

Efektivitas Pengajaran Kemahiran Menulis Bahasa Arab Berbasis IT menggunakan Aplikasi Rapid Typing: Studi Kasus Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah Depok

*¹Suranta, ²Childa Nurhannah, ³Afzal Rafi
^{1,2,3} Universitas Indonesia

*suranta61@ui.ac.id, childa.nurhannah@ui.ac.id, afzal.rafi@ui.ac.id

Article Info

Article history:

Received : 17 Des 2023

Revised : 19 Des 2023

Accepted : 22 Des 2023

Keywords:

Pengajaran, Menulis, Bahasa Arab
Rapid Typing

ABSTRACT

Penelitian ini menganalisis efektivitas pengajaran kemahiran menulis bahasa Arab berbasis IT dengan media aplikasi Rapid Typing di madrasah aliyah Al-Hamidiyah. Peneliti berasal dari tim fasilitator yang berada di lapangan observasi. Sehingga, penelitian ini dipecahkan dengan metode pendekatan tindak kelas kolaboratif dengan pengolahan data yang dikumpulkan dari hasil survei dan latihan. Berdasarkan analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan pengajaran kemahiran menulis bahasa Arab menggunakan aplikasi Rapid Typing di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah memberikan dampak positif pada santri madrasah aliyah Al-Hamidiyah diukur berdasarkan persentase akumulasi nilai latihan. Namun, terdapat ketidakefektifan hasil pengajaran pada kelas XI yang berasal dari kurangnya fokus dan eksposur siswa terhadap praktik *touch typing* di luar kelas. Studi ini memberikan setidaknya dua manfaat; menjadi landasan bagi para fasilitator dalam menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif dan mempertimbangkan perbedaan antar tingkat kelas untuk mencapai hasil yang lebih optimal dalam pengembangan keterampilan *touch typing* di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah. Kedua para peneliti selanjutnya dapat menguji kajian ini kepada subjek yang lebih luas; siswa dan mahasiswa.

PENDAHULUAN

Secara umum, kemahiran berbahasa diklasifikasikan menjadi empat, yaitu; kemahiran menulis (*maharah al-kitabah*), kemahiran berbicara (*maharah al-kalam*), kemahiran membaca (*maharah al-qira'ah*), dan kemahiran mendengar (*maharah al-istima'*) (Taubah, 2019); (Jaelani Al-Pansori et al., 2022). Kemahiran menulis dan kemahiran berbicara termasuk ke dalam kemampuan yang berfungsi sebagai *output* dan kemahiran mendengar dan membaca bertugas menjadi *input* (Wijaya, 2021; Wijaya & Fikri, 2019). Fungsi *input* bertujuan untuk memperkaya wawasan seseorang mengenai bahasa yang sedang dipelajari, sedangkan fungsi *output* berfungsi sebagai bahan evaluasi

yang akan menilai kemampuan seseorang terhadap bahasa tersebut (Nugrahawan, 2022); (Wijaya, 2016).

Munawarah dan Zulkifli (2020) menyatakan di antara empat kemahiran berbahasa Arab, kemahiran menulis merupakan keterampilan tertinggi karena dalam prosesnya melibatkan proses berpikir kritis dan ekspresif sehingga dapat menghasilkan ide yang logis sesuai konteks dalam ragam bahasa tulis dan kaidah penulisan yang berbeda. Keterampilan menulis dalam bahasa Arab diajarkan dengan metode dan pendekatan yang beragam sesuai dengan tingkatan pembelajar dari sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah maupun sekolah menengah atas atau madrasah aliyah.

Sebagian besar madrasah aliyah mengajarkan keterampilan menulis menggunakan metode *imla* dan *kebat*, salah satu lembaga tersebut adalah madrasah aliyah Al-Hamidiyah. Pengajaran kemahiran menulis di Madrasah Al-Hamidiyah masih menggunakan metode *imla* (tata bahasa) dan *kebat* (seni kaligrafi). Namun, seiring pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, penting bagi sebuah lembaga pendidikan untuk beradaptasi agar para santri dan santriwati dapat menguasai kemampuan yang relevan dengan tuntutan zaman. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan adalah pengajaran kemahiran menulis dengan menggunakan teknologi, khususnya kemampuan mengetik (Azzuhri, 2015).

Saat ini belum banyak lembaga pendidikan yang mengimplementasikan pengajaran kemahiran menulis bahasa Arab dengan cara mengetik di kurikulum mereka, padahal kemampuan mengetik bahasa Arab menjadi semakin penting di era industri 4.0 ini. Menurut hasil World Economic Forum, Future of Jobs Report 2023, diantara keahlian yang dibutuhkan di dunia kerja saat ini adalah kemampuan mengoperasikan komputer termasuk mengetik cepat, yang mana metode mengetik cepat ini termasuk kemampuan mengaktifkan sepuluh jari tanpa melihat papan ketik atau yang disebut *touch typing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ahmad Rizki dan Yulia tahun 2022 pada siswa SMA Muhammadiyah Cileungsi tentang pengajaran *touch typing* bahasa Arab menggunakan aplikasi Rapid Typing, para siswa menyatakan terdapat peningkatan keahlian mengetik aksara Arab dengan bantuan aplikasi tersebut. Maka dalam hal ini, pembelajaran mengetik bahasa Arab menggunakan aplikasi Rapid Typing dapat menjadi salah satu solusi untuk mengenalkan dan mengajarkan kemampuan mengetik bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan, efisien dan berbasis teknologi. Selain itu, belum banyak penelitian terkait pengajaran mengetik bahasa Arab khususnya dalam aspek pengajaran kemahiran menulis bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini akan

membahas tiga rumusan masalah yaitu, pengertian *touch typing*, media pengajaran *touch typing* menggunakan aplikasi Rapid Typing serta tingkat efektivitas praktik pelatihan mengetik bahasa Arab di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah.

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, kajian terhadap penggunaan aplikasi Rapid Typing masih sangat terbatas. Namun, terdapat penelitian yang menganalisis objek penelitian yang sama mengenai kompetensi mengetik bahasa Arab dengan subjek penelitian siswa SMA Muhammadiyah Cileungsi. Penelitian yang dikaji oleh Ahmad Rizki Nugrahawan dan Yulia Rahmawati (2022) juga menggunakan metode pendekatan tindak kelas kolaboratif dan teknik olah data yang sama mulai dari penyediaan kuesioner *pre test* dan *post test*. Hasil penelitian mereka menyatakan bahwa kompetensi mengetik bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah Cileungsi dalam jangka waktu yang tidak disebutkan masih di bawah rata-rata, sehingga perlu adanya dukungan dari keterampilan guru yang memadai untuk terus mengajarkan kemampuan ini secara berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindak kelas kolaboratif dan menggabungkan dua metode analisis kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sukardi 2013:3, pendekatan tindak kelas merupakan pengembangan penelitian terpakai (*applied research*), dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pemeran aktif kegiatan pokok; agen perubahan; dan subjek atau objek yang diteliti memperoleh manfaat dari hasil tindakan yang diberikan secara terencana. Metode kuantitatif adalah metode yang menggunakan angka dan statistik dalam pengumpulan serta analisis data penelitian. Sedangkan metode kualitatif adalah metode yang menggunakan teori deskriptif untuk mencari hasil penelitian (Firmansyah, 2021:158). Analisis kuantitatif diambil dari data statistik nilai latihan mengetik santri dan santriwati per tiga pekan sekali. Nilai latihan ini diolah dengan cara mengakumulasi dan membagi nilai terbesar dari latihan santri di pekan kesatu, kedua, dan ketiga. Adapun analisis data kualitatif dikumpulkan dari kumpulan teori dan metode pengajaran kemahiran menulis bahasa Arab, pengertian *touch typing* dan media pengajaran *touch typing* menggunakan aplikasi Rapid Typing.

PEMBAHASAN

Pengertian *Touch Typing*

Touch typing adalah suatu istilah yang menunjukkan keterampilan mengetik dengan cepat dan tepat serta tanpa perlu mengandalkan indera penglihatan ke papan ketik (*keyboard*). *Touch typing*

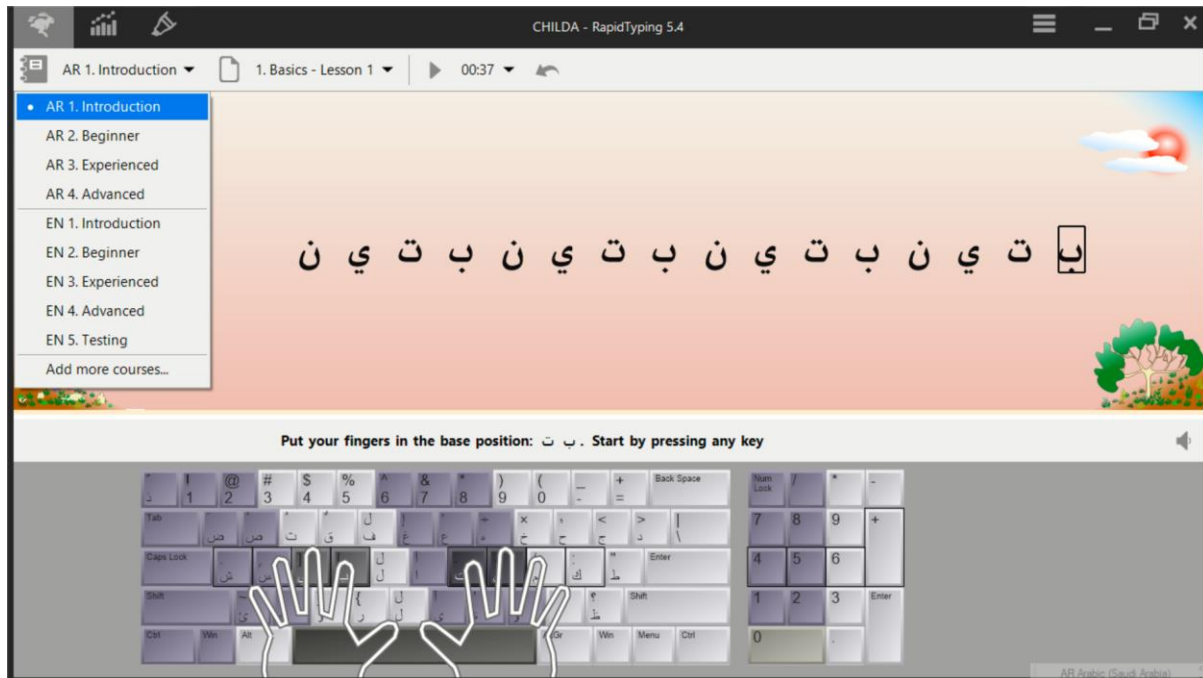
dalam bahasa Indonesia dikenal juga dengan sebutan mengetik sepuluh jari karena kemampuan mengetik ini melibatkan penggunaan semua jari pada kedua tangan sesuai tugas setiap jari. Keterampilan ini bukan hanya tentang seberapa cepat seseorang dapat menekan tombol-tombol, tetapi juga tentang bagaimana mereka dapat melakukannya tanpa membuat banyak kesalahan.

Saat ini, *touch typing* menjadi keahlian yang dicari di berbagai bidang pekerjaan karena banyak pekerjaan yang sudah dikomputerisasikan. Selain itu, kemampuan ini juga dapat meningkatkan produktivitas karena dinilai lebih efisien waktu dan energi (Wisnu, 2023). Namun, kemampuan ini memiliki teori teknikal dan faktor capaian yang membantu seseorang menguasai keterampilan *touch typing*. Secara teknik, jari pengetik telah mengetahui letak tombol-tombol di papan ketik melalui memori otot (*muscle memory*). Memori otot adalah prosedur memori yang melibatkan konsolidasi tugas motorik untuk masuk ke dalam memori melalui gerakan otot yang berulang. Sehingga, ketika seseorang mengetik secara berkala dari waktu ke waktu, memori otot jangka panjang bereaksi sehingga seseorang akan mampu mengetik tanpa kesadaran penuh terhadap papan ketik (Sulastris, 2014:14). Terdapat dua faktor yang menentukan capaian dalam mengetik sepuluh jari, yaitu kecepatan dan ketepatan. Kecepatan mengetik sepuluh jari dihitung dengan dua skala CPM (*characters per minute*) dan WPM (*word per minute*). CPM adalah jumlah karakter benar yang diketik dalam durasi satu menit. Adapun WPM adalah jumlah kata—standarnya lima huruf—yang diketik dalam satu menit dan hasilnya dapat terlihat dari pembagian antara CPM dan lima. Capaian kemampuan *touch typing* dapat diukur melalui bantuan pihak ketiga seperti perangkat-perangkat lunak berbentuk aplikasi, *website* dan lain-lain.

Aplikasi Rapid Typing sebagai Media Pembelajaran *Touch Typing*

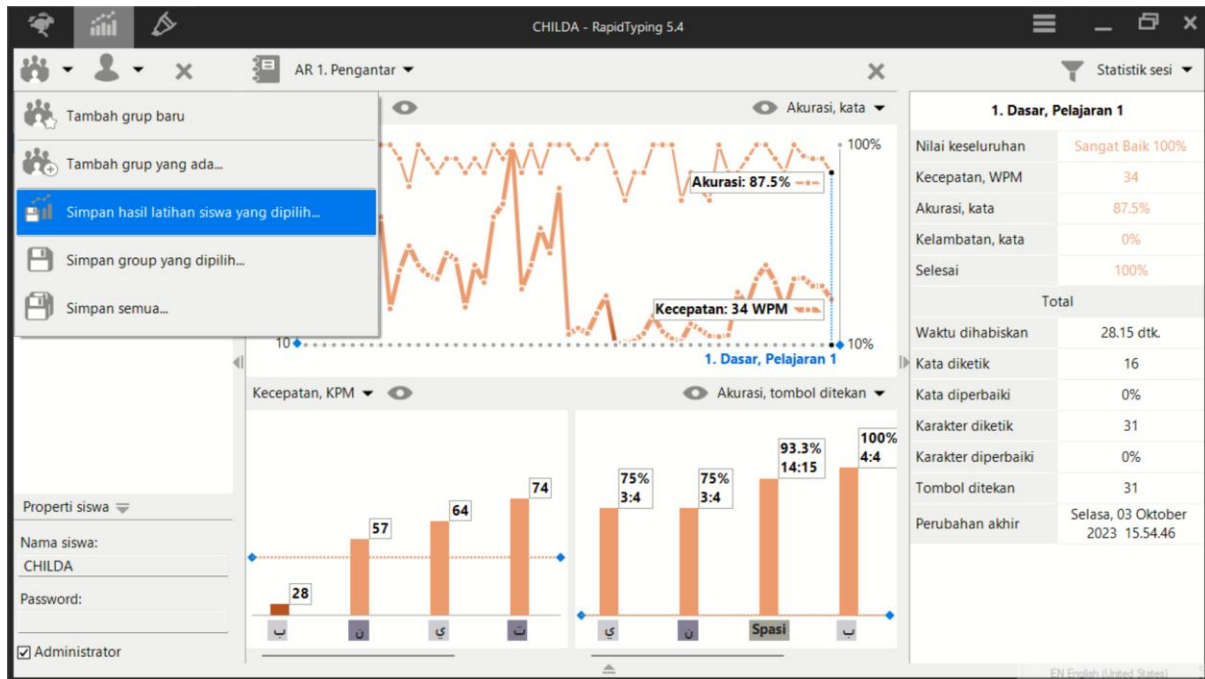
Dalam pembelajaran *touch typing* bahasa Arab, penggunaan media pengajaran yang efektif menjadi kunci utama untuk mengembangkan keterampilan ini, salah satu media tersebut adalah aplikasi Rapid Typing. Aplikasi Rapid Typing adalah aplikasi yang dirancang oleh situs www.rapidtyping.com untuk mengembangkan keterampilan mengetik. Aplikasi Rapid Typing sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pengajaran *touch typing* karena memiliki beberapa fitur diantaranya variasi tingkatan materi, hasil latihan yang dapat disimpan, pengaturan akun terpisah dan pengaturan latar belakang kursus yang fleksibel. Namun, aplikasi ini hanya dapat digunakan pada sistem operasi Windows. Bagi pengguna komputer yang beroperasi dengan sistem Mac, dapat mengunduh ekstensi operasi Windows. Sebelum memulai latihan *touch typing* bahasa Arab, program komputer harus diatur untuk memiliki bahasa kedua, yakni dalam hal ini bahasa Arab. Diantara

kelebihan aplikasi Rapid Typing adalah materi pembelajaran yang disusun secara bertahap, dimulai dari level pengantar, pemula hingga tingkat lanjutan. Setiap tingkatan pembelajaran memperkenalkan letak huruf-huruf baru, susunan kata dan kalimat yang berbeda dan menambah kompleksitasnya seiring dengan bertambahnya materi. Pendekatan ini membantu membangun fondasi yang kuat secara bertahap untuk mengasah keterampilan menetik.



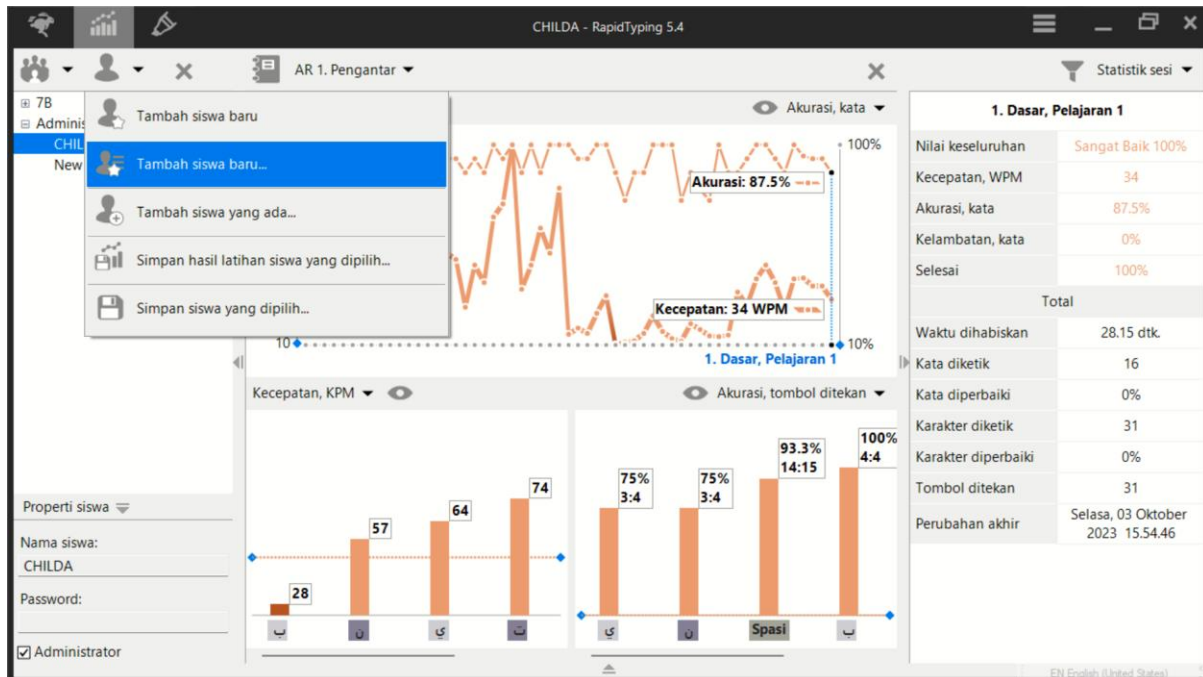
FIGUR 1. tampilan laman utama aplikasi dan tingkatan latihan

Keunggulan kedua adalah yang fitur memberikan umpan balik secara *real-time* terkait kemajuan pembelajar yang dapat diunduh sebagai bahan evaluasi. Statistik yang terus diperbarui selama sesi pembelajaran memberikan gambaran jelas tentang tingkat kecepatan dan akurasi menetik. Hal ini bukan hanya sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai motivasi bagi pengguna untuk terus meningkatkan keterampilan menetik mereka. Dengan begitu, pengguna dapat fokus pada area yang perlu diperbaiki, meningkatkan kecepatan menetik, mengurangi kesalahan, dan memperbaiki koordinasi antara mata dan tangan.



FIGUR 2. tampilan laman statistik dan menu penyimpanan hasil latihan

Kelebihan selanjutnya adalah pengaturan akun terpisah bagi guru/fasilitator dan para siswa. Hal ini dapat memudahkan para pengajar untuk memantau latihan siswa, mengatur peraturan-peraturan latar belakang seperti durasi, nilai standar kecepatan dan keakuratan dan lain-lain karena pengaturan latar belakang kursus dapat terpusat di akun guru yang secara otomatis diterapkan di akun siswa. Namun, hal ini memiliki sisi kekurangan seperti mengharuskan siswa untuk menggunakan komputer yang sama setiap kali mereka berlatih agar progres latihan yang telah tersimpan dapat berlanjut.



FIGUR 3. tampilan laman statistik dan menu penambahan akun baru

Selain fitur-fitur yang telah dijelaskan sebelumnya, kelebihan aplikasi Rapid Typing ini juga terletak pada integrasi sistemnya dengan elemen-elemen gamifikasi¹. Pengguna dapat mendapatkan poin atau penghargaan setelah menyelesaikan latihan-latihan tertentu, yang dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang. Teknologi gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan para pembelajar khususnya dari kalangan pelajar, agar membantu mereka untuk tetap fokus dan termotivasi selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, Rapid Typing telah terbukti sebagai media pengajaran *touch typing* yang efektif. Dengan kombinasi antarmuka yang intuitif, pendekatan pembelajaran bertahap, umpan balik *real-time*, latihan-latihan khusus, kemampuan disesuaikan, gamifikasi, dan dukungan multibahasa, aplikasi ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan mengetik, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Efektivitas Pengajaran *Touch Typing* Menggunakan aplikasi Rapid Typing di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah

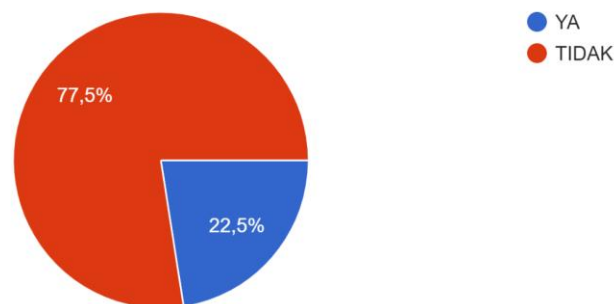
Pengajaran *touch typing* di madrasah aliyah Al-Hamidiyah didampingi fasilitator dari mahasiswa tim pengabdian masyarakat Program Studi Arab Universitas Indonesia. Setiap kelas mendapat tiga sesi yang didampingi tiga tutor. Sesi pertama pada pekan pertama diisi dengan

latihan pada level pengantar dasar yang berisi 9 latihan. Sesi kedua pada pekan kedua diisi latihan pada tingkat pemula dasar yang berisi 9 latihan. Sedangkan sesi ketiga pada pekan terakhir diisi dengan latihan pada tingkatan *experienced* atau lanjutan dengan durasi 30 menit. Sebelum memulai pengajaran, fasilitator perlu mengetahui latar belakang siswa terhadap media teknologi yang akan digunakan. Berikut data statistik survei *pre-test* yang kami sediakan bagi siswa sebelum memulai pengajaran.

DIAGRAM 1. Persentase respon kuesioner pertama dalam *pre test*

1. Apakah kamu sudah pernah mengenal rapidtyping?

182 jawaban

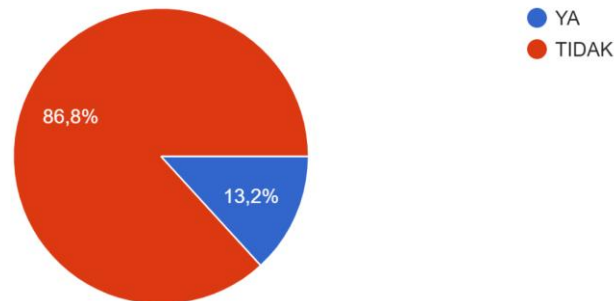


Hasil dari pertanyaan “Apakah kamu sudah pernah mengenal rapidtyping” yang telah dijawab oleh 182 siswa, menyatakan para siswa terkait telah mengenal Rapid Typing dengan 141 siswa merasa telah mengenal rapidtyping sedangkan 41 lainnya merasa sebaliknya. Namun, perlu diketahui bahwa rapidtyping yang dimaksud adalah metode *touch typing* yang menjadi kekeliruan tim fasilitator dalam memberikan pertanyaan pada *pre* dan *post test*.

DIAGRAM 2. Persentase respon kuesioner kedua dalam *pre test*

2. Apakah kamu sudah terbiasa menggunakan rapidtyping?

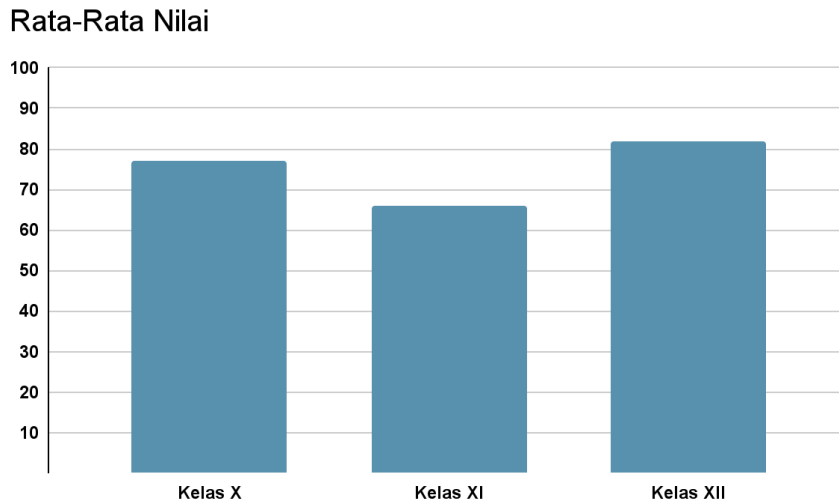
182 jawaban



Sedangkan di pertanyaan kedua, “apakah kamu sudah terbiasa menggunakan rapidtyping?” yang sudah dijawab oleh 182 siswa kami mendapatkan hasil sebagai berikut 86,8% menjawab “tidak” sedangkan 13,2% menjawab “ya”. Dengan demikian, survei ini membantu para fasilitator mengetahui bagaimana mereka akan memberikan instruksi pengajaran dan mengukur intensitas pendampingan pada saat proses pembelajaran. Pengajaran *touch typing* berjalan dengan antusiasme tinggi dari para santri di dalam lab komputer dengan partisipasi aktif di dalam kelas. Pada pekan pertama sebagian besar siswa cepat menguasai kursus yang tersedia dibuktikan dengan repetisi latihan yang dilakukan siswa setelah mereka menyelesaikan. Pekan berikutnya dilanjut dengan level yang lebih tinggi sehingga mereka membutuhkan durasi yang lebih lama untuk menguasai materi. Tidak terdapat santri yang sangat tertinggal pada dua pekan pertama.

Adapun pekan ketiga, banyak siswa yang bersusah payah mengerjakan latihan karena tingkat kesulitan materinya cukup tinggi. Namun dengan tantangan mengetik tanpa panduan papan ketik di dalam aplikasi dan keterbatasan durasi, santri dianggap mampu menyelesaikan pelatihan dengan nilai cukup.

GRAFIK 1. Rata-Rata Nilai Hasil Latihan

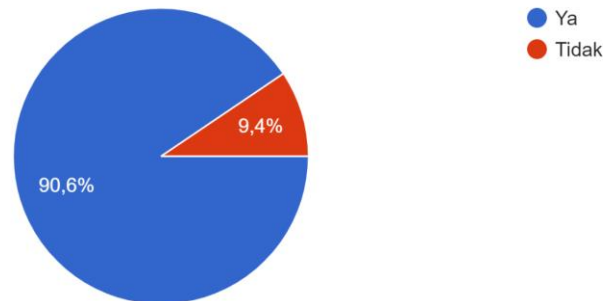


Grafik di atas menunjukkan bahwa hasil statistik pelatihan *touch typing* menggunakan aplikasi Rapid Typing di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah selama tiga pekan ini dinilai efektif pada kelas X yang berjumlah 56 santri dengan nilai rata-rata 77 dan kelas XII yang berjumlah 42 santri dengan nilai rata-rata 82. Adapun hasil nilai rata-rata kelas XI dengan jumlah 52 santri adalah 66 yang dianggap belum mencapai target efektivitas kami di angka 70. Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor yang didapat dari pengamatan di kelas, seperti kurangnya fokus karena di lab komputer tersebut tersedia internet di setiap komputer yang akhirnya para siswa membuka aplikasi lain tidak hanya aplikasi Rapid Typing, keseriusan, dan eksposur siswa terhadap praktik *touch typing* di luar kelas. Pada minggu terakhir pembelajaran, para fasilitator memberikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada para santri agar para fasilitator mengetahui, apakah pembelajaran selama 3 minggu ini bereaksi positif atau tidak pada perkembangan minat para santri. Berikut data statistik survei *pre-test* yang kami sediakan setelah pelajaran selesai.

DIAGRAM 3. Persentase respon kuesioner pertama dalam *post test*

Apakah kamu sudah mengenal rapidtyping?

53 jawaban

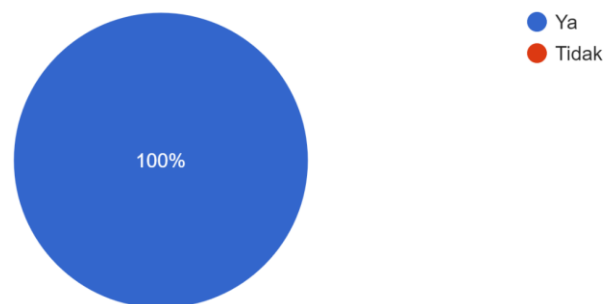


Hasil dari *post test* yang telah kami berikan dengan pertanyaan pertama “Apakah kamu sudah mengenal rapidtyping?” telah dijawab oleh 53 siswa menyatakan bahwa 48 siswa merasa familiar sedangkan 5 lainnya merasa belum cukup familiar dengan metode *touch typing*.

DIAGRAM 4. Persentase respon kuesioner kedua dalam *post test*

Apakah pelatihan rapidtyping yang diselenggarakan oleh Tim Pengmas UI ini bermanfaat?

53 jawaban

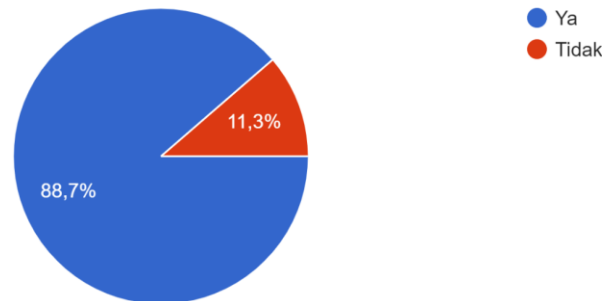


Hasil dari *post test* yang telah kami berikan dengan pertanyaan kedua “Apakah pelatihan rapidtyping yang diselenggarakan oleh Tim Pengmas UI ini bermanfaat?” telah dijawab oleh 53 siswa menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan mereka kebermanfaatan.

DIAGRAM 5. Persentase respon kuesioner ketiga dalam *post test*

Apakah anda berminat meningkatkan keterampilan Rapidtyping ini?

53 jawaban



Sedangkan pada pertanyaan ketiga, “Apakah anda berminat meningkatkan keterampilan rapidtyping ini?” yang telah dijawab oleh 53 siswa kami menampilkan data bahwa 47 siswa menjawab “ya” sedangkan 6 siswa menjawab “tidak”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil survei dan analisis data, Secara keseluruhan aplikasi Rapid Typing telah terbukti sebagai media pengajaran touch typing yang efektif. Dengan kombinasi antarmuka yang intuitif, pendekatan pembelajaran bertahap, umpan balik real-time, latihan-latihan khusus dengan kemampuan yang disesuaikan, gamifikasi, dan dukungan multibahasa, aplikasi ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan mengetik, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan pengajaran kemahiran menulis bahasa Arab menggunakan aplikasi Rapid Typing di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah memberikan dampak positif pada santri kelas X dan XII. Meskipun sebelumnya sebagian besar siswa belum mengenal media pembelajaran tersebut, namun setelah tiga minggu pembelajaran, 90,6% dari responden menyatakan telah mengenal aplikasi tersebut. Lebih lanjut lagi, keseluruhan responden menyatakan bahwa pelatihan Rapid Typing bermanfaat, menciptakan minat sebanyak 88,7% dari 53 responden untuk terus meningkatkan keterampilan tersebut. Namun, perlu dicatat bahwa hasil efektivitas bervariasi antar tingkat kelas, dengan kelas XI masih di bawah target efektivitas. Faktor-faktor penyebabnya dapat berasal dari kurangnya fokus dan eksposur siswa terhadap praktik touch typing di luar kelas. Kesimpulan ini menjadi landasan bagi

para fasilitator dalam menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif dan mempertimbangkan perbedaan antar tingkat kelas untuk mencapai hasil yang lebih optimal dalam pengembangan keterampilan touch typing di Madrasah Aliyah Al-Hamidiyah. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah melakukan pengolahan data seperti rekapitulasi hasil latihan siswa yang lebih efektif, penyediaan kuesioner dan opsi respon *pre test* dan *post test* yang lebih detail agar memudahkan peneliti dalam menganalisis dan mengevaluasi hasil penelitian. Bahkan apabila dibutuhkan, tim peneliti dapat mengambil sampel dari wawancara kepada beberapa siswa agar umpan balik atau nilai yang dibutuhkan lebih naratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat, & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Azzuhri, M. (2015). Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 348–445. <https://doi.org/10.24090/insania.v14i3.360>
- Cerni, T., Longcamp, M., & Job, R. (2016). Two Thumbs and One Index : A Comparison of Manual Coordination in Touch-typing and Mobile-typing. *Acta Psychologica*, 167, 16–23. <http://doi.org/10.1016/j.actpsy.2016.03.007>
- Firmansyah M., Masrun, I Dewa Ketut Yudha S. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif dan Kuantitatif. *ELASTISITAS: Jurnal Ekonomi Pembangunan*. 3 (2), 156-159.
- Ikhsananto, Aan & Sutirman. (2018). Effectiveness of Rapid Typing Software and Module for Improving 10 Finger Typing Skills. *Dinamika Pendidikan*. 13 (2), 228- 237. DOI: 10.15294
- Jaelani Al-Pansori, M., Wijaya, H., & Irfan, M. (2022). Bahasa Indonesia Ragam Ilmiah (Implementasi Bahasa Indonesia dalam Penulisan Karya Ilmiah). Universitas Hamzanwadi Press.
- Munawarah & Zulkifli. (2020). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab & Pendidikan Bahasa Arab*. 1 (2), 22-34.
- Muradi, Ahmad. (2015). Pembelajaran Menulis Bahasa Arab: Dalam Perspektif Komunikatif. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Nugrahawan, Ahmad Rizki & Rahmawati, Yulia. (2022). Improving Arabic Rapid Typing Competence Through The Rapid Typing Application. *Abdimas Umtas; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5 (2). <https://doi.org/10.35568/abdimas.v5i2.2450>
- Sukardi. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas; Implementasi dan Pengembangannya. PT Bumi Aksara.
- Sulastri, Tuti. (2014). Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi Software RapidTyping. *JURNAL LPKIA*. 4 (2).
- Taubah, Miftachul. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *STUDI ARAB: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 10(1), 32-38.

- Wijaya, H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Konstruktivis Siswa Kelas V. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(02).
- Wijaya, H. (2021). Herman Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Kemampuan Menulis Dongeng Kelas VIII SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan*, 6(1), 51–59.
- Wijaya, H., & Fikri, Z. (2019). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII MTS. *Hizbul Wathan Semaya. Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 149–158.
- Wisnu. (2023, Januari 30). 15 Hard Skill yang Dibutuhkan Dunia Kerja Tahun 2023. Diakses dari <https://myrobin.id/untuk-pekerja/hard-skill-yang-dibutuhkan-dunia-kerja-tahun-2023/>