



Analyze the impact of curriculum development on ten-finger typing learning in office administration vocational high school

Anis Susanti¹, Aulia Prima Kharismaputra², Mar'atus Sholikhah³

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

³Politeknik Balekambang, Jepara, Indonesia

anissusanti@mail.unnes.ac.id¹, aulia@mail.unnes.ac.id², maratussholikhah.polibang@gmail.com³

ABSTRACT

Dynamic curriculum changes challenge Indonesia's Vocational High School or Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) education. Curriculum changes in vocational schools also impact improving the learning process that must be implemented in the subject areas of expertise. One of the skill competencies that requires the ability to type as a skill that students must master is Office Administration, which is currently known as Office Management and Business Services. This research aims to analyze the impact of the transformation of the Office Administration Vocational School curriculum on typing learning. This research was conducted by applying a mixed-method research design. Qualitative data in this research was collected from a literature study of documents related to curriculum changes and previous research articles. Quantitative data was obtained from vocational school students using a questionnaire. The object of this research is typing learning, which is affected by curriculum changes. The results showed that curriculum development starting from KTSP, 2013 Curriculum, and Merdeka Curriculum had an impact on reducing the allocation of learning time for fast typing exercises, changing the name of competencies, and adjusting learning materials.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 24 Feb 2024

Revised: 5 May 2024

Accepted: 7 May 2024

Available online: 17 May 2024

Publish: 22 May 2024

Keyword:

curriculum development; ten-finger typing learning; vocational high school

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia saat ini dihadapkan pada tantangan perubahan kurikulum yang dinamis. Perubahan atau transformasi kurikulum di SMK juga berdampak pada perbaikan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan dan juga berdampak pada perubahan bidang keahlian. Salah satu kompetensi keterampilan yang memerlukan kemampuan mengetik sebagai keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah Administrasi Perkantoran yang saat ini dikenal dengan sebutan Manajemen Perkantoran dan Pelayanan Bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak transformasi kurikulum SMK Administrasi Perkantoran terhadap pembelajaran mengetik. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan desain penelitian metode campuran. Data kualitatif dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi literatur dokumen-dokumen yang berkaitan dengan perubahan kurikulum dan artikel penelitian sebelumnya. Data kuantitatif diperoleh dari siswa SMK dengan menggunakan kuesioner. Objek penelitian ini adalah pembelajaran mengetik yang terkena dampak perubahan kurikulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum mulai dari KTSP, Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka berdampak pada berkurangnya alokasi waktu pembelajaran untuk latihan mengetik cepat, perubahan nama kompetensi serta terdapat peyesuaian materi pembelajaran.

Kata Kunci: pembelajaran mengetik dengan sepuluh jari; pengembangan kurikulum; sekolah menengah kejuruan

How to cite (APA 7)

Susanti, A., Kharismaputra, A.P., & Sholikhah, M. (2024). Analyze the impact of curriculum development on ten-finger typing learning in office administration vocational high school. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 969-982.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Anis Susanti, Aulia Prima Kharismaputra, Mar'atus Sholikhah. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: anissusanti@mail.unnes.ac.id

INTRODUCTION

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia saat ini dihadapkan oleh tantangan perubahan kurikulum yang dinamis. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melakukan pembaharuan kurikulum supaya kualitas pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dari negara lain (Windayanti *et al.*, 2023). Wujud nyatanya upaya pemerintah adalah implementasi Kurikulum Merdeka (Liana *et al.*, 2023). Salah satu institusi pendidikan yang mengalami proses perubahan kurikulum adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Terdapat keistimewaan dari SMK dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya, yaitu adanya program SMK Pusat Keunggulan atau *Center of Excellence* (SMK COE) mulai tahun 2021. Salah satu SMK yang mendapat bantuan SMK COE adalah SMK Negeri 1 Bawang di Banjarnegara. Program tersebut merupakan salah satu rencana kerja dari Ditjen Vokasi yang mengarah pada penerapan Kurikulum Merdeka. Adanya perubahan atau transformasi kurikulum di SMK juga berdampak pada perbaikan dan perubahan kurikulum yang harus diterapkan dan berdampak pula pada perubahan mata pelajaran bidang keahlian. Salah satu hal yang dipertimbangkan dalam pengembangan kurikulum yaitu kebutuhan *stakeholder* di era globalisasi (Fajri, 2019).

Pengembangan kurikulum di SMK juga sangat bergantung kepada kerja sama antara sekolah dengan industri. Bentuk kerja sama dengan industri sudah banyak dilakukan, yaitu dalam bentuk kegiatan seperti praktik kerja industri (prakerin), sinkronisasi kurikulum dengan mitra industri untuk *link and match*, pelatihan, magang, dan bursa kerja (Setiawaty & Fahmi, 2022). Kerja sama SMK dengan industri juga bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang di industri (Smith *et al.*, 2006). Namun kenyataannya kerja sama yang selama ini dilakukan oleh SMK belum menghasilkan manfaat maksimal bagi kedua belah pihak sehingga belum mampu meningkatkan keterampilan dan kompetensi kerja lulusan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan sektor industri. Tentunya perubahan kurikulum diharapkan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan mitra industri karena kurikulum yang tidak menyediakan keterampilan dan kompetensi yang sesuai untuk siswa, akhirnya akan menghasilkan sumber daya manusia yang tidak dapat berkembang ke level yang lebih tinggi (Poedjiastutie *et al.*, 2018).

Pemerintah terus melakukan pengembangan kurikulum guna memenuhi kualifikasi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berorientasi pada penguasaan *hard skills* dan *soft skills*. Pengembangan kurikulum di SMK harus berorientasi pada penggabungan antara *instruction* dan *construction* sehingga pendekatan utama dalam membentuk tahapan pembelajaran mengacu pada fase pembelajaran di sekolah maupun praktik di industri dan berorientasi pada hasil proses pembelajaran yang diinginkan (Rochanah, 2021). Selain kompetensi keahlian yang dibutuhkan industri, siswa SMK juga harus memenuhi kemampuan non teknis (*soft skills*) seperti: 1) komitmen dan tanggung jawab terhadap pekerjaan; 2) mampu memecahkan masalah; 3) mampu melakukan perencanaan; 4) mampu mengembangkan kerja sama tim; dan 5) memiliki inisiatif, rasa percaya diri, ketekunan dan kreativitas (Setiawaty & Fahmi, 2022).

Hard skill merupakan kemampuan atau keahlian utama yang bersifat spesifik yang dapat terlihat oleh orang lain dan biasanya menjadi persyaratan utama dalam dunia kerja (Walenta *et al.*, 2023). Pentingnya *hard skills* untuk siswa SMK juga ditunjukkan dalam pelatihan Microsoft Excel (Petro & Swatan, 2019) dan pembelajaran praktik pembuatan *website* (Putri *et al.*, 2019). *Hard skill* yang dimiliki oleh siswa juga perlu didukung dengan kepemilikan sertifikat kompetensi sesuai dengan bidang keahliannya (Sumantri *et al.*, 2019). Di bidang bisnis dan manajemen keahlian mengetik sangat dibutuhkan karena menjadi satu *hard skill* yang penting saat ini dalam menghadapi perkembangan teknologi adalah kemampuan mengetik (*typing skills*) karena membuka peluang karier yang lebih luas di hampir semua industri (Poole & Preciado, 2016). Meningkatkan keterampilan mengetik dapat membantu siswa menggunakan komputer untuk menangani berbagai jenis tugas dengan lebih efisien. Mengetik cepat adalah kemampuan mengetik

menggunakan semua jari, tanpa melihat *keyboard*. Keterampilan mengetik memungkinkan karyawan memproduksi dan mengedit teks dengan kecepatan yang jauh lebih cepat dari biasanya dan memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi. Bagi karyawan, ini berarti pengalaman kerja yang lebih baik, dan lebih banyak waktu tersedia untuk tugas-tugas lain. Hal seperti inilah yang perlu dibiasakan dalam proses pembelajaran di sekolah sebelum siswa lulus dan benar-benar kompeten untuk bekerja di industri.

Implementasi kurikulum terbaru saat ini yaitu Kurikulum Merdeka, siswa dituntut untuk mengerjakan berbagai tugas dan proyek yang membutuhkan keterampilan mengetik sehingga dapat dikatakan, kompetensi mengetik penting bagi para siswa (Barkaoui, 2014). Namun pada kenyataannya perubahan kurikulum juga berdampak pada durasi proses pembelajaran beberapa mata pelajaran. Pada Kurikulum 2013, Jam Pelajaran (JP) diatur per minggu. Satuan mengatur alokasi waktu pembelajaran secara rutin setiap minggu dalam setiap semester, sehingga pada setiap semester peserta didik akan mendapatkan nilai hasil belajar setiap mata pelajaran. Sedangkan pada Kurikulum Merdeka Jam Pelajaran (JP) diatur per tahun. Satuan pendidikan dapat mengatur alokasi waktu pembelajaran secara fleksibel untuk mencapai JP yang ditetapkan. Kurikulum 2013 pada SMK mengalami pengurangan alokasi jam pembelajaran pada mata pelajaran adaptif dan normatif, tetapi ada penambahan alokasi waktu untuk mata pelajaran produktif (Hakim, 2017). Kenyataannya, mata pelajaran produktif membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan mata pelajaran lainnya namun pada Kurikulum Merdeka, alokasi waktunya semakin berkurang. Alokasi waktu pembelajaran yang tidak efektif disebabkan terbatasnya waktu dan banyaknya jumlah mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik (Dini *et al.*, 2023). Pengurangan jam pelajaran tersebut ditujukan agar siswa kelas X mendapatkan semua mata pelajaran salah satunya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) berpengaruh pada pengalokasian waktu mata pelajaran. Salah satu kompetensi keahlian yang memerlukan kemampuan mengetik sebagai keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran produktif adalah Administrasi Perkantoran yang saat ini dikenal dengan sebutan Manajemen Perkantoran dan Pelayanan Bisnis. Berdasarkan urgensi pembelajaran mengetik bagi siswa, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak transformasi kurikulum mulai dari KTSP, Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran mengetik SMK kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran.

LITERATURE REVIEW

Kurikulum SMK Administrasi Perkantoran

Kurikulum untuk SMK Administrasi Perkantoran umumnya dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis yang diperlukan untuk bekerja di lingkungan perkantoran berdasarkan standar dan kebutuhan industri. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang pernah diterapkan merupakan kurikulum yang berorientasi pada pencapaian kompetensi sehingga proses pembelajaran berfokus pada pembelajaran yang kontekstual. Perkembangan kurikulum Administrasi Perkantoran di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan seiring dengan perkembangan tuntutan industri dan teknologi, serta perubahan dalam pendekatan pendidikan. Seluruh *stakeholder* harus terlibat dalam merencanakan kurikulum merdeka sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa (Ramadina, 2024). Kurikulum awalnya menekankan pada pembelajaran keterampilan administratif dasar seperti pengetikan, pengarsipan, dan komunikasi bisnis dasar. Mata pelajaran terutama difokuskan pada pengenalan konsep administrasi dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bekerja di lingkungan perkantoran. Adanya perkembangan teknologi informasi, kurikulum mulai mengintegrasikan pelajaran tentang penggunaan perangkat lunak perkantoran dan teknologi komunikasi modern. Kurikulum 2013 terdiri dari 5M yang berarti Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Menalar, Mengkomunikasikan (Putri & Puspasari, 2020). Terdapat peningkatan fokus pada pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, mengingat pentingnya komunikasi dalam lingkungan bisnis yang semakin global. Pergeseran menuju pendekatan berbasis kompetensi diadopsi, di mana kurikulum

dirancang untuk menghasilkan lulusan yang siap bekerja dengan keterampilan yang langsung dapat diterapkan di dunia kerja.

Seiring dengan era digital, kurikulum mulai menyesuaikan dengan penekanan pada penggunaan teknologi digital. Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan bagi sekolah-sekolah untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan memberikan ruang kepada siswa dalam memperluas minat dan potensi mereka secara fleksibel (Rizki & Trisnawati, 2023). Lebih banyak sekolah mulai mengadopsi pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diberi proyek-proyek yang meniru situasi nyata di lingkungan perkantoran untuk mengasah keterampilan praktis mereka termasuk penguasaan *e-commerce*, manajemen *database*, dan aplikasi perkantoran berbasis *cloud*. Sekolah mulai menjalin kemitraan dengan industri untuk memastikan bahwa kurikulum mereka selaras dengan kebutuhan dunia kerja, termasuk penyediaan program magang dan praktik kerja lapangan. Selain keterampilan teknis, penekanan juga diberikan pada pengembangan keterampilan *soft skills* seperti kepemimpinan, kerja sama tim, dan kreativitas. Hal tersebut dilandasi oleh adanya pengembangan kurikulum merdeka yang mengarahkan siswa untuk mencapai keterampilan yang dibutuhkan secara pribadi, sosial, dan kehidupan profesional. Kurikulum merdeka berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran dengan memperkenalkan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan terpadu pendekatan antar mata pelajaran (Risna, 2023). Kurikulum ini mendorong kebermaknaan, kontekstual, dan pembelajaran yang relevan di dunia nyata.

Salah satu pembelajaran yang ada di kurikulum merdeka SMK adalah mengetik 10 jari. Mengetik menjadi salah satu keterampilan kunci dalam administrasi perkantoran yang modern. Dalam konteks administrasi perkantoran, mengetik melibatkan penggunaan *keyboard* komputer atau perangkat lainnya untuk memasukkan teks ke dalam dokumen, surat, email, laporan, dan berbagai jenis komunikasi tertulis lainnya. Administrasi perkantoran modern sering kali melibatkan penggunaan perangkat lunak pengolah kata seperti Microsoft Word, Google Docs, atau aplikasi sejenis. Keterampilan menggunakan perangkat lunak termasuk penguasaan fungsi dasar seperti pemformatan teks, penyisipan gambar, dan pengaturan tata letak sangat penting dikuasai oleh siswa.

Pembelajaran Mengetik 10 Jari

Pembelajaran mengetik 10 jari merupakan bagian penting dari kurikulum Administrasi Perkantoran di Indonesia, karena keterampilan ini sangat fundamental dalam lingkungan perkantoran yang modern. Mengetik dengan 10 jari secara efisien memungkinkan seseorang untuk mengetik dengan kecepatan yang lebih tinggi daripada mengetik dengan 2 jari atau menggunakan satu jari. Untuk mengetik sebuah kata, mereka melakukan *encode* huruf pertama, kemudian menemukan tombol yang tepat, memilih jari yang tepat untuk mengetik, menekan tombol pada *keyboard*, dan melakukan *encode* lagi untuk huruf berikutnya yang akan diketik. Pembelajaran mengetik 10 jari juga memungkinkan untuk meningkatkan akurasi dalam mengetik, karena penggunaan semua jari pada kedua tangan memungkinkan distribusi beban kerja yang lebih baik. Dengan menggunakan teknik mengetik 10 jari, seseorang dapat mengurangi ketegangan dan kelelahan pada tangan dan jari, karena gerakan yang lebih alami dan efisien.

Keterampilan mengetik dengan 10 jari dianggap sebagai tanda profesionalisme dalam lingkungan perkantoran, karena memungkinkan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas tertulis dengan cepat dan efektif. Orang yang ahli mengetik dapat mengetik 100 kata per menit (100 WPM) bahkan mencapai 150 WPM (Logan, 2018). Dalam belajar mengetik cepat, seseorang perlu mengasosiasikan antara: (1) kata dan huruf, (2) huruf dan tombol, serta (3) tombol dan jari (Yamaguchi & Logan, 2014). Bagi siswa untuk mencapai kesuksesan dalam bidang studinya, keterampilan mengetik 10 jari atau yang biasa disebut dengan *keyboarding* akan sangat membantu mereka dalam menyelesaikan tugas serta pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien karena kemampuan *keyboarding* menjadi keterampilan dasar yang

digunakan dalam pengoperasian dasar komputer (Asare et al., 2020). Mengetik 10 jari juga menjadi keterampilan mendasar dan terdapat di segala bidang, baik itu di organisasi swasta, pemerintahan, atau organisasi lainnya.

Pembelajaran dimulai dengan pengenalan terhadap posisi dasar jari-jari pada papan ketik dan pola pengetikan yang benar. Siswa akan melakukan latihan pengulangan untuk membiasakan diri dengan posisi jari-jari dan meningkatkan kecepatan dan akurasi. Banyak sekolah menggunakan perangkat lunak khusus yang dirancang untuk pembelajaran mengetik, yang memungkinkan siswa untuk melihat kemajuan mereka dan menerima umpan balik secara langsung. Selain latihan umum, siswa juga akan melakukan latihan keterampilan spesifik untuk memperkuat keterampilan mengetik pada tanda-tanda tertentu, seperti angka, tanda baca, dan simbol khusus.

Ada beberapa aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu pembelajaran dan pelatihan mengetik 10 jari. Beberapa keunggulan aplikasi pengetikan atau *keyboarding* adalah mempermudah latihan mengetik 10 jari sehingga mendukung penyelesaian tugas pengetikan dengan efisien, menghemat waktu saat membuat laporan, email, dan bahan presentasi lebih cepat (Agustiani, 2022). Berikut adalah beberapa contoh aplikasi yang populer:

1. Typing Master

Typing Master adalah salah satu aplikasi pembelajaran mengetik yang terkenal. Ini menyediakan serangkaian latihan, tes kecepatan, dan permainan untuk membantu pengguna meningkatkan keterampilan mengetik mereka.

2. KeyBlaze

KeyBlaze adalah aplikasi pembelajaran mengetik yang menyediakan latihan-latihan dan ujian-ujian untuk meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik. Ini juga dilengkapi dengan panduan interaktif untuk memperkenalkan pengguna pada teknik mengetik 10 jari.

3. Ratatype

Ratatype adalah platform pembelajaran mengetik *online* yang menyediakan latihan-latihan interaktif, ujian kecepatan, dan statistik kemajuan. Pengguna dapat melacak perkembangan mereka dari waktu ke waktu dan memperoleh sertifikat setelah menyelesaikan level tertentu.

4. TypingClub

TypingClub adalah aplikasi pembelajaran mengetik yang menyediakan kursus gratis untuk semua tingkatan, dari pemula hingga mahir. Ini dilengkapi dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur pelacakan kemajuan yang membantu pengguna memantau perkembangan mereka.

5. Keybr

Keybr adalah aplikasi pembelajaran mengetik online yang menggunakan pendekatan adaptif untuk membantu pengguna meningkatkan keterampilan mengetik mereka. Ini menyesuaikan latihan-latihan berdasarkan kinerja pengguna untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

6. Typing.com

Typing.com adalah platform pembelajaran mengetik yang menyediakan serangkaian latihan interaktif, tes kecepatan, dan permainan menarik untuk membuat pembelajaran mengetik menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Dari keenam aplikasi tersebut, yang paling banyak diaplikasikan di SMK untuk pembelajaran mengetik 10 jari adalah Typing Master. Aplikasi Typing Master dilengkapi dengan berbagai macam permainan guna memberikan peningkatan kecepatan pengetikan pada tiap sesi pembelajaran (Marwan & Wardani, 2023). Typing Master memberikan 4 pilihan kategori pembelajaran yang bisa siswa gunakan, meliputi *Touch*

Typing Course, Launch Satellite, Speed Building Course, Number, Special Mark, and Numeric Keypad Course. Typing Master juga memberikan pilihan untuk skala kecepatan yaitu *Character Per Minute (CPM)* serta *Word Per Minute (WPM)*. Penggunaan aplikasi Typing Master dapat meningkatkan keterampilan mengetik seseorang menjadi lebih baik dari segi kecepatan dan ketepatan (Armiati & Rahmidani, 2019). Pemanfaatan Typing Master sebagai media belajar dan latihan saat ini sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan mengetik yang dibutuhkan oleh seorang sekretaris atau pegawai administrasi, dalam dunia bisnis atau perkantoran, seperti perhotelan, travel, Perseroan Terbatas, Firma dan instansi pemerintah seperti pendidikan (Suripto et al., 2022). Peran aplikasi mengetik sebagai media sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa, termasuk dalam pembelajaran mengetik 10 jari (Sholikhah et al., 2023).

Keterampilan mengetik 10 jari memiliki berbagai kelebihan yang penting dalam lingkungan perkantoran modern. Dengan mengetik menggunakan semua jari tangan secara efisien, seseorang dapat meningkatkan kecepatan mengetiknya secara signifikan dibandingkan dengan teknik mengetik satu atau dua jari. Hal ini memungkinkan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas mengetik dengan lebih cepat, meningkatkan produktivitas secara keseluruhan. Keterampilan mengetik 10 jari juga memungkinkan untuk meningkatkan akurasi dalam mengetik. Dengan distribusi beban kerja yang lebih baik di antara semua jari, seseorang dapat mengurangi jumlah kesalahan pengetikan, sehingga menghasilkan dokumen yang lebih akurat dan berkualitas.

Keterampilan mengetik terdiri dari dua komponen, kecepatan mengetik dan akurasi mengetik. Kecepatan mengetik biasanya diukur pada dua skala, yaitu KPM (Karakter Per Menit) dan WPM (*Word Per Minutes*). WPM bisa diperoleh dari KPM dibagi lima (Sulastri, 2014), sedangkan akurasi diukur dengan skala persentase (%). Seorang juru ketik yang ahli dapat dengan mudah mencapai 50 WPM dan bahkan 100 WPM (Baker & Redfern, 2007). Teknik mengetik 10 jari memungkinkan untuk distribusi beban kerja yang lebih seimbang di antara semua jari tangan, sehingga mengurangi ketegangan dan kelelahan pada tangan dan jari. Ini membuat pengalaman mengetik menjadi lebih nyaman, terutama saat bekerja dalam waktu yang lama. Dengan menguasai keterampilan mengetik 10 jari, seseorang dapat mengetik tanpa harus melihat *keyboard* secara langsung. Ini memungkinkan untuk lebih mudah melakukan *multitasking*, seperti membaca dokumen sambil mengetik atau berbicara di telepon sambil mengetik. Kemahiran mengetik dengan 10 jari dianggap sebagai tanda profesionalisme dalam lingkungan perkantoran. Mampu mengetik dengan cepat dan akurat memberikan kesan yang baik kepada atasan, kolega, dan klien, serta meningkatkan citra profesional seseorang. Mengetik dengan semua jari secara efisien memungkinkan seseorang untuk menangani lebih banyak tugas dalam waktu yang lebih singkat. Ini memungkinkan pengguna untuk menghemat waktu dan energi, serta menangani volume pekerjaan yang lebih besar dengan lebih efektif. Keterampilan mengetik 10 jari membuat seseorang lebih mudah beradaptasi dengan berbagai jenis perangkat, termasuk *keyboard* komputer, laptop, dan perangkat *mobile*. Ini memungkinkan seseorang untuk bekerja dengan efisien di berbagai lingkungan kerja.

METHODS

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan rancangan penelitian *mixed method* yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data numerik (yaitu kuantitatif) dan nonnumerik (yaitu kualitatif) dalam berbagai kombinasi. Data kualitatif pada penelitian ini dikumpulkan dengan studi pustaka terhadap dokumen berkaitan dengan pengembangan kurikulum seperti struktur kurikulum dan silabus serta artikel penelitian terdahulu berkaitan dengan mata pelajaran mengetik atau *keyboarding* pada kompetensi keahlian Administrasi Perkantoran SMK. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari siswa SMK dengan metode survei dan menggunakan kuesioner. Objek penelitian ini adalah pembelajaran mengetik yang terdampak perubahan kurikulum di 3 (tiga) Sekolah Menengah Kejuruan Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB).

Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada 386 siswa yang telah mengikuti pembelajaran mengetik di mata pelajaran Informatika dan Teknologi Kantor dengan teknik survei. Sementara itu data kualitatif diperoleh dengan analisis dokumen dan artikel penelitian terdahulu mengenai perkembangan kurikulum di Indonesia mulai dari KTSP, Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Objek penelitian ini adalah pembelajaran mengetik yang terdampak perubahan kurikulum. Kuesioner digunakan untuk mengamati pembelajaran mengetik setelah penerapan kurikulum terbaru di tahun 2023 berdasarkan pengalaman siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.

RESULTS AND DISCUSSION

Kurikulum selalu berubah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Hudaidah & Ananda, 2021). Sejak Indonesia merdeka bahkan kurikulum pendidikan Indonesia telah melalui pergantian sekurang-kurangnya 11 kali sampai dengan implementasi Kurikulum Merdeka saat ini. Perubahan kurikulum terjadi karena adanya perkembangan politik, sosial, budaya, ekonomi dan IPTEK dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada dasarnya perubahan kurikulum nasional di Indonesia selalu berlandaskan Pancasila dan UUD 1945, hanya saja terdapat perbedaan dalam tujuan pendidikan yang ditetapkan serta pendekatan dalam merealisasikannya. Perbedaan dalam pembelajaran mengetik antara kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), Kurikulum 2013, dan Kurikulum Merdeka terutama terletak pada pendekatan, konten, dan penekanan pada aspek tertentu. Pada Kurikulum KTSP, sekolah diberi otonomi dalam menyusun kurikulum dan memilih bahan ajar.

Pendekatan dalam pembelajaran mengetik berfokus pada satu mata pelajaran tertentu yaitu mengetik manual. Kurikulum KTSP cenderung menekankan pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan peluang kerja setempat. Selain itu, siswa juga belajar mengetik pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Kurikulum 2013 mengadopsi pendekatan berbasis kompetensi, di mana siswa diharapkan untuk mencapai kompetensi tertentu dalam keterampilan mengetik. Kurikulum ini memiliki standar kompetensi yang lebih jelas terkait dengan kemahiran mengetik. Kurikulum 2013 lebih menekankan integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk penggunaan perangkat lunak pengolah kata dan perangkat lunak lainnya sebagai alat bantu dalam pembelajaran mengetik. Kurikulum Merdeka menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dalam penyusunan kurikulum dan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri dengan adanya sinkronisasi kurikulum dengan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA) dan konsep *teaching factory*. Berdasarkan hasil penelitian, berikut merupakan perubahan alokasi waktu pembelajaran mengetik 10 jari di SMK Administrasi Perkantoran atau saat ini disebut Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) yang dapat terlihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Alokasi Waktu Pembelajaran Mengetik di SMK Administrasi Perkantoran

Tahun	Kurikulum yang Diterapkan	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu (Menit)
2006-2013	Kurikulum 2006 (KTSP)	KKPI	2.700
		Mengetik Manual	2.700
2014-2021	Kurikulum 2013	Simulasi Digital	1.350
		Otomatisasi Perkantoran	1.575
2022-saat ini	Kurikulum Merdeka	Informatika	270
		Teknologi Kantor	540

Sumber: Penelitian 2023

Perubahan kurikulum secara kuantitatif mengurangi alokasi waktu pembelajaran mengetik yang ada pada mata pelajaran produktif. Pada kurikulum KTSP, mengetik dilakukan paling banyak pada mata pelajaran KKPI dan mengetik manual fokus pada penguasaan teknik dasar 10 jari buta. Lamanya waktu

pembelajaran juga menunjukkan hasil yang maksimal pada keterampilan mengetik siswa. Hal ini ditunjukkan dalam penelitian pada saat penerapan Kurikulum 2013 siswa dapat mencapai kecepatan 140-160 KPM dan ketepatan 90-95% menggunakan metode latihan secara terus menerus (Marwan & Wardani, 2023; Susanti & Pramusinto, 2015).

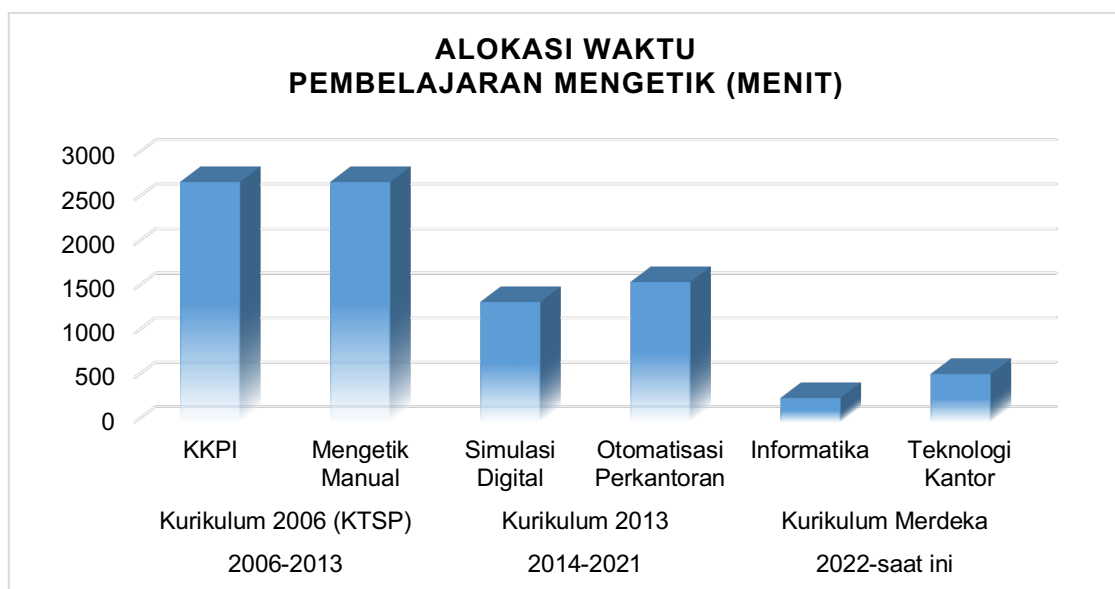
Terjadi perubahan alokasi waktu yang signifikan karena berkurang 50% dari penerapan kurikulum sebelumnya. Bahkan di Kurikulum Merdeka, pembelajaran mengetik hanya mendapat sedikit alokasi waktu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknologi Kantor, pembelajaran mengetik dilakukan secara mandiri pada Typing Master dan mengetik dilakukan secara bebas. Jika siswa ingin melakukan latihan, maka diperbolehkan pada setiap pertemuan selama satu semester dengan alokasi 1 Jam Pelajaran sebelum memulai materi baru.

Pembelajaran mengetik bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian penting dari kurikulum untuk mempersiapkan mereka memasuki dunia kerja yang modern. Tujuan utama mata pelajaran ini adalah agar siswa dapat menguasai teknik mengetik sepuluh jari dengan cepat, akurat, dan efisien. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kecepatan dan akurasi mengetik mereka melalui latihan-latihan yang terstruktur dan berkelanjutan.

Selain kemahiran mengetik, siswa juga diajarkan untuk menerapkan keterampilan mereka dalam mengetik dokumen-dokumen perkantoran nyata seperti surat, laporan, dan email. Materi pembelajaran yang selama ini diterapkan yaitu mengenai:

1. Struktur dasar *keyboard* komputer dan fungsi masing-masing tombol
2. Posisi jari-jari yang benar saat mengetik sepuluh jari
3. Latihan-latihan untuk huruf, angka, tanda baca, dan kombinasi kata
4. Penggunaan aplikasi mengetik 10 jari
5. Penggunaan perangkat lunak pengolah kata seperti microsoft word atau google docs untuk mengetik dokumen dan menggunakan fitur-fitur dasar seperti penyusunan paragraf, pemformatan teks, dan penambahan gambar
6. Tes kecepatan dan akurasi, serta umpan balik dari guru

Secara visual, pengurangan alokasi waktu belajar dan latihan mengetik 10 jari akibat dari perubahan kurikulum yang ada di program keahlian Administrasi Perkantoran, dapat digambarkan pada grafik **Gambar 1** berikut.



Gambar 1. Dampak Pengembangan Kurikulum Terhadap Alokasi Waktu Pembelajaran Mengetik di SMK Administrasi Perkantoran

Sumber: Penelitian 2023

Berdasarkan hasil analisis terhadap dokumen berkaitan dengan kurikulum, seperti silabus dan capaian pembelajaran, diperoleh data mengenai pembelajaran mengetik dan alokasi waktunya dengan satuan Jam Pelajaran (JP) selama 45 menit per Jam Pelajaran dalam 1 tahun pelajaran. Guna menguatkan temuan apakah pengurangan alokasi waktu dalam pembelajaran mengetik berdampak pada keterampilan mengetik siswa saat ini, kuesioner disebarkan kepada 386 siswa SMK program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di 3 SMK Negeri di Jawa Tengah. Hasilnya menunjukkan terdapat jumlah siswa perempuan lebih banyak dibanding laki-laki yaitu sebesar 97,7% yang rata-rata usianya adalah 17 tahun. Siswa mengungkapkan bahwa aplikasi yang sering digunakan adalah Typing Master, yang pada umumnya terpasang di komputer laboratorium praktik di sekolah.

Selain itu ada pula yang menggunakan *website* seperti www.10fastfinger.com, www.typingtest.com, www.typingclub.com, <https://monkeytype.com/>, dan <https://ngetik.maya.id/>. Sebanyak 38,9% siswa menggunakan satuan word per minute (WPM), 36,8% menggunakan satuan kecepatan mengetik keystrokes per minute (KPM) dan sisanya 24,4 % siswa tidak mengetahui satuan kecepatan mengetiknya. Adapun hasil survei kecepatan mengetik siswa dalam pembelajaran mengetik yang sudah mulai mengalami transisi implementasi Kurikulum Merdeka, dapat dilihat pada **Tabel 2** sebagai berikut.

Tabel 2. Data Kecepatan Mengetik Siswa

Kecepatan Mengetik	Jumlah	Persentase
151-200 WPM	9	2,3%
101-150 WPM	25	6,5%
51-100 WPM	100	25,9%
0-50 WPM	71	18,4%
Tidak tahu	181	46,9%
Total	386	100%

Sumber: Penelitian 2023

Berdasarkan data kecepatan mengetik siswa, menunjukkan bahwa dapat dikatakan satuan saat ini yang lebih banyak digunakan adalah WPM. Kecepatan mengetik siswa terbanyak masih di bawah 100 WPM dan bahkan lebih banyak yang tidak mengetahui berapa kecepatan mereka. Hal ini diungkapkan oleh salah satu siswa bahwa dalam pembelajaran mengetik, alokasi waktu yang diberikan hanya sampai latihan mengetik huruf saja, tidak sampai dengan mengetik teks atau bacaan lengkap sehingga mereka mengabaikan kecepatan yang diperoleh. Di sisi lain, siswa berpendapat bahwa menguasai keterampilan mengetik 10 jari juga menjadi hal penting karena akan menunjukkan bahwa mereka adalah sumber daya manusia berkualitas di bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Siswa menilai keterampilan mengetik 10 jari juga tidak hanya berguna bagi Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), tetapi juga kompetensi Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL), Pemrograman Perangkat Lunak dan Gim (PPLG).

Secara umum jumlah jam pelajaran yang ada di setiap implementasi kurikulum sudah cukup untuk belajar dan latihan mengetik, akan tetapi masih ada 27,5% siswa menyatakan bahwa waktu tersebut kurang bahkan tidak cukup untuk mengasah keterampilan mengetik. Materi latihan mengetik diberikan dalam mata pelajaran dasar-dasar manajemen perkantoran dan layanan bisnis, sebanyak 1 minggu 2 kali pertemuan atau sebanyak 2 jam pelajaran di kelas X. Akan tetapi latihan mengetik hanya dilakukan di sekolah, sehingga siswa jarang latihan mengetik sendiri menggunakan laptop maupun menggunakan komputer. Hal tersebut dikarenakan siswa terkendala tidak memiliki laptop atau komputer di rumah. Sebagai salah satu kompetensi siswa adalah menangani surat menyurat (*mail handling*) yang di dalamnya terdapat kegiatan mengetik surat, siswa pada kenyataannya tidak menerapkan mengetik 10 jari saat mempraktikkan pekerjaan kantor. Selain kecepatan mengetik yang perlu dilatih, ada pula ketepatan

mengetik. Berdasarkan hasil penelitian, ketepatan mengetik siswa saat ini dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka di SMK dalam **Tabel 3** sebagai berikut.

Tabel 3. Data Ketepatan Mengetik Siswa

Ketepatan Mengetik	Jumlah	Persentase
95%-100%	33	8,5%
90%-95%	65	16,8%
85%-90%	67	17,4%
80%-85%	76	19,7%
Tidak tahu	145	37,6%
Total	386	100%

Sumber: Penelitian 2023

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak mengetahui ketepatan mengetik mereka karena tidak terbiasa latihan mengetik naskah sampai selesai. Siswa mengungkapkan bahwa alokasi waktu yang terbatas, tidak dapat dimaksimalkan untuk mengetik naskah secara komprehensif sehingga akhirnya kompeten dan menguasai mengetik naskah dengan kecepatan 200 KPM dan ketepatan 99%. Siswa masih perlu latihan mengentak karakter melalui *Typing Master* baik di pelajaran Informatika maupun Teknologi Kantor. Pembaharuan kurikulum sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena proses, model dan metode pembelajaran semakin dinamis (Windayanti *et al.*, 2023). Kurikulum yang dirancang dengan baik, dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan (Rap *et al.*, 2022; Slemrod *et al.*, 2018) dan berkontribusi terhadap kemajuan serta perkembangan masyarakat secara keseluruhan (Mishra & Mishra, 2020).

Discussion

Pembelajaran Mengetik Sepuluh Jari Saat Penerapan Kurikulum KTSP

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang selanjutnya disebut KTSP, merupakan kurikulum yang dikembangkan menurut satuan pendidikan, potensi dan karakteristik sekolah/daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik siswa. Sekolah atau komite mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Silabus berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi lulusan (Abidin *et al.*, 2023). Muatan KTSP meliputi sejumlah mata pelajaran yang keluasan dan kedalamannya merupakan beban belajar bagi siswa pada satuan pendidikan.

Hasil studi pustaka terhadap dokumen mengenai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006 yang diimplementasikan di SMK Administrasi Perkantoran menunjukkan adanya struktur kurikulum yang memuat pembelajaran mengetik pada mata pelajaran Mengetik Manual menggunakan mesin ketik dan Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) melalui *Typing Master*. Pada mata pelajaran KKPI, pembelajaran mengetik terdapat pada standar kompetensi Mengetik 10 Jari dengan alokasi waktu 5 pertemuan (10 JP x @ 45 menit). Pada mata pelajaran muatan lokal Administrasi Perkantoran Mengetik 10 Jari selama 1 semester atau sebanyak 60 JP x @ 45 menit dengan ketentuan 2 (dua) jam pelajaran per pertemuan penuh menggunakan mesin ketik manual. Mengetik cepat saat ini menjadi penting untuk meningkatkan produktivitas, karena masyarakat modern perlu memiliki kemampuan menggunakan komputer secara cepat dalam bekerja (Povlsen, 2012). Menggunakan komputer dan keterampilan mengetik juga diperlukan untuk komunikasi tertulis bagi siswa saat ini. Dengan keterampilan mengetik tersebut, siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi pengolah kata (*word processors*) dengan baik khususnya untuk mata pelajaran yang berbasis komputer (Poole & Preciado, 2016).

Pembelajaran Mengetik Sepuluh Jari Saat Penerapan Kurikulum 2013

Kompetensi dari lulusan saat penerapan kurikulum ini adalah adanya peningkatan dan keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* yang mana mencakup aspek kompetensi, sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Hadiansyah *et al.*, 2019). Melalui Kurikulum 2013, pemerintah mengharapkan siswa bisa demikian mampu menambah ilmu pengetahuan, menerapkan nilai-nilai etika dan akhlak mulia, sehingga dapat terwujud dalam kehidupan sehari-hari (Manurung, 2019). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis karakter dengan bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang diarahkan pada budi pekerti dan akhlak mulia siswa sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada satuan pendidikan (Abidin *et al.*, 2023).

Pada struktur Kurikulum 2013 kompetensi keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) materi *keyboarding* atau mengetik sepuluh jari terdapat pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran dan Simulasi Digital kelas X. Pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran, pembelajaran mengetik terdapat pada kompetensi dasar pengetahuan menjelaskan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat, pada kompetensi dasar keterampilan mengoperasikan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat. Siswa diharapkan mampu mengetik naskah menggunakan 10 jari dengan kecepatan 50-200 Entakan Per Menit (EPM) dengan ketepatan 100%. Pada mata pelajaran simulasi digital, pembelajaran mengetik dilakukan sebagai suplemen atau tambahan keterampilan yang harus dikuasai siswa dengan durasi latihan 1 JP x @45 menit melalui *Typing Master* sebagai kemampuan awal yang harus dikuasai untuk kompetensi dasar berikutnya.

Berdasarkan dokumentasi tes kecepatan mengetik siswa kompetensi kecepatan mengetik siswa masih belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari rata-rata kecepatan mengetik manual yang masih di bawah batas kecepatan minimal (145 EPM) yakni hanya 139,16 EPM (Febriana & Suryani, 2015). Kemudian pada Kurikulum 2013 edisi revisi terdapat mata pelajaran Teknologi Perkantoran dan Simulasi Komunikasi Digital (2 JP x @45 menit) yang salah satu kompetensi dasarnya (KD) adalah *keyboarding* atau mengetik 10 jari dengan kriteria kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat dampak positif pada keterampilan mengetik cepat menggunakan komputer dalam kualitas menulis bagi siswa kelas VIII (Tate *et al.*, 2019).

Pembelajaran Mengetik Sepuluh Jari Saat Penerapan Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian siswa dalam mengakses pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan formal dan nonformal. Dalam kurikulum ini, tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung di sekolah atau di luar sekolah (Marisa, 2021). Tahapan pelaksanaannya adalah dikategorikan menjadi tiga, yaitu belajar mandiri, mandiri berubah, dan mandiri berbagi (Ayundasari, 2022).

Dilihat sekilas berdasarkan aturan yang ditetapkan, Kurikulum Merdeka memiliki beberapa keunggulan dibandingkan Kurikulum 2013. Salah satunya dengan memberikan ruang yang lebih luas bagi guru dan siswa untuk berkreasi dan memutuskan prioritas pembelajaran (materi penting); satuan pendidikan dan guru mempunyai kewenangan melaksanakan pengembangan kurikulum dan kelengkapannya sesuai kebutuhan dan konteks sekolah pada tahap ini memungkinkan sekolah mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi lingkungan sekitar sehingga akan muncul *link and match* lulusan; dan secara administratif tidak ada paksaan dalam pelaksanaannya sehingga satuan pendidikan dapat memutuskan untuk mengajukan permohonan atau tidak sesuai dengan kemampuan dan kesiapan yang dimilikinya.

Selanjutnya pada struktur Kurikulum Merdeka tahun 2023, pembelajaran praktik mengetik 10 jari masuk dalam mata pelajaran Informatika dan Teknologi Kantor pada akhir Fase F di kelas XI di mana siswa mampu menerapkan teknik mengetik cepat (*keyboarding*) dengan alokasi waktu materi *keyboarding* sebanyak 12 Jam Pelajaran x @45 menit (540 menit). Meskipun demikian, siswa masih menganggap jam pelajaran khusus untuk mengetik masih kurang, sehingga menjadi kendala yang dihadapi dalam latihan mengetik 10 jari.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis, pengembangan kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Administrasi Perkantoran, berdampak pada perubahan nama kompetensi keahlian dan materi yang disampaikan. Pada penelitian ini, materi yang diteliti adalah pembelajaran mengetik. Pada kurikulum KTSP kompetensi keahlian masih bernama Administrasi Perkantoran, berubah menjadi Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) pada saat penerapan Kurikulum 2013 dan berubah lagi menjadi program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) konsentrasi Manajemen Perkantoran pada penerapan Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi kurikulum berdampak pada alokasi waktu pembelajaran mengetik yang menjadi berkurang dari setiap perubahan kurikulum, bahkan mengetik manual menggunakan mesin ketik manual sudah tidak menjadi mata pelajaran lagi sejak diterapkannya Kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran mengetik sudah beralih menggunakan komputer/ laptop dan menggunakan aplikasi latihan mengetik cepat seperti Typing Master sehingga alokasi waktunya pun tidak sebanyak pada saat mengetik masih menjadi sebuah mata pelajaran penuh selama 1 (satu) semester. Saran Berdasarkan hasil temuan yang telah disimpulkan, peneliti menyarankan kepada pihak pengembang kurikulum di setiap sekolah yang memiliki kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, dapat terus memberikan alokasi waktu pembelajaran mengetik melalui mata pelajaran Informatika dan Teknologi Perkantoran, selanjutnya dapat ditambahkan pada setiap pembelajaran praktik yang menggunakan komputer, siswa diberikan kesempatan latihan lebih banyak untuk mengetik 10 jari menggunakan *keyboard* sehingga mendukung kelancaran dalam memproduksi dokumen kantor dan penyelesaian pekerjaan kantor baik pada saat pembelajaran mata pelajaran produktif maupun untuk keterampilan yang harus dikuasai siswa setelah lulus.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Abidin, D., Retnaningrum, E., Parinussa, J. D., Kuning, D. S., Manoppo, Y., & Kartika, I. M. (2023). Curriculum development in Indonesia from a historical perspective. *Journal of Education Research*, 4(2), 443-451.
- Agustiani, S. (2022). Peningkatan hasil belajar menerapkan pengetikan (*keyboarding*) pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran melalui strategi peer lessons siswa kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 1-18.
- Armianti, A., & Rahmidani, R. (2019). Peningkatan Kecepatan Mengetik dengan Teknik Blind System melalui Pemanfaatan Program Typing Master. *Dikemas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 75-82.

- Asare, S., Owusu-mintah, C., & Esther, A. (2020). Improving the keyboarding skills of basic school learners using the colored keyboard: A case of a Ghanaian basic. *International Journal for Research and Development in Technology*, 13(5), 345-358.
- Ayundasari, L. (2022). Implementasi pendekatan multidimensional dalam pembelajaran Sejarah kurikulum merdeka. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16(1), 225-234.
- Baker, N. A., & Redfern, M. S. (2007). The association between computer typing style and typing speed. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 2(1), 869-873.
- Barkaoui, K. (2014). Examining the impact of L2 proficiency and keyboarding skills on scores on TOEFL-iBT writing tasks. *Language Testing*, 31(2), 241-259.
- Dini, A. M., Fibrianto, A. S., Huda, A. T. F., Azzahra, A. S., Cempaka, L., Muna, N. N., Lestari, N., & Titis, T. (2023). Navigating the flow of challenges: Problematics of implementing kurikulum merdeka in sociological subject at SMAN 1 Tumpang-Malang. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 8(1), 21-39.
- Fajri, K. N. (2019). Proses pengembangan kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35-48.
- Hadiansyah, R. R., Pradana, R. Y., & Mustiningsih. (2019). Dinamika perubahan kurikulum di Indonesia. *Seminar Nasional-Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 3(1), 259-264.
- Hakim, L. (2017). Analisis perbedaan antara kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 17(2), 280-292.
- Hudaidah, & Ananda, A. P. (2021). Perkembangan kurikulum pendidikan Indonesia dari masa ke masa. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102-108.
- Liana, M., Fitriyah, D., Hindrasti, N. E. K., Nevrita, N., Siregar, E. F. S., & Izzati, N. (2023). Pemanfaatan fitur pelatihan mandiri untuk memahami kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 138-152.
- Logan, G. D. (2018). Automatic control: How experts act without thinking. *Psychological Review*, 125(4), 453-485.
- Manurung, I. dan L. (2019). Sejarah kurikulum di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(2), 88-95.
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum "Merdeka Belajar" di era society 5.0. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora*, 5(1), 66-78.
- Marwan, M., & Wardani, M. W. (2023). Peningkatan kemampuan mengetik siswa melalui penggunaan aplikasi Typing Master sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ecogen*, 6(1), 143-155.
- Mishra, D., & Mishra, A. (2020). Sustainability inclusion in informatics curriculum development. *Sustainability (Switzerland)*, 12(14), 1-16.
- Petro, S., & Swatan, K. H. (2019). Pelatihan Microsoft Excel sebagai penunjang ketrampilan hard skill bagi siswa pada SMK YPSEI Palangka Raya. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 280-286.
- Poedjiastutie, D., Akhyar, F., Hidayati, D., & Nurul Gasmi, F. (2018). Does curriculum help students to develop their english competence? A case in Indonesia. *Arab World English Journal*, 9(2), 175-185.
- Poole, D. M., & Preciado, M. K. (2016). Touch typing instruction: Elementary teachers' beliefs and practices. *Computers and Education*, 102(1), 1-14.
- Povlsen, B. (2012). Is typing speed proportional to the severity of pain in keyboard workers with work-related upper limb disorder. *JRSM Short Reports*, 3(1), 1-4.
- Putri, Effendi, & Kusumawardana. (2019). Upaya peningkatan soft dan hard skill siswa SMK. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 2(1), 1-10.

- Putri, W. M., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan buku ajar pada mata pelajaran administrasi sarana dan prasarana semester genap kelas XII APK 1 di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 480-488.
- Ramadina, E. (2024). Kurikulum Merdeka planning in schools: Case study at SMA N 1 Kalidawir. *Inovasi Kurikulum*, 2(1), 529-544.
- Rap, S., Blonder, R., Sindiani-Bsoul, A., & Rosenfeld, S. (2022). Curriculum development for student agency on sustainability issues: An exploratory study. *Frontiers in Education*, 7, 1-17.
- Risna, R. (2023). Analyzing the efficacy of outcome-based education in Kurikulum Merdeka: A literature-based perspective. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(2), 155-166.
- Rizki, P. B. A., & Trisnawati, N. (2023). Pengembangan modul dasar-dasar manajemen perkantoran berbasis kurikulum merdeka di SMKN 4 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1710-1717.
- Rochanah, S. (2021). Pengembangan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (PIJAR)*, 5(1), 53-63.
- Setiawaty, T., & Fahmi, I. (2022). Mengurangi kesenjangan keterampilan lulusan SMK: Bagaimana cara membangun jaringan kerjasama antara SMK dan industri dalam berbagi pengetahuan, keterampilan dan informasi. *Jurnal Spektro*, 5(2), 1-8.
- Sholikhah, M., Mubais, A., Kurniawan, I., & Susanti, A. (2023). Can keyboarding skills improve student performance and engagement? *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 3(3), 190-203.
- Slemrod, T., Wood, L., Hart, S., & Coleman, W. (2018). Science instruction for secondary students with emotional or behavioral disorders: A guide for curriculum development. *The Journal of Science Education for Students with Disabilities*, 21(1), 1-13.
- Smith, I., Brisard, E., & Menter, I. (2006). Models of partnership developments in initial teacher education in the four components of the United Kingdom: Recent trends and current challenges. *Journal of Education for Teaching*, 32(2), 147-164.
- Sulastri, T. (2014). Analisis mengetik cepat 10 jari menggunakan teknologi komputer berbasis aplikasi software typing master. *Jurnal LPKIA*, 4(2), 13-18.
- Sumantri, D., Subijanto, S., Siswantari, S., & Sudiyono, S. (2019). Pengembangan sekolah menengah kejuruan empat tahun bidang keahlian prioritas program Nawacita. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 152-168.
- Suripto, S., Maryani, E., Sari, P. I., & Supriyanto, S. (2022). Pelatihan kompetensi mengetik cepat dengan penerapan Typing Master di SMK Negeri 9 Bandar Lampung. *Dharma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1-10.
- Susanti, A., & Pramusinto, H. (2015). Peningkatan keterampilan mengetik 10 jari dengan metode pembelajaran drill melalui Typing Master dan Ms. Word berbantuan media Job Sheet pada kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran 1 SMK Negeri 2 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 4(3), 664-678.
- Tate, T. P., Warschauer, M., & Kim, Y. S. G. (2019). Learning to compose digitally: The effect of prior computer use and keyboard activity on NAEP writing. *Reading and Writing*, 32(8), 2059-2082.
- Walenta, A. S., Hendra, A., Nurqaidah, S., Wahyuningsih, D., Pattiasina, P. J., & Saputra, A. M. A. (2023). Analisis soft skill dan hard skill siswa dalam mendukung kebutuhan industri 4.0 di SMKN 2 Yogyakarta. *Journal on Education*, 6(1), 3484-3493.
- Windayanti, W., Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B. S., Safar, M., & Mokodenseho, S. (2023). Problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 2056-2063.
- Yamaguchi, M., & Logan, G. D. (2014). Pushing typists back on the learning curve: Revealing chunking in skilled typewriting. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 40(2), 592-612.