



Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)



Journal homepage: <http://ejournal.upi.edu/index.php/ipmanper>

Implementasi Teori Belajar *Connectivism* dengan Pemanfaatan *E-Learning* dalam Proses Pembelajaran Mengetik Sepuluh Jari

Mohamad Hilman Nurhikmah *, Tjutju Yuniarsih, Rini Intansari Meilani

Program Studi Magister Manajemen Perkantoran,

Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi, No.229 Bandung, Jawa Barat, Indonesia

*Correspondence: E-mail: mohamadhilman@upi.edu

ABSTRAK	ARTICLE INFO
<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar implementasi teori belajar <i>connectivism</i> dengan pemanfaatan <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari program Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah Majalaya. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran. Berjumlah 68 siswa, Hasil yang didapat dari sistem pembelajaran <i>connectivism</i> melalui <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari dapat dikatakan berhasil pada proses pengetahuan yang siswa dapat, sementara pada proses keterampilan yang siswa dapat hanya sebagian yang berhasil tersampaikan. Melihat dari kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran <i>connectivism</i> melalui pemanfaatan <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari yang diberikan oleh guru, masih terdapat siswa yang merasa bosan ini merupakan faktor terpenting bagi seorang tenaga pendidik untuk mengetahui hambatan siswa lebih lanjut, untuk menghindari pengaruh negative bagi siswa yang lain, maka dari itu diperlukan pemberian materi pada modul pembelajaran lebih sederhana sehingga dapat mudah dimengerti oleh siswa dan mengingat proses pembelajaran mengetik 10 jari lebih kepada praktek dalam proses belajarnya diharapkan untuk memberikan video pembelajaran yang menarik serta variatif agar siswa menjadi tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajarnya.</p> <p>© 2024 Pendidikan Manajemen Perkantoran</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 18 Juni 2023</i> <i>First Revised 15 November 2023</i> <i>Accepted 01 Januari 2024</i> <i>First Available online 10 Januari 2024</i> <i>Publication Date 10 Januari 2024</i></p> <p>Keyword: <i>Implementasi Connectivism,</i> <i>Mengetik 10 jari,</i> <i>Pemanfaatan E-learning</i></p>

1. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai organisasi edukatif merupakan sarana untuk menciptakan SDM yang tiada tara, oleh karena itu diperkenalkan berbagai materi yang dapat menumbuhkan kemampuan intelektual siswa untuk menelusuri kepribadiannya yang sebenarnya. Karakter bekerja sesuai tujuan pelatihan publik. Di dalam struktur kerangka pengajaran publik, telah ditetapkan visi, misi, dan prosedur peningkatan sekolah umum. Visi pendidikan umum adalah pengakuan terhadap kerangka pelatihan sebagai lembaga sosial yang kokoh dan sah untuk melibatkan seluruh penduduk Indonesia untuk membentuk individu yang berkualitas sehingga mereka mampu dan berguna untuk bereaksi terhadap kesulitan zaman yang terus berkembang. (Rusman, 2016).

Mengingat merebaknya virus Corona yang melanda Indonesia, tren ulasan saat ini bagi siswa bisa disikapi dengan kata isu. Inkonsistensi ini terlihat dari waktu dan aset yang digunakan untuk sistem pembelajaran yang terjadi di siswa. Kebanyakan siswa saat ini tidak tahu bahwa mereka menyadari saat mendapatkan berbagai data yang terdapat dalam halaman situs di web. Kerugian yang terjadi dalam sistem pembelajaran seperti ini adalah kecenderungan tersebut akan membentuk mereka menjadi manusia yang memiliki kemandirian yang tinggi. Ini sama dengan apa yang diperkirakan banyak orang tentang dampak negatif dari penggunaan inovasi, khususnya web dalam pembelajaran. Memang, siklus percakapan dengan berbagi data lebih berpengaruh pada perluasan data pada orang-orang daripada orang yang hanya membaca dengan teliti sumber data (Akmal et al., 2021).

Hal ini membawa persyaratan untuk hipotesis yang menjelaskan bagaimana sistem pembelajaran terjadi dalam pembelajaran virtual. Selanjutnya model yang dapat bekerja pada sifat sistem pembelajaran siswa dalam sebuah organisasi besar.

Salah satu penataan yang dapat dilakukan oleh instruktur dalam pembelajaran internet adalah dengan membuat kelas virtual dengan *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah platform hasil dari *Google*. *Google Classroom* adalah bantuan berbasis internet gratis untuk sekolah, gratis, dan siapa saja yang memiliki akun *Google*. *Google Classroom* memudahkan siswa dan pengajar untuk tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar ruang belajar. *Google Classroom* adalah tahap pembelajaran campuran yang dibuat oleh *Google* untuk sekolah yang berencana untuk meningkatkan pembuatan, penyebaran, dan tugas tugas tanpa kertas.

Dengan memanfaatkan *Google Classroom*, pendidik dapat membuat kelas virtual, mempersilakan siswa bergabung ke kelas, memberikan data yang berhubungan dengan proses pembelajaran dan pembelajaran, memberikan materi pembelajaran yang dapat dipelajari siswa seperti menampilkan rekaman dan rekaman pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat tugas berbagai rencana.

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran konektivisme dalam model pembelajaran internet direncanakan untuk menghadirkan model pembelajaran elektronik yang efektif, menarik, dan bekerja dengan latihan yang menyenangkan dan kooperatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

Penyempurnaan model pembelajaran konektivisme dalam model pembelajaran berbasis web diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran online yang produktif, menarik, dan efektif, yang bekerja dengan latihan yang membantu dan kooperatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Melalui pergantian peristiwa ini, diyakini bahwa pembelajaran dengan pemahaman konstruktivisme lainnya akan tercipta sebagai bantuan untuk kemajuan pembelajaran berbasis web (Zhang, 2021).

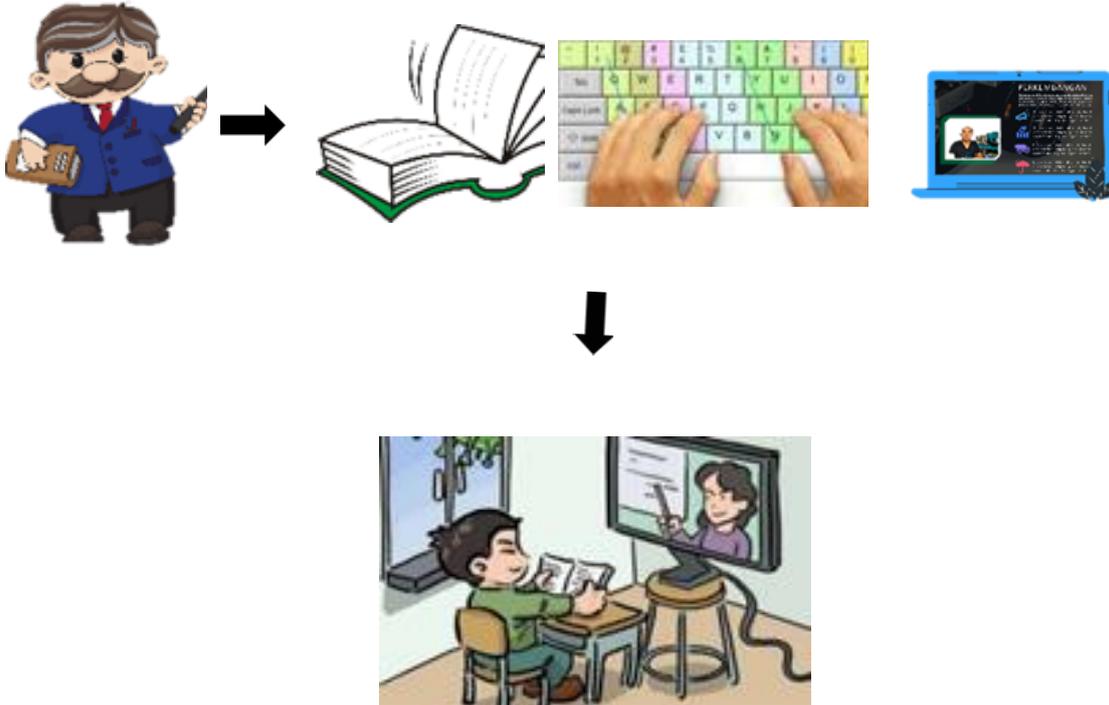
Hasil penelitian yang serupa pun dikemukakan oleh Suharyanto & Adele (2016) “Penerapan *E-Learning* Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan” dimana mereka menemukan bahwa implementasi teori belajar *connectivism E-Learning* berpengaruh secara positif sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan. Mereka mengungkapkan bahwa pemanfaatan web *E-Learning* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung dan tujuan digunakannya *E-Learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses Pendidikan kemasyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar. Penelitian lainnya oleh Abdillah, (2022) Menyatakan bahwa *E-Learning* pada *platform Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran teknologi perkantoran yang didalamnya terdapat materi mengetik cepat 10 jari, hal utama dalam pembelajaran jarak jauh ini guru memiliki tugas dalam mengoptimalkan pembelajaran praktik secara daring dengan membuat kesederhanaan antara kompetensi dasar dan kompetensi inti yang disesuaikan agar siswa tetap dapat melakukan pembelajaran walaupun secara daring. Penelitian yang juga memanfaatkan *E-Learning* dalam proses pembelajaran oleh Nafsi & Trisnawati, (2021) Menyatakan bahwa hasil penelitian memperoleh rata – rata sebesar 85,49 % dengan kategori sangat efektif yang membuktikan bahwa penggunaan platform *Google Classroom* sangat efektif sebagai media pembelajaran mata kuliah aplikasi komputer mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Indikator mutu pengajaran sangat efektif 86.24 %, tingkat pengajaran sangat efektif 87,64%, insentif efektif 80,22% dan indikator waktu yang menunjukkan hasil tertinggi sebesar 87,85% dengan kategori sangat efektif. Mahasiswa dapat mempelajari kembali materi pada *Google Classroom* kapanpun sehingga mahasiswa lebih memahami materi pembelajaran dan kemudahan mahasiswa dalam menyelesaikan serta mengirim penugasan yang diberikan oleh dosen dengan hasil (nilai) yang baik dengan tepat waktu menunjukkan *platform Google Classroom* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah yang mengkombinasikan antara materi dan praktik.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh e-learning terhadap pembelajaran, implementasi *E-Learning*, Komponen *E-Learning* dalam pembelajaran, efektifitas *E-Learning*, dan Model *E-Learning* sebagai pembelajaran, namun belum mengkaji tentang kesiapan dalam model pembelajaran mengetik 10 jari yang dalam proses pembelajarannya lebih kepada praktik.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat menunjang proses pembelajaran khususnya pada salah satu mata pelajaran produktif Teknologi Perkantoran di SMK yakni mengetik 10 jari, yang dalam proses pembelajarannya lebih kepada praktik dan banyak melibatkan teknologi didalamnya. Dalam era digital banyak tersimpan media pembelajaran yang mempermudah pemahaman siswa terhadap proses belajarnya, seperti mengemukakan manfaat teknik mengetik 10 jari, mengemukakan sikap duduk yang benar ketika mengetik, mengidentifikasi penempatan jari tangan pada keyboard, dan melakukan pengetikan sistem 10 jari dengan kecepatan 200 entakan per menit dan ketelitian 99% yang dapat dikemas dalam bentuk video, siswa tinggal mengakses sebuah tautan situs tertentu agar dapat menonton serta memahami maksud dari materi yang disajikan di sekolah (Fatimatuzzahroh & Puspasari, 2021). Karena proses pembelajaran selama pandemi memang melibatkan penuh kepada penggunaan teknologi didalamnya, guru memberikan materi dalam bentuk modul dan video yang di unggah dalam platform yang disediakan oleh Google yakni *Google Classroom* yang nantinya akan di unduh oleh siswa untuk dipelajari secara mandiri. Melihat kondisi saat ini pemberian model pembelajaran tersebut dinilai cukup efektif dalam proses pembelajaran siswa, maka dari itu apakah sistem pembelajaran pada salah satu mata

pelajaran produktif Teknologi Perkantoran yakni mengetik 10 jari dapat tersampaikan dengan baik.

Gambaran model penyampaian sistem pembelajaran yang diberikan :



Berdasarkan ilustrasi pada gambar diatas dapat disimpulkan bahwa langkah yang guru persiapkan dalam memberi materi pembelajaran, diantaranya:

1. Guru menyiapkan materi berdasarkan RPP yang telah dibuat sesuai dengan KI dan KD.
2. Guru memberikan materi yang diambil dari sumber buku yang disediakan oleh sekolah dan merangkumnya menjadi sebuah modul beserta video materi melalui *platform Youtube* yang nantinya akan di upload kedalam bentuk digital lalu di upload kedalam aplikasi *E-learning Google Classroom*.
3. Guru menyediakan kolom diskusi online pada *Google Classroom* apabila ada yang ingin ditanyakan oleh siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Implementasi Teori Belajar *Connectivism*

Pembelajaran konektivisme yang diajukan oleh Siemens (2004) adalah pandangan dunia lain dalam bidang pelatihan yang memiliki implikasi signifikan dalam transformasi pendidikan di era digital. Implementasi *connectivism* dalam praktik pembelajaran melibatkan sejumlah aspek kunci yang secara bersama-sama membentuk suatu paradigma pembelajaran yang inovatif. Munculnya hipotesis pembelajaran *connectivism* karena kesempatan dengan perkembangan pesat inovasi komputerisasi. Bagi negara berkembang dengan inovasi yang kompleks gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang disusun untuk bekerja sama dengan siswa dalam pembelajaran (Qalati et al., 2022) Sistem pembelajaran pada masa komputerisasi harus lebih disesuaikan dengan aksesibilitas gadget mekanik yang ada. Munculnya hipotesis pembelajaran *connectivism* menambah perkembangan spekulasi

pembelajaran yang telah dibuat seiring dengan waktu, khususnya hipotesis behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme dan saat ini hipotesis pembelajaran *connectivism* muncul (Atay & Sumuer, 2021).

Implementasi *connectivism* dalam praktik pembelajaran melibatkan sejumlah aspek kunci yang secara bersama-sama membentuk suatu paradigma pembelajaran yang inovatif Novita (2022). Penggunaan teknologi dan media digital menjadi fondasi utama, di mana siswa didorong untuk menjelajahi berbagai sumber daya pembelajaran online dan berpartisipasi dalam platform kolaboratif. Melalui pembelajaran kolaboratif, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan interpersonal, tetapi juga membangun jaringan koneksi yang meluas. Jaringan sosial dan komunitas online menjadi wadah untuk pertukaran ide dan pengalaman, mendukung siswa dalam memperluas pemahaman mereka.

Connectivism juga mendorong pembelajaran mandiri dengan memberikan siswa panduan untuk mengelola pembelajaran mereka sendiri dan mengambil peran aktif dalam kurasi konten (Eliza et al., 2021). Pengembangan literasi digital dan adaptasi terus-menerus menjadi fokus untuk memastikan siswa dapat menyaring informasi, memahami etika digital, dan terus beradaptasi dengan perubahan (Juliswara & Muryanto, 2022). Dalam konteks pembelajaran yang fleksibel, *connectivism* menginspirasi pendidik untuk merancang pengalaman pembelajaran yang memungkinkan akses tanpa batas, menciptakan ruang untuk refleksi dan pembaruan pengetahuan secara berkelanjutan.

Seluruh hipotesis belajar tidak dapat benar-benar dimanfaatkan untuk kebobolan dalam pembelajaran. Pemanfaatan hipotesis belajar lebih disesuaikan dengan atribut siswa sebagai siswa. Karakter adalah contoh, dua perenungan, cara pandang, dan aktivitas yang melekat erat pada diri seseorang dan sulit dihilangkan (Munir, 2010). Dari pengertian karakter, seorang pengajar harus memiliki pilihan untuk memutuskan hipotesis belajar yang sesuai dengan orang yang digerakkan oleh siswa. Damayanti (2014) memberikan pengaturan bahwa pendidikan karakter adalah pengembangan publik untuk menjadikan sekolah yang mendorong moral, perhatian dan kepedulian terhadap anak-anak dengan menampilkan dan menunjukkan orang-orang hebat melalui penekanan pada kualitas-kualitas yang tersebar luas yang kita percayai secara keseluruhan. Sekolah karakter adalah pelatihan karakter lebih lanjut, yang meliputi bagian informasi (intelektual), sentimen (perasaan), dan (aktivitas). Tanpa ketiga sudut ini, pendidikan karakter tidak akan berhasil.

Dengan memahami pribadi siswa, tujuan belajar yang sesuai dengan penanda prestasi dapat terpenuhi. Hipotesis pembelajaran sebagai landasan untuk mencapai tujuan instruktif, sedangkan sistem pembelajaran sebagai penentu tingkat keberhasilan yang harus dicapai oleh setiap siswa. Hipotesis pembelajaran konektivisme sebagai pembelajaran yang bermanfaat juga diharapkan dapat memenuhi tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran (Fynn & Janse van Vuuren, 2017). Tercapainya hasil belajar yang ditunjukkan oleh hipotesis konektivisme sangat bergantung pada kemampuan *gadget* pembelajaran untuk menggunakan aksesibilitas media pembelajaran tingkat lanjut. Pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran seharusnya pada awalnya mendominasi inovasi terkomputerisasi daripada siswanya. Apalagi siswa sebagai siswa juga dapat memanfaatkan inovasi terkomputerisasi dengan baik.

2.2. Pemanfaatan *E-Learning* dalam Proses Pembelajaran

E-learning atau pembelajaran elektronik adalah strategi pembelajaran dimana seluruh siklus menggunakan perangkat keras. Dalam referensi Kata Besar Bahasa Indonesia (2016) perangkat keras berarti semua perangkat yang menggunakan gadget/standar kelistrikan. Jenis elektronik yang dimaksud adalah alat yang dapat digunakan untuk mendapatkan dan mendistribusikan data melalui komposisi, gambar, suara, atau video. Dalam keseharian, berbagai perangkat elektronik yang dapat mendukung *e-learning*, seperti PC, ponsel, alat, dll. Perangkat ini dapat memudahkan siswa untuk menemukan berbagai data yang terkait dengan informasi yang terkait dengan organisasi web.

Chandrawati (2009) Proses pembelajaran jarak jauh dengan mengkonsolidasikan standar dalam sistem pembelajaran dengan inovasi. Kerangka pembelajaran yang digunakan sebagai metode untuk proses pendidikan dan pembelajaran dilakukan tanpa bertatap muka antara pendidik dan siswa (Ardiansyah, 2013).

Penilaian lain mengenai *E-learning* adalah bahwa E-learning akan menemukan yang diorganisir sepenuhnya dengan memanfaatkan kerangka elektronik atau PC sehingga dapat menjunjung tinggi sistem pembelajaran (Michael, 2013).

E-learning dari perspektif yang luas menggabungkan sistem pembelajaran yang dilengkapi dengan media elektronik, seperti memanfaatkan web, baik secara resmi maupun santai (Sutama & Fajriani, 2022). *E-learning* secara resmi seperti pembelajaran dengan program pendidikan, prospektus, mata pelajaran, dan lain-lain yang diatur dan diatur berdasarkan jadwal yang telah ditentukan oleh pertemuan-pertemuan yang berhubungan dengan e-learning (Puja & Zakir, 2023). Selain itu, *e-learning* biasa harus dimungkinkan dengan asosiasi langsung, seperti web individu, milis, dan sebagainya. Pemanfaatan E-learning dalam adaptasi reguler biasanya menggunakan perpaduan suara/informasi, video/informasi, dan suara/ kemajuan video.

Salah satu tujuan dari *E-learning* adalah agar materi pembelajaran dapat dimanfaatkan dan diteliti oleh semua kalangan yang membutuhkan hal ini dengan alasan E-learning akan mempermudah untuk mendapatkannya dan sistem pembelajaran harus memungkinkan kapanpun dan dimanapun. selama ada asosiasi web (Spadola et al., 2023).

E-learning memiliki beberapa keuntungan dalam mencari cara untuk memperluas retensi materi yang dididik, meningkatkan minat dinamis, lebih mengembangkan kapasitas belajar mandiri siswa, dan bekerja pada sifat materi pembelajaran. Hal ini diandalkan untuk mendorong perkembangan ilmu pengetahuan baru sesuai dengan kebutuhan mereka. Kelebihan *E-Learning* seperti yang ditunjukkan oleh (Pranoto et al., 2009) adalah:

1. Penggunaan *E-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan partisipasi aktif dari siswa.
3. Meningkatkan partisipasi aktif dari siswa.
4. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa.
5. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
6. Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

E-learning dalam pembelajaran juga memiliki kelebihan. Menurut Tjokro (2009), E-learning memiliki banyak kelebihan yaitu :

1. Lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, video.
2. Jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak.

3. Jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan.
4. Tersedia 24 jam/hari – 7 hari/minggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test.

2.3. Proses Pembelajaran Mengetik 10 Jari

Mata pelajaran mengetik 10 jari, gadget dan konsol merupakan salah satu mata pelajaran kemampuan profesional dalam program bakat organisasi tempat kerja. Karya mengetik pada dasarnya adalah karya perwakilan, yang sifatnya berbakat dan ditemukan di hampir semua bidang, baik asosiasi swasta maupun pemerintah. Selain itu, salah satu program bakat di sekolah profesi adalah kemampuan Organisasi Perkantoran, dimana siswa diinstruksikan untuk memiliki pilihan untuk mengatasi masalah di bidang Organisasi Perkantoran. Siswa akan dilengkapi dengan kemampuan menulis seperti kecepatan dan ketepatan. Teknik mengetik yang paling sering digunakan adalah strategi mengetik sepuluh jari.

Mengetik adalah gerakan atau pekerjaan yang dilakukan untuk meneruskan dan menyusun kata atau kalimat ke atas kertas (mesin tik) atau layar (PC atau PC). Menurut Setyowati (2016), mengetik adalah salah satu pekerjaan di tempat kerja yang paling menjunjung tinggi cara paling umum untuk menyelesaikan tugas organisasi. Jadi dalam semua latihan organisasi akan mencakup pekerjaan mengarang. Ini sangat kuat dalam latihan organisasi, pada akhirnya dapat menerapkan metode komposisi yang tepat seperti kecepatan dan ketepatan.

Informasi tentang mengetik pekerjaan kantor yang diberikan kepada siswa tidak hanya tentang cara mengetik skrip, huruf, tetapi juga area konten, posisi setiap jari pada tombol, dan menulis 10 jari dengan waktu yang terbatas. Demikian juga, siswa juga dibantu tanpa memeriksa kunci untuk terbiasa menulis dengan batas waktu yang khas. Seiring dengan inovasi yang tercipta, kemampuan mesin ketik sebagai mesin penyusun digantikan oleh PC, meskipun ada beberapa posisi yang tidak dapat digantikan, seperti menyusun posisi kecil dalam ruang atau menyelesaikan struktur. Seperti yang dikemukakan oleh Mariskha et al (2016), hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengetik 10 jari adalah fokus, menguasai bahasa Inggris, menguasai bahasa Indonesia, santai, jangan terburu-buru dan konsentrasi dengan rajin serta kerjakan mengetik masing-masing per hari nya.

Menurut Sutrisno (2007) kerangka penyusunan mengetik 10 jari terdiri dari tiga macam, yaitu :

1. Menyusun kerangka mengetik 10 (sepuluh) jari

Menulis dengan kerangka mengetik 10 jari dikenal sebagai "Kerangka Kontak Sepuluh Jari". Memanfaatkan kerangka 10 jari, yang memberdayakan setiap jari untuk menekan tuts seperti yang ditunjukkan oleh tugas dan wilayah kerja yang telah ditarik garis-garis tertentu. Jari-jari digerakkan dengan ketukan biasa, seolah-olah sebagai konsekuensinya, dan negara secara eksklusif bergantung pada sensasi juru ketik. Kerangka penulisan 10 jari adalah prosedur penulisan yang membutuhkan 10 jari untuk bekerja dan kapasitas secara umum. Tugas jari tangan kanan : Rekam : Kapasitas untuk menekan tombol/huruf U, J, M, Y, H, N Jari tengah : Kapasitas untuk menekan tombol/huruf I, K , Jari manis: Kapasitas untuk menekan tombol/huruf O, L , . Jari kelingking : Berfungsi untuk menekan tuts/huruf P ;/Thumb : Berfungsi untuk menekan tuts/huruf Spasi Jari tangan kanan Tugas : Pointer : Berfungsi untuk menekan tuts/huruf R, F, V, T, G, B Jari tengah : Berfungsi untuk menekan tombol/huruf E, D, C Jari manis : Berfungsi untuk menekan tombol/huruf W, S, X Jari Kelingking : Berfungsi

untuk menekan tombol/huruf Q, A, Z Thumb : Berfungsi untuk menekan tombol/huruf Spasi.

2. Mengetik Berirama

Mengetik berirama adalah proses mengetik jarak jauh di mana ketukan jari saat menggubah satu sama lain harus menjadi sesuatu yang sangat mirip dengan irama yang sama. Menulis dengan kerangka kerja ini dikenal sebagai kerangka cadence.

3. Mengetik dengan kerangka buta

Menulis dengan sistem tunanetra harus benar-benar memiliki kemampuan untuk bekerja dengan jari-jari seperti yang ditunjukkan oleh tugas dan kemampuan khusus mereka dengan memegang perasaan. Menulis dengan kerangka tunanetra dikenal sebagai (kerangka kerja tunanetra).

Tiga cara mengetik di atas dapat diklarifikasi secara individual sebagai kerangka menetik 10 jari. Sejak orang-orang mulai menggunakan mesin ketik untuk kegiatan menulis, pada tahun 1890 strategi penulisan produktif diperkenalkan yang disebut mengetik 10 jari (kerangka kontak). Susunan jari-jari pada tuts sesuai dengan kapasitasnya adalah jari kanan dan kiri harus digunakan. Ini hanya untuk menyelesaikan pekerjaan yang efektif dan menghemat energi. Semua jari digunakan kemudian tingkat fungsi meningkat.

Oleh karena itu, penggunaan tiga kerangka kerja penulisan direncanakan untuk membantu seseorang atau siswa menyelesaikan tugas dan bekerja dengan cepat. Memiliki kemampuan menyusun mengetik 10 jari, mengetik buta, dan mengetik berirama, akan membuat lebih mudah dan menambah waktu produktif dalam melakukan latihan atau pekerjaan. Selain itu, bagi siswa yang pindah dari Administrasi Perkantoran, juga menjadi sorotan lain untuk mencari pekerjaan.

3. METODOLOGI

Untuk mencapai tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, penelitian dilakukan dengan menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif, khususnya desain penelitian survey. Data pada penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket yang ditujukan untuk mengetahui persepsi 68 siswa (yang merupakan populasi dalam penelitian ini) mengenai implementasi teori pembelajaran *connectivism* dengan pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari yang diterapkan. Analisis statistik deskriptif berupa penghitungan frekuensi dilakukan untuk mengetahui gambaran jawaban para responden mengenai variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data terhadap sistem implementasi pembelajaran *connectivism* terkait dengan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan pemanfaatan *E-learning* sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran mengetik 10 jari, berikut data yang penulis peroleh dari angket yang diberikan terhadap siswa di SMK Muhammadiyah Majalaya:

Tabel 1. Persentase kepemilikan Media Penunjang Pembelajaran yang dimiliki siswa

No	Media Pembelajaran	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	Laptop, Handphone, PC, Tablet	7	10,3%
2	Laptop dan Handphone	19	27,9%

3	Handphone dan PC	4	5,9%
4	Handphone	38	55,9%
Jumlah		68	

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2022

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa kepemilikan media penunjang dalam proses pembelajaran yang dimiliki oleh tiap siswa, kepemilikan handphone berada pada kategori tertinggi pada frekuensi 38 orang dengan persentase 55,9%, kepemilikan Laptop dan Handphone berada pada kategori urutan nomor 2 pada frekuensi 19 orang dengan persentase 27,9%, kepemilikan Laptop, Handphone, PC, dan Tablet berada pada kategori urutan nomor 3 pada frekuensi kepemilikan 7 orang dengan persentase 10,3%, dan kepemilikan Handphone dan PC berada pada kategori terendah pada frekuensi 4 orang dengan persentase 5,9%.

Berdasarkan kategori dan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa siswa paling banyak menggunakan handphone untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar mereka, sementara media yang lain dimiliki oleh beberapa siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar mereka yang pada umumnya menggunakan laptop untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Berikut kepemilikan akun media sosial siswa dalam proses untuk bisa masuk kedalam aplikasi *E-learning*:

Tabel 2. Persentase Kepemilikan Akun Media Sosial

No.	Social Media	Frekuensi	Persentase
1	Facebook	38	55,9%
2	Twitter	23	33,8%
3	Whats App	68	100%
4	Youtube	50	73,5%
5	Google Classroom	66	97,1%

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2022

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa kepemilikan akun penunjang dalam proses pembelajaran yang dimiliki oleh tiap siswa, kepemilikan akun Whats App berada pada kategori tertinggi pada frekuensi 68 orang dengan persentase 100%, kepemilikan akun *Google Classroom* berada pada kategori urutan nomor 2 pada frekuensi 66 orang dengan persentase 97,1%, kepemilikan akun *Youtube* berada pada kategori urutan nomor 3 pada frekuensi kepemilikan 50 orang dengan persentase 73,5%, kepemilikan akun Facebook berada pada kategori urutan nomor 4 pada frekuensi 38 orang dengan persentase 55,9% dan kepemilikan akun Twitter berada pada kategori terendah pada frekuensi 23 orang dengan persentase 33,8%.

Berdasarkan kategori dan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa siswa paling banyak menggunakan Whats App yang umumnya digunakan untuk berkomunikasi terutama dalam berkomunikasi dengan Guru yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, didukung oleh kepemilikan akun *Google Classroom* dan *Youtube* sebagai *platform* bagi guru dalam memberikan modul materi serta video praktek pembelajaran. Ketiga akun tersebut sangat menunjang proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik, jika melihat dari data diatas siswa memiliki respon yang baik karena akun terpenting sudah mereka miliki.

Berikut media yang digunakan siswa dalam mengerjakan tugas:

Tabel 3. Persentase media yang digunakan siswa dalam mengerjakan tugas

No	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	Laptop	5	7,4%
2	PC	3	4,4%
3	Handphone	59	86,8%
4	Tablet	1	1,5%
Jumlah		68	

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2022

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa media yang digunakan oleh siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan, penggunaan handphone berada pada kategori tertinggi pada frekuensi 59 orang dengan persentase 86,8%, penggunaan laptop berada pada kategori urutan nomor 2 pada frekuensi 5 orang dengan persentase 7,4%, penggunaan PC berada pada kategori urutan nomor 3 pada frekuensi kepemilikan 3 orang dengan persentase 4,4% dan penggunaan Tablet berada pada kategori terendah pada frekuensi 1 orang dengan persentase 1,5%.

Berdasarkan kategori dan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa siswa paling banyak menggunakan media handphone dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru yang umumnya media tersebut memang banyak dimiliki oleh siswa, sebagian siswa didukung oleh Laptop dan PC sebagai alat untuk mengerjakan tugas.

Berikut ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *connectivism* menggunakan *E-learning via Google Classroom* dan *Youtube*:

Tabel 4. Persentase ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Pemberian materi melalui <i>google classroom</i> dan <i>youtube</i> dapat dipahami	56	82,4%
2	Pemberian materi melalui <i>google classroom</i> dan <i>youtube</i> dapat di praktekan	48	70,6%
3	Pemberian materi melalui <i>google classroom</i> dan <i>youtube</i> dapat memberi gambaran	59	86,8%
4	Pemberian modul dan video pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar	60	88,2%
5	Siswa menyukai proses pembelajaran yang diberikan	56	82,4%
6	Siswa bosan dengan proses pemberian materi pembelajaran	13	19,1%

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2022

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang dapat memahami pemberian materi melalui *google classroom* dan *youtube* ada 56 orang dengan persentase 82,4%, siswa yang dapat mempraktekan setelah diberika materi ada 48 orang dengan persentase 70,6%, siswa yang dapat menerima gambaran dari materi yang diberikan ada 59 orang dengan persentase 86,8%, pemberian materi dapat menunjang proses pembelajaran menurut siswa ada 60 orang dengan persentase 88,2%, siswa yang menyukai proses pembelajaran yang diberikan ada 56 orang dengan persentase 82,4%, dan

siswa yang merasa bosan atas proses pemberian kegiatan belajar mengajar ada 13 orang dengan persentase 19,1%.

Berdasarkan kategori dan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa pada umumnya sudah tertarik dengan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, sebagian siswa yang kontra dengan sistem pembelajaran yang diberikan memiliki banyak faktor penghambat dalam semua hal yang berhubungan dengan sumber daya yang dimiliki dari masing-masing siswa.

Setelah kita mengetahui ketertarikan siswa pada sistem pembelajaran yang diberikan mari kita lihat hasil dari yang didapat oleh siswa pada mata pelajaran mengetik 10 jari, berikut data hasil pembelajaran siswa:

Tabel 5. Persentase ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Siswa memahami posisi tangan diatas <i>keyboard</i> (papan ketik)	64	94,1%
2	Siswa memahami posisi duduk yang benar saat melakukan pengetikan	66	97,1%
3	Siswa dapat mengetik dengan lancar sesuai dengan standar kecepatan EPM	35	51,5%
4	Siswa terbantu dengan aplikasi typing master yang disediakan oleh sekolah	58	85,3%
5	Siswa dapat mengetik buta/tanpa melihat tuts pada <i>keyboard</i> (papan ketik)	16	23,5%

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2022

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa hasil pembelajaran yang didapat oleh siswa, siswa yang memahami posisi tangan sewaktu melakukan pengetikan ada 64 orang dengan persentase 94,1%, siswa yang memahami posisi duduk yang benar saat melakukan pengetikan ada 66 orang dengan persentase 97,1%, siswa yang dapat mengetik dengan lancar sesuai standar kecepatan EPM ada 35 orang dengan persentase 51,5%, siswa yang terbantu oleh aplikasi typing master ada 58 orang dengan persentase 85,3%, dan siswa yang dapat mengetik tanpa melihat tuts pada *keyboard* ada 16 orang dengan persentase 23,5%

Berdasarkan kategori dan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa proses pemberian materi menggunakan teori belajar *connectivism* melalui platform *e-learning google classroom* dan *youtube* dapat dikatakan berhasil pada proses pengetahuan yang siswa dapat, sementara pada proses keterampilan yang siswa dapat hanya sebagian yang berhasil tersampaikan, proses pengetahuan yang didapat siswa terlihat pada poin pertama yang dimana 64 dari 68 siswa dapat memahami dan pada poin kedua yang dimana 66 dari 68 siswa dapat memahami, selanjutnya proses keterampilan yang tersampaikan terlihat pada poin ketiga yang dimana 35 dari 68 siswa dapat mempraktekkan, selanjutnya pada poin keempat yang dimana 58 dari 68 siswa dapat mempraktekkan, dan pada poin kelima yang dimana 16 dari 68 siswa dapat mempraktekkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan terlihat bahwa semua siswa telah memiliki kesiapan dalam proses pembelajaran, ini dapat dilihat dari kepemilikan media penunjang yang dimiliki oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang dimana

kepemilikan handphone sangat didominasi oleh siswa dengan jumlah 59 kepemilikan dengan persentase 86,8%, selanjutnya aplikasi yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran yang didominasi oleh aplikasi *WhatsApp* dengan jumlah 68 kepemilikan dengan persentase 100% didukung oleh *platform google classroom* dan *youtube* sebagai akses pemberian materi dengan jumlah 66 dan 50 kepemilikan dengan persentase 97,1% dan 73,5%.

Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran mayoritas berada dalam respon positif dan beberapa ada yang merespon negatif yakni siswa yang merasa bosan dengan jumlah 13 orang dengan persentase 19,1%

Hasil yang didapat dari sistem pembelajaran *connectivism* melalui *e-learning* dalam proses pembelajaran mengetik 10 jari dapat dikatakan berhasil pada proses pengetahuan yang siswa dapat, sementara pada proses keterampilan yang siswa dapat hanya sebagian yang berhasil tersampaikan, proses pengetahuan yang didapat siswa terlihat pada tabel 5 point pertama yang dimana 64 dari 68 siswa dapat memahami dan pada poin kedua yang dimana 66 dari 68 siswa dapat memahami, selanjutnya proses keterampilan yang tersampaikan terlihat pada poin ketiga yang dimana 35 dari 68 siswa dapat mempraktekkan, selanjutnya pada poin keempat yang dimana 58 dari 68 siswa dapat mempraktekkan, dan pada poin kelima yang dimana 16 dari 68 siswa dapat mempraktekkan.

6. CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

7. REFERENSI

- Abdullah, M. (2010). *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak Dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Akmal, A., Fikri, A., Rahmawati, T., Hendri, Z., & Sari, N. (2021). Measuring online learning readiness during corona virus pandemic: An evaluative survey on history teachers and students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(1).
- Ardiansyah, I. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Atay, B., & Sumuer, E. (2021). College students' readiness for connectivist learning: the development and validation of a scale. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 38(2), 230-242.
- Chandrawati, S. R. (2009). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. No. 2 Vol. 8 <http://jurnal.untan.ac.id/>.
- Damayanti, D. (2014). *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta: Araska.
- Eliza, F., Asnil, A., Delianti, V. I., Myori, D. E., Fadli, R., & Hakiki, M. (2021). Pelatihan Learning Management System (LMS) untuk Menyiapkan Guru-guru MGMP Teknik Ketenagalistrikan Sumbar dalam Mengelola Pembelajaran Daring. Suluah Bendang: *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(3), 393-401.
- Fatimatuzzahroh, S., & Puspasari, D. (2021). the Influence of Using Typing Master Application

- Media on 10 Finger Typing Skills in Office Technology Subjects at SMK Muhammadiyah 2 Sumberrejo Bojonegoro. *Jurnal Mantik*, 5(1), 1-6.
- Fynn, A., & Janse van Vuuren, H. (2017). Investigating the role of non-academic support systems of students completing a Master's Degree in Open, Distance and e-Learning.
- Juliswara, V., & Muryanto, F. (2022). Model Penanggulangan Hoax Mengenai Berita Covid 19 untuk Pengembangan Literasi Digital Masyarakat di Indonesia. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2587-2596.
- Mariskha, Z. A. (2016). Penerapan Program Typing Master dalam Meningkatkan Kecepatan dan Ketelitian Pengetikan 10 Jari Buta. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 6(1), 5-6.
- Michael, A. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Nafsi, L. L., & Trisnawati, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 38-52.
- Novita, E. (2022). Praktik Pembelajaran Inovatif Guru Penggerak di SDN Inpres Tenga. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(2), 190-201.
- Pranoto, A. d. (2009). *Sains dan Teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Puja, R. F., & Zakir, S. (2023). Pengaruh Web Based E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Simdig di SMKN 1 Sungai Aur. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(1), 1-11.
- Qalati, S. A., Ostic, D., Sulaiman, M. A. B. A., Gopang, A. A., & Khan, A. (2022). Social media and SMEs' performance in developing countries: Effects of technological-organizational-environmental factors on the adoption of social media. *SAGE Open*, 12(2), 21582440221094594.
- Rumithi, M. (n.d.). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Rendang. 2016: Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha: Tesis.
- Setyowati, P. (2016). Pemanfaatan Program Aplikasi Rapid Typing Sebagai Upaya Meningkatkan Ketrampilan mengetik Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Surabaya. Diakses dari <http://Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> pada tanggal 26 April 2018.
- Siemens, George. 2004. "Connectivism: A learning theory for the digital age,." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 2(1).
- Spadola, C., Groton, D. B., Littlewood, K., Hilditch, C., Burke, S., & Bertisch, S. M. (2023). Sleep health education to promote public health: Attitudes and desired learning goals among social work students. *Social Work in Public Health*, 38(1), 11-20.
- Suharyanto, & Adele, M. B. (2016). Penerapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan. *Vol 3, No 4*.
- Susanto, T. L. (2009). *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sutrisno, d. (2007). *Modul Menggunakan Peralatan Kantor*. Sukabumi: Yudhistira.

Zhang, Y. (2021, December). Applying digital technology to linguistic education: a connectivism-based intelligent learning system. *In 2021 3rd International Conference on Internet Technology and Educational Informization (ITEI) (pp. 111-115)*. IEEE.