

BAB II

HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam menambah pengetahuan dan wawasan dibantu oleh orang yang lebih ahli atau dengan bantuan media cetak dan elektronik. Pada umumnya belajar adalah proses perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan kearah yang lebih baik, baik perubahan dalam pembelajaran maupun tingkah laku. Dengan belajar, orang yang tidak pandai menjadi pandai, yang berakhlak buruk menjadi baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmawan dan Permasih yang menyatakan, “Belajar merupakan aktifitas yang disengaja yang dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar maka anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil”. Zuldafrial (2012 : 9) menyatakan bahwa:

Belajar adalah merupakan suatu proses perubahan. Perubahan-perubahan itu tidak hanya perubahan lahir, tetapi juga perubahan batin, tidak hanya perubahan tingkah lakunya yang nampak tetapi juga perubahan-perubahan yang tidak dapat diamati. Perubahan-perubahan itu bukan perubahan yang negatif tetapi perubahan yang positif yaitu perubahan yang menuju kearah kemajuan atau kearah perbaikan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan suatu proses perubahan, baik itu perubahan pola pikir maupun

tingkah laku sehingga akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Hasil yang baik akan dicapai jika pembelajaran yang digunakan juga baik.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Zainal Arifin (2013: 180) menyatakan, “Pembelajaran terjemahan dari bahasa Inggris “*Instruksion*”, terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu: a) Belajar (*Learning*) dan b) Mengajar (*Teaching*), kemudian disatukan dalam satu aktivitas, yaitu kegiatan belajar-mengajar yang selanjutnya populer dengan istilah Pembelajaran (*Instruction*)”. Rusman dan Laksmi (2013: 190) menyatakan bahwa, “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan”.

Berdasarkan pendapat tersebut yang menjadi dasar sebuah pembelajaran adalah yang terdiri dari dua unsur yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah proses perubahan perilaku baik berupa pengetahuan, akhlak maupun tingkah laku. Deni dan Permasih (2013: 125) menyatakan, “Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan”. Mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang yang disebut sebagai guru untuk menyampaikan materi ajar dan informasi yang didapat dari berbagai sumber. Chaedar Alwasih (2013: 157) menyatakan bahwa “Mengajar adalah refleksi sistem kepribadian sang guru yang bertindak secara profesional”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan penyampaian ilmu yang dilakukan oleh seorang guru kepada siswa baik berupa pengetahuan maupun akhlak dan perilaku yang baik untuk dicontoh siswa dan menghasilkan suatu perubahan yang menjadi lebih baik bagi guru maupun siswanya.

B. Model Pembelajaran Tutor Sebaya

1. Pengertian Model Pembelajaran Tutor sebaya

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi seorang guru yang dijadikan sebagai acuan untuk mendukung proses belajar mengajar. Rusman (2010: 132) menyatakan bahwa, “Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, dan analisis system teori-teori lain yang mendukung Joyce dan Weil”. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru di kelas pada kegiatan pembelajaran.

Terkadang siswa merasa enggan untuk bertanya pada guru tentang materi yang belum dipahaminya. Hal ini sering terjadi dilapangan dimana siswa yang tidak memahami materi pelajaran akan berdiam diri tanpa bertanya pada guru mata pelajaran. Kadang ada juga yang bertanya pada

teman sebangkunya atau teman yang dianggapnya bisa membantu memahami materi tersebut.

Untuk itu perlu adanya suatu model pembelajaran dimana seorang siswa mengajari atau membantu teman yang belum memahami materi pelajaran. Model pembelajaran tersebut adalah model tutor sebaya. Setiap model pembelajaran memiliki cara belajar yang berbeda-beda tergantung guru dalam mengelola kelas untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman. Model pembelajaran Tutor Sebaya ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok belajar beranggotakan 4-6 orang siswa yang dibantu oleh seorang tutor tiap kelompoknya.

Tutor sebaya merupakan pemberian bantuan kepada siswa yang menemui kesulitan dalam belajar. Siswa yang pandai dapat memberikan bantuan pada siswa yang kurang pandai. Bantuan tersebut dapat dilakukan kepada teman sekelasnya di sekolah dan/ atau kepada teman sekelasnya di luar kelas". John W. Santrock (2003) menyatakan bahwa, "Teman sebaya adalah anak-anak atau remaja dengan tingkat usia atau tingkat kedewasaan yang sama". Maheady (dalam Megha Tiwari, 2014: 11) menyatakan :

Peer tutoring is an instructional strategy that consists of pairing students together to learn or practice an academic task. The pairs of students can be of the same or differing ability and/or age range. Peer tutoring allows teachers to accommodate a classroom of diverse learners including students with learning disabilities. This instructional strategy increases response opportunities for students, provides additional time for positive feedback, and increases the amount of time a student is on-task.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tutor sebaya adalah pemberian bantuan yang dilakukan oleh seorang tutor kepada

siswa yang mempunyai kesulitan dalam memahami suatu materi pelajaran. Pembelajaran tutor sebaya merupakan pembelajaran yang dilakukan seseorang yang memahami suatu materi dan mengajarkan kepada teman seusianya tentang apa yang dipahaminya agar temannya lebih merasa nyaman dan tidak sungkan jika ada yang kesulitan dalam memahami pelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Tutor sebaya adalah pembelajaran dimana siswa yang lebih pandai dari temannya membantu dan mengajari teman lain yang belum bisa terhadap suatu materi. Dalam hal ini peran tutor hanya membantu guru dan bekerja sesuai petunjuk yang diberikan guru. Tutor bukanlah guru atau pengganti guru.

2. Kriteria Pemilihan Tutor Sebaya

Pemilihan tutor sebaya ini berdasarkan beberapa kriteria yang dikemukakan oleh Setiyaningsih (dalam Turmayasari, 2014) sebagai berikut:

Dalam memilih tutor diantaranya memiliki kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran, kemampuan membantu orang lain baik secara individu maupun kelompok, prestasi belajar yang tergolong baik, hubungan sosial yang baik dengan teman-temannya, memiliki kemampuan dalam memimpin kegiatan kelompok, disenangi dan diterima oleh teman-temannya terutama kelompok rendah.

Suharsimi (dalam Turmayasari, 2014) mengemukakan dalam memilih tutor perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Tutor dapat diterima (disetujui) oleh siswa yang mendapat program perbaikan.
- b. Tutor dapat menerangkan bahan perbaikan yang dibutuhkan oleh siswa yang menerima program perbaikan.
- c. Tutor tidak tinggi hati, kejam atau keras hati terhadap sosial kawan.

- d. Tutor mempunyai kreatifitas yang cukup untuk memberikan bimbingan yaitu dapat menerangkan pelajaran kepada kawannya.

Mahesa (dalam Turmayasari, 2014) mengemukakan ada tiga tipe pemasangan siswa :

- a. Siswa yang mungkin mengajar siswa lainnya dalam kelas yang sama.
- b. Siswa yang lebih tua mengajar siswa yang tingkat kelasnya lebih rendah
- c. Dua siswa bekerja sama dan membantu yang lain sama halnya dengan aktifitas belajar biasa.

Djamarah dan Zain (dalam Turmayasari, 2014) menyatakan bahwa, “Guru dapat menunjuk dan menugaskan siswa yang pandai untuk memberikan penjelasan juga berbagi pengetahuan yang dia punya dengan siswa yang kurang pandai karena hanya guru yang mengetahui jenis kelemahan siswa, sedangkan tutor hanya membantu melaksanakan perbaikan bukan mendiagnosis”. King (dalam Turmayasari, 2014) menyatakan “Pembelajaran dengan tutor sebaya ini siswa yang memperoleh lengkap suatu pelajaran dan telah memahami suatu pelajaran dipasangkan dengan siswa yang membutuhkan bantuan dalam belajarnya”. Demikian juga siswa yang merasa kurang dianjurkan untuk bertanya kepada teman sebayanya yang lebih pandai tentang materi pelajaran yang belum dipahami

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tutor sebaya, maka sebaiknya dilakukan dengan membentuk kelompok kecil antara 4-6 orang siswa. Hal ini akan lebih memudahkan tutor membantu teman yang memerlukan bantuan satu persatu.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Tutor Sebaya

Penerapan pembelajaran tutor sebaya dilakukan dengan beberapa langkah-langkah tertentu. langkah-langkah tutor sebaya menurut Nurdin (dalam Lestari, 2015) adalah sebagai berikut:

- a. Pilih materi yang mungkin dapat dipelajari secara mandiri.
- b. Pilih siswa yang kompeten dalam bidang tersebut.
- c. Bagilah siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen, siswa yang pandai disebar dalam setiap kelompok dan bertindak sebagai tutor.
- d. Masing-masing kelompok diberi tugas mempelajari satu sub materi. Setiap kelompok dipadu oleh siswa yang pandai sebagai tutor sebaya.
- e. Berilah waktu yang cukup untuk menyelesaikan materi tersebut

Materi yang cocok dalam pembelajaran tutor sebaya ini adalah materi yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. Siswa yang pandai dalam mata pelajaran dipilih untuk ditunjuk sebagai tutor. Siswa yang sudah ditunjuk menjadi tutor disebar pada tiap-tiap kelompok yang beranggotakan antara 4–6 orang siswa. Masing-masing kelompok mempunyai seorang tutor yang bertanggungjawab memberikan bantuan kepada anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Setelah waktu yang telah ditentukan sudah cukup, tiap kelompok diwajibkan mempresentasikan hasil kerjanya yang diwakili oleh salah seorang anggota kelompok yang dipilih secara acak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tutor sudah bekerja dengan baik atau sebaliknya.

4. Teknik Yang Dapat Dikembangkan

Teknik yang dapat dikembangkan menurut Hamalik (2003 : 188-189) adalah sebagai berikut :

a. Tutorial Individu (TI)

Model pembelajaran ini dianggap model pembelajaran yang ideal, karena satu orang tutor berhadapan dengan satu orang siswa. Model pembelajaran ini memiliki model lainnya terutama dalam hal pengembangan keterampilan dan pengetahuan konseptual. Pada kenyataannya, model pembelajaran ini jarang digunakan sebab banyaknya tujuan menyebabkan perlunya kehadiran siswa-siswa lainnya dan interaksi diantara mereka.

b. Tutorial Kelompok

Pada dasarnya tutorial berdasarkan pada hubungan antara satu orang guru dengan satu orang siswa. Namun dewasa ini sudah mulai umum dilaksanakan tutorial kelompok, dimana satu orang guru membimbing sekelompok yang terdiri dari 5 atau 7 orang siswa sekaligus pada waktu yang sama. Dengan teknik ini, sebenarnya tidak banyak berbeda dengan pengajaran kelas. Pendekatan tutorial kelompok lebih menitikberatkan pada kegiatan bimbingan individu dalam kelompok.

5. Kelebihan Tutor Sebaya

Kelebihan tutor sebaya menurut Dossuwanda (dalam Turmayasari, 2015 :

15) adalah sebagai berikut :

- a. Ada kalanya hasilnya lebih baik bagi beberapa siswa yang mempunyai perasaan takut atau enggan pada guru
- b. Bagi tutor pekerjaan tutoring akan dapat memperkuat konsep yang sedang dibahas
- c. Bagi tutor merupakan kesempatan untuk melatih diri memegang tanggung jawab dalam mengemban suatu tugas dan melatih kesabaran
- d. Mempererat hubungan antar siswa sehingga mempertebal perasaan sosial

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses belajar akan selalu terdapat hasil yang nyata yang dapat diukur. Hasil yang nyata yang dapat diukur dinyatakan dalam hasil belajar seseorang. Deni dan Permasih (2013: 140) menyatakan bahwa, “Pada dasarnya hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah secara

keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotorik”. Sudjana (2010: 22) menyatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku dalam domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Penilaian hasil belajar mengisyaratkan hasil belajar sebagai program atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Hal ini adalah karena isi rumusan tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan kedalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Kategori yang banyak digunakan

dibagi menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif dan psikomotoris. Masing-masing ranah terdiri dari sejumlah aspek yang saling berkaitan. Alat penilaian untuk setiap ranah tersebut, mempunyai karakteristik tersendiri sebab setiap ranah berbeda dalam cakupan dan hakikat yang terkandung di dalamnya.

2. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat indikator-indikatornya dari ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.

a. Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

1) Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan atau defenisi, istilah pasal dalam undang-undang, nama tokoh atau nama-nama kota. Dilihat dari proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lain.

2) Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya dengan menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai dengan sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, namun tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak ditanyakan sebab, untuk memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi tersebut kedalam situasi baru disebut aplikasi.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang memiliki pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap padu, untuk beberapa hal memahami prosesnya,

untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahaminya sistematisnya.

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berfikir sintesis merupakan satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dan lain-lain. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu. Mengembangkan kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasi.

b. Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Ada beberapa jenis indikator ranah afektif, yaitu:

1) *Receiving/Attending*

Receiving/Attending maksudnya adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

2) *Responding* (jawaban)

Responding yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terdapat stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

3) *Valuing* (penilaian)

Valuing berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4) Organisasi

Organisasi yaitu pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem dan lain-lain.

5) Karakteristik Nilai

Karakteristik nilai yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristik.

c. Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris berkenaan dengan prestasi belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- 1) Gerakan refleks
- 2) Keterampilan pada gerak-gerak dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audit, motoris, dan lain-lain.
- 4) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

- 5) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretif.

D. Materi Fungsi Menu dan Ikon Aplikasi Pembuat Grafis

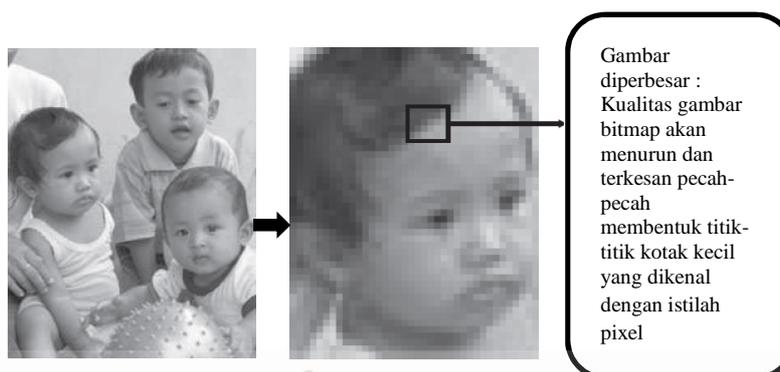
1. Pengantar Desain Grafis

Perangkat lunak (program) yang digunakan untuk keperluan desain grafis ini banyak jenisnya tergantung pilihan pengguna. Beberapa program yang dipakai antara lain : *CorelDraw*, *Freehand*, *Paint*, *Photoshop*, *Inkscape* (terintegrasi dengan sistem operasi Linux), dan lain-lain. Gambar atau grafis dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu gambar biasa (non digital) dan gambar digital. Gambar digital terbagi menjadi dua jenis, yaitu gambar bitmap dan gambar vektor. Perbedaan kedua jenis gambar tersebut yaitu :

a. Gambar Bitmap

Gambar jenis ini tersusun dari grid-grid warna (titik pixel). Titik pixel ditempatkan pada lokasi tertentu dengan nilai warna tersendiri sehingga membentuk pola. Pola yang terbentuk itulah yang menghasilkan kesan gambar. Semakin banyak jumlah pixel, semakin tinggi tingkat kerapatannya sehingga semakin halus gambar yang terbentuk.

Banyaknya titik dalam 1 inci dikenal dengan istilah dpi (dot per inci). File gambar bitmap mempunyai ekstensi *.bmp*, *.jpg*, *.tiff*, *.gif*, dan sebagainya.



Gambar 2.1 Tampilan *Pixel* Gambar Bitmap

Kelebihan gambar bitmap adalah mampu menangkap nuansa warna dan bentuk yang natural. Kekurangan Gambar Bitmap adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan ukuran gambar mempengaruhi kualitas gambar (ukuran gambar diperbesar akan menurunkan kualitas gambar).
- 2) Ukuran file gambar relatif besar

Beberapa program aplikasi komputer yang digunakan untuk pengolahan gambar bitmap yaitu Paint dan Photoshop.

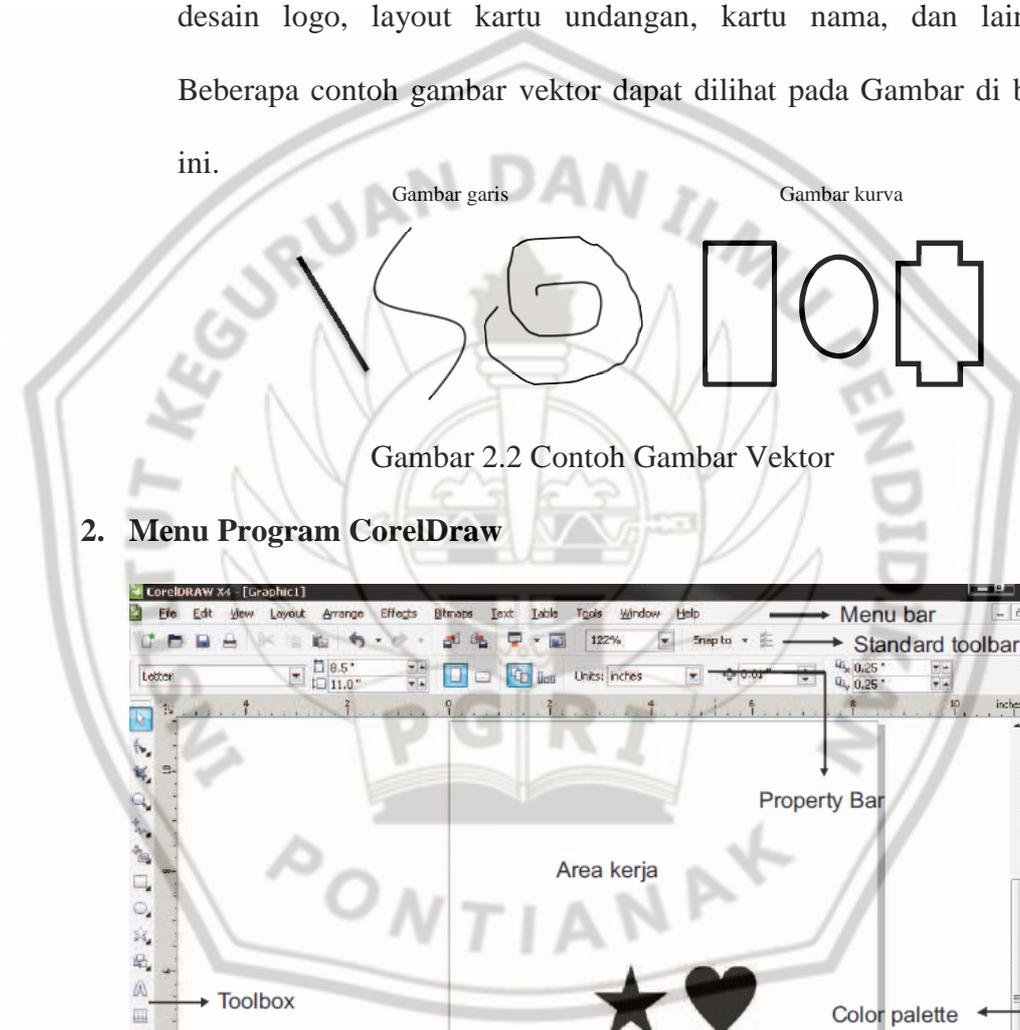
b. Gambar Vektor

Gambar vektor merupakan gambar yang tersusun dari sekumpulan garis dan kurva. Garis dan kurva tersebut disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola gambar yang diinginkan. Gambar vektor tidak dipengaruhi oleh resolusi gambar atau titik pixel (dpi) seperti halnya gambar bitmap. Jika gambar vektor diperbesar berapa kalipun tidak akan menjadi pecah, karena warnanya solid (bukan titik pixel).

Kelebihan gambar Vektor yakni: Perubahan ukuran gambar tidak mempengaruhi kualitas gambar; Ukuran file gambar relatif kecil;

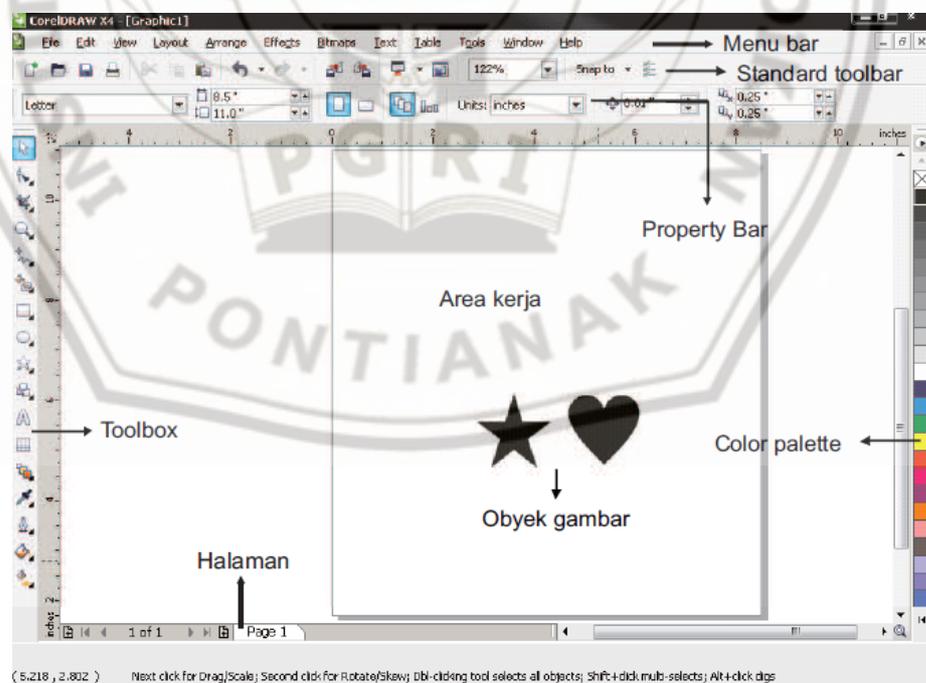
serta warnanya solid sehingga gambar tidak akan pecah. Kekurangan gambar Vektor yaitu kurang dapat menampilkan gambar dan gradasi secara natural.

Contoh desain grafis menggunakan gambar vektor antara lain desain logo, layout kartu undangan, kartu nama, dan lain-lain. Beberapa contoh gambar vektor dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Contoh Gambar Vektor

2. Menu Program CorelDraw

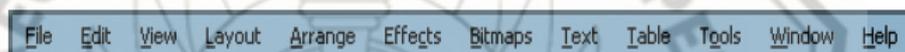


Gambar 2.3 Menu program CorelDraw

Program CorelDraw bekerja dengan menggunakan menu. Menu yang terdapat di program CorelDraw terdiri dari 5 kelompok. Lima kelompok menu tersebut adalah *Menu bar*, *Standard toolbar*, *Toolbox*, *Property bar* dan *Color palette*

a. *Menu Bar* atau *Menu Pull-down*

Menu bar merupakan menu yang terletak di bagian atas layar, atau biasa disebut Menu saja. Yang termasuk menu ini adalah *File*, *Edit*, *View*, *Layout*, *Arrange*, *Effects*, *Bitmaps*, *Text*, *Table*, *Tools*, *Window* dan *Help* (Gambar 2.4).



Gambar 2.4 Tampilan menu bar di CorelDraw

Cara menggunakan *menu bar* adalah dengan mengklik langsung menu yang dimaksud, atau dapat juga dilakukan secara manual, yaitu dengan menekan tombol Alt + huruf yang bergaris bawah (contoh Alt+F untuk membuka menu File). Setelah salah satu menu diklik, maka akan ditampilkan semua perintah yang dapat dipilih untuk pengaturan dokumen di CorelDraw.

b. *Standard Toolbar*

Standar toolbar terletak dibagian bawah Menu Bar. Standard Toolbar merupakan sekumpulan perintah yang terletak di bawah menu bar yang terdiri dari sekumpulan ikon-ikon. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar Gambar 2.5 sebagai berikut.



Gambar 2.5 Tampilan Standard Toolbar di CorelDraw

Ikon merupakan tombol jalan pintas pengganti suatu perintah tertentu yang terdapat di menu. Cara untuk mengetahui nama dan fungsi ikon-ikon di toolbar adalah dengan menggeser mouse ke salah satu ikon, maka di bawah panah mouse akan muncul nama ikon yang ditunjuk sesuai dengan fungsinya masing-masing. Beberapa fungsi ikon yang sering digunakan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Fungsi Ikon Pada Tool Bar CorelDraw X4

Ikon	Nama Ikon	Fungsi
	<i>New</i>	Membuka dokumen baru
	<i>Open</i>	membuka dokumen yang telah disimpan
	<i>Save</i>	Menyimpan dokumen
	<i>Print</i>	Mencetak dokumen
	<i>Cut</i>	Menggunting teks atau obyek dan menyimpannya di clipboard
	<i>Copy</i>	Menyalin teks atau obyek ke clipboard
	<i>Paste</i>	Memindahkan teks atau obyek dari clipboard
	<i>Undo</i>	Membatalkan perintah yang telah dilakukan
	<i>Import & Ekspor</i>	Menyisipkan&meng-ekspor file gambar
	<i>Application Launcher</i>	Membuka layar baru CorelDraw & Barcode
	<i>Zoom Levels</i>	Mengubah persentase tampilan dokumen
	<i>Option</i>	Merubah setting program

c. *Toolbox*

Toolbox merupakan *toolbar* yang terdiri dari ikon-ikon yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi suatu obyek gambar. *Toolbox* merupakan kunci pembuatan obyek gambar, karena sebagian besar pembuatan gambar baru CorelDraw dilakukan melalui *Toolbox*". Tampilan dan fungsi dari masing-masing ikon yang ada di *Toolbox* berdasarkan modul TIK SMA Kasgoro yaitu:

Tabel 2.2
Fungsi Ikon Pada Tool Box CorelDraw X4

Ikon	Nama Ikon	Fungsi
	<i>Pick Tool</i>	Menandai obyek (selalu di-klik setelah selesai pekerjaan)
	<i>Shape tool</i>	Memodifikasi bentuk obyek (garis dan kurva)
	<i>Crop Tool</i>	Memotong sebagian dari gambar
	<i>Zoom Tool</i>	memperbesar/memperkecil tampilan layar
	<i>Freehand Tool</i>	Membuat obyek garis dan kurva bebas
	<i>Smart Fill Tool</i>	Mewarnai isi pada obyek hasil
	<i>Rectangle Tool</i>	Membuat obyek berbentuk kotak
	<i>Ellipse Tool</i>	Membuat obyek berbentuk elips/lingkaran
	<i>Poligon Tool</i>	Membuat obyek persegi lima atau lebih
	<i>Basic Shape</i>	Membuat berbagai bentuk bangun dasar
	<i>Teks Tool</i>	Membuat obyek teks/tulisan
	<i>Table Tool</i>	Membuat tabel
	<i>Interactive Blend Tool</i>	Membuat deretan obyek secara teratur
	<i>Eyedropper Tool</i>	Mengambil duplikat warna
	<i>Outline</i>	Mengatur dan mewarnai garis
	<i>Fill</i>	Mewarnai isi kurva
	<i>Interactive Fill Tool</i>	Membuat warna gradasi kurva

Apabila pada ikon terdapat simbol segitiga hitam di bagian kanan bawah, artinya masih terdapat ikon lainnya jika di-klik pada segitiga hitam tersebut.

d. *Property Bar*

Property bar akan muncul secara otomatis jika ikon Toolbox sedang aktif. *Property bar* merupakan *Toolbar* yang akan berubah secara otomatis jika diklik salah satu ikon di Toolbox. Tampilan *Property bar* awal adalah pada saat *Pick Tool* masih aktif, berisi pengaturan halaman yang meliputi ukuran dan bentuk kertas”. Hal ini terlihat pada gambar Gambar 2.6 berikut.



Gambar 2.6 Tampilan *Property Bar* pada saat *Pick Tool* aktif

Property bar berisi ikon-ikon khusus yang fungsinya disesuaikan dengan pilihan obyek setelah salah satu ikon di Toolbox diaktifkan. Sebagai contoh adalah *Property bar* khusus teks yang muncul secara otomatis setelah ikon *Text Tool* di *Toolbox* dipilih (Gambar 2.7).

Ikon-ikon yang ada semuanya dikhususkan untuk pengaturan teks atau kalimat, diantaranya untuk merubah jenis huruf, format tebal, perataan kalimat dan lain-lain.



Gambar 2.7 Contoh *Property Bar* untuk *Text Tool*

e. Color Pallette

Color Pallette merupakan Toolbar yang khusus digunakan untuk memberi warna secara cepat pada obyek gambar. Selain melalui Toolbar ini, pemberian warna dapat dilakukan melalui ikon Outline dan Fill yang terdapat di Toolbox. Pemberian warna pada objek terbagi menjadi 2 jenis yaitu warna garis (outline) dan warna isi (fill). Cara pemberian warna melalui Toolbar Color Pallette dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) warna garis
 - (a) klik obyek yang akan dirubah warnanya
 - (b) klik kanan pada salah satu warna di *Color Pallette*
- 2) warna isi
 - (a) klik obyek yang akan dirubah warnanya
 - (b) klik kiri pada salah satu warna di Color Pallette

Jika obyek gambar ingin dihilangkan gambar atau isinya, maka yang diklik adalah ikon silang di bagian paling atas Color Pallette.

E. Penelitian Relevan

Terkait dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Learning Together* yang digunakan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan, sebagai berikut:

1. Turmayasari (2014) penelitian mengenai pengaruh pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hilir. Bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh dengan menggunakan model pembelajaran tutor sebaya pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hilir. Metode yang digunakan adalah eksperimen. Bentuk penelitian *eksperimen* yang digunakan adalah *pra-eksperimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan perhitungan statistik dengan dari rata-rata hasil *pretest* sebesar 62 dengan standar deviasi 7,30 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 78 dengan standar deviasi sebesar 6,64 maka diperoleh $t_{hitung}=96,713$ pada tahap signifikansi=5% dengan uji-t *one sample test* di peroleh $t_{tabel}=55,249$ yang berarti $t_{hitung}>t_{tabel}$ ($96,713>55,249$). Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan model tutor sebaya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hilir.
2. Lestari (2015) meneliti tentang pengaruh model pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar siswa pada materi mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata dikelas X SMK PGRI Pontianak. Masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar siswa pada materi mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata dikelas X SMK PGRI Pontianak. Metode yang digunakan

adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian Pre-Eksperimental Design dan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Dari perhitungan analisis data diperoleh rata-rata pretest sebesar 47,92 dengan standar deviasi sebesar 7,75 kategori gagal dan rata-rata hasil posttest sebesar 80,73 dengan standar deviasi sebesar 5,47 kategori istimewa. Hasil analisis data dengan menggunakan uji-t *one sample test* diperoleh $t_{hitung} 82,584 > t_{tabel} 34,904$. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X setelah digunakan pembelajaran tutor sebaya pada materi mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata di SMK PGRI Pontianak.

3. Nurmayanti (2009) dengan penelitian yang berjudul kerjasama antara guru pembimbing dengan guru bidang studi untuk mengembangkan bantuan tutor sebaya dalam pembelajaran akuntansi dikelas XI SMK Negeri 3 Pontianak. Bertujuan untuk mengetahui kerjasama antara guru pembimbing dengan guru bidang studi untuk mengembangkan bantuan tutor sebaya dalam pembelajaran akuntansi dikelas XI SMK Negeri 3 Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dalam bentuk penelitian *study survey*. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 78 siswa dengan 1 orang guru pembimbing dan 1 orang guru bidang studi. Teknik analisis data menggunakan persentase. Berdasarkan hasil angket kerjasama guru pembimbing dengan guru bidang studi untuk mengembangkan bantuan tutor sebaya, tampak bahwa kegiatan secara bersama-sama antara guru pembimbing dengan guru bidang studi untuk

mengembangkan bantuan tutor sebaya dalam pembelajaran akuntansi di kelas XI SMK Negeri 03 Pontianak telah dilaksanakan dengan baik karena dari 10 item pertanyaan telah sesuai sebanyak 8 item atau 81, 82%. Ini berarti kerjasama antara guru pembimbing dengan guru bidang studi untuk mengembangkan bantuan tutor sebaya dalam pembelajaran akuntansi di kelas XI SMK Negeri 3 Pontianak dilaksanakan dengan baik.

4. Nurhasanah (2011) penelitian tentang korelasi antara interaksi teman sebaya dengan motivasi belajar pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Pontianak. Bertujuan untuk mengetahui dan dan mendapatkan informasi yang jelas dan akurat mengenai korelasi antara interaksi teman sebaya dengan motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian studi korelasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan menggunakan rumus korelasi Product Moment. Dari hasil penelitian diperoleh nilai korelasi sebesar 0,691. Hal ini membuktikan bahwa korelasi antara interaksi teman sebaya dengan motivasi belajar pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Pontianak tergolong tinggi dengan nilai korelasi sebesar 0,691.
5. Setiarini (2013) penelitian mengenai hubungan pergaulan teman sebaya dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak. Tujuan dalam penelitian adalah untuk memperoleh informasi yang obyektif tentang hubungan antara pergaulan teman sebaya dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak. Teknik

pengumpul data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpul data berupa angket. Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa hubungan pergaulan teman sebaya dengan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak dengan kategori baik. Ini berarti bahwa semakin baik pergaulan antar teman sebay, maka semakin baik pula motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak.

