



**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

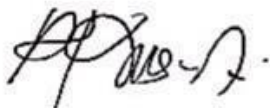
Tanggal : 2 September 2020

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



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

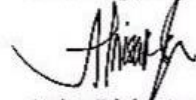
PERNYATAAN

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: Tussyah 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
<i>ABSTRACT</i>	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.

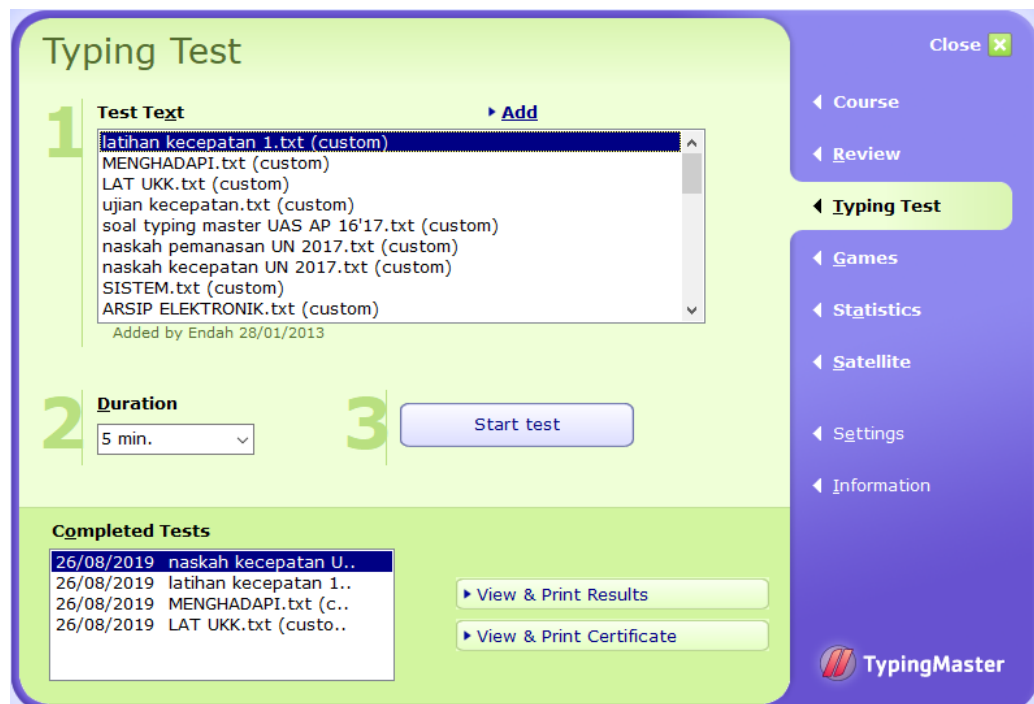
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) yang berjudul Pengaruh Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan Mengetik Mahasiswa Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang menyatakan 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:

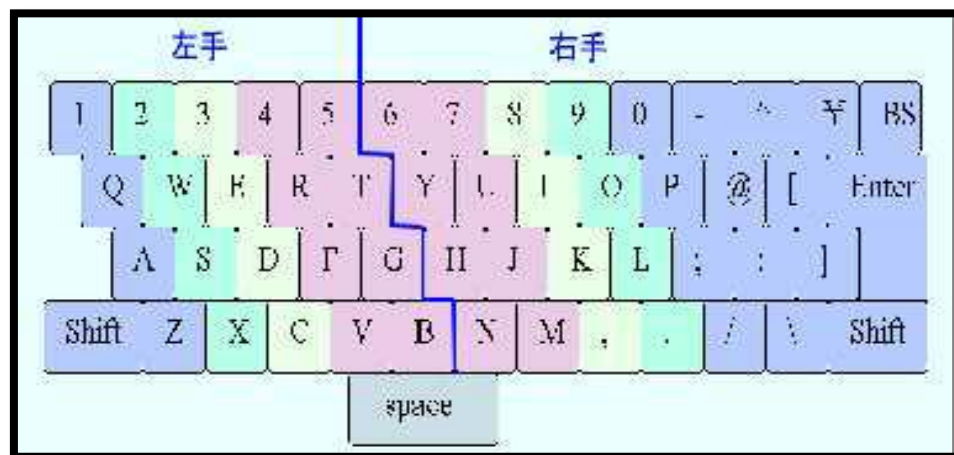
1. Sejajarkan pergelangan dengan telapak tangan
Upayakan pergelangan tangan selalu sejajar dengan telapak tangan. Lemaskan pergelangan tangan seperti mengambang.
2. Posisi siku menggantung
Pastikan siku dalam posisi bebas menggantung. Menyandarkan siku pada sandaran kursi saat mengetik, selain menyulitkan 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 Siantar	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 Tembung	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)	<p>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>	<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)	<p>Pengaruh Motivasi Belajar Siswa dan Penggunaan Media <i>Typing Master</i> terhadap Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta Pada Mata Diklat Otomatisasi Tata</p>	<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.

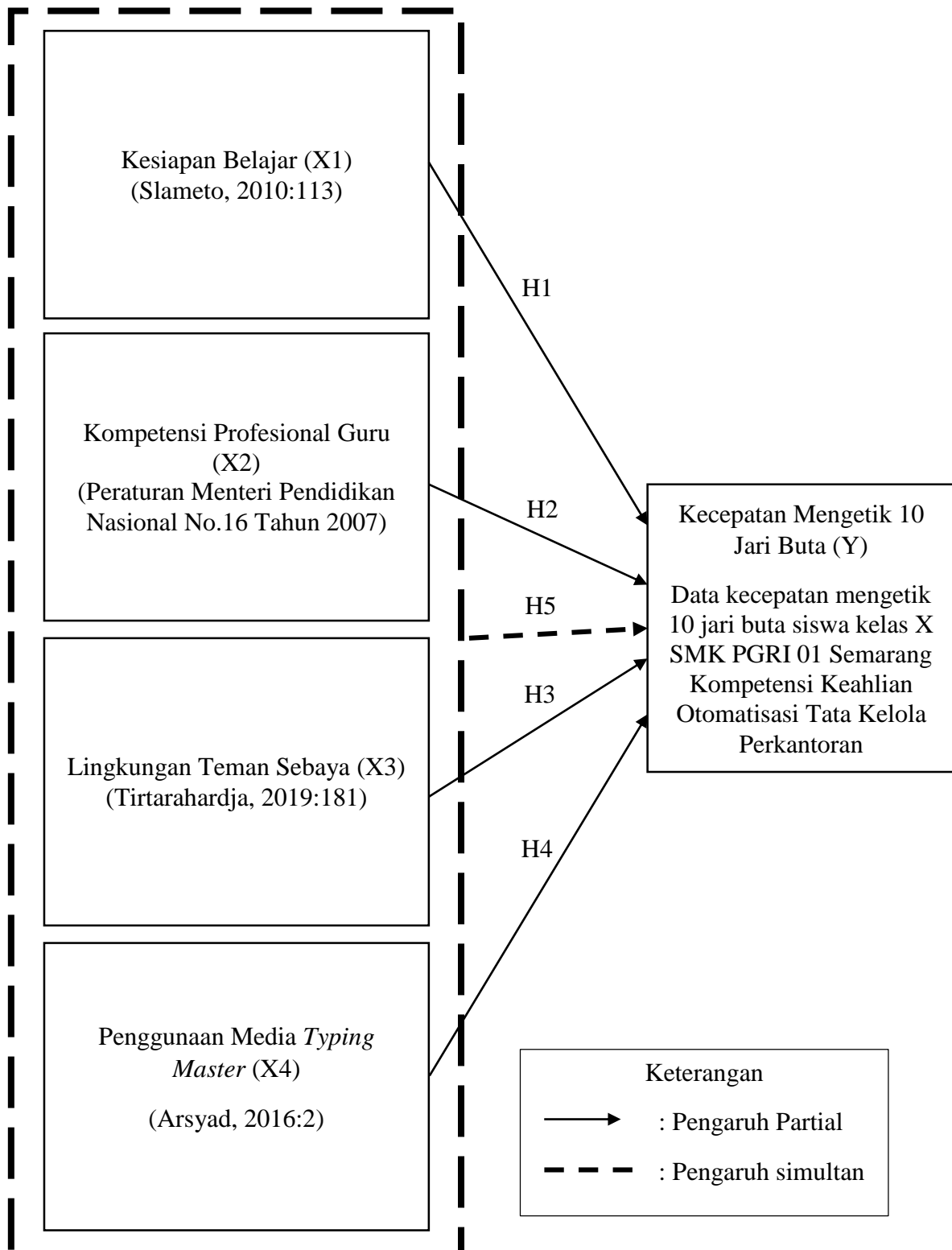
Selanjutnya menurut Tirtarahardja (2008:181) mengatakan “lingkungan teman sebaya adalah suatu lingkungan atau kelompok yang mana didalamnya terdiri dari orang-orang yang memiliki usia yang sama”. Lingkungan teman sebaya inilah yang nantinya akan mempengaruhi individu dalam berperilaku berdasarkan persamaan 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 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. 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 III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:14), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kausalitas, karena dalam penelitian ini disusun untuk meneliti adanya hubungan sebab akibat antar variabel yang ada dalam penelitian ini. Desain penelitian kausalitas merupakan hubungan sebab akibat yang sudah diprediksi oleh peneliti, sehingga peneliti dapat menyatakan klarifikasi variabel penyebab, dan variabel terikat (Sanusi, 2017:14).

Desain penelitian ini mengkaji lima variabel yang akan diketahui sebab-akibatnya yaitu terdiri atas kesiapan belajar (X1), kompetensi profesional guru (X2), lingkungan teman sebaya (X3) dan penggunaan media *typing master* (X4)

terhadap kecepatan mengetik (Y) siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP).

3.2 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2017:80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Suharsimi (2010:173) bahwa, “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Jumlah populasi yang akan diteliti adalah 73 siswa.

Tabel 3.1
Data Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	X OTKP 1	23
2	X OTKP 2	25
3	X OTKP 3	25
Jumlah		73

Sumber: TU SMK PGRI 01 Semarang tahun 2020

3.2.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel didefinisikan oleh Sugiyono (2017:81) yaitu, “Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Lebih lanjut, Arikunto (2014:174) menyatakan bahwa sampel merupakan Sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Arikunto (2014:95), menyatakan bahwa “jika anggota

subjek dalam populasi hanya meliputi antara 100 hingga 150 orang, dan dalam pengumpulan data penelitian menggunakan angket, sebaiknya subjek sejumlah itu diambil semua”. sampel dalam penelitian ini adalah sejumlah 73 siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, karena peneliti menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi yang akan dijadikan sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016:85) sampel jenuh merupakan sebuah teknik penentuan sampel yang menggunakan semua populasi sebagai sampel dalam penelitian. Sampel jenuh ini digunakan dalam penelitian jika jumlah populasi kurang dari 100 maka seluruh populasi tersebut dijadikan sampel atau responden dalam penelitian.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel *dependent* atau biasa disebut variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017: 39). Variabel *dependent* atau biasa disebut variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017:39). Variabel terikat yang digunakan pada penelitian ini adalah kecepatan mengetik 10 jari yang diukur melalui proses pengetikan dan hasil dari kecepatan mengetik dengan ukuran kpm (kata per menit). Data diambil dari tes kecepatan

mengetik 10 jari buta dari masing-masing siswa dengan menggunakan media *software Typing Master*.

3.3.2 Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

1) Kesiapan Belajar (X1)

Kesiapan belajar adalah suatu kondisi atau keadaan yang ada pada diri peserta didik, dimana peserta didik sudah merasa siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memberi respon terhadap apa yang sudah guru sampaikan. Dengan adanya kesiapan belajar yang baik pada diri peserta didik, maka hasil belajarnya pun akan baik dan akan mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Indikator yang digunakan dalam variabel kesiapan belajar menurut Slameto (2010:113) yaitu:

- a. Kondisi fisik, mental dan emosional
- b. Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan
- c. Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari

2) Kompetensi Profesional Guru (X2)

Kompetensi profesional guru adalah sebuah kemampuan untuk menguasai semua materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Indikator yang digunakan dalam variabel kompetensi profesional berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.16 Tahun 2007 yaitu:

- 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

3) Lingkungan Teman Sebaya (X3)

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 dapat tercapai. Indikator yang digunakan dalam variabel lingkungan teman sebaya menurut Tirtarahardja (2019:181) yaitu:

- a. Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain
- b. Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas
- c. Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa
- d. Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas
- e. Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak
- f. Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan (pengetahuan mengenai cita rasa berpakaian, musik, jenis tingkah laku tertentu, dan lain-lain)

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

4) Penggunaan Media *Typing Master* (X4)

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.

Indikator yang digunakan dalam variabel penggunaan media *Typing Master* menurut Arsyad (2016:2) antara lain sebagai berikut:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan
3. Seluk-beluk proses belajar
4. Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan
5. Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan
8. Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran
9. Usaha inovasi dalam media Pendidikan

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber dari data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber pertama seperti dari hasil

wawancara ataupun pengisian kuesioner. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui kuesioner (angket), wawancara, metode tes, dokumentasi dan observasi.

3.4.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017:199).

Pembagian kuesioner atau angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel yang digunakan dalam penelitian ini dan kuesioner ini dibuat berdasarkan indikator yang sudah ditetapkan pada masing-masing variabel, baik variabel bebas maupun variabel terikat.

Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup. Menurut Arikunto (2014:195) kuesioner tertutup adalah kuesioner yang sudah disediakan pilihan jawaban oleh peneliti, sehingga responden tinggal memilih jawaban dari pilihan yang sudah tersedia. Kuesioner dalam penelitian ini dibagikan kepada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang untuk memperoleh data tentang kesiapan belajar, kompetensi profesional, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *Typing Master* terkait dengan kecepatan mengetik 10 jari buta.

Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2016:93) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok mengenai suatu fenomena sosial.

Skala *Likert* memiliki pilihan tanggapan sangat positif hingga sangat negatif pada suatu tanggapan yang berupa kata-kata.

Menurut Arikunto (2014: 284-285) dalam menganalisis data dari angket berperingkat 1 sampai dengan 4, maka peneliti menyimpulkan makna setiap alternatif sebagai berikut:

- (1) “Sangat banyak”, “Sangat sering”, “Sangat setuju”, dan lain-lain menunjukkan gradasi paling tinggi. Untuk kondisi tersebut diberi nilai 4.
- (2) “Banyak”, “Sering”, “Setuju” dan lain-lain, menunjukkan peringkat yang lebih rendah dibandingkan dengan yang ditambah kata “Sangat”. Oleh karena itu kondisi tersebut diberi nilai 3.
- (3) “Sedikit”, “Jarang”, “Kurang setuju” dan lain-lain, karena berada di bawah “Setuju” dan sebagainya, diberi nilai 2.
- (4) “Sangat Sedikit” dan “Sedikit sekali”, “Sangat jarang”, “Sangat kurang setuju”, yang berada di gradasi paling bawah, diberi nilai 1.

Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) pilihan jawaban yang berdasarkan pernyataan dari masing-masing item dengan skor sebagai berikut:

Tabel 3.2
Skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

3.4.2 Metode Tes

Metode tes menurut Suharsimi (2010:266) mengemukakan bahwa “Data yang diungkap dalam penelitian dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: fakta, pendapat dan kemampuan. Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes”.

Dalam penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengambil data kecepatan mengetik 10 jari buta dengan menggunakan media *Typing Master*.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi menurut Suharsimi (2010:274) mengemukakan bahwa “Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya”. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mencari daftar nama, jumlah siswa, dan nilai hasil mengetik 10 jari buta kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang.

3.4.4 Observasi

Sugiyono (2017:203) menjelaskan bahwa “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner”. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap fenomena atau gejala yang dijadikan sebagai objek penelitian serta pencatatan terhadap kegiatan saat pengamatan berlangsung secara detail dan teliti. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengamati dan mengetahui data atau informasi mengenai kecepatan mengetik 10

jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang.

3.5 Uji Instrumen Penelitian

Instrument dalam penelitian ini menggunakan data primer. Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti yang diperoleh langsung dari objek yang nantinya akan diteliti (Sugiyono, 2017:193). Sedangkan menurut Algifari (2015:9) data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang akan diteliti, baik langsung datang ke obyek, maupun melalui angket (kuesioner).

Data yang peneliti peroleh dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh dari angket (kuesioner). Kemudian angket tersebut akan peneliti uji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Pada uji instrumen ini, peneliti menggunakan *IBM SPSS 22*.

3.3.1 Uji Validitas

Uji validitas menurut Ghazali (2011:52), “Digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner” Valid berarti instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:173), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan korelasi antar antar skor butir pernyataan dengan total skor konstruk atau variabel. Uji signifikansi dapat dilihat dengan kriteria sig hitung $< \alpha 0,05$, maka instrument dapat dikatakan valid. Sebaliknya, apabila sig hitung $> \alpha 0,05$, maka instrumen dikatakan tidak valid.

3.5.1.1 Variabel Kesiapan Belajar

Variabel kesiapan belajar terdiri dari 26 butir pernyataan. Pernyataan tersebut merupakan hasil penjabaran dari 3 indikator yang masing-masing indikator terdiri dari 7 s.d. 12 pernyataan. Indikator dari kesiapan belajar tersebut adalah kondisi fisik, mental dan emosional, kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan, serta keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari. Hasil dari uji validitas variabel kesiapan belajar disajikan dalam Tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Variabel Kesiapan Belajar

Indikator	Nomor Pernyataan	Signifikansi (2 Tailed)	Kriteria	Keterangan
Kondisi fisik, mental dan emosional	P1	0,000	Valid	Digunakan
	P2	0,000	Valid	Digunakan
	P3	0,000	Valid	Digunakan
	P4	0,000	Valid	Digunakan
	P5	0,000	Valid	Digunakan
	P6	0,000	Valid	Digunakan
	P7	0,000	Valid	Digunakan
	P8	0,000	Valid	Digunakan
	P9	0,000	Valid	Digunakan
	P10	0,000	Valid	Digunakan
	P11	0,000	Valid	Digunakan
	P12	0,000	Valid	Digunakan
Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan	P13	0,000	Valid	Digunakan
	P14	0,000	Valid	Digunakan
	P15	0,000	Valid	Digunakan
	P16	0,000	Valid	Digunakan
	P17	0,000	Valid	Digunakan
	P18	0,000	Valid	Digunakan
	P19	0,000	Valid	Digunakan
Keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari	P20	0,000	Valid	Digunakan
	P21	0,000	Valid	Digunakan
	P22	0,000	Valid	Digunakan
	P23	0,000	Valid	Digunakan
	P24	0,000	Valid	Digunakan
	P25	0,000	Valid	Digunakan
	P26	0,000	Valid	Digunakan

Sumber: Data diolah tahun 202

3.5.1.2 Variabel Kompetensi Profesional Guru

Variabel kompetensi profesional guru terdiri dari 20 butir pernyataan. Pernyataan tersebut merupakan hasil penjabaran dari 5 indikator yang masing-masing indikator terdiri dari empat pernyataan. Indikator dari kompetensi profesional guru tersebut adalah menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Hasil dari uji validitas variabel kompetensi profesional guru disajikan dalam Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Variabel Kompetensi Profesional Guru

Indikator	Nomor Pernyataan	Signifikansi (2 Tailed)	Kriteria	Keterangan
Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	P27	0,000	Valid	Digunakan
	P28	0,000	Valid	Digunakan
	P29	0,000	Valid	Digunakan
	P30	0,000	Valid	Digunakan
Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu	P31	0,000	Valid	Digunakan
	P32	0,000	Valid	Digunakan
	P33	0,000	Valid	Digunakan
	P34	0,000	Valid	Digunakan
Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	P35	0,000	Valid	Digunakan
	P36	0,000	Valid	Digunakan
	P37	0,000	Valid	Digunakan
	P38	0,000	Valid	Digunakan
Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	P39	0,000	Valid	Digunakan
	P40	0,000	Valid	Digunakan
	P41	0,000	Valid	Digunakan

Indikator	Nomor Pernyataan	Signifikansi (2 Tailed)	Kriteria	Keterangan
	P42	0,000	Valid	Digunakan
Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri	P43	0,000	Valid	Digunakan
	P44	0,000	Valid	Digunakan
	P45	0,000	Valid	Digunakan
	P46	0,000	Valid	Digunakan

Sumber: Data diolah tahun 2020

3.5.1.3 Variabel Lingkungan Teman Sebaya

Variabel lingkungan teman sebaya terdiri 25 butir pernyataan. Pernyataan tersebut merupakan hasil penjabaran dari 7 indikator yang masing-masing indikator terdiri dari 3 s.d. 4 pernyataan. Indikator dari lingkungan teman sebaya tersebut adalah mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain, memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas, menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa, memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas, memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak, memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan (pengetahuan mengenai cita rasa berpakaian, musik, jenis tingkah laku tertentu, dan lain-lain), dan memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks. Hasil dari uji validitas variabel lingkungan teman sebaya disajikan dalam Tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5
Uji Hasil Validitas Variabel Lingkungan Teman Sebaya

Indikator	Nomor Pernyataan	Signifikansi (2 Tailed)	Kriteria	Keterangan
Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain	P47	0,000	Valid	Digunakan
	P48	0,000	Valid	Digunakan
	P49	0,000	Valid	Digunakan
	P50	0,000	Valid	Digunakan
Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas	P51	0,000	Valid	Digunakan
	P52	0,000	Valid	Digunakan
	P53	0,000	Valid	Digunakan
Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa	P54	0,000	Valid	Digunakan
	P55	0,000	Valid	Digunakan
	P56	0,000	Valid	Digunakan
	P57	0,000	Valid	Digunakan
Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas	P58	0,000	Valid	Digunakan
	P59	0,000	Valid	Digunakan
	P60	0,000	Valid	Digunakan
Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak	P61	0,000	Valid	Digunakan
	P62	0,000	Valid	Digunakan
	P63	0,000	Valid	Digunakan
Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan	P64	0,000	Valid	Digunakan
	P65	0,000	Valid	Digunakan
	P66	0,000	Valid	Digunakan
	P67	0,000	Valid	Digunakan
Memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks	P68	0,000	Valid	Digunakan
	P69	0,000	Valid	Digunakan
	P70	0,000	Valid	Digunakan
	P71	0,000	Valid	Digunakan

Sumber: Data diolah tahun 2020

3.5.1.4 Variabel Penggunaan Media *Typing Master*

Variabel penggunaan media *Typing Master* terdiri dari 25 butir pernyataan. Pernyataan tersebut merupakan hasil penjabaran dari 9 indikator yang masing-masing indikator terdiri dari 2 s.d. 4 pernyataan. Indikator dari penggunaan media *Typing Master* tersebut adalah media sebagai alat komunikasi guna lebih

mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar, hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan usaha inovasi dalam media Pendidikan. Hasil dari uji validitas variabel penggunaan media *Typing Master* disajikan dalam Tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.6
Uji Hasil Validitas Variabel Penggunaan Media *Typing Master*

Indikator	Nomor Pernyataan	Signifikansi (2 Tailed)	Kriteria	Keterangan
Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar	P72	0,000	Valid	Digunakan
	P73	0,000	Valid	Digunakan
	P74	0,000	Valid	Digunakan
	P75	0,000	Valid	Digunakan
Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan	P76	0,000	Valid	Digunakan
	P77	0,000	Valid	Digunakan
	P78	0,000	Valid	Digunakan
Seluk-beluk proses belajar	P79	0,000	Valid	Digunakan
	P80	0,000	Valid	Digunakan
	P81	0,000	Valid	Digunakan
Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan	P82	0,000	Valid	Digunakan
	P83	0,000	Valid	Digunakan
Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran	P84	0,000	Valid	Digunakan
	P85	0,000	Valid	Digunakan
	P86	0,000	Valid	Digunakan
	P87	0,000	Valid	Digunakan
Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan	P88	0,000	Valid	Digunakan
	P89	0,000	Valid	Digunakan
	P90	0,000	Valid	Digunakan
Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan	P91	0,000	Valid	Digunakan
	P92	0,000	Valid	Digunakan

Indikator	Nomor Pernyataan	Signifikansi (2 Tailed)	Kriteria	Keterangan
Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran	P93	0,000	Valid	Digunakan
	P94	0,000	Valid	Digunakan
Usaha inovasi dalam media Pendidikan	P95	0,000	Valid	Digunakan
	P96	0,000	Valid	Digunakan

Sumber: Data diolah tahun 2020

3.3.2 Uji Reliabilitas

Menurut Wahyudin (2015:134) menyatakan bahwa uji yang dilakukan untuk mendeteksi apakah angket atau kuesioner sebagai alat ukur variabel penelitian telah memberikan hasil pengukuran yang konsisten dari waktu ke waktu. Sedangkan Sugiyono (2016:364) menyatakan uji reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Instrumen yang reliabel mengandung arti bahwa instrument tersebut harus baik, sehingga instrument tersebut mampu mengungkapkan data dan dapat dipercaya.

Untuk mengukur reliabilitas adalah dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha* (α). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$ (Nunnally, 1994). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS 22*. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas dari masing-masing variabel yang disajikan dalam tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	Taraf Reliabilitas	Keterangan
1	Kesiapan Belajar	0,744	0,70	Reliabel
2	Kompetensi Profesional Guru	0,761	0,70	Reliabel
3	Lingkungan Teman Sebaya	0,758	0,70	Reliabel
4	Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	0,750	0,70	Reliabel

Sumber: Data diolah tahun 2020

Hasil dari uji reliabilitas terhadap setiap variabel menunjukkan nilai $> 0,70$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua indikator yang digunakan dalam penelitian ini sudah reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

3.6 Metode Analisis Data

3.6.1 Analisis Deskriptif Presentase

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka perlu melakukan uji statistik deskriptif presentase. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mendeskripsikan persentase masing-masing dari variabel bebas yaitu kesiapan belajar (X1), kompetensi profesional guru (X2), lingkungan teman sebaya (X3) dan penggunaan media *typing master* (X4), serta variabel terikat yaitu kecepatan mengetik 10 jari buta (Y). Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono,2015:207). Pengukuran analisis deskriptif ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS 22* untuk analisis deskriptif persentase yang digunakan untuk mendiskripsikan karakteristik masing-

masing variabel bebas yang bertujuan agar lebih mudah dalam memahami pengukurannya.

Menurut Ali (2013:201) terdapat langkah-langkah untuk menggunakan teknik analisis ini, yaitu:

1. Mengumpulkan angket yang telah diisi oleh responden dengan memeriksa kelengkapannya.
2. Mengubah skor kualitatif menjadi skor kuantitatif
 - a) Jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 4
 - b) Jawaban Setuju (S) diberi skor 3
 - c) Jawaban Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
 - d) Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1
3. Membuat tabulasi data
4. Memasukkan dalam rumus deskriptif persentase sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

% : Persentase variabel tertentu

n : Jumlah nilai yang diperoleh

N : Jumlah skor total (skor ideal)

5. Membuat tabel rujukan dengan cara sebagai berikut

- a) Menetapkan persentase tertinggi

$$= \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \frac{5}{5} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

b) Menetapkan persentase terendah

$$= \frac{\text{Skor minimal}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \frac{1}{5} \times 100\% \\ = 20\%$$

c) Menetapkan kelas interval

$$= \text{persentase tertinggi} - \text{persentase terendah} = 100\% - 20\% \\ = 80\%$$

d) Menetapkan kelas interval

$$= \frac{\text{rentang persentase}}{\text{skala interval}} = \frac{80\%}{5} \\ = 16\%$$

Tabel deskriptif persentase untuk masing-masing variabel 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 di SMK PGRI 01 Semarang. Dari hasil perhitungan deskriptif persentase diperoleh kelas persentase sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Deskriptif Persentase

Interval	Kesiapan Belajar (X1)	Kompetensi Profesional Guru (X2)	Lingkungan Teman Sebaya (X3)	Penggunaan Media Typing Master (X4)
81% < % skor ≤ 100%	Sangat Baik	Sangat Kompeten	Sangat Baik	Sangat Baik
62% < % skor ≤ 81%	Baik	Kompeten	Baik	Baik
43% < % skor ≤ 62%	Kurang Baik	Kurang Kompeten	Kurang Baik	Kurang Baik
25% < % skor ≤ 43%	Tidak Baik	Tidak Kompeten	Tidak Baik	Tidak Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

3.6.2 Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Kuswantoro (2014:154) menyatakan bahwa regresi berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen (X_1, X_2, \dots, X_n) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan dependen, apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif, dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen jika nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui adakah 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 di SMK PGRI 01 Semarang. Proses analisis data menggunakan bantuan program *IBM SPSS 22*.

Analisis regresi yang digunakan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat (kesiapan kerja siswa SMK)

a : Bilangan konstanta

b_1, b_2, b_3, b_4 : Koefisien regresi

X_1 : Variabel bebas (Kesiapan Belajar)

X_2 : Variabel bebas (Kompetensi Profesional Guru)

X_3 : Variabel bebas (Lingkungan Teman Sebaya)

X_4 : Variabel bebas (Penggunaan Media *Typing Master*)

3.7 Uji Asumsi Klasik

3.7.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2013: 160) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas memiliki distribusi yang normal atau mendekati normal atau tidak dapat dilihat pada bentuk distribusi datanya. Penelitian ini menggunakan bantuan *IBM SPSS 22* dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Dikatakan data memiliki distribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan sebaliknya apabila $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2013: 32-34).

Selain menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, normalitas data dapat dilihat dari grafik histogram dan grafik *P-Plot*. Deteksi uji normalitas dapat dilakukan dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik atau dengan melihat histogram residualnya. Sedangkan kurva probability plot (*P-Plot*) dapat digunakan untuk membandingkan distribusi normal dan distribusi kumulatif. Distribusi normal membentuk garis lurus diagonal dan plotting data residual dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data residual normal, maka data akan mengikuti garis diagonalnya. Ghozali (2013: 139) menyatakan untuk model regresi berdistribusi normal, dapat dilihat dari penyebarannya pada sumbu diagonal dari grafik dengan dasar keputusan sebagai berikut:

1. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi normalitas.
2. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi normalitas.

3.7.2 Uji Linearitas

Uji linearitas menurut Ghozali (2013: 166) adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Uji linieritas digunakan untuk mengambil keputusan dalam memilih jenis persamaan estimasi yang digunakan, apakah persamaan logaritma, kubik, kuadrat, atau *invers*. Uji linieritas dapat dilihat dari output SPSS dalam kolom Linearity pada tabel ANNOVA. Variabel dikatakan mempunyai hubungan linier apabila signifikansi $<0,05$. Perhitungan statistik dalam pengujian ini menggunakan program *IBM SPSS 22*.

3.7.3 Uji Multikolinieritas

Ghozali (2013: 105) menyatakan bahwa uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independent). Jika variabel independent saling berkorelasi, maka variabel-variabel ini tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel independent yang nilai korelasi antar sesama variabel independent sama dengan nol. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas didalam model regresi adalah sebagai berikut:

1. Nilai R^2 yang dihasilkan oleh suatu estimasi model regresi empiris sangat tinggi, tetapi secara individual variabel-variabel independent banyak yang tidak signifikan mempengaruhi variabel dependent.
2. Menganalisis matrik korelasi variabel-variabel independen. Jika antar variabel independent ada korelasi yang cukup tinggi (umumnya diatas 0,90) maka hal ini merupakan indikasi adanya multikolinieritas.

3. Multikolinearitas dapat juga dilihat dari (1) nilai tolerance (2) *variance inflation* model (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel independent manakah yang dijelaskan oleh variabel lainnya. Jadi, nilai tolerance yang rendah $\leq 0,10$ atau sama dengan nilai VIF ≥ 10 .

3.7.4 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2013: 139), uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual atau pengamatan ke pengamatan lain. Jika variance dari residual satu pengamatan dengan pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas menunjukkan penyebaran variabel bebas. Penyebaran yang acak menunjukkan model regresi yang baik, artinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Ghozali (2016: 136) menuturkan bahwa analisis grafik *scatterplot* memiliki kelemahan yang signifikan, maka diperlukan uji statistik untuk menguatkan hasil pengamatan dengan menggunakan uji *glejser* untuk mengidentifikasi heteroskedastisitas.

3.8 Uji Hipotesis

3.8.1 Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Ghozali (2013:98) menyatakan uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independent atau variabel bebas yang dimasukkan dalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependent atau terikat. Pengujian ini dihitung dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS 22*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji F yaitu:

1. Apabila nilai signifikansi $F < 0,05$ atau $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak yang berarti kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* secara bersama-sama mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta.
2. Apabila nilai signifikansi $F > 0,05$ atau $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* secara simultan tidak mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta.

3.8.2 Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Uji t menurut Ghozali (2013:98) menyatakan bahwa uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independent secara individual dalam menenrangkan variasi variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu:

1. Apabila nilai signifikansi $t < 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ table}$, maka H_0 ditolak yang berarti kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta.
2. Apabila nilai signifikansi $t > 0,05$ atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima yang berarti kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* secara parsial tidak mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta.

3.8.3 Koefisien Determinasi Simultan (R^2)

Koefisien determinasi simultan (R^2) pada dasarnya adalah untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi variabel terikat (Ghozali, 2013: 97). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai determinasi $R^2 = 0$, berarti variabel bebas tidak memiliki pengaruh sama sekali (0% terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika koefisien determinasi $R^2 = 1$, berarti variabel dependen 100% dipengaruhi oleh variabel bebas).

Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bias terhadap jumlah variabel terikat yang dimasukkan ke dalam model, setiap tambahan satu variabel bebas, maka R^2 pasti meningkat. Sehingga, banyak peneliti yang menganjurkan nilai *Adjusted* R^2 pada saat mengevaluasi mana model regresi terbaik. Ghozali (2013:97) menyatakan bahwa tidak seperti R^2 , nilai *Adjusted* R^2 dapat naik ataupun turun apabila satu variabel bebas ditambahkan ke dalam model.

3.8.4 Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Koefisien determinasi secara parsial dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan pada masing-masing variabel bebas yaitu X_1 , X_2 , X_3 , dan X_4 secara parsial berpengaruh terhadap variabel terikat Y . Koefisien tabel *coefficients* pada kolom *correlation-partial* (r =koefisien korelasi) selanjutnya dikuadratkan (r^2 =koefisien determinasi parsial) dan dikalikan 100 (%).

Ghozali (2013:97) menyatakan apabila r^2 mendekati 1 (satu) maka semakin kuat model tersebut dalam menerangkan variasi variabel bebas terhadap variabel terikat. Namun jika r^2 mendekati 0 (nol), hal ini berarti semakin lemah variasi variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat (Ghozali, 2013: 97). Apabila

dalam uji empiris terdapat nilai *adjusted* negatif, maka nilai *adjusted* dianggap nol. Nilai r^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independent dalam menjelaskan variasi variabel dependent sangat terbatas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Deskriptif Persentase

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil data yang sudah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau regeneralisasi. Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan masing-masing indikator dalam setiap variabel dalam penelitian ini yaitu kesiapan belajar (X1), kompetensi profesional guru (X2), lingkungan teman sebaya (X3), dan penggunaan media *typing master* (X4) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X kompetensi keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 73 siswa.

a. Analisis Deskriptif Persentase Variabel Kesiapan Belajar

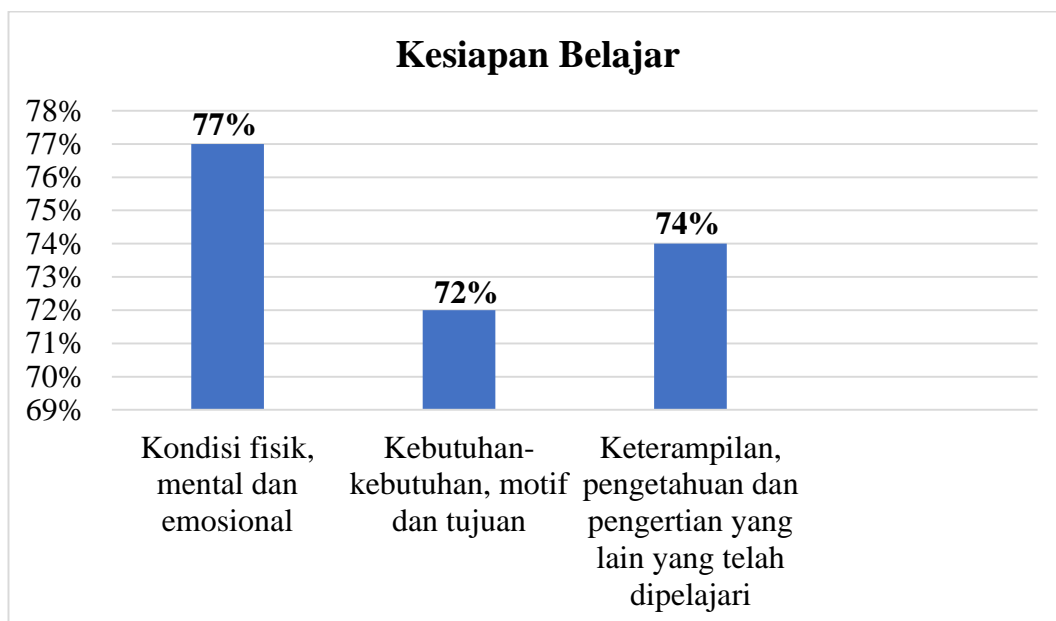
Kesiapan belajar adalah suatu kondisi atau keadaan yang ada pada diri peserta didik, dimana peserta didik sudah merasa siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memberi respon terhadap apa yang sudah guru sampaikan. Variabel kesiapan belajar diukur dengan tiga (3) indikator yang diuraikan dalam 26 pernyataan koesioner. Indikator tersebut adalah 1) kondisi fisik, mental dan emosional, 2)kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan serta 3) keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari. Tabel 4.1 menyajikan hasil analisis statistik deskriptif dari variabel kesiapan belajar

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Kesiapan Belajar

No	Indikator	Skor Riil	Skor Ideal	Persentase Skor	Keterangan
1	Kondisi fisik, mental dan emosional	2671	3504	77%	B
2	Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan	1479	2044	72%	B
3	Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari	1520	2044	74%	B
Jumlah		5670	7592	75%	B
Rata-rata					

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif persentase variabel kesiapan belajar pada tabel 4.1 variabel kesiapan belajar termasuk dalam kategori baik dengan persentase 75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK PGRI 01 Semarang sudah baik dan sudah sesuai dengan indikator yang peneliti terapkan pada variabel kesiapan belajar. Hasil distribusi jawaban responden mengenai kesiapan belajar lebih jelas ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Histogram Variabel Kesiapan Belajar (X1)

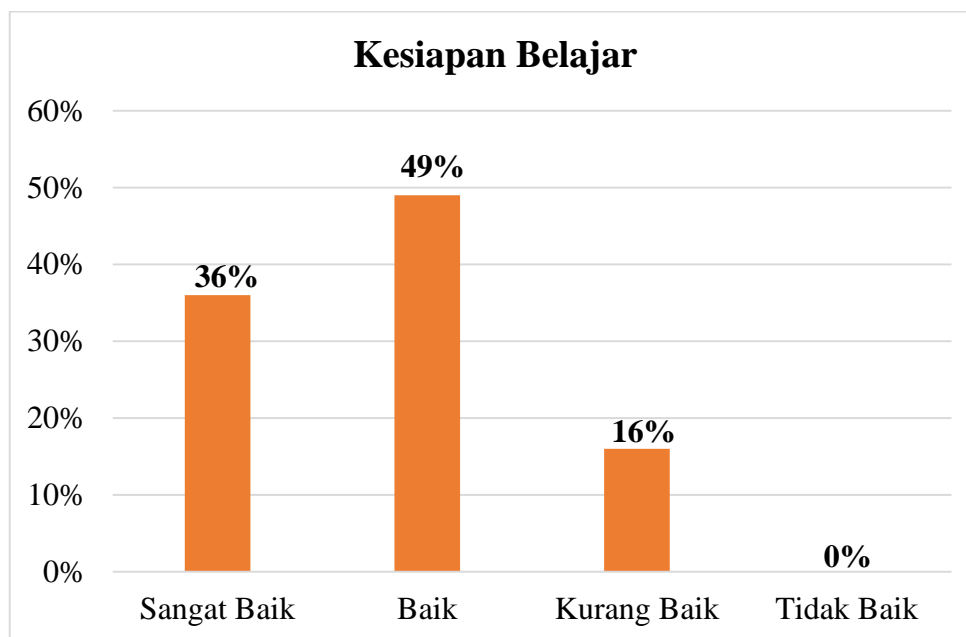
Pada gambar 4.1 menunjukkan bahwa indikator kondisi fisik, mental dan emosional memiliki persentase skor tertinggi yaitu 77%, hal ini menunjukkan bahwa kondisi fisik, mental dan emosional siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) dalam kategori baik. Sedangkan indikator kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan mendapatkan skor persentase terendah yaitu 72%. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa tidak memiliki buku pegangan dan catatan mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta). Analisis deskriptif persentase variabel kesiapan belajar akan dijelaskan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Variabel Kesiapan Belajar

Interval Skor	Kategori	Kesiapan Belajar		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	26	36%	75%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	36	49%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	12	16%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.2 menunjukkan hasil perhitungan deskriptif persentase untuk variabel kesiapan belajar dengan jumlah responden 73 siswa yang memiliki kontribusi paling tinggi dengan kriteria baik memiliki persentase 49% (36 siswa), kriteria sangat baik memiliki persentase 36% (26 siswa), kriteria kurang baik memiliki persentase 16% (12 siswa), sedangkan kriteria tidak baik memiliki kontribusi paling rendah dibandingkan yang lainnya yaitu sebesar 0% (0 siswa). Untuk lebih jelasnya berikut disajikan sebaran tingkat disiplin belajar dalam bentuk diagram batang yaitu:



Gambar 4.2 Distribusi Variabel Kesiapan Belajar

Secara lebih rinci gambaran tentang kesiapan belajar siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) ditinjau dari tiap-tiap indikator dapat disajikan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Indikator Kondisi fisik, mental dan emosional

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator kondisi fisik, mental dan emosional diperoleh rata-rata sebesar 77% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator kondisi fisik, mental dan emosional termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Indikator Kondisi Fisik, Mental dan Emosional

Interval Skor	Kategori	Kondisi fisik, mental dan emosional		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
81% < % skor ≤ 100%	Sangat Baik	28	38%	77%
62% < % skor ≤ 81%	Baik	34	47%	
43% < % skor ≤ 62%	Kurang Baik	11	15%	
25% < % skor ≤ 43%	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator kondisi fisik, mental dan emosional yang diukur berdasarkan duabelas indikator pernyataan antara lain: (1) setiap hari saya memiliki waktu istirahat yang cukup yaitu 8jam/hari, (2) sebelum berangkat sekolah saya selalu sarapan pagi agar dapat berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran, (3) saya dapat mendengar dengan jelas penjelasan yang guru sampaikan, (4) saya tidak mengalami gangguan pada indera penglihatan (mata), (5) saya yakin memiliki kemampuan dan ilmu pengetahuan dalam praktik mengetik 10 jari buta, (6) saya merasa siap saat akan memulai pelajaran, (7) saya selalu siap saat menghadapi ulangan atau ujian, (8) saya selalu yakin dengan pekerjaan atau tugas yang sudah saya selesaikan, (9) saya berfikir mengenai setiap permasalahan yang sedang terjadi, (10) apabila nilai ulangan atau praktik mengetik 10 jari buta memperoleh nilai yang buruk, saya akan belajar lebih giat lagi, (11) saya merasa iri ketika teman saya memperoleh nilai yang lebih baik , dan (12) saya merasa senang ketika guru memberikan tugas yang banyak memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 77% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa kondisi fisik, mental dan emosional termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 47% (34 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 38% (28 siswa), kategori kurang baik sebesar 15% (11 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 0% (0 siswa).

2. Analisis Deskriptif Indikator Kebutuhan-Kebutuhan, Motif dan Tujuan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan diperoleh rata-rata sebesar 72% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator kebutuhan-kebutuhan, motif termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Indikator Kebutuhan-Kebutuhan, Motif dan Tujuan

Interval Skor	Kategori	Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	23	32%	72%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	36	49%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	9	12%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	5	7%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan yang diukur berdasarkan tujuh indikator pernyataan antara lain: (1) saya belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) tanpa disuruh orang lain, (2) saya berusaha melengkapi buku-buku yang berkaitan dengan mengetik 10 jari buta agar dapat

belajar dengan lebih baik, (3) saya meminjam buku catatan Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) teman jika catatan saya kurang lengkap, (4) saya membeli buku pegangan Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) untuk belajar, (5) saya mencatat materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang saya anggap penting, (6) saya percaya kemampuan saya sendiri bahwa saya akan berhasil dalam praktik mengetik 10 jari buta, dan (7) saya mampu menyimpulkan setiap materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang diberikan guru memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 72% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 49% (36 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 32% (23 siswa), kategori kurang baik sebesar 12% (9 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 7% (5 siswa).

3. Analisis Deskriptif Indikator Keterampilan, Pengetahuan dan Pengertian Lain yang Telah Dipelajari

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari diperoleh rata-rata sebesar 74% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Indikator Keterampilan, Pengetahuan dan Pengertian Yang Lain yang Telah Dipelajari

Interval Skor	Kategori	Keterampilan, Pengetahuan Dan Pengertian yang Lain yang Telah Dipelajari		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	23	32%	74%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	37	51%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	12	16%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	1	1%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari yang diukur berdasarkan tujuh indikator pernyataan antara lain: (1) saya memiliki keterampilan yang baik dalam mengetik 10 jari buta, (2) saya mampu menyelesaikan PR dan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) dengan tepat waktu, (3) saya mampu mengetik 10 jari buta tanpa melihat papan ketik (*keyboard*), (4) saya dapat memahami materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang disampaikan oleh guru, (5) saya selalu mengulang kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru, (6) Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum diajarkan oleh guru, dan (7) saya memiliki jam khusus untuk belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 74% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 51% (37

siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 32% (23 siswa), kategori kurang baik sebesar 16% (12 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 1% (1 siswa).

b. Analisis Deskriptif Persentase Variabel Kompetensi Guru (X2)

Kompetensi professional 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. Variabel kompetensi profesional guru diukur dengan lima (5) indikator yang diuraikan dalam 20 pernyataan kuesioner. Adapun indikator tersebut adalah 1) menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu, 2) menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu, 3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, 4) mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan 5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri. Tabel 4.4 adalah hasil analisis deskriptif variabel kompetensi profesional guru.

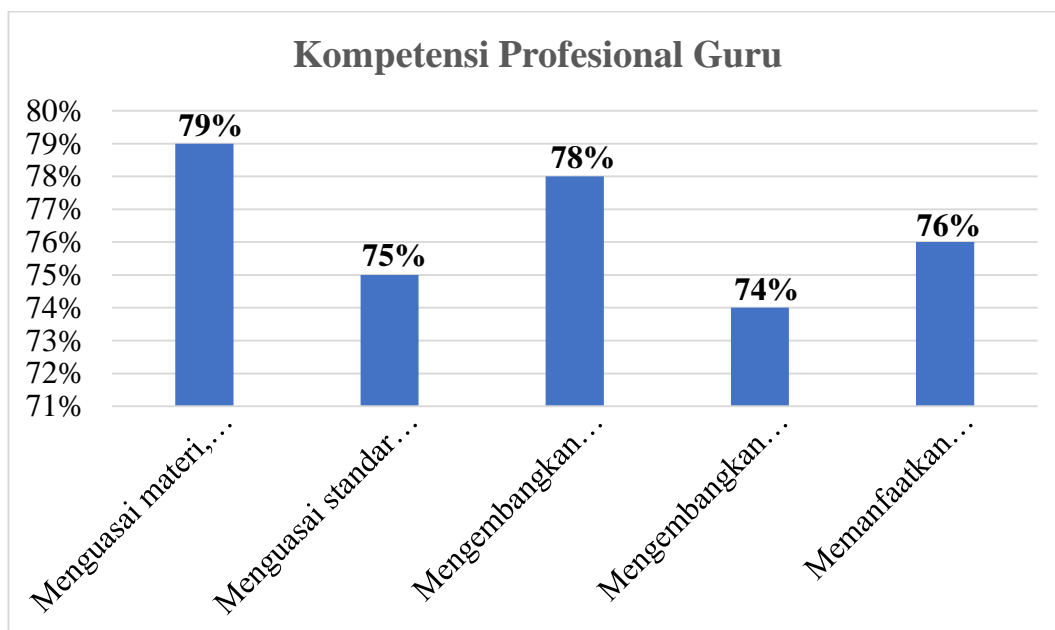
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Kompetensi Profesional Guru

No	Indikator	Skor Riil	Skor Ideal	Persentase Skor	Keterangan
1	Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	921	1168	79%	K

No	Indikator	Skor Riil	Skor Ideal	Persentase Skor	Keterangan
2	Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu	873	1168	75%	K
3	Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	910	1168	78%	K
4	Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	865	1168	74%	K
5	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	893	1168	76%	K
Jumlah		4462	5840	76%	K
Rata-rata					

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif persentase variabel kompetensi profesional guru pada tabel 4.6 variabel kompetensi profesional guru termasuk dalam kategori baik atau berkompeten dengan persentase 76%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi profesional yang dimiliki oleh guru kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP), khususnya mata pelajaran Teknologi Perkantoran (sub bab mengetik 10 jari buta) di SMK PGRI 01 Semarang sudah baik dan berkompeten serta sudah sesuai dengan indikator yang peneliti terapkan pada variabel kompetensi profesional guru. Hasil distribusi jawaban responden mengenai kompetensi profesional guru lebih jelas ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 4.3 Histogram Variabel Kesiapan Belajar

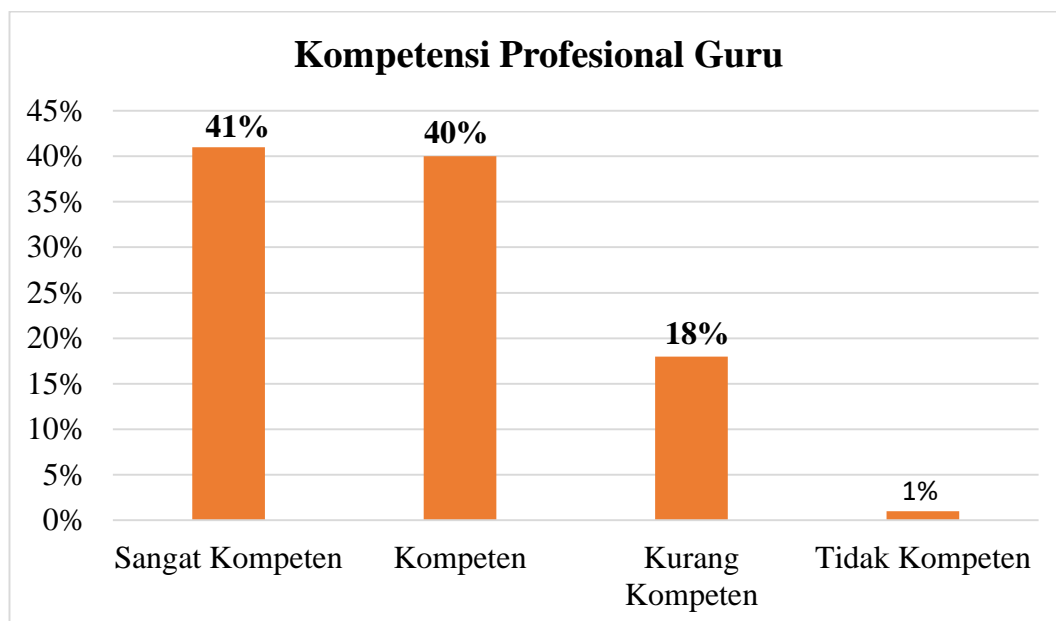
Pada gambar 4.3 menunjukkan bahwa indikator menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu memiliki persentase skor tertinggi yaitu 79%, hal ini menunjukkan bahwa penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu guru kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) sudah dalam kategori kompeten. Sedangkan indikator mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif mendapatkan skor persentase terendah yaitu 74%. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih belum bisa mengelola waktu dan pembagian pembelajaran dengan baik. Analisis deskriptif persentase variabel kompetensi profesional guru akan dijelaskan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Variabel Kompetensi Profesional Guru

Interval Skor	Kategori	Kompetensi Profesional Guru		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Kompeten	30	41%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Kompeten	29	40%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Kompeten	13	18%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Kompeten	1	1%	
Jumlah		73	100%	Kompeten

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.7 menunjukkan hasil perhitungan deskriptif persentase untuk variabel kompetensi profesional guru dengan jumlah responden 73 siswa yang memiliki kontribusi paling tinggi dengan kriteria sangat kompeten memiliki persentase 41% (30 siswa), kriteria kompeten memiliki persentase 40% (29 siswa), kriteria kurang kompeten memiliki persentase 18% (13 siswa), sedangkan kriteria tidak kompeten memiliki kontribusi paling rendah dibandingkan yang lainnya yaitu sebesar 1% (1 siswa). Untuk lebih jelasnya berikut disajikan sebaran tingkat disiplin belajar dalam bentuk diagram batang yaitu:



Gambar 4.4 Distribusi Kompetensi Profesional Guru

Secara lebih rinci gambaran tentang kompetensi profesional guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) ditinjau dari tiap-tiap indikator dapat disajikan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Indikator Menguasai Materi, Struktur, Konsep, dan Pola Pikir Keilmuan yang Mendukung Mata Pelajaran yang Diampu

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu diperoleh rata-rata sebesar 79% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu termasuk dalam kategori kompeten. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Indikator Menguasai Materi, Struktur, Konsep dan Pola Pikir Keilmuan yang Mendukung Mata Pelajaran yang Diampu

Interval Skor	Kategori	Menguasai Materi, Struktur, Konsep Dan Pola Pikir Keilmuan yang Mendukung Mata Pelajaran yang Diampu		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Kompeten	40	55%	79%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Kompeten	18	25%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Kompeten	14	19%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Kompeten	1	1%	
Jumlah		73	100%	Kompeten

Sumber: data diolah tahun 2020

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) saya merasa bahwa guru menguasai materi pembelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang akan diampu, (2) saya mudah memahami materi karena guru menjelaskan materi pembelajaran dikaitkan dengan contoh ilustrasi kehidupan sehari-hari, (3) saya merasa bahwa guru dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa, dan (4) saya mendapatkan penjelasan secara detail tentang istilah yang sulit untuk dimengerti siswa dalam materi pelajaran memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 79% dengan kriteria kompeten.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu termasuk dalam kategori sangat kompeten yaitu sebesar 55% (40 siswa), pada kategori kompeten

diperoleh sebesar 25% (18 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 19% (14 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 1% (1 siswa).

2. Analisis Deskriptif Indikator Menguasai Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran yang Diampu

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator menguasai standar kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu diperoleh rata-rata sebesar 75% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator menguasai standar kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu termasuk dalam kategori kompeten. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Indikator Menguasai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran yang Diampu

Interval Skor	Kategori	Menguasai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran yang Diampu		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Kompeten	31	42%	75%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Kompeten	29	40%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Kompeten	10	14%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Kompeten	3	4%	
Jumlah		73	100%	Kompeten

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) saya mendapatkan penjelasan mengenai kompetensi

dasar yang akan dicapai pada awal pelaksanaan pembelajaran di kelas, (2) saya merasa bahwa guru dapat mencerminkan nilai spiritual dengan bertakwa kepada Tuhan YME seperti mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa, (3) saya mendapatkan penjelasan dari guru mengenai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang disampaikan diawal pembelajaran, dan (4) saya merasa bahwa guru tidak mencerminkan sikap disiplin seperti masuk kelas tidak tepat waktu memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 75% dengan kriteria kompeten.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa menguasai standar kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu termasuk dalam kategori sangat kompeten yaitu sebesar 42% (31 siswa), pada kategori kompeten diperoleh sebesar 40% (29 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 14% (10 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 4% (3 siswa).

3. Analisis Deskriptif Indikator Mengembangkan Materi Pembelajaran yang Diampu Secara Kreatif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif diperoleh rata-rata sebesar 78% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif termasuk dalam kategori kompeten. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Indikator Mengembangkan Materi Pembelajaran yang Diampu Secara Kreatif

Interval Skor	Kategori	Mengembangkan Materi Pembelajaran yang Diampu Secara Kreatif		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Kompeten	39	53%	78%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Kompeten	25	34%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Kompeten	5	7%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Kompeten	4	5%	
Jumlah		73	100%	Kompeten

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) saya lebih mudah memahami materi karena guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa, (2) saya lebih mudah memahami isi materi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga memotivasi siswa dalam belajar, (3) saya yakin bahwa guru mampu mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan terkini, dan (4) saya tidak merasa cepat bosan karena guru memberikan selingan humor untuk mengembalikan semangat siswa yang sudah mulai jenuh dan bosan pada saat praktik mengetik 10 jari buta (memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 78% dengan kriteria kompeten.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa menguasai standar kompetensi inti dan

kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu termasuk dalam kategori sangat kompeten yaitu sebesar 53% (39 siswa), pada kategori kompeten diperoleh sebesar 34% (25 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 7% (5 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 5% (4 siswa).

4. Analisis Deskriptif Indikator Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Mengembangkan Diri

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri diperoleh rata-rata sebesar 78% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri termasuk dalam kategori kompeten. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Indikator Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Mengembangkan Diri

Interval Skor	Kategori	Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Mengembangkan Diri		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Kompeten	28	38%	74%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Kompeten	31	42%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Kompeten	10	14%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Kompeten	4	5%	
Jumlah		73	100%	Kompeten

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk

mengembangkan diri yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) saya yakin bahwa guru menyiapkan alat atau media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) saya merasa kurang jelas dalam menerima materi karena guru tidak memanfaatkan LCD dalam pembelajaran di kelas, (3) saya merasa bahwa guru tidak mengetahui penggunaan teknologi yang terbaru, (4) saya merasa bahwa guru perlu mengembangkan bahan ajar sehingga pengetahuan mengetik 10 jari butas siswa menjadi lebih luas memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 74% dengan kriteria kompeten.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri termasuk dalam kategori kompeten yaitu sebesar 42% (31 siswa), pada kategori sangat kompeten diperoleh sebesar 38% (28 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 14% (10 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 5% (4 siswa).

5. Analisis Deskriptif Indikator Mengembangkan Keprofesionalan secara Berkelanjutan dengan Melakukan Tindakan Reflektif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif diperoleh rata-rata sebesar 76% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif termasuk dalam kategori kompeten. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12 Distribusi Indikator Mengembangkan Keprofesionalan secara Berkelanjutan dengan Melakukan Tindakan Reflektif

Interval Skor	Kategori	Mengembangkan Keprofesionalan secara Berkelanjutan dengan Melakukan Tindakan Reflektif		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Kompeten	29	40%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Kompeten	33	45%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Kompeten	10	14%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Kompeten	1	1%	
Jumlah		73	100%	Kompeten

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) saya mendapatkan pengenalan tentang hal-hal baru oleh guru dalam setiap pembelajaran mengetik 10 jari buta, (2) saya mendapatkan bermacam-macam metode atau cara pengajaran di dalam kelas maupun laboratorium AP, tidak hanya metode dengan metode ceramah, (3) saya yakin bahwa guru dapat mengelola waktu pembelajaran secara efektif dan efisien, dan (4) saya tidak diberi kesempatan untuk memberikan kritik dan saran kepada guru untuk pengembangan kemampuan guru memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 76% dengan kriteria kompeten.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif termasuk dalam kategori

kompeten yaitu sebesar 45% (33 siswa), pada kategori sangat kompeten diperoleh sebesar 40% (29 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 14% (10 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 1% (1 siswa).

c. Analisis Deskriptif Persentasi Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X3)

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 dapat tercapai. Variabel lingkungan teman sebaya terdiri dari tujuh (7) indikator yang diuraikan dalam 25 pernyataan indikator. Adapun indikator tersebut adalah 1) mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain, 2) memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas, 3) menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa, 4) memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas, 5) memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak, 6) memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan (pengetahuan mengenai cita rasa berpakaian, musik, jenis tingkah laku tertentu, dan lain-lain) dan 7) memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks. Tabel 4.7 adalah hasil analisis deskriptif variabel lingkungan teman sebaya.

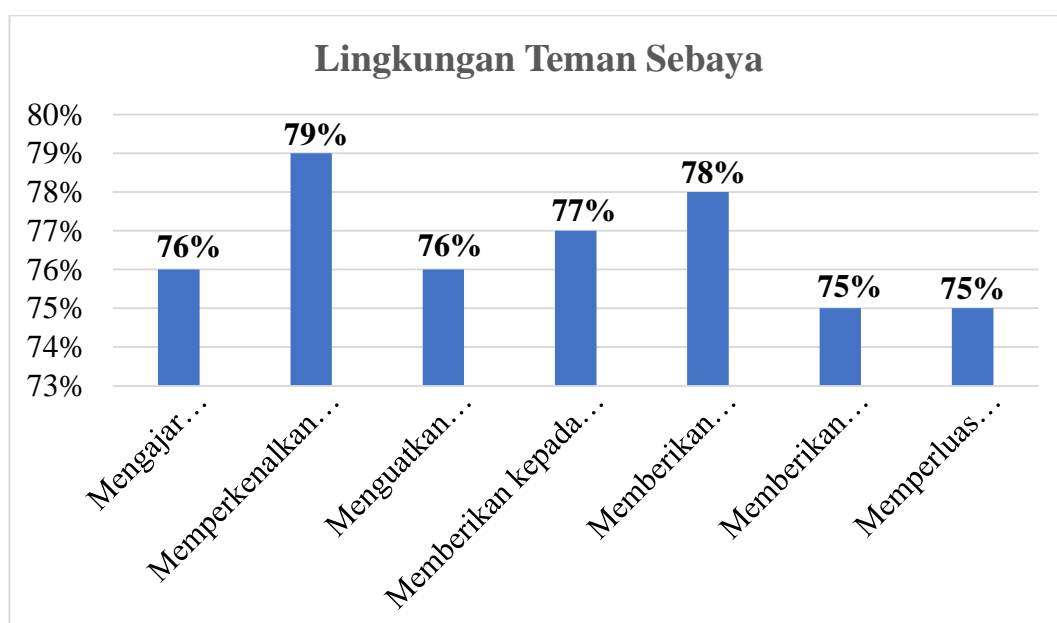
Tabel 4.13 Hasil Deskriptif Persentase Variabel Lingkungan Teman Sebaya

No	Indikator	Skor Riil	Skor Ideal	Persentase Skor	Keterangan
1	Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain	883	1168	76%	B
2	Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas	689	876	79%	B
3	Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa	888	1168	76%	B
4	Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas	674	876	77%	B
5	Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak	681	876	78%	B
6	Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan	879	1168	75%	B
7	Memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks	881	1168	75%	B
Jumlah		5575	7300	76%	B
Rata-rata					

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif persentase variabel lingkungan teman sebaya pada tabel 4.13 variabel lingkungan teman sebaya termasuk dalam

kategori baik dengan persentase 76%. Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK PGRI 01 Semarang sudah baik dan sudah sesuai dengan indikator yang peneliti terapkan pada variabel lingkungan teman sebaya. Hasil distribusi jawaban responden mengenai lingkungan teman sebaya lebih jelas ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 4.5 Histogram Variabel Kesiapan Belajar

Pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa indikator memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas memiliki persentase skor tertinggi yaitu 79%, hal ini menunjukkan bahwa memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) dalam kategori baik. Sedangkan indikator memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga dan partner belajar yang baik mendapatkan skor persentase terendah yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa masih faktor memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan

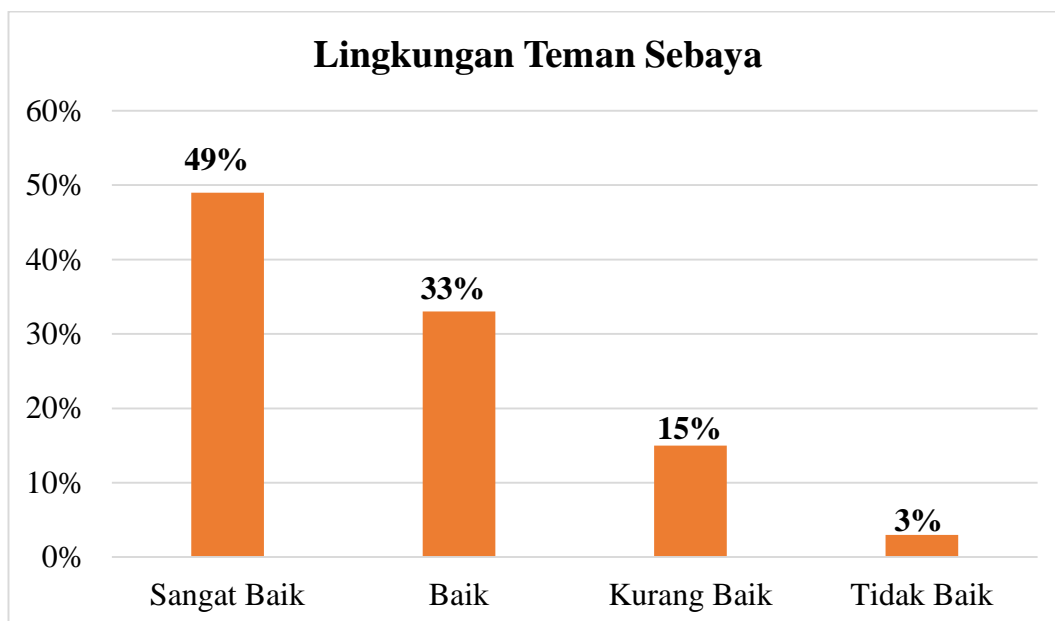
keluarga dan partner belajar yang baik siswa belum tergolong baik. Analisis deskriptif persentase variabel kesiapan belajar akan dijelaskan pada tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Distribusi Variabel Lingkungan Teman Sebaya

Interval Skor	Kategori	Lingkungan Teman Sebaya		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	36	49%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	24	33%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	11	15%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.14 menunjukkan hasil perhitungan deskriptif persentase untuk variabel lingkungan teman sebaya dengan jumlah responden 73 siswa yang memiliki kontribusi paling tinggi dengan kriteria sangat baik memiliki persentase 49% (36 siswa), kriteria baik memiliki persentase 33% (2 siswa), kriteria kurang baik memiliki persentase 15% (11 siswa), sedangkan kriteria tidak baik memiliki kontribusi paling rendah dibandingkan yang lainnya yaitu sebesar 3% (2 siswa). Untuk lebih jelasnya berikut disajikan sebaran tingkat disiplin belajar dalam bentuk diagram batang yaitu:



Gambar 4.6 Distribusi Variabel Lingkungan Teman Sebaya

Secara lebih rinci gambaran tentang lingkungan teman sebaya siswa kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) ditinjau dari tiap-tiap indikator dapat disajikan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Indikator Menyesuaikan Diri dengan Orang Lain

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator menyesuaikan diri dengan orang lain diperoleh rata-rata sebesar 76% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator menyesuaikan diri dengan orang lain termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.15 Distribusi Indikator Mengajar Berhubungan dan Menyesuaikan Diri dengan Orang Lain

Interval Skor	Kategori	Mengajar Berhubungan dan Menyesuaikan Diri dengan Orang Lain		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	33	45%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	30	41%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	8	11%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator menyesuaikan diri dengan orang lain yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) teman di dalam kelas mudah bergaul sehingga saya dapat berinteraksi dengan baik, (2) saya akrab dengan sebagian besar teman di sekolah, (3) saya dapat berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan pekerjaan, dan (4) teman dapat menerima kelebihan dan kekurangan yang saya miliki, memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 76% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa menyesuaikan diri dengan orang lain termasuk dalam sangat baik yaitu sebesar 45% (33 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 41% (30 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 11% (8 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 3% (2 siswa).

2. Analisis Deskriptif Indikator Memperkenalkan Kehidupan Masyarakat yang Lebih Luas

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas diperoleh rata-rata sebesar 79% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16 Distribusi Indikator Memperkenalkan Kehidupan Masyarakat yang Lebih Luas

Interval Skor	Kategori	Memperkenalkan Kehidupan Masyarakat yang Lebih Luas		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	35	48%	79%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	28	38%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	8	11%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas yang diukur berdasarkan tiga indikator pernyataan antara lain: (1) saya pernah menceritakan masalah pribadi saya kepada teman saya, (2) saya menerima solusi dari teman ketika saya ada masalah, (3) saya mengajak bertukar pikiran tentang cita-cita memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 79% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa menyesuaikan diri dengan orang lain termasuk dalam sangat baik yaitu sebesar 48% (35 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 38% (28 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 11% (8 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 3% (2 siswa).

3. Analisis Deskriptif Indikator Menguatkan Sebagian dari Nilai-Nilai yang Berlaku

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku diperoleh rata-rata sebesar 76% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.17 Distribusi Indikator Menguatkan Sebagian dari Nilai-Nilai yang Berlaku dalam Kehidupan Masyarakat Orang Dewasa

Interval Skor	Kategori	Menguatkan Sebagian dari Nilai-Nilai Yang Berlaku dalam Kehidupan Masyarakat Orang Dewasa		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	36	49%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	24	33%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	11	15%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) ketika saya sakit, teman datang menjenguk, (2) teman memberikan bantuan dalam bentuk materil maupun moril ketika saya dalam masalah, (3) saya berkerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta), dan (4) apabila terdapat perbedaan pendapat dalam kelas kami saling menghargai satu sama lain memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 76% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa menyesuaikan diri dengan orang lain termasuk dalam sangat baik yaitu sebesar 49% (36 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 33% (24 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 15% (11 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 3% (2 siswa).

4. Analisis Deskriptif Indikator Memberikan Kepada Anggota-Anggotanya

Cara-Cara untuk Membebaskan Diri dari Pengaruh Kekuasaan Otoritas

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas diperoleh rata-rata sebesar 77% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase indikator memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18 Distribusi Indikator Memberikan Kepada Anggota-Anggotanya Cara-Cara untuk Membebaskan Diri dari Pengaruh Kekuasaan Otoritas

Interval Skor	Kategori	Memberikan Kepada Anggota-Anggotanya Cara-Cara untuk Membebaskan Diri dari Pengaruh Kekuasaan Otoritas		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	22	30%	77%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	27	37%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	10	14%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	4	5%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.18 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas yang diukur berdasarkan tiga indikator pernyataan antara lain: (1) saya mengikuti pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan, (2) saya sering melaksanakan piket kelas sesuai dengan jadwalnya, (3) saya selalu menggunakan seragam sekolah sesuai dengan peraturan dan tata tertib yang berlaku memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 77% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 37% (27 siswa), pada kategori sangat baik

diperoleh sebesar 30% (23 siswa), kategori kurang kompeten sebesar 14% (10 siswa), serta pada kategori tidak kompeten sebesar 5% (4 siswa).

5. Analisis Deskriptif Indikator Memberikan Pengalaman untuk Mengadakan Hubungan yang Didasarkan pada Prinsip Persamaan Hak

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak diperoleh rata-rata sebesar 78% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.19 Distribusi Indikator Memberikan Pengalaman untuk Mengadakan Hubungan yang Didasarkan pada Prinsip Persamaan Hak

Interval Skor	Kategori	Memberikan Pengalaman untuk Mengadakan Hubungan yang Didasarkan pada Prinsip Persamaan Hak		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	38	52%	78%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	21	29%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	12	16%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.19 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan

antara lain: (1) teman-teman selalu memberi semangat untuk belajar, (2) teman-teman selalu memberi semangat untuk belajar, (3) teman saya mengajak berbuat curang (menyontek) saat ulangan, dan (4) teman-teman saya mendorong saya untuk mengumpulkan tugas tepat waktu memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 78% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 52% (38 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 29% (21 siswa), kategori kurang baik sebesar 16% (12 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

6. Analisis Deskriptif Indikator Memberikan Pengetahuan dan Pengalaman yang Tidak Bisa Diberikan Keluarga

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga diperoleh rata-rata sebesar 75% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.20 Distribusi Indikator Memberikan Pengetahuan yang Tidak Bisa Diberikan oleh Keluarga Secara Memuaskan

Interval Skor	Kategori	Memberikan Pengetahuan yang Tidak Bisa Diberikan oleh Keluarga Secara Memuaskan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	33	45%	75%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	30	41%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	8	11%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.20 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) teman-teman selalu memberi semangat untuk belajar, (2) teman-teman selalu memberi semangat untuk belajar, (3) teman saya mengajak berbuat curang (menyontek) saat ulangan, dan (4) teman-teman saya mendorong saya untuk mengumpulkan tugas tepat waktu memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 78% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 45% (33 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 41% (30

siswa), kategori kurang baik sebesar 11% (8 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

7. Analisis Deskriptif Indikator Partner Belajar yang Baik

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator partner belajar yang baik diperoleh rata-rata sebesar 75% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase partner belajar yang baik dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.21 Distribusi Indikator Memperluas Cakrawala Pengalaman Anak, Sehingga Ia Menjadi Orang yang Lebih Kompleks (Partner Belajar yang Baik)

Interval Skor	Kategori	Memperluas Cakrawala Pengalaman Anak, Sehingga Ia Menjadi Orang yang Lebih Kompleks (Partner Belajar yang Baik)		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	32	44%	75%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	31	42%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	8	11%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.21 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator partner belajar yang baik yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) di sekolah saya bersaing dengan teman-teman untuk meningkatkan prestasi belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) di

sekolah, (2) saya belajar kelompok dengan teman sekolah saya untuk membahas pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta), (3) teman mendorong saya untuk belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) lebih giat dari waktu yang lalu, (4) teman mengajak saya untuk menyelesaikan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 75% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa partner belajar yang baik termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 44% (32 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 42% (31 siswa), kategori kurang baik sebesar 11% (8 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

d. Analisis Deskriptif Persentase Variabel Penggunaan Media *Typing Master*

Media *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. Variabel penggunaan media *Typing Master* terdiri dari sembilan (9) indikator yang diuraikan dalam 25 pernyataan kuesioner. Adapun indikator tersebut adalah 1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan, 3) seluk-beluk proses belajar, 4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, 5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam

pengajaran, 6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran dan 9) usaha inovasi dalam media pendidikan. Tabel 4.10 adalah hasil analisis deskriptif variabel penggunaan media *Typing Master*.

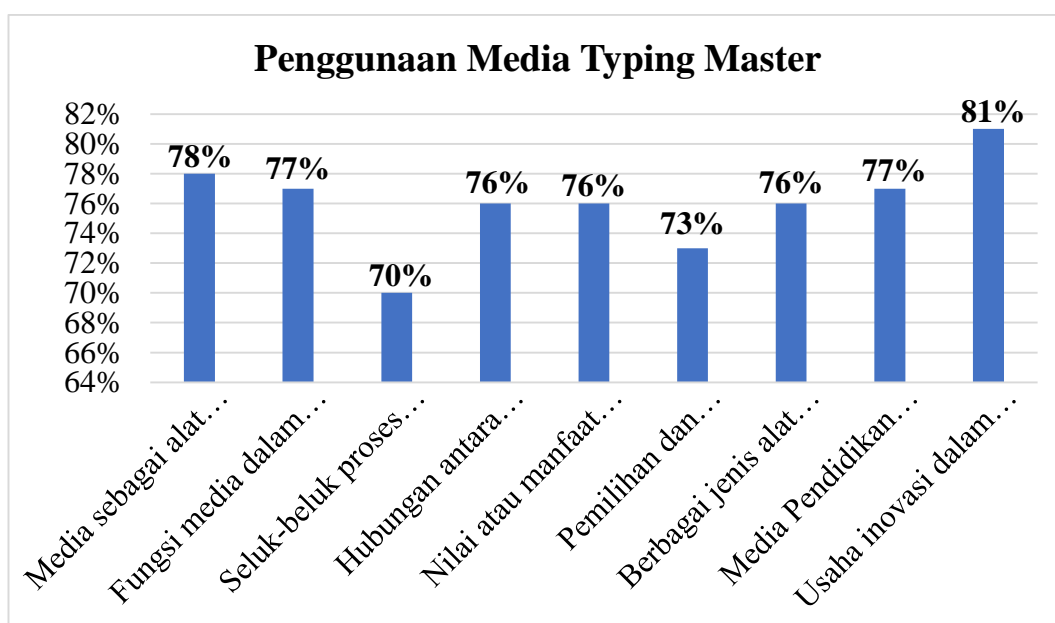
Tabel 4.22 Hasil Deskriptif Persentase Variabel Penggunaan Media *Typing Master*

No	Indikator	Skor Riil	Skor Ideal	Persentase Skor	Keterangan
1	Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar	916	1168	78%	B
2	Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan	678	876	77%	B
3	Seluk-beluk proses belajar	616	876	70%	B
4	Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan	445	584	76%	B
5	Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran	882	1168	76%	B
6	Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan	639	876	73%	B
7	Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan	445	584	76%	B
8	Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran	448	584	77%	B
9	Usaha inovasi dalam media Pendidikan	474	584	81%	B
Jumlah		5543	7300	76%	B
Rata-rata					

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan hasil perhitungan deskriptif persentase variabel penggunaan media *typing master* pada tabel 4.22 variabel penggunaan media *typing master*

termasuk dalam kategori baik dengan persentase 76%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *typing master* yang diterapkan dalam proses belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK PGRI 01 Semarang sudah baik dan sudah sesuai dengan indikator yang peneliti terapkan pada variabel penggunaan media *typing master*. Hasil distribusi jawaban responden mengenai penggunaan media *typing master* lebih jelas ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 4.7 Histogram Variabel Penggunaan Media *Typing Master*

Pada gambar 4.7 menunjukkan bahwa indikator usaha inovasi dalam media pendidikan memiliki persentase skor tertinggi yaitu 81%, hal ini menunjukkan bahwa usaha inovasi dalam media pembelajaran mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) dalam kategori baik. Sedangkan indikator seluk-beluk proses belajar mendapatkan skor persentase terendah yaitu 70%. Hal ini menunjukkan bahwa seluk-beluk proses

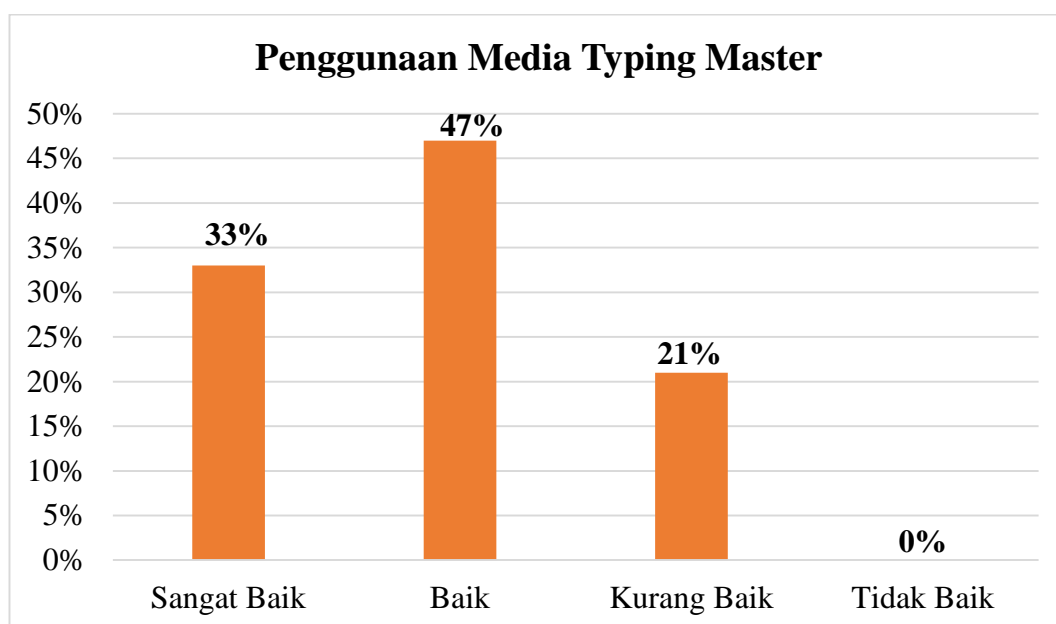
belajar masih kurang baik. Analisis deskriptif persentase variabel penggunaan media *typing master* akan dijelaskan pada tabel 4.23 sebagai berikut:

Tabel 4.23 Distribusi Variabel Penggunaan Media *Typing Master*

Interval Skor	Kategori	Penggunaan Media <i>Typing Master</i>		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	24	33%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	34	47%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	15	21%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	0	0%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.23 menunjukkan hasil perhitungan deskriptif persentase untuk variabel penggunaan media *typing master* dengan jumlah responden 73 siswa yang memiliki kontribusi paling tinggi dengan kriteria baik memiliki persentase 47% (34 siswa), kriteria sangat baik memiliki persentase 33% (24 siswa), kriteria kurang baik memiliki persentase 21% (15 siswa), sedangkan kriteria tidak baik memiliki kontribusi paling rendah dibandingkan yang lainnya yaitu sebesar 0% (0 siswa). Untuk lebih jelasnya berikut disajikan sebaran tingkat disiplin belajar dalam bentuk diagram batang yaitu:



Gambar 4.8 Distribusi Penggunaan Media *Typing Master*

Secara lebih rinci gambaran tentang kompetensi profesional guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) kelas X SMK PGRI 01 Semarang Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) ditinjau dari tiap-tiap indikator dapat disajikan sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Indikator Media Sebagai Alat Komunikasi Guna Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar diperoleh rata-rata sebesar 78% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.24 Distribusi Indikator Media Sebagai Alat Komunikasi Guna Lebih Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar

Interval Skor	Kategori	Media Sebagai Alat Komunikasi Guna Lebih Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	38	52%	78%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	22	30%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	11	15%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.24 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) pembelajaran dengan media *typing master* sangat menarik perhatian saya, (2) pembelajaran dengan media *typing master* tidak membosankan, (3) bahan ajar atau materi yang disampaikan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran, dan (4) dengan media pembelajaran *typing master* saya dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 78% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 52% (38 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 30% (22 siswa),

kategori kurang baik sebesar 15% (11 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

2. Analisis Deskriptif Indikator Fungsi Media Dalam Rangka Mencapai Tujuan Pendidikan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan diperoleh rata-rata sebesar 77% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.25 Distribusi Indikator Fungsi Media dalam Rangka Mencapai Tujuan Pendidikan

Interval Skor	Kategori	Fungsi Media dalam Rangka Mencapai Tujuan Pendidikan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	36	49%	77%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	23	32%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	12	16%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.25 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diukur berdasarkan tiga indikator pernyataan antara lain: (1) media *Typing Master* dapat melatih kecepatan mengetik 10 jari buta secara efektif dan efisien, (2) bahasa dan fitur yang ada di *Typing Master* mudah untuk dipahami, dan (3) media pembelajaran *Typing Master* mampu menarik minat untuk mengasah kecepatan

dalam mengetik 10 jari buta memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 77% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 49% (3 siswa), pada kategori baik diperoleh sebesar 32% (23 siswa), kategori kurang baik sebesar 16% (12 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

3. Analisis Deskriptif Indikator Seluk-Beluk Proses Belajar

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator seluk-beluk proses belajar diperoleh rata-rata sebesar 70% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase seluk-beluk proses belajar dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.26 Distribusi Indikator Seluk-Beluk Proses Belajar

Interval Skor	Kategori	Seluk-Beluk Proses Belajar		Rata-rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	21	29%	70%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	29	40%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	15	21%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	8	11%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.26 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator seluk-beluk proses belajar yang diukur berdasarkan tiga indikator

pernyataan antara lain: (1) media *typing master* dapat melatih kecepatan mengetik 10 jari buta secara efektif dan efisien, (2) bahasa dan fitur yang ada di *typing master* mudah untuk dipahami, dan (3) media pembelajaran *typing master* mampu menarik minat untuk mengasah kecepatan dalam mengetik 10 jari buta memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 77% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa seluk-beluk proses belajar termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 40% (29 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 29% (21 siswa), kategori kurang baik sebesar 21% (15 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 11% (8 siswa).

4. Analisis Deskriptif Indikator Hubungan Antara Metode Mengajar dan Media Pendidikan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan diperoleh rata-rata sebesar 76% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.27 Distribusi Indikator Hubungan Antara Metode Mengajar dan Media Pendidikan

Interval Skor	Kategori	Hubungan Antara Metode Mengajar dan Media Pendidikan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	21	29%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	41	56%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	4	5%	

Interval Skor	Kategori	Hubungan Antara Metode Mengajar dan Media Pendidikan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	7	10%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.27 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan yang diukur berdasarkan tiga indikator pernyataan antara lain: (1) media *typing master* dapat melatih kecepatan mengetik 10 jari buta secara efektif dan efisien, (2) bahasa dan fitur yang ada di *typing master* mudah untuk dipahami, dan (3) media pembelajaran *typing master* mampu menarik minat untuk mengasah kecepatan dalam mengetik 10 jari buta memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 77% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 56% (41 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 29% (21 siswa), kategori kurang baik sebesar 5% (4 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 10% (7 siswa).

5. Analisis Deskriptif Indikator Nilai atau Manfaat Media Pendidikan dalam Pengajaran

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran diperoleh rata-rata sebesar 76% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase

nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran dalam kategori baik.

Ditinjau dari Masing-Masing Pernyataan Siswa Diperoleh Hasil Sebagai Berikut:

Tabel 4.28 Distribusi Indikator Nilai atau Manfaat Media Pendidikan dalam Pengajaran

Interval Skor	Kategori	Nilai atau Manfaat Media Pendidikan dalam Pengajaran		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	29	40%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	35	48%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	8	11%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	1	1%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.28 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran yang diukur berdasarkan empat indikator pernyataan antara lain: (1) manfaat penggunaan media *typing master* dapat saya rasakan, (2) saya lebih mudah memahami pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) tanpa menggunakan media *typing master*, (3) saya merasa lebih terbantu untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta setelah guru menggunakan media *typing master*, dan (4) saya tidak merasakan manfaat media *typing master* memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 76% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 48% (35 siswa), pada

kategori sangat baik diperoleh sebesar 40% (29 siswa), kategori kurang baik sebesar 11% (8 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 1% (1 siswa).

6. Analisis Deskriptif Indikator Pemilihan dan Penggunaan Media Pendidikan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator pemilihan dan penggunaan media pendidikan diperoleh rata-rata sebesar 73% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase pemilihan dan penggunaan media pendidikan dalam pengajaran dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.29 Distribusi Indikator Pemilihan dan Penggunaan Media Pendidikan

Interval Skor	Kategori	Pemilihan dan Penggunaan Media Pendidikan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	24	33%	73%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	32	44%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	13	18%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	4	5%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.29 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator pemilihan dan penggunaan media pendidikan yang diukur berdasarkan tiga indikator pernyataan antara lain: (1) saya suka dengan media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari), (2) saya mampu memaksimalkan media IT dalam pembelajaran, dan (3) saya lebih mudah memahami dan meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta dengan

menggunakan media *typing master* memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 73% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa pemilihan dan penggunaan media pendidikan termasuk dalam kategori baik yaitu sebesar 44% (32 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 33% (24 siswa), kategori kurang baik sebesar 18% (13 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 5% (4 siswa).

7. Analisis Deskriptif Indikator Berbagai Jenis Alat dan Teknik Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 76% yang tergolong pada interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.30 Distribusi Indikator Berbagai Jenis Alat dan Teknik Media Pendidikan

Interval Skor	Kategori	Berbagai Jenis Alat dan Teknik Media Pendidikan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	30	41%	76%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	36	49%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	5	7%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.30 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran yang diukur berdasarkan dua indikator pernyataan antara lain: (1) saya merasa dengan menggunakan alat atau teknik media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan (2) saya merasa bahwa media pembelajaran merupakan alternative pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 76% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran dalam kategori baik yaitu sebesar 49% (36 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 41% (30 siswa), kategori kurang baik sebesar 7% (5 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

8. Analisis Deskriptif Indikator Media Pendidikan dalam Setiap Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator media pendidikan dalam setiap mata pelajaran diperoleh rata-rata sebesar 77% yang tergolong pada interval $62\% < \%Skor \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase media pendidikan dalam setiap mata pelajaran dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.31 Distribusi Indikator Media Pendidikan dalam Setiap Mata Pelajaran

Interval Skor	Kategori	Media Pendidikan dalam Setiap Mata Pelajaran		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	29	40%	77%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	35	48%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	7	10%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	2	3%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.31 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator media pendidikan dalam setiap mata pelajaran yang diukur berdasarkan dua indikator pernyataan antara lain: (1) saya lebih mudah memahami materi jika dalam setiap mata pelajaran menggunakan media pembelajaran, dan (2) saya akan lebih tertarik mengikuti pelajaran jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 77% dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa media pendidikan dalam setiap mata pelajaran dalam kategori baik yaitu sebesar 48% (35 siswa), pada kategori sangat baik diperoleh sebesar 40% (29 siswa), kategori kurang baik sebesar 10% (7 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

9. Analisis Deskriptif Indikator Usaha Inovasi dalam Media Pendidikan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase indikator usaha inovasi dalam media pendidikan diperoleh rata-rata sebesar 81% yang tergolong pada

interval $62\% < \% \text{Skor} \leq 81\%$. Berdasarkan pada analisis deskriptif persentase usaha inovasi dalam media pendidikan dalam kategori baik. Ditinjau dari masing-masing pernyataan siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.32 Distribusi Indikator Usaha Inovasi dalam Media Pendidikan

Interval Skor	Kategori	Usaha Inovasi Dalam Media Pendidikan		Rata-Rata Klasikal
		Frekuensi	Persentase	
$81\% < \% \text{ skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	34	47%	81%
$62\% < \% \text{ skor} \leq 81\%$	Baik	34	47%	
$43\% < \% \text{ skor} \leq 62\%$	Kurang Baik	4	5%	
$25\% < \% \text{ skor} \leq 43\%$	Tidak Baik	1	1%	
Jumlah		73	100%	Baik

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.32 menunjukkan bahwa hasil analisis deskriptif persentase pada indikator usaha inovasi dalam media pendidikan yang diukur berdasarkan dua indikator pernyataan antara lain: (1) saya merasa bahwa inovasi yang diberikan guru dalam menggunakan media *typing master* pada saat pembelajaran membantu saya dalam mempermudah memahami materi serta praktik mengetik 10 jari, dan (2) saya merasa cocok dengan inovasi dan kreasi yang diberikan guru dalam mata pelajaran Teknolgi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) memiliki rata-rata keseluruhan (klasikal) sebesar 81 % dengan kriteria baik.

Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari responden terbanyak menyatakan bahwa usaha inovasi dalam media pendidikan dalam kategori baik yaitu sebesar 48% (35 siswa), pada kategori sangat baik

diperoleh sebesar 40% (29 siswa), kategori kurang baik sebesar 10% (7 siswa), serta pada kategori tidak baik sebesar 3% (2 siswa).

e. Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

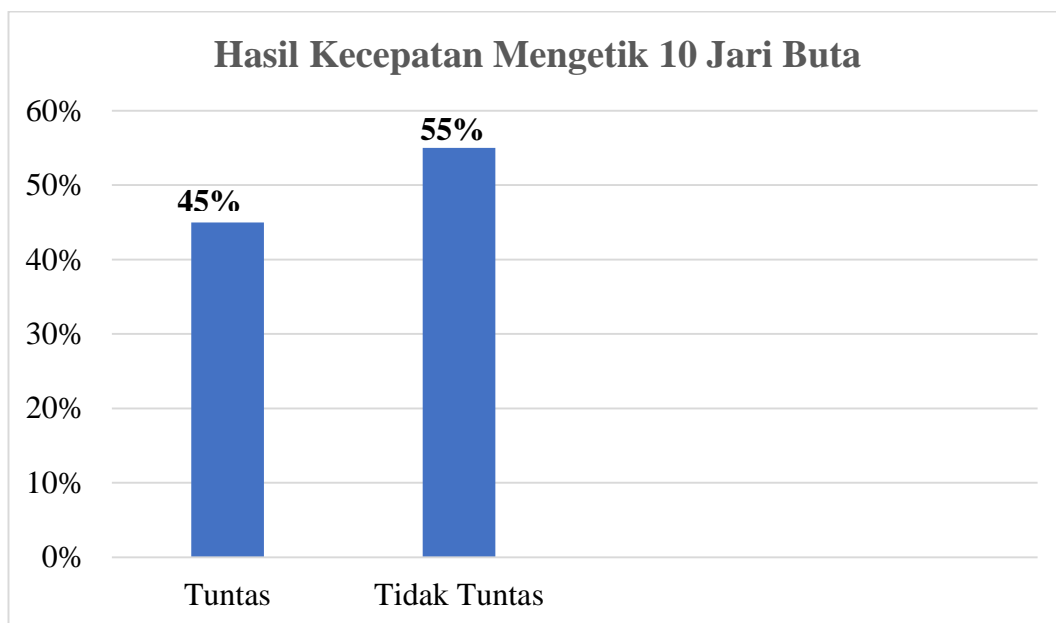
Pengukuran kecepatan mengetik 10 jari buta dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kecepatan mengetik siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang. Kecepatan mengetik 10 jari buta diukur dengan indikator apabila hasil kecepatan mengetik 10 jari buta > 150 kpm dinyatakan tuntas, dan apabila hasilnya < 150 kpm dinyatakan tidak tuntas. Deskriptif kecepatan mengetik 10 jari buta berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pada tabel 4.33 dibawah ini:

Tabel 4.33
Hasil Perhitungan Deskriptif Persentase Variabel Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Nilai ≥ 150	Tuntas	33	45%
Nilai < 150	Tidak Tuntas	40	55%
Jumlah		73	100%

Sumber: Data diolah tahun 2020

Tabel 4.33 memperlihatkan bahwa hasil perhitungan deskriptif variabel kecepatan mengetik 10 jari buta diperoleh sebesar 40 siswa dengan persentase 55% dalam kriteria tidak tuntas dan 33 siswa dengan persentase 45% dalam kriteria tuntas mengetik 10 jari buta dengan jumlah siswa sebanyak 73 siswa. Selain dilihat pada tabel 4.33 sebaran tingkat kecepatan mengetik 10 jari buta dapat dilihat dalam bentuk diagram batang seperti dibawah ini:



Gambar 4.9 Deskriptif Persentase Variabel Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

4.1.2 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi linier berganda dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kesiapan belajar (X_1), kompetensi profesional guru (X_2), lingkungan teman sebaya (X_3), dan penggunaan media *typing master* (X_4) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta (Y) baik secara simultan maupun parsial dan untuk menguji apakah variabel-variabel bebas tersebut berpengaruh secara signifikan dan untuk mengetahui besarnya determinasi baik secara simultan maupun parsial. Hasil analisis regresi linier berganda dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS 22* dapat dilihat pada tabel 4.34:

Tabel 4.34 Hasil Uji Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.34 Hasil analisis regresi berganda diatas menunjukkan persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$KM = -24,374 + 0,474KB + 0,725KPG + 0,584LTS + 0,435TM$$

Persamaan regresi berganda di atas memiliki makna sebagai berikut:

1. Konstanta = -24,374

Konstanta (a) memiliki nilai sebesar -24,374 hal ini menunjukkan jika Kesiapan Belajar (X_1), Kompetensi Profesional Guru (X_2), Lingkungan Teman Sebaya (X_3), dan Penggunaan Media *Typing Master* (X_4) bernilai 0, maka Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta (Y) memiliki nilai sebesar -24,374

2. Koefisien Regresi Kesiapan Belajar (X_1)

Variabel Kesiapan Belajar (X_1) memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,474 yang berarti jika variabel independent lain tetap atau tidak berubah, maka setiap

kenaikan 1 ponit atau 1% variabel X1 akan meningkatkan kecepatan menegtik 10 jari buta sebesar 0,474. Koefisien variabel kesiapan belajar bernilai positif yang berarti terdapat hubungan positif antara variabel kesiapan belajar dengan variabel kecepatan mengetik 10 jari buta, semakin meningkat nilai kesiapan belajar maka akan meningkatkan nilai kecepatan mengetik 10 jari buta.

3. Koefisien Regresi Kompetensi Profesional Guru (X2)

Variabel Kompetensi Profesional Guru (X2) memiliki nilai koefisien sebesar 0,725 yang berarti jika variabel independen lain tetap atau tidak berubah, maka setiap kenaikan 1 point atau 1% variabel X2 akan meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 0,725 Koefisien variabel kompetensi profesional guru bernilai positif yang berarti terdapat hubungan positif antara variabel kompetensi profesional guru dengan variabel kecepatan mengetik 10 jari buta, semakin meningkat nilai kompetensi profesional guru maka akan meningkatkan nilai kecepatan mengetik 10 jari buta.

4. Koefisien Regresi Lingkungan Teman Sebaya (X3)

Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X3) memiliki nilai koefisien sebesar 0,584 yang berarti jika variabel independen lain tetap atau tidak berubah, maka setiap kenaikan 1 point atau 1% variabel X3 akan meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 0,584. Koefisien variabel Lingkungan Teman Sebaya (X3) bernilai positif yang berarti terdapat hubungan positif antara variabel Lingkungan Teman Sebaya (X3) dengan variabel kecepatan mengetik 10 jari buta, semakin meningkat nilai Lingkungan Teman Sebaya (X3) maka akan meningkatkan nilai kecepatan mengetik 10 jari buta.

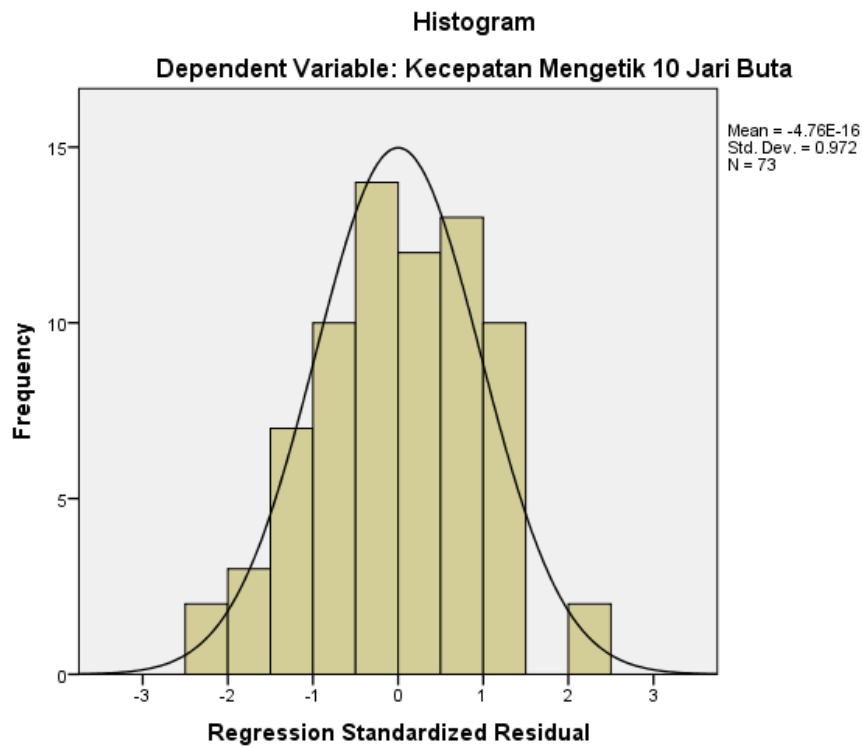
5. Koefisien Regresi Penggunaan Media *Typing Master* (X4)

Variabel Penggunaan Media *Typing Master* (X4) memiliki nilai koefisien sebesar 0,435 yang berarti jika variabel independen lain tetap atau tidak berubah, maka setiap kenaikan 1 point atau 1% variabel X4 akan meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 0,435. Koefisien variabel Penggunaan Media *Typing Master* (X4) bernilai positif yang berarti terdapat hubungan positif antara variabel Penggunaan Media *Typing Master* (X4) dengan variabel kecepatan mengetik 10 jari buta, semakin meningkat nilai Penggunaan Media *Typing Master* (X4) maka akan meningkatkan nilai kecepatan mengetik 10 jari buta.

4.1.3 Uji Asumsi Klasik

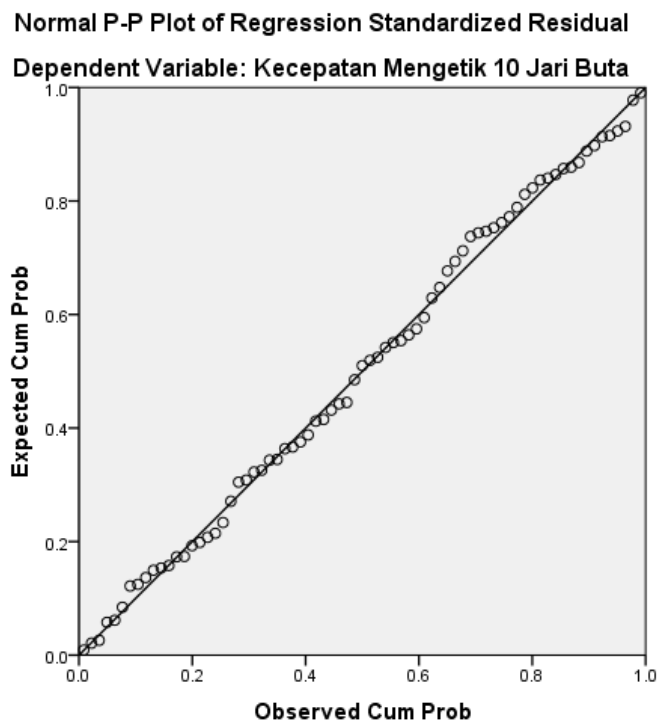
4.1.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2013:160). Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Uji normalitas dapat diketahui dengan dua cara yaitu dengan menggunakan analisis grafik dengan melihat normal *probability plot* dan uji statistik dengan melihat *non-parametrik Kolmogorov Smirnov (K-S)* (Ghozali, 2011:161-165). Berikut hasil output uji normalitas dari *IBM SPSS 22*:



Gambar 4.10 Histogram Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 4.10 grafik hasil uji normalitas dapat dilihat bahwa titik-titik distribusi terletak di sekitar garis lurus diagonal dan pada gambar 4.10 terlihat bahwa garis membentuk kurva lonceng terbalik, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal.



Gambar 4.11 P-Plot Hasil Uji Normalitas

Pada gambar 4.11 memperlihatkan bahwa P-Plot hasil uji normalitas di atas menunjukkan pola distribusi normal dan grafik normal plot terlihat bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas. Selain dengan melihat P-Plot hasil uji normalitas, normalitas dapat dilihat melalui one sample *Kolmogorov-Smirnov*. Jika hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 4.35 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

		Unstandardized Residual
N		73
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	16,11994447
Most Extreme Differences	Absolute	,058
	Positive	,039
	Negative	-,058
Test Statistic		,058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.35 dapat dilihat hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* diperoleh signifikansi untuk variabel kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar sebesar 0,200 atau probabilitas $> 0,05$ maka residual data penelitian ini berdistribusi normal.

4.1.3.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Ghozali (2013:105) menyatakan bahwa model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel bebas. Untuk melihat ada atau tidaknya multikolinieritas suatu model regresi, dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Model regresi

antar variabel bebas dapat dikatakan tidak ada multikolonieritas jika hasil nilai VIF ≤ 10 dan nilai *tolerance* $\geq 0,10$. Perhitungan uji multikolinearitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *IBM SPSS 22* pada tabel 4.36 berikut:

Tabel 4.36 Uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067		
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009	,572	1,748
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003	,445	2,248
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003	,574	1,742
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047	,451	2,215

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa setiap variabel bebas mempunyai nilai tolerance di atas 0,10. Variabel kesiapan belajar mempunyai nilai tolerance sebesar 0,572, kompetensi profesional guru sebesar 0,445, lingkungan teman sebaya sebesar 0,574, dan penggunaan media *typing master* sebesar 0,451. Berdasarkan tabel di atas, nilai VIF untuk variabel kesiapan belajar diperoleh 1,748, kompetensi profesional guru sebesar 2,248, lingkungan teman sebaya sebesar 1,742, dan penggunaan media *typing master* sebesar 2,215. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai VIF dari masing-masing variabel bebas (kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* memiliki nilai jauh di bawah 10.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan adanya multikolinearitas antar variabel bebas dalam model regresi ini.

4.1.3.3 Uji Linearitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak (Ghozali, 2013:166). Model regresi yang baik adalah model yang terdapat hubungan antara variabel independent dengan variabel dependen. Hasil uji linearitas, jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya terdapat hubungan yang linier secara signifikan antara dua variabel yaitu variabel independent dan variabel dependen. Adapun hasil uji linearitas menggunakan bantuan *IBM SPSS 22* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.37 Hasil Uji Linearitas Kesiapan Belajar (X1)

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Kesiapan Belajar	Between Groups	(Combined)	45632,760	39	1170,071	2,253	,010
		Linearity	26592,079	1	26592,079	51,203	,000
		Deviation from Linearity	19040,681	38	501,071	,965	,545
	Within Groups		17138,500	33	519,348		
Total		62771,260	72				

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.37 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *linearity* sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linear antara variabel kesiapan belajar (X1) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta (Y).

Tabel 4.38
Hasil Uji Linearitas Kompetensi Profesional Guru (X2)

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Kompetensi Profesional Guru	Between Groups	(Combined)	48462,710	38	1275,334	3,030	,001
		Linearity	34423,472	1	34423,472	81,797	,000
		Deviation from Linearity	14039,238	37	379,439	,902	,622
	Within Groups		14308,550	34	420,840		
Total			62771,260	72			

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.38 Menunjukkan bahwa nilai signifikansi *linearity* sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linear antara variabel kompetensi profesional guuru (X2) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta (Y).

Tabel 4.39
Hasil Uji Linearitas Lingkungan Teman Sebaya (X3)

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Lingkungan Teman Sebaya	Between Groups	(Combined)	41237,010	39	1057,359	1,620	,080
		Linearity	28309,391	1	28309,391	43,383	,000
		Deviation from Linearity	12927,619	38	340,201	,521	,973
	Within Groups		21534,250	33	652,553		
Total			62771,260	72			

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.39 Menunjukkan bahwa nilai signifikansi *linearity* sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linear antara variabel lingkungan teman sebaya (X3) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta (Y).

Tabel 4.40
Hasil Uji Linearitas Penggunaan Media *Typing Master* (X4)

ANOVA Table

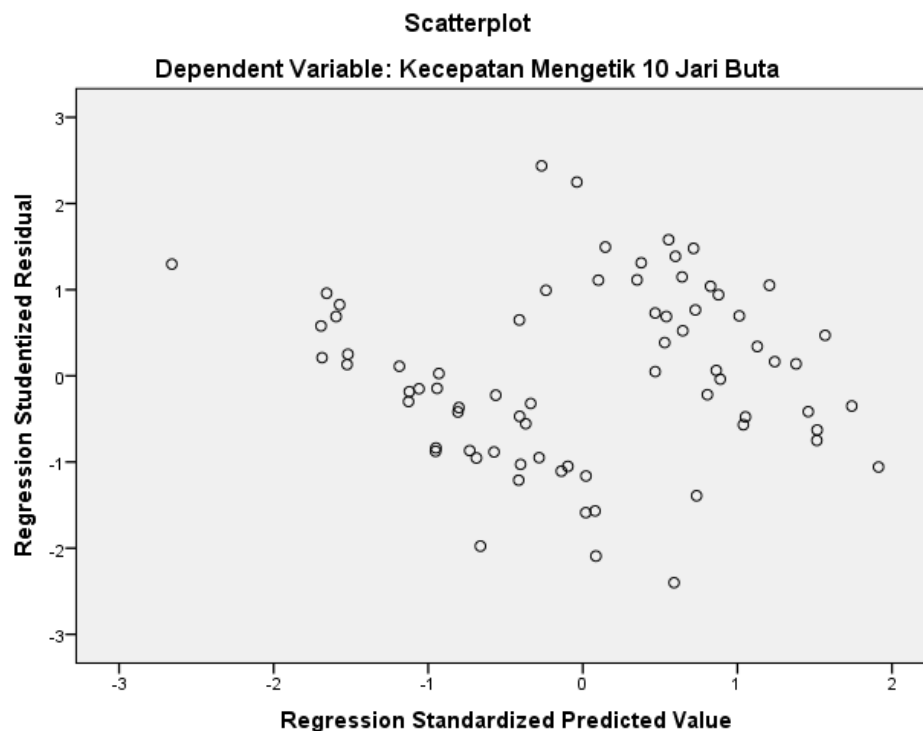
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	Between Groups	(Combined)	50363,385	40	1259,085	3,247	,000
		Linearity	30954,868	1	30954,868	79,833	,000
		Deviation from Linearity	19408,517	39	497,654	1,283	,236
	Within Groups		12407,875	32	387,746		
Total			62771,260	72			

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.40 Menunjukkan bahwa nilai signifikansi *linearity* sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linear antara variabel penggunaan media *typing master* (X4) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta (Y).

4.1.3.4 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2013:139), uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varaiance dari residual satu pengamatan dengan pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dapat dilihat dari hasil output SPSS *scatterplot*. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2013:139). Berikut hasil uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan program *IBM SPSS 22*:



Gambar 4.12 Scatter Plot Hasil Uji Heteroskedastisitas

Gambar 4.12 menunjukkan bahwa titik-titik pada grafik *scatterplot* menyebar secara acak, baik berada di atas maupun di bawah angka nol sumbu vertikal (Y) dan tidak membentuk pola yang teratur. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi ini. Analisis dengan grafik *scatter-plot* memiliki kelemahan yang cukup signifikan dikarenakan jumlah pengamatan mempengaruhi hasil plotting. Oleh karena itu, diperlukan untuk menguatkan hasil pengamatan dengan menggunakan uji Glejser untuk mengidentifikasi heteroskedastisitas. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS 22* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.41 Uji Glejser

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12,644	7,315		1,728	,088
Kesiapan Belajar	-,169	,098	-,267	-1,720	,090
Kompetensi Profesional Guru	,211	,132	,283	1,608	,113
Lingkungan Teman Sebaya	-,037	,105	-,054	-,350	,727
Penggunaan Media Typing Master	,046	,120	,067	,385	,701

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.41 menunjukkan bahwa hasil uji glejser diperoleh nilai signifikansi pada variabel kesiapan belajar (X1) sebesar 0,090; kompetensi profesional guru (X2) sebesar 0,113; lingkungan teman sebaya (X3) sebesar 0,727; dan penggunaan media *typing master* (X4) sebesar 0,701. Karena semua variabel bebas dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ yang berarti bahwa tidak ada satupun variabel bebas yang signifikan secara statistik mempengaruhi nilai absolut. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas baik melalui analisis *scatterplot* maupun uji glejser.

4.1.4 Uji Hipotesis

4.1.4.1 Uji Simultan (Uji Statistik F)

Ghozali (2013:177) menyatakan bahwa uji pengaruh simultan digunakan untuk mengetahui apakah variabel independent secara bersama-sama atau simultan mempengaruhi variabel dependen. Uji simultan (uji F) dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas (kesiapan belajar, kompetensi professional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (kecepatan mengetik 10 jari buta) yaitu dengan menggunakan alat bantu *IBM SPSS 22*, dengan cara melihat probabilitas signifikan dan nilai F dengan taraf signifikan 5%. Dasar keputusan untuk menerima dan menolak hipotesis yaitu sebagai berikut:

- a. Jika Fhitung signifikan pada taraf $< 5\%$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya secara simultan kesiapan belajar, kompetensi professional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.
- b. Jika Fhitung signifikan pada taraf $> 5\%$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya secara simultan kesiapan belajar, kompetensi professional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* tidak berpengaruh terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta.

Tabel 4.42 Hasil Uji Simultan (F)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	44061,872	4	11015,468	40,036	.000 ^b
Residual	18709,388	68	275,138		
Total	62771,260	72			

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Typing Master, Lingkungan Teman Sebaya, Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.42 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $F_{hitung} = 40,036$ yang berarti bahwa variabel kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta dinyatakan diterima.

4.1.4.2 Uji Parsial (Uji Statistik t)

Menurut Ghozali (2013:178) uji parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis secara parsial ini dimaksudkan untuk menguji keberartian pengaruh dari masing-masing variabel bebas yaitu kesiapan belajar (X1), kompetensi profesional guru (X2), lingkungan teman sebaya (X3), dan penggunaan media *typing master* (X4) terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta (Y). Penggunaan hipotesis (uji t) dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS 22* dengan cara membandingkan nilai probabilitas dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $t < \alpha$ (0.05) atau koefisien thitung signifikan pada taraf < 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta.
2. Jika nilai signifikansi $t > \alpha$ (0.05) atau koefisien thitung signifikan pada taraf > 5% maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* mempengaruhi kecepatan mengetik 10 jari buta.

Tabel 4.43 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan pada tabel 4.43 di atas menunjukkan bahwa uji t untuk variabel kesiapan belajar (X_1) diperoleh t_{hitung} sebesar 2,694 dengan nilai signifikansi 0,009 < 0,05. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga H_{a1} dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa ada pengaruh kesiapan belajar terhadap

kecepatan mengetik 10 jari buta di SMK PGRI 01 Semarang. Hasil uji t untuk variabel kompetensi profesional guru diperoleh nilai t hitung sebesar 3,076 dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga H_{a2} dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa ada pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta di SMK PGRI 01 Semarang. Hasil uji t untuk variabel lingkungan teman sebaya diperoleh t hitung sebesar 3,107 dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga H_{a3} dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa ada pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta di SMK PGRI 01 Semarang. Sedangkan untuk hasil uji t variabel penggunaan media *typing master* diperoleh t_{hitung} sebesar 2,024 dengan nilai signifikansi $0,047 < 0,05$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga H_{a4} dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta di SMK PGRI 01 Semarang.

4.1.4.3 Koefisien Determinasi Simultan (R^2)

Koefisien determinasi simultan (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Koefisien determinasi simultan (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan oleh masing-masing variabel, yaitu 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 di SMK PGRI 01 Semarang. Besarnya koefisien determinasi simultan (R^2) adalah 0 sampai 1. Jika besarnya

koefisien determinasi simultan mendekati 1, maka persamaan regresi semakin besar pula pengaruh semua variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya, jika besarnya koefisien determinasi simultan mendekati 0, maka persamaan regresi semakin kecil pula pengaruh semua variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 4.44 Hasil Koefisien Determinasi Simultan (R^2)

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.838 ^a	.702	.684	16.587	.702	40.036	4	68	.000

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Typing Master, Lingkungan Teman Sebaya, Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru

b. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan tabel 4.44 menunjukkan kontribusi variabel kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta diketahui dari nilai *Adjusted R Square* sebesar $0,684 = 68,4\%$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya dan penggunaan media *typing master* sebesar $68,4\%$. Sedangkan sisanya $31,6\%$ dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

4.1.4.4 Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Uji koefisien determinasi parsial (r^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan oleh masing-masing variabel bebas, yaitu 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 di SMK PGRI 01 Semarang secara parsial. Untuk mengetahui besarnya kontribusi parsial dapat

dilihat dari nilai koefisien determinasi pada hasil perhitungan output *IBM SPSS 22* pada tabel *coefficient* kolom *correlation partial*, kemudian nilai tersebut dikuadratkan dan diubah ke dalam bentuk persentase. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.45 hasil koefisien determinasi parsial (r^2).

Tabel 4.45 Hasil Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Model	Coefficients ^a									
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067					
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009	,651	,311	,178	,572	1,748
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003	,741	,350	,204	,445	2,248
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003	,672	,353	,206	,574	1,742
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047	,702	,238	,134	,451	2,215

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Sumber: Data diolah tahun 2020

Berdasarkan pada tabel *Coefficient* kolom *Correlation Partial* menunjukkan koefisien determinasi parsial (r^2) pada variabel kesiapan belajar (X1) sebesar 0,319 sehingga besarnya pengaruh variabel kesiapan belajar terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta yaitu sebesar $(0,311)^2 \times 100\% = 9,6721\%$, sisanya sebesar 90,3279% dijelaskan oleh variabel lain. Koefisien determinasi parsial (r^2) pada variabel kompetensi profesional guru (X2) sebesar 0,350 sehingga besarnya pengaruh variabel kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta yaitu sebesar $(0,350)^2 \times 100\% = 12,25\%$, sisanya sebesar 87,75% dijelaskan oleh variabel lain. Koefisien determinasi parsial (r^2) pada variabel lingkungan teman sebaya (X3) sebesar 0,353 sehingga besarnya pengaruh variabel lingkungan

teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta yaitu sebesar $(0,353)^2 \times 100\% = 12,4609\%$, sisanya sebesar $87,5391\%$ dijelaskan oleh variabel lain. Koefisien determinasi parsial (r^2) pada variabel penggunaan media *typing master* (X4) sebesar 0,238 sehingga besarnya pengaruh variabel penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta yaitu sebesar $(0,238)^2 \times 100\% = 5,6644\%$, sisanya sebesar $94,3356\%$ dijelaskan oleh variabel lain.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengaruh Kesiapan Belajar terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara parsial, nilai signifikansi untuk variabel kesiapan belajar sebesar $0,009 < 0,05$ yang berarti H_{a1} diterima. Berdasarkan hasil analisis regresi berganda dengan bantuan program *IBM SPSS 22* menunjukkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh positif kesiapan belajar terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Pekantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang yang ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 2,694 Hasil tersebut dapat diartikan bahwa kesiapan belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta. Dengan demikian, dapat dikatakan apabila semakin baik kesiapan belajar siswa maka akan dapat meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.

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. Kesiapan belajar ini sangat diperlukan untuk membantu dalam meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) yang menyatakan bahwa kesiapan belajar berpengaruh secara parsial terhadap keterampilan kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 4.162%. Hal ini menjelaskan bahwa dengan adanya kesiapan belajar yang baik maka dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam mengetik 10 jari buta.

Besarnya pengaruh kesiapan belajar terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang adalah sebesar 9,6721%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar diperlukan untuk membantu meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Rifa'i dan Anni (2016:147-148) menyatakan bahwa teori psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur 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. Dalam hal ini kesiapan belajar merupakan faktor yang berasal dari dalam (*intern*)

yang ada pada diri seseorang. Seseorang yang memiliki kesiapan belajar yang baik, maka akan lebih mudah dalam memahami dan menerima materi yang nantinya akan diberikan. Kesiapan belajar perlu diperhatikan dalam proses belajar karena, dengan adanya kesiapan belajar yang baik dari siswa untuk menghadapi pelajaran yang akan diajarkan nantinya, tentunya akan berdampak pada hasil yang akan dicapai. Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Syah (2003:103) juga menyatakan bahwa teori belajar kognitif juga lebih menekankan pada arti penting proses internal dan mental manusia. Proses internal atau kesiapan belajar inilah yang nantinya akan berperan dalam meningkatkan hasil belajar atau proses belajar mengetik 10 jari buta.

Hasil analisis deskriptif persentase data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kesiapan belajar berada dalam kategori baik dengan nilai persentase variabel sebesar 75%. Secara terperinci menunjukkan bahwa indikator yang mendapatkan persentase skor tertinggi adalah indikator kondisi fisik, mental dan emosional dengan persentase dalam kategori baik yaitu sebesar 77%. Hasil ini menunjukkan bahwa keadaan atau kondisi siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang dalam keadaan baik. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan kondisi fisik yang baik dengan memiliki waktu istirahat yang cukup, kondisi mental yang baik dan merasa siap saat akan memulai kegiatan pembelajaran, serta kondisi emosional yang baik apabila mereka mendapatkan hasil atau nilai kecepatan mengetik 10 jari buta yang buruk mereka akan belajar dan berlatih lebih giat lagi.

Indikator kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan memiliki persentase terendah yaitu sebesar 72%, dengan item pernyataan terendah pada nomor 19 yaitu “Saya mampu menyimpulkan setiap materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang diberikan guru”. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat menyimpulkan dan menerima materi pembelajaran mengetik 10 jari buta dengan baik, sebaiknya jika siswa merasa kurang jelas atau belum paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru, hendaknya siswa bertanya kepada guru agar lebih jelas dan dapat memahami dengan baik. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam menyimpulkan dan menerima materi penting yang diberikan oleh guru agar dapat meningkatkan kecepatan menetik 10 jari buta.

Dengan demikian menunjukkan bahwa kesiapan belajar siswa memiliki tingkat pemahaman yang kurang baik dalam menerima materi yang disampaikan. Kesiapan belajar memiliki pengaruh yang cukup penting dalam proses pembelajaran, semakin siswa siap dalam menghadapi proses pembelajaran, maka akan lebih baik pula hasil yang akan dicapai. Sebaiknya siswa harus lebih rajin bertanya apabila ada materi yang kurang jelas atau yang belum dipahami agar nantinya proses pembelajaran bisa lebih berjalan dengan baik dan memiliki kesiapan belajar yang lebih baik lagi sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil kecepatan menetik 10 jari buta.

4.2.2 Pengaruh Kompetensi Profesional Guru terhadap Kecepatan Menetik 10 Jari Buta

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara parsial, nilai signifikansi untuk variabel kompetensi profesional guru sebesar $0,003 < 0,05$ yang berarti H_{a2}

diterima. Berdasarkan hasil analisis regresi berganda dengan bantuan program *IBM SPSS 22* menunjukkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh positif kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Pekantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang yang ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 3,076. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa kompetensi profesional guru berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta. Dengan demikian, dapat dikatakan apabila semakin kompeten seorang guru maka akan dapat meningkatkan kecepatan 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. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarsih (2011) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kompetensi profesional guru dengan kecepatan mengetik 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. Kompetensi profesional guru sangatlah penting, karena 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 serta berkompeten. 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*.

Besarnya pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang adalah sebesar 12,25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional guru diperlukan untuk membantu meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik, 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. Pemberian stimulus ini dapat berupa bagaimana cara guru tersebut dalam mengajar. Kompetensi profesional guru merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Keberadaan seorang guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, karena guru memiliki peran untuk membimbing dan memberikan pengetahuan kepada anak didiknya. Keberhasilan seorang siswa juga tidak lepas dari peran seorang guru, guru yang mempunyai kualitas dan kompetensi yang baik akan menghasilkan anak didik yang memiliki standar dan kualitas yang baik pula. Kompetensi profesional guru sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2008) dalam Adham (2012:3) yang

menyatakan bahwa guru sangat menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar-mengajar, serta merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas.

Hasil analisis deskriptif persentase data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi profesional guru berada dalam kategori baik dengan nilai persentase variabel sebesar 76%. Secara terperinci menunjukkan bahwa indikator yang mendapatkan persentase skor tertinggi adalah indikator menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu dengan persentase dalam kategori kompeten yaitu sebesar 79%. Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan materi dan konsep keilmuan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang berkompeten dalam memberikan materi maupun dalam penguasaan materi. Hal ini ditunjukkan dengan penguasaan materi yang baik mengenai pembelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) dan disampaikan secara detail dan jelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahaminya, guru dapat menjawab semua pertanyaan yang diberikan oleh siswa apabila ada materi yang kurang jelas, serta guru menjelaskan secara detail mengenai istilah yang sukar atau sulit dalam materi pembelajaran.

Indikator memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri memiliki persentase terendah yaitu sebesar 74%, dengan item pernyataan terendah pada nomor 40 yaitu “Saya merasa kurang jelas dalam

menerima materi karena guru tidak memanfaatkan LCD dalam pembelajaran di kelas". Hal ini menunjukkan bahwa guru kurang memanfaatkan fasilitas dan media dalam kegiatan pembelajaran. Sebaiknya guru harus bisa memanfaatkan fasilitas dan media yang sudah sekolah berikan, salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas LCD yang ada di setiap kelas. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah lagi dalam memahami materi yang disampaikan dan tentunya materi pembelajarannya akan lebih jelas apabila ditampilkan dengan LCD. Dalam hal ini LCD dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa dan dapat menjadi sarana untuk guru melakukan interaksi dengan siswa.

Dengan demikian menunjukkan bahwa kompetensi profesional guru masih belum maksimal dikarenakan guru masih belum bisa untuk memanfaatkan fasilitas dan media pembelajaran dengan baik. Kompetensi profesional guru memiliki pengaruh dan peran yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Semakin berkualitas dan berkompeten seorang guru, maka akan lebih mudah dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas anak didiknya sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta.

4.2.3 Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara parsial, nilai signifikansi untuk variabel lingkungan teman sebaya sebesar $0,003 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima. Berdasarkan hasil analisis regresi berganda dengan bantuan program *IBM SPSS 22* menunjukkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh positif lingkungan teman

sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang yang ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 3,107. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta. Dengan demikian, dapat dikatakan apabila kondisi lingkungan teman sebaya mendukung dan baik maka akan dapat meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.

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. Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas (2014) yang menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya berpengaruh terhadap keterampilan kecepatan mengetik 10 jari buta secara parsial sebesar 11,9%. Hal ini menjelaskan bahwa faktor lingkungan teman sebaya dapat mempengaruhi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengetik 10 jari buta.

Besarnya pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang adalah sebesar 12,4609%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan teman sebaya diperlukan untuk membantu meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik, dimana dalam teori ini menyatakan bahwa 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. Hubungan tingkah laku ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan, salah satunya lingkungan teman sebaya. Kelompok teman sebaya dapat memberikan pengaruh kepada individu atau teman seusianya dalam kegiatan pembelajaran mengetik 10 jari buta baik berpengaruh secara positif maupun negative. Hal ini sependapat dengan teori Umar Tirtaraharja dan La Sulo (2005:181) “lingkungan teman sebaya adalah suatu kelompok yang terdiri dari orang-orang yang bersamaan usianya, antara lain kelompok bermain pada masa kanak-kanak, kelompok monoseksual yang hanya beranggotakan anak-anak sejenis kelamin, atau geng yaitu kelompok anak nakal”. Dengan demikian, lingkungan teman sebaya memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Semakin baik kondisi lingkungan teman sebaya maka akan membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Karena, teman sebaya memiliki peran dalam mempengaruhi seseorang atau individu dalam bertingkah laku untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan. Sehingga kondisi lingkungan teman sebaya yang baik dan positif sangat diperlukan untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.

Hasil analisis deskriptif persentase data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan teman sebaya berada dalam kategori baik dengan nilai persentase variabel sebesar 76%. Secara terperinci menunjukkan bahwa indikator yang mendapatkan persentase skor tertinggi adalah indikator memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas dengan persentase dalam kategori baik yaitu sebesar 79%. Hal ini ditunjukkan apabila siswa memiliki permasalahan

pribadi mereka akan bercerita mengenai masalah tersebut kepada temannya dan menerima solusi dari permasalahan tersebut, dan mereka saling bertukar pikiran mengenai hal apapun yang mereka alami atau ketahui. Dengan demikian siswa akan lebih merasa nyaman apabila mereka memiliki tempat untuk bercerita dan bertukar pikiran dan saling memberi solusi dari permasalahan tersebut. Sehingga keadaan tersebut akan membuat siswa lebih tenang, fokus, dan semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta.

Indikator memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga dan partner belajar yang baik sama-sama memiliki persentase terendah yaitu sebesar 75%, dengan item pernyataan terendah pada indikator memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga pada nomor 65 yaitu “Teman saya menceritakan cara belajar yang menarik dan mudah dipahami”. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki cara belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari) yang berbeda-beda. Cara belajar ini tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena, siswa yang memiliki cara belajar yang baik akan lebih mudah untuk menerima, memahami, dan menerapkan pada setiap proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki cara belajar masing-masing dan setiap siswa pastinya akan memilih cara belajar yang mereka anggap mudah dan sederhana sehingga akan membantu mereka saat belajar disekolah maupun dirumah. Sedangkan pada indikator partner belajar yang baik item persentase terendah terdapat pada nomor 70 yaitu “Teman mendorong saya untuk belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) lebih giat dari waktu yang lalu”. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa saling memberi support

atau semangat kepada sesama temannya. Mereka cenderung cuek terhadap apa yang sedang teman mereka alami. Sebaiknya, mereka saling memberi support dan semangat kepada sesama teman agar teman yang satu dengan yang lainnya dapat termotivasi untuk lebih giat lagi belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan belajar bersama mengenai hal-hal yang masih mereka anggap sulit sehingga mereka dapat saling berpendapat dan bertukar pikiran mengenai pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) dan dapat memecahkan masalah tersebut secara bersama-sama.

Dengan demikian menunjukkan bahwa kondisi lingkungan teman sebaya masih belum mendukung satu sama lain, hal ini berkaitan dengan cara belajar siswa yang berbeda-beda dan memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda pula. Cara belajar yang baik dan efektif akan mendukung siswa untuk mencapai hasil belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang akan lebih baik lagi. Disamping itu, kondisi lingkungan teman sebaya ini juga menunjukkan bahwa masih kurangnya support atau motivasi antar sesama teman. Sebaiknya, mereka saling support dan mendukung antar sesama agar mereka bisa belajar dan berdiskusi mengenai pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) dan memecahkan masalah bersama sehingga mereka dapat belajar dengan lebih giat lagi dan dapat meningkatkan hasil belajar kecepatan mengetik 10 jari buta.

4.2.4 Pengaruh Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara parsial, nilai signifikansi untuk variabel penggunaan media *typing master* sebesar $0,47 < 0,05$ yang berarti H_{a4}

diterima. Berdasarkan hasil analisis regresi berganda dengan bantuan program *IBM SPSS 22* menunjukkan bahwa secara parsial terdapat pengaruh positif penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Pekantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang yang ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 2,024. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media *typing master* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta. Dengan demikian, dapat dikatakan apabila menggunakan media *typing master* maka akan dapat meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.

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. Sedangkan, *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. Dengan demikian, penggunaan media *typing master* diharapkan mampu meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Najihah (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media *typing master* berpengaruh terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan

penelitian yang dilakukan oleh Hidayatri (2016) yang menyatakan bahwa secara parsial penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta sebesar 9,49%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *typing master* maka dapat meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.

Besarnya pengaruh penggunaan media *typing master* terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang adalah sebesar 5,6644%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *typing master* diperlukan untuk membantu meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik yaitu 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 sehingga hasil belajar akan meningkat. Hal ini sama seperti yang di kemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto (2011:9) bahwa, “Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar”. 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*.

Hasil analisis deskriptif persentase data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *typing master* berada dalam kategori baik dengan nilai persentase variabel sebesar 76%. Secara terperinci menunjukkan bahwa indikator yang mendapatkan persentase skor tertinggi adalah indikator usaha inovasi dalam media pendidikan dengan persentase dalam kategori baik yaitu sebesar 81%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah inovatif dan menarik yang diterapkan pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan media *typing master* lebih mempermudah siswa dalam memahami materi dan praktik mengetik 10 jari buta dan siswa merasa bahwa inovasi dalam media yang diberikan guru sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.

Indikator seluk-beluk proses belajar memiliki persentase terendah yaitu sebesar 70%, dengan item pernyataan terendah pada nomor 79 yaitu “Saya mempunyai daya ingat yang tinggi dalam menghafal tata letak huruf dan angka pada papan ketik (*keyboard*)”. Hal ini menunjukkan bahwa daya ingat yang dimiliki oleh siswa masih rendah. Dalam kegiatan mengetik 10 jari buta siswa harus dapat menghafal tata letak huruf dan angka yang ada di papan *keyboard* karena praktik mengetik tersebut dilakukan tanpa melihat *keyboard* hal tersebut bertujuan agar siswa terlatih untuk mengetik dengan 10 jari tanpa melihat *keyboard*. Mengetik dengan 10 jari buta ini bertujuan agar pekerjaan mengetik dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat, sesuai dengan fungsi dari masing-masing jari saat mengetik.

Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media *typing master* dalam seluk beluk proses belajar masih rendah karena daya ingat yang dimiliki

siswa dalam menghafal tata letak huruf dan angka masih kurang. Sebaiknya siswa harus sering-sering belajar mengetik dan berlatih serta menghafalkan tata letak dan fungsi dari masing-masing jari agar praktik mengetik dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan hasil kecepatan mengetik 10 jari buta.

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

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media typing master berpengaruh secara positif terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang. Ditunjukkan dengan hasil R^2 sebesar 0,684. Berdasarkan hasil tersebut, besar pengaruh secara simultan sebesar 68,4% dan sisanya 31,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini dengan nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 **diterima**. Sehingga peningkatan kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X Kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMK PGRI 01 Semarang dapat dilakukan dengan meningkatkan kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master*. OTKP.

Penerimaan H_0 dalam penelitian ini, berarti semakin baik kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master*, maka dapat meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta pada siswa kelas X OTKP. Sebaliknya, apabila kesiapan belajar, kompetensi profesional

guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* kurang baik, maka kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X OTKP akan menurun.

Mengetik merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa kompetensi keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran. Dengan demikian, siswa harus dapat mengetik dengan cepat dan tepat sesuai dengan metode dan cara mengetik yang baik yaitu dengan menggunakan 10 jari. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rianggoro (2003:7), mengetik dengan dua jari atau tiga jari saja belum dikatakan mengetik dengan baik, karena jari-jari tidak akan beraturan dan tidak efektif. Pandangan kita akan kesana kemari, antara tuts dan kertas yang menyebabkan konsentrasi kita terganggu. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan dalam mengetik. Mengetik yang baik adalah dengan menggunakan metode mengetik 10 jari, tiap jari melakukan hentakan di atas tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasinya yang sudah ditentukan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djanewar (1995:27), penempatan jari-jari pada tuts sesuai dengan fungsinya baik jari kanan maupun jari kiri harus digunakan. Hal ini bertujuan agar kegiatan mengetik dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dengan menggunakan metode mengetik 10 jari.

Berdasarkan deskripsi persentase data penelitian, variabel kesiapan belajar dalam kriteria baik dengan persentase 75%, kompetensi profesional guru dalam kriteria kompeten dengan persentase 76%, lingkungan teman sebaya dalam kriteria baik dengan persentase 76%, dan penggunaan media *typing master* dalam kriteria baik dengan persentase 76%. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel yang digunakan dalam kategori baik, alangkah lebih baik jika semua variabel lebih

ditingkatkan lagi agar dapat meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta siswa kelas X kompetensi keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran agar mencapai hasil yang lebih optimal lagi. Karena keberhasilan suatu proses pembelajaran ditandai dengan pencapaian hasil belajar yang baik. Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa kesiapan belajar, kompetensi profesional guru, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* berpengaruh terhadap kecepatan mengetik 10 jari buta siswa.

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 Mejobo 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 .*

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS EKONOMI
Gedung LI, Kampus Sekaran Gunungpati Semarang - 50229
Telepon +6224-8508015, Faksimile +6224-8508015
Laman: <http://fe.unnes.ac.id>, surel: fe@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/788/UN37.1.7/LT/2020 15 Januari 2020
Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SMK PGRI 01 Semarang
Jl. Medoho Raya I No. 91, Gayamsari, Semarang

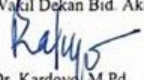
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Anisa Rizki Amalia
NIM : 7101416255
Program Studi : Pendidikan Ekonomi (Pendidikan Administrasi Perkantoran), S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2019/2020
Topik observasi : Keterampilan Mengetik

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 16 Januari s.d 25 Januari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Dekan FE
Wakil Dekan Bid. Akademik,


Dr. Kardoyd, M.Pd.
NIP 196205291986011001

Tembusan:
Dekan FE;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 391 648 043 5

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-16 14:06:59)

Lampiran 2 Data Observasi Awal

Hasil Observasi Awal Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

**Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP)
di SMK PGRI 01 Semarang**

KELAS X OTKP 1

NO	NIS	NAMA	Waktu	KPM	Keterangan
1	6024	Agim Galang Nuvida	10 menit	112	Tidak Tuntas
2	6025	Almira Nathania R	10 menit	98	Tidak Tuntas
3	6026	Aprilia Milatul Hafidiyah	10 menit	102	Tidak Tuntas
4	6027	Aulia Eka Agustina	10 menit	151	Tuntas
5	6028	Dea Trisnawati	10 menit	130	Tidak Tuntas
6	6029	Defita Ayu Syaharani	10 menit	149	Tidak Tuntas
7	6031	Dini Eka Pertiwi	10 menit	102	Tidak Tuntas
8	6032	Endang Tri Setyaningsih	10 menit	153	Tuntas
9	6033	Farhan Sagita	10 menit	155	Tuntas
10	6034	Febrian Sasi Kirana	10 menit	98	Tidak Tuntas
11	6035	Intan Nur Ilmi	10 menit	134	Tidak Tuntas
12	6036	Maharai Desy Wulandari	10 menit	152	Tuntas
13	6037	Masita Kumala Ningrum	10 menit	132	Tidak Tuntas
14	6038	Maya Nur Anggraini	10 menit	156	Tuntas
15	6039	Niken Selyanti	10 menit	134	Tidak Tuntas
16	6040	Novia Vitriani	10 menit	162	Tuntas
17	6041	Pricila Putri Rahmawati	10 menit	122	Tidak Tuntas
18	6042	Putri Wulandari	10 menit	104	Tidak Tuntas
19	6043	Rita Lestari Putri Ajiyah	10 menit	153	Tuntas
20	6044	Sabila Galuh Larasati	10 menit	133	Tidak Tuntas
21	6045	Safira Octa Nurillah	10 menit	143	Tidak Tuntas
22	6046	Sintya Salma Adilla	10 menit	139	Tidak Tuntas
23	6049	Tiara Kristiani Prisanty	10 menit	158	Tuntas

Kelas X OTKP 2

NO	NIS	NAMA	Waktu	KPM	Keterangan
1	6051	Achida Nur Hanifa	10 menit	103	Tidak Tuntas
2	6052	Adinda Aulia Putri Gusnita	10 menit	111	Tidak Tuntas
3	6053	Adinda Eka Aulia	10 menit	98	Tidak Tuntas
4	6054	Alya Syalaisah	10 menit	162	Tuntas
5	6055	Catur Altia Vitania	10 menit	154	Tuntas
6	6056	Chyntia Irsa Wulandari	10 menit	99	Tidak Tuntas
7	6057	Devi Anggriyani	10 menit	158	Tuntas
8	6058	Dinda Aulia Safitri	10 menit	151	Tuntas
9	6061	Fadlillah Choirunnisa	10 menit	110	Tidak Tuntas
10	6062	Inge Dwi Rahayu	10 menit	102	Tidak Tuntas
11	6063	Lady Lovely Ayi Putri S	10 menit	99	Tidak Tuntas
12	6064	Masitha Nurlaily	10 menit	152	Tuntas
13	6065	Nabila Malichatus Sania	10 menit	158	Tuntas
14	6067	Riska Amel Agustina	10 menit	154	Tuntas
15	6069	Sabila Saskia Monica	10 menit	108	Tidak Tuntas
16	6071	Shabrina Salsabila	10 menit	150	Tuntas
17	6072	Shafa Alfiana	10 menit	132	Tidak Tuntas
18	6073	Syarla Aulia Putri	10 menit	152	Tuntas
19	6074	Tamara Diva Maura	10 menit	169	Tuntas
20	6075	Tsara Salsabila Safina	10 menit	122	Tidak Tuntas
21	6076	Vera Agustin	10 menit	158	Tuntas
22	6077	Winda Wahyu Indriana	10 menit	103	Tidak Tuntas
23	6078	Yuliana Intan Lestari	10 menit	158	Tuntas
24		Astrid Harira	10 menit	121	Tidak Tuntas
25		Laila Najmi	10 menit	112	Tidak Tuntas

KELAS X OTKP 3

NO	NIS	NAMA	Waktu	KPM	Keterangan
1	6079	Amalia Fitriyani	10 menit	152	Tuntas
2	6080	Anggie Sofiana Putrie	10 menit	112	Tidak Tuntas
3	6081	Anna Khoirun Nisa'	10 menit	103	Tidak Tuntas
4	6083	Berliana Argy Puspitasari	10 menit	162	Tuntas
5	6084	Christiana Putri Ariyani	10 menit	109	Tidak Tuntas
6	6085	Dewi Laras Ati	10 menit	99	Tidak Tuntas
7	6086	Dhila Nur Rahmawati	10 menit	162	Tuntas
8	6087	Diva Anindia Berliana	10 menit	159	Tuntas
9	6088	Eka Meyliana Puspita	10 menit	105	Tidak Tuntas
10	6089	Fitka Andreani	10 menit	156	Tuntas
11	6090	Istiqomatul Istiana	10 menit	102	Tidak Tuntas
12	6091	Ita Putri Agustina	10 menit	152	Tuntas
13	6092	Jati Putri Bunga Edellweis	10 menit	99	Tidak Tuntas
14	6093	Linda Alfiana	10 menit	106	Tidak Tuntas
15	6094	Lu'lu' Vebriani	10 menit	102	Tidak Tuntas
16	6095	Natasya Ayu Puspita N	10 menit	159	Tuntas
17	6096	Nugraini	10 menit	99	Tidak Tuntas
18	6098	Rika Noviani	10 menit	163	Tuntas
19	6100	Salma Aura	10 menit	113	Tidak Tuntas
20	6101	Salsabila Selvia Pramesti	10 menit	108	Tidak Tuntas
21	6102	Seftania Eka Priatin	10 menit	162	Tuntas
22	6103	Vania Riska Amanda	10 menit	158	Tuntas
23	6104	Wanda Liana Putrii	10 menit	102	Tidak Tuntas
24	6105	Wulan Setyowati	10 menit	112	Tidak Tuntas
25	6106	Zirra Putri Ayu Lestari	10 menit	179	Tuntas

Lampiran 3 Daftar Nama Responden

NO	NIS	NAMA	KELAS
1	6024	Agim Galang Nuvida	X OTKP 1
2	6025	Almira Nathania Rachmadhani	X OTKP 1
3	6026	Aprilia Milatul Hafidiyah	X OTKP 1
4	6027	Aulia Eka Agustina	X OTKP 1
5	6028	Dea Trisnawati	X OTKP 1
6	6029	Defita Ayu Syaharani	X OTKP 1
7	6031	Dini Eka Pertiwi	X OTKP 1
8	6032	Endang Tri Setyaningsih	X OTKP 1
9	6033	Farhan Sagita	X OTKP 1
10	6034	Febrian Sasi Kirana	X OTKP 1
11	6035	Intan Nur Ilmi	X OTKP 1
12	6036	Maharai Desy Wulandari	X OTKP 1
13	6037	Masita Kumala Ningrum	X OTKP 1
14	6038	Maya Nur Anggraini	X OTKP 1
15	6039	Niken Selyanti	X OTKP 1
16	6040	Novia Vitriani	X OTKP 1
17	6041	Pricila Putri Rahmawati	X OTKP 1
18	6042	Putri Wulandari	X OTKP 1
19	6043	Rita Lestari Putri Ajiyah	X OTKP 1
20	6044	Sabila Galuh Larasati	X OTKP 1
21	6045	Safira Octa Nurillah	X OTKP 1
22	6046	Sintya Salma Adilla	X OTKP 1
23	6049	Tiara Kristiani Prisanty	X OTKP 1

NO	NIS	NAMA	KELAS
1	6051	Achida Nur Hanifa	X OTKP 2
2	6052	Adinda Aulia Putri Gusnita	X OTKP 2
3	6053	Adinda Eka Aulia	X OTKP 2
4	6054	Alya Syalaisah	X OTKP 2
5	6055	Catur Altia Vitania	X OTKP 2
6	6056	Chyntia Irsa Wulandari	X OTKP 2
7	6057	Devi Anggriyani	X OTKP 2
8	6058	Dinda Aulia Safitri	X OTKP 2
9	6061	Fadlillah Choirunnisa	X OTKP 2
10	6062	Inge Dwi Rahayu	X OTKP 2
11	6063	Lady Lovely Ayi Putri Sundawi	X OTKP 2
12	6064	Masitha Nurlaily	X OTKP 2
13	6065	Nabila Malichatus Sania	X OTKP 2
14	6067	Riska Amel Agustina	X OTKP 2
15	6069	Sabila Saskia Monica	X OTKP 2
16	6071	Shabrina Salsabila	X OTKP 2
17	6072	Shafa Alfiana	X OTKP 2
18	6073	Syarla Aulia Putri	X OTKP 2
19	6074	Tamara Diva Maura	X OTKP 2
20	6075	Tsara Salsabila Safina	X OTKP 2
21	6076	Vera Agustin	X OTKP 2
22	6077	Winda Wahyu Indriana	X OTKP 2
23	6078	Yuliana Intan Lestari	X OTKP 2
24		Astrid Harira	X OTKP 2
25		Laila Najmi	X OTKP 2

NO	NIS	NAMA	KELAS
1	6079	Amalia Fitriyani	X OTKP 3
2	6080	Anggie Sofiana Putrie	X OTKP 3
3	6081	Anna Khoirun Nisa'	X OTKP 3
4	6083	Berliana Argy Puspitasari	X OTKP 3
5	6084	Christiana Putri Ariyani	X OTKP 3
6	6085	Dewi Laras Ati	X OTKP 3
7	6086	Dhila Nur Rahmawati	X OTKP 3
8	6087	Diva Anindia Berliana	X OTKP 3
9	6088	Eka Meyliana Puspita	X OTKP 3
10	6089	Fitka Andreani	X OTKP 3
11	6090	Istiqomatul Istiana	X OTKP 3
12	6091	Ita Putri Agustina	X OTKP 3
13	6092	Jati Putri Bunga Edellweis	X OTKP 3
14	6093	Linda Alfiana	X OTKP 3
15	6094	Lu'lu' Vebriani	X OTKP 3
16	6095	Natasya Ayu Puspita Ningrum	X OTKP 3
17	6096	Nugraini	X OTKP 3
18	6098	Rika Noviani	X OTKP 3
19	6100	Salma Aura	X OTKP 3
20	6101	Salsabila Selvia Pramesti	X OTKP 3
21	6102	Seftania Eka Priatin	X OTKP 3
22	6103	Vania Riska Amanda	X OTKP 3
23	6104	Wanda Liana Putrii	X OTKP 3
24	6105	Wulan Setyowati	X OTKP 3
25	6106	Zirra Putri Ayu Lestari	X OTKP 3

Lampiran 4 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

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

No.	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1.	Kesiapan Belajar	Kondisi fisik, mental dan emosional	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12
		Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan	13,14,15,16,17,18,19	7
		Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari	20,21,22,23,24,25,26	7
2.	Kompetensi Profesional Guru	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	27,28,29,30	4
		Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu	31,32,33,34	4
		Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	35,36,37,38	4
		Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	39,40,41,42	4
		Memfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	43,44,45,46	4
3.	Lingkungan Teman Sebaya	Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain	47,48,49,50	4

No.	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
		Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas	51,52,53	3
		Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa	54,55,56,57	4
		Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas	58,59,60	3
		Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak	61,62,63	3
		Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan	64,65,66,67	4
		Memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks	68,69,70,71	4
4.	Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar	72,73,74,75	4
		Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan	76,77,78	3
		Seluk-beluk proses belajar	79,80,81	3
		Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan	82,83	2
		Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran	84,85,86,87	4

No.	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
		Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan	88,89,90	3
		Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan	91,92	2
		Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran	93,94	2
		Usaha inovasi dalam media Pendidikan	95,96	2

Lampiran 5 Angket Uji Coba Instrumen Penelitian



**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**

Angket Uji Coba Penelitian

Oleh :

Anisa Rizki Amalia

7101416255

FAKULTAS EKONOMI

**PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

Kepada

Yth. Siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran
SMK PGRI 01 Semarang

Dengan hormat,

Dalam rangka penelitian untuk menyelesaikan Studi Strata 1 (satu) di Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui “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”.

Berkaitan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan saudara untuk menjawab pertanyaan dalam angket ini dengan sebaik-baiknya. Pendapat dan sikap jujur dalam penelitian ini sangat peneliti harapkan dan sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini. Jawaban yang saudara berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran Saudara di sekolah, serta kerahasiaan identitas dan jawaban Saudara akan saya jaga sepenuhnya. Jawaban Saudara sangat membantu saya dalam menyusun skripsi.

Atas bantuan dan partisipasi saudara,peneliti ucapkan terimakasih.

Semarang , 2020

Hormat saya,

Anisa Rizki Amalia

ANGKET UJI COBA

**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**

I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum anda menjawab.
3. Jawablah dengan memberikan tanda checklist(√) pada salah satu jawaban pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat atau kondisi anda.

Keterangan alternative jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

II. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :
2. Kelas :
3. No. Absen :

III. DAFTAR PERNYATAAN

KESIAPAN BELAJAR

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Kondisi fisik, mental dan emosional					
1	Setiap hari saya memiliki waktu istirahat yang cukup yaitu 8jam/hari				
2	Sebelum berangkat sekolah saya selalu sarapan pagi agar dapat berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran				
3	Saya dapat mendengar dengan jelas penjelasan yang guru sampaikan				
4	Saya tidak mengalami gangguan pada indera penglihatan (mata)				
5	Saya yakin memiliki kemampuan dan ilmu pengetahuan dalam praktik mengetik 10 jari buta				
6	Saya merasa siap saat akan memulai pelajaran				
7	Saya selalu siap saat menghadapi ulangan atau ujian				
8	Saya selalu yakin dengan pekerjaan atau tugas yang sudah saya selesaikan				
9	Saya berfikir mengenai setiap permasalahan yang sedang terjadi				
10	Apabila nilai ulangan atau praktik mengetik 10 jari buta memperoleh nilai yang buruk, saya akan belajar lebih giat lagi				
11	Saya merasa iri ketika teman saya memperoleh nilai yang lebih baik				
12	Saya merasa senang ketika guru memberikan tugas yang banyak				
Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan					
13	Saya belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) tanpa disuruh orang lain				
14	Saya berusaha melengkapi buku-buku yang berkaitan dengan mengetik 10 jari buta agar dapat belajar dengan lebih baik				
15	Saya meminjam buku catatan Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) teman jika catatan saya kurang lengkap				
16	Saya membeli buku pegangan Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) untuk belajar				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
17	Saya mencatat materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang saya anggap penting				
18	Saya percaya kemampuan saya sendiri bahwa saya akan berhasil dalam praktik mengetik 10 jari buta				
19	Saya mampu menyimpulkan setiap materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang diberikan guru				
Keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari					
20	Saya memiliki keterampilan yang baik dalam mengetik 10 jari buta				
21	Saya mampu menyelesaikan PR dan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) dengan tepat waktu				
22	Saya mampu mengetik 10 jari buta tanpa melihat papan ketik (<i>keyboard</i>)				
23	Saya dapat memahami materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang disampaikan oleh guru				
24	Saya selalu mengulang kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru				
25	Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum diajarkan oleh guru				
26	Saya memiliki jam khusus untuk belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				

KOMPETENSI PROFESIONAL GURU

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu					
27	Saya merasa bahwa guru menguasai materi pembelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang akan diampu				
28	Saya mudah memahami materi karena guru menjelaskan materi pembelajaran dikaitkan dengan contoh ilustrasi kehidupan sehari-hari				
29	Saya merasa bahwa guru dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa				
30	Saya mendapatkan penjelasan secara detail tentang istilah yang sulit untuk dimengerti siswa dalam materi pelajaran				
Menguasai standar kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu					

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
31	Saya mendapatkan penjelasan mengenai kompetensi dasar yang akan dicapai pada awal pelaksanaan pembelajaran di kelas				
32	Saya merasa bahwa guru dapat mencerminkan nilai spiritual dengan bertakwa kepada Tuhan YME				
33	Saya mendapatkan penjelasan dari guru mengenai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang disampaikan diawal pembelajaran				
34	Saya merasa bahwa guru mencerminkan sikap disiplin seperti masuk kelas tepat waktu, mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa				
Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif					
35	Saya lebih mudah memahami materi karena guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa				
36	Saya lebih mudah memahami isi materi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga memotivasi siswa dalam belajar				
37	Saya yakin bahwa guru mampu mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan terkini				
38	Saya tidak merasa cepat bosan karena guru memberikan selingan humor untuk mengembalikan semangat siswa yang sudah mulai jenuh dan bosan pada saat praktik mengetik 10 jari buta				
Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri					
39	Saya yakin bahwa guru menyiapkan alat atau media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa				
40	Saya merasa kurang jelas dalam menerima materi karena guru tidak memanfaatkan LCD dalam pembelajaran di kelas				
41	Saya merasa bahwa guru tidak mengetahui penggunaan teknologi yang terbaru				
42	Saya merasa bahwa guru perlu mengembangkan bahan ajar sehingga pengetahuan mengetik 10 jari butas siswa menjadi lebih luas				
Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif					

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
43	Saya mendapatkan pengenalan tentang hal-hal baru oleh guru dalam setiap pembelajaran mengetik 10 jari buta				
44	Saya mendapatkan bermacam-macam metode atau cara pengajaran di dalam kelas maupun laboratorium AP, tidak hanya metode dengan metode ceramah				
45	Saya yakin bahwa guru dapat mengelola waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				
46	Saya tidak diberi kesempatan untuk memberikan kritik dan saran kepada guru untuk pengembangan kemampuan guru				

LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Menyesuaikan Diri Dengan Orang Lain					
47	Teman di dalam kelas mudah bergaul sehingga saya dapat berinteraksi dengan baik				
48	Saya akrab dengan sebagian besar teman di sekolah				
49	Saya dapat berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan pekerjaan				
50	Teman dapat menerima kelebihan dan kekurangan yang saya miliki				
Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas					
51	Saya pernah menceritakan masalah pribadi saya kepada teman saya				
52	Saya menerima solusi dari teman ketika saya ada masalah				
53	Saya mengajak bertukar pikiran tentang cita-cita				
Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku					
54	Ketika saya sakit, teman datang menjenguk				
55	Teman memberikan bantuan dalam bentuk materil maupun moril ketika saya dalam masalah				
56	Saya berkerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				
57	Apabila terdapat perbedaan pendapat dalam kelas kami saling menghargai satu sama lain				
Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas					
58	Saya mengikuti pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
59	Saya sering melaksanakan piket kelas sesuai dengan jadwalnya				
60	Saya selalu menggunakan seragam sekolah sesuai dengan peraturan dan tata tertib yang berlaku				
Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak					
61	Teman-teman selalu memberi semangat untuk belajar				
62	Teman saya mengajak berbuat curang (menyontek) saat ulangan				
63	Teman-teman saya mendorong saya untuk mengumpulkan tugas tepat waktu				
Memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga					
64	Teman memberikan informasi terkait pelajaran ketika saya tidak masuk sekolah				
65	Teman saya menceritakan cara belajar yang menarik dan mudah dipahami				
66	Saya lebih termotivasi untuk belajar apabila ada teman yang mendapatkan nilai bagus				
67	Saya dan teman sering bertukar pikiran mengenai banyak hal, seperti hobi, pengalaman yang menyenangkan, dll				
Partner Belajar Yang Baik					
68	Di sekolah saya bersaing dengan teman-teman untuk meningkatkan prestasi belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) di sekolah				
69	Saya belajar kelompok dengan teman sekolah saya untuk membahas pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				
70	Teman mendorong saya untuk belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) lebih giat dari waktu yang lalu				
71	Teman mengajak saya untuk menyelesaikan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				

PENGUNAAN MEDIA TYPING MASTER

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar					
72	Pembelajaran dengan media <i>Typing Master</i> sangat menarik perhatian saya				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
73	Pembelajaran dengan media <i>Typing Master</i> tidak membosankan				
74	Bahan ajar atau materi yang disampaikan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran				
75	Dengan media pembelajaran <i>Typing Master</i> saya dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll				
Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan					
76	Media <i>Typing Master</i> dapat melatih kecepatan mengetik 10 jari buta secara efektif dan efisien				
77	Bahasa dan fitur yang ada di <i>Typing Master</i> mudah untuk dipahami				
78	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> mampu menarik minat untuk mengasah kecepatan dalam mengetik 10 jari buta				
Seluk-beluk proses belajar					
79	Saya mempunyai daya ingat yang tinggi dalam menghafal tata letak huruf dan angka pada papan ketik (<i>keyboarding</i>)				
80	Saya merasa bahwa faktor intelegensi (kepintaran) mempengaruhi saya dalam memahami pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari)				
81	Saya merasa bahwa suhu, cuaca, udara yang baik dikelas dapat berpengaruh terhadap pembelajaran mengetik 10 jari				
Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan					
82	Kondisi ruang laboratorium mengetik cocok apabila digunakan media <i>Typing Master</i> sebagai media dalam meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta				
83	Saya antusias mengetik dengan menggunakan media <i>Typing Master</i>				
Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran					
84	Manfaat penggunaan media <i>Typing Master</i> dapat saya rasakan				
85	Saya lebih mudah memahami pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) tanpa menggunakan media <i>Typing Master</i>				
86	Saya merasa lebih terbantu untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta setelah guru menggunakan media <i>Typing Master</i>				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
87	Saya tidak merasakan manfaat media <i>Typing Master</i>				
Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan					
88	Saya suka dengan media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari)				
89	Saya mampu memaksimalkan media IT dalam pembelajaran				
90	Saya lebih mudah memahami dan meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta dengan menggunakan media <i>Typing Master</i>				
Berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran					
91	Saya merasa dengan menggunakan alat atau teknik media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru				
92	Saya merasa bahwa media pembelajaran merupakan alternative pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami				
Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran					
93	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam setiap mata pelajaran menggunakan media pembelajaran				
94	Saya akan lebih tertarik mengikuti pelajaran jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik				
Usaha inovasi dalam media Pendidikan					
95	Saya merasa bahwa inovasi yang diberikan guru dalam menggunakan media <i>Typing Master</i> pada saat pembelajaran membantu saya dalam mempermudah memahami materi serta praktik mengetik 10 jari				
96	Saya merasa cocok dengan inovasi dan kreasi yang diberikan guru dalam mata pelajaran Teknolgi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				

Lampiran 6 Tabulasi Uji Coba Instrumen Kesiapan Belajar

No.	Kode Resp.	Kondisi Fisik, Mental dan Emosional											Kebutuhan-kebutuhan, Motif dan Tujuan							Keterampilan, Pengetahuan dan Pengertian						TOTAL X1		
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16	X1.17	X1.18	X1.19	X1.20	X1.21	X1.22	X1.23	X1.24		X1.25	X1.26
1	R.1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	85
2	R.2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	67
3	R.3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	2	2	1	1	4	4	4	4	4	86
4	R.4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	71
5	R.5	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	92
6	R.6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	98
7	R.7	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	69
8	R.8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79
9	R.9	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	88
10	R.10	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	77
11	R.11	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	83
12	R.12	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	71
13	R.13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	69
14	R.14	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	2	3	2	85
15	R.15	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	70
16	R.16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	72
17	R.17	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	70
18	R.18	1	3	4	2	3	3	2	1	2	3	1	1	2	3	1	4	1	3	2	1	4	2	1	2	1	1	54
19	R.19	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	2	2	80
20	R.20	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	95
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	71
22	R.22	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	100
23	R.23	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	83
24	R.24	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	71

No.	Kode Resp.	Kondisi Fisik, Mental dan Emosional											Kebutuhan-kebutuhan, Motif dan Tujuan							Keterampilan, Pengetahuan dan Pengertian						TOTAL XI		
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16	X1.17	X1.18	X1.19	X1.20	X1.21	X1.22	X1.23	X1.24		X1.25	X1.26
25	R.25	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	62
26	R.26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	96
27	R.27	4	3	3	2	2	2	1	4	4	3	1	1	3	2	3	1	4	3	2	3	3	4	3	1	3	1	66
28	R.28	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	2	2	4	3	3	4	2	87
29	R.29	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	3	70
30	R.30	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	93
31	R.31	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	81
32	R.32	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	72
33	R.33	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	70
34	R.34	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	69
35	R.35	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	96
36	R.36	1	3	4	2	3	3	4	1	2	4	3	3	2	3	4	2	1	3	2	3	3	2	3	4	3	3	71
37	R.37	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	97
38	R.38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
39	R.39	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	1	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	77
40	R.40	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2	2	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	69
41	R.41	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	78
42	R.42	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	87
43	R.43	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	4	2	2	58
44	R.44	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	96
45	R.45	4	3	4	2	2	3	3	4	3	4	2	2	3	2	4	2	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	74
46	R.46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	99
47	R.47	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	94
48	R.48	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	91
49	R.49	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	50
50	R.50	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	2	3	2	3	79

No.	Kode Resp.	Kondisi Fisik, Mental dan Emosional											Kebutuhan-kebutuhan, Motif dan Tujuan							Keterampilan, Pengetahuan dan Pengertian							TOTAL X1	
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	X1.15	X1.16	X1.17	X1.18	X1.19	X1.20	X1.21	X1.22	X1.23	X1.24	X1.25		X1.26
51	R.51	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	82	
52	R.52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	97
53	R.53	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	2	3	2	2	4	4	3	2	4	3	2	74
54	R.54	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	49
55	R.55	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	97
56	R.56	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	72
57	R.57	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2	2	2	2	1	3	1	4	2	2	1	2	3	3	3	4	2	64
58	R.58	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	93
59	R.59	1	1	2	2	1	3	2	1	4	2	3	3	2	1	2	1	1	1	2	3	2	4	2	2	3	3	54
60	R.60	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	93
61	R.61	1	2	1	2	3	3	1	1	4	4	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	4	4	1	2	2	56
62	R.62	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	66
63	R.63	2	2	1	2	1	4	3	1	4	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	3	3	3	2	55
64	R.64	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	95
65	R.65	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	73
66	R.66	2	3	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	55
67	R.67	2	2	1	3	3	4	2	2	2	2	3	3	4	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	64
68	R.68	1	2	2	1	1	3	4	1	3	3	3	3	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	4	4	3	3	60
69	R.69	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	90
70	R.70	4	4	3	33	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	122
71	R.71	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	66
72	R.72	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	2	2	3	4	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	78
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	99

Lampiran 7 Uji Coba Instrumen Kompetensi Profesional Guru

No	Kode Resp.	Menguasai Materi dll				Menguasai Standart KI dan KD				Mengembangkan Materi				Memanfaatkan TI				Mngmbngkn Keprofesionalan				TOTAL X2
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2.10	X2.11	X2.12	X2.13	X2.14	X2.15	X2.16	X2.17	X2.18	X2.19	X2.20	
1	R.1	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	2	69
2	R.2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	42
3	R.3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	50
4	R.4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	78
5	R.5	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	63
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
7	R.7	4	3	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	59
8	R.8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	60
9	R.9	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	75
10	R.10	4	3	4	3	4	2	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	60
11	R.11	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	1	67
12	R.12	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	52
13	R.13	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	53
14	R.14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
15	R.15	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	58
16	R.16	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76
17	R.17	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	61
18	R.18	1	1	4	3	2	2	3	2	3	4	1	2	1	1	3	3	3	4	1	3	47
19	R.19	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	3	3	4	1	3	3	4	4	3	1	63
20	R.20	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	76
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	57
22	R.22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
23	R.23	4	4	3	4	3	4	4	1	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	69
24	R.24	3	3	4	4	4	4	4	1	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	68

No	Kode Resp.	Menguasai Materi dll				Menguasai Standart KI dan KD				Mengembangkan Materi				Memanfaatkan TI				Mngmbngkn Keprofesionalan				TOTAL X2
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2.10	X2.11	X2.12	X2.13	X2.14	X2.15	X2.16	X2.17	X2.18	X2.19	X2.20	
25	R.25	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	43
26	R.26	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	71
27	R.27	4	3	4	4	3	4	3	1	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	69
28	R.28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
29	R.29	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	46
30	R.30	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	69
31	R.31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	1	43
32	R.32	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	59
33	R.33	1	1	1	4	2	2	2	2	2	4	2	1	1	2	2	2	2	4	2	2	41
34	R.34	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	50
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
36	R.36	4	4	3	3	3	3	4	1	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	2	61
37	R.37	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	76
38	R.38	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	1	66
39	R.39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	65
40	R.40	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	49
41	R.41	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	4	1	62
42	R.42	3	3	2	2	2	3	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	55
43	R.43	2	2	3	4	4	4	3	1	1	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	1	60
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	74
45	R.45	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	56
46	R.46	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	67
47	R.47	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	66
48	R.48	3	4	3	3	3	4	4	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	61
49	R.49	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	57
50	R.50	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	64

No	Kode Resp.	Menguasai Materi dll				Menguasai Standart KI dan KD				Mengembangkan Materi				Memanfaatkan TI				Mngmbngkn Keprofesionalan				TOTAL X2
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2.10	X2.11	X2.12	X2.13	X2.14	X2.15	X2.16	X2.17	X2.18	X2.19	X2.20	
51	R.51	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	61
52	R.52	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	62
53	R.53	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	58
54	R.54	2	2	2	1	3	3	2	3	4	4	2	4	4	2	3	3	3	2	2	2	53
55	R.55	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	76
56	R.56	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	76
57	R.57	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	40
58	R.58	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	74
59	R.59	3	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	51
60	R.60	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	74
61	R.61	2	3	3	3	4	1	1	4	2	1	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	47
62	R.62	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	62
63	R.63	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	29
64	R.64	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	72
65	R.65	2	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	37
66	R.66	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	77
67	R.67	3	3	2	4	4	3	2	3	1	2	4	3	2	3	2	2	2	3	4	3	55
68	R.68	2	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	4	43
69	R.69	4	4	4	3	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	73
70	R.70	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	73
71	R.71	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	41
72	R.72	2	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	39
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	79

Lampiran 8 Uji Coba Instrumen Lingkungan Teman Sebaya

No.	Kode Resp.	Menyesuaikan Diri				Mmperkenalkan Kehidupan			Menguatkan Nilai-Nilai				Memberikan Kepada Anggota			Memberikan Pengalaman			Memberikan Pengatahuan				Partner Belajar				TOTAL X3
		X3 .1	X3 .2	X3 .3	X3 .4	X3.5	X3.6	X3.7	X3 .8	X3 .9	X3.10	X3.11	X3.12	X3.13	X3.14	X3.15	X3.16	X3.17	X3.18	X3.19	X3.20	X3.21	X3.22	X3.23	X3.24	X3.25	
1	R.1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	87
2	R.2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	50
3	R.3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	58
4	R.4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	87
5	R.5	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	90
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
7	R.7	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	4	2	2	3	2	2	4	2	2	55
8	R.8	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	60
9	R.9	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	84
10	R.10	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	81
11	R.11	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	82
12	R.12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	74
13	R.13	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	73
14	R.14	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	93
15	R.15	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	79
16	R.16	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	91
17	R.17	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	65
18	R.18	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	61
19	R.19	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	89
20	R.20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	93
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	73
22	R.22	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	96
23	R.23	3	3	4	3	2	2	2	2	4	4	1	2	2	3	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	64

No.	Kode Resp.	Menyesuaikan Diri				Mmperkenalkan Kehidupan			Menguatkan Nilai-Nilai				Memberikan Kepada Anggota			Memberikan Pengalaman			Memberikan Pengatahuan				Partner Belajar				TOTAL X3
		X3 .1	X3 .2	X3 .3	X3 .4	X3.5	X3.6	X3.7	X3 .8	X3 .9	X3. 10	X3. 11	X3.1 2	X3.1 3	X3.1 4	X3. 15	X3. 16	X3. 17	X3. 18	X3. 19	X3. 20	X3. 21	X3. 22	X3. 23	X3. 24	X3. 25	
24	R.24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	77
25	R.25	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	39
26	R.26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	98
27	R.27	2	3	1	4	3	4	4	2	4	4	3	2	1	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	3	77
28	R.28	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	95
29	R.29	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	74
30	R.30	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	87
31	R.31	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	72
32	R.32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
33	R.33	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	59
34	R.34	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	77
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
36	R.36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	76
37	R.37	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	4	3	3	87
38	R.38	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	88
39	R.39	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	86
40	R.40	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	85
41	R.41	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	93
42	R.42	3	4	2	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	79
43	R.43	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	2	3	4	4	4	3	85
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	93
45	R.45	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	61
46	R.46	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	93
47	R.47	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	85
48	R.48	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	88

No.	Kode Resp.	Menyesuaikan Diri				Mmperkenalkan Kehidupan			Menguatkan Nilai-Nilai				Memberikan Kepada Anggota			Memberikan Pengalaman			Memberikan Pengatahuan				Partner Belajar				TOTAL X3
		X3 .1	X3 .2	X3 .3	X3 .4	X3.5	X3.6	X3.7	X3 .8	X3 .9	X3. 10	X3. 11	X3.1 2	X3.1 3	X3.1 4	X3. 15	X3. 16	X3. 17	X3. 18	X3. 19	X3. 20	X3. 21	X3. 22	X3. 23	X3. 24	X3. 25	
49	R.49	2	2	2	2	3	3	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	79
50	R.50	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	56
51	R.51	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3	75
52	R.52	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	94
53	R.53	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
54	R.54	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	93
55	R.55	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	77
56	R.56	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	73
57	R.57	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	1	1	3	2	61
58	R.58	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	1	3	2	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	78
59	R.59	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	59
60	R.60	3	2	2	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	69
61	R.61	2	4	2	2	2	4	2	3	4	1	2	3	3	2	4	4	2	1	4	1	1	1	1	1	2	58
62	R.62	2	2	3	4	2	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	1	4	2	1	1	1	3	2	2	2	51
63	R.63	2	2	2	3	2	2	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	44
64	R.64	3	3	3	3	4	3	3	3	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	4	68
65	R.65	2	1	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	3	2	1	4	2	1	2	2	3	2	2	2	4	60
66	R.66	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	85
67	R.67	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3	73
68	R.68	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	2	80
69	R.69	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	68
70	R.70	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	70
71	R.71	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	77
72	R.72	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	70
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	91

Lampiran 9 Tabulasi Uji Coba Instrumen Penggunaan Media *Typing Master*

N o.	Kode Resp.	Media Sbg Alat Komunikasi				Fungsi Media			Seluk-Beluk			Hub. Metode		Nilai/Manfaat				Pemilihan Media			Alat&Teknik		Media Mapel		Usaha Inovasi		TOTAL X4
		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4.7	X4.8	X4.9	X4.10	X4.11	X4.12	X4.13	X4.14	X4.15	X4.16	X4.17	X4.18	X4.19	X4.20	X4.21	X4.22	X4.23	X4.24	X4.25	
1	R.1	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	83
2	R.2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	69
3	R.3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	57
4	R.4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	92
5	R.5	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	76
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
7	R.7	3	3	4	2	2	2	4	2	1	1	2	2	4	3	3	2	2	2	4	3	3	2	2	3	3	64
8	R.8	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
9	R.9	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	81
10	R.10	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	74
11	R.11	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	80
12	R.12	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	87
13	R.13	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	72
14	R.14	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	1	2	1	3	4	4	1	3	4	68
15	R.15	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
16	R.16	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	79
17	R.17	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	77
18	R.18	4	2	1	2	3	2	1	3	1	3	1	1	4	3	2	2	3	4	1	4	1	1	3	3	2	57
19	R.19	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	88
20	R.20	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	89
21	R.21	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	76
22	R.22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	95
23	R.23	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79

N o.	Kode Resp.	Media Sbg Alat Komunikasi				Fungsi Media			Seluk-Beluk			Hub. Metode		Nilai/Manfaat				Pemilihan Media			Alat&Teknik		Media Mapel		Usaha Inovasi		TOTAL X4
		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4.7	X4.8	X4.9	X4.10	X4.11	X4.12	X4.13	X4.14	X4.15	X4.16	X4.17	X4.18	X4.19	X4.20	X4.21	X4.22	X4.23	X4.24	X4.25	
24	R.24	4	4	3	4	4	3	3	2	4	1	1	2	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	76
25	R.25	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	78
26	R.26	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	94
27	R.27	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	2	1	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	81
28	R.28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	96
29	R.29	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	4	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	53
30	R.30	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	90
31	R.31	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4	56
32	R.32	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	72
33	R.33	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	4	2	55
34	R.34	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	71
35	R.35	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	91
36	R.36	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	79
37	R.37	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	87
38	R.38	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	1	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	86
39	R.39	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	88
40	R.40	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	53
41	R.41	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	79
42	R.42	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	93
43	R.43	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	65
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99
45	R.45	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	72
46	R.46	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	81
47	R.47	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	86
48	R.48	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	88

N o.	Kode Resp.	Media Sbg Alat Komunikasi				Fungsi Media			Seluk-Beluk			Hub. Metode		Nilai/Manfaat				Pemilihan Media			Alat&Tek nik		Media Mapel		Usaha Inovasi		TOTA L X4
		X4. 1	X4. 2	X4. 3	X4. 4	X4 .5	X4 .6	X4 .7	X4 .8	X4 .9	X4. 10	X4. 11	X4. 12	X4. 13	X4. 14	X4. 15	X4. 16	X4. 17	X4. 18	X4. 19	X4. 20	X4. 21	X4. 22	X4. 23	X4. 24	X4. 25	
49	R.49	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	56
50	R.50	3	3	4	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
51	R.51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
52	R.52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	99
53	R.53	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77
54	R.54	2	2	2	3	2	2	2	3	2	4	22	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	2	78
55	R.55	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	94
56	R.56	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	94
57	R.57	1	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	1	3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	53
58	R.58	3	3	3	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	82
59	R.59	1	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	75
60	R.60	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	85
61	R.61	3	3	4	2	4	2	2	2	1	1	2	1	1	3	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	52
62	R.62	3	4	3	4	1	1	1	2	1	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	58
63	R.63	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	47
64	R.64	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	59
65	R.65	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	53
66	R.66	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	2	3	2	2	2	3	61
67	R.67	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3	2	3	2	4	3	2	2	3	3	2	4	3	2	1	2	67
68	R.68	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	57
69	R.69	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	76
70	R.70	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
71	R.71	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	76
72	R.72	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
73	R.73	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	93

Lampiran 10 Output Validitas Uji Coba Instrumen

Kesiapan Belajar (X1)

Correlations

	X1 .1	X1 .2	X1 .3	X1 .4	X1 .5	X1 .6	X1 .7	X1 .8	X1 .9	X1. 10	X1. 11	X1. 12	X1. 13	X1. 14	X1. 15	X1. 16	X1. 17	X1. 18	X1. 19	X1. 20	X1. 21	X1. 22	X1. 23	X1. 24	X1. 25	X1. 26	TO TAL X1
X1. 1 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	1	.59 2** ,00 0	.61 7** ,00 0	.21 7 ,06 6	.48 9** ,00 0	.39 5** ,00 1	.34 5** ,00 3	.87 2** ,00 0	.47 8** ,00 0	.43 3** ,00 0	.34 9** ,00 2	.29 5* ,01 1	.32 1** ,00 6	.49 6** ,00 0	.63 3** ,00 0	.38 5** ,00 1	.90 9** ,00 0	.50 8** ,00 0	.43 1** ,00 0	.37 0** ,00 1	.23 5* ,04 5	.43 6** ,00 0	.29 8* ,01 0	.30 0** ,01 0	.44 4** ,00 0	.37 2** ,00 1	.72 8** ,00 0
X1. 2 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.59 2** ,00 0	1	.68 5** ,00 0	.28 7* ,01 4	.61 3** ,00 0	.46 6** ,00 0	.38 6** ,00 1	.52 4** ,00 0	.33 1** ,00 4	.54 3** ,00 0	.43 8** ,00 0	.42 0** ,00 0	.42 4** ,00 0	.64 2** ,00 0	.56 3** ,00 0	.63 1** ,00 0	.58 5** ,00 0	.82 5** ,00 0	.62 2** ,00 0	.55 9** ,00 0	.47 5** ,00 0	.34 4** ,00 3	.37 4** ,00 1	.32 7** ,00 5	.45 6** ,00 0	.53 6** ,00 0	.80 5** ,00 0
X1. 3 Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.61 7** ,00 0	.68 5** ,00 0	1	.08 5 ,47 3	.65 2** ,00 0	.39 6** ,00 1	.47 2** ,00 0	.63 5** ,00 0	.29 0* ,01 3	.50 1** ,00 0	.33 3** ,00 4	.31 3** ,00 7	.34 4** ,00 3	.67 0** ,00 0	.74 6** ,00 0	.56 3** ,00 0	.62 5** ,00 0	.60 8** ,00 0	.40 7** ,00 0	.35 4** ,00 2	.34 2** ,00 3	.26 0* ,02 7	.22 4 ,05 7	.48 1** ,00 0	.38 9** ,00 1	.39 1** ,00 1	.70 9** ,00 0
X1. 4 Pears on Correl ation	.21 7 ,00 0	.28 7* ,00 0	.08 5 ,00 0	1	.25 0* ,00 0	.20 4 ,00 0	.20 6 ,00 0	.11 0 ,00 0	.03 1 ,00 0	.17 8 ,00 0	.27 7* ,00 0	.28 4* ,00 0	.14 8 ,00 0	.12 7 ,00 0	.21 2 ,00 0	.27 5* ,00 0	.10 1 ,00 0	.12 7 ,00 0	.19 3 ,00 0	.28 4* ,00 0	.23 7* ,00 0	.18 7 ,00 0	.20 0 ,00 0	.06 2 ,00 0	.09 4 ,00 0	.13 7 ,00 0	.49 1** ,00 0

	Sig. (2-tailed) N	,06 6	,01 4	,47 3		,03 3	,08 3	,08 0	,35 4	,79 3	,13 3	,01 8	,01 5	,21 1	,28 3	,07 2	,01 8	,39 5	,28 3	,10 2	,01 5	,04 4	,11 2	,09 0	,60 1	,42 9	,24 7	,00 0	
X1.5	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.48 9**	.61 3**	.65 2**	.25 0	1	.50 5**	.33 8**	.48 0**	.27 2	.51 9**	.41 7**	.37 0**	.45 9**	.80 2**	.53 2**	.57 8**	.46 9**	.56 7**	.53 1**	.38 3**	.34 9**	.32 0**	.44 6**	.37 0**	.29 8	.43 8**	.73 7**	
		,00 0	,00 0	,00 0	,03 3		,00 0	,00 3	,00 0	,02 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 2	,00 6	,00 0	,00 1	,01 1	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.6	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.39 5**	.46 6**	.39 6**	.20 4	.50 5**	1	.48 4**	.23 9	.37 9**	.47 3**	.43 9**	.43 6**	.27 8	.48 1**	.43 1**	.39 3**	.40 3**	.36 8**	.31 1**	.46 3**	.27 7	.34 4**	.49 4**	.42 6**	.50 4**	.50 1**	.64 0**	
		,00 1	,00 0	,00 1	,08 3	,00 0		,00 0	,04 2	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,01 7	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 1	,00 7	,00 0	,01 8	,00 3	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.7	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.34 5**	.38 6**	.47 2**	.20 6	.33 8**	.48 4**	1	.33 2**	.23 1	.37 6**	.58 6**	.49 8**	.23 0	.41 1**	.49 5**	.46 4**	.33 2**	.27 0	.16 0	.35 2**	.25 5	.19 3	.32 6**	.75 4**	.45 5**	.50 2**	.61 4**	
		,00 3	,00 1	,00 0	,08 0	,00 3	,00 0		,00 4	,04 9	,00 1	,00 0	,00 0	,05 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 4	,02 1	,17 5	,00 2	,03 0	,10 2	,00 5	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.8	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.87 2**	.52 4**	.63 5**	.11 0	.48 0**	.23 9	.33 2**	1	.43 7**	.34 1**	.27 6	.28 7	.35 9**	.45 2**	.59 0**	.34 1**	.88 2**	.50 4**	.41 0**	.28 5	.18 3	.35 3**	.25 3	.34 2**	.41 4**	.33 5**	.65 6**	
		,00 0	,00 0	,00 0	,35 4	,00 0	,04 2	,00 4		,00 0	,00 3	,01 8	,01 4	,00 2	,00 0	,00 0	,00 3	,00 0	,00 0	,00 0	,01 5	,12 2	,00 2	,03 1	,00 3	,00 0	,00 4	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.9	Pears on Correlation	.47 8**	.33 1**	.29 0	.03 1	.27 2	.37 9**	.23 1	.43 7**	1	.49 7**	.31 4**	.20 8	.19 4	.32 4**	.34 4**	.22 7	.52 5**	.21 3	.25 8	.32 0**	.01 3	.79 3**	.33 0**	.13 5	.34 3**	.34 5**	.49 0**	

	Sig. (2-tailed) N	,00 0	,00 4	,01 3	,79 3	,02 0	,00 1	,04 9	,00 0		,00 0	,00 7	,07 8	,10 0	,00 5	,00 3	,05 3	,00 0	,07 0	,02 7	,00 6	,91 2	,00 0	,00 4	,25 7	,00 3	,00 3	,00 0	
X1.10	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.43 3**	.54 3**	.50 1**	.17 8	.51 9**	.47 3**	.37 6**	.34 1**	.49 7**	1	.34 5**	.26 6*	.10 2	.63 1**	.63 0**	.39 5**	.45 6**	.44 3**	.30 4**	.25 3*	.19 2	.38 6**	.42 1**	.36 5**	.31 7**	.37 4**	.62 5**	
		,00 0	,00 0	,00 0	,13 3	,00 0	,00 0	,00 1	,00 3	,00 0		,00 3	,02 3	,39 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 9	,03 1	,10 3	,00 1	,00 0	,00 1	,00 6	,00 1	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.11	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.34 9**	.43 8**	.33 3**	.27 7*	.41 7**	.43 9**	.58 6**	.27 6*	.31 4**	.34 5**	1	.79 4**	.27 0*	.44 6**	.38 5**	.54 7**	.34 3**	.29 5*	.29 8*	.47 9**	.22 6	.30 7**	.36 3**	.46 6**	.44 9**	.79 5**	.66 6**	
		,00 2	,00 0	,00 4	,01 8	,00 0	,00 0	,00 0	,01 8	,00 7	,00 3		,00 0	,02 1	,00 0	,00 1	,00 0	,00 3	,01 1	,01 0	,00 0	,05 5	,00 8	,00 2	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.12	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.29 5*	.42 0**	.31 3**	.28 4*	.37 0**	.43 6**	.49 8**	.28 7*	.20 8	.26 6*	.79 4**	1	.27 8*	.34 4**	.31 7**	.44 5**	.33 6**	.30 6**	.24 4*	.47 0**	.26 4*	.25 9*	.44 6**	.57 9**	.51 9**	.88 9**	.64 4**	
		,01 1	,00 0	,00 7	,01 5	,00 1	,00 0	,00 0	,01 4	,07 8	,02 3	,00 0		,01 7	,00 3	,00 6	,00 0	,00 4	,00 8	,03 8	,00 0	,02 4	,02 7	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.13	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.32 1**	.42 4**	.34 4**	.14 8	.45 9**	.27 8*	.23 0	.35 9**	.19 4	.10 2	.27 0*	.27 8*	1	.44 5**	.24 3*	.40 9**	.31 5**	.43 5**	.44 0**	.41 8**	.54 6**	.19 3	.39 9**	.25 7*	.21 4	.33 8**	.52 7**	
		,00 6	,00 0	,00 3	,21 1	,00 0	,01 7	,05 1	,00 2	,10 0	,39 0	,02 1	,01 7		,00 0	,03 8	,00 0	,00 7	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,10 2	,00 0	,02 8	,06 9	,00 3	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.14	Pears on Correlation	.49 6**	.64 2**	.67 0**	.12 7	.80 2**	.48 1**	.41 1**	.45 2**	.32 4**	.63 1**	.44 6**	.34 4**	.44 5**	1	.66 7**	.60 6**	.51 8**	.62 0**	.49 6**	.31 8**	.36 9**	.26 4*	.42 2**	.40 7**	.28 0*	.44 6**	.72 9**	

	Sig. (2-tailed) N	,00 0	,00 0	,00 0	,28 3	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 5	,00 0	,00 0	,00 3	,00 0		,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 6	,00 1	,02 4	,00 0	,00 0	,01 7	,00 0	,00 0	
X1.15	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.63 3**	.56 3**	.74 6**	.21 2	.53 2**	.43 1**	.49 5**	.59 0**	.34 4**	.63 0**	.38 5**	.31 7**	.24 3*	.66 7**	1	.47 3**	.64 9**	.56 4**	.40 2**	.37 1**	.27 2*	.28 3*	.38 4**	.45 2**	.34 6**	.36 5**	.73 1**
		,00 0	,00 0	,00 0	,07 2	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 3	,00 0	,00 1	,00 6	,03 8	,00 0		,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,02 0	,01 5	,00 1	,00 0	,00 3	,00 1	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.16	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.38 5**	.63 1**	.56 3**	.27 5*	.57 8**	.39 3**	.46 4**	.34 1**	.22 7	.39 5**	.54 7**	.44 5**	.40 9**	.60 6**	.47 3**	1	.42 7**	.54 7**	.45 9**	.38 5**	.40 3**	.15 7	.34 9**	.37 0**	.22 1	.51 2**	.69 2**
		,00 1	,00 0	,00 0	,01 8	,00 0	,00 1	,00 0	,00 3	,05 3	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,18 3	,00 2	,00 1	,06 1	,00 0	,00 0
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.17	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.90 9**	.58 5**	.62 5**	.10 1	.46 9**	.40 3**	.33 2**	.88 2**	.52 5**	.45 6**	.34 3**	.33 6**	.31 5**	.51 8**	.64 9**	.42 7**	1	.57 3**	.41 4**	.36 5**	.21 2	.38 4**	.32 7**	.32 0**	.44 6**	.40 9**	.71 2**
		,00 0	,00 0	,00 0	,39 5	,00 0	,00 0	,00 4	,00 0	,00 0	,00 0	,00 3	,00 4	,00 7	,00 0	,00 0	,00 0		,00 0	,00 0	,00 1	,07 2	,00 1	,00 5	,00 6	,00 0	,00 0	,00 0
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.18	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.50 8**	.82 5**	.60 8**	.12 7	.56 7**	.36 8**	.27 0*	.50 4**	.21 3	.44 3**	.29 5*	.30 6**	.43 5**	.62 0**	.56 4**	.54 7**	.57 3**	1	.54 8**	.35 8**	.45 7**	.17 6	.38 4**	.32 5**	.31 3**	.37 5**	.67 1**
		,00 0	,00 0	,00 0	,28 3	,00 0	,00 1	,02 1	,00 0	,07 0	,00 0	,01 1	,00 8	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		,00 0	,00 2	,00 0	,13 6	,00 1	,00 5	,00 7	,00 1	,00 0
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.19	Pears on Correlation	.43 1**	.62 2**	.40 7**	.19 3	.53 1**	.31 1**	.16 0	.41 0**	.25 8*	.30 4**	.29 8*	.24 4*	.44 0**	.49 6**	.40 2**	.45 9**	.41 4**	.54 8**	1	.39 7**	.14 9	.23 4*	.17 0	.14 7	.28 7*	.39 0**	.57 0**

	Sig. (2-tailed) N	,00 0	,00 0	,00 0	,10 2	,00 0	,00 7	,17 5	,00 0	,02 7	,00 9	,01 0	,03 8	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,20 9	,04 6	,15 0	,21 6	,01 4	,00 1	,00 0
X1.20	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.37 0**	.55 9**	.35 4**	.28 4*	.38 3**	.46 3**	.35 2**	.28 5*	.32 0**	.25 3*	.47 9**	.47 0**	.41 8**	.31 8**	.37 1**	.38 5**	.36 5**	.35 8**	.39 7**	1	.50 5**	.29 0*	.27 7*	.33 6**	.38 8**	.53 8**	.62 6**
		,00 1	,00 0	,00 2	,01 5	,00 1	,00 0	,00 2	,01 5	,00 6	,03 1	,00 0	,00 0	,00 6	,00 1	,00 1	,00 1	,00 2	,00 1	,00 1	,00 0	,01 3	,01 8	,00 4	,00 1	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.21	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.23 5*	.47 5**	.34 2**	.23 7*	.34 9**	.27 7*	.25 5*	.18 3	.01 3	.19 2	.22 6	.26 4*	.54 6**	.36 9**	.27 2*	.40 3**	.21 2	.45 7**	.14 9	.50 5**	1	.16 1	.30 8**	.24 6*	.14 9	.24 6*	.48 6**
		,04 5	,00 0	,00 3	,04 4	,00 2	,01 8	,03 0	,12 2	,91 2	,10 3	,05 5	,02 4	,00 0	,00 1	,02 0	,00 0	,07 2	,00 0	,20 9	,00 0	,17 3	,00 8	,03 6	,20 7	,03 6	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.22	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.43 6**	.34 4**	.26 0*	.18 7	.32 0**	.34 4**	.19 3	.35 3**	.79 3**	.38 6**	.30 7**	.25 9*	.19 3	.26 4*	.28 3*	.15 7	.38 4**	.17 6	.23 4*	.29 0*	.16 1	1	.38 9**	.10 6	.37 1**	.31 6**	.49 8**
		,00 0	,00 3	,02 7	,11 2	,00 6	,00 3	,10 2	,00 2	,00 0	,00 1	,00 8	,02 7	,10 2	,02 4	,01 5	,18 3	,00 1	,13 6	,04 6	,01 3	,17 3	,00 1	,37 4	,00 1	,00 6	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.23	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.29 8*	.37 4**	.22 4	.20 0	.44 6**	.49 4**	.32 6**	.25 3*	.33 0**	.42 1**	.36 3**	.44 6**	.39 9**	.42 2**	.38 4**	.34 9**	.32 7**	.38 4**	.17 0	.27 7*	.30 8**	.38 9**	1	.36 7**	.49 0**	.48 9**	.57 8**
		,01 0	,00 1	,05 7	,09 0	,00 0	,00 0	,00 5	,03 1	,00 4	,00 0	,00 2	,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 2	,00 5	,00 1	,15 0	,01 8	,00 8	,00 1	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1.24	Pears on Correlation	.30 0**	.32 7**	.48 1**	.06 2	.37 0**	.42 6**	.75 4**	.34 2**	.13 5	.36 5**	.46 6**	.57 9**	.25 7*	.40 7**	.45 2**	.37 0**	.32 0**	.32 5**	.14 7	.33 6**	.24 6*	.10 6	.36 7**	1	.52 1**	.54 7**	.56 1**

	Sig. (2- tailed) N	,01 0	,00 5	,00 0	,60 1	,00 1	,00 0	,00 0	,00 3	,25 7	,00 1	,00 0	,00 0	,02 8	,00 0	,00 0	,00 1	,00 6	,00 5	,21 6	,00 4	,03 6	,37 4	,00 1		,00 0	,00 0	,00 0	
X1. 25	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.44 4**	.45 6**	.38 9**	.09 4	.29 8*	.50 4**	.45 5**	.41 4**	.34 3**	.31 7**	.44 9**	.51 9**	.21 4	.28 0*	.34 6**	.22 1	.44 6**	.31 3**	.28 7*	.38 8**	.14 9	.37 1**	.49 0**	.52 1**	1	.59 0**	.57 8**	
		,00 0	,00 0	,00 1	.42 9	.01 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 3	,00 6	,00 0	,00 0	.06 9	.01 7	,00 3	.06 1	,00 0	,00 7	.01 4	,00 1	.20 7	,00 1	,00 0	,00 0		,00 0	,00 0	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X1. 26	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.37 2**	.53 6**	.39 1**	.13 7	.43 8**	.50 1**	.50 2**	.33 5**	.34 5**	.37 4**	.79 5**	.88 9**	.33 8**	.44 6**	.36 5**	.51 2**	.40 9**	.37 5**	.39 0**	.53 8**	.24 6*	.31 6**	.48 9**	.54 7**	.59 0**	1	.68 9**	
		,00 1	,00 0	,00 1	.24 7	,00 0	,00 0	,00 0	,00 4	,00 3	,00 1	,00 0	,00 0	,00 3	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 1	,00 1	,00 0	.03 6	,00 6	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		,00 0
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
TO TAL X1	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.72 8**	.80 5**	.70 9**	.49 1**	.73 7**	.64 0**	.61 4**	.65 6**	.49 0**	.62 5**	.66 6**	.64 4**	.52 7**	.72 9**	.73 1**	.69 2**	.71 2**	.67 1**	.57 0**	.62 6**	.48 6**	.49 8**	.57 8**	.56 1**	.57 8**	.68 9**	1	
		,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Kompetensi Profesional Guru (X2)

Correlations

	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2.10	X2.11	X2.12	X2.13	X2.14	X2.15	X2.16	X2.17	X2.18	X2.19	X2.20	TOTAL X2	
X2.1	1	.795**	.743**	.496**	.577**	.721**	.657**	.251*	.619**	.452*	.783*	.622*	.620*	.417*	.450*	.486*	.592*	.486*	.716*	.236*	.817**	
Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,032	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,045	,000	
N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.2	.795**	1	.659**	.437**	.527**	.606**	.667**	.235*	.565**	.354*	.677*	.446*	.608*	.493*	.441*	.480*	.579*	.373*	.608*	.249*	.754**	
Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,046	,000	,002	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,034	,000	
N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.3	.743**	.659**	1	.572**	.671**	.680**	.717**	.317**	.619**	.455*	.596*	.498*	.516*	.419*	.645*	.684*	.678*	.548*	.559*	.354*	.833**	
Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,006	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000	
N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.4	.496**	.437**	.572**	1	.688**	.595**	.532**	,113	.396**	.303*	.578*	.339*	.339*	.398*	.472*	.434*	.436*	.491*	.452*	.278*	.648**	
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,341	,001	,009	,000	,003	,003	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,017	,000	
N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.5	.577**	.527**	.671**	.688**	1	.618**	.486**	.410**	.450**	.303*	.609*	.417*	.489*	.469*	.525*	.489*	.545*	.380*	.542*	.318*	.735**	
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,009	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,006	,000	

	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	
X2.6	Pearson Correlation	.721 ^{**}	.606 ^{**}	.680 ^{**}	.595 ^{**}	.618 ^{**}	1	.773 ^{**}	.101	.643 ^{**}	.472 [*]	.658 [*]	.627 [*]	.626 [*]	.379 [*]	.597 [*]	.600 [*]	.617 [*]	.547 [*]	.575 [*]	.139	.802 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.397	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.242	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.7	Pearson Correlation	.657 ^{**}	.667 ^{**}	.717 ^{**}	.532 ^{**}	.486 ^{**}	.773 ^{**}	1	.140	.617 ^{**}	.579 [*]	.677 [*]	.557 [*]	.607 [*]	.467 [*]	.605 [*]	.667 [*]	.754 [*]	.725 [*]	.589 [*]	.299 [*]	.839 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.239	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.010	.000	
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.8	Pearson Correlation	.251 [*]	.235 [*]	.317 ^{**}	.113	.410 ^{**}	.101	.140	1	.153	.098	.210	.045	.134	.546 [*]	.319 [*]	.407 [*]	.203	.158	.301 [*]	.629 [*]	.426 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)	.032	.046	.006	.341	.000	.397	.239		.198	.410	.075	.705	.258	.000	.006	.000	.084	.181	.010	.000	.000	
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.9	Pearson Correlation	.619 ^{**}	.565 ^{**}	.619 ^{**}	.396 ^{**}	.450 ^{**}	.643 ^{**}	.617 ^{**}	.153	1	.568 [*]	.527 [*]	.446 [*]	.593 [*]	.433 [*]	.602 [*]	.590 [*]	.557 [*]	.428 [*]	.430 [*]	.288 [*]	.735 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.198		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.013	.000	
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.10	Pearson Correlation	.452 ^{**}	.354 ^{**}	.455 ^{**}	.303 ^{**}	.303 ^{**}	.472 ^{**}	.579 ^{**}	.098	.568 ^{**}	1	.510 [*]	.486 [*]	.453 [*]	.270 [*]	.459 [*]	.459 [*]	.469 [*]	.487 [*]	.448 [*]	.041	.599 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.009	.009	.000	.000	.410	.000		.000	.000	.000	.021	.000	.000	.000	.000	.000	.732	.000	
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.11	Pearson Correlation	.783 ^{**}	.677 ^{**}	.596 ^{**}	.578 ^{**}	.609 ^{**}	.658 ^{**}	.677 ^{**}	.210	.527 ^{**}	.510 [*]	1	.664 [*]	.594 [*]	.439 [*]	.471 [*]	.514 [*]	.604 [*]	.498 [*]	.700 [*]	.266 [*]	.803 ^{**}	

	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,075	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,023	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.12	Pearson Correlation	.622**	.446**	.498**	.339**	.417**	.627**	.557**	.045	.446**	.486*	.664*	1	.558*	.286*	.427*	.523*	.472*	.436*	.554*	.163	.662**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,003	,000	,000	,000	,705	,000	,000	,000		,000	,014	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.13	Pearson Correlation	.620**	.608**	.516**	.339**	.489**	.626**	.607**	.134	.593**	.453*	.594*	.558*	1	.422*	.454*	.512*	.644*	.360*	.555*	.061	.704**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,003	,000	,000	,000	,258	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,002	,000	,607	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.14	Pearson Correlation	.417**	.493**	.419**	.398**	.469**	.379**	.467**	.546**	.433**	.270*	.439*	.286*	.422*	1	.624*	.602*	.414*	.340*	.499*	.541*	.674**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,021	,000	,014	,000		,000	,000	,000	,003	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.15	Pearson Correlation	.450**	.441**	.645**	.472**	.525**	.597**	.605**	.319**	.602**	.459*	.471*	.427*	.454*	.624*	1	.878*	.558*	.464*	.484*	.416*	.764**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,006	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.16	Pearson Correlation	.486**	.480**	.684**	.434**	.489**	.600**	.667**	.407**	.590**	.459*	.514*	.523*	.512*	.602*	.878*	1	.648*	.506*	.504*	.473*	.804**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

X2.17	Pearson Correlation	.592**	.579**	.678**	.436**	.545**	.617**	.754**	.203	.557**	.469*	.604*	.472*	.644*	.414*	.558*	.648*	1	.619*	.570*	.212	.772**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.084	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.071	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.18	Pearson Correlation	.486**	.373**	.548**	.491**	.380**	.547**	.725**	.158	.428**	.487*	.498*	.436*	.360*	.340*	.464*	.506*	.619*	1	.627*	.397*	.682**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.001	.000	.000	.181	.000	.000	.000	.000	.002	.003	.000	.000	.000		.000	.001	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.19	Pearson Correlation	.716**	.608**	.559**	.452**	.542**	.575**	.589**	.301**	.430**	.448*	.700*	.554*	.555*	.499*	.484*	.504*	.570*	.627*	1	.301*	.767**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.010	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.010	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X2.20	Pearson Correlation	.236*	.249*	.354**	.278*	.318**	.139	.299*	.629**	.288*	.041	.266*	.163	.061	.541*	.416*	.473*	.212	.397*	.301*	1	.484**
	Sig. (2-tailed)	.045	.034	.002	.017	.006	.242	.010	.000	.013	.732	.023	.169	.607	.000	.000	.000	.071	.001	.010		.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
TOTAL X2	Pearson Correlation	.817**	.754**	.833**	.648**	.735**	.802**	.839**	.426**	.735**	.599*	.803*	.662*	.704*	.674*	.764*	.804*	.772*	.682*	.767*	.484*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lingkungan Teman Sebaya (X3)

Correlations

	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7	X3.8	X3.9	X3.10	X3.11	X3.12	X3.13	X3.14	X3.15	X3.16	X3.17	X3.18	X3.19	X3.20	X3.21	X3.22	X3.23	X3.24	X3.25	TOTAL X3	
X3.1 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	1	.558**	.627**	.432**	.676**	.467**	.453**	.473**	.414**	.433**	.447**	.508**	.467**	.529**	.430**	.464**	.305**	.377**	.388**	.316**	.332**	.327**	.485**	.734**	.560**	.704**	
		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.009	.001	.001	.007	.004	.005	.000	.000	.000	.000	
	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.2 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.558**	1	.584**	.555**	.608**	.468**	.558**	.470**	.534**	.514**	.523**	.570**	.513**	.652**	.752**	.494**	.399**	.433**	.455**	.403**	.448**	.308**	.416**	.400**	.407**	.407**	.752**
	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.008	.000	.000	.000	.000	.000
	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.3 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.627**	.584**	1	.451**	.625**	.315**	.498**	.450**	.407**	.509**	.449**	.601**	.724**	.526**	.431**	.265*	.387**	.383**	.298*	.321**	.308**	.327**	.494**	.503**	.486**	.688**	
	.000	.000		.000	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.024	.001	.001	.011	.006	.008	.005	.000	.000	.000	.000	
	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	
X3.4 Pears on Correlation	.432**	.555**	.451**	1	.503**	.286*	.475**	.354**	.450**	.359**	.386**	.324**	.359**	.506**	.382**	.401**	.708**	.289*	.256*	.388**	.422**	.451**	.450**	.389**	.371**	.633**	

	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,014	,000	,002	,000	,002	,001	,005	,002	,000	,001	,000	,000	,013	,029	,001	,000	,000	,000	,001	,001	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.5	Pears on Correlation	.676**	.608**	.625**	.503**	1	.521**	.601**	.566**	.407**	.519**	.571**	.621**	.564**	.674**	.497**	.576**	.450**	.448**	.438**	.370**	.543**	.478**	.542**	.653**	.728**	.819**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.6	Pears on Correlation	.467**	.468**	.315**	.286*	1	.521**	.470**	.469**	.419**	.415**	.508**	.436**	.331**	.316**	.449**	.697**	.240*	.251*	.435**	.227	.331**	.283*	.441**	.462**	.459**	.620**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,007	,014		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,004	,006	,000	,000	,041	,032	,000	,054	,004	,015	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.7	Pears on Correlation	.453**	.558**	.498**	.475**	.601**	.470**	1	.539**	.424**	.557**	.508**	.573**	.507**	.700**	.516**	.377**	.492**	.440**	.385**	.457**	.347**	.473**	.603**	.497**	.462**	.745**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,001	,000	,003	,000	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.8	Pears on Correlation	.473**	.470**	.450**	.354**	.566**	.469**	.539**	1	.514**	.458**	.529**	.352**	.567**	.542**	.411**	.435**	.335**	.461**	.548**	.337**	.406**	.457**	.443**	.554**	.526**	.705**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,002	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,002	,000	,000	,000	,000	,004	,000	,000	,004	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.9	Pears on Correlation	.414**	.534**	.407**	.450**	.407**	.419**	.424**	.514**	1	.559**	.565**	.346**	.408**	.504**	.492**	.399**	.267*	.401**	.611**	.416**	.445**	.388**	.413**	.393**	.391**	.670**

	Sig. (2-tailed) N	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.02 2	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 1	.00 0	.00 1	.00 1	.000
X3.10	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.43 3**	.51 4**	.50 9**	.35 9**	.51 9**	.41 5**	.55 7**	.45 8**	.55 9**	1	.63 4**	.40 6**	.36 2**	.53 4**	.50 0**	.25 2*	.34 8**	.51 0**	.48 3**	.60 3**	.50 1**	.40 2**	.52 1**	.45 3**	.39 0**	.709**
		.00 0	.00 0	.00 0	.00 2	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 2	.00 0	.00 0	.03 2	.00 3	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 1	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.11	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.44 7**	.52 3**	.44 9**	.38 6**	.57 1**	.50 8**	.50 8**	.52 9**	.56 5**	.63 4**	1	.55 5**	.46 9**	.45 0**	.56 3**	.45 0**	.42 3**	.35 9**	.56 9**	.39 3**	.50 9**	.39 5**	.48 9**	.49 6**	.45 6**	.739**
		.00 0	.00 0	.00 0	.00 1	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 2	.00 0	.00 1	.00 0	.00 1	.00 0	.00 0	.00 0	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.12	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.50 8**	.57 0**	.60 1**	.32 4**	.62 1**	.43 6**	.57 3**	.35 2**	.34 6**	.40 6**	.55 5**	1	.55 5**	.50 8**	.55 1**	.36 3**	.41 3**	.32 3**	.32 0**	.26 0*	.30 8**	.24 2*	.45 4**	.43 9**	.44 5**	.663**
		.00 0	.00 0	.00 0	.00 5	.00 0	.00 0	.00 0	.00 2	.00 3	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.00 2	.00 0	.00 5	.00 6	.02 6	.00 8	.03 9	.00 0	.00 0	.00 0	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.13	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.46 7**	.51 3**	.72 4**	.35 9**	.56 4**	.33 1**	.50 7**	.56 7**	.40 8**	.36 2**	.46 9**	.55 5**	1	.56 5**	.47 1**	.28 8*	.29 0*	.33 7**	.45 3**	.29 1*	.29 3*	.43 0**	.46 3**	.51 4**	.46 9**	.672**
		.00 0	.00 0	.00 0	.00 2	.00 0	.00 4	.00 0	.00 0	.00 0	.00 2	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.01 4	.01 3	.00 4	.00 0	.01 2	.01 2	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.14	Pears on Correlation	.52 9**	.65 2**	.52 6**	.50 6**	.67 4**	.31 6**	.70 0**	.54 2**	.50 4**	.53 4**	.45 0**	.50 8**	.56 5**	1	.60 7**	.42 9**	.45 5**	.59 9**	.41 5**	.51 1**	.54 2**	.45 6**	.49 4**	.54 1**	.54 1**	.784**

	Sig. (2-tailed) N	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 6	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,000
X3.15	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.43 0**	.75 2**	.43 1**	.38 2**	.49 7**	.44 9**	.51 6**	.41 1**	.49 2**	.50 0**	.56 3**	.55 1**	.47 1**	.60 7**	1	.49 7**	.34 1**	.54 6**	.56 7**	.30 0**	.36 7**	.27 7*	.38 4**	.42 9**	.48 1**	.709**
		,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		,00 0	,00 3	,00 0	,00 0	,01 0	,00 1	,01 8	,00 1	,00 0	,00 0	,000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.16	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.46 4**	.49 4**	.26 5*	.40 1**	.57 6**	.69 7**	.37 7**	.43 5**	.39 9**	.25 2*	.45 0**	.36 3**	.28 8*	.42 9**	.49 7**	1	.39 7**	.24 7*	.56 5**	.40 3**	.49 8**	.30 2**	.41 5**	.47 7**	.51 9**	.650**
		,00 0	,00 0	,02 4	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,03 2	,00 0	,00 2	,01 4	,00 0	,00 0		,00 1	,03 5	,00 0	,00 0	,00 0	,00 9	,00 0	,00 0	,00 0	,000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.17	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.30 5**	.39 9**	.38 7**	.70 8**	.45 0**	.24 0*	.49 2**	.33 5**	.26 7*	.34 8**	.42 3**	.41 3**	.29 0*	.45 5**	.34 1**	.39 7**	1	.27 8*	.30 6**	.48 7**	.35 6**	.40 8**	.55 3**	.41 5**	.32 4**	.602**
		,00 9	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,04 1	,00 0	,00 4	,02 2	,00 3	,00 0	,00 0	,01 3	,00 0	,00 3	,00 1		,01 7	,00 9	,00 0	,00 2	,00 0	,00 0	,00 0	,00 5	,000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.18	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.37 7**	.43 3**	.38 3**	.28 9*	.44 8**	.25 1*	.44 0**	.46 1**	.40 1**	.51 0**	.35 9**	.32 3**	.33 7**	.59 9**	.54 6**	.24 7*	.27 8*	1	.40 3**	.41 0**	.41 7**	.30 3**	.39 5**	.50 5**	.47 4**	.613**
		,00 1	,00 0	,00 1	,01 3	,00 0	,03 2	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 2	,00 5	,00 4	,00 0	,00 0	,03 5	,01 7		,00 0	,00 0	,00 0	,00 9	,00 1	,00 0	,00 0	,000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X3.19	Pears on Correlation	.38 8**	.45 5**	.29 8*	.25 6*	.43 8**	.43 5**	.38 5**	.54 8**	.61 1**	.48 3**	.56 9**	.32 0**	.45 3**	.41 5**	.56 7**	.56 5**	.30 6**	.40 3**	1	.48 7**	.48 2**	.44 3**	.46 7**	.51 4**	.39 8**	.679**

	Sig. (2-tailed) N	,00 1	,00 0	,01 1	,02 9	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 6	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 9	,00 0		,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0
X3.20	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.316** 73	.403** 73	.321** 73	.388** 73	.370** 73	.227 73	.457** 73	.337** 73	.416** 73	.603** 73	.393** 73	.260 73	.291* 73	.511** 73	.300** 73	.403** 73	.487** 73	.410** 73	.487** 73	1 73	.577** 73	.486** 73	.608** 73	.420** 73	.324** 73	.625** 73
X3.21	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.332** 73	.448** 73	.308** 73	.422** 73	.543** 73	.331** 73	.347** 73	.406** 73	.445** 73	.501** 73	.509** 73	.308** 73	.293* 73	.542** 73	.367** 73	.498** 73	.356** 73	.417** 73	.482** 73	.577** 73	1 73	.541** 73	.464** 73	.448** 73	.409** 73	.656** 73
X3.22	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.327** 73	.308** 73	.327** 73	.451** 73	.478** 73	.283* 73	.473** 73	.457** 73	.388** 73	.402** 73	.395** 73	.242 73	.430** 73	.456** 73	.277 73	.302** 73	.408** 73	.303** 73	.443** 73	.486** 73	.541** 73	1 73	.580** 73	.549** 73	.483** 73	.627** 73
X3.23	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.485** 73	.416** 73	.494** 73	.450** 73	.542** 73	.441** 73	.603** 73	.443** 73	.413** 73	.521** 73	.489** 73	.454** 73	.463** 73	.494** 73	.384** 73	.415** 73	.553** 73	.395** 73	.467** 73	.608** 73	.464** 73	.580** 73	1 73	.653** 73	.503** 73	.739** 73
X3.24	Pears on Correlation	.734**	.400**	.503**	.389**	.653**	.462**	.497**	.554**	.393**	.453**	.496**	.439**	.514**	.541**	.429**	.477**	.415**	.505**	.514**	.420**	.448**	.549**	.653**	1	.701**	.762**

	Sig. (2- tailed) N	,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		,00 0	,000	
X3. 25	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.56 2**	.40 7**	.48 6**	.37 1**	.72 8**	.45 9**	.46 2**	.52 6**	.39 1**	.39 0**	.45 6**	.44 5**	.46 9**	.54 1**	.48 1**	.51 9**	.32 4**	.47 4**	.39 8**	.32 4**	.40 9**	.48 3**	.50 3**	.70 1**	1	.711 **
		,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 1	,00 1	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 5	,00 0	,00 0	,00 5	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		,000
TOT AL X3	Pears on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.70 4**	.75 2**	.68 8**	.63 3**	.81 9**	.62 0**	.74 5**	.70 5**	.67 0**	.70 9**	.73 9**	.66 3**	.67 2**	.78 4**	.70 9**	.65 0**	.60 2**	.61 3**	.67 9**	.62 5**	.65 6**	.62 7**	.73 9**	.76 2**	.71 1**	1
		,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0	,00 0		
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Penggunaan Media *Typing Master* (X4)

Correlations

	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4.7	X4.8	X4.9	X4.10	X4.11	X4.12	X4.13	X4.14	X4.15	X4.16	X4.17	X4.18	X4.19	X4.20	X4.21	X4.22	X4.23	X4.24	X4.25	TOTAL X4
X4.1 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	1 73	.757** ,000 73	.358** ,002 73	.633** ,000 73	.473** ,000 73	.401** ,000 73	.409** ,000 73	.428** ,000 73	.509** ,000 73	.107 ,367 73	-.106 ,370 73	.362** ,002 73	.609** ,000 73	.457** ,000 73	.482** ,000 73	.416** ,000 73	.558** ,000 73	.406** ,000 73	.440** ,000 73	.472** ,000 73	.273* ,019 73	.306** ,008 73	.345** ,003 73	.291* ,013 73	.491** ,000 73	.623** ,000 73
X4.2 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.757** ,000 73	1 73	.590** ,000 73	.691** ,000 73	.512** ,000 73	.492** ,000 73	.519** ,000 73	.467** ,000 73	.682** ,000 73	.293* ,012 73	-.021 ,862 73	.503** ,000 73	.549** ,000 73	.482** ,000 73	.566** ,000 73	.567** ,000 73	.594** ,000 73	.408** ,000 73	.552** ,000 73	.519** ,000 73	.465** ,000 73	.441** ,000 73	.375** ,001 73	.299* ,010 73	.584** ,000 73	.754** ,000 73
X4.3 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.358** ,002 73	.590** ,000 73	1 73	.467** ,000 73	.498** ,000 73	.370** ,001 73	.516** ,000 73	.178 ,132 73	.527** ,000 73	.260 ,026 73	-.055 ,644 73	.385** ,001 73	.353** ,002 73	.391** ,001 73	.334** ,004 73	.427** ,000 73	.338** ,003 73	.300** ,010 73	.480** ,000 73	.435** ,000 73	.425** ,000 73	.340** ,003 73	.269* ,021 73	.275* ,019 73	.468** ,000 73	.575** ,000 73
X4.4 Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.633** ,000 73	.691** ,000 73	.467** ,000 73	1 73	.557** ,000 73	.577** ,000 73	.460** ,000 73	.525** ,000 73	.612** ,000 73	.244* ,037 73	.099 ,407 73	.566** ,000 73	.500** ,000 73	.379** ,001 73	.514** ,000 73	.559** ,000 73	.557** ,000 73	.451** ,000 73	.554** ,000 73	.533** ,000 73	.471** ,000 73	.448** ,000 73	.267* ,022 73	.350** ,002 73	.513** ,000 73	.743** ,000 73

X4.5	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.473**	.512**	.498**	.557**	1	.714**	.509**	.387**	.585**	.330**	-.038	.343**	.445**	.386**	.470**	.476**	.584**	.577**	.537**	.582**	.427**	.407**	.395**	.425**	.443**	.702**	
		.000	.000	.000	.000		.000	.000	.001	.000	.004	.749	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.6	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.401**	.492**	.370**	.577**	.714**	1	.581**	.461**	.657**	.382**	.027	.443**	.608**	.380**	.517**	.548**	.574**	.519**	.534**	.567**	.554**	.480**	.441**	.561**	.527**	.760**	
		.000	.000	.001	.000	.000		.000	.000	.000	.001	.820	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.7	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.409**	.519**	.516**	.460**	.509**	.581**	1	.357**	.571**	.158	-.015	.373**	.528**	.379**	.503**	.603**	.460**	.309**	.461**	.385**	.422**	.314**	.317**	.441**	.581**	.648**	
		.000	.000	.000	.000	.000	.000		.002	.000	.181	.900	.001	.000	.001	.000	.000	.000	.008	.000	.001	.000	.007	.006	.000	.000	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.8	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.428**	.467**	.178	.525**	.387**	.461**	.357**	1	.533**	.323**	.157	.538**	.531**	.634**	.367**	.314**	.346**	.439**	.451**	.436**	.426**	.318**	.262*	.227	.272*	.632**	
		.000	.000	.132	.000	.001	.000	.002		.000	.005	.185	.000	.000	.000	.001	.007	.003	.000	.000	.000	.000	.006	.025	.053	.020	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.9	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.509**	.682**	.527**	.612**	.585**	.657**	.571**	.533**	1	.519**	.075	.651**	.599**	.497**	.523**	.599**	.608**	.542**	.499**	.480**	.527**	.477**	.526**	.502**	.582**	.827**	
		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.530	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

X4.10	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.107	.293	.260	.244	.330	.382	.158	.323	.519	1	.302	.422	.323	.318	.257	.292	.373	.395	.266	.364	.411	.473	.465	.342	.299	.570	
		.367	.012	.026	.037	.004	.001	.181	.005	.000		.009	.000	.005	.006	.028	.012	.001	.001	.023	.002	.000	.000	.000	.003	.010	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.11	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	-.106	-.021	-.055	.099	-.038	.027	-.015	.157	.075	.302	1	.094	.122	-.016	-.017	-.047	-.140	-.017	.188	-.048	.006	.135	.132	.121	-.078	.230	
		.370	.862	.644	.407	.749	.820	.900	.185	.530	.009		.428	.304	.891	.886	.695	.238	.888	.112	.687	.961	.253	.266	.307	.511	.050	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.12	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.362	.503	.385	.566	.343	.443	.373	.538	.651	.422	.094	1	.480	.388	.426	.429	.434	.308	.452	.329	.591	.386	.320	.321	.365	.655	
		.002	.000	.001	.000	.003	.000	.001	.000	.000	.000	.428		.000	.001	.000	.000	.000	.008	.000	.004	.000	.001	.006	.006	.002	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.13	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.609	.549	.353	.500	.445	.608	.528	.531	.599	.323	.122	.480	1	.418	.423	.498	.540	.513	.482	.538	.438	.372	.506	.559	.505	.742	
		.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.304	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.14	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.457	.482	.391	.379	.386	.380	.379	.634	.497	.318	.016	.388	.418	1	.474	.318	.376	.462	.352	.316	.437	.329	.286	.193	.300	.586	
		.000	.000	.001	.001	.001	.001	.001	.000	.000	.006	.891	.001	.000		.000	.006	.001	.000	.002	.007	.000	.004	.014	.102	.010	.000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

X4.15	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.482**	.566**	.331**	.514**	.470**	.517**	.503**	.367**	.523**	.257	-.017	.426**	.423**	.474**	1	.457**	.642**	.417**	.447**	.506**	.517**	.534**	.343**	.392**	.554**	.679**	
		,000	,000	,004	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,028	,886	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,003	,001	,000	,000		
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	
X4.16	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.416**	.567**	.427**	.559**	.476**	.548**	.603**	.314**	.599**	.292	-.047	.429**	.498**	.318**	.457**	1	.541**	.345**	.346**	.547**	.510**	.556**	.412**	.517**	.774**	.692**	
		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,007	,000	,012	,695	,000	,000	,006	,000	,000	,000	,003	,003	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.17	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.558**	.594**	.338**	.557**	.584**	.574**	.460**	.346**	.608**	.373**	-.140	.434**	.540**	.376**	.642**	.541**	1	.627**	.454**	.659**	.515**	.485**	.603**	.479**	.607**	.734**	
		,000	,000	,003	,000	,000	,000	,000	,003	,000	,001	,238	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.18	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.406**	.408**	.300**	.451**	.577**	.519**	.309**	.439**	.542**	.395**	-.017	.308**	.513**	.462**	.417**	.345**	.627**	1	.425**	.504**	.315**	.321**	.532**	.374**	.384**	.635**	
		,000	,000	,010	,000	,000	,000	,008	,000	,000	,001	,888	,008	,000	,000	,000	,003	,000	,000	,000	,000	,007	,006	,000	,001	,001	,000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.19	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.440**	.552**	.480**	.554**	.537**	.534**	.461**	.451**	.499**	.266	.188	.452**	.482**	.352**	.447**	.346**	.454**	.425**	1	.545**	.446**	.461**	.435**	.464**	.512**	.713**	
		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,023	,112	,000	,000	,002	,000	,003	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

X4.20	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.472**	.519**	.435**	.533**	.582**	.567**	.385**	.436**	.480**	.364**	-.048	.329**	.538**	.316**	.506**	.547**	.659**	.504**	.545**	1	.487**	.463**	.460**	.524**	.638**	.709**
		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.002	.687	.004	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.21	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.273*	.465**	.425**	.471**	.427**	.554**	.422**	.426**	.527**	.411**	.006	.591**	.438**	.437**	.517**	.510**	.515**	.315**	.446**	.487**	1	.689**	.404**	.341**	.491**	.682**
		.019	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.961	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.22	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.306**	.441**	.340**	.448**	.407**	.480**	.314**	.318**	.477**	.473**	.135	.386**	.372**	.329**	.534**	.556**	.485**	.321**	.461**	.463**	.689**	1	.490**	.489**	.646**	.682**
		.008	.000	.003	.000	.000	.000	.007	.006	.000	.000	.253	.001	.001	.004	.000	.000	.000	.006	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.23	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.345**	.375**	.269*	.267*	.395**	.441**	.317**	.262*	.526**	.465**	.132	.320**	.506**	.286*	.343**	.412**	.603**	.532**	.435**	.460**	.404**	.490**	1	.622**	.541**	.645**
		.003	.001	.021	.022	.001	.000	.006	.025	.000	.000	.266	.006	.000	.014	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
X4.24	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.291*	.299*	.275*	.350**	.425**	.561**	.441**	.227	.502**	.342**	.121	.321**	.559**	.193	.392**	.517**	.479**	.374**	.464**	.524**	.341**	.489**	.622**	1	.639**	.639**
		.013	.010	.019	.002	.000	.000	.000	.053	.000	.003	.307	.006	.000	.102	.001	.000	.000	.001	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000
		73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

X4.25	Pears on Correlation	.491**	.584**	.468**	.513**	.443**	.527**	.581**	.272*	.582**	.299*	-.078	.365**	.505**	.300**	.554**	.774**	.607**	.384**	.512**	.638**	.491**	.646**	.541**	.639**	1	.724**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.020	.000	.010	.511	.002	.000	.010	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
TOTAL X4	Pears on Correlation	.623**	.754**	.575**	.743**	.702**	.760**	.648**	.632**	.827**	.570**	.230*	.655**	.742**	.586**	.679**	.692**	.734**	.635**	.713**	.709**	.682**	.682**	.645**	.639**	.724**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.050	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 11 Output Reliabilitas Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel Kesiapan Belajar (X1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,744	27

Variabel Kompetensi Profesional Guru (X2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,761	21

Variabel Lingkungan Teman Sebaya (X3)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,758	26

Variabel Penggunaan Media *Typing Master* (X4)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,750	26

Lampiran 12 Data Hasil Penelitian

Data Hasil Penelitian Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang

X OTKP 1

NO	NIS	NAMA	Waktu	KPM	Keterangan
1	6024	Agim Galang Nuvida	10 menit	130	Tidak Tuntas
2	6025	Almira Nathania Rachmadhani	10 menit	101	Tidak Tuntas
3	6026	Aprilia Milatul Hafidiyah	10 menit	109	Tidak Tuntas
4	6027	Aulia Eka Agustina	10 menit	156	Tuntas
5	6028	Dea Trisnawati	10 menit	169	Tuntas
6	6029	Defita Ayu Syaharani	10 menit	165	Tuntas
7	6031	Dini Eka Pertiwi	10 menit	97	Tidak Tuntas
8	6032	Endang Tri Setyaningsih	10 menit	155	Tuntas
9	6033	Farhan Sagita	10 menit	157	Tuntas
10	6034	Febrian Sasi Kirana	10 menit	109	Tidak Tuntas
11	6035	Intan Nur Ilmi	10 menit	159	Tuntas
12	6036	Maharai Desy Wulandari	10 menit	167	Tuntas
13	6037	Masita Kumala Ningrum	10 menit	117	Tidak Tuntas
14	6038	Maya Nur Anggraini	10 menit	171	Tuntas
15	6039	Niken Selyanti	10 menit	145	Tidak Tuntas
16	6040	Novia Vitriani	10 menit	176	Tuntas
17	6041	Pricila Putri Rahmawati	10 menit	135	Tidak Tuntas
18	6042	Putri Wulandari	10 menit	109	Tidak Tuntas
19	6043	Rita Lestari Putri Ajiyah	10 menit	172	Tuntas
20	6044	Sabila Galuh Larasati	10 menit	171	Tuntas
21	6045	Safira Octa Nurillah	10 menit	121	Tidak Tuntas
22	6046	Sintya Salma Adilla	10 menit	172	Tuntas
23	6049	Tiara Kristiani Prisanty	10 menit	164	Tuntas

X OTKP 2

NO	NIS	NAMA	Waktu	KPM	Keterangan
1	6051	Achida Nur Hanifa	10 menit	111	Tidak Tuntas
2	6052	Adinda Aulia Putri Gusnita	10 menit	96	Tidak Tuntas
3	6053	Adinda Eka Aulia	10 menit	103	Tidak Tuntas
4	6054	Alya Syalaisah	10 menit	172	Tuntas
5	6055	Catur Altia Vitania	10 menit	160	Tuntas
6	6056	Chyntia Irsa Wulandari	10 menit	106	Tidak Tuntas
7	6057	Devi Anggriyani	10 menit	171	Tuntas
8	6058	Dinda Aulia Safitri	10 menit	112	Tidak Tuntas
9	6061	Fadlillah Choirunnisa	10 menit	112	Tidak Tuntas
10	6062	Inge Dwi Rahayu	10 menit	99	Tidak Tuntas
11	6063	Lady Lovely Ayi Putri Sundawi	10 menit	106	Tidak Tuntas
12	6064	Masitha Nurlaily	10 menit	147	Tuntas
13	6065	Nabila Malichatus Sania	10 menit	115	Tidak Tuntas
14	6067	Riska Amel Agustina	10 menit	168	Tuntas
15	6069	Sabila Saskia Monica	10 menit	110	Tidak Tuntas
16	6071	Shabrina Salsabila	10 menit	154	Tuntas
17	6072	Shafa Alfiana	10 menit	103	Tidak Tuntas
18	6073	Syarla Aulia Putri	10 menit	158	Tuntas
19	6074	Tamara Diva Maura	10 menit	161	Tuntas
20	6075	Tsara Salsabila Safina	10 menit	117	Tidak Tuntas
21	6076	Vera Agustin	10 menit	162	Tuntas
22	6077	Winda Wahyu Indriana	10 menit	86	Tidak Tuntas
23	6078	Yuliana Intan Lestari	10 menit	153	Tuntas
24		Astrid Harira	10 menit	108	Tidak Tuntas
25		Laila Najmi	10 menit	98	Tidak Tuntas

X OTKP 3

NO	NIS	NAMA	Waktu	KPM	Keterangan
1	6079	Amalia Fitriyani	10 menit	165	Tuntas
2	6080	Anggie Sofiana Putrie	10 menit	105	Tidak Tuntas
3	6081	Anna Khoirun Nisa'	10 menit	116	Tidak Tuntas
4	6083	Berliana Argy Puspitasari	10 menit	181	Tuntas
5	6084	Christiana Putri Ariyani	10 menit	113	Tidak Tuntas
6	6085	Dewi Laras Ati	10 menit	117	Tidak Tuntas
7	6086	Dhila Nur Rahmawati	10 menit	168	Tuntas
8	6087	Diva Anindia Berliana	10 menit	173	Tuntas
9	6088	Eka Meyliana Puspita	10 menit	109	Tidak Tuntas
10	6089	Fitka Andreani	10 menit	151	Tuntas
11	6090	Istiqomatul Istiana	10 menit	107	Tidak Tuntas
12	6091	Ita Putri Agustina	10 menit	159	Tuntas
13	6092	Jati Putri Bunga Edellweis	10 menit	102	Tidak Tuntas
14	6093	Linda Alfiana	10 menit	104	Tidak Tuntas
15	6094	Lu'lu' Vebriani	10 menit	89	Tidak Tuntas
16	6095	Natasya Ayu Puspita Ningrum	10 menit	161	Tuntas
17	6096	Nugraini	10 menit	106	Tidak Tuntas
18	6098	Rika Noviani	10 menit	167	Tuntas
19	6100	Salma Aura	10 menit	102	Tidak Tuntas
20	6101	Salsabila Selvia Pramesti	10 menit	102	Tidak Tuntas
21	6102	Seftania Eka Priatin	10 menit	165	Tuntas
22	6103	Vania Riska Amanda	10 menit	152	Tuntas
23	6104	Wanda Liana Putrii	10 menit	108	Tidak Tuntas
24	6105	Wulan Setyowati	10 menit	109	Tidak Tuntas
25	6106	Zirra Putri Ayu Lestari	10 menit	181	Tuntas

Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

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

No.	Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1.	Kesiapan Belajar	Kondisi fisik, mental dan emosional	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	12
		Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan	13,14,15,16,17,18,19	7
		Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari	20,21,22,23,24,25,26	7
2.	Kompetensi Profesional Guru	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	27,28,29,30	4
		Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu	31,32,33,34	4
		Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif	35,36,37,38	4
		Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif	39,40,41,42	4
		Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri	43,44,45,46	4
3.	Lingkungan Teman Sebaya	Mengajar berhubungan dan menyesuaikan diri dengan orang lain	47,48,49,50	4
		Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas	51,52,53	3

		Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat orang dewasa	54,55,56,57	4
		Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas	58,59,60	3
		Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak	61,62,63	3
		Memberikan pengetahuan yang tidak bisa diberikan oleh keluarga secara memuaskan	64,65,66,67	4
		Memperluas cakrawala pengalaman anak, sehingga ia menjadi orang yang lebih kompleks	68,69,70,71	4
4.	Penggunaan Media <i>Typing Master</i>	Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar	72,73,74,75	4
		Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan	76,77,78	3
		Seluk-beluk proses belajar	79,80,81	3
		Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan	82,83	2
		Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran	84,85,86,87	4
		Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan	88,89,90	3

	Berbagai jenis alat dan teknik media Pendidikan	91,92	2
	Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran	93,94	2
	Usaha inovasi dalam media Pendidikan	95,96	2

Lampiran 14 Angket Instrumen Penelitian



**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**

Angket Instrumen Penelitian

Oleh :

Anisa Rizki Amalia

7101416255

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

Kepada

Yth. Siswa kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran

SMK PGRI 01 Semarang

Dengan hormat,

Dalam rangka penelitian untuk menyelesaikan Studi Strata 1 (satu) di Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian pada siswa kelas X kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran SMK PGRI 01 Semarang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui “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”.

Berkaitan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan saudara untuk menjawab pertanyaan dalam angket ini dengan sebaik-baiknya. Pendapat dan sikap jujur dalam penelitian ini sangat peneliti harapkan dan sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini. Jawaban yang saudara berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran Saudara di sekolah, serta kerahasiaan identitas dan jawaban Saudara akan saya jaga sepenuhnya. Jawaban Saudara sangat membantu saya dalam menyusun skripsi.

Atas bantuan dan partisipasi saudara,peneliti ucapkan terimakasih.

Semarang , 2020

Hormat saya,

Anisa Rizki Amalia

ANGKET PENELITIAN

**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**

I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum anda menjawab.
3. Jawablah dengan memberikan tanda checklist(√) pada salah satu jawaban pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat atau kondisi anda.

Keterangan alternative jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

II. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama :
2. Kelas :
3. No. Absen :

III. DAFTAR PERNYATAAN

KESIAPAN BELAJAR

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Kondisi fisik, mental dan emosional					
1	Setiap hari saya memiliki waktu istirahat yang cukup yaitu 8jam/hari				
2	Sebelum berangkat sekolah saya selalu sarapan pagi agar dapat berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran				
3	Saya dapat mendengar dengan jelas penjelasan yang guru sampaikan				
4	Saya tidak mengalami gangguan pada indera penglihatan (mata)				
5	Saya yakin memiliki kemampuan dan ilmu pengetahuan dalam praktik mengetik 10 jari buta				
6	Saya merasa siap saat akan memulai pelajaran				
7	Saya selalu siap saat menghadapi ulangan atau ujian				
8	Saya selalu yakin dengan pekerjaan atau tugas yang sudah saya selesaikan				
9	Saya berfikir mengenai setiap permasalahan yang sedang terjadi				
10	Apabila nilai ulangan atau praktik mengetik 10 jari buta memperoleh nilai yang buruk, saya akan belajar lebih giat lagi				
11	Saya merasa iri ketika teman saya memperoleh nilai yang lebih baik				
12	Saya merasa senang ketika guru memberikan tugas yang banyak				
Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan					
13	Saya belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) tanpa disuruh orang lain				
14	Saya berusaha melengkapi buku-buku yang berkaitan dengan mengetik 10 jari buta agar dapat belajar dengan lebih baik				
15	Saya meminjam buku catatan Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) teman jika catatan saya kurang lengkap				
16	Saya membeli buku pegangan Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) untuk belajar				
17	Saya mencatat materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang saya anggap penting				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
18	Saya percaya kemampuan saya sendiri bahwa saya akan berhasil dalam praktik mengetik 10 jari buta				
19	Saya mampu menyimpulkan setiap materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang diberikan guru				
Keterampilan, pengetahuan dan pengertian lain yang telah dipelajari					
20	Saya memiliki keterampilan yang baik dalam mengetik 10 jari buta				
21	Saya mampu menyelesaikan PR dan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) dengan tepat waktu				
22	Saya mampu mengetik 10 jari buta tanpa melihat papan ketik (<i>keyboard</i>)				
23	Saya dapat memahami materi Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang disampaikan oleh guru				
24	Saya selalu mengulang kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru				
25	Saya selalu membaca materi terlebih dahulu sebelum diajarkan oleh guru				
26	Saya memiliki jam khusus untuk belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				

KOMPETENSI PROFESIONAL GURU

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu					
27	Saya merasa bahwa guru menguasai materi pembelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) yang akan diampu				
28	Saya mudah memahami materi karena guru menjelaskan materi pembelajaran dikaitkan dengan contoh ilustrasi kehidupan sehari-hari				
29	Saya merasa bahwa guru dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh siswa				
30	Saya mendapatkan penjelasan secara detail tentang istilah yang sulit untuk dimengerti siswa dalam materi pelajaran				
Menguasai standar kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu					

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
31	Saya mendapatkan penjelasan mengenai kompetensi dasar yang akan dicapai pada awal pelaksanaan pembelajaran di kelas				
32	Saya merasa bahwa guru dapat mencerminkan nilai spiritual dengan bertakwa kepada Tuhan YME				
33	Saya mendapatkan penjelasan dari guru mengenai materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang disampaikan diawal pembelajaran				
34	Saya merasa bahwa guru mencerminkan sikap disiplin seperti masuk kelas tepat waktu, mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa				
Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif					
35	Saya lebih mudah memahami materi karena guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa				
36	Saya lebih mudah memahami isi materi karena guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga memotivasi siswa dalam belajar				
37	Saya yakin bahwa guru mampu mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan terkini				
38	Saya tidak merasa cepat bosan karena guru memberikan selingan humor untuk mengembalikan semangat siswa yang sudah mulai jenuh dan bosan pada saat praktik mengetik 10 jari buta				
Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri					
39	Saya yakin bahwa guru menyiapkan alat atau media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa				
40	Saya merasa kurang jelas dalam menerima materi karena guru tidak memanfaatkan LCD dalam pembelajaran di kelas				
41	Saya merasa bahwa guru tidak mengetahui penggunaan teknologi yang terbaru				
42	Saya merasa bahwa guru perlu mengembangkan bahan ajar sehingga pengetahuan mengetik 10 jari butas siswa menjadi lebih luas				
Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif					

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
43	Saya mendapatkan pengenalan tentang hal-hal baru oleh guru dalam setiap pembelajaran mengetik 10 jari buta				
44	Saya mendapatkan bermacam-macam metode atau cara pengajaran di dalam kelas maupun laboratorium AP, tidak hanya metode dengan metode ceramah				
45	Saya yakin bahwa guru dapat mengelola waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				
46	Saya tidak diberi kesempatan untuk memberikan kritik dan saran kepada guru untuk pengembangan kemampuan guru				

LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Menyesuaikan Diri Dengan Orang Lain					
47	Teman di dalam kelas mudah bergaul sehingga saya dapat berinteraksi dengan baik				
48	Saya akrab dengan sebagian besar teman di sekolah				
49	Saya dapat berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan pekerjaan				
50	Teman dapat menerima kelebihan dan kekurangan yang saya miliki				
Memperkenalkan kehidupan masyarakat yang lebih luas					
51	Saya pernah menceritakan masalah pribadi saya kepada teman saya				
52	Saya menerima solusi dari teman ketika saya ada masalah				
53	Saya mengajak bertukar pikiran tentang cita-cita				
Menguatkan sebagian dari nilai-nilai yang berlaku					
54	Ketika saya sakit, teman datang menjenguk				
55	Teman memberikan bantuan dalam bentuk materil maupun moril ketika saya dalam masalah				
56	Saya berkerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				
57	Apabila terdapat perbedaan pendapat dalam kelas kami saling menghargai satu sama lain				
Memberikan kepada anggota-anggotanya cara-cara untuk membebaskan diri dari pengaruh kekuasaan otoritas					
58	Saya mengikuti pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
59	Saya sering melaksanakan piket kelas sesuai dengan jadwalnya				
60	Saya selalu menggunakan seragam sekolah sesuai dengan peraturan dan tata tertib yang berlaku				
Memberikan pengalaman untuk mengadakan hubungan yang didasarkan pada prinsip persamaan hak					
61	Teman-teman selalu memberi semangat untuk belajar				
62	Teman saya mengajak berbuat curang (menyontek) saat ulangan				
63	Teman-teman saya mendorong saya untuk mengumpulkan tugas tepat waktu				
Memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tidak bisa diberikan keluarga					
64	Teman memberikan informasi terkait pelajaran ketika saya tidak masuk sekolah				
65	Teman saya menceritakan cara belajar yang menarik dan mudah dipahami				
66	Saya lebih termotivasi untuk belajar apabila ada teman yang mendapatkan nilai bagus				
67	Saya dan teman sering bertukar pikiran mengenai banyak hal, seperti hobi, pengalaman yang menyenangkan, dll				
Partner Belajar Yang Baik					
68	Di sekolah saya bersaing dengan teman-teman untuk meningkatkan prestasi belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) di sekolah				
69	Saya belajar kelompok dengan teman sekolah saya untuk membahas pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				
70	Teman mendorong saya untuk belajar Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) lebih giat dari waktu yang lalu				
71	Teman mengajak saya untuk menyelesaikan tugas Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				

PENGUNAAN MEDIA *TYPING MASTER*

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar					
72	Pembelajaran dengan media <i>Typing Master</i> sangat menarik perhatian saya				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
73	Pembelajaran dengan media <i>Typing Master</i> tidak membosankan				
74	Bahan ajar atau materi yang disampaikan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran				
75	Dengan media pembelajaran <i>Typing Master</i> saya dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll				
Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan					
76	Media <i>Typing Master</i> dapat melatih kecepatan mengetik 10 jari buta secara efektif dan efisien				
77	Bahasa dan fitur yang ada di <i>Typing Master</i> mudah untuk dipahami				
78	Media pembelajaran <i>Typing Master</i> mampu menarik minat untuk mengasah kecepatan dalam mengetik 10 jari buta				
Seluk-beluk proses belajar					
79	Saya mempunyai daya ingat yang tinggi dalam menghafal tata letak huruf dan angka pada papan ketik (<i>keyboarding</i>)				
80	Saya merasa bahwa faktor intelegensi (kepintaran) mempengaruhi saya dalam memahami pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari)				
81	Saya merasa bahwa suhu, cuaca, udara yang baik dikelas dapat berpengaruh terhadap pembelajaran mengetik 10 jari				
Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan					
82	Kondisi ruang laboratorium mengetik cocok apabila digunakan media <i>Typing Master</i> sebagai media dalam meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta				
83	Saya antusias mengetik dengan menggunakan media <i>Typing Master</i>				
Nilai atau manfaat media Pendidikan dalam pengajaran					
84	Manfaat penggunaan media <i>Typing Master</i> dapat saya rasakan				
85	Saya lebih mudah memahami pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari buta) tanpa menggunakan media <i>Typing Master</i>				
86	Saya merasa lebih terbantu untuk meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta setelah guru menggunakan media <i>Typing Master</i>				

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
87	Saya tidak merasakan manfaat media <i>Typing Master</i>				
Pemilihan dan penggunaan media Pendidikan					
88	Saya suka dengan media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran (mengetik 10 jari)				
89	Saya mampu memaksimalkan media IT dalam pembelajaran				
90	Saya lebih mudah memahami dan meningkatkan kecepatan mengetik 10 jari buta dengan menggunakan media <i>Typing Master</i>				
Berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran					
91	Saya merasa dengan menggunakan alat atau teknik media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru				
92	Saya merasa bahwa media pembelajaran merupakan alternative pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami				
Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran					
93	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam setiap mata pelajaran menggunakan media pembelajaran				
94	Saya akan lebih tertarik mengikuti pelajaran jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik				
Usaha inovasi dalam media Pendidikan					
95	Saya merasa bahwa inovasi yang diberikan guru dalam menggunakan media <i>Typing Master</i> pada saat pembelajaran membantu saya dalam mempermudah memahami materi serta praktik mengetik 10 jari				
96	Saya merasa cocok dengan inovasi dan kreasi yang diberikan guru dalam mata pelajaran Teknolgi Perkantoran (mengetik 10 jari buta)				

Lampiran 15 Hasil Tabulasi Angket Penelitian

KESIAPAN BELAJAR

No	Kode Res	KB											
		Indikator 1											
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	R.1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3
2	R.2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2
3	R.3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
4	R.4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
5	R.5	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4
6	R.6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3
7	R.7	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3
8	R.8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
9	R.9	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4
10	R.10	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
11	R.11	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2
12	R.12	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
13	R.13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
14	R.14	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	2
15	R.15	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
16	R.16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2
17	R.17	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
18	R.18	1	3	4	2	3	3	2	1	2	3	1	1
19	R.19	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2

No	Kode Res	KB											
		Indikator 1											
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
20	R.20	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
22	R.22	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
23	R.23	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3
24	R.24	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2
25	R.25	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3
26	R.26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
27	R.27	4	3	3	2	2	2	1	4	4	3	1	1
28	R.28	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2
29	R.29	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
30	R.30	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3
31	R.31	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3
32	R.32	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
33	R.33	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2
34	R.34	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3
35	R.35	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
36	R.36	1	3	4	2	3	3	4	1	2	4	3	3
37	R.37	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3
38	R.38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	R.39	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3
40	R.40	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2
41	R.41	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3

No	Kode Res	KB											
		Indikator 1											
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
42	R.42	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3
43	R.43	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3
44	R.44	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
45	R.45	4	3	4	2	2	3	3	4	3	4	2	2
46	R.46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
47	R.47	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3
48	R.48	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3
49	R.49	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2
50	R.50	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3
51	R.51	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3
52	R.52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
53	R.53	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	2
54	R.54	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2
55	R.55	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4
56	R.56	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3
57	R.57	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2	2	2
58	R.58	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4
59	R.59	1	1	2	2	1	3	2	1	4	2	3	3
60	R.60	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3
61	R.61	1	2	1	2	3	3	1	1	4	4	2	2
62	R.62	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2
63	R.63	2	2	1	2	1	4	3	1	4	4	2	2

No	Kode Res	KB											
		Indikator 1											
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
64	R.64	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3
65	R.65	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3
66	R.66	2	3	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2
67	R.67	2	2	1	3	3	4	2	2	2	2	3	3
68	R.68	1	2	2	1	1	3	4	1	3	3	3	3
69	R.69	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3
70	R.70	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
71	R.71	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2
72	R.72	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	2
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		229	229	233	215	219	238	216	220	231	240	199	202
Skor Riil		2671											
Skor Ideal		3504											
Persentase		76%											
Kriteria		B											

No	Kode Res	KB						
		Indikator 2						
		P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
1	R.1	3	3	3	3	3	4	3
2	R.2	3	3	2	2	3	3	2
3	R.3	1	4	4	3	4	2	2
4	R.4	3	3	3	3	2	3	3
5	R.5	3	4	4	3	4	4	3
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	2	2	3	2	3	3	3
8	R.8	3	3	3	3	3	3	3
9	R.9	2	3	3	3	4	3	3
10	R.10	3	3	3	2	3	3	3
11	R.11	3	4	4	2	3	3	3
12	R.12	3	3	3	3	2	3	3
13	R.13	3	2	2	2	2	3	3
14	R.14	2	4	4	2	4	4	3
15	R.15	3	3	3	3	2	3	3
16	R.16	2	3	3	2	3	3	3
17	R.17	2	3	3	2	3	3	2
18	R.18	2	3	1	4	1	3	2
19	R.19	3	3	4	4	4	3	3
20	R.20	4	4	3	3	4	4	3
21	R.21	2	3	3	2	3	3	3
22	R.22	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	KB						
		Indikator 2						
		P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
23	R.23	3	2	2	3	4	3	3
24	R.24	3	3	3	2	2	3	3
25	R.25	3	2	2	2	3	3	3
26	R.26	4	4	4	3	4	4	3
27	R.27	3	2	3	1	4	3	2
28	R.28	2	4	4	2	4	4	4
29	R.29	2	3	3	3	3	3	4
30	R.30	3	4	4	3	3	3	4
31	R.31	3	3	3	3	4	3	2
32	R.32	2	3	3	2	3	3	2
33	R.33	3	3	3	2	4	2	3
34	R.34	2	3	2	3	3	2	3
35	R.35	3	4	4	4	4	4	3
36	R.36	2	3	4	2	1	3	2
37	R.37	4	4	4	4	4	4	4
38	R.38	3	3	3	3	3	3	3
39	R.39	1	4	4	3	3	3	2
40	R.40	2	4	4	3	3	3	2
41	R.41	2	2	3	3	3	3	3
42	R.42	4	4	3	3	3	3	4
43	R.43	3	2	2	1	1	2	2
44	R.44	4	3	3	4	4	4	3

No	Kode Res	KB						
		Indikator 2						
		P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
45	R.45	3	2	4	2	4	3	2
46	R.46	3	4	4	3	4	4	4
47	R.47	4	3	3	3	4	3	4
48	R.48	3	4	3	3	4	4	3
49	R.49	2	1	1	1	1	2	2
50	R.50	2	3	3	3	4	3	3
51	R.51	2	3	3	3	3	3	3
52	R.52	3	4	3	4	4	3	3
53	R.53	4	3	3	2	3	2	2
54	R.54	1	1	1	1	2	3	2
55	R.55	3	4	4	3	4	4	3
56	R.56	2	2	2	2	3	3	3
57	R.57	2	1	3	1	4	2	2
58	R.58	3	3	4	4	4	3	3
59	R.59	2	1	2	1	1	1	2
60	R.60	4	4	4	3	3	4	4
61	R.61	3	3	1	1	1	2	2
62	R.62	2	3	3	3	2	2	3
63	R.63	1	1	1	1	1	1	2
64	R.64	4	4	3	3	4	4	3
65	R.65	3	3	2	4	2	3	2
66	R.66	1	1	2	2	2	3	3

No	Kode Res	KB						
		Indikator 2						
		P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
67	R.67	4	3	1	2	2	2	3
68	R.68	2	1	2	2	1	2	1
69	R.69	4	4	4	4	3	4	4
70	R.70	3	3	4	4	3	3	3
71	R.71	3	2	3	3	3	3	2
72	R.72	2	3	4	2	4	3	3
73	R.73	3	4	4	3	4	3	2
Jumlah		199	218	220	193	222	221	206
Skor Riil		1479						
Skor Ideal		2044						
Persentase		72%						
Kriteria		B						

No	Kode Res	KB						
		Indikator 3						
		P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26
1	R.1	3	3	3	4	4	3	3
2	R.2	2	3	3	3	2	2	2
3	R.3	1	1	4	4	4	4	4
4	R.4	2	2	2	3	3	3	3
5	R.5	3	4	2	4	4	4	4
6	R.6	4	4	4	4	3	3	3
7	R.7	3	3	3	4	2	2	3
8	R.8	3	3	3	3	3	3	3
9	R.9	4	2	4	3	4	4	4
10	R.10	3	3	3	2	4	2	3
11	R.11	3	3	3	4	4	3	2
12	R.12	3	3	2	4	3	3	2
13	R.13	3	2	2	2	3	3	3
14	R.14	3	4	4	3	2	3	2
15	R.15	2	3	3	3	3	2	2
16	R.16	3	3	3	2	3	2	2
17	R.17	2	3	3	3	2	2	3
18	R.18	1	4	2	1	2	1	1
19	R.19	2	2	4	3	3	2	2
20	R.20	3	4	4	4	4	4	4
21	R.21	2	2	3	3	3	3	2
22	R.22	3	4	3	4	4	4	4

No	Kode Res	KB						
		Indikator 3						
		P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26
23	R.23	3	3	3	3	3	4	3
24	R.24	2	3	3	3	3	4	2
25	R.25	2	2	2	3	3	2	2
26	R.26	3	4	4	4	4	3	3
27	R.27	3	3	4	3	1	3	1
28	R.28	2	2	4	3	3	4	2
29	R.29	3	2	2	2	2	2	3
30	R.30	4	3	4	3	3	4	4
31	R.31	3	3	3	3	4	3	3
32	R.32	3	3	2	3	3	2	3
33	R.33	2	3	3	3	2	2	2
34	R.34	3	2	2	2	3	3	3
35	R.35	3	3	4	4	4	4	3
36	R.36	3	3	2	3	4	3	3
37	R.37	3	3	3	4	4	3	4
38	R.38	3	3	3	3	3	3	3
39	R.39	2	2	3	3	3	3	3
40	R.40	2	3	2	3	3	2	2
41	R.41	4	4	4	3	3	3	3
42	R.42	3	3	4	3	3	3	3
43	R.43	2	3	2	2	4	2	2
44	R.44	3	4	4	4	3	4	4

No	Kode Res	KB						
		Indikator 3						
		P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26
45	R.45	3	3	2	2	3	3	2
46	R.46	3	3	4	3	4	4	4
47	R.47	4	3	4	4	3	4	4
48	R.48	4	3	3	3	3	3	3
49	R.49	2	3	3	3	2	2	2
50	R.50	2	2	4	2	3	2	3
51	R.51	3	3	3	4	4	4	3
52	R.52	4	3	3	4	4	4	4
53	R.53	4	4	3	2	4	3	2
54	R.54	1	2	2	2	2	3	2
55	R.55	4	4	4	4	4	4	4
56	R.56	3	3	4	2	3	3	3
57	R.57	1	2	3	3	3	4	2
58	R.58	4	4	3	3	3	3	4
59	R.59	3	2	4	2	2	3	3
60	R.60	3	3	4	4	3	3	4
61	R.61	2	2	4	4	1	2	2
62	R.62	2	3	3	2	2	2	2
63	R.63	2	2	4	3	3	3	2
64	R.64	3	4	4	4	4	4	4
65	R.65	3	4	3	4	3	3	3
66	R.66	3	2	2	2	2	3	2

No	Kode Res	KB						
		Indikator 3						
		P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26
67	R.67	2	3	2	3	2	3	3
68	R.68	2	3	3	4	4	3	3
69	R.69	3	4	3	3	3	3	3
70	R.70	4	4	4	4	3	3	3
71	R.71	2	2	3	3	2	2	2
72	R.72	2	3	3	3	3	3	2
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		201	216	229	227	223	218	206
Skor Riil		1520						
Skor Ideal		2044						
Persentase		74%						
Kriteria		B						

KOMPETENSI PROFESIONAL GURU

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 1				Indikator 2			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	R.1	4	4	4	4	3	4	4	1
2	R.2	2	2	2	2	1	1	2	2
3	R.3	2	2	2	3	3	3	3	2
4	R.4	4	4	4	3	4	4	4	4
5	R.5	4	3	4	3	3	4	3	2
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	4	3	3	3	3	3	3	1
8	R.8	3	3	3	3	3	3	3	3
9	R.9	4	4	4	3	3	4	4	4
10	R.10	4	3	4	3	4	2	2	4
11	R.11	4	3	4	3	3	4	4	2
12	R.12	3	3	3	2	3	3	3	2
13	R.13	2	2	2	3	3	3	3	3
14	R.14	4	4	4	4	4	4	4	4
15	R.15	3	2	3	3	3	3	3	2
16	R.16	4	4	4	4	4	4	4	3
17	R.17	4	3	4	3	3	4	3	4
18	R.18	1	1	4	3	2	2	3	2
19	R.19	4	4	4	4	3	4	4	1
20	R.20	4	4	4	4	4	4	3	4
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3	2

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 1				Indikator 2			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
22	R.22	4	3	4	4	4	4	4	4
23	R.23	4	4	3	4	3	4	4	1
24	R.24	3	3	4	4	4	4	4	1
25	R.25	2	2	2	1	1	2	2	2
26	R.26	4	3	4	4	4	4	4	2
27	R.27	4	3	4	4	3	4	3	1
28	R.28	4	4	4	4	4	4	4	4
29	R.29	2	2	2	3	3	2	2	1
30	R.30	3	4	4	4	3	3	4	2
31	R.31	2	2	2	2	2	2	2	2
32	R.32	3	3	3	3	3	4	3	2
33	R.33	1	1	1	4	2	2	2	2
34	R.34	3	3	3	3	3	3	2	2
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3	3
36	R.36	4	4	3	3	3	3	4	1
37	R.37	4	2	4	4	4	4	4	4
38	R.38	4	3	3	3	3	4	3	3
39	R.39	3	3	3	3	3	3	3	3
40	R.40	2	2	2	2	3	2	2	2
41	R.41	4	4	3	3	3	4	4	2
42	R.42	3	3	2	2	2	3	3	1
43	R.43	2	2	3	4	4	4	3	1

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 1				Indikator 2			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4	1
45	R.45	3	3	3	3	3	3	3	2
46	R.46	4	4	3	3	3	4	3	2
47	R.47	4	4	4	3	4	4	3	2
48	R.48	3	4	3	3	3	4	4	1
49	R.49	3	3	3	3	3	3	3	2
50	R.50	2	4	3	3	3	3	4	3
51	R.51	3	3	3	3	3	4	4	3
52	R.52	4	3	3	3	3	3	3	3
53	R.53	4	4	4	2	3	3	3	2
54	R.54	2	2	2	1	3	3	2	3
55	R.55	4	4	4	4	4	4	4	3
56	R.56	4	4	4	2	4	4	4	4
57	R.57	3	3	1	2	1	2	2	2
58	R.58	4	4	4	4	4	3	3	4
59	R.59	3	3	2	4	4	3	2	2
60	R.60	4	4	4	4	4	4	3	3
61	R.61	2	3	3	3	4	1	1	4
62	R.62	4	4	4	4	4	4	3	3
63	R.63	1	1	1	1	1	1	1	2
64	R.64	4	4	4	3	4	2	4	4
65	R.65	2	2	3	3	3	3	2	1

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 1				Indikator 2			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
66	R.66	4	4	4	4	4	4	4	4
67	R.67	3	3	2	4	4	3	2	3
68	R.68	2	2	2	2	2	2	2	4
69	R.69	4	4	4	3	2	4	4	2
70	R.70	3	4	4	3	4	4	4	4
71	R.71	2	2	2	2	2	2	2	2
72	R.72	2	3	2	2	1	1	2	2
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		234	228	232	227	228	235	227	183
Skor Riil		921				873			
Skor Ideal		1168				1168			
Persentase		79%				75%			
Kriteria		K				K			

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 3				Indikator 4			
		P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
1	R.1	4	4	4	4	4	2	3	3
2	R.2	2	4	2	2	3	3	2	2
3	R.3	2	2	3	3	2	2	3	3
4	R.4	4	4	4	3	4	4	4	4
5	R.5	3	3	3	4	3	3	3	3
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	4	4	4	4	4	1	1	1
8	R.8	3	3	3	4	3	2	3	3
9	R.9	4	4	3	2	4	4	4	4
10	R.10	2	3	3	3	2	3	3	3
11	R.11	3	4	4	4	4	2	4	4
12	R.12	2	3	2	3	3	2	2	2
13	R.13	2	2	3	3	3	3	2	2
14	R.14	3	3	4	4	4	4	4	4
15	R.15	4	4	3	2	3	2	3	3
16	R.16	4	3	3	4	4	4	3	4
17	R.17	2	3	3	3	3	2	3	3
18	R.18	3	4	1	2	1	1	3	3
19	R.19	3	3	3	3	4	1	3	3
20	R.20	4	4	4	4	3	3	4	4
21	R.21	3	3	3	3	3	2	3	3
22	R.22	4	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 3				Indikator 4			
		P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
23	R.23	3	4	4	4	4	3	3	3
24	R.24	3	4	3	4	3	3	4	4
25	R.25	2	3	3	4	2	2	2	3
26	R.26	4	4	4	4	4	2	3	3
27	R.27	4	2	4	4	3	3	4	4
28	R.28	4	4	4	4	4	4	4	4
29	R.29	3	2	2	2	3	3	4	2
30	R.30	3	3	4	3	3	4	4	4
31	R.31	2	2	2	2	4	2	2	3
32	R.32	3	3	3	4	3	2	3	3
33	R.33	2	4	2	1	1	2	2	2
34	R.34	3	3	3	2	2	2	3	2
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3	3
36	R.36	3	3	4	3	3	3	2	2
37	R.37	4	4	4	4	2	4	4	4
38	R.38	3	4	3	4	4	3	4	4
39	R.39	3	3	3	3	3	4	4	3
40	R.40	2	4	2	3	2	3	3	2
41	R.41	3	4	4	3	4	2	2	2
42	R.42	3	4	3	3	3	3	3	3
43	R.43	1	4	3	4	4	2	3	3
44	R.44	4	4	4	4	4	1	4	4

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 3				Indikator 4			
		P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
45	R.45	2	3	3	3	3	2	3	3
46	R.46	4	3	3	4	3	3	4	4
47	R.47	4	4	4	3	3	2	3	3
48	R.48	4	4	3	3	3	3	3	3
49	R.49	3	3	3	3	3	2	3	3
50	R.50	3	3	3	3	3	4	4	4
51	R.51	3	3	3	3	3	3	3	3
52	R.52	3	3	3	3	3	3	3	3
53	R.53	3	3	3	4	3	2	2	2
54	R.54	4	4	2	4	4	2	3	3
55	R.55	4	3	3	4	4	4	4	4
56	R.56	4	4	4	3	4	3	4	4
57	R.57	2	2	2	2	2	2	1	1
58	R.58	4	4	4	3	4	4	4	4
59	R.59	3	3	3	3	3	2	2	2
60	R.60	4	4	4	4	4	4	4	4
61	R.61	2	1	2	1	3	3	2	2
62	R.62	3	3	3	3	3	3	2	2
63	R.63	2	1	1	2	2	1	1	2
64	R.64	2	4	4	4	3	3	3	4
65	R.65	2	1	1	1	1	1	2	2
66	R.66	4	4	3	3	3	4	4	4

No	Kode Res	KPG				KPG			
		Indikator 3				Indikator 4			
		P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16
67	R.67	1	2	4	3	2	3	2	2
68	R.68	1	2	2	2	1	1	2	2
69	R.69	4	4	3	4	4	4	4	4
70	R.70	4	3	3	2	4	4	4	4
71	R.71	1	1	2	2	2	2	2	2
72	R.72	2	3	2	2	1	1	2	2
73	R.73	4	4	4	4	4	4	3	4
Jumlah		220	236	225	229	225	197	221	222
Skor Riil		910				865			
Skor Ideal		1168				1168			
Persentase		78%				74%			
Kriteria		K				K			

No	Kode Res	KPG			
		Indikator 5			
		P17	P18	P19	P20
1	R.1	3	4	4	2
2	R.2	2	2	2	2
3	R.3	3	3	2	2
4	R.4	4	4	4	4
5	R.5	3	3	4	2
6	R.6	4	4	4	4
7	R.7	4	4	4	1
8	R.8	3	3	3	3
9	R.9	4	4	4	4
10	R.10	2	3	4	3
11	R.11	4	3	3	1
12	R.12	3	3	3	2
13	R.13	2	3	3	4
14	R.14	4	4	4	4
15	R.15	3	3	4	2
16	R.16	4	4	4	4
17	R.17	3	3	3	2
18	R.18	3	4	1	3
19	R.19	4	4	3	1
20	R.20	3	4	4	4
21	R.21	3	3	3	2
22	R.22	4	4	4	4

No	Kode Res	KPG			
		Indikator 5			
		P17	P18	P19	P20
23	R.23	4	4	4	2
24	R.24	4	4	3	2
25	R.25	2	2	2	2
26	R.26	3	4	4	3
27	R.27	3	4	4	4
28	R.28	4	4	4	4
29	R.29	2	2	2	2
30	R.30	4	3	3	4
31	R.31	3	2	2	1
32	R.32	3	3	3	2
33	R.33	2	4	2	2
34	R.34	2	2	2	2
35	R.35	3	3	3	3
36	R.36	4	4	3	2
37	R.37	4	4	4	4
38	R.38	3	3	4	1
39	R.39	4	4	4	3
40	R.40	2	3	3	3
41	R.41	3	3	4	1
42	R.42	3	3	4	1
43	R.43	4	4	4	1
44	R.44	4	4	4	4

No	Kode Res	KPG			
		Indikator 5			
		P17	P18	P19	P20
45	R.45	3	3	3	2
46	R.46	4	3	4	2
47	R.47	4	3	3	2
48	R.48	3	3	3	1
49	R.49	3	3	3	2
50	R.50	3	3	3	3
51	R.51	3	3	2	3
52	R.52	3	4	3	3
53	R.53	3	3	3	2
54	R.54	3	2	2	2
55	R.55	3	4	4	4
56	R.56	4	4	4	4
57	R.57	2	3	2	3
58	R.58	4	2	3	4
59	R.59	2	1	2	2
60	R.60	3	3	3	3
61	R.61	3	2	3	2
62	R.62	3	2	3	2
63	R.63	2	2	1	3
64	R.64	4	4	4	4
65	R.65	2	2	1	2
66	R.66	4	4	4	4

No	Kode Res	KPG			
		Indikator 5			
		P17	P18	P19	P20
67	R.67	2	3	4	3
68	R.68	2	3	3	4
69	R.69	3	4	4	4
70	R.70	4	4	4	3
71	R.71	3	2	3	3
72	R.72	2	2	3	2
73	R.73	4	4	4	4
Jumlah		230	234	234	195
Skor Riil		893			
Skor Ideal		1168			
Persentase		76%			
Kriteria		K			

LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 1				Indikator 2		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
1	R.1	3	3	3	3	3	3	3
2	R.2	2	2	2	2	2	2	2
3	R.3	2	2	2	3	2	3	2
4	R.4	4	4	3	4	4	3	4
5	R.5	3	3	4	3	3	3	4
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	1	1	2	2	2	3	3
8	R.8	3	3	2	2	2	2	2
9	R.9	4	3	3	4	4	3	4
10	R.10	4	3	3	3	4	4	3
11	R.11	3	3	3	4	3	3	3
12	R.12	3	3	3	3	3	3	3
13	R.13	3	3	3	3	3	3	3
14	R.14	4	3	3	4	4	4	4
15	R.15	3	3	3	4	3	3	4
16	R.16	4	3	4	4	4	4	4
17	R.17	2	3	3	2	3	3	3
18	R.18	3	3	3	1	3	3	3
19	R.19	3	4	2	4	4	4	3
20	R.20	4	4	4	4	4	4	4
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 1				Indikator 2		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
22	R.22	4	4	4	2	4	4	4
23	R.23	3	3	4	3	2	2	2
24	R.24	3	3	3	3	3	3	3
25	R.25	1	1	1	2	1	1	2
26	R.26	4	4	4	4	4	4	4
27	R.27	2	3	1	4	3	4	4
28	R.28	2	4	4	4	4	4	4
29	R.29	3	3	3	3	3	3	3
30	R.30	4	3	3	3	4	4	3
31	R.31	3	3	3	3	3	4	2
32	R.32	3	3	3	3	3	3	3
33	R.33	2	2	2	2	2	3	2
34	R.34	3	3	3	3	4	2	2
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3
36	R.36	3	3	3	3	3	3	3
37	R.37	3	4	4	4	3	4	4
38	R.38	4	4	4	3	4	3	4
39	R.39	3	4	4	4	4	3	3
40	R.40	3	3	3	4	3	3	3
41	R.41	4	4	4	4	4	4	4
42	R.42	3	4	2	4	4	3	4
43	R.43	3	3	3	2	4	4	4

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 1				Indikator 2		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4
45	R.45	2	2	2	2	2	2	3
46	R.46	4	3	4	4	4	3	4
47	R.47	3	4	3	4	3	4	3
48	R.48	3	4	4	4	4	3	4
49	R.49	2	2	2	2	3	3	3
50	R.50	3	2	3	2	2	3	3
51	R.51	3	3	2	2	3	3	3
52	R.52	4	4	4	3	4	4	3
53	R.53	3	4	3	3	3	3	3
54	R.54	2	4	3	4	3	4	4
55	R.55	4	2	3	3	3	4	2
56	R.56	3	3	3	3	3	3	3
57	R.57	3	3	2	3	2	4	2
58	R.58	3	3	3	4	3	3	2
59	R.59	2	2	2	2	2	2	2
60	R.60	3	2	2	3	3	4	3
61	R.61	2	4	2	2	2	4	2
62	R.62	2	2	3	4	2	1	2
63	R.63	2	2	2	3	2	2	2
64	R.64	3	3	3	3	4	3	3
65	R.65	2	1	3	2	4	4	2

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 1				Indikator 2		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
66	R.66	3	4	4	4	4	3	3
67	R.67	3	3	3	3	2	4	4
68	R.68	3	3	3	3	3	3	4
69	R.69	3	2	3	3	3	2	3
70	R.70	2	3	3	3	3	2	3
71	R.71	2	3	3	3	3	4	4
72	R.72	2	3	3	3	3	2	3
73	R.73	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		215	222	218	228	229	232	228
Skor Riil		883				689		
Skor Ideal		1168				876		
Persentase		76%				79%		
Kriteria		B				B		

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 3				Indikator 4		
		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
1	R.1	3	4	4	3	3	3	3
2	R.2	2	2	2	2	2	2	3
3	R.3	2	2	1	1	2	2	2
4	R.4	3	3	3	3	3	3	4
5	R.5	4	4	3	3	4	4	4
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	2	2	3	3	2	2	1
8	R.8	3	3	2	3	2	2	3
9	R.9	4	3	3	3	3	3	4
10	R.10	4	3	3	4	3	3	3
11	R.11	4	4	3	4	3	3	3
12	R.12	3	3	3	3	3	3	3
13	R.13	3	4	3	3	3	3	3
14	R.14	4	4	3	4	4	3	4
15	R.15	3	3	3	3	3	3	4
16	R.16	3	4	3	3	3	4	4
17	R.17	2	2	2	3	3	3	3
18	R.18	3	2	2	2	3	3	3
19	R.19	3	4	4	4	4	2	3
20	R.20	4	4	4	3	4	4	4
21	R.21	3	3	2	3	3	3	3
22	R.22	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 3				Indikator 4		
		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
23	R.23	2	4	4	1	2	2	3
24	R.24	3	3	2	2	4	3	3
25	R.25	2	2	2	1	1	2	2
26	R.26	4	4	4	4	3	4	4
27	R.27	2	4	4	3	2	1	4
28	R.28	4	4	4	4	3	4	4
29	R.29	3	2	2	3	4	3	3
30	R.30	2	4	3	4	4	3	3
31	R.31	2	3	3	2	2	4	3
32	R.32	3	3	3	3	3	3	3
33	R.33	2	2	2	3	3	2	2
34	R.34	3	3	3	3	4	4	3
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3
36	R.36	3	3	3	3	3	3	3
37	R.37	3	4	3	4	4	4	4
38	R.38	3	3	4	4	4	4	4
39	R.39	3	3	3	4	3	3	3
40	R.40	4	3	3	3	3	4	4
41	R.41	3	3	3	4	4	4	4
42	R.42	3	3	2	2	3	3	4
43	R.43	4	4	4	4	4	3	3
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 3				Indikator 4		
		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
45	R.45	3	2	2	1	1	2	2
46	R.46	4	4	3	3	4	4	4
47	R.47	4	4	3	4	4	3	3
48	R.48	3	4	3	3	4	4	4
49	R.49	4	4	2	4	2	4	4
50	R.50	2	2	3	2	3	2	2
51	R.51	3	3	4	4	3	3	3
52	R.52	3	4	4	4	4	3	4
53	R.53	3	3	3	3	3	3	3
54	R.54	4	3	4	4	4	4	4
55	R.55	3	3	3	4	3	3	2
56	R.56	3	2	3	3	3	3	3
57	R.57	2	2	2	2	2	2	2
58	R.58	4	4	3	4	1	3	2
59	R.59	2	3	3	2	2	3	3
60	R.60	4	3	2	2	2	2	3
61	R.61	3	4	1	2	3	3	2
62	R.62	1	2	1	2	3	3	2
63	R.63	1	3	1	2	2	2	1
64	R.64	3	1	2	1	3	3	3
65	R.65	3	2	2	2	3	3	2
66	R.66	4	4	4	4	3	3	4

No	Kode Res	LTS				LTS		
		Indikator 3				Indikator 4		
		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
67	R.67	4	4	3	3	3	4	2
68	R.68	2	3	3	4	4	3	3
69	R.69	3	3	3	3	3	3	3
70	R.70	3	3	3	3	3	3	3
71	R.71	3	3	4	4	4	3	3
72	R.72	3	3	3	3	3	3	3
73	R.73	4	3	4	4	3	4	3
Jumlah		223	230	213	222	223	224	227
Skor Riil		888				674		
Skor Ideal		1168				876		
Persentase		76%				77%		
Kriteria		B				B		

No	Kode Res	LTS			LTS				LTS			
		Indikator 5			Indikator 6				Indikator 7			
		P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	R.1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
2	R.2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1
3	R.3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2
4	R.4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4
5	R.5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	1	2	4	2	2	3	2	2	4	2	2
8	R.8	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3
9	R.9	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4
10	R.10	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4
11	R.11	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
12	R.12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
13	R.13	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2
14	R.14	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
15	R.15	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
16	R.16	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
17	R.17	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3
18	R.18	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
19	R.19	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
20	R.20	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
21	R.21	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
22	R.22	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	LTS			LTS				LTS			
		Indikator 5			Indikator 6				Indikator 7			
		P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
23	R.23	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2
24	R.24	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3
25	R.25	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1
26	R.26	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
27	R.27	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	3
28	R.28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
29	R.29	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3
30	R.30	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
31	R.31	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3
32	R.32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	R.33	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4
34	R.34	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
35	R.35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
36	R.36	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
37	R.37	4	4	4	3	3	3	3	1	4	3	3
38	R.38	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3
39	R.39	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
40	R.40	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
41	R.41	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4
42	R.42	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3
43	R.43	4	2	2	4	4	2	3	4	4	4	3
44	R.44	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4

No	Kode Res	LTS			LTS				LTS			
		Indikator 5			Indikator 6				Indikator 7			
		P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
45	R.45	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3
46	R.46	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
47	R.47	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
48	R.48	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4
49	R.49	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4
50	R.50	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3
51	R.51	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3
52	R.52	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
53	R.53	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
54	R.54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
55	R.55	2	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3
56	R.56	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
57	R.57	3	4	3	3	3	2	3	1	1	3	2
58	R.58	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3
59	R.59	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3
60	R.60	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3
61	R.61	4	4	2	1	4	1	1	1	1	1	2
62	R.62	2	1	4	2	1	1	1	3	2	2	2
63	R.63	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2
64	R.64	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	4
65	R.65	1	4	2	1	2	2	3	2	2	2	4
66	R.66	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3

No	Kode Res	LTS			LTS				LTS			
		Indikator 5			Indikator 6				Indikator 7			
		P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
67	R.67	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3
68	R.68	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	2
69	R.69	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3
70	R.70	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
71	R.71	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2
72	R.72	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
73	R.73	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3
Jumlah		223	227	231	217	222	217	223	223	214	216	228
Skor Riil		681			879				881			
Skor Ideal		876			1168				1168			
Persentase		78%			75%				75%			
Kriteria		B			B				B			

PENGGUNAAN MEDIA *TYPING MASTER*

No	Kode Res	TM				TM			TM		
		Indikator 1				Indikator 2			Indikator 3		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	R.1	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4
2	R.2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3
3	R.3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1
4	R.4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2
5	R.5	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	3	3	4	2	2	2	4	2	1	1
8	R.8	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
9	R.9	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3
10	R.10	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2
11	R.11	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
12	R.12	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4
13	R.13	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2
14	R.14	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2
15	R.15	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3
16	R.16	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
17	R.17	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3
18	R.18	4	2	1	2	3	2	1	3	1	3
19	R.19	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3
20	R.20	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4
21	R.21	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3

No	Kode Res	TM				TM			TM		
		Indikator 1				Indikator 2			Indikator 3		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
22	R.22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
23	R.23	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3
24	R.24	4	4	3	4	4	3	3	2	4	1
25	R.25	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
26	R.26	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
27	R.27	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4
28	R.28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	R.29	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2
30	R.30	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3
31	R.31	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1
32	R.32	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3
33	R.33	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3
34	R.34	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2
35	R.35	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
36	R.36	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2
37	R.37	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3
38	R.38	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1
39	R.39	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3
40	R.40	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
41	R.41	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2
42	R.42	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
43	R.43	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1

No	Kode Res	TM				TM			TM		
		Indikator 1				Indikator 2			Indikator 3		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
45	R.45	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
46	R.46	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
47	R.47	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
48	R.48	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4
49	R.49	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3
50	R.50	3	3	4	3	4	2	3	2	3	3
51	R.51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
52	R.52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
53	R.53	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
54	R.54	2	2	2	3	2	2	2	3	2	4
55	R.55	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
56	R.56	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
57	R.57	1	1	3	2	2	2	2	2	2	3
58	R.58	3	3	3	3	4	4	1	4	4	4
59	R.59	1	2	3	2	3	3	3	2	3	4
60	R.60	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3
61	R.61	3	3	4	2	4	2	2	2	1	1
62	R.62	3	4	3	4	1	1	1	2	1	2
63	R.63	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1
64	R.64	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3
65	R.65	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1

No	Kode Res	TM				TM			TM		
		Indikator 1				Indikator 2			Indikator 3		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
66	R.66	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3
67	R.67	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3
68	R.68	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
69	R.69	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3
70	R.70	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
71	R.71	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3
72	R.72	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
73	R.73	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4
Jumlah		230	227	232	227	234	221	223	200	208	208
Skor Riil		916				678			616		
Skor Ideal		1168				876			876		
Persentase		78%				77%			70%		
Kriteria		B				B			B		

No	Kode Res	TM		TM				TM		
		Indikator 4		Indikator 5				Indikator 6		
		P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
1	R.1	4	3	3	2	2	4	3	3	4
2	R.2	3	3	3	3	2	4	2	2	2
3	R.3	3	2	2	2	3	3	2	2	3
4	R.4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
5	R.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	R.6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	R.7	2	2	4	3	3	2	2	2	4
8	R.8	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	R.9	3	3	3	4	3	3	3	4	3
10	R.10	3	3	3	4	3	3	3	3	2
11	R.11	3	3	3	2	4	4	3	3	3
12	R.12	4	3	3	3	4	4	3	3	3
13	R.13	3	3	4	2	2	4	3	3	3
14	R.14	2	3	3	3	3	4	1	2	1
15	R.15	3	3	3	2	3	3	3	3	3
16	R.16	3	3	3	2	3	4	3	3	3
17	R.17	3	3	3	2	3	3	3	3	3
18	R.18	1	1	4	3	2	2	3	4	1
19	R.19	4	3	4	2	4	4	4	3	3
20	R.20	4	3	3	4	4	3	3	4	4
21	R.21	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	R.22	4	4	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	TM		TM				TM		
		Indikator 4		Indikator 5				Indikator 6		
		P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
23	R.23	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	R.24	1	2	3	2	4	4	3	3	3
25	R.25	3	3	3	2	4	3	3	3	4
26	R.26	4	3	4	2	3	4	3	4	4
27	R.27	2	1	3	3	3	4	4	3	2
28	R.28	2	4	4	4	4	4	4	2	4
29	R.29	2	1	1	2	4	2	3	2	2
30	R.30	4	4	3	4	4	4	4	4	3
31	R.31	2	2	3	1	2	2	2	2	3
32	R.32	3	3	3	2	3	3	3	3	3
33	R.33	4	3	2	2	2	2	1	1	2
34	R.34	3	3	3	2	3	3	3	3	3
35	R.35	3	3	4	4	3	4	3	3	4
36	R.36	3	3	3	3	3	3	3	4	3
37	R.37	3	3	4	4	3	4	3	4	3
38	R.38	3	1	4	4	4	4	3	3	3
39	R.39	4	3	3	3	4	3	3	3	4
40	R.40	2	3	3	2	2	3	2	2	1
41	R.41	3	3	3	2	3	3	4	3	3
42	R.42	4	3	3	4	4	4	3	3	4
43	R.43	3	3	2	2	3	3	2	2	3
44	R.44	4	4	4	4	4	4	4	4	4

No	Kode Res	TM		TM				TM		
		Indikator 4		Indikator 5				Indikator 6		
		P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
45	R.45	3	3	3	2	2	3	2	3	3
46	R.46	3	3	3	3	4	3	4	4	2
47	R.47	4	4	4	4	3	4	3	3	3
48	R.48	3	4	4	3	3	3	4	3	3
49	R.49	3	2	2	3	3	2	2	3	2
50	R.50	3	3	2	3	3	3	3	3	3
51	R.51	3	3	3	3	3	3	3	3	3
52	R.52	4	4	4	4	4	4	4	3	4
53	R.53	3	3	3	3	3	3	3	3	3
54	R.54	22	2	3	2	2	2	1	2	3
55	R.55	4	4	4	3	3	3	4	4	4
56	R.56	3	3	4	4	4	3	4	4	4
57	R.57	3	2	1	2	1	3	1	3	2
58	R.58	4	4	3	3	3	2	3	3	3
59	R.59	2	2	2	3	3	4	4	3	2
60	R.60	3	4	4	4	4	3	2	3	3
61	R.61	2	1	1	3	1	2	1	2	3
62	R.62	2	3	1	2	3	3	3	2	2
63	R.63	1	1	2	1	1	2	2	2	2
64	R.64	3	2	3	2	3	2	2	3	1
65	R.65	1	2	2	3	2	2	2	2	2
66	R.66	3	3	2	2	3	3	2	1	1

No	Kode Res	TM		TM				TM		
		Indikator 4		Indikator 5				Indikator 6		
		P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
67	R.67	2	3	2	4	3	2	2	3	3
68	R.68	3	2	2	3	3	2	2	3	3
69	R.69	3	3	3	3	3	3	3	3	3
70	R.70	3	3	3	3	3	3	3	3	3
71	R.71	3	3	3	2	3	3	3	3	3
72	R.72	3	3	3	3	3	3	3	3	3
73	R.73	4	3	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah		237	208	220	208	224	230	210	215	214
Skor Riil		445		882				639		
Skor Ideal		584		1168				876		
Persentase		76%		76%				73%		
Kriteria		B		B				B		

No	Kode Res	TM		TM		TM	
		Indikator 7		Indikator 8		Indikator 9	
		P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	R.1	4	4	4	4	4	4
2	R.2	3	3	3	2	2	3
3	R.3	3	3	4	2	2	3
4	R.4	4	4	3	3	3	4
5	R.5	3	3	3	3	4	3
6	R.6	4	4	4	4	4	4
7	R.7	3	3	2	2	3	3
8	R.8	3	3	3	3	3	3
9	R.9	3	2	3	3	4	3
10	R.10	2	3	3	3	4	3
11	R.11	4	3	3	2	4	4
12	R.12	4	3	4	4	4	4
13	R.13	3	3	3	3	4	3
14	R.14	3	4	4	1	3	4
15	R.15	3	3	3	3	3	3
16	R.16	3	3	4	3	3	4
17	R.17	4	4	3	3	3	3
18	R.18	4	1	1	3	3	2
19	R.19	3	3	4	4	4	4
20	R.20	4	4	4	3	4	4
21	R.21	3	3	3	2	3	3

No	Kode Res	TM		TM		TM	
		Indikator 7		Indikator 8		Indikator 9	
		P20	P21	P22	P23	P24	P25
22	R.22	4	4	2	4	4	4
23	R.23	3	3	3	3	3	3
24	R.24	3	2	3	3	4	4
25	R.25	4	3	3	2	3	3
26	R.26	4	4	4	4	4	4
27	R.27	4	3	3	4	3	4
28	R.28	4	4	4	4	4	4
29	R.29	2	3	4	3	3	3
30	R.30	3	4	4	3	3	4
31	R.31	3	2	3	4	4	4
32	R.32	3	3	2	3	3	3
33	R.33	2	3	2	2	4	2
34	R.34	3	3	2	3	3	3
35	R.35	4	4	4	3	4	4
36	R.36	3	3	3	3	3	3
37	R.37	3	4	4	4	3	4
38	R.38	4	3	4	3	4	4
39	R.39	3	4	4	4	4	4
40	R.40	1	3	2	2	2	2
41	R.41	4	4	3	2	3	3
42	R.42	4	4	4	3	4	4
43	R.43	3	2	2	3	3	3

No	Kode Res	TM		TM		TM	
		Indikator 7		Indikator 8		Indikator 9	
		P20	P21	P22	P23	P24	P25
44	R.44	4	4	4	4	4	4
45	R.45	3	3	3	4	3	3
46	R.46	4	4	3	4	3	3
47	R.47	3	3	3	4	4	4
48	R.48	3	4	4	4	4	4
49	R.49	2	1	1	2	2	3
50	R.50	3	3	3	3	3	3
51	R.51	3	3	3	3	3	3
52	R.52	4	4	4	4	4	4
53	R.53	4	3	3	3	3	3
54	R.54	2	2	3	3	3	2
55	R.55	4	3	4	4	4	4
56	R.56	4	4	4	4	3	4
57	R.57	2	2	2	3	3	3
58	R.58	4	4	4	3	3	3
59	R.59	4	4	4	4	4	4
60	R.60	3	3	3	3	3	3
61	R.61	2	2	2	2	2	2
62	R.62	3	2	3	2	2	3
63	R.63	2	1	1	1	2	3
64	R.64	2	3	3	3	3	2
65	R.65	2	3	2	3	2	2

No	Kode Res	TM		TM		TM	
		Indikator 7		Indikator 8		Indikator 9	
		P20	P21	P22	P23	P24	P25
66	R.66	2	3	2	2	2	3
67	R.67	2	4	3	2	1	2
68	R.68	2	2	2	2	2	2
69	R.69	2	3	4	3	3	3
70	R.70	3	3	3	3	3	3
71	R.71	3	3	3	3	4	3
72	R.72	3	3	3	3	3	3
73	R.73	3	4	4	4	4	4
Jumlah		228	228	227	221	235	239
Skor Riil		456		448		474	
Skor Ideal		584		584		584	
Persentase		78%		77%		81%	
Kriteria		B		B		B	

Lampiran 16 Hasil Analisis Regresi Berganda

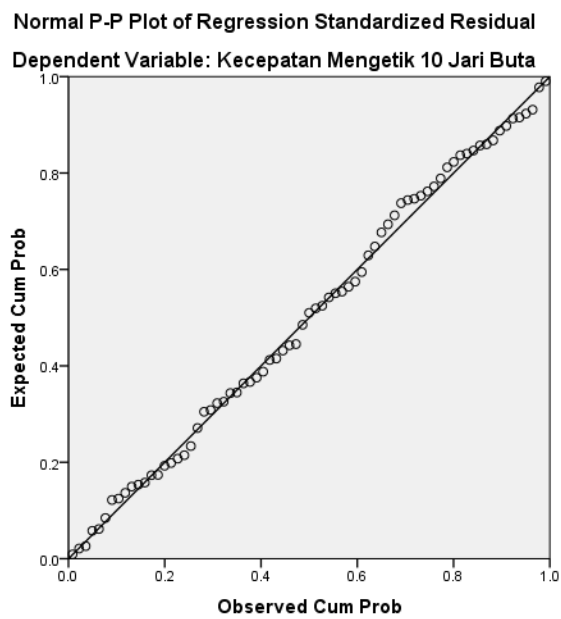
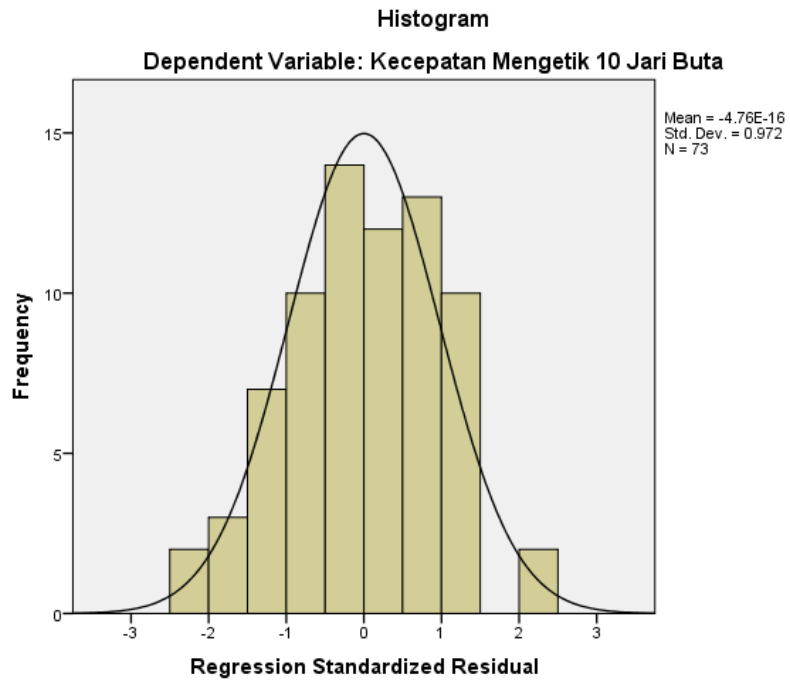
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

Lampiran 17 Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas



Gambar Plot Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas Kolmogorv-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		73
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	16,11994447
Most Extreme Differences	Absolute	,058
	Positive	,039
	Negative	-,058
Test Statistic		,058
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

b. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067		
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009	,572	1,748
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003	,445	2,248
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003	,574	1,742
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047	,451	2,215

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

c. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Kesiapan Belajar	Between Groups	(Combined)	45632,760	39	1170,071	2,253	,010
		Linearity	26592,079	1	26592,079	51,203	,000
		Deviation from Linearity	19040,681	38	501,071	,965	,545
	Within Groups		17138,500	33	519,348		
Total		62771,260	72				

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Kompetensi Profesional Guru	Between Groups	(Combined)	48462,710	38	1275,334	3,030	,001
		Linearity	34423,472	1	34423,472	81,797	,000
		Deviation from Linearity	14039,238	37	379,439	,902	,622
	Within Groups		14308,550	34	420,840		
Total		62771,260	72				

ANOVA Table

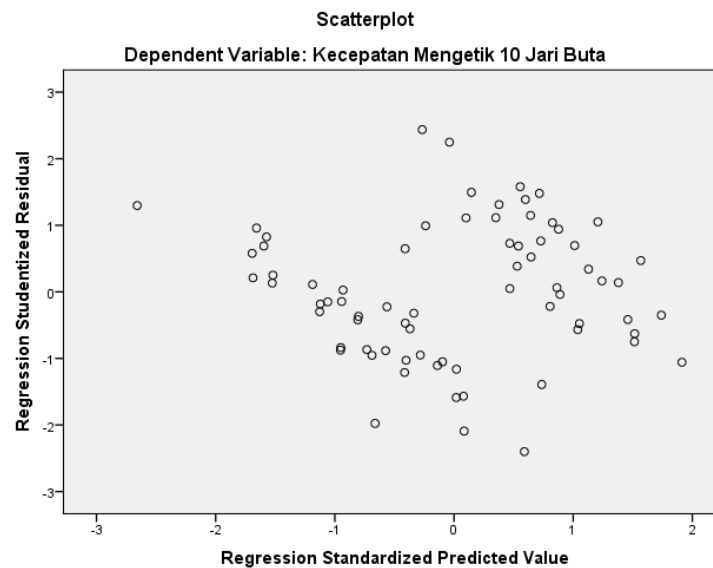
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Lingkungan Teman Sebaya	Between Groups	(Combined)	41237,010	39	1057,359	1,620	,080
		Linearity	28309,391	1	28309,391	43,383	,000
		Deviation from Linearity	12927,619	38	340,201	,521	,973
	Within Groups		21534,250	33	652,553		
Total		62771,260	72				

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta * Penggunaan Media Typing Master	Between Groups	(Combined)	50363,385	40	1259,085	3,247	,000
		Linearity	30954,868	1	30954,868	79,833	,000
		Deviation from Linearity	19408,517	39	497,654	1,283	,236
	Within Groups		12407,875	32	387,746		
Total		62771,260	72				

d. Uji Heteroskedastisitas

Gambar Scatter Plot Hasil Uji Heteroskedastisitas



Uji Glejser

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	12,644	7,315		1,728	,088		
Kesiapan Belajar	-,169	,098	-,267	-1,720	,090	,572	1,748
Kompetensi Profesional Guru	,211	,132	,283	1,608	,113	,445	2,248
Lingkungan Teman Sebaya	-,037	,105	-,054	-,350	,727	,574	1,742
Penggunaan Media Typing Master	,046	,120	,067	,385	,701	,451	2,215

a. Dependent Variable: Abs_RES

Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Simultan (Uji Statistik F)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	44061,872	4	11015,468	40,036	.000 ^b
Residual	18709,388	68	275,138		
Total	62771,260	72			

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Typing Master, Lingkungan Teman Sebaya, Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru

b. Uji Parsial (Uji Statistik t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067		
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009	,572	1,748
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003	,445	2,248
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003	,574	1,742
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047	,451	2,215

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

c. Koefisien Determinasi Simultan (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.838 ^a	.702	.684	16,587

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Typing Master, Lingkungan Teman Sebaya, Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru

b. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta

d. Koefisien Determinasi Parsial (r^2)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1 (Constant)	-24,374	13,110		-1,859	,067					
Kesiapan Belajar	,474	,176	,236	2,694	,009	,651	,311	,178	,572	1,748
Kompetensi Profesional Guru	,725	,236	,305	3,076	,003	,741	,350	,204	,445	2,248
Lingkungan Teman Sebaya	,584	,188	,271	3,107	,003	,672	,353	,206	,574	1,742
Penggunaan Media Typing Master	,435	,215	,199	2,024	,047	,702	,238	,134	,451	2,215

a. Dependent Variable: Kecepatan Mengetik 10 Jari Buta



Lampiran 19 Dokumentasi

Gambar 11. 1 Siswa Sedang Mendengarkan Instruksi dari Peneliti



Gambar 19.2 Siswa Sedang Melakukan Tes Mengetik 10 Jari Buta

Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian

	<p>YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PGRI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) SMK PGRI 01 SEMARANG TERAKREDITASI "B"</p>	
<p>Alamat : Jl. Medoho Raya No. 91 Gayamsari Telp. (024) 6724715, 6746497 SEMARANG 50161 E-mail : smkpgri01smg@yahoo.com</p>		
NSS : 40.2.03.63.10.036	NPSN : 20328979	NDS : 4303300017

SURAT KETERANGAN

Nomor : 244.1/S Ket/V/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Hj. Titi Yulestariani
NIY : 010610
Jabatan : Kepala SMK PGRI 01 Semarang

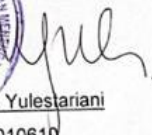
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Anisa Rizki A.
NPM : 7101416255
Jur./Prodi/Fakultas : Pend. Ekonomi/Pend. Adm. Perkantoran/Ekonomi
Universitas Negeri Semarang

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian untuk menyusun Skripsi dengan judul "Pengaruh Kesiapan Belajar, Kompetensi Profesional Guru, Lingkungan Teman Sebaya dan Penggunaan Media *Typing Master* Terhadap Kecepatan Mengetik 10 (sepuluh) Jari Buta Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang" pada tanggal 8 Januari s.d. 18 Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 15 Juni 2020
Kepala SMK PGRI 01 Semarang


Dra. Hj. Titi Yulestariani
NIY. 010610