

PENGARUH DISIPLIN BELAJAR, KEMANDIRIAN BELAJAR, DAN TEMAN SEBAYA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *TYPING MASTER* SEBAGAI MODERASI TERHADAP KETERAMPILAN KEYBOARDING MAHASISWA

Angga Pratiwi¹, Tusyanah Tusyanah²

Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{1,2}
anggapратиwi21@gmail.com¹, tusyanah@mail.unnes.ac.id²

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh disiplin belajar, kemandirian belajar, dan lingkungan teman sebaya dengan penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, populasi penelitian merupakan mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2020 yang telah mengikuti mata kuliah Produksi Dokumen sebanyak 108 orang dan menggunakan sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan tes mengetik *online*. Teknik analisis data menggunakan hasil tes mengetik, analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Disiplin belajar berpengaruh positif dan signifikan. 2) Kemandirian belajar berpengaruh positif dan signifikan. 3) lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan. 4) penggunaan media *typing master* berpengaruh positif dan signifikan. 5) Penggunaan media *typing master* meningkatkan pengaruh disiplin belajar positif dan signifikan. 6) Penggunaan media *typing master* menurunkan pengaruh kemandirian belajar ke arah negatif tidak signifikan. 7) Penggunaan media *typing master* menurunkan pengaruh lingkungan teman sebaya dan tidak signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*.

Kata kunci: Keterampilan *Keyboarding*, Disiplin Belajar, Kemandirian Belajar, Lingkungan Teman Sebaya, Penggunaan Media *Typing Master*

THE IMPACT OF LEARNING DISCIPLINE, LEARNING INDEPENDENCE, AND PEERS WITH THE USE OF TYPING MASTER MEDIA AS MODERATION ON STUDENT SKILLS OF KEYBOARDING

Abstract: This research was to analyze the effect of learning discipline, self-regulated learning, and peer environment with the use of typing master media as a moderating variable on student keyboarding skills. This research is a quantitative study, the research population is Office Administration Education students class of 2020 who have taken the Document Production course as many as 108 people and using saturated samples. Data collection was carried out by questionnaire and online typing test. Data analysis techniques use typing test results, descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that 1) Learning discipline has a positive and significant effect. 2) Self-regulated learning has a positive and significant effect. 3) Peer environment has a positive and significant effect. 4) The use of typing master media has a positive and significant effect. 5) The use of typing master media increases the influence of positive and significant learning discipline. 6) The use of typing master media decreases the influence of self-regulated learning in a negative and insignificant direction. 7) The use of typing master media decreases the influence of the peer environment and is non significant on keyboarding skills

Keywords: Keyboarding, Learning Discipline, Self-Regulated Learning, Peer Environment, The Use of Typing Master Media

PENDAHULUAN

Keyboarding merupakan keterampilan seseorang dalam mengetik dengan cepat dan tepat menggunakan semua jari-jari tangan tanpa harus melihat pada papan ketik secara langsung. Menurut Marimin et al., (2012) pekerjaan *keyboarding* meliputi pekerjaan mengetik yang merekam surat dalam berbagai bentuk, mengetik kwitansi dan memorandum, merekam pekerjaan

penyusunan angka (daftar atau tabel faktur dan neraca), menyalin naskah secara cepat, tepat, dan rapi, dan berbagai pekerjaan lainnya. Keterampilan *keyboarding* menurut Wentling dalam Setyawardani et al., (2016) merupakan suatu tindakan memasukkan informasi ke dalam komputer melalui penggunaan *keyboard* mirip dengan mesin tik, yang melibatkan penempatan jari pada tombol yang ditentukan di baris “*home*” tengah *keyboard* dan menggerakkan jari seperlunya untuk menekan tombol lain tanpa melihat ke *keyboard*. Keterampilan *keyboarding* berfungsi untuk mencegah stagnasi atau kemacetan kerja pada suatu perusahaan yang disebabkan oleh penumpukan dokumen yang tidak segera dikerjakan. Apabila pekerjaan dilakukan dengan *keyboarding skill* yang baik, maka akan terjadi efisiensi pada pekerjaan yang ada. Keterampilan *keyboarding* tersebut tidak mudah dimiliki oleh semua orang karena harus dilakukan dengan latihan-latihan yang dilaksanakan sesuai dengan petunjuk sehingga mencapai hasil yang baik.

Menurut Terry dalam Sulistiowati, (2022) sebagian besar kegiatan atau pekerjaan kantor merupakan pekerjaan mengetik. Oleh sebab itu keterampilan mengetik atau *keybaording* perlu dimiliki oleh mahasiswa agar nantinya ketika menghadapi dunia industri secara langsung dapat melaksanakan kegiatan perkantoran dengan baik. Selain penting dalam dunia industri, keterampilan *keyboarding* juga penting dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran karena lulusan tersebut nantinya akan memiliki peluang untuk menjadi guru atau tenaga pendidik jurusan administrasi perkantoran atau yang kini dikenal dengan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) yang ada pada elemen Teknologi Perkantoran. Sehingga sebagai guru, hendaknya memiliki keterampilan *keyboarding* agar bisa membimbing siswa untuk menguasai keterampilan tersebut.

Observasi awal dilakukan dengan melihat fenomena yang terjadi ketika pembelajaran mata kuliah praktik perkantoran berlangsung. Mata kuliah praktik perkantoran merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa. Keterampilan *keyboarding* masuk pada mata kuliah produksi dokumen yang diberikan kepada mahasiswa pada semester tiga, dan dilanjutkan pada mata kuliah praktik perkantoran di semester enam atau tujuh. Pada saat perkuliahan praktik perkantoran, proses pembelajaran dilakukan dengan membagi mahasiswa menjadi 7 kelompok dengan jumlah anggota 7 hingga 8 orang yang masing-masing memiliki tugas serta peran sebagai Pimpinan, Pengolah (Sekretaris Pimpinan), Pelaksana (juru ketik), Pengarah, Agendaris, Arsiparis, dan Ekspediter. Setiap mahasiswa akan mendapatkan peran yang berbeda pada saat praktik, sehingga diharapkan mahasiswa mampu menjalankan semua peran dengan baik. Pada mata kuliah tersebut, mahasiswa yang berperan sebagai Pelaksana (juru ketik) dituntut untuk mengetik surat dengan cepat dan tepat agar surat bisa segera diproses oleh divisi yang lain. Pada saat praktik berlangsung, mahasiswa yang berperan sebagai Pelaksana (juru ketik) idealnya harus mampu memproduksi delapan surat dalam waktu 30 menit secara berkelompok. Namun pada kenyataannya, yang berperan sebagai Pelaksana mengalami kesulitan karena *keyboard* ditutup sehingga mereka tidak bisa melihat huruf apa saja yang ada pada *keyboard* sehingga pelaksana hanya mampu mengetik dua hingga empat surat saja. Sehingga fenomena tersebut menjadi urgensi untuk dilakukannya penelitian mengenai keterampilan *keyboarding*.

Namun fenomena yang terjadi pada mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2020, mahasiswa masih memiliki kendala terkait kemampuan dalam mengetik dengan cepat dan tepat. Hal tersebut disampaikan oleh sebagian mahasiswa yang menjadi responden wawancara awal, mahasiswa yang diwawancarai mengatakan bahwa proses pembelajaran mata kuliah produksi dokumen tidak berjalan efektif. Wawancara awal dilakukan kepada 30

mahasiswa untuk mendapatkan keterangan dari kendala yang dialami, terkait dengan keterampilan *keyboarding* dan pembelajaran selama perkuliahan produksi dokumen. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa yang diwawancarai menyatakan bahwa kegiatan perkuliahan berlangsung kurang efektif. Hal tersebut terjadi karena pemberian materi perkuliahan produksi dokumen belum optimal karena proses pembelajaran dilakukan secara *online*. Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa kesulitan saat melakukan praktik mengetik pada semester berikutnya di mata kuliah Praktik Perkantoran yang menuntut mahasiswa untuk bisa mengetik dengan cepat dan tepat. Sehingga dari data tersebut memberikan urgensi untuk segera dilakukan penelitian lebih lanjut

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan *keyboarding* pada mahasiswa. Keterampilan *keyboarding* merupakan bagian dari hasil belajar yang dilakukan. Menurut Slameto, (2003) faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut digolongkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sendiri merupakan faktor yang berasal dari dalam individu masing-masing, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar kendali individu tersebut. Faktor internal dapat berupa minat, bakat, motivasi, kedisiplinan, kesiapan belajar, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal sendiri dapat berupa pengaruh lingkungan pertemanan, orang tua, media pembelajaran, dan lain sebagainya.

Disiplin belajar merupakan salah satu faktor internal yang ada pada mahasiswa untuk mencapai suatu hasil belajar berupa terampil melakukan *keyboarding*. Hal ini dapat terjadi apabila mahasiswa memiliki disiplin belajar yang tinggi, maka proses pembelajaran akan lebih efektif sehingga dari proses belajar tersebut mahasiswa akan memperoleh keterampilan yang baik, dalam hal ini adalah keterampilan *keyboarding*. Disiplin menurut (Tu'u, 2008) istilah "disiplin" berasal dari bahasa Latin "*disciplina*", yang menunjuk kepada kegiatan belajar dan mengajar. Istilah ini sangat dekat dengan istilah bahasa Inggris "*disciple*", yang berarti mengikuti orang untuk belajar dari bawah pengawasan seorang pemimpin. Dalam kegiatan belajar ini, bawahan dididik untuk patuh dan taat pada peraturan yang dibuat oleh pemimpin. Disiplin merupakan sesuatu yang ada pada diri seseorang yang menjadi bagian dalam hidup dan muncul dalam pola tingkah lagi sehari-hari.

Kemandirian belajar merupakan kemampuan individu untuk belajar secara mandiri tanpa mengandalkan atau bergantung pada bimbingan eksternal (tenaga pendidik). Kemandirian tersebut melibatkan motivasi internal dalam diri seseorang, disiplin, kemampuan akademik, dan juga manajemen waktu yang baik pula. Semakin berkembangnya kurikulum, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada tenaga pendidik yang mengajar dan memberikan materi serta penjelasan, namun mahasiswa modern juga dituntut untuk belajar secara mandiri dan berkelompok dengan teman sebaya. Kemandirian belajar atau yang disebut juga sebagai *self-regulated learning*, adalah proses meta kognisi yang mengatur perencanaan, pemantauan, dan evaluasi aktivitas belajar.

Menurut Mulyadi et al., (2017) kemandirian belajar didasarkan pada keyakinan pada kemampuan sendiri dan komitmen untuk mencapai tujuan belajar atau tugas-tugas akademis, sehingga penguasaan pengetahuan dan keterampilan dapat dicapai. Kemandirian belajar juga bermakna sebagai sebuah relasi psikologis dalam pembelajaran dengan proses dan materi pembelajaran. Kemandirian belajar menurut Nurhayati, (2011) juga diartikan sebagai sebuah situasi di mana individu bertanggung jawab secara penuh dalam mengambil keputusan serta menerapkannya dalam pembelajaran. Kemandirian belajar mengarah pada kemampuan mahasiswa dalam belajar baik dengan atau tanpa bantuan orang lain yang relevan, serta

kemampuan menentukan kapan dirinya membutuhkan bantuan orang lain atau tidak. Menurut Desmita, (2009) kemandirian diartikan sebagai suatu kondisi di mana seseorang mempunyai hasrat dalam bersaing untuk kebaikan dirinya sendiri serta mampu mengambil keputusan serta inisiatif guna mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Selain itu kemandirian belajar juga memungkinkan seseorang untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam melaksanakan setiap tugas-tugas yang diberikan dan bertanggung jawab.

Salah satu faktor yang memberikan dampak atau mempengaruhi mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran ialah lingkungan sosial. Lingkungan sosial tersebut merupakan faktor eksternal yang terdiri menjadi lingkungan sosial pertemanan, keluarga, budaya, dan lain sebagainya. Dalam konteks sosial mahasiswa, seseorang berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya atau rekan sebaya. Lingkungan teman sebaya dapat mencakup berbagai pengalaman dan dinamika yang berdampak pada pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif seseorang. Teman sebaya dapat berinteraksi satu sama lain di banyak tempat, seperti lingkungan kampus, kegiatan ekstrakurikuler, tempat bermain, atau komunitas setempat. Bagi mahasiswa, lingkungan teman sebaya adalah lingkungan sosial yang terdiri dari sekelompok orang yang sama usia dan memiliki kebutuhan yang sama. Proses sosialisasi teman sebaya tersebut dapat berpengaruh baik secara positif maupun negatif dalam kehidupan seorang individu.

Menurut Slavin, (2008) lingkungan teman sebaya merupakan sebuah interaksi atau hubungan suatu individu dengan orang-orang yang memiliki kesamaan dalam hal usia dan juga status. Menurut (Santrock, 2009) lingkungan teman sebaya merupakan suatu komunitas belajar yang di dalamnya terjadi pembentukan peran serta standar sosial yang memiliki hubungan dengan pekerjaan dan prestasi. Menurut Mappiare, (2003) lingkungan teman sebaya merupakan sebuah lingkungan sosial yang pertama, di mana seseorang belajar hidup bersama orang lain yang bukan dari keluarganya. Saputro & Pardiman, (2012) menjelaskan bahwa intensitas pertemuan mahasiswa di kampus yang tinggi mempunyai pengaruh yang besar dalam suasana perkuliahan. Teman sebaya bisa memberikan motivasi dan juga suasana yang membangun saat proses pembelajaran. Mahasiswa juga dinilai lebih nyaman jika belajar dengan teman sebayanya karena tidak ada rasa canggung apabila bertanya mengenai kesulitan materi yang dialami. Namun teman sebaya tidak selalu memiliki dampak positif yang baik terhadap perilaku seseorang.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor eksternal lain yang diduga mempengaruhi keterampilan mengetik mahasiswa. Dikutip dari Arsyad, (2009) kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *Medium* yang memiliki arti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Menurut Saleh et al., (2023) media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Terlebihnya pada mata kuliah praktik Produksi Dokumen, tentu media pembelajaran sangat dibutuhkan agar mahasiswa mampu memiliki keterampilan *keyboarding* yang baik.

Typing Master merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan secara umum untuk berlatih mengetik dengan sistem 10 jari buta. Menurut Rizaldy (2012) dalam Mariskha Z. et al., (2016) *typing master* merupakan *software* yang mampu melatih kecepatan mengetik. Dengan *software* tersebut seseorang dapat terbantu untuk menjadi juru ketik yang handal, sehingga mempermudah pekerjaan yang berkaitan dengan pengetikan. *Typing master* merupakan sebuah media yang digunakan untuk berlatih mengetik cepat tanpa melihat papan ketik. Pada penelitian kali ini, penggunaan media *typing master* akan dijadikan sebagai variabel moderasi dengan variabel lain yaitu disiplin belajar, kemandirian belajar, dan lingkungan teman sebaya terhadap

keterampilan *keyboarding* mahasiswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media selalu menghasilkan pengaruh yang positif terhadap keterampilan mengetik dan belum pernah dijadikan sebagai variabel moderasi sebelumnya.

METODE

Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh disiplin belajar, kemandirian belajar, dan lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* dengan penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi.. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif memiliki pengertian sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi maupun sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan dengan cara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Semarang, yang berfokus pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi (Pendidikan Administrasi Perkantoran) angkatan tahun 2020 yang berjumlah 108 Mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampel jenuh, dimana keseluruhan populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Terdapat lima variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu 1) Keterampilan *Keyboarding* (Y) yang terdiri dari 5 indikator yaitu posisi penjarian, posisi duduk, pandangan mata, kecepatan mengetik dan kecepatan mengetik. 2) Disiplin Belajar (X1) yang terdiri dari 4 indikator yaitu dapat mengatur waktu belajar, rajin dan tekun belajar, perhatian yang baik di kelas dan ketertiban saat belajar di kelas. 3) Kemandirian Belajar (X2) yang terdiri dari 4 indikator yaitu bertanggungjawab dalam belajar, berbuat aktif dan kreatif dalam belajar, mampu memecahkan masalah belajar bersama, dan kontinu dalam belajar. 4) Lingkungan Teman Sebaya (X3) yang terdiri dari 6 indikator yaitu belajar memecahkan masalah bersama, teman sebagai pengganti keluarga, meningkatkan keterampilan sosial, mengembangkan tingkah laku peran, memperkuat penyesuaian moral dan nilai-nilai, dan meningkatkan harga diri. 6) Penggunaan Media *Typing Master* (Z) yang terdiri dari 5 indikator yaitu kesesuaian, kemampuan dosen dan mahasiswa, kemudahan penggunaan media, ketersediaan, dan kebermanfaatannya.

Data penelitian diperoleh melalui tes mengetik yang dilakukan secara *online* melalui website <https://blindtyping.com> dan penyebaran instrumen penelitian yang terdiri dari butir pernyataan serta diukur dengan menggunakan skala likert. Data penelitian yang diperoleh dianalisis menggunakan program *Smart-PLS* versi 4 yang terdiri dari:

1. Membuat Skema Model PLS
2. Evaluasi Model Pengukuran

Dalam pengujian dilakukan untuk mengetahui hasil dari validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas konsistensi internal.

- Validitas konvergen = *outer loadings* > 0,70 atau AVE > 0,50
- Validitas Diskriminan = HTMT (*heterotrait monotrait*) < 0,90
- Reliabilitas = Cronbach's alpha > 0,70

3. Evaluasi Model Struktural

- Uji Multikolinieritas untuk memastikan data bersifat *robust* (tidak bias) dengan *inner VIF* < 5
- Uji Signifikansi Koefisien Jalur (*t-statistics*)

4. Evaluasi Kebaikan dan Kecocokan Model

- Uji *R-Square* dengan kriteria: tinggi > 0,67, > 0,33 moderat, > 0,19 rendah (Chin, 2010)
- Uji *Q-Square*

- SRMR (*Standardize Root Mean Square Residual*) untuk membuktikan bahwa model yang digunakan dalam penelitian merupakan model yang cocok (*acceptable fit*). SRMR = 0,08 – 0,10.
- PLS-*predict* untuk membuktikan bahwa model yang digunakan memiliki kekuatan prediksi yang baik (*predictive power*) dengan melihat perbandingan hasil pengujian PLS-*predict*.

5. Uji Hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tes Mengetik

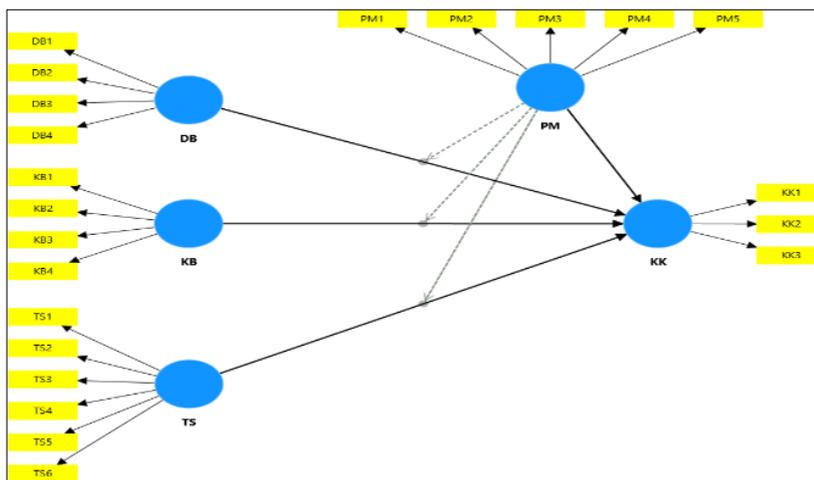
Tabel 1. Hasil Tes Mengetik

Keterampilan <i>Keyboarding</i>				
Ket.	Sangat Terampil	Terampil	Tidak Terampil	Sangat Tidak Terampil
Jumlah	1	23	58	26
N	108			

Sumber: Data primer diolah, 2024

Keterampilan *keyboarding* yang dimiliki mahasiswa secara keseluruhan adalah 1 mahasiswa dalam kriteria atau kategori sangat terampil, 23 mahasiswa dalam kategori terampil, 58 mahasiswa dalam kategori tidak terampil, dan 26 mahasiswa lainnya dalam kategori sangat tidak terampil.

Skema Model PLS (*Partial Least Square*)



Gambar 1. Skema Outer Model

Data penelitian yang didapatkan dari responden selanjutnya dilakukan pengujian melalui *soft ware* aplikasi SmartPLS 4 dengan merancang *Outer Model* yang digunakan untuk menganalisis validitas dan reliabilitas konstruk penelitian. Hair et al., (2021) menjelaskan bahwa *outer model* atau model jalur merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan secara visual hipotesis dan hubungan variabel yang diuji ketika SEM diterapkan. Konstruk variabel direpresentasikan dalam model jalur sebagai lingkaran atau oval, dan indikator atau data yang akan diuji direpresentasikan dalam bentuk persegi panjang. Sementara hubungan antar konstruk serta konstruk dan indikator ditampilkan sebagai panah.

Evaluasi Model Pengukuran

Tabel 2. Evaluasi Model Pengukuran

Variabel	Indikator	Validitas Konvergen		Reliabilitas Konsistensi Internal	
		<i>Outer Loadings</i>	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
		>0,70	>0,50	>0,70	>0,70
Disiplin Belajar (X1)	DB1	0.828	0.596	0.855	0.776
	DB2	0.735			
	DB3	0.800			
	DB4	0.719			
Kemandirian Belajar (X2)	KB1	0.873	0,751	0,924	0,890
	KB2	0.861			
	KB3	0.851			
	KB4	0.881			
Keterampilan <i>Keyboarding</i> (Y)	KK1	0.838	0,699	0,874	0,785
	KK2	0.878			
	KK3	0.790			
Penggunaan Media Typing Master (Z)	PM1	0.770	0.607	0.885	0.840
	PM2	0.833			
	PM3	0.772			
	PM4	0.765			
	PM5	0.752			
Lingkungan Teman Sebaya (X3)	TS1	0.803	0,631	0,911	0,887
	TS2	0.730			
	TS3	0.822			
	TS4	0.798			
	TS5	0.798			
	TS6	0.813			

Sumber: Data primer diolah, 2024

Evaluasi model pengukuran digunakan untuk melihat validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas konsistensi internal.

a. Validitas Konvergen

Hair et al., (2021) menyatakan bahwa indikator penelitian bisa dikatakan memiliki validitas yang baik apabila memiliki *outer loading* di atas 0,70. Namun dalam penelitian eksplorasi, indikator yang memiliki *outer loading* antara 0,60 - 0,70 masih dapat diterima. Validitas konvergen suatu konstruk dengan indikator bisa diukur dengan menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE) > 0,5 dan *Loading Factor* > 0,70. Pada tabel 4.14 nilai *outer loading* pada semua indikator variabel melebihi 0,70 yang dapat diartikan bahwa semua indikator penelitian valid. Pada variabel disiplin belajar, *outer loading* terletak antara 0,719 – 0,828 yang menunjukkan bahwa keempat item pengukuran tersebut berkorelasi kuat dalam menjelaskan disiplin belajar. Di antara keempat item pengukuran yang valid tersebut yang paling kuat mencerminkan disiplin belajar adalah indikator/item DB1 (0,828). Nilai AVE pada variabel disiplin belajar juga melebihi taraf AVE > 0,50 yaitu 0,596 yang dapat disimpulkan bahwa variabel disiplin belajar valid secara konvergen. Sementara pada variabel kemandirian belajar, nilai *outer loading* terletak antara 0,851 – 0,881 yang menunjukkan bahwa keempat item pengukuran tersebut berkorelasi kuat dalam menjelaskan kemandirian belajar. Di antara item pengukuran tersebut, kemandirian belajar terlihat lebih kuat dicerminkan oleh item KB4 (0,881). Sementara nilai AVE pada variabel kemandirian belajar mencapai nilai 0,751 yang tentu saja melebihi taraf AVE yaitu > 0,50. Selanjutnya untuk variabel keterampilan *keyboarding*, *outer loading* berada pada nilai 0,790 – 0,878 yang mengartikan bahwa ketiga item pengukuran tersebut berkorelasi

kuat dalam menjelaskan keterampilan *keyboarding*. Di antara ketiga item valid tersebut, item KK2 memiliki nilai *outer loading* tertinggi yaitu 0,878. Sementara nilai AVE pada variabel keterampilan *keyboarding* mencapai 0,699 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel keterampilan *keyboarding* dinyatakan valid. Variabel penggunaan media *typing master* juga memiliki nilai *outer loading* yang valid di kisaran 0,752 – 0,833. Dari lima item pengukuran yang dimiliki variabel tersebut, yang paling kuat dalam mencerminkan penggunaan media *typing master* adalah item PM2 dengan nilai *outer loading* mencapai 0,833. Sementara nilai AVE pada variabel ini berada pada nilai 0,607 sehingga dapat dikatakan valid. Dan yang terakhir pada variabel lingkungan teman sebaya, nilai *outer loading* pada masing-masing item pengukuran berada pada kisaran 0,730 – 0,822. Artinya semua item pengukuran pada variabel tersebut dapat dikatakan valid dan item TS3 menjadi item dengan nilai *outer loading* tertinggi (0,822). Sementara nilai AVE pada variabel lingkungan teman sebaya adalah 0,631 yang menunjukkan adanya validitas konvergen. Keseluruhan nilai AVE dari semua variabel yang diuji memiliki nilai lebih dari 0,50 sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap variabel mampu menjadi konstruk penelitian yang baik

b. Reliabilitas Konsistensi Internal

Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian untuk melihat tingkat konsistensi suatu pengukuran dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Artinya hasil dari pengukuran tersebut akan menghasilkan nilai yang sama apabila dilakukan kini dan masa yang akan datang. Untuk melihat reliabilitas suatu konstruk, *Cronbach's Alpha* menilai konsistensi yang memberikan perkiraan reliabilitas berdasarkan interkorelasi indikator variabel yang diamati. *Cronbach's Alpha* mengasumsikan bahwa indikator yang reliabel adalah indikator yang memiliki *outer loading* yang sama pada konstruk, Hair et.al, (2021:136). Tingkat reliabilitas yang dapat diterima apabila nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* di atas 0,70.

c. Validitas Diskriminan

Tabel 3. Tabel HTMT

	<i>Heterotrait-monotrait ratio (HTMT)</i>
KB <-> DB	0.805
KK <-> DB	0.800
KK <-> KB	0.872
PM <-> DB	0.764
PM <-> KB	0.662
PM <-> KK	0.755
TS <-> DB	0.327
TS <-> KB	0.454
TS <-> KK	0.535
TS <-> PM	0.294

Sumber: Data primer diolah, 2024

Validitas diskriminan dapat dilakukan dengan tabel *cross loadings* atau dilakukan dengan melihat kriteria *fornell larcker* serta tabel HTMT (*heterotrait-monotrait rasio*) untuk memastikan bahwa variabel secara teori berbeda dengan variabel lainnya dan terbukti secara empiris. Penggunaan *cross loading* dan *fornell larcker* sering digunakan dalam penelitian, namun kurang memungkinkan untuk mendeteksi masalah validitas diskriminan secara reliabel. Oleh sebab itu perlu dilakukan alternatif lain yaitu menggunakan HTMT (*heterotrait-monotrait ratio*) untuk mendapatkan validitas diskriminan yang lebih baik. Batas maksimal nilai HTMT adalah 0,90. Pada tabel 3 HTMT pada masing-masing korelasi antar variabel memiliki nilai antara 0,294 –

0,872 < 0,90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat validitas diskriminan yang baik pada setiap variabel penelitian.

Evaluasi Model Struktural

Uji Multikolinieritas dengan *inner* VIF

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis model struktural, perlu melihat ada atau tidaknya multikolinier antara variabel yaitu dengan melihat pada statistik kolinieritas *inner* VIF, jika tingkat kolinieritas sangat tinggi (terjadi multikolinieritas) dengan ditunjukkan nilai VIF ≥ 5 maka harus dipertimbangkan untuk menghapus salah satu indikator yang sesuai.

Tabel 4. Inner Model Collinearity Statistics (VIF)

	VIF (<i>Variance Inflation Factor</i>)
DB -> KK	2.360
KB -> KK	2.531
PM -> KK	1.931
TS -> KK	1.496
PM x DB -> KK	3.989
PM x KB -> KK	4.017
PM x TS -> KK	1.273

Sumber: Data primer diolah, 2024

Hasil estimasi menunjukkan nilai *inner* VIF < 5 maka tingkat multikolinier antar variabel rendah. Hasil tersebut menguatkan hasil estimasi parameter dalam SEM-PLS bersifat *robust* (tidak bias). Pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa variabel penelitian yang digunakan memiliki nilai VIF kurang dari lima yang berarti bahwa semua variabel yang digunakan dalam penelitian tidak bersifat multikolinier.

Uji Signifikansi Koefisien Jalur (*t-statistics*) *Direct Effect and Moderation Effect*

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi *t-statistics*

No	Pengaruh langsung dan pengaruh moderasi	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	<i>t-statistics</i>	P values
1.	DB -> KK	0.228	0.239	0.115	1.974	0.048
2.	KB -> KK	0.432	0.424	0.119	3.615	0.000
3.	TS -> KK	0.187	0.191	0.086	2.176	0.030
4.	PM-> KK	0.147	0.146	0.054	2.712	0.007
5.	PM x DB -> KK	0.240	0.231	0.112	2.143	0.032
6.	PM x KB -> KK	-0.232	-0.218	0.119	1.951	0.051
7.	PM x TS -> KK	0.091	0.094	0.077	1.175	0.240

Sumber: Data primer diolah, 2024

Tabel 3 menunjukkan bahwa penelitian ini membahas mengenai pengaruh disiplin belajar, kemandirian belajar, dan lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* serta menguji penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi yang berfungsi untuk melihat apakah penggunaan media *typing master* dapat memperkuat atau memperlemah pengaruhnya terhadap keterampilan *keyboarding*. Hasil pengujian pada tabel di atas akan dijelaskan sebagai berikut:

- (1) Variabel disiplin belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* dengan *t-statistics* (1,974 > 1,96) dan P-value (0,048 < 0,05). Setiap perubahan disiplin belajar akan signifikan meningkatkan keterampilan *keyboarding*.
- (2) Kemandirian belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* dengan *t-statistics* (3,615 > 1,96) dan P-value (0,000 < 0,05). Setiap perubahan kemandirian belajar akan signifikan meningkatkan keterampilan *keyboarding*.

- (3) Lingkungan teman sebaya berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* dengan *t-statistics* ($2,176 > 1,96$) dan *P-value* ($0,030 < 0,05$). Setiap perubahan lingkungan teman sebaya akan signifikan meningkatkan keterampilan *keyboarding*.
- (4) Penggunaan media *typing master* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* dengan *t-statistics* ($2,172 > 1,96$) dan *P-value* ($0,007 < 0,05$). Setiap perubahan penggunaan media *typing master* akan signifikan meningkatkan keterampilan *keyboarding*.
- (5) Disiplin belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* melalui penggunaan media *typing master* dengan *t-statistics* ($2,143 > 1,96$) dan *P-value* ($0,032 < 0,005$).
- (6) Kemandirian belajar tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* melalui penggunaan media *typing master* dengan *t-statistics* ($1,951 < 1,96$) dan *P-value* ($0,051 > 0,005$).
- (7) Lingkungan teman sebaya tidak berpengaruh tidak signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* melalui penggunaan media *typing master* dengan *t-statistics* ($1,175 < 1,96$) dan *P-value* ($0,240 > 0,005$).

Evaluasi kebaikan dan Kecocokan Model

Uji R-Square

Uji *R-Square* merupakan suatu yang digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel eksogen terhadap variabel endogen. Nilai *R-Square* dikatakan tinggi apabila $> 0,67$, $> 0,33$ moderat atau sedang, dan $> 0,19$ dikatakan rendah (Chin, 2010)). Hasil pengujian menunjukkan nilai *R-Square* sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji R-Square

Variabel Penelitian	R-Square	Adjusted R-Square	Keterangan
Keterampilan <i>Keyboarding</i>	0,673	0,650	Kuat

Sumber: Data primer diolah, 2024

Besaran *R-square* yang ditunjukkan pada tabel 4.20 menunjukkan nilai konstruk variabel keterampilan *keyboarding* sebesar 67,3%.

Uji Q-Square

Q-square merupakan ukuran akurasi prediksi yaitu seberapa baik setiap perubahan variabel eksogen/endogen mampu memprediksi variabel endogen. Ukuran ini merupakan bentuk validasi dalam PLS untuk menyatakan kesesuaian prediksi model (*predictive relevance*). Nilai *Q-square* di atas 0 menyatakan model mempunyai *predictive relevance*, namun Hair, et.al (2021) menyatakan bahwa nilai interpretasi *Q-square* secara kualitatif adalah 0 (pengaruh rendah), 0,25 (pengaruh moderat), dan 0,50 (pengaruh tinggi). Perhitungan *Q-square* dilakukan dengan *running* data pada menu *PLSpredict/CVPAT* pada *software SMART-PLS 4*. Hasil perhitungan *Q-square* variabel keterampilan *keyboarding* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Q-Square Keterampilan Keyboarding

	Q ² predict	RMSE	MAE
KK	0.606	0.642	0.493

Sumber: Data primer diolah, 2024

Berdasarkan tabel 4.21 nilai *Q-square* variabel keterampilan *keyboarding* adalah 0,606 berada pada taraf pengaruh tinggi yaitu $> 0,50$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model penelitian keterampilan *keyboarding* memiliki *predictive relevance* yang baik.

Uji SRMR (*Standardize Root Mean Square Residual*)

Standardize Root Mean Square Residual (SRMR) adalah suatu ukuran fit model (kecocokan model) yang merupakan perbedaan antara matriks korelasi data dengan matriks korelasi taksiran model. Hair, *et.al.* (2021:321) jika nilai SRMR di bawah 0,08 maka menunjukkan model *fit* (cocok). Namun terdapat juga pendapat lain dari (Schermelleh-Engel et al., 2003), nilai SRMR antara 0,08 – 0,10 menunjukkan model *acceptable fit* (dapat diterima kecocokannya).

Tabel 8. Tabel SRMR

	<i>Saturated model</i>	<i>Estimated model</i>
SRMR	0.098	0.098
d_ ULS	2.442	2.430
d_ G	1.892	1.889
Chi-square	711.825	708.643
NFI	0.611	0.613

Pada tabel 8 diketahui nilai hasil estimasi model adalah 0,098 yang berarti bahwa model PLS yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kecocokan model *acceptable fit* (dapat diterima).

PLS-predict

PLS*predict* merupakan suatu metode validasi untuk menyatakan apakah model PLS yang digunakan memiliki kekuatan prediksi yang baik (*predictive power*). Untuk melakukan PLS*predict* berbasis penilaian kekuatan prediksi model, peneliti dapat memanfaatkan beberapa statistik prediksi yang mengukur jumlah kesalahan prediksi. Yaitu dengan melakukan perbandingan antara algoritma MAE (*mean absolute error*) ataupun RMSE (*root mean squared error*) pada PLS-SEM dengan algoritma LM (*linear regression model*). Untuk mendapatkan nilai perbandingan MAE dan RMSE antara model PLS-SEM dan LM dapat dilakukan dengan melakukan *running data* pada menu **PLSpredict/CVPAT** di *software* SMART-PLS 4.

Apabila nilai RMSE dan MAE model PLS lebih rendah daripada RMSE dan MAE pada LM, maka dapat dikatakan bahwa model PLS memiliki kekuatan prediksi yang baik. Terdapat tiga kriteria besaran kekuatan prediksi model, yaitu kekuatan prediksi tinggi bila seluruh RMSE dan MAE PLS lebih rendah dari LM, kekuatan prediksi medium bila sebagian besar RMSE dan MAE PLS lebih rendah dari LM, dan kekuatan prediksi rendah bila sebagian kecil RMSE dan MAE lebih rendah dari LM. Hasil pengujian PLS*predict* pada penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Pengujian PLS-predict

	<i>Q²predict</i>	PLS-SEM		LM	
		RMSE	MAE	RMSE	MAE
KK1	0.362	1.296	1.035	1.397	1.121
KK2	0.535	1.135	0.930	1.081	0.857
KK3	0.354	1.298	1.013	1.453	1.123

Sumber: Data primer diolah, 2024

Pada tabel 9 dapat diketahui bahwa dari hasil perbandingan RMSE dan MAE model PLS-SEM indikator KK1 dan KK3 memiliki nilai yang lebih kecil dibandingkan dengan model LM, atau dapat dikatakan sebagian besar item pengukuran variabel endogen (*keterampilan keyboarding*), model PLS yang diajukan memiliki nilai RMSE dan MAE lebih rendah dari model LM (*regresi linier*). Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa model PLS yang digunakan pada penelitian ini memiliki kekuatan prediksi medium. Sehingga dapat dikatakan bahwa model PLS-SEM lebih baik digunakan daripada menggunakan model regresi linier (LM).

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian berdasarkan pada nilai *P-value* < 0,05 dengan taraf signifikansi 5% dan nilai *t-statistics* harus lebih besar dari 1,96 agar hasil penelitian dapat

dinyatakan signifikan. Hasil pengujian hipotesis pengaruh langsung dan pengaruh moderasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji Hipotesis

Pengaruh	Path Coefficient	t-statistics	P-values	Hipotesis	Ket.
DB -> KK	0.228	1.974	0.048	H1	Diterima
KB -> KK	0.432	3.615	0.000	H2	Diterima
PM -> KK	0.187	2.176	0.030	H3	Diterima
TS -> KK	0.147	2.712	0.007	H4	Diterima
PM x DB -> KK	0.240	2.143	0.032	H5	Diterima
PM x KB -> KK	-0.232	1.951	0.051	H6	Ditolak
PM x TS -> KK	0.091	1.175	0.240	H7	Ditolak

Sumber: Data primer diolah, 2024

Dari tabel 4.24 dapat diketahui besaran nilai pengaruh langsung dan pengaruh moderasi serta nilai signifikansi sebagai berikut:

- (1) H1: Disiplin belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*. Hasil menunjukkan bahwa besaran pengaruh variabel disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* adalah 0,228 dengan nilai P-value $0,048 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh positif disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa PAP 2020 sebesar 22,8% secara signifikan, sehingga H1 dapat **diterima**.
- (2) H2: Kemandirian belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*. Hasil menunjukkan bahwa besaran pengaruh variabel kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* adalah 0,432 dengan nilai P-value $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh positif kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa PAP 2020 sebesar 43,2% secara signifikan, sehingga H2 dapat **diterima**.
- (3) H3: Lingkungan teman sebaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*. Hasil menunjukkan bahwa besaran pengaruh variabel lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* adalah 0,147 dengan nilai P-value $0,007 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh positif lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa PAP 2020 sebesar 14,7% secara signifikan, sehingga H3 dapat **diterima**.
- (4) H4: Penggunaan media *typing master* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*. Hasil menunjukkan bahwa besaran pengaruh variabel penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan *keyboarding* adalah 0,187 dengan nilai P-value $0,030 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh positif penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa PAP 2020 sebesar 18,7% secara signifikan, sehingga H4 dapat **diterima**.
- (5) H5: Peningkatan pengaruh disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* dengan dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengaruh disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* yaitu sebesar 0,228 menjadi 0,240 dengan dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi. Dan dengan nilai P-value $0,032 < 0,05$. Artinya disiplin belajar secara langsung sebelumnya mempengaruhi keterampilan *keyboarding* sebesar 22,8% dan setelah dimoderasi oleh penggunaan media *typing master* besaran pengaruh meningkat menjadi 24%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *typing master* memoderasi variabel disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa PAP 2020 sebesar 12% dan signifikan, sehingga H5 dapat **diterima**.

- (6) H6: Peningkatan pengaruh kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* dengan dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi. Hasil menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan pengaruh kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* yang dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi dan hanya memperoleh nilai *path coefficient* negatif sebesar (-0,232) serta nilai signifikansi $0,058 > 0,005$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penambahan variabel moderasi, pengaruh kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* menjadi pengaruh negatif dan tidak signifikan. Sehingga H6 dinyatakan **ditolak**.
- (7) H7: Peningkatan pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* dengan dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi. Hasil menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* yang dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi. Terjadi penurunan nilai *path coefficient* dari 0,147 menjadi 0,091 dengan nilai signifikansi $0,240 > 0,05$ (tidak signifikan). Sehingga besaran pengaruh positif signifikan variabel lingkungan teman sebaya turun dari 14,7% menjadi 9,1% setelah dimoderasi oleh penggunaan media *typing master* dan menjadi tidak signifikan. Oleh sebab itu H7 dinyatakan **ditolak**.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa disiplin belajar, kemandirian belajar, lingkungan teman sebaya, dan penggunaan media *typing master* memiliki pengaruh secara langsung terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2020 dengan urutan besaran sebagai berikut:

- 1) Kemandirian belajar sebesar 0,432 atau 43,2%
- 2) Disiplin belajar sebesar 0,228 atau 22,8%
- 3) Penggunaan media *typing master* sebesar 0,187 atau 18,7%
- 4) Lingkungan teman sebaya sebesar 0,147 atau 14,7%

Selain besaran pengaruh langsung antara konstruk terhadap variabel endogen, juga terdapat pengaruh tidak langsung yang dibersamai oleh variabel penggunaan media *typing master* sebagai moderasi. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Perubahan Pengaruh Variabel

Pengaruh Antar Variabel	Pengaruh Langsung	Pengaruh Moderasi	Perubahan Pengaruh
X1 => Y	0,228	0,240	Naik
X2 => Y	0,432	-0,232	Turun
X3 => Y	0,147	0,091	Turun

Sumber: Data primer diolah, 2024

Pada tabel 11 dapat dilihat di mana terjadi kenaikan sebesar 12% pengaruh disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* dengan penggunaan media *typing master* sebagai moderasi, sehingga hipotesis dapat diterima. Sedangkan 2 hipotesis lain ditolak, yaitu peningkatan pengaruh kemandirian belajar dan lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* dengan penggunaan media *typing master* sebagai moderasi. Hal tersebut karena variabel penggunaan media *typing master* tidak bisa meningkatkan besaran pengaruh langsung dari variabel kemandirian belajar dan lingkungan teman sebaya. Justru terjadi perubahan pengaruh ke arah negatif untuk variabel kemandirian belajar pada nilai besaran -23,2%, dan penurunan pengaruh positif sebesar 9,1% pada variabel lingkungan teman sebaya.

Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Keterampilan *Keyboarding*

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa disiplin belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 22,8% terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa Pendidikan

Administrasi Perkantoran angkatan 2020. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat **diterima**.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar berpengaruh positif sebesar 22,8% terhadap keterampilan *keyboarding* Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2020. Dengan demikian, dapat diartikan juga bahwa mahasiswa yang memiliki disiplin belajar yang tinggi akan belajar dan berlatih mengetik meskipun di luar jam SKS tersebut. Sehingga, keterampilan mengetik yang dimiliki akan semakin meningkat. Sebaliknya, apabila disiplin belajar rendah, maka mahasiswa akan malas untuk berlatih mengetik sehingga keterampilan mereka juga akan rendah.

Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Keterampilan *Keyboarding*

Keterampilan *keyboarding* menurut Wentling dalam Setyawardani et al., (2016) merupakan suatu tindakan memasukkan informasi ke dalam komputer melalui penggunaan *keyboard* mirip dengan mesin tik, yang melibatkan penempatan jari pada tombol yang ditentukan di baris “*home*” tengah *keyboard* dan menggerakkan jari seperlunya untuk menekan tombol lain tanpa melihat ke *keyboard*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa kemandirian belajar memiliki pengaruh yang positif sebesar 43,2% dan signifikan sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 5%, yang artinya hipotesis penelitian ini **diterima**. Kemandirian belajar memiliki pengaruh paling tinggi terhadap keterampilan *keyboarding* dibandingkan dengan konstruk yang lain. Sehingga dapat diartikan bahwa keterampilan *keyboarding* lebih banyak dipengaruhi oleh kemandirian belajar mahasiswa itu sendiri. Artinya semakin tinggi tingkat kemandirian belajar yang dimiliki mahasiswa, akan semakin meningkatkan kemampuan untuk berlatih mengetik secara mandiri, sehingga keterampilan *keyboarding* akan meningkat. Begitu pula sebaliknya, bila kemandirian dalam berlatih mengetik rendah, maka keterampilan *keyboarding* mahasiswa juga akan turun.

Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan *Keyboarding*

Dari hasil penelitian di atas, menunjukkan hasil bahwa lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh langsung secara positif sebesar 14,7% dan signifikan 0,032 dengan taraf signifikansi 5% yang artinya hipotesis ketiga dalam penelitian ini **diterima**.

Penelitian yang telah dilakukan sejalan dengan penelitian Asmara et al., (2021), di mana pada penelitian tersebut memperoleh hasil perhitungan pengaruh positif lingkungan teman sebaya sebesar 51,84% terhadap prestasi belajar peserta didik. Penelitian lain sesuai dengan hasil penelitian dari Amalia, (2020) yang menyatakan bahwa lingkungan teman sebaya memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kecepatan mengetik dengan koefisien sebesar 58,4% dengan signifikansi $0,003 < 0,05$.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan teman sebaya memberikan pengaruh langsung secara positif sebesar 14,7% terhadap keterampilan *keyboarding* dan juga signifikan. Dengan begitu dapat diartikan bahwa lingkungan teman sebaya yang positif akan mendukung mahasiswa untuk terus belajar dan berlatih, yang akan berpengaruh terhadap hasil dan prestasi belajar baik pengetahuan maupun keterampilan.

Pengaruh Penggunaan Media *Typing Master* terhadap Keterampilan *Keyboarding*

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan *keyboarding*. Besaran pengaruh sebesar 18,7% variabel penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan *keyboarding* secara positif dan signifikan sebesar 0,030 pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dari hasil penelitian tersebut hipotesis ke empat dapat dinyatakan **diterima**.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Mardiyah, (2017) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan media *typing master* berpengaruh secara positif dan signifikan sebesar 33,93% terhadap keterampilan mengetik sistem 10 jari siswa kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran.

Peningkatan Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Keterampilan *Keyboarding* melalui Penggunaan Media *Typing Master* sebagai variabel Moderasi

Sulastri, (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran sehingga merangsang siswa untuk belajar sesuai rencana pembelajaran. Penggunaan media sendiri memiliki arti memanfaatkan media pembelajaran yang ada, sehingga semakin memudahkan seseorang dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar berupa keterampilan *keyboarding* bisa didapatkan dengan mudah bila seseorang mampu memiliki media berlatih mengetik yang tepat, salah satunya adalah media *typing master* yang merupakan *software* aplikasi untuk berlatih mengetik. Sehingga dengan bantuan media tersebut, berlatih mengetik menjadi lebih mudah dan individu dapat meningkatkan keterampilan *keyboarding*

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa disiplin belajar mengalami peningkatan pengaruh sebesar 12%, dengan besaran pengaruh langsung 22,8% setelah penambahan moderasi penggunaan media *typing master* menjadi 24% serta signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*, sehingga hipotesis kelima dinyatakan **diterima**. Dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media mampu meningkatkan pengaruh disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding*. Hal tersebut dapat diartikan bahwa jika mahasiswa memiliki disiplin belajar yang tinggi, maka akan meningkatkan keterampilan yang dimiliki. Begitu juga jika memiliki disiplin belajar yang tinggi, kemudian mahasiswa menggunakan media *typing master* untuk berlatih mengetik dengan teratur dan berulang-ulang, maka keterampilannya akan semakin meningkat dibandingkan berlatih tidak menggunakan media *typing master*.

Peningkatan Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Keterampilan *Keyboarding* melalui Penggunaan Media *Typing Master* sebagai variabel Moderasi

Hasil penelitian pada tabel 4.24 sebelumnya menunjukkan kemandirian belajar berpengaruh secara langsung terhadap keterampilan *keyboarding* ke arah positif sebesar 43,2% dengan nilai signifikansi 0,000 . Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap perubahan positif mahasiswa akan meningkatkan keterampilan *keyboarding* secara signifikan. Namun setelah penambahan variabel penggunaan media *typing master* sebagai moderasi, pengaruh variabel kemandirian belajar justru berubah menjadi -23,2% ke arah yang negatif serta tidak signifikan terhadap keterampilan *keyboarding* sehingga hipotesis ke enam dalam penelitian ini **ditolak**. Hal tersebut berarti penggunaan media *typing master* tidak mampu memoderasi peningkatan pengaruh kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa. Perubahan arah pengaruh dari positif ke arah negatif diakibatkan karena media *typing master* tidak cocok untuk sebagian mahasiswa. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah perbedaan karakteristik mahasiswa dalam memanfaatkan media *typing master* yang ada.

Hasil belajar berupa keterampilan *keyboarding* bisa didapatkan dengan mudah bila seseorang mampu memilih media berlatih mengetik yang tepat, salah satunya adalah media *typing master* yang merupakan *software* aplikasi untuk berlatih mengetik. Sehingga dengan bantuan media tersebut, berlatih mengetik menjadi lebih mudah dan individu dapat meningkatkan keterampilan *keyboarding*. Selain itu penggunaan media juga dinilai mampu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran, terlebih pada efektivitas berlatih mengetik untuk meningkatkan keterampilan *keyboarding*. Namun penggunaan media pembelajaran tidak sepenuhnya efektif bagi sebagian orang, media pembelajaran bisa menunjukkan hasil belajar seseorang apabila media yang digunakan tidak

cocok dan tidak sesuai dan karakteristik orang tersebut. Hal tersebut bisa diakibatkan karena media pembelajaran yang digunakan dinilai oleh individu terlalu membosankan, ataupun media yang digunakan terlalu sulit untuk dipelajari secara mandiri.

Hal tersebut karena kemandirian belajar yang berasal dari diri seseorang tersebut dan tidak dapat dikendalikan oleh orang lain. kemandirian belajar yang muncul dari dalam diri mahasiswa bisa menurunkan keterampilan bila media yang digunakan tidak tepat. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *typing master* yang diteliti tidak cocok bagi sebagian mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengambilan data penelitian yang dilakukan, sebagian mahasiswa yaitu 31 orang tidak setuju bahwa mereka mampu menggunakan media *typing master* secara otodidak. Kemudian 38 mahasiswa juga tidak setuju bahwa media *typing master* merupakan media yang tepat untuk berlatih mengetik, dan 39 mahasiswa juga tidak setuju jika berlatih mengetik menjadi lebih mudah ketika menggunakan media *typing master*.

Peningkatan Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya terhadap Keterampilan *Keyboarding* melalui Penggunaan Media *Typing Master* sebagai Variabel Moderasi

Media merupakan suatu alat komunikasi untuk mendukung suatu proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, penyampaian materi dan praktik akan lebih mudah dilakukan dengan adanya bantuan dari media pembelajaran. dalam proses pembelajaran berfungsi untuk mengurangi hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga akan tercapai hasil belajar yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai pembawa informasi yang berkaitan dengan kompetensi yang sedang dipelajari. Media *typing master* merupakan salah satu media pembelajaran untuk membantu mahasiswa berlatih mengetik secara digital sehingga diharapkan keterampilan *keyboarding* mahasiswa akan meningkat. Namun penggunaan media berlatih harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing individu maupun kelompok karena setiap individu atau kelompok memiliki ketertarikan tersendiri terhadap media pembelajaran yang digunakan. Begitu pula dengan media *typing master* yang dirasa cocok oleh sebagian kelompok dalam berlatih, dan sebagian kelompok lain merasa tidak cocok apabila menggunakan media *typing master*.

Typing master hanyalah salah satu dari banyaknya media berlatih mengetik yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan *keyboarding*. Dan pada *typing master* sendiri bahasa sistem yang dipakai adalah Bahasa Inggris, sehingga sebagaian kelompok mahasiswa tertentu bisa saja merasa tidak cocok atau tidak mampu menggunakan media tersebut karena menggunakan bahasa asing. Selain itu lingkungan teman sebaya yang dimiliki mahasiswa sama-sama kesulitan dalam menggunakan aplikasi *typing master*. Hal tersebut dapat terjadi karena untuk mendapatkan fitur lengkap *typing master* harus membeli lisensi resmi berbayar. Dan untuk peng-*install*-an biasa hanya akan mendapatkan versi trial. Hal tersebut bisa menjadi salah satu penghalang bagi kelompok mahasiswa dalam berlatih menggunakan media *typing master*. Sehingga kelompok mahasiswa merasa bahwa media tersebut kurang pas digunakan untuk berlatih mengetik dan lebih memilih berlatih dengan menggunakan media berlatih mengetik yang lain.

Hasil penelitian pada tabel 4.24 sebelumnya menunjukkan lingkungan teman sebaya berpengaruh secara langsung terhadap keterampilan *keyboarding* ke arah positif sebesar 14,7% dengan nilai signifikansi 0,007. Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap perubahan positif lingkungan teman sebaya yang dimiliki mahasiswa akan meningkatkan keterampilan *keyboarding* secara signifikan. Namun setelah penambahan variabel penggunaan media *typing master* sebagai moderasi, pengaruh variabel lingkungan teman sebaya justru menurun pada angka 9,1% dan tidak signifikan terhadap keterampilan *keyboarding*. Hal tersebut berarti penggunaan media *typing master* tidak mampu memoderasi peningkatan pengaruh kemandirian belajar terhadap keterampilan

keyboarding mahasiswa. Penurunan pengaruh tersebut diakibatkan karena media *typing master* tidak cocok untuk sebagian kelompok mahasiswa. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah perbedaan karakteristik mahasiswa dalam memanfaatkan media *typing master* yang ada.

Dari hasil pengambilan data penelitian yang dilakukan, sebagian mahasiswa yaitu 31 orang tidak setuju bahwa mereka mampu menggunakan media *typing master* secara otodidak, artinya mereka masih memerlukan bantuan dari teman sebaya ataupun dosen dalam menggunakan media *typing master*. Kemudian 38 mahasiswa juga tidak setuju bahwa media *typing master* merupakan media yang tepat untuk berlatih mengetik, artinya sebagian kelompok mahasiswa lebih mudah berlatih menggunakan media yang lain. Dan 35 mahasiswa juga tidak setuju jika mereka tidak menemukan hambatan ketika berlatih mengetik menggunakan *typing master*. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *typing master* dinilai kurang tepat bagi sebagian kelompok mahasiswa tertentu, boleh jadi dengan media berlatih mengetik yang lain akan lebih berpengaruh terhadap keterampilan *keyboarding* yang akan didapatkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa lingkungan teman sebaya yang baik dan rajin akan berpengaruh terhadap keterampilan *keyboarding*. Namun pengaruh tersebut akan menurun apabila media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang ada pada lingkungan pertemanan tersebut. Sehingga meskipun memiliki lingkungan teman sebaya yang rajin namun di dalam lingkungan tersebut tidak ada yang menggunakan media *typing master*, atau mereka tidak bisa menggunakan *typing master* karena merasa tidak cocok untuk berlatih mengetik, maka individu tersebut juga akan terbawa atau mengikuti temannya yang lain untuk tidak menggunakan media *typing master* dalam berlatih, sehingga keterampilannya akan turun.

SIMPULAN

Hasil tes mengetik yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran 2020 menunjukkan bahwa hanya ada 1 mahasiswa yang masuk dalam kategori sangat terampil *keyboarding*, 23 mahasiswa masuk dalam kategori terampil *keyboarding*, 58 mahasiswa masuk dalam kategori tidak terampil *keyboarding*, dan 26 mahasiswa lain masuk dalam kategori sangat tidak terampil *keyboarding*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Disiplin belajar berpengaruh terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa
2. Kemandirian belajar berpengaruh terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa
3. Lingkungan teman sebaya berpengaruh terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa
4. Penggunaan media *typing master* berpengaruh terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa
5. Terjadi peningkatan pengaruh disiplin belajar terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa dengan penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi
6. Terjadi perubahan pengaruh kemandirian belajar terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa dengan dibersamai penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi.
7. Terjadi penurunan pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap keterampilan *keyboarding* mahasiswa dengan penggunaan media *typing master* sebagai variabel moderasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R. (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 Perkantoran (OTKP) di SMK PGRI 01 Semarang*. 346.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asmara, S. R., Heryati, T., & Patonah, R. (2021). *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Smk Swadaya*

- Karangnunggal. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i1.4881>
- Chin, W. W. (2010). The partial least squares approach to structural equation modeling. *Modern methods for business research*, April, 295-336.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray, S. (2021). Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R. In *Practical Assessment, Research and Evaluation* (Vol. 21, Issue 1).
- Mappiare, A. (2003). *Pengantar Konseling dan Psikoterapi*. Rajawali Pers.
- Marimin, Mulyono, S., & Kuswantoro, A. (2012). *Keyboarding dengan Sistem 10 Jari*. UNNES Press.
- Mariskha Z., Alhadi, E., & Andriyani, T. (2016). Penerapan program typing master dalam meningkatkan kecepatan dan ketelitian pengetikan 10 jari buta. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis* ², 16(November), 52–65.
- Mulyadi, S., Basuki, H., & Rahardjo, W. (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi*. Rajawali Press.
- Nurhayati, E. (2011). *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Pustaka Pelajar.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Aziz, I., & Sehabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Salemba Humanika.
- Saputro, S. T., & Pardiman, P. (2012). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 78–97. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.923>
- Schermelleh-Engel, K., Moosbrugger, H., & Müller, H. (2003). Evaluating the fit of structural equation models: Tests of significance and descriptive goodness-of-fit measures. *MPR-Online*, 8(May 2003), 23–74.
- Setyawardani, M., Raharso, S., & Tjahyawati, S. S. (2016). Mengembangkan Keyboarding Skills Berbasis Permintaan Industri Melalui Software Pengetikan Bermanuskrip Bahasa Indonesia. *Jurnal MANAJERIAL*, 15(1), 47–57. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v15i1.9471>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2008). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. PT. Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, T. (2022). Media pembelajaran computer keyboarding menggunakan aplikasi typing master dapat meningkatkan motivasi mengetik 10 jari buta. *Jurnal SKRIPTA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 33–39.
- Sulistiowati, T. (2022). *Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis* (Sriyanto, Ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tu' u, T. (2008). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Grasindo.
- Wahyuni, L., & Mardiyah, S. U. K. (2017). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TYPING MASTER TERHADAP KETERAMPILAN MENGETIK SISTEM 10 JARI BUTA SISWA KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN*. 2.