



**PENGARUH KESIAPAN BELAJAR, KOMPETENSI
PROFESIONAL GURU, LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA
DAN PENGGUNAAN MEDIA *TYPING MASTER* TERHADAP
KECEPATAN MENGETIK 10 JARI BUTA SISWA KELAS X
KOMPETENSI KEAHLIAN OTOMATISASI TATA KELOLA
PERKANTORAN (OTKP) DI SMK PGRI 01 SEMARANG**

**SKRIPSI
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh
Anisa Rizki Amalia
NIM 7101416255**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Senin
Tanggal : 24 Agustus 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Ahmad Nurkhin, S.Pd., M.Si
NIP 198201302009121005

Pembimbing



Tusyanah, S.Pd., M.Pd
NIP 198308012015042003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

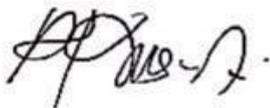
Tanggal : 2 September 2020

Penguji I,



Dr. Muhsin, M.Si.
NIP 195411011980031002

Penguji II,



Agung Kuswanto, S. Pd., M. Pd.
NIP 198211072015041001

Penguji III,



Tusyanah, S. Pd., M. Pd.
NIP 198308012015042003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi



UNNES
Drs. Heri Yanto, M.B.A., Ph.D.
NIP 196307181987021001

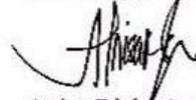
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Rizki Amalia
NIM : 7101416255
Tempat Tanggal Lahir : Kendal, 13 Februari 1999
Alamat : Candi Karangmanggis Rt 01/ Rw 03 Kec. Boja,
Kab. Kendal

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Juli 2020



Anisa Rizki Amalia
NIM 7101416255

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu

ada kemudahan (*QS. Al-Insyirah : 6*)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua saya,
Bapak Didik Sukamto dan Ibu Zubaidah
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang
3. Teman-teman dan sahabat-sahabat saya

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya dan Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang” dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, maupun bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang atas kepemimpinannya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang,
2. Drs. Heri Yanto. M.B.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan arahan dan motivasi selama penulis menimba ilmu di Fakultas Ekonomi,
3. Ahmad Nurkhin, S. Pd., M. Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan arahan dan motivasi sehingga memudahkan mahasiswa menyelesaikan pendidikan,
4. Tusyanah, S. Pd., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan tulus meluangkan waktu untuk mengarahkan, membimbing, dan mengajarkan banyak hal yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyusun skripsi ini,

5. Fahrur Rozi, S. Pd., M. Pd., Ph.D. Dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi,
6. Bapak/Ibu Dosen Universitas Negeri Semarang terkhusus Dosen Fakultas Ekonomi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, motivasi, dan mengajarkan arti kehidupan nyata selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang,
7. Kedua orang tua yang selalu mendukung penulis baik dalam bentuk materi, moral serta doa,
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Administrasi Perkantoran A 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan. Khususnya untuk Calon Orang Sukses (Anggun, Adam, Ema, Alif, Desy dan Ferry) dll yang selalu memotivasi serta menjadi tempat penulis berkeluh kesah,
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih telah membantu dan mendukung dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya atas kebaikan yang telah diberikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan pendidikan. Kritik, saran, dan masukan sangat dibutuhkan guna perbaikan penelitian di masa mendatang.

Semarang, Juli 2020



Penulis

SARI

Amalia, Anisa Rizki. 2020. “*Pengaruh Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya, dan Penggunaan Media Typing Master terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Tusyanah S. Pd., M. Pd. 346 halaman.

Kata Kunci: Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya, Penggunaan Media Typing Master, dan Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Mengetik merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Kemampuan tersebut tentunya akan membantu untuk membekali siswa dalam menghadapi dunia kerja dalam menyelesaikan pekerjaan mereka secara efektif dan efisien. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh data hasil kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang yang tergolong dalam kriteria tuntas masih rendah. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* memiliki pengaruh terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang yang berjumlah 73 siswa. Sampel penelitian berjumlah 73 siswa yang ditentukan dengan teknik pengambilan *nonprobability sampling*. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, kuesioner, metode tes, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang sebesar 68,4%. Sedangkan secara parsial variabel kesiapan belajar sebesar 9,67%, kompetensi profesional guru sebesar 12,25%, lingkungan teman sebaya sebesar 12,46%, dan penggunaan media *typing master* sebesar 5,66%. Teknik analisis data menggunakan persentase analisis deskriptif, analisis regresi berganda, analisis asumsi klasik dan analisis pengujian hipotesis.

Simpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh positif dan signifikan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang secara simultan dan parsial. Saran dalam penelitian ini adalah siswa harus sering bertanya mengenai materi yang masih kurang jelas, guru harus lebih bisa memanfaatkan fasilitas dan media dalam pembelajaran dengan baik, saling memberikan support atau dukungan antar sesama teman agar lebih giat dalam belajar, serta siswa harus terus belajar dan menghafalkan letak dan fungsi dari masing-masing jari saat mengetik.

ABSTRACT

Amalia, Anisa Rizki. 2020. "*The Influence of Learning Readiness, Teacher Professional Competence, Peer Environment, and Use of Typing Master Media on Typing Speed of 10 Blind Fingers of Class X Students of Office Management Automation Skills Competency (OTKP) at SMK PGRI 01 Semarang*". Final Project. Department of Economic Education. Faculty of Economics. Semarang State University. Advisor: Tusyanah S. Pd., M. Pd. 346 pages.

Keywords: Learning Readiness, Teacher Professional Competence, Peer Environment, Use of Typing Master Media, and Typing Speed of 10 Blind Fingers

Typing is one of the skills students majoring in Office Administration Automation (OTKP) must have. This ability will certainly help to equip students to face the world of work in completing their work effectively and efficiently. Based on the results of preliminary observations, the data on the results of the typing speed of 10 blind fingers of class X OTKP students at SMK PGRI 01 Semarang which are classified as in the complete criteria are still low. The problems in this research are learning readiness, teacher professional competence, peer environment, and the use of master typing media have an influence on the typing speed of 10 blind fingers of class X OTKP students at SMK PGRI 01 Semarang.

This type of research is quantitative. The population in this study were all students of class X OTKP at SMK PGRI 01 Semarang, totaling 73 students. The research sample consisted of 73 students who were determined by the retrieval technique *nonprobability sampling*. Data collection was carried out by means of observation, questionnaires, test methods, interviews and documentation.

Based on the research, the results showed that learning readiness, teacher professional competence, peer environment, and the use of typing master media simultaneously had a positive and significant effect on the typing speed of 10 blind fingers of class X OTKP students at SMK PGRI 01 Semarang of 68.4%. Meanwhile, partially the learning readiness variable was 9.67%, the professional competence of the teacher was 12.25%, the peer environment was 12.46%, and the use of typing master media was 5.66%. The data analysis technique used percentage descriptive analysis, multiple regression analysis, classical assumption analysis and hypothesis testing analysis.

The conclusion of this study is that there is a positive and significant effect of learning readiness, teacher professional competence, peer environment, and the use of master typing media on the typing speed of 10 blind fingers of class X OTKP students at SMK PGRI 01 Semarang simultaneously and partially. The suggestion in this research is that students should often ask questions about material that is still unclear, teachers should be able to better utilize facilities and media in learning, provide mutual support or support between friends to be more active in learning, and students must continue to learn and memorize. the location and function of each finger when typing.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Cakupan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.7 Orisinalitas Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
2.1 Kajian Teori Utama (<i>Grand Theory</i>).....	18
2.1.1 Teori Belajar Kognitif	18
2.1.2 Teori Behavioristik	19
2.1.3 Teori <i>Information Processing Learning</i>	21

2.2	Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta	22
2.2.1	Pengertian Kecepatan Mengetik	22
2.2.2	Cara Mengetik yang Efisien	24
2.2.3	Sikap pada Waktu Mengetik.....	25
2.2.4	Posisi Tangan pada <i>Keyboard</i>	26
2.2.5	Indikator Kecepatan Mengetik	32
2.3	Kesiapan Belajar	32
2.3.1	Pengertian Kesiapan Belajar.....	32
2.3.2	Prinsip Kesiapan Belajar	34
2.3.3	Aspek-Aspek Kesiapan Belajar.....	34
2.3.4	Faktor Kesiapan Belajar	36
2.3.5	Indikator Kesiapan Belajar	36
2.4	Kompetensi Profesional Guru	37
2.4.1	Pengertian Kompetensi Profesional Guru	37
2.4.2	Cakupan Kompetensi Profesional Guru	39
2.4.3	Prinsip-Prinsip Mengajar Guru.....	40
2.4.4	Ruang Lingkup Kompetensi Profesional Guru	41
2.4.5	Indikator Kompetensi Profesional Guru.....	42
2.5	Lingkungan Teman Sebaya.....	42
2.5.1	Pengertian Lingkungan Teman Sebaya	42
2.5.2	Ciri-Ciri Kelompok Sebaya	44
2.5.3	Fungsi Kelompok Sebaya.....	44
2.5.4	Jenis-Jenis Kelompok Sebaya	46
2.5.5	Aspek Lingkungan Teman Sebaya	46
2.5.6	Indikator Lingkungan Teman Sebaya.....	48
2.6	Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	50
2.6.1	Pengertian Media <i>Typing Master</i>	50
2.6.2	Macam-Macam Media.....	51
2.6.3	Fungsi Media	52
2.6.4	Manfaat Media Pembelajaran	52
2.6.5	Media Pembelajaran <i>Typing Master</i>	54

2.6.6 Indikator Media <i>Typing Master</i>	57
2.7 Penelitian Terdahulu	59
2.8 Kerangka Berpikir.....	67
2.8.1 Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.....	67
2.8.2 Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta	69
2.8.3 Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta	71
2.8.4 Pengaruh penggunaan Media <i>Typing Master</i> terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta	72
2.8.5 Pengaruh Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya, dan Penggunaan Media <i>Typing Master</i> terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.....	73
2.9 Hipotesis Penelitian	77
BAB III METODE PENELITIAN	78
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	78
3.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	79
3.3 Variabel Penelitian.....	80
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	83
3.4.1 Kuesioner.....	84
3.4.2 Metode Tes	86
3.4.3 Dokumentasi.....	86
3.4.4 Observasi	86
3.5 Uji Coba Instrumen.....	87
3.5.1 Uji Validitas.....	87
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	93
3.6 Metode Analisis Data.....	94
3.6.1 Analisis Deskriptif Persentase	94
3.6.2 Uji Regresi Linier Berganda.....	97
3.7 Uji Asumsi Klasik.....	98

3.7.1 Uji Normalitas	98
3.7.2 Uji Linearitas	99
3.7.3 Uji Multikolinearitas	99
3.7.4 Uji Heteroskedastisitas	100
3.8 Uji Hipotesis	100
3.8.1 Uji Simultan (Uji F).....	100
3.8.2 Uji Parsial (Uji t)	101
3.8.3 Koefisien Determinasi Simultan (Uji R^2).....	102
3.8.4 Koefisien Determinasi Parsial (r^2).....	102
BAB IV PEMBAHASAN.....	104
4.1 Hasil Penelitian	102
4.1.1 Analisis Deskriptif Persentase	102
4.1.2 Analisis Regresi Berganda.....	154
4.1.3 Uji Asumsi Klasik	157
4.1.3.1 Uji Normalitas	157
4.1.3.2 Uji Multikolinearitas.....	160
4.1.3.3 Uji Linearitas	162
4.1.3.4 Uji Heteroskedastisitas	164
4.1.4 Uji Hipotesis	167
4.1.4.1 Uji Simultan (Uji F).....	167
4.1.4.2 Uji Parsial (Uji t)	168
4.1.4.3 Koefisien Determinasi Simultan (R^2)	170
4.1.4.4 Koefisien Determinasi Parsial (r^2).....	171
4.2 Pembahasan.....	173
BAB V PENUTUP	191
5.1 Simpulan	191
5.2 Saran	192
DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN.....	197

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.....	11
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	59
Tabel 3.1	Populasi Penelitian Siswa Kelas X OTKP	79
Tabel 3.2	Skala Likert Penelitian	85
Tabel 3.3	Uji Validitas Variabel Kesiapan Belajar.....	88
Tabel 3.4	Uji Validitas Variabel Kompetensi Profesional Guru.....	89
Tabel 3.5	Uji Validitas Variabel Lingkungan Teman Sebaya	91
Tabel 3.6	Uji Validitas Variabel Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	92
Tabel 3.7	Uji Validitas Reliabilitas Penelitian.....	94
Tabel 3.8	Interval Persentase	96
Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Kesiapan Belajar	103
Tabel 4.2	Distribusi Variabel Kesiapan Belajar.....	105
Tabel 4.3	Distribusi Indikator Kondisi fisik, mental dan emosional	107
Tabel 4.4	Distribusi Indikator Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan	108
Tabel 4.5	Distribusi Indikator Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari	110
Tabel 4.6	Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Kompetensi Profesional Guru	111
Tabel 4.7	Distribusi Variabel Kompetensi Profesional Guru	114
Tabel 4.8	Distribusi Indikator Menguasai materi, struktur, konsep dan pola	

	pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	116
Tabel 4.9	Distribusi Indikator Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu.....	117
Tabel 4.10	Distribusi Indikator Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	119
Tabel 4.11	Distribusi Indikator Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	120
Tabel 4.12	Distribusi Indikator Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	122
Tabel 4.13	Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Lingkungan Teman Sebaya	124
Tabel 4.14	Distribusi Variabel Lingkungan Teman Sebaya	126
Tabel 4.15	Distribusi Indikator Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain.....	128
Tabel 4.16	Distribusi Indikator Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas	129
Tabel 4.17	Distribusi Indikator Memperkuat sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa	130
Tabel 4.18	Distribusi Indikator Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas.....	132
Tabel 4.19	Distribusi Indikator Memberikan pengalaman untuk	

mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak	133
Tabel 4.20 Distribusi Indikator Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan	135
Tabel 4.21 Distribusi Indikator Memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks	136
Tabel 4.22 Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Penggunaan <i>Media Typing Master</i>	138
Tabel 4.23 Distribusi Variabel Penggunaan <i>Media Typing Master</i>	140
Tabel 4.24 Distribusi Indikator Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.....	142
Tabel 4.25 Distribusi Indikator Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan.....	143
Tabel 4.26 Distribusi Indikator Seluk-beluk proses belajar.....	144
Tabel 4.27 Distribusi Indikator Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan	145
Tabel 4.28 Distribusi Indikator Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran.....	147
Tabel 4.29 Distribusi Indikator Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan.....	148
Tabel 4.30 Distribusi Indikator Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan.....	149

Tabel 4.31 Distribusi Indikator Media Pendidikan dalam setiap mata Pelajaran	150
Tabel 4.32 Distribusi Indikator Usaha inovasi dalam media Pendidikan ..	152
Tabel 4.33 Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	155
Tabel 4.34 Hasil Uji Analisis Regresi Berganda	160
Tabel 4.35 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	160
Tabel 4.36 Uji Multikolinearitas	161
Tabel 4.37 Uji Linearitas Kesiapan Belajar (X1).....	162
Tabel 4.38 Uji Linearitas Kompetensi Profesional Guru (X2)	163
Tabel 4.39 Uji Linearitas Lingkungan Teman Sebaya (X3)	163
Tabel 4.40 Uji Linearitas Penggunaan Media <i>Typing Master</i> (X3).....	164
Tabel 4.41 Uji Glejser	166
Tabel 4.42 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	168
Tabel 4.43 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	169
Tabel 4.44 Hasil Koefisien Determinasi Simultan (R^2).....	171
Tabel 4.45 Hasil Koefisien Determinasi Parsial (r^2).....	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi <i>Typing Master</i>	9
Gambar 2.1 Posisi Tangan Pertama Saat Mengetik	27
Gambar 2.2 Posisi Tangan Kedua Saat Mengetik.....	29
Gambar 2.3 Tampilan Aplikasi <i>Typing Master</i>	55
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	76
Gambar 4.1 Histogram Variabel Kesiapan Belajar (X1)	104
Gamabr 4.2 Distribusi Variabel Kesiapan Belajar	106
Gambar 4.3 Histogram Variabel Kompetensi Profesional Guru (X2).....	113
Gamabr 4.4 Distribusi Variabel Kompetensi Profesional Guru.....	115
Gambar 4.5 Histogram Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X3).....	125
Gamabr 4.6 Distribusi Variabel Lingkungan Teman Sebaya	127
Gambar 4.7 Histogram Variabel Penggunaan Media <i>Typing Master</i> (X4)	139
Gamabr 4.8 Distribusi Variabel Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	141
Gambar 4.9 Deskriptif Persentase Variabel Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta	154
Gambar 4.10 Histogram Hasil Uji Normalitas.....	158
Gambar 4.11 P-Plot Hasil Uji Normalitas	159
Gambar 4.12 Scatter Plot Hasil Uji Heteroskedastisitas	165

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	198
Lampiran 2 Data Observasi Awal	199
Lampiran 3 Daftar Nama Responden.....	202
Lampiran 4 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	205
Lampiran 5 Angket Uji Coba Instrumen Penelitian.....	208
Lampiran 6 Tabulasi Uji Coba Instrumen Kesiapan Belajar	218
Lampiran 7 Tabulasi Uji Coba Instrumen Kompetensi Profesional Guru.	221
Lampiran 8 Tabulasi Uji Coba Instrumen Lingkungan Teman Sebaya.....	224
Lampiran 9 Tabulasi Uji Coba Instrumen Penggunaan Media <i>Typing</i> <i>Master</i>	227
Lampiran 10 Output Validitas Uji Coba Instrumen.....	230
Lampiran 11 Output Reliabilitas Uji Coba Instrumen	252
Lampiran 12 Data Hasil Penelitian	253
Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	256
Lampiran 14 Angket Instrumen Penelitian	259
Lampiran 15 Hasil Tabulasi Angket Penelitian	269
Lampiran 16 Hasil Analisa Regresi Berganda.....	321
Lampiran 17 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	322
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis	326
Lampiran 19 Dokumentasi.....	328
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian	329

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya untuk membentuk dan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dapat melalui satuan pendidikan. Dalam hal ini Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan kualitas SDM yang baik guna untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembangunan nasional. pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila telah memenuhi tujuan Pendidikan nasional.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa : Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu Lembaga pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk mencetak lulusan yang siap untuk bekerja, baik bekerja secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang sudah ada yang tentunya sesuai dengan keahliannya. Serta menghasilkan lulusan yang memiliki SDM yang berkualitas agar dapat bersaing dengan dunia luar.

SMK PGRI 01 Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di Kota Semarang yang memiliki dua program keahlian yaitu Akuntansi

dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Dalam setiap program keahlian yang ada di SMK PGRI 01 Semarang tentunya memiliki keterampilan yang berbeda-beda. Salah satunya dalam program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam hal ketik-mengetik. Karena ketik-mengetik merupakan salah satu ciri khas yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa jurusan perkantoran. Seperti yang kita ketahui bahwa mengetik adalah salah satu pekerjaan kantor. Dalam hal ini, kegiatan mengetik (*keyboarding*) menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam jalannya kegiatan perkantoran. Untuk itu, skill kecepatan dalam mengetik sangat dibutuhkan agar kegiatan kantor khususnya ketik-mengetik dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Menurut Marimin, dkk (2012:1), “Mengetik adalah pekerjaan yang mendasar terdapat pada semua bidang, baik itu organisasi swasta, organisasi pemerintah ataupun itu organisasi kepartaian maupun organisasi yang lain”. Untuk itu, sebagai Sekolah Menengah Kejuruan yang nantinya akan mencetak lulusan yang berkualitas sesuai dengan bidang keahliannya, khususnya jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran harus menguasai keterampilan mengetik 10 jari buta dengan baik.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki saat mengetik 10 jari buta adalah kecepatan dalam mengetik. Dalam hal ini siswa dituntut untuk memiliki kecepatan mengetik yang tinggi. Hal ini bertujuan agar nantinya lulusan kejuruan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran siap untuk bekerja dan dapat melaksanakan pekerjaan khususnya dalam bidang ketik-mengetik secara efektif dan efisien.

Kecepatan mengetik merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa kejuruan administrasi perkantoran. Mengetik merupakan salah satu pekerjaan kantor yang harus dilakukan dengan cepat dan tepat. Mengingat dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mencetak lulusan yang siap untuk kerja dan memiliki kemampuan yang memiliki kualitas yang tinggi. Marimin, dkk (2012:1) menyatakan:

“Untuk menyesuaikan adanya kemajuan-kemajuan pada bidang pekerjaan maka harus disesuaikan adanya cara untuk menghadapi pekerjaan yang makin bertambah itu. Dengan bertambahnya pekerjaan itu, maka haruslah ditempuh cara-cara bekerja yang lebih efisien agar tidak terjadi adanya penumpukan pekerjaan hingga dapat menimbulkan suatu kemacetan kerja (stagnasi)”.

Kompetensi mengetik yang ada di SMK pada umumnya sudah menggunakan komputer sebagai media dalam pembelajaran mengetik. Dengan demikian siswa akan lebih mudah dalam melakukan latihan mengetik untuk mengukur keterampilan kecepatan saat mengetik. Selain itu, siswa juga dituntut untuk dapat mengetik secara cepat, siswa juga harus melakukan kegiatan mengetik sesuai dengan teori dan metode yang sudah diajarkan agar kegiatan mengetik dapat dilaksanakan dengan baik, efektif dan efisien. Slameto (2010:54) menyatakan bahwa:

“Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu”.

Kesiapan belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi dalam proses belajar siswa dalam mengetik 10 jari secara buta pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Mengetik (*Keyboarding*). Dalam

hal ini kesiapan belajar dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa dan untuk itu pula kesiapan belajar memiliki peranan yang cukup penting dalam proses keberhasilan siswa dalam belajar. Kesiapan belajar tidak lepas dari beberapa unsur. Menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti keadaan fisik, minat, bakat dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan belajar, guru, fasilitas belajar dan lain-lain. Untuk itu, kesiapan belajar harus senantiasa tertanam di diri siswa di setiap mata pelajaran yang akan diajarkan dan tidak terkecuali mata pelajaran Teknologi Perkantoran dalam Kompetensi Dasar mengetik (*keyboarding*).

Hal ini mendukung pendapat Slameto (2003: 114) kesiapan belajar perlu diperhatikan dalam proses belajar karena kebutuhan dalam kesiapan belajar mendorong usaha atau membuat seseorang siap untuk belajar. Untuk itu kesiapan belajar perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar, jika proses belajar mengajar disertai dengan kesiapan belajar yang baik maka akan membantu siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) menyatakan dalam penelitiannya bahwa kesiapan belajar memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sebesar 4,16 persen.

Selain kesiapan belajar, faktor lain yang diperkirakan menjadi faktor yang mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta adalah kompetensi profesional guru. Dalam proses belajar mengajar guru memiliki peranan yang sangat penting

dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran ini tentunya tidak lepas dari kualitas sumber daya yang dimiliki oleh seorang guru. Tidak hanya memiliki kualitas sumber daya yang tinggi dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran, seorang guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi. Kompetensi guru adalah kemampuan seorang guru dalam melaksanakan tugas dan kewajiban dalam dunia Pendidikan. Dalam hal ini kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru ada empat (4) yang meliputi (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial dan (4) kompetensi profesional. Untuk itu, seorang guru tidak hanya dituntut pintar, tetapi seorang guru harus mampu menyampaikan materi atau ilmu kepada para peserta didik. Dalam penelitian ini hanya akan fokus pada salah satu kompetensi yaitu kompetensi profesional guru.

Kompetensi profesional guru adalah seperangkat kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang guru dalam menguasai materi atau bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa secara detail dan mendalam. Tidak hanya dituntut menguasai secara materi tetapi profesional guru juga dapat menguasai secara praktik. Pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kompetensi dasar mengetik (*keyboarding*) kompetensi profesional guru sangat diperlukan. Karena pada mata pelajaran tersebut guru tidak hanya mengajar secara teori, tetapi juga secara praktik. Dalam hal ini seorang guru harus dapat menjalankan keduanya secara seimbang antara teori dengan praktik. Tidak hanya menguasai secara teori dan praktik saja, dalam pelaksanaannya seorang guru juga harus bisa mengelola kelas dengan baik agar suasana kelas menjadi lebih kondusif dan tidak

membosankan. Dalam pembelajaran mengetik (*keyboarding*) akan lebih banyak praktiknya dibanding dengan teori, untuk itu keterampilan seorang guru untuk membuat pelajaran agar tidak membosankan sangatlah penting. Untuk itu, kompetensi profesional guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarsih (2010) yang berjudul Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar Pengaruhnya terhadap Kemampuan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Pematang Jaya menyatakan dalam penelitiannya bahwa kompetensi profesional guru berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengetik 10 jari buta diperoleh t hitung sebesar 2,126.

Perkiraan selanjutnya adalah lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses belajar adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial meliputi keluarga, teman dan lingkungan masyarakat sekitar. Faktor yang mempengaruhi kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta yaitu lingkungan teman sebaya.

Mu'tadin dalam Handayani (2009:10) menjelaskan bahwa “teman sebaya adalah sekelompok orang-orang yang seumur dan mempunyai kelompok sosial yang sama, seperti teman sekolah”. Kelompok teman sebaya merupakan salah satu media sosialisasi yang cukup besar dan berpengaruh dalam proses perkembangan kepribadian seseorang. Kelompok teman sebaya memiliki pengaruh yang cukup besar, baik dalam hal penampilan, kegiatan sosial, tingkah laku dan sebagainya. Proses sosialisasi kelompok teman sebaya ini dapat berpengaruh secara positif

maupun negatif. Jika kita memiliki hubungan yang positif dengan lingkungan teman sebaya yang ada disekitar kita, maka hal tersebut tentunya akan berpengaruh positif terhadap apa yang akan kita lakukan. Sama halnya jika kita memiliki lingkungan teman sebaya yang negatif, maka hal tersebut akan berpengaruh negatif pula terhadap apa yang akan kita lakukan. Pada kenyataannya, terkadang siswa lebih memilih untuk meniru gaya, kebiasaan dan tingkah laku dari teman-temannya. Misalnya, siswa yang malas berteman dengan siswa yang rajin, maka secara tidak langsung siswa yang malas tersebut akan termotivasi oleh siswa yang rajin untuk mengerjakan tugas. Usia anak SMK adalah usia remaja, dan saat usia remaja kita lebih menghabiskan waktu kita dengan teman sebaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku.

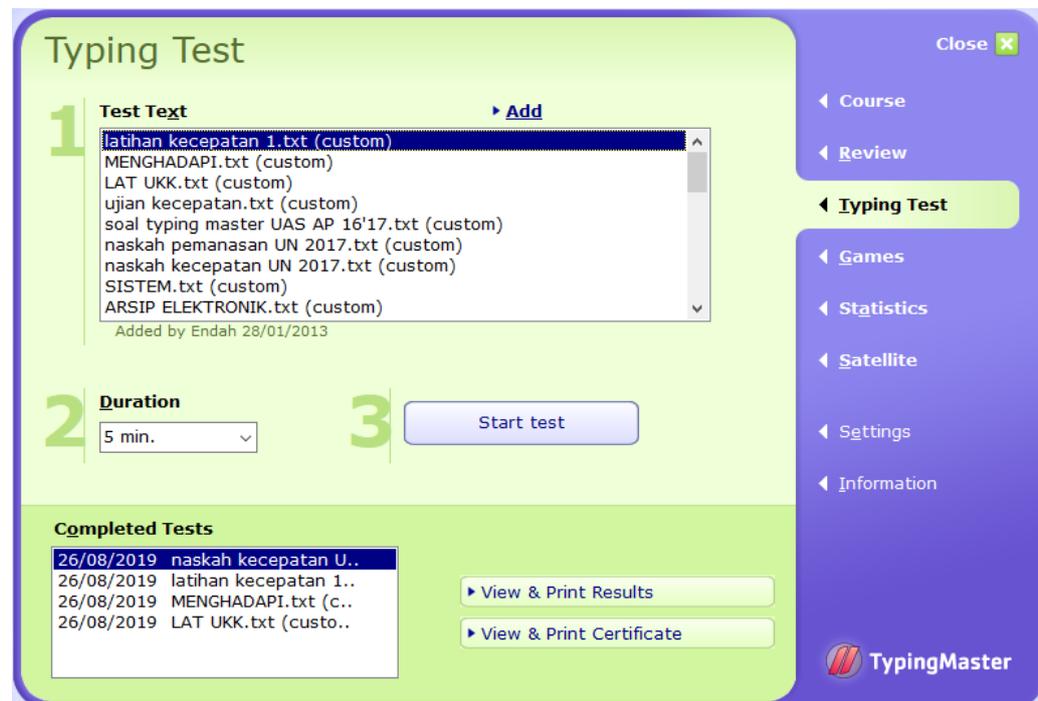
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) yang berjudul Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan Mengetik Mahasiswa Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang menyatakan dalam penelitiannya bahwa lingkungan teman sebaya memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sebesar 11,9 persen.

Perkiraan selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran *Typing Master*. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk proses atau kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini dapat berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menangkap pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan belajar siswa. Tidak hanya

siswa saja yang terbantu dengan adanya media pembelajaran, dalam hal ini guru juga terbantu dengan adanya media pembelajaran, karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi tolok ukur sebuah keberhasilan dalam proses pembelajaran. Degeng dalam Kustiono (2010:5) menyebutkan bahwa, “Media bukan sekedar alat bantu mengajar bagi guru, melainkan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pengajaran karena media dapat membantu siswa dalam memahami isi sajian”. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pengampu mata pelajaran Teknologi Perkantoran Kompetensi Dasar mengetik (*keyboarding*) SMK PGRI 01 Semarang dalam menunjang kegiatan pembelajaran mengetik (*keyboarding*) adalah media *Typing Master*. Penggunaan media *Typing Master* ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dan kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta adalah dengan penggunaan aplikasi *Typing Master*. Penggunaan aplikasi *Typing Master* ini diharapkan agar siswa dapat melatih kemampuan mengetik 10 jari buta dan dapat melatih kecepatan dalam mengetik. Aplikasi *Typing Master* ini memang diperuntukkan untuk melatih keterampilan mengetik khususnya untuk siswa jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran yang pada dasarnya harus menguasai keterampilan mengetik sesuai dengan kompetensi kejuruan. Berikut adalah gambar tampilan dari aplikasi *Typing Master*:



Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi *Typing Master*

Sumber: Aplikasi *Typing Master* Versi 10

Aplikasi *Typing Master* memiliki tampilan yang menarik, sehingga siswa akan tertarik untuk menggunakannya. Dalam aplikasi *Typing Master* terdapat beberapa fitur untuk mendukung dalam melatih kecepatan mengetik 10 jari buta. Beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi *Typing Master* antara lain *Course*, *Review*, *Typing Test*, *Games*, *Statistics*, *Satellite*, *Settings* dan *Information*. Untuk memulai latihan mengetik, kita dapat menekan option *Typing Test* untuk memilih teks yang nantinya akan kita gunakan untuk latihan, selain itu kita juga dapat mengatur durasi waktu dalam mengetik. Kita dapat mengatur durasi mengetik dengan menekan tombol *Duration*, dalam tombol *Duration* terdapat beberapa pilihan diantaranya *Free* (bebas mengetik tanpa ada batasan waktu), 2 menit, 5 menit, 10 menit, 20 menit, dan 30 menit. Setelah kita melakukan latihan mengetik,

kita juga dapat mengetahui secara langsung hasil yang kita peroleh dari latihan mengetik tersebut.

Dalam hasil tersebut, kita dapat mengetahui *Accuracy* (ketepatan) dalam mengetik serta *Net Speed* (kecepatan) dalam mengetik. Dalam aplikasi Typing Master juga terdapat fitur *Games*, fitur ini bertujuan sebagai hiburan jika siswa sudah mulai bosan dalam latihan mengetik. Dalam fitur *Games* ini, siswa dapat bermain dan menguji pengetahuan mereka tentang mengetik 10 jari buta, karena *Games* tersebut masih berkaitan dengan mengetik 10 jari buta.

Penerapan penggunaan media *typing master* dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari buta di SMK PGRI 01 Semarang sudah cukup optimal. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya aplikasi *typing master* di komputer. Tetapi, masih terdapat beberapa komputer yang tidak dapat digunakan dan tidak dapat menginstal aplikasi *typing master*. Hal tersebut cukup menghambat dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari buta.

Penelitian yang dilakukan oleh Najihah (2015) yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Pada Mata Diklat Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kelas X AP di SMK Palebon Semarang menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media *typing master* memiliki kontribusi terhadap keterampilan mengetik sebesar 40,19 persen.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa kecepatan mengetik 10 jari buta pada kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran

kompetensi dasar mengetik (*keyboarding*) masih tergolong rendah dan belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta siswa yang masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai standar minimal ketuntasan yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari SMK PGRI 01 Semarang yang berupa data hasil kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari. Dalam mengetik 10 jari siswa diharapkan dapat mengetik dengan kecepatan diatas 150 kpm dalam waktu 10 menit. Dengan waktu 10 menit tersebut diharapkan siswa dapat melebihi batas ketentuan yang sudah ditentukan dan dapat mencapai lebih dari 150 kpm untuk melatih kecepatan mengetik siswa. Berikut data kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang:

Tabel 1.1
Hasil Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas (> 150 kpm)		Tidak Tuntas (< 150 kpm)	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
X OTKP 1	23	8	34,78	15	65,22
X OTKP 2	25	12	48,00	13	52,00
X OTKP 3	25	11	44,00	14	56,00

Sumber: Data Tes Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Tabel 1.1 memperlihatkan bahwa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 1 dari jumlah 23 siswa yang melakukan latihan kecepatan mengetik 10 jari buta dengan menggunakan media *Typing Master* diperoleh 34,78% (8 siswa) dalam kriteria tuntas dan 65,22% (15 siswa) kriteria tidak tuntas. Sedangkan untuk kelas X OTKP 2 dengan jumlah 25 siswa diperoleh 48,00% (12 siswa) dalam kriteria tuntas dan 52,00% (13 siswa) dalam kriteria tidak tuntas, dan untuk kelas X OTKP 3 dengan jumlah 25 siswa diperoleh 44,00% (11 siswa) dalam

kriteria tuntas dan 56,00% (14 siswa) dalam kriteria tidak tuntas. Data hasil kecepatan mengetik 10 jari buta ini diperoleh dari observasi awal di SMK PGRI 1 Semarang pada tanggal 8 Januari 2020.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya dan Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kecepatan mengetik 10 jari buta sebagai berikut:

- 1) Kurangnya tingkat kesiapan dalam mengikuti pelajaran mengetik 10 jari buta
- 2) Rendahnya nilai kecepatan mengetik 10 jari buta
- 3) Kurangnya penguasaan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran mengetik
- 4) Rendahnya tingkat pengetahuan tentang mengetik 10 jari buta
- 5) Komputer yang terdapat pada laboratorium AP masih terdapat beberapa yang rusak sehingga tidak dapat digunakan
- 6) Tidak semua komputer yang terdapat pada laboratorium AP dapat menginstal aplikasi *typing master* sehingga dapat menghambat proses pembelajaran

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada kecepatan mengetik 10 jari buta yang dipengaruhi oleh kesiapan belajar, kompetensi professional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master*. Studi empiris dilakukan pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK PGRI 01 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah kesiapan belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang?
- 2) Apakah kompetensi professional guru berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang?
- 3) Apakah lingkungan teman sebaya berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang?
- 4) Apakah penggunaan media *typing master* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang?

- 5) Apakah kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* berpengaruh secara bersama-sama terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis pengaruh kesiapan belajar terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang.
- 2) Untuk menganalisis pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang.
- 3) Untuk menganalisis pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang.
- 4) Untuk menganalisis penggunaan media *Typing Master* terhadap kecepatan mengetik pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang.
- 5) Untuk menganalisis pengaruh kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* secara simultan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan studi penelitian tentang kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta kelas X program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang. Hasil penelitian ini juga diharapkan dijadikan sebagai sarana mengembangkan ilmu pengetahuan yang secara teoritis telah dipelajari.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, penggunaan media *typing master* dan kecepatan mengetik 10 jari buta.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang kecepatan mengetik 10 jari buta dan memberikan masukan kepada guru pengampu praktik mengetik 10 jari buta program keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sekolah dalam pengembangan kegiatan pembelajaran khususnya jurusan Otomatisasi Tata

Kelola Perkantoran dalam meningkatkan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta di SMK PGRI 01 Semarang.

d. Bagi Universitas Negeri Semarang

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan, tambahan pengetahuan dan wawasan serta sebagai bahan kajian tentang kesiapan belajar, kompetensi professional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

1.7 Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini melanjutkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novia Arum Hidayatri (2016) yaitu Pengaruh Disiplin Belajar, Fasilitas Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran *Typing Master* terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Mejobo Kudus Program Keahlian Administrasi Perkantoran. Penelitian tersebut menggunakan 3 variabel yaitu disiplin belajar, fasilitas belajar, penggunaan media *typing master* sebagai variabel bebas, dan kecepatan mengetik sebagai variabel terikat.

Orisinalitas penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian Hidayatri (2016) menggunakan tiga (3) variabel bebas yaitu disiplin belajar, fasilitas belajar, penggunaan media *typing master*. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan empat (4) variabel bebas yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu kesiapan belajar, kompetensi professional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master*.

2. Pada penelitian Hidayatri (2016) menggunakan variabel disiplin belajar dan fasilitas belajar sebagai variabel bebas, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, dan lingkungan teman sebaya sebagai variabel bebas.
3. Pada penelitian Hidayatri (2016) objek penelitian dilakukan pada siswa Kelas X SMK PGRI 1 Mejubo Kudus, sedangkan objek penelitian ini dilakukan pada siswa SMK PGRI 01 Semarang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori Utama (*Grand Theory*)

2.1.1 Teori Psikologi Belajar

Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada di luar dirinya, melainkan oleh faktor yang ada pada dirinya sendiri. Faktor-faktor internal itu berupa kemampuan atau potensi yang berfungsi untuk mengenal dunia luar, dan dengan pengenalan itu manusia mampu memberikan respon terhadap stimulus. Menurut Rifa'i dan Anni (2016:147-148) menyatakan bahwa teori psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama untur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Dengan kata lain, aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berpikir, yakni proses pengolahan informasi.

Teori ini memandang bahwa hasil belajar tidak tergantung pada jenis dan cara pemberian stimulus, melainkan lebih ditentukan oleh sejauh mana seseorang mampu mengolah informasi sehingga dapat disimpan dan digunakan untuk merespon stimulus yang berada di sekelilingnya. Oleh karena itu, teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan penggunaan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Syah (2003:103) juga menjelaskan bahwa teori belajar kognitif juga lebih menekankan pada arti penting proses internal dan mental manusia.

Teori ini mendasari hubungan kesiapan belajar dengan kecepatan mengetik 10 jari buta. Dimana kesiapan belajar merupakan faktor internal yang berada dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil dari kecepatan mengetik 10 jari buta.

2.1.2 Teori Behavioristik

Teori behavioristik Thorndike (1874-1949) dalam Rifa'i dan Anni (2015:122) menjelaskan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon dapat diartikan sebagai reaksi yang diberikan peserta didik ketika belajar, dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan.

Teori belajar behavioristik merupakan perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permanen, dalam arti bahwa perubahan perilaku akan bertahan dalam waktu yang relatif lama, sehingga pada suatu waktu perilaku tersebut dapat dipergunakan untuk merespon stimulus yang sama atau hampir sama. Teori ini memandang bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu, agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa agar mudah direspons oleh siswa.

Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan agar terjadi hubungan tingkah laku seseorang dalam belajar, dengan itu juga disebut

pembelajaran perilaku. Dalam pembelajaran perilaku tidak lepas dari prinsip bahwa perilaku berubah menurut konsekuensi-konsekuensi langsung. Konsekuensi itu bisa menyenangkan dan juga bisa tidak menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sebaliknya pembelajaran yang kurang menyenangkan akan memperlemah perilaku. Adapun prinsip belajar menurut teori behavioristik antara lain, pemberian penguatan (*reinforcement*), hukuman (*punishment*), kesegeraan pemberian penguatan, jadwal pemberian penguatan (*schedule of reinforcement*), dan peranan stimulus terhadap perilaku. *Reinforcement* adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respon tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical respondent conditioning* (Syah, 2003:98).

Hal ini berarti guru harus lebih sering memberikan stimulus yang kreatif melalui penggunaan media *Typing Master* pada saat pembelajaran berlangsung agar siswa agar lebih mudah dalam menerima dan dapat merespon secara positif stimulus yang diberikan. Dalam hal ini teman sebaya memiliki peran dalam memberikan bantuan ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam belajar, dan teman sebaya juga dapat dijadikan sebagai tempat untuk bercerita dan bertukar pikiran mengenai apa yang sedang dialami oleh anak tersebut.

Teori ini mendasari hubungan kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *Typing Master* dengan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta. Dimana kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *Typing Master* merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia yang dapat dijadikan stimulus atau rangsangan yang dapat

mempengaruhi dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta.

2.1.3 Teori *Information Processing Learning*

Teori belajar oleh Gagne (1988) disebut dengan “*Information Processing Learning Theory*”. Teori ini merupakan gambaran atau model dari kegiatan di dalam otak manusia di saat memproses suatu informasi. Dengan demikian, teori ini disebut dengan *Information-Processing Model* oleh Lefrancois atau Model Pemrosesan Informasi. Gagne menyatakan bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi internal dan kondisi eksternal individu. Kondisi internal berkaitan dengan keadaan yang ada dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar. Sedangkan kondisi eksternal berkaitan dengan rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Asumsinya adalah pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar. Pembelajaran merupakan keluaran dari pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia (*human capitalities*) yang terdiri dari: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap, kecakapan motorik. Model pembelajaran pemrosesan informasi adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas yang terkait dengan kegiatan proses atau pengolahan informasi untuk meningkatkan

kapabilitas siswa melalui proses pembelajaran. Model ini lebih memfokuskan pada fungsi kognitif peserta didik. Model ini berdasarkan teori belajar kognitif sehingga model tersebut berorientasi pada kemampuan siswa mem- proses informasi dan sistem-sistem yang dapat memperbaiki kemampuan tersebut. Pemrosesan informasi menunjuk kepada cara mengumpulkan/menerima stimulus dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep-konsep, dan pemecahan masalah, serta menggunakan simbol-simbol verbal dan non verbal. Model ini berkenaan dengan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir produktif, serta berkenaan dengan kemampuan intelektual umum (*general intellectual ability*).

Teori ini menjadi dasar acuan untuk variabel kecepatan mengetik 10 jari buta, dimana kecepatan mengetik 10 jari buta pada penelitian ini menggunakan data kecepatan sebagai indikator. Data kecepatan ini merupakan hasil dari kecepatan mengetik siswa menggunakan aplikasi atau *software typing master*.

2.2 Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

2.2.1 Pengertian Kecepatan Mengetik

Mengetik memiliki peran yang cukup penting dalam pekerjaan kantor, karena mengetik merupakan salah satu kunci lancarnya suatu pekerjaan kantor. Apabila saat mengetik dilakukan dengan cepat serta tepat, maka dapat memperlancar siklus jalannya pekerjaan kantor, dan apabila dalam mengetik tidak dilakukan dengan cepat dan tepat maka dapat menghambat jalannya pekerjaan kantor yang lainnya. Dengan demikian, mengetik memiliki peran yang cukup penting dalam kelancaran pekerjaan kantor. Marimin, dkk (2012:1) berpendapat

bahwa “Mengetik adalah pekerjaan yang mendasar terdapat pada semua bidang baik itu organisasi swasta, organisasi. Sedangkan, menurut Wirodihardjo (2014:291) menyebutkan bahwa “Mengetik adalah pengetahuan dan keterampilan teknik yang harus dipelajari dan dilatih sebab tanpa disertai pengetahuan dan keterampilan teknik tidak akan diperoleh hasil pekerjaan yang memuaskan”.

Pendapat lain mengenai pengertian mengetik juga disampaikan oleh beberapa ahli. Menurut Djanewar (1994:11) “Mengetik adalah suatu pekerjaan yang berupa keterampilan yang sangat didambakan oleh setiap orang yang telah memiliki dasar Pendidikan umum”. Berdasarkan beberapa pengertian yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengetik adalah suatu pekerjaan yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang harus terus dilatih agar kemampuan dalam mengetik dapat mempermudah kita dalam melakukan pekerjaan sehingga pekerjaan tersebut dapat cepat selesai dan dapat memperlancar pekerjaan kantor lainnya. Agar dapat menyelesaikan pekerjaan mengetik dengan cepat dan tepat maka kita harus mengetik dengan menggunakan 10 jari, karena mengetik yang baik adalah dengan menggunakan 10 jari. Menurut Setiawan (1994:47) “Untuk dapat mengetik dengan cepat perlu menggunakan sistem mengetik dengan 10 jari buta, karena sistem ini adalah sistem yang terbaik yang selalu digunakan dalam mengetik cepat”. Pendapat tersebut diperkuat oleh Djenawar (1994:27) “penempatan jari-jari pada tuts sesuai dengan fungsinya baik jari kanan maupun jari kiri harus digunakan”. Dengan demikian, mengetik merupakan salah satu ciri khas atau kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa SMK kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran yang dapat

dijadikan sebagai pembeda dari kejuruan-kejuruan yang lainnya. Kemampuan mengetik tersebut dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja.

2.2.2 Cara Mengetik yang Efisien

Dalam melakukan kegiatan mengetik, terdapat beberapa cara agar dapat menyelesaikan kegiatan ketik-mengetik secara efisien menurut Marimin, dkk (2012:5-10), antara lain sebagai berikut:

a. Mengetik dengan sistem 10 jari buta

Mengetik dengan sistem 10 jari mengharuskan tiap-tiap jari melakukan entakan sesuai dengan tugasnya sendiri-sendiri. Sebelum melakukan entakan jari-jari harus diletakkan pada TUTS BASIS, sedangkan Gerakan-gerakan selanjutnya, yaitu untuk mengentak tuts yang dikehendaki selalu dilakukan dari basisnya. Ketika melaksanakan system 10 jari, harus memperhatikan pedoman berikut ini:

- 1) Jari-jari dan tuts tidak dapat dipisahkan
- 2) Sikap yang benar dalam melakukan pekerjaan mengetik
- 3) Entakan-entakan dilakukan secara teratur, sama rata dan berirama
- 4) Mempunyai pengetahuan yang cukup tentang mesin tulis, agar kerusakan-kerusakan kecil dapat diperbaiki sendiri.

b. Penghematan gerak pada waktu mengetik

Penghematan gerak di sini merupakan efek dari penggunaan cara mengetik dengan system 10 jari, karena mengetik dengan system 10 jari menghemat Gerakan dengan adanya bantuan reflex perasaan untuk menggerakkan jari pada waktu menghentakan tuts, sehingga mata hanya tertuju pada naskah atau teks yang akan diketik. Hal ini bisa menghemat gerakan mata antara melihat tuts dan melihat naskah.

c. Mengetik berirama

Mengetik berirama merupakan pendukung keberhasilan dari mengetik 10 jari. Mengetik berirama ini merupakan cara mengetik yang kecepatan hentakannya disesuaikan dengan cepat lambatnya irama musik yang digunakan dalam proses pengetikan.

Roesdiono dan Nurdini (2004:16) menyebutkan bahwa terdapat tiga macam system mengetik, antara lain:

1. Sistem mengetik 10 jari (*Ten Fingers Tuch System*)

Mengetik dengan system ini adalah mengetik dengan menggunakan sepuluh jari sesuai dari jari-jari tanpa melihat tuts (*keyboard*).

2. Sistem buta (*Blind System*)

Mengetik dengan sistem buta (*blind system*) adalah mengetik dengan menggunakan sepuluh jari tanpa melihat tuts dan mata tertuju ke naskah.

3. Sistem berirama (*Rhythm System*)

Mengetik dengan sistem ini adalah jarak jatuhnya entakan yang satu dengan lainnya sama dan berurutan sehingga mengeluarkan bunyi dan irama yang sama.

Dalam proses mengetik yang efisien, fasilitas mengetik merupakan hal yang dapat mempengaruhi pada saat proses mengetik berlangsung. Menurut Marimin, dkk (2012:13) fasilitas mengetik yang perlu diperhatikan sesuai dengan kebutuhan pada saat melakukan proses mengetik, antara lain sebagai berikut:

1. Meja dan kursi yang mempunyai ukuran sesuai dengan orang yang akan melakukan pekerjaan tersebut. Ukuran meja yang standar orang Indonesia yang mempunyai tinggi 65-70 cm. sedangkan ukuran kursi sebaiknya berada kurang lebih 20-25 cm dari daun meja.
2. Sikat pembersih blok huruf (*type block*) yang akan digunakan secara teratur untuk membersihkan blok huruf supaya hasil entakan tetap bersih.
3. Karet penghapus yang akan digunakan apabila memang terpaksa harus dihapus.
4. Penerangan yang cukup terang.

2.2.3 Sikap Pada Waktu Mengetik

Saat melakukan kegiatan mengetik, salah satu hal yang perlu kita perhatikan adalah sikap. Menurut Rianggoro (2003:11) terdapat sikap yang baik dan benar pada waktu mengetik dengan pedoman sebagai berikut:

1. Duduk yang baik di atas kursi dan bersandarlah pada sandaran kursi.
2. Kaki harus menelapak di lantai, salah satu dari kaki agar maju ke depan.
3. Lengan atas agak merapat dengan tubuh.
4. Kepala tegak, tidak terlalu tunduk.
5. Mesin ketik ditempatkan tidak terlalu dekat dan jauh dari pengetik. Tempatkanlah mesin ketik itu di atas meja, bagian depan mesin ketik kira-kira berjarak 1 cm dari pinggir meja.

6. Alat-alat yang tidak dipergunakan pada waktu mengetik dimasukkan dalam laci meja. Naskah-naskah yang akan diketik ditempatkan di atas meja sebelah kanan, sedangkan hasil pekerjaan mengetik yang telah selesai diletakkan di sebelah kiri.
7. Pada waktu mengetik, lengan atas dan lengan bawah harus sejajar tetapi tidak bergerak. Tuts dihentakkan dengan jari yang telah dilengkungkan.
8. Biasakan menghentak tuts tanpa melihat ke papan tuts, sedangkan pandangan harus diarahkan ke naskah yang akan diketik.
9. Tuts harus dihentak dengan hentakan yang pendek, cepat dan kuat.
10. Setiap kali ganti baris tariklah dengan cepat agar baris-baris ketikan teratur sesuai dengan pengatur jarak baris.

Terdapat lima petunjuk sikap yang baik dan benar pada waktu mengetik pada *keyboard* menurut Stephanie dalam Mengetik 10 jari 01 Edisi III (2005:20-21), yaitu:

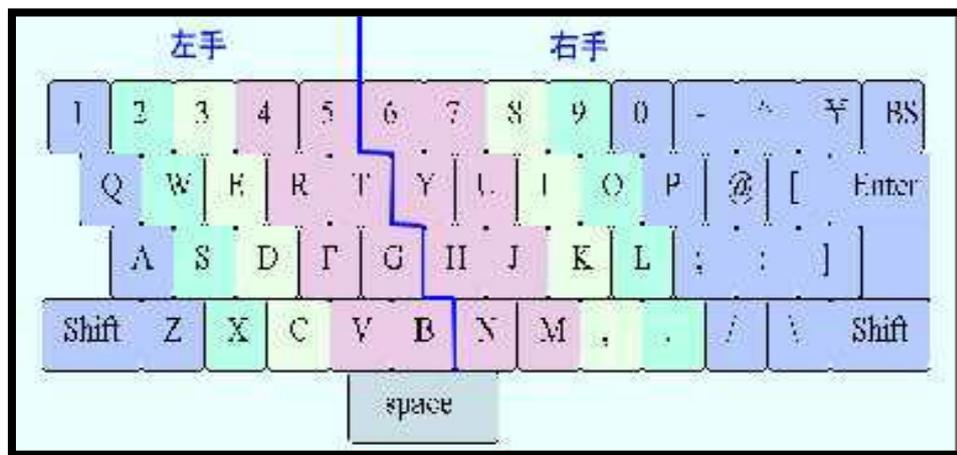
1. Sejajarkan pergelangan dengan telapak tangan
Upayakan pergelangan tangan selalu sejajar dengan telapak tangan. Lemaskan pergelangan tangan seperti mengambang.
2. Posisi siku menggantung
Pastikan siku dalam posisi bebas menggantung. Menyandarkan siku pada sandaran kursi saat mengetik, selain menyulitkan untuk mengetik, juga membuat tegang dan cepat lelah.
3. Lemaskan jari telunjuk dan jari manis
Kunci mengetik tanpa lekas lelah adalah melemaskan seluruh jari. Jangan kaku dan tegang.
4. Tekan tombol dengan tenang
Jangan menekan tombol dengan kuat atau mengalirkan kekuatan penuh pada tangan.
5. Bila tidak sedang mengetik
Lemaskan keseluruhan tangan bila sedang tidak memncet tombol *keyboard*. Keadaan sebelum mengetik juga mempengaruhi kondisi di saat mengetik.

2.2.4 Posisi Tangan pada Keyboard

Secara umum dalam mengetik 10 jari 01 Edisi III (2005:22-26), terdapat 2 cara peletakan tangan pada *keyboard* saat mengetik, yaitu:

1. Posisi Pertama

Posisi tangan pada *keyboard* yang pertama dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1. Posisi Tangan Pertama

Sumber: Mengetik 10 jari 01 Edisi III (2005:22)

Gambar 2.1. memperlihatkan posisi tangan pada *keyboard* baik itu tangan kanan dan tangan kiri. Untuk lebih jelasnya posisi tangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tangan Kiri

Jari Kelingking :

Baris Pertama = ` dan 1

Baris Kedua = Tab dan Q

Baris Ketiga = Capslock dan A

Baris Keempat = Shift kiri dan Z

Baris Kelima = Ctrl dan Windows

Jari Manis :

Baris Pertama = 2

Baris Kedua = W

Baris Ketiga = S

Baris Keempat = X

Jari Tengah :

Baris Pertama = 3

Baris Kedua = E

Baris Ketiga = D

Baris Keempat = E

Jari Telunjuk :

Baris Pertama = 4 dan 5

Baris Kedua = R dan T

Baris Ketiga = F dan G

Baris Keempat = V dan B

Ibu Jari :

Baris Kelima = Alt kiri dan Spasi

Tangan Kanan

Ibu Jari :

Baris Kelima = Alt kanan dan Spasi

Jari Telunjuk :

Baris Pertama = 6 dan 7

Baris Kedua = Y dan U

Baris Ketiga = H dan J

Baris Keempat = N dan M

Jari Tengah :

Baris Pertama = 8

Baris Kedua = I

Baris Ketiga = K

Baris Keempat = ,

Jari Manis :

Baris Pertama = 9

Baris Kedua = O

Baris Ketiga = L

Baris Keempat = .

Jari Kelingking :

Baris Pertama = 0, - dan Backspace

Baris Kedua = P, [dan]

Baris Ketiga = ; , ' dan Enter

Baris Keempat = / dan Shift kanan

2. Posisi Kedua

Posisi tangan pada *keyboard* yang kedua dapat dilihat pada gambar dibawah ini yaitu:



Gambar 2.2. Posisi Tangan Kedua
 Sumber: Mengetik 10 jari Edisi III (2005:24)

Berdasarkan Gambar 2.2. di atas, menunjukkan letak atau posisi jari saat mengetik sesuai dengan fungsi dari masing-masing jari, yaitu:

Tangan Kiri

Jari Kelingking:

- Baris Pertama = ` dan 1
- Baris Kedua = Tab dan Q
- Baris Ketiga = Capslock dan A
- Baris Keempat = Shift dan Z
- Baris Kelima = Ctrl dan Windows

Jari Manis :

- Baris Pertama = 2 dan 3
- Baris Kedua = W
- Baris Ketiga = S
- Baris Keempat = X

Jari Tengah:

- Baris Pertama = 4
- Baris Kedua = E
- Baris Ketiga = D
- Baris Keempat = C

Jari Telunjuk :

- Baris Pertama = 5 dan 6
- Baris Kedua = R dan T
- Baris Ketiga = F dan G

Baris Keempat = V dan B

Ibu Jari :

Baris Kelima = Alt kiri dan spasi

Tangan Kanan

Ibu Jari :

Baris Kelima = Alt kanan dan Spasi

Jari Telunjuk :

Baris Pertama = 7 dan 8

Baris Kedua = Y dan U

Baris Ketiga = H dan J

Baris Keempat = N dan M

Jari Tengah :

Baris Pertama = I

Baris Kedua = K

Baris Ketiga = L

Jari Manis :

Baris Pertama = 9

Baris Kedua = O

Baris Ketiga = L

Baris Keempat = .

Jari Kelingking :

Baris Pertama = 0, -, = dan Backspace

Baris Kedua = P, [dan]

Baris Ketiga	= ;, ‘ dan Enter
Baris Keempat	= / dan Shift kanan
Baris Kelima	= Windows, left click dan ctrl kanan

2.2.5 Indikator Kecepatan Mengetik

Indikator kecepatan mengetik 10 jari buta pada penelitian ini adalah nilai hasil kecepatan mengetik pada siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Typing Master*. Standar kecepatan minimal dalam penelitian ini yaitu 150 kpm dalam waktu 10 menit. Standar tersebut di tetapkan oleh guru pengampu mata pelajaran Teknologi Perkantoran kompetensi dasar mengetik 10 jari agar siswa dapat terlatih dan memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal ketik-mengetik. Mengingat ketik-mengetik merupakan salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh anak kejuruan Administrasi Perkantoran. Apabila siswa memiliki kecepatan dalam mengetik yang tinggi, maka pekerjaan kantor akan lebih cepat selesai secara efektif dan efisien. Kecepatan mengetik 10 jari buta dinyatakan tuntas apabila mencapai standar minimal kecepatan yaitu sebesar > 150 kpm dalam waktu 10 menit, dan apabila siswa memperoleh standar minimal kecepatan < 150 kpm dalam waktu 10 menit dinyatakan tidak tuntas, dan dapat mengulang lagi dalam pertemuan selanjutnya.

2.3 Kesiapan Belajar

2.3.1 Pengertian Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar merupakan sesuatu hal yang harus dimiliki peserta didik dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kesiapan belajar yang

baik, maka kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dilakukan dan peserta didik akan lebih merasa siap dalam menerima materi ataupun penjelasan yang akan disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Kesiapan atau *readiness* adalah kondisi individu yang memungkinkan ia dapat belajar dengan baik. Kesiapan belajar menurut James Drever dalam Slameto (2010:59) “*preparedness to respond or react*” kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Menurut Thorndike dalam Slameto (2010:114) “kesiapan adalah prasyarat untuk belajar berikutnya”. Jika siswa belajar dan ada kesiapan pada diri siswa, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Menurut Hamalik (2009:41) “kesiapan adalah keadaan kapasitas yang ada pada diri siswa dalam hubungan dengan tujuan pengajaran tertentu”.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar adalah suatu kondisi dimana peserta didik sudah merasa siap untuk mengikuti segala kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kesiapan belajar yang baik, maka akan lebih mudah untuk mengikuti dan menerima materi dan penjelasan yang disampaikan oleh guru dan peserta didik yang kurang memiliki kesiapan belajar yang baik, maka ia akan merasa sulit dan menerima materi maupun penjelasan yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, kesiapan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangatlah diperlukan, karena dengan peserta didik memiliki kesiapan untuk mengikuti pelajaran dan merespon apa yang disampaikan oleh guru akan mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.3.2 Prinsip Kesiapan Belajar

Dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Sesuai dengan pendapat Slameto (2010:115) berpendapat bahwa prinsip-prinsip kesiapan belajar meliputi:

- a. Semua aspek perkembangan berinteraksi (saling pengaruh mempengaruhi).
- b. Kematangan jasmani dan rohani adalah perlu untuk memperoleh manfaat dari pengalaman.
- c. Pengalaman-pengalaman mempunyai pengaruh yang positif terhadap kesiapan.
- d. Kesiapan dasar untuk kegiatan tertentu terbentuk dalam periode tertentu selama masa pembentukan dalam masa perkembangan.

2.3.3 Aspek-Aspek Kesiapan Belajar

Aspek-aspek kesiapan menurut Slameto (2010:115-116) antara lain:

- a. Kematangan (*maturation*)

Kematangan adalah proses yang menimbulkan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan mendasari perkembangan, sedangkan perkembangan ini berhubungan dengan fungsi-fungsi (tubuh + jiwa) sehingga terjadi diferensiasi. Latihan-latihan yang diberikan pada waktu sebelum anak matang tidak akan memberi hasil.

- b. Kecerdasan

Di sini hanya dibahas perkembangan kecerdasan menurut J. Piaget. Menurut dia perkembangan kecerdasan adalah sebagai berikut:

- 1) *Sensori motor period* (0-2 tahun) anak banyak bereaksi reflek, reflek tersebut belum terkoordinasikan. Terjadi perkembangan perbuatan sensori-motor dari yang sederhana ke yang relative lebih kompleks.
- 2) *Preoperational period* (2-7 tahun)

Anak mulai mempelajari nama-nama dari objek yang sama dengan apa yang dipelajari orang dewasa dan ditandai dengan:

- a) Memperoleh pengetahuan/konsep-konsep;
- b) Kecakapan yang didapat belum tentu tetap (konsisten);
- c) Kurang cakap memikirkan tentang apa yang sedang dipikirkannya, kurang cakap merencanakan sesuatu yang dilakukan, masih berdasarkan pengalaman-pengalaman yang diamati dengan menggunakan tanda-tanda atau perangsang sensori;
- d) Bersifat egosentris dalam arti memandang dunia berdasarkan pengalamannya sendiri, dan berdasarkan pengamatannya pada masa itu saja.

3) *Concrete operation* (7-11 tahun)

Pikiran anak sudah mulai stabil dalam arti aktivitas batiniah (*internal action*), dan skema pengamatan mulai diorganisasikan menjadi system pengerjaan yang logis (*logical operational system*). Anak mulai dapat berpikir lebih dulu akibat-akibat yang mungkin terjadi dari perbuatan yang akan dilakukannya, ia tidak lagi bertindak coba-coba salah (*trial and error*). Menjelang akhir periode ini anak telah menguasai prinsip menyimpan (*conservational principles*). Anak masih terikat pada objek-objek konkret.

4) *Formal operation* (lebih dari 11 tahun)

Kecakapan anak tidak lagi terbatas pada objek-objek yang konkret serta:

- a) Ia dapat memandang kemungkinan-kemungkinan yang ada melalui pemikirannya (dapat memikirkan kemungkinan-kemungkinan);
- b) Dapat mengorganisasikan situasi/masalah;

- c) Dapat berpikir dengan betul (dapat berpikir yang logis, mengerti hubungan sebab akibat, memecahkan masalah/berpikir secara ilmiah).

2.3.4 Faktor Kesiapan Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan menurut Darsono (2000:27) antara lain:

- 1) Kondisi fisik yang tidak kondusif, misalnya: sakit, tidak enak badan, pasti akan mempengaruhi faktor-faktor lain yang dibutuhkan untuk belajar.
- 2) Kondisi psikologis yang kurang baik, misalnya: gelisah, tertekan, dan sebagainya, merupakan kondisi awal yang tidak menguntungkan bagi kelancaran belajar.

2.3.5 Indikator Kesiapan Belajar

Berdasarkan penjelasan di atas, maka indikator yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

Menurut Slameto (2010:113) mengemukakan bahwa penyesuaian kondisi pada suatu saat akan berpengaruh pada atau kecenderungan untuk memberi respon.

Kondisi tersebut mencakup lima aspek, yaitu:

1. Kondisi fisik, mental dan emosional

Kondisi fisik berkaitan dengan kesiapan kondisi tubuh secara jasmani, kondisi mental berkaitan dengan kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa, sedangkan kondisi emosional berkaitan dengan bagaimana siswa dalam menghadapi masalah atau kendala pada saat mengikuti pembelajaran mengetik 10 jari buta.

2. Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan

Kebutuhan yang disadari siswa dalam belajar akan mendorong usaha/membuat seseorang siap untuk berbuat. Sama halnya dengan kesiapan

kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran meliputi perlunya buku pendamping pada saat proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar agar lebih mudah sehingga hasil yang diperoleh akan optimal. Motif berkaitan dengan motivasi untuk mendapatkan hasil mengetik 10 jari yang maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari

Keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) salah satunya adalah keterampilan mengetik. Keterampilan tersebut tentunya harus diimbangi dengan pengetahuan dan teori yang baik tentang bagaimana cara mengetik yang baik dan benar, serta mengetahui makna atau pengertian yang berkaitan dengan keterampilan mengetik 10 jari buta.

Pemilihan indikator kesiapan belajar diatas berdasarkan pada kondisi dilapangan mengenai kesiapan belajar siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang.

2.4 Kompetensi Profesional Guru

2.4.1 Pengertian Kompetensi Profesional Guru

Proses belajar mengajar tentunya erat kaitannya dengan guru, dalam hal ini guru memiliki peranan yang sangat penting. Seorang guru harus mampu menyampaikan informasi dan materi dengan baik kepada peserta didiknya. Hal ini tentunya bukanlah sebuah tugas yang mudah, untuk itu seorang guru harus memiliki kompetensi yang baik agar dapat menjalankan tugas tersebut. Tugas tersebut tentunya harus dilaksanakan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saat proses pembelajaran berlangsung, seorang guru harus mampu menyampaikan

materi dengan baik dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Untuk itulah diperlukannya keahlian atau kompetensi yang mumpuni untuk dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam mengajar adalah kompetensi profesional. Pada dasarnya terdapat empat kompetensi utama seorang guru, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi tersebut harus dimiliki oleh seorang guru.

Menurut Usman (2009:6) “Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. jenis pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh sembarangan orang di luar kependidikan walaupun kenyataannya masih dilakukan orang di luar kependidikan. Itulah sebabnya jenis profesi ini paling mudah terkena pencemarannya”.

Uno (2008:69) menyatakan bahwa “kompetensi professional artinya guru harus memiliki pengetahuan yang luas dari bidang studi yang akan diajarkan serta penguasaan metodologi dalam arti memiliki konsep teoritis mampu memilih metode dalam proses belajar mengajar”. Mulyasa (2009:135) menyatakan bahwa “Kompetensi professional guru adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam sistem nasional pendidikan”. Sedangkan Rifai (2012:9) menyatakan bahwa “Kompetensi professional merupakan kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kompetensi profesional guru adalah sebuah kemampuan atau keahlian serta keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru agar dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik. Kemampuan tersebut adalah kemampuan dalam hal penguasaan materi karena seorang guru harus memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas.

2.4.2 Cakupan Kompetensi Profesional Guru

Menurut Khoiri (2010:43) indikator esensial kompetensi profesional guru adalah sebagai berikut:

- a. Menguasai substansi keilmuan yang terkait dengan bidang studi memiliki indikator esensial: memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah; memahami struktur, konsep dan metode keilmuan yang menaungi atau koheren dengan materi ajar; memahami hubungan konsep antarmata pelajaran terkait; dan menerapkan hubungan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menguasai struktur dan metode keilmuan memiliki indikator esensial: menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk memperdalam pengetahuan/materi bidang studi.

Menurut Soedjiarto dalam Khoiri (2010:45) guru yang memiliki kompetensi profesional perlu menguasai, antara lain sebagai berikut:

- a. Disiplin ilmu pengetahuan sebagai sumber bahan pelajaran
- b. Bahan ajar
- c. Pengetahuan tentang karakteristik siswa
- d. Pengetahuan tentang filsafat dan tujuan pendidikan
- e. Pengetahuan serta penguasaan metode dan model mengajar
- f. Penguasaan terhadap prinsip-prinsip teknologi pembelajaran

- g. Pengetahuan terhadap penilaian, dan mampu merencanakan, memimpin, guna kelancaran proses pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan cakupan kompetensi profesional adalah:

- a. Penguasaan terhadap bahan ajar dan materi pelajaran yang akan diajarkan serta dasar-dasar keilmuan mengenai pelajaran yang akan diajarkan.
- b. Memahami struktur, konsep, metode dan model dalam mengajar
- c. Menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian pengetahuan serta penguasaan terhadap prinsip-prinsip teknologi pembelajaran.

2.4.3 Prinsip-prinsip Mengajar Guru

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, hendaknya seorang guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan yang baik dalam menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik serta mengetahui metode dan model pembelajaran yang akan digunakan pada saat mengajar dan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada untuk proses pembelajaran. Prinsip-prinsip mengajar guru profesional menurut Khoiri (2010:48-49) sebagai berikut:

- a. Guru harus dapat memberikan perhatian siswa pada materi pelajaran yang diberikan serta dapat menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang bervariasi
- b. Guru harus dapat membangkitkan minat siswa untuk aktif berpikir serta mandiri dalam mencari dan menemukan pengetahuan
- c. Guru harus dapat membuat urutan (*sequence*) dalam memberikan pelajaran dan menyesuaikan dengan usia dan tahapan tugas perkembangan siswa

- d. Guru perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa (kegiatan apersepsi), agar siswa menjadi mudah dalam memahami pelajaran yang diterimanya
- e. Sesuai dengan prinsip repetisi dalam proses pembelajaran, diharapkan guru harus dapat menjelaskan unit pelajaran secara berulang-ulang hingga tanggapan siswa menjadi jelas
- f. Guru harus tetap menjaga konsentrasi belajar para siswa dengan cara memberikan kesempatan berupa pengalaman secara langsung, mengamati/meneliti, dan menyimpulkan pengetahuan yang didapatnya
- g. Guru harus mengembangkan sikap siswa dalam membina hubungan sosial, baik didalam kelas maupun di luar kelas
- h. Guru harus menyelidiki dan mendalami perbedaan peserta didik secara individual agar dapat melayani siswa sesuai dengan perbedaan tersebut
- i. Guru juga dapat melaksanakan evaluasi yang efektif serta menggunakan hasilnya untuk mengetahui prestasi dan kemajuan siswa serta dapat melakukan perbaikan dan pengembangan.

2.4.4 Ruang Lingkup Kompetensi Profesional Guru

Berdasarkan berbagai sumber yang membahas tentang kompetensi guru, secara umum dapat diidentifikasi dan disarikan tentang ruang lingkup kompetensi professional guru yang dikemukakan oleh Mulyasa (2009:135) sebagai berikut:

- a. Mengerti dan dapat menerapkan landasan kependidikan baik filosofi, psikologis, sosiologis dan sebagainya.
- b. Mengerti dan dapat menerapkan teori belajar sesuai taraf perkembangan peserta didik.
- c. Mampu menangani dan mengembangkan bidang studi yang menjadi tanggungjawabnya.

- d. Mengerti dan dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- e. Mampu mengembangkan dan menggunakan berbagai alat, media dan sumber belajar yang relevan.
- f. Mampu mengorganisasikan dan melaksanakan program pembelajaran.
- g. Mampu melaksanakan evaluasi hasil belajar peserta didik.
- h. Mampu menumbuhkan kepribadian peserta didik.

2.4.5 Indikator Kompetensi Profesional Guru

Pemilihan indikator kompetensi profesional guru diambil dari Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 antara lain:

- a. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu
- b. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu
- c. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif
- d. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif
- e. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri

2.5 Lingkungan Teman Sebaya

2.5.1 Pengertian Lingkungan Teman Sebaya

Masa remaja adalah masa dimana dalam fase tersebut anak akan memulai untuk mencari jati diri yang sesungguhnya yang ada pada diri anak tersebut. Dalam masa ini, biasanya akan terjadi goncangan atau gejolak pada diri anak dalam mencari dan menerima hal-hal baru yang belum pernah anak rasakan dan dapatkan dari lingkungan keluarga karena lingkungan teman sebaya merupakan lingkungan sosial pertama untuk anak belajar mengenai apapun selain dari anggota keluarganya. Hal-hal baru ini akan didapatkan pada lingkungan teman sebaya.

Karena pada masa ini anak akan lebih terbuka kepada teman mengenai apa yang anak rasakan dan apa yang anak ingin tahu. Hal tersebut didasarkan pada kecenderungan dalam hal kesamaan usia dan rasa ingin tahu yang hampir sama sehingga anak akan lebih banyak mendapatkan dan mencari tahu hal-hal baru pada lingkungan teman sebaya mereka. Dalam hal ini lingkungan teman sebaya dapat memberikan dampak positif pada diri anak, dan dapat pula berdampak negatif jika anak tidak dapat menyaringnya dengan baik. Proses yang dilalui anak tersebut dijadikan sebagai proses pendewasaan pada diri anak.

Menurut Ngalim (2010:28) “lingkungan adalah meliputi semua keadaan dan kondisi yang ada di dunia yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku manusia, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* manusia kecuali gen-gen dapat pula dipandang sebagai upaya menyiapkan lingkungan bagi gen lain”. Sedangkan Tirtarahardja (2008:181) mengatakan “lingkungan teman sebaya adalah suatu lingkungan atau kelompok yang mana didalamnya terdiri dari orang-orang yang memiliki usia yang sama”.

Vembriarto (2003:54) menyatakan bahwa “kelompok sebaya adalah kelompok yang terdiri dari sejumlah individu yang mempunyai persamaan-persamaan dalam berbagai aspek, terutama persamaan usia dan status sosial”. Ahmadi (2007:192) merumuskan sejumlah unsur pokok dalam pengertian lingkungan teman sebaya sebagai berikut: 1) Teman sebaya adalah kelompok primer yang hubungan antar anggotanya intim, 2) Anggota kelompok sebaya terdiri atas sejumlah individu yang mempunyai persamaan usia dan status atau posisi sosial,

3) Istilah kelompok sebaya dapat menunjuk kelompok anak-anak, kelompok remaja, atau kelompok orang dewasa.

Dari pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan teman sebaya merupakan lingkungan yang didalamnya terdapat anak atau remaja yang berada dalam satu kelompok yang berinteraksi berdasarkan pada kesamaan dalam usia, status dan pemikiran. Interaksi tersebut dilakukan agar tujuan bersama dalam kelompok tersebut dapat tercapai.

2.5.2 Ciri-ciri Kelompok Sebaya

Ciri-ciri kelompok sebaya yang hidup dilingkungan sekitar kita seperti yang terdapat dalam Santosa (2006:81), antara lain:

1. Tidak mempunyai struktur organisasi yang jelas
Kelompok sebaya terbentuk secara spontan. Di antara anggota kelompok mempunyai kedudukan yang sama, tetapi ada satu diantara anggota kelompok yang dianggap sebagai pemimpin. Adapun anggota mempunyai kedudukan dan fungsi yang sama.
2. Bersifat sementara
Karena tidak ada struktur organisasi yang jelas, kelompok ini tidak bisa bertahan lama. Yang terpenting dalam kelompok sebaya adalah mutu hubungan yang bersifat sementara.
3. Kelompok sebaya mengajarkan individu tentang kebudayaan yang luas
Misalnya teman sebaya di sekolah, mereka umumnya terdiri dari individu yang berbeda-beda lingkungannya, yang mempunyai aturan atau kebiasaan yang berbeda-beda. Lalu mereka masuk dalam kelompok sebaya sehingga menjadi kebiasaan kelompok.
4. Anggotanya adalah individu yang sebaya
Contoh konkretnya pada anak-anak yang usia SMP atau SMA yang mempunyai keinginan, tujuan, dan kebutuhan yang sama.

2.5.3 Fungsi Kelompok Sebaya

Kelompok sebaya memiliki peranan dalam diri seorang individu dalam berperilaku. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Yusuf (2009:60) yang menyatakan bahwa peranan kelompok teman sebaya dibagi menjadi empat, antara

lain sebagai berikut: (1) Memberikan kesempatan untuk belajar tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain, (2) Mengontrol tingkah laku social, (3) Mengembangkan keterampilan, dan (4) Saling bertukar perasaan dan masalah. Kelompok teman sebaya yang suasananya hangat, menarik dan tidak eksploitasi dapat membantu remaja untuk memperoleh pemahaman tentang: (1) Konsep diri, masalah dan tujuan yang lebih jelas, (2) Perasaan berharga, dan (3) Perasaan optimis tentang masa depan.

Pendapat lain mengenai fungsi lingkungan teman sebaya juga dikemukakan oleh Ardhana dalam Umar dan Sulo (2005:181) yakni sebagai berikut:

“Fungsi lingkungan teman sebaya yaitu: 1) Mengajarkan berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain, 2) Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas, 3) menguatkan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas, 4) memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak, 5) Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan, 6) Memperluas cakrawala pengalaman anak, segala ia menjadi orang yang lebih kompleks”

Fungsi dari kelompok sebaya dalam Santosa (2006:79) antara lain sebagai berikut:

1. Mengajarkan kebudayaan
2. Mengajarkan mobilitas sosial
3. Membantu peranan sosial yang baru
4. Kelompok sebaya sebagai sumber informasi bagi orang tua dan guru bahkan untuk masyarakat
5. Dalam kelompok sebaya, individu dapat mencapai ketergantungan satu sama lain.
6. Kelompok sebaya mengajar moral orang dewasa
7. Dalam kelompok sebaya individu dapat mencari kebebasan sendiri
8. Di dalam kelompok sebaya anak-anak mempunyai organisasi social yang baru

Berdasarkan beberapa fungsi teman sebaya yang sudah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh yang

cukup besar dalam diri anak. Karena dalam lingkungan teman sebaya anak akan mendapatkan banyak pengetahuan yang belum pernah ia dapatkan sebelumnya. Dalam lingkungan teman sebaya pula anak akan belajar berinteraksi dengan orang lain bahkan orang-orang baru yang belum anak kenal sebelumnya. Selain itu, lingkungan teman sebaya juga dijadikan anak sebagai tempat untuk bertukar pikiran mengenai apapun yang anak rasakan selain lingkungan keluarga.

2.5.4 Jenis-jenis Kelompok Sebaya

Ditinjau dari sifat organisasinya menurut Ahmadi (2004:195), kelompok sebaya dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Kelompok sebaya yang bersifat informal

Kelompok sebaya ini diatur dan dipimpin oleh anak sendiri (*child-originated, child-constituted, child-directed*). Yang termasuk kepada kelompok sebaya informal misalnya: kelompok permainan (*play group*), gang dan klik (*clique*). Di dalam kelompok sebaya informal tidak ada bimbingan dan partisipasi orang dewasa, bahkan dalam kelompok ini orang dewasa dikeluarkan.

2. Kelompok sebaya yang bersifat formal

Di dalam kelompok sebaya formal ada bimbingan, partisipasi, atau pengarahan orang dewasa. Apalagi bimbingan dan pengarahan dari orang dewasa itu diberikan secara bijaksana maka kelompok sebaya yang formal ini dapat menjadi proses sosialisasi nilai-nilai dan norma-norma yang terdapat dalam masyarakat. Yang termasuk dalam kelompok sebaya formal ini adalah: kepramukaan, klub, perkumpulan pemuda, dan organisasi mahasiswa.

2.5.5 Aspek Lingkungan Teman Sebaya

Aspek kepribadian remaja yang berkembang secara menonjol dalam pengalamannya bergaul dengan teman sebaya menurut Yusuf (2009:59) dibagi menjadi dua, antara lain sebagai berikut:

1. *Social Cognition*, merupakan kemampuan untuk memikirkan tentang pikiran, perasaan, motif dan tingkah laku dirinya dan orang lain. Kemampuannya memahami orang lain, memungkinkan remaja untuk lebih mampu menjalin hubungan social yang lebih baik dengan teman sebayanya. Mereka telah mampu melihat bahwa orang itu sebagai

individu yang unik, dengan perasaan, nilai-nilai, minat, dan sifat-sifat kepribadian yang beragam.

2. Konformitas, yaitu motif untuk menjadi sama, sesuai, seragam, dengan nilai-nilai, kebiasaan, kegemaran, atau budaya teman sebayanya. Konformitas kepada norma kelompok terjadi apabila: (1) Norma tersebut secara jelas dinyatakan, (2) Individu berada dibawah pengawasan kelompok, (3) Kelompok memiliki sanksi yang kuat, (4) Kelompok memiliki sifat kohesif yang tinggi, dan (5) Kecil sekali dukungan terhadap penyimpangan dari norma.

Pengaruh kelompok teman sebaya menurut Rakhmat (2003:149) yang didalamnya mengemukakan tiga macam pengaruh kelompok, yaitu:

1. Konformitas, adalah perubahan perilaku atau kepercayaan menuju norma kelompok sebagai akibat tekanan kelompok, baik secara nyata maupun hanya bayangan. Apabila sejumlah orang dalam kelompok mengatakan atau melakukan sesuatu, ada kecenderungan para anggota untuk mengatakan dan melakukan hal yang sama. Konformitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor personal dan faktor situasional. Faktor situasional meliputi kejelasan situasi, konteks situasi, cara menyampaikan penilaian, karakteristik sumber pengaruh, ukuran kelompok, dan tingkat kesepakatan kelompok. Faktor personal yang mempengaruhi adalah usia, jenis kelamin, stabilitas emosional, otoritarianisme, kecerdasan, motivasi, dan harga diri.
2. Fasilitas sosial, adalah peningkatan prestasi individu karena disaksikan kelompok. Kehadiran kelompok bersifat fasilitatif apabila pekerjaan yang dilakukan berupa pekerjaan keterampilan yang sederhana. Sebaliknya, kelompok mempersukar pekerjaan apabila pekerjaan itu berkenaan dengan nalar dan penilaian. Dalam fasilitas sosial, seorang individu telah memutuskan untuk bergabung dalam kelompok tertentu. Diinginkan atau tidak, individu tersebut

akan diperhatikan kesehariannya baik kegiatan di dalam maupun di luar kelompok. Individu yang ada dalam kelompok juga memberikan penilaian kepada individu yang lain berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam kelompok tersebut.

3. Polaritas, merupakan kecenderungan orang untuk berkeputusan lebih berani atau lebih takut ketika bergabung dalam kelompok atau diluar kelompok dalam menghadapi fenomena. Polaritas akan mendorong kearah ekstremisme yang menyebabkan peserta komunikasi lebih jauh dari dunia nyata, sehingga akan semakin besar peluang bagi mereka berbuat kesalahan. Polaritas juga akan mendinging ekstremisme dalam kelompok Gerakan sosial. Kelompok seperti ini biasanya menarik anggota-anggotanya yang memiliki pandangan yang sama. Ketika yang sama ini makin dipertegas sehingga mereka semakin yakin akan keberadaannya.

2.5.6 Indikator Lingkungan Teman Sebaya

Menurut Tirtarahardja (2019:181) terdapat beberapa fungsi dari kelompok sebaya terhadap anggotanya antara lain:

1. Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain

Lingkungan teman sebaya mengajarkan untuk berhubungan dan menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial dan lingkungan sekitar agar tercapai hubungan yang baik dan serasi.

2. Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas

Saat berada dalam lingkungan teman sebaya tentunya kita akan mendapat berbagai pengetahuan dan pengalaman yang berkaitan dengan

kehidupan. Dalam hal ini kita ikut belajar untuk saling menghargai dan bertukar pikiran mengenai apapun yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat secara luas.

3. Memperkuat sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa

Memperkuat sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat orang dewasa dapat berupa tradisi atau kebiasaan yang sudah ada dan berlaku dimasyarakat. Hal ini dapat berupa kebiasaan yang bersifat positif dan negative.

4. Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas

Kekuasaan otoritas adalah sebuah kewenangan yang didapatkan seseorang atau kelompok yang memungkinkan para anggotanya untuk menjalankan dan mengikuti peraturan yang berlaku.

5. Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak

Kelompok sebaya adalah sebuah kelompok yang terbentuk berdasarkan persamaan usia dan status sosial guna mewujudkan cita-cita atau tujuan dari kelompok tersebut. Untuk mewujudkannya, mereka dilandaskan berdasarkan pada prinsip persamaan hak.

6. Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan

Dalam kelompok sebaya kita dapat mendapatkan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang tidak diberikan oleh keluarga. Dari kelompok sebaya ini

kita akan mendapatkan hal-hal yang sebelumnya tidak kita dapatkan dari lingkungan keluarga.

7. Memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks

Lingkungan teman sebaya dapat menjadi tempat untuk memperbanyak pengetahuan dan memperluas cakrawala pengalaman anak untuk menjadi orang yang lebih kompleks melalui pemberian support atau semangat, motivasi dan memberikan penjelasan materi yang berhubungan dengan pelajaran sekolah.

Indikator tersebut merupakan tolak ukur yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang.

2.6 Penggunaan Media *Typing Master*

2.6.1 Pengertian Media *Typing Master*

Djamarah dan Zain (2006:120), mendefinisikan “Kata ‘media’ berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti ‘perantara atau pengantar’. Dengan demikian, media merupakan wahanapenyalar informasi belajar atau penyalur pesan.”

Secara umum media mempunyai kegunaan, menurut Daryanto (2016:5) kegunaan media sebagai berikut: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan

kemampuan visual, auditori dan kinestiknya; (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan dan menjelaskan materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media, siswa akan lebih mudah memahami dan menerima materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

2.6.2 Macam-macam Media

Media terdapat beberapa macam, Djamarah (2006:124-126) mengklasifikasikan berbagai macam media antara lain:

1. Dilihat dari Jenisnya, media dibagi ke dalam:
 - a. *Media Auditif*
Media *auditif* adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, piringan hitam.
 - b. *Media Visual*
Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
 - c. *Media Audiovisual*
Media *Audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media *Audiovisual* ini dibagi lagi menjadi dua yaitu:
 - 1) *Audiovisual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara, film rangkai suara dan cetak suara.
 - 2) *Audiovisual* Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur-unsur dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.
2. Dilihat dari Daya Liputnya, media dibagi dalam:
 - a. Media dengan daya liput luas dan serentak
Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi
 - b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat
Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

- c. Media untuk pengajaran individual
Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri yang termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- 3. Dilihat dari Bahan Pembuatannya, media dibagi dalam:
 - a. Media Sederhana
Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
 - b. Media Kompleks
Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

2.6.3 Fungsi Media

Menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2013: 20-21) mengemukakan fungsi media pembelajaran, khususnya media visual antara lain:

1. *Fungsi Atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. *Fungsi Afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. *Fungsi Kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. *Fungsi Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2.6.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (1992:2) dalam Arsyad (2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Reseacrh dalam Hamalik (1994:15) dan Arsyad (2013:28-29) menyatakan manfaat media Pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;

- a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model;
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar;
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide* di samping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.6.5 Media Pembelajaran *Typing Master*

Typing master dalam <http://mikro-software.blogspot.com/2011/10/typing-master.html> adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih kita dalam

mempelajari teknik mengetik dengan 10 jari. *Software Typing Master*, diperuntukkan untuk siapa saja yang ingin memiliki keterampilan mengetik yang baik, selain itu kita juga dapat melatih kecepatan mengetik dengan 10 jari buta. Untuk melatih kecepatan kita dalam mengetik, *software Typing Master* terdapat empat tahapan dengan level kesulitan yang berbeda-beda dalam setiap tahapan. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat melatih kecepatan dalam mengetik sesuai dengan teknik mengetik yang benar menggunakan system 10 jari buta. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam *software Typing Master*, antara lain sebagai berikut:



Gambar 2.3 Tampilan Aplikasi *Typing Master*
Sumber: Aplikasi *Typing Master* Versi 10

1. Step 1 (*Touch Typing Course*)

Dalam tahap ini diperuntukkan bagi pemula untuk belajar terlebih dahulu bagaimana mengetik dengan 10 jari.

2. Step 2 (*Launch Satellite*)

Launch Satellite digunakan untuk menjalankan fitur *typing master* yang bisa mendeteksi ketikan pengguna komputer Ketika sedang bekerja (mengetik) di program lainnya, misalnya di program Microsoft Word dan sebagainya. Dengan adanya fitur ini, *typing master* bisa memberikan semacam *review* dan evaluasi terhadap ketepatan (atau kesalahan) dan kecepatan (atau kelambatan) kata-kata yang biasa diketik oleh pengguna komputer.

3. Step 3 (*Number Course*)

Speed Building Course diperuntukkan bagi orang yang sudah bisa mengetik sepuluh jari (tanpa melihat *keyboard*) dan ingin menambah akurasi (ketepatan) dan *speed* (kecepatan) pengetikannya. Di sini pengguna langsung diberikan Latihan mengetik kata-kata tertentu yang sudah dirancang sedemikian rupa kombinasi huruf-hurufnya.

4. Step 4 (*Advanced Typing Course*)

Pada step ini diperuntukkan untuk melatih pengetikan tombol-tombol khusus (seperti @ \$ &) dan tombol-tombol angka yang terletak di bagian kanan *keyboard* (*keypad*).

Beberapa fitur yang terdapat pada *software Typing Master software Typing Master* yang dapat kita gunakan, antara lain sebagai berikut:

1. *Course* adalah fitur yang berisi langkah-langkah untuk mengetahui sejauh mana pengguna dapat melalui beberapa Latihan yang diberikan dalam *Typing Master*.
2. *Review* adalah fitur yang berisi informasi tentang bagaimana statistic kesalahan dan *problem* yang sering pengguna lakukan dengan mengetahui hal tersebut pengguna dapat mengkoreksi beberapa tempat yang sering salah.

3. *Typing test* adalah fitur yang berguna untuk pengguna jika ingin mengetahui bagaimana kemajuan pengguna dalam mengetik. Disini pengguna akan di *test* yaitu dengan diberikan artikel yang harus diketik oleh pengguna.
4. *Games* adalah fitur yang berguna untuk pengguna jika merasa bosan hanya melakukan latihan mengetik biasa maka dengan *game* pengetikan ini dapat meningkatkan *mute* pengguna dalam belajar mengetik.
5. *Statistics* adalah fitur yang berisi statistik perkembangan pengguna dari sisi kecepatan mengetik atau ketepatan dalam mengetik.

2.6.6 Indikator Media *Typing Master*

Berdasarkan penjelasan diatas, maka indikator penggunaan media *typing master* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar

Dalam pembelajaran, media digunakan sebagai sarana atau alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi baik secara teori maupun praktik. Dengan adanya media pembelajaran tentunya proses pembelajaran akan lebih efektif sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan

Media memiliki arti yang cukup penting dalam pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang baik dan tepat akan dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan. Hal ini tentunya akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa. Jika hasil belajar baik, maka tujuan pendidikan akan tercapai.

- c. Seluk-beluk proses belajar

Seluk-beluk proses belajar berkaitan dengan faktor intelegensi (kepintaran) dan daya ingat yang dimiliki siswa.

d. Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan

Dalam memilih dan menerapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, tentunya harus disesuaikan dengan metode yang digunakan guru dalam mengajar. Hal ini bertujuan agar metode yang digunakan dalam mengajar sesuai dengan media yang digunakan pula sehingga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi melalui media yang digunakan.

e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah memiliki nilai dan manfaat. Penggunaan media ini akan memiliki manfaat yang akan dirasakan baik oleh guru maupun oleh siswa. Dari segi guru, dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi yang akan diberikan. Sedangkan dari segi siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi melalui media yang digunakan guru dalam mengajar.

f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan

Pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran tentunya harus diperhatikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan yang siswa miliki. Pemilihan media ini harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga penggunaan media dalam proses pembelajaran akan efektif dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

g. Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan

Jenis alat dan teknik yang digunakan dalam media pembelajaran sangatlah banyak. Pemilihan alat dan teknik media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan fasilitas yang tersedia disekolah.

h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran

Dalam setiap mata pelajaran tentunya memiliki media pembelajaran yang berbeda-beda. Pada saat proses pembelajaran diharapkan menggunakan media yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Penerapan media ini seharusnya diterapkan dalam setiap mata pelajaran agar kegiatan belajar lebih menarik dan siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

i. Usaha inovasi dalam media Pendidikan

Inovasi dalam media pembelajaran sangatlah dibutuhkan agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Inovasi memiliki arti pengenalan hal-hal baru atau pembaharuan. Inovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak membosankan.

2.7 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang pernah dilakukan untuk mendukung penelitian ini antara lain:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nur Aeni Yuniarsih (2010)	Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar Pengaruhnya terhadap Kemampuan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan dan signifikan antara kompetensi profesioal guru dan fasilitas belajar terhadap

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Perkantoran di SMK Negeri 1 Pematang	kemampuan mengetik system 10 jari buta. Hasil uji parsial diperoleh t hitung sebesar 2,126 hal ini berarti ada pengaruh secara signifikan antara variabel kompetensi profesional guru terhadap kemampuan mengetik system 10 jari buta, sedangkan uji parsial diperoleh t hitung sebesar 2,119 hal ini berarti ada pengaruh secara signifikan antara fasilitas belajar terhadap kemampuan mengetik system 10 jari buta. Hal ini berarti menunjukkan bahwa kompetensi profesional guru memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengetik sistem 10 jari buta.
2	Syarif Muhammad Irsyad (2013)	Pengaruh Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Temanggung	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam analisis regresi linier berganda diperoleh persamaan $Y = 10.570 + 0.531 X_1 + 0.412 X_2 + e$. Uji F diperoleh $F_{hitung} = 20,658$, sehingga H_3 diterima. Secara parsial (uji t) variabel Kompetensi Profesional Guru (X_1) diperoleh $t_{hitung} = 2,592$, sehingga H_1 diterima. Sedangkan Variabel Fasilitas Belajar (X_2) diperoleh $t_{hitung} = 3,459$, sehingga H_2 diterima. Secara simultan (R^2) kompetensi profesional guru dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 35,7

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			persen. Sehingga variabel kompetensi professional guru dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik secara simultan maupun parsial.
3	Dyah Ayu Ratnaningtyas (2014)	Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan Mengetik Mahasiswa Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kesiapan belajar, motivasi belajar, fasilitas belajar dan lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap keterampilan mengetik Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang secara simultan sebesar 70,6 persen. Variabel kesiapan belajar berpengaruh secara parsial sebesar 4,162 persen, motivasi belajar sebesar 16 persen, fasilitas belajar sebesar 10,3 persen dan lingkungan teman sebaya sebesar 11,9 persen.
4	Anugrah Ratnawati (2014)	Pengaruh Kesiapan Belajar, Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Pada Mata Diklat Produktif AP di SMK Negeri 2 Semarang	Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dalam analisis regresi berganda diperoleh persamaan $Y = 3,938 + 0,066 X_1 + 0,164 X_2 + 0,232 X_3 + 0,507 X_4$. Secara simultan (uji F) diperoleh $F_{hitung} = 287,523$ sehingga H_1 diterima. Secara parsial variabel kesiapan belajar (X_1) diperoleh $t_{hitung} = 2,639$. Hasil uji simultan menunjukkan bahwa kesiapan belajar, minat belajar, motivasi belajar

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>dan sikap siswa berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 86,8 persen. Hasil uji parsial menunjukkan pengaruh kesiapan belajar, minat belajar, motivasi belajar dan sikap siswa terhadap keaktifan belajar siswa masing-masing sebesar 3,92 persen, 3.35 persen, 11,97 persen dan 19,18 persen.</p>
5	Lina Hartini Setyaningsih (2014)	Peningkatan Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Berbantu Media <i>Typing Master</i> pada Siswa Kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati	<p>Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata dalam keterampilan mengetik siswa sudah tergolong cukup terampil dengan rata-rata hasil belajar menunjukkan 73,5. Pada siklus II, rata-rata keterampilan mengetik siswa tergolong terampil dengan rata-rata hasil belajar 74,9. Dan pada siklus III ini, rata-rata keterampilan siswa tergolong sangat terampil dengan rata-rata 82,2. Hasil regresi menunjukkan adanya persamaan $Y = 43,997 + 1,581 X$. Fhitung = 49,609 dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan, sedangkan R square diketahui sebesar 54,2 persen.</p>
6	Roudlotun Najihah (2015)	Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media <i>Typing Master</i> terhadap Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Pada Mata Diklat Otomatisasi Tata	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran <i>Typing</i></p>

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Kelola Perkantoran Kelas X AP di SMK Palebon Semarang	<i>Master</i> terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta pada mata diklat Otomatisasi Perkantoran kelas X AP di SMK Palebon Semarang dan terdapat pengaruh secara signifikan secara parsial antara motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran <i>Typing Master</i> terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta pada diklat Otomatisasi Perkantoran kelas X AP di SMK Palebon Semarang.
7	Novia Arum Hidayatri (2016)	Pengaruh Disiplin Belajar, Fasilitas Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Typing Master</i> Terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Mejubo Kudus Program Keahlian Administrasi Perkantoran	Hasil penelitian ini terdapat pengaruh disiplin belajar, fasilitas belajar dan penggunaan media pembelajaran <i>typing master</i> secara simultan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 55,6%, ada pengaruh disiplin belajar secara parsial terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 24,90%, ada pengaruh fasilitas belajar secara parsial terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 19,01% dan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>typing master</i> secara parsial terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 9,49%.

Tabel 2.1 menunjukkan nama peneliti, judul penelitian dan hasil penelitian dari delapan jurnal dimana topik yang diambil hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai kecepatan mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan kutipan jurnal no.1, penelitian Yuniarsih (2010) yang berjudul Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar Pengaruhnya terhadap Kemampuan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Pemalang terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dimana dalam penelitian Yuniarsih menggunakan kompetensi profesional guru dan fasilitas belajar sebagai variabel bebas dan kemampuan mengetik sistem 10 jari buta sebagai variabel terikat. Sedangkan dalam penelitian ini mengganti fasilitas belajar dengan kesiapan belajar dan penambahan variabel lingkungan teman sebaya sebaya dan penggunaan media *Typing Master* sebagai variabel bebas dan mengganti keterampilan mengetik sistem 10 jari buta dengan kecepatan mengetik 10 jari buta sebagai variabel terikat.

Perbedaan dari kutipan jurnal no.2, penelitian Irsyad (2013) yang berjudul Pengaruh Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Temanggung terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian Irsyad, hanya menggunakan dua variabel bebas yaitu kompetensi profesional guru dan fasilitas belajar dan menggunakan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan empat variabel bebas yaitu kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* sebagai variabel bebas

dan mengganti variabel terikat hasil belajar siswa dengan kecepatan mengetik 10 jari buta.

Perbedaan dari kutipan jurnal no.3, penelitian Ratnaningtyas (2014) yang berjudul Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan Mengetik Mahasiswa Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian Ratnaningtyas menggunakan empat variabel bebas yaitu kesiapan belajar, motivasi belajar, fasilitas belajar dan lingkungan teman sebaya dan keterampilan mengetik sebagai variabel terikat. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dalam penelitian ini menggunakan empat variabel bebas yang berbeda yaitu kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* sebagai variabel bebas dan kecepatan mengetik 10 jari buta sebagai variabel terikat.

Perbedaan dari kutipan jurnal no.4, penelitian Ratnawati (2014) yang berjudul Pengaruh Kesiapan Belajar, Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Pada Mata Diklat Produktif AP di SMK Negeri 2 Semarang terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian Ratnawati menggunakan kesiapan belajar, minat belajar, motivasi belajar dan sikap siswa sebagai variabel bebas dan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *Typing Master*

sebagai variabel bebas dan mengganti variabel keaktifan belajar siswa dengan kecepatan mengetik 10 jari buta sebagai variabel terikat.

Perbedaan dari kutipan jurnal no.5, penelitian Setyaningsih (2014) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Berbantu Media *Typing Master* pada Siswa Kelas X AP SMK Muhammadiyah 01 Pati terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih hanya menggunakan satu variabel saja yaitu keterampilan mengetik sistem 10 jari buta sebagai variabel bebas dan penggunaan model pembelajaran berbasis computer sebagai variabel terikat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan empat variabel bebas yaitu kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media pembelajaran *Typing Master* sebagai variabel bebas dan kecepatan mengetik 10 jari buta sebagai variabel terikat.

Perbedaan kutipan jurnal no.6, penelitian Najihah (2015) yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Pada Mata Diklat Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kelas X AP di SMK Palebon Semarang terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian Najihah menggunakan motivasi belajar dan penggunaan media *Typing Master* sebagai variabel bebas dan keterampilan mengetik 10 jari buta sebagai variabel terikat. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru dan lingkungan teman sebaya sebagai variabel bebas.

Kutipan jurnal no.7, penelitian Hidayatri (2016) yang berjudul Pengaruh Disiplin Belajar, Fasilitas Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Typing Master Terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Mejubo Kudus Program Keahlian Administrasi Perkantoran juga terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatri menggunakan tiga variabel yaitu disiplin belajar, fasilitas belajar dan penggunaan media pembelajaran *typing master* sebagai variabel bebas. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah dalam penelitian ini menggunakan empat variabel bebas yaitu kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* sebagai variabel bebas serta kecepatan mengetik 10 jari buta sebagai variabel terikat.

2.8 Kerangka Berpikir

2.8.1 Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari

Buta

Kesiapan belajar merupakan sesuatu hal yang harus dimiliki peserta didik dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kesiapan belajar yang baik, maka kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dilakukan dan peserta didik akan lebih merasa siap dalam menerima materi ataupun penjelasan yang akan disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Kesiapan belajar menurut James Drever dalam Slameto (2010:59) "*preparedness to respond or react*" kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.

Thorndike dalam Slameto (2010:114) "kesiapan adalah prasyarat untuk belajar berikutnya". Jika siswa belajar dan ada kesiapan pada diri siswa, maka hasil

belajarnya akan lebih baik. Menurut Hamalik (2009:41) “kesiapan adalah keadaan kapasitas yang ada pada diri siswa dalam hubungan dengan tujuan pengajaran tertentu”.

Selanjutnya Wirodihardjo (2014:291) menyebutkan bahwa “Mengetik adalah pengetahuan dan keterampilan teknik yang harus dipelajari dan dilatih sebab tanpa disertai pengetahuan dan keterampilan teknik tidak akan diperoleh hasil pekerjaan yang memuaskan”. Sedangkan menurut Djanewar (1994:11) “Mengetik adalah suatu pekerjaan yang berupa keterampilan yang sangat didambakan oleh setiap orang yang telah memiliki dasar Pendidikan umum”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kecepatan mengetik 10 jari buta akan mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan apabila siswa memiliki kesiapan belajar yang baik. Karena dengan memiliki kesiapan belajar yang baik, maka siswa akan lebih siap lagi dalam menerima dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Teori yang mendasari adalah teori psikologi belajar yang memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Karena, kesiapan belajar merupakan faktor internal yang ada dalam diri siswa. Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu tersebut, diduga kesiapan belajar berpengaruh terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) yang menyatakan bahwa kesiapan belajar berpengaruh secara parsial terhadap keterampilan kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 4.162%. sedangkan

penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati (2014) menyatakan bahwa kesiapan belajar berpengaruh secara parsial dengan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,639. Hal ini menjelaskan bahwa dengan adanya kesiapan belajar yang baik maka dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan uraian *grand theory* dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan tersebut, maka hipotesis yang pertama adalah:

H1: Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.

2.8.2 Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Mengetik 10 Jari

Buta

Kompetensi profesional guru adalah sebuah kemampuan atau keahlian serta keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru agar dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik. Kemampuan tersebut adalah kemampuan dalam hal penguasaan materi karena seorang guru harus memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas. Sesuai dengan pendapat Mulyasa (2009:135) yang menyatakan bahwa “Kompetensi profesional guru adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam sistem nasional pendidikan”.

Tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dari peran guru. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik dan tujuan pembelajaran tercapai diperlukan kompetensi profesional guru yang baik. Dalam hal ini guru harus mampu menyampaikan materi, menguasai materi dan mengaplikasikannya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini

guru harus memiliki pengetahuan yang luas serta dapat menguasai model dan metode yang nantinya akan diterapkan saat pembelajaran. Dengan menguasai materi, model dan metode yang baik maka dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal. Dalam hal ini, guru harus mampu menguasai materi tentang mengetik 10 jari dengan baik. Untuk meningkatkan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta, guru dapat menyampaikan materi dan memberi pengenalan secara umum terlebih dahulu kepada siswa mengenai mengetik 10 jari buta. Kemudian, guru dapat memberi contoh dengan melakukan praktik mengetik dengan menggunakan 10 jari buta tanpa melihat *keyboard*.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irsyad (2013) yang menyatakan bahwa kompetensi profesional guru berpengaruh secara parsial dengan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,592. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarsih (2011) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan dengan nilai signifikansi $0,037 < 0,05$. Hal ini menjelaskan bahwa kompetensi profesional guru dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta. Berdasarkan teori dan penelitian terdahulu tersebut, diduga kompetensi profesional guru memiliki pengaruh terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan uraian *grand theory* dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan tersebut, maka hipotesis yang kedua adalah:

H2: Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.

2.8.3 Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Mengetik 10 Jari

Buta

Menurut Ngalim (2010:28) “lingkungan adalah meliputi semua keadaan dan kondisi yang ada di dunia yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku manusia, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* manusia kecuali gen-gen dapat pula dipandang sebagai upaya menyiapkan lingkungan bagi gen lain”. Sedangkan Tirtarahardja (2008:181) mengatakan “lingkungan teman sebaya adalah suatu lingkungan atau kelompok yang mana didalamnya terdiri dari orang-orang yang memiliki usia yang sama”.

Sedangkan Vembriarto (2003:54) menyatakan bahwa “kelompok sebaya adalah kelompok yang terdiri dari sejumlah individu yang mempunyai persamaan-persamaan dalam berbagai aspek, terutama persamaan usia dan status sosial”.

Lingkungan teman sebaya juga memiliki peran yang penting terhadap keterampilan kecepatan mengetik 10 jari buta. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) menyatakan secara parsial bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh terhadap keterampilan kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 11,9%. Dari penelitian terdahulu tersebut menjadi dasar atas dugaan adanya pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan uraian *grand theory* dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan tersebut, maka hipotesis yang ketiga adalah:

H3: Pengaruh Lingkungan Teman Sebayaterhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.

2.8.4 Pengaruh Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Mengetik 10

Jari Buta

Typing master dalam <http://mikro-software.blogspot.com/2011/10/typing-master.html> adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih kita dalam mempelajari teknik mengetik dengan 10 jari. *Software Typing Master*, diperuntukkan untuk siapa saja yang ingin memiliki keterampilan mengetik yang baik, selain itu kita juga dapat melatih kecepatan mengetik dengan 10 jari buta.

Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan agar terjadi hubungan tingkah laku seseorang dalam belajar, dengan itu juga disebut pembelajaran perilaku. Dalam pembelajaran perilaku tidak lepas dari prinsip bahwa perilaku berubah menurut konsekuensi-konsekuensi langsung. Konsekuensi itu bisa menyenangkan dan juga bisa tidak menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sebaliknya pembelajaran yang kurang menyenangkan akan memperlemah perilaku. Pembelajaran yang menyenangkan dapat berasal dari metode atau model bahkan media pembelajaran yang guru terapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan lebih membuat siswa untuk lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan dan rasa antusias yang tinggi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran mengetik 10 jari buta. Untuk meningkatkan kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta, dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi atau *software typing master*.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Najihah (2015) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh secara parsial penggunaan media *typing master* sebesar 40,19%. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih (2014) terdapat pengaruh signifikan dengan diperoleh F_{hitung} sebesar 49,609 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menjelaskan bahwa dengan adanya penggunaan media *typing master* dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta.

Berdasarkan uraian *grand theory* dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan tersebut, maka hipotesis yang keempat adalah:

H4: Pengaruh Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta.

2.8.5 Pengaruh Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya, dan Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Menurut Thorndike dalam Slameto (2010:114) “kesiapan adalah prasyarat untuk belajar berikutnya”. Artinya sebelum memulai pembelajaran, siswa harus memiliki kesiapan yang baik. Semakin baik kesiapan yang dimiliki oleh siswa, maka akan semakin baik pula hasil belajar mengetik 10 jari buta yang nantinya akan dicapai. Dengan demikian, akan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Mulyasa (2009:135) menyatakan bahwa “Kompetensi profesional guru adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam sistem nasional pendidikan”. Dalam hal ini

seorang guru harus memiliki kemampuan dalam penguasaan secara materi maupun praktik serta memiliki wawasan yang luas berkaitan dengan bahan ajar. Guru yang memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas tentunya akan memiliki standar kualitas pengajaran yang baik.

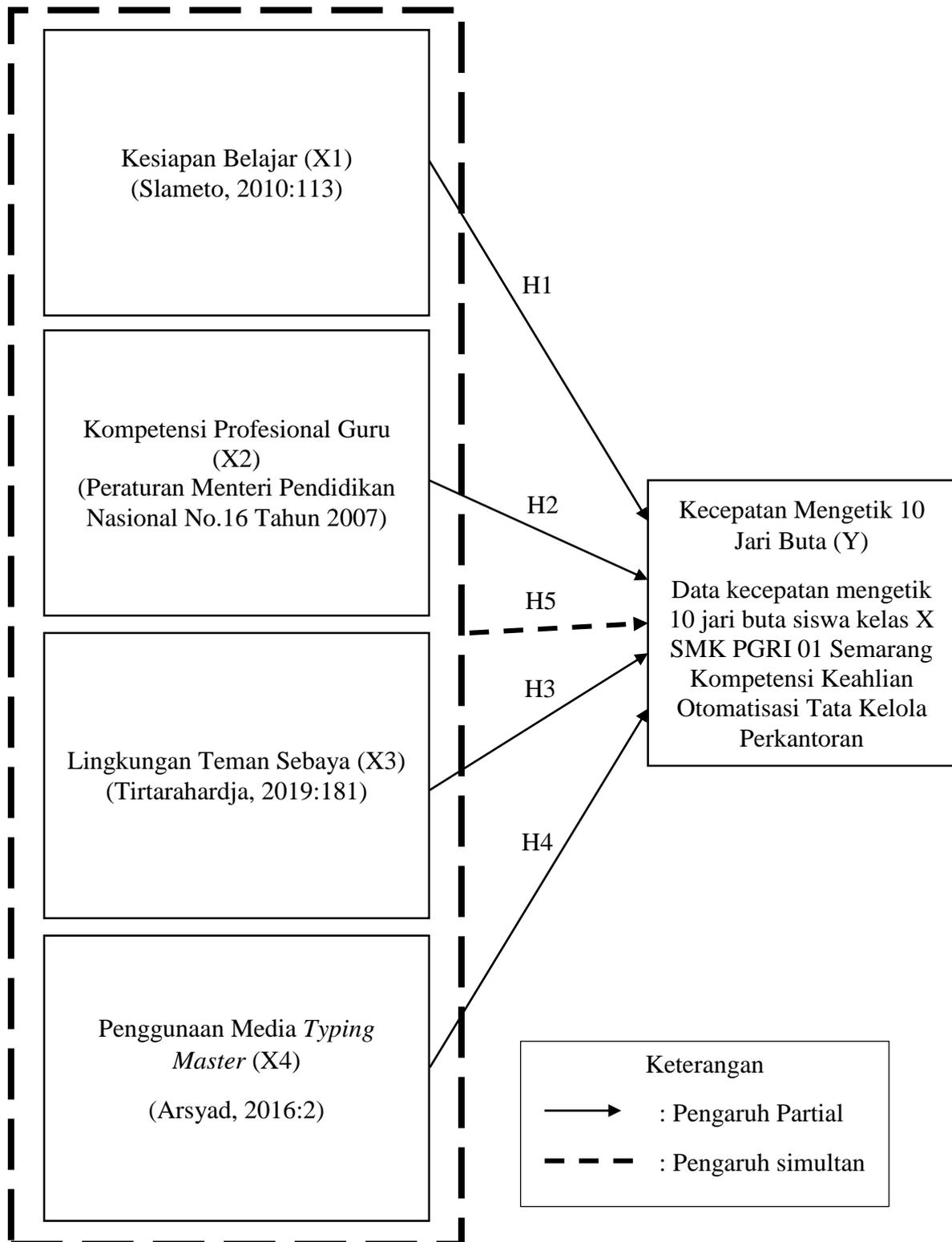
Selanjutnya menurut Tirtarahardja (2008:181) mengatakan “lingkungan teman sebaya adalah suatu lingkungan atau kelompok yang mana didalamnya terdiri dari orang-orang yang memiliki usia yang sama”. Lingkungan teman sebaya inilah yang nantinya akan mempengaruhi individu dalam berperilaku berdasarkan persamaan usia dan dapat berpengaruh secara positif maupun negatif. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari peran seorang teman, teman memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Dimana, mereka akan saling bertukar pikiran mengenai apa yang mereka ketahui dan rasakan mengenai hal-hal didalam maupun diluar konteks pembelajaran.

Kemudian, menurut Daryanto (2016:5) kegunaan media sebagai berikut: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestiknya; (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran. Penggunaan media *typing master* dalam pembelajaran mengetik 10 jari buta

diharapkan akan membantu siswa dalam melatih kecepatan mengetik sehingga mereka dapat meningkatkan kecepatan dan dapat memperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang kelima adalah:

H5: Terdapat pengaruh secara simultan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi (2010:110) menyatakan bahwa, “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan kesiapan belajar terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta

H2 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta

H3 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

H4 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *Typing Master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

H5 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *Typing Master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X OTKP di SMK PGRI 01 Semarang, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kesiapan belajar terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang dengan koefisien sebesar 0,474 dan signifikansi $0,009 < 0,05$.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang dengan koefisien sebesar 0,725 dan signifikansi $0,003 < 0,05$.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang dengan koefisien sebesar 0,584 dan signifikansi $0,003 < 0,05$.
4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang dengan koefisiensi sebesar 0,435 dan signifikansi $0,047 < 0,05$.

5. Terdapat pengaruh simultan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang dengan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,684 atau 68,4% dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan melalui hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya siswa saling memberi support dan dukungan antar teman sebaya mengenai bagaimana cara belajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta. Dimana lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh yang cukup tinggi dalam meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.
2. Hendaknya guru harus lebih bisa memanfaatkan fasilitas dan media seperti LCD dalam proses pembelajaran. Agar siswa lebih mudah untuk memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru.
3. Hendaknya siswa lebih aktif untuk bertanya mengenai materi yang masih dianggap kurang jelas, sehingga guru dapat menjelaskannya secara lebih detail dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, diharapkan kesiapan belajar siswa akan menjadi lebih baik dan akan lebih siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. Hendaknya siswa harus lebih menguasai materi yang berkenaan dengan mengetik 10 jari buta seperti penghafalan letak dan fungsi dari masing-masing jari saat mengetik dengan menggunakan media *typing master*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adham. (2012). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran pada SMK Negeri 1 Makassar. *Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar*, 3.
- Ahmad Rifa'i dan Chatarina, A. T. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- _____. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Algifari. (2015). *Analisis Regresi untuk Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: BPFE.
- Ali, M. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- _____. (2016). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKP Semarang Press.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djanewar, S. (1994). *Mengetik SMK Jilid 1*. Bandung: Amrico.
- Gagne, R.A. dan Driscoll, M.P. (1988). *Essential of Learning for Instruction*. New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariance Sengan Program IBM SPSS 19, Edisi 5*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- _____. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: UNDIP.
- Hidayatri, N. A. (2016). Pengaruh Disiplin Belajar, Fasilitas Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Typing Master Terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 1 Mejubo Kudus Program Keahlian Administrasi Perkantoran. *Economic Education Analysis Journal*, 150-160.
- <http://mikro-software.blogspot.com/2011/10/typing-master.html>. (13 Februari Pkl. 17.03)

- Irshad, S. M. (2013). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Temanggung. *Economic Education Analysis Journal*.
- Khoiri, Hoyyima. (2010). *Jitu dan Mudah Lulus Sertifikasi Guru*. Jogjakarta: Bening
- Kustandi, C. d. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Kuswanto, A. (2014). *Pendidikan Administrasi Perkantoran Berbasis Teknologi Informasi Komputer*. Jakarta: Salemba Empat.
- Marimin, Sularso Mulyono dan Agung Kuwanto. (2012). *Keyboarding Dengan System 10 Jari*. Semarang: Unnes Press.
- Najihah, R. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media Typing Master terhadap Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Pada Mata Diklat Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Kelas X AP di SMK Palebon Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 318-331.
- Ngalim, P. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Nunnally. (1994). *The Assesment of Reability*. New York: McGraw Hill.
- Ratnaningtyas, D. A. (2014). Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan Mengetik Mahasiswa Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. *Economic Education Analysis*, 290-298.
- Ratnawati, A. (2014). Pengaruh Kesiapan Belajar, Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Sikap Siswa terhadap Keaktifan Belajar Siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Pada Mata Diklat Produktif AD di SMK Negeri 2 Semarang. *Economic Education Analysis Journal* , 77-82.
- Rianggoro, K. (2003). *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Roesdiono, E. (2004). *Mengetik Manual Sistem 10 Jari*. Jakarta: Bagian Proyek Pengembangan Kurikulum Direktorat Dikmenjur Dirjen Dikdasmen.
- Setyaningsih, L. H. (2014). Peningkatan Keterampilan Mengetik Sistem 10 Jari Buta dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Berbantu Media Typing Master. *Economic Education Analysis Journal*, 89-93.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulo, U. T. (2005). *Pengantar Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Supriyono, A. A. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tirtarahardja, U. (2008). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Penerbit Rineka Cipta.
- _____. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas dan Penerbit Rineka Cipta.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Vembriarto. (2003). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : PT Gramedia Widia Sarana .
- Wahyudin. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Yuniarsih, N. A. (2010). *Kompetensi Profesional Guru dan Fasilitas Belajar Pengaruhnya terhadap Kemampuan Mengetik Sistem 10 Jari Buta Siswa Kelas X Program Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Pemalang . Universitas Negeri Semarang .*