang cenderung heterogen (Santoso, 2000).

Akan tetapi, untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih kuat digunakan uji beda untuk melihat apakah nilai rata-rata AWPM yang berbeda tersebut memang berbeda secara signifikan. Berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 4.4. Test Sampel Bebas

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
AWPM1: Equal variances assumed	.542	.464	1,973	61	.053	4,2016	2,1295	-.0566	8,4698
Equal variances not assumed			1,967	57,978	.054	4,2016	2,1383	-.0746	8,4778

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Hasilnya, terlihat nilai F dari uji Levene terletak di bagian "*Equal variances assumed*". Artinya, SPSS menyarankan agar perbandingan rata-rata dengan uji beda sebaiknya menggunakan dasar atau asumsi "*kedua varians sama*".

Akan tetapi, karena nilai F hitung adalah 0,542 dengan nilai probabilitas/Sig. 0,464 atau lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan bahwa kedua kelompok yang diuji memiliki varians yang sama atau identik.

Tahap kedua, analisis dilakukan dengan menggunakan uji t, untuk mengetahui apakah rata-rata kedua kelompok tersebut sama atau berbeda.

Berdasarkan hasil uji Levene, disarankan untuk menggunakan “*Equal variances assumed*”. Oleh karena itu, nilai probabilitas dari uji t menggunakan nilai “*Sig. (2-tailed)*” yang ada pada baris “*Equal variances assumed*”, yaitu: 0,053.

Karena output nilai probabilitas (0,053) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa: rata-rata AWPM kedua kelompok adalah identik atau sama.

Dengan demikian, dapat dibuat kesimpulan bahwa kelompok yang akan mendapat perlakuan maupun kelompok kendali memiliki kemampuan mengetik yang setara, bila dilihat dari kinerja AWPM-nya.

Untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kinerja AWPM yang sama atau identik, peneliti melakukan uji tahap kedua (diberi kode Awal2). Berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 4.5. Statistik Kelompok

	Tes2	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AWPM2	perlakuan	32	45,750	7,2334	1,2787
	kendali	31	43,258	10,7702	1,9344

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Pada tes tahap kedua, terlihat ada tabel 3.5. di atas, bahwa kelompok yang akan mendapat perlakuan memiliki nilai AWPM lebih tinggi (45,750) dibanding kelompok kendali (43,258). Selain itu, kelompok kendali memiliki deviasi standar yang lebih lebar, yang mengindikasikan adanya nilai AWPM yang memiliki distribusi yang cenderung kurang homogen.

Seperti tahap sebelumnya, perbedaan nilai rata-rata tidak bisa dijadikan referensi untuk melihat apakah

kedua kelompok memang berbeda secara signifikan atau tidak. Untuk itu, peneliti akan menguji dengan uji Levene dan uji t. Berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 4.6. Test Sampel Bebas

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AWPM2	Equal variances assumed	2,264	,138	1,081	61	,284	2,4919	2,3047	-2,1168	7,1005
	Equal variances not assumed			1,075	52,295	,287	2,4919	2,3168	-2,1685	7,1444

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Tahap pertama dengan menggunakan uji Levene memperlihatkan nilai probabilitas/Sig. adalah 0,138 dan terletak pada baris “*Equal variances assumed*”. Karena $0,138 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians dari kedua kelompok adalah identik atau sama.

Untuk mempertegas hasil uji Levene, hasil uji t memperlihatkan nilai probabilitas atau “*Sig. (2-tailed)*” yang terletak pada baris “*Equal variances assumed*” adalah 0,284. Karena $0,284 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari kedua kelompok yang diuji pada dasarnya tidak berbeda secara signifikan atau pada dasarnya adalah identik atau sama.

Berdasarkan dua fakta empiris tersebut, maka peneliti bisa memastikan bahwa kedua kelompok memang memiliki kinerja AWPM yang sama atau identik secara statistik. Artinya, kelompok kendali bisa menjadi instrumen untuk melihat apakah perlakuan yang akan diberikan memang memberi pengaruh yang signifikan atau sebaliknya.

4.3. Perbandingan Kecepatan dan Ketepatan (AWPM) Pengetikan

4.3.1. Perbandingan Antara Kelompok Gamelan Jawa (Gending) dengan Kelompok Kendali

Percobaan pertama dilakukan dengan mengukur AWPM dari kelompok yang mendapat perlakuan berupa tes kecepatan mengetik dengan mendengarkan

musik Gamelan Jawa (Gending), sedangkan kelompok kendali melakukan tes kecepatan mengetik tanpa mendengarkan musik. Berikut ini hasilnya.

Tabel 4.7. Statistik Kelompok

	TesTengah1	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AWPM	Gamelan Jawa	32	50,000	7,3835	1,3052
	Kendali	31	49,032	8,2603	1,4836

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Hasil statistik deskriptif memperlihatkan kelompok yang mendapatkan perlakuan berupa musik Gamelan Jawa memiliki kinerja AWPM satu poin lebih baik daripada kelompok kendali. Selain itu, dilihat dari deviasi standar, kedua kelompok memiliki distribusi data yang relatif dapat diterima, yaitu: lebih rendah dari seperlima dari nilai rata-rata.

Tabel 4.8. Test Sampel Bebas

	Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
AWPMTengah1									
Equal variances assumed	,002	,964	,491	61	,625	,8677	1,9725	-2,9764	4,8119
Equal variances not assumed			,490	59,764	,626	,8677	1,9760	-2,9852	4,8207

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Hasil uji beda yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu: uji Levene dan uji t memperlihatkan perlakuan berupa musik Gamelan Jawa ternyata tidak menghasilkan perbedaan perolehan AWPM yang berbeda secara signifikan. Hal tersebut terlihat dari nilai *Sig. (2-tailed)* dari uji t yang memiliki nilai 0,625 (atau lebih rendah dari 0,05) apabila diprediksi dengan menggunakan asumsi varians yang sama.

Berdasarkan kajian empiris tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jenis musik Gamelan Jawa (Gending) tidak secara signifikan mempengaruhi kecepatan mengetik mahasiswa. Hal ini mungkin terjadi karena responden didominasi oleh suku Sunda sehingga mereka merasa tidak terlalu “*familiar*” dengan jenis musik ini.

Selain itu, tempo musik Gamelan Jawa yang digunakan dalam penelitian ini tergolong dalam tempo yang rendah sehingga responden mungkin merasa “kurang semangat” sehingga “*alertness*” atau kesiagaan dalam mengetik menjadi agar berkurang. Untuk itu, penelitian yang akan datang sebaiknya membagi musik Gamelan Jawa menjadi beberapa jenis, mulai dari yang bertempo lambat sampai dengan yang bertempo cepat.

Dengan demikian, musik Gamelan Jawa merupakan stimulus yang diperoleh oleh individu yang sedang belajar *keyboarding skills*. Setelah mendapat stimulus tersebut, individu akan terpengaruh *mood* atau emosinya. Pengaruh tersebut selanjutnya akan muncul dalam bentuk respon berupa penerimaan (*approach*) atau penolakan (*avoidance*) terhadap stimulus musik tersebut. Karena hasil tes kecepatan tidak menunjukkan hasil peningkatan atau penurunan kecepatan yang signifikan, maka musik Gamelan Jawa (Gending) merupakan stimulus yang bersifat netral, tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengetik, dalam hal ini kinerja AWPM-nya.

4.3.2. Perbandingan AWPM antara Kelompok Mangari Degung dengan Kelompok Kendali

Tabel 4.9. Statistik Kelompok

	TesTengah2	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AWPM	Mangari Degung	32	50,938	7,5602	1,3365
	Kendali	31	51,452	9,0622	1,6276

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Selanjutnya, perbedaan antara kelompok kendali dengan responden yang mengetik sambil mendengarkan musik jenis Mangari degung juga menunjukkan rata-rata AWPM yang tidak berbeda jauh; dengan kelompok kendali memiliki kinerja AWPM sedikit lebih baik daripada responden yang mendapat perlakuan. Deviasi standar dari kinerja AWPM berada dalam rentang yang dapat diterima, yaitu: lebih rendah dari seperlima nilai rata-rata.

Untuk menguji apakah perbedaan perlakuan tersebut memberikan hasil rata-rata AWPM yang berbeda secara signifikan, hasil uji beda disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.10. Test Sampel Bebas

	Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
AWPMTengah2									
Equal variances assumed	,008	,931	-,245	61	,807	-,5141	2,0869	-4,7132	3,6850
Equal variances not assumed			-,244	58,400	,808	-,5141	2,1060	-4,7291	3,7039

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Tahap pertama dari uji beda adalah uji Levene yang menghasilkan fakta empiris bahwa varians dari AWPM dua kelompok responden yang mendapat perlakuan berbeda tersebut memiliki nilai probabilitas atau signifikansi sebesar 0,931. Karena $0,931 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians dari kelompok kendali dan kelompok yang mendengarkan musik Mangari Degung bersifat identik sama.

Karena uji Levene memberikan saran agar uji beda dilihat dari varians yang sama, maka probabilitas dari uji beda adalah 0,807. Hasil uji beda tersebut mengindikasikan bahwa rata-rata AWPM dari kelompok kendali dan kelompok yang mendengarkan musik Mangari Degung tidak berbeda secara signifikan; karena $> 0,05$.

Oleh karena itu, dapat dibuat kesimpulan bahwa jenis musik Mangari Degung tidak mampu memberikan atmosfer yang *favorable* sehingga kinerja pengetikan para responden tidak meningkat secara signifikan. Musik Degung merupakan salah satu musik khas Parahyangan, dimana responden sebagian besar berasal dari daerah ini. Artinya, musik Degung pada dasarnya dikenali oleh sebagian besar responden (24 mahasiswa dari 32 responden). Dengan demikian, *familiarity* bukan menjadi faktor yang bisa memicu meningkatnya kinerja pengetikan.

Tidak adanya peningkatan AWPM secara signifikan mungkin terjadi karena jenis musik Degung yang digunakan merupakan musik yang bertempo lambat sehingga tidak memicu semangat para responden untuk mengetik secara intensif.

4.3.3. Perbandingan AWPM Antara Kelompok Gamelan Jawa (Cublak-cublak Suweng) dengan Kelompok Kendali

Jenis musik ketiga yang diberikan kepada responden adalah musik dari Jawa Tengah dengan lagu yang sudah cukup dikenal dalam konteks nasional, yaitu: Cublak-cublak Suweng. Berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 4.11. Statistik Kelompok

	TesTengah3	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AWPM	Cublak-Cublak Suweng	32	54,500	6,0934	1,0772
	Kendali	31	50,258	5,7095	1,0254

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Responden yang mengetik dengan mendengarkan musik daerah Cublak-cublak Suweng ternyata memiliki kinerja AWPM lebih baik daripada kelompok kendali, berbeda sebesar empat poin. Dilihat dari deviasi standar, kedua kelompok tersebut memiliki nilai yang masih dapat ditoleransi, yaitu: lebih rendah dari seperlima nilai rata-rata.

Untuk membuktikan apakah musik Cublak-cublak Suweng memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan nilai rata-rata AWPM, berikut ini adalah hasil uji bedanya.

Tabel 4.12. Test Sampel Bebas

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
AWPMTengah3	.000	.779	2,848	61	.006	4,2419	1,4888	1,2848	7,2168
			2,852	60,935	.006	4,2419	1,4872	1,2860	7,2158

Sumber: hasil pengolahan data, 2015

Tahap pertama dari uji beda adalah uji Levene. Hasilnya, uji ini menyarankan untuk mengukur nilai probabilitas berdasarkan asumsi varians yang sama. Nilai probabilitas untuk uji Levene adalah 0,779. Artinya, pada dasarnya varians dari kelompok kendali dan kelompok yang mendapat yang mendengarkan Cublak-cublak Suweng adalah identik atau sama.

Berdasarkan input dari uji Levene, maka nilai probabilitas dari uji t dilihat dari baris "Equal

variances assumed", yaitu: 0,006; atau lebih rendah dari 0,05. Artinya, musik daerah Cublak-cublak Suweng merupakan stimulus faktor lingkungan yang bersifat *favorable* terhadap responden sehingga kinerja AWPM mereka meningkat secara signifikan.

Dengan demikian, jenis musik daerah ini merupakan salah satu alternatif dari sekian banyak musik daerah yang bisa menjadi instrumen untuk meningkatkan kinerja pengetikan para mahasiswa secara signifikan. Hal tersebut bisa terjadi karena musik Cublak-cublak Suweng memiliki tempo yang cepat dan riang sehingga "alertness" para mahasiswa menjadi semakin tinggi yang berimplikasi pada konsentrasi yang semakin baik. Lagu ini termasuk dalam tipe "timbang dolanan (lagu permainan)" yang ringan, mengalir sehingga menciptakan suasana riang.

Dalam perspektif tertentu, jenis musik Cublak-cublak Suweng memiliki tempo yang cepat, mirip dengan musik *rock* yang bertempo cepat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Tjahjawi & Raharso (2013) menjelaskan bahwa musik memainkan peran signifikan dalam membangun kinerja pengetikan; memperlihatkan bahwa musik *rock* memberi pengaruh terbesar terhadap kecepatan mengetik responden, disusul oleh genre *blues* dan *jazz*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan:

- Musik daerah yang bertempo lambat, seperti Gamelan Jawa (Gending) dan Gamelan Sunda (Mangari Degung) tidak dapat meningkatkan *keyboarding skill* mahasiswa secara signifikan.
- Musik daerah bertempo cepat dan ceria seperti Gamelan Jawa (Cublak-cublak Suweng) dapat meningkatkan *keyboarding skill* mahasiswa secara signifikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bartholome, L. 2002. Typewriting/keyboarding Instruction in Elementary Schools. Diambil

- dari
<http://www.usoe.k12.ut.us/ate/keyboarding/Articles/Bartholome.htm>; tanggal 27 Mei 2013.
- Business Education Center. 2005. Keyboarding Methodology Instructional Guide for Teachers and Administrators. Virginia: Office of Career and Technical Education Services, Departement of Education.
- Colona, Joseph E. 2008. How Does Music Affect Typing Speed? California State Science Fair: Project No. J0304.
- Hallam, Susan; Price, John; & Katsarou, Georgia. 2002. The Effects of Background Music on Primary School Pupils' Task Perfimance. Educational Studies, Vol. 28, No. 2, pp. 111-122.
- Raharso, Mohamad & Raharso, Sri. 2006. Peran *Servicescapes* di Wisata Leisure. Jurnal Ekonomi dan Manajemen, Vol. 7, No. 2, Juni, hal. 181-185.
- Richardson, P.; Jain, A.K.; & Dick, A. 1996. The Influence of Store Aesthetics on Evaluation of Private Label Brands. Journal of Product & Brand Management, Vol. 5, No. 1, pp. 19-28.
- Santoso, Singgih. 2000. Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Schmidt, B. 1985. Keyboarding: Classroom Problems and Solutions. Delta Pi Epsilon Tips, Vol. 1, No. 1.
- Soejoeti, Kurnianto, Norman. 2005. Pengaruh Musik Pengiring Kerja terhadap Motivasi Kerja, Kepuasan Kerja dan Produktivitas Kerja Karyawan Stasiun Karantina Hewan dan Tumbuhan Tanjung emas Semarang, Thesis. UGM Yogyakarta
- Suryani, Sri & Raharso, Sri. 2005. Peran Lingkungan Fisik Kantor dalam Mencegah Hilangnya Gairah Kerja (Burnout). Jurnal Tata Niaga, Vol. 5, No. 1, Juni, hal. 108-115.
- Tjahyawati & Raharso. 2013. Memberdayakan Musik dalam Rangka Meningkatkan Keyboarding skill Mahasiswa, Politeknik Negeri Bandung.
- Wentling, R. M. 1992. Business Professional and Keyboarding Skills. Business Education Forum, Vol 46, No. 3, pp. 30-32.
- Wetzel, K. 1985. Keyboarding Skills: Elementary, My Dear Teacher. The Computing Teacher, September, p. 15-19.