

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK PADA MATERI

MENGIDENTIFIKASI MENU DAN IKON PERANGKAT

LUNAK PENGOLAH KATA TERHADAP

HASIL BELAJAR SISWA

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (dalam isjoni,2009:15) mengemukakan,"*In cooperative learning methods,student Works together in four member teams to master material initially presented By The teacher.*" Dari uraian tersebut dapat di kemukakan bahwa (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran Dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaborasi sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Menurut Lie,A.(dalam Tukiran Taniredja ,2013:56) mengemukakan bahwa "Model pembelajaran kooperatif tidak sama sekedar belajar dalam kelompok". Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperatif learning* yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.pelaksanaan prosedur model *cooperatif learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelolah kelas dengan lebih efektif

Menurut Rusman.(2012:202) mengemukakan bahwa "Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-

kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) adalah model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik yang saling bekerja sama membantu anggota kelompoknya dalam menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, Dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi Dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya Slavin dalam Tukiran Taniredja (2013:64).

Adapun tujuan model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi 3 bagian diantaranya sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
- 2) Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.
- 3) Untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

3. Langkah Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2012:211) dalam model pembelajaran kooperatif, terdapat 6 langkah-langkah pembelajaran, yaitu :

- a. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
- b. Menyajikan Informasi
Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melebihin bacaan.
- c. Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar
Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efesien
- d. Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
- e. Evaluasi
Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- f. Memberikan Penghargaan
Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

4. Prinsip – prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Jhonson dalam Rusman (2008:212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (cooperative learning), yaitu sebagai berikut :

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)
Keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*)
Keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok

- mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus di kerjakan dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (*face to ade promotion interaction*)
Memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
 - d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)
Melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
 - e. Evaluasi proses kelompok
Menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

5. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Sutiman (2013:30) mengatakan pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan benar akan menimbulkan saling ketergantungan positif antar anggota kelompok. Anggota kelompok yang satu membutuhkan anggota kelompok lain. Sehingga secara otomatis akan terjalin kerja sama yang saling menguntungkan. Selain itu, aktivitas kelompok dilakukan bersama-sama sehingga terjadi interaksi langsung dengan tatap muka. Interaksi langsung dalam tatap muka dapat membangun kebersamaan Siantar anggota kelompok disertai dengan ikatan emosional yang lebih berat. Sikap simpatik dan empati Siantar para siswa dapat timbul karena adanya interaksi langsung yang lebih intens. Demikian pula, pembagian tugas dalam kelompok akan berdampak terhadap tumbunya tanggung jawab pribadi masing-masing anggota. Hal itu terjadi karena dalam *Cooperatif learning* setiap individu mendapatkan tugas untuk belajar dan berkewajiban menyampaikan kepada anggota lain. Pada akhirnya, dalam *cooperatif*

Learning juga terjadi proses interaksi antar-individu yang menuntut kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, sehingga terjalin hubungan yang harmonis dan kondusif dalam kelas.

B. Model Pembelajaran *Talking Stick*

1. Pengertian Pembelajaran *Talking Stick*

Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan sekian banyak satu dari sekian banyak satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Talking Stick* ini dilakukan dengan berbantuan tongkat. Tongkat dijadikan sebagai jatah atau giliran untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pembelajaran. (Berlin dan Imas 2015:88).

Model ini sangat sederhana dan cukup mudah untuk di praktekkan, khususnya pada siswa SMP. Selain sebagai metode agar siswa mau berpendapat, tapi juga untuk melatih siswa berani berbicara. Dengan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak monoton.

Istilah *Talking Stick* (tongkat bicara) sebenarnya istilah yang sudah berumur panjang. Karena metode ini berawal dari kebiasaan penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum. Dan dengan perkembangan informasi dan teknologi, model ini diadopsi untuk di pergunakan dalam sistem pembelajaran di sekolah-sekolah.

2. Langkah – langkah pembelajaran *Talking Stick*

- 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
- 2) Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 orang.
- 3) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari,
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran yang telah di sampaikan..
- 5) Setelah siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan.
- 6) Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- 7) Guru memberikan kesimpulan.
- 8) Guru memberikan evaluasi/penilaian

3. Kelebihan dan Kekurangan pembelajaran *Talking Stick*

a. Kelebihan

- Menguji kesiapan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.
- Melatih membaca dan memahami dengan cepat materi yang telah disampaikan.
- Agar lebih giat belajar karena siswa tidak pernah Tau tongkat akan sampai pada gilirannya.

b. Kekurangan

- Jika ada siswa yang tidak memahami pelajaran, siswa akan gelisah dan khawatir ketika nanti tongkat berada pada tangannya.
- Suasana kelas sedikit ribut di saat tongkat di jalankan.
- Dalam permainan *Talking Stick* membutuhkan waktu lumayan lama.

C. Teory Belajar Pendukung *Talking Stick*

1. Teory Belajar Vygotsky

Teori belajar ini menekankan pada hakikat sosiokultural dalam pembelajaran. menurut *Vygotsky* pembelajaran terjadi pada saat anak bekerja dalam zona proksimal maksimal (*zone of proximal Development*). Zona perkembangan proksimal adalah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini.

Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut.

Vygotsky percaya bahwa siswa belajar untuk menggunakan bahasa baru dengan internalisasi pengetahuan dari kata yang mereka katakan pengembangan budaya peserta didik dari pengetahuan kata dua proses fungsi. Pertama, pada tingkat sosial dan kedua, pada tingkat individual Dimana pengetahuan kata di generalisasikan sebagai pemahaman.

Dalam teori belajar *Vygotsky* di jelaskan hubungan antara kemampuan kognitif terhadap sosial budaya. (Suprijono,Agus 2010:138). Hal tersebut terlihat bahwa kualitas berfikir siswa di bangun di dalam ruang kelas, sedangkan aktivitas sosial siswa di kembangkan dalam bentuk kerja sama antar siswa satu dengan siswa yang lain. Teori belajar *Vygotsky* dalam penelitian ini berhubungan dengan model pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian,yaitu dimana model pembelajaran tersebut lebih menekan pada diskusi kelompok. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Talking Stick*. Dalam penerapannya memungkinkan siswa berdiskusi dan bekerja sama memecahkan suatu permasalahan atau tugas yang di berikan.

2. Teori Belajar PAIKEM

Pembelajaran PAIKEM adalah pembelajaran yang bermakna yang di kembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah di miliki dan di kuasai peserta didik. Peserta didik di ajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat di pergunakan di luar kelas. Peserta didik di perkenankan belajar secara kooperatif ,pembelajaran harus menumbuhkan suasana aktif sehingga peserta didik aktif bertanya,mempertanyakan,dan mengemukakan gagasan. Inovatif, pembelajaran merupakan proses pemaknaan atas realitas kehidupan yang di pelajar.

Makna itu hanya bisa dicapai jika pembelajaran dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik menemukan sesuatu melalui aktivitas belajar yang di lakukan. Kreatif ,pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis,karena dengan pemikiran seperti itulah kreativitas bisa di kembangkan .kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa serta menghasilkan solusi unik atas suatu problem. Efektif, efektivitas pembelajaran merujuk pada keberhasilan guna seluruh komponen pembelajaran yang di organisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menyenangkan ,pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran dengan suasa *socio emotional climate positif*. Peserta didik merasakan bahwa proses belajar yang di alaminya bukan sebuah tekanan,pembelajaran menyenangkan menjadikan peserta didik iqlas menjalaninya. (Suprijono,Agus 2010:109)

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha/ proses untuk mendapatkan kepandaian atau pengetahuan. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil dalam kamus besar bahasa Indonesia (2007:391) adalah “sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya.” Oleh usaha “usaha merupakan proses untuk mendapatkan sesuatu. Sedangkan belajar dalam kamus besar bahasa

Indonesia (2007:391) adalah “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Hasil belajar didefinisikan sebagai suatu hasil yang diharapkan dari suatu permasalahan atau tugas yang diberikan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan prilaku tertentu sebagai akibat dari proses pembelajarnya. Istilah hasil belajar berasal dari bahasa Belanda *prestalte* dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha.

Suprijoni, Agus (2013:5) “hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap – sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Merujuk pemikiran *Gagne*, hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap ransangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektusi terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

- c. Strategi kognitif yaitu kecakapannya menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai, sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Sementara itu, psiologi kognitif memandang hasil belajar adalah mengembangkan berbagai strategi untuk mencatat dan memperoleh informasi, siswa harus aktif menemukan informasi-informasi tersebut dan guru menjadi *partner* siswa dalam proses penemuan berbagai informasi dan makna-makna dari informasi yang diperolehkan dalam pembelajaran yang dibahas dan dikaji bersama. Oleh karena itu seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memperoleh pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar.

Bloom, (Suprijono, Agus, 2013: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

- a. Domain kognitif meliputi *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai).
- b. Domain afektif meliputi *receiving* (sikap, menerima), *responding* (memberi respon) *evaluating* (menilai), *Organization* (organisasi) *characterization* (karakterisasi).
- c. Domain psikomotor Meliputi *initiatory*, *pre-roundine*, dan *rauntinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

Pada penelitian ini penulis membatasi hasil belajar pada domain kognitif aspek *knowledge* yaitu pengetahuan/ ingatan (C1), dan aspek *comprehension* yaitu pemahaman, menjelaskan, meringkas. Contoh (C2) Dimana penjelasannya sebagai berikut.

- a. Pengetahuan / ingatan (*knowledge*)

Dalam jenjang kemampuan pengetahuan ini seorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah, tanpa harus harus mengerti atau menggunakananya.

Tujuan dalam tingkat ini termasuk kategori paling rendah dalam kognitif.

- b. Pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh (*comprehension*).

Pada umumnya kemampuan ini mendapatkan penekanan dalam proses belajar mengajar siswa dituntut untuk mengerti atau memahami apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isi nya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal lain.

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas 2 kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling menentukan kualitas belajar.

- a. Faktor internal
 - 1) Faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (integensi, motivasi, minat, sikap dan bakat)
- b. Faktor eksternal
 - 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan).
 - 2) Faktor sekolah (metode belajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, model belajar dan tugas rumah).
 - 3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dalam luar diri siswa).

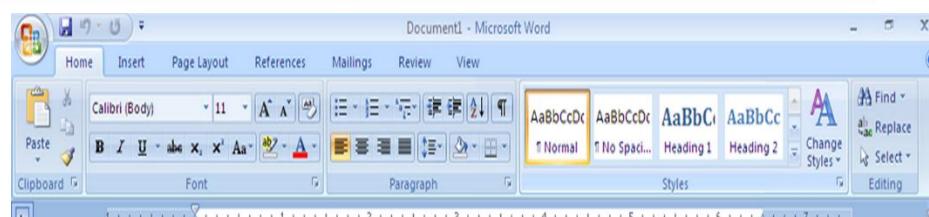
E. Mengidentifikasi Menu dan Ikon Perangkat lunak Pengolah Kata

Tampilan *M. Word* 2007 memiliki lingkungan kerja yang terdiri dari tab-tab yang berisi tampilan *toolbar*. Secara keseluruhan terdapat 8 baris tab utama dalam *Microsoft Word* 2007. Kedelapan tab tersebut terdiri atas *Home, Insert, Page Layout, References, Mailing, Review, View*, dan *Add-ins* muncul jika dalam program *MS Office* 2007. Masing-masing tombol yang terdapat pada tab *Microsoft Word* 2007 perlu diketahui agar diperoleh penggunaan *Microsoft Word* 2007 secara maksimal.

Berikut ini adalah macam-macam menu yang ada pada *Microsoft Word* 2007.

1. *Home*

Di dalam menu *Home*, terdapat 5 bagian ribbon, antara lain : *Clipboard, font, paragraph, styles, dan editing*. Berikut ini tampilan menu *Home* beserta submenu atau ikon-ikonnya.



Gambar 2.1 Menu Home
Sumber : Buku Lks

2. Insert

Di dalam menu *Insert* terdapat 7 bagian *Ribbon*, antara lain :

Pages, Tables, Ilustration, Links, Header dan *Footer, Text, dan simbol.*

Berikut ini tampilan menu *Insert* beserta submenu atau ikon-ikonnnya.



Gambar 2.2 Menu Insert

Sumber : Buku Lks

3. Page Layout

Di dalam menu *Page Layout* terdapat 5 bagian *Ribbon*, antara lain :

Themes, Page Setup, Page Background, Paragraph, dan Arrange. Berikut ini tampilan menu *Page Layout* beserta submenu atau ikon-ikonnnya.



Gambar 2.3 Menu Page Layout

Sumber : Buku Lks

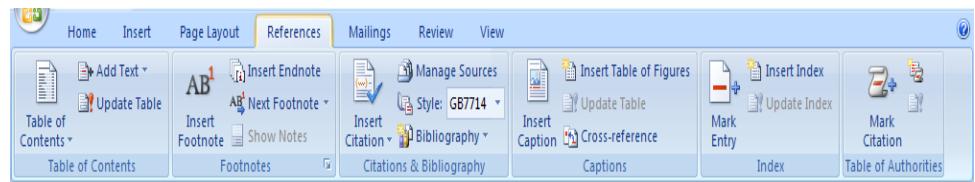
4. References

Di dalam menu *References* terdapat 6 bagian *Ribbon*, antara lain :

Table of Contents, footnotes, citations dan *Bibliography, Caption, Index*

, *Table of Authorities.* Berikut ini tampilan menu *References* beserta submenu atau ikon-ikonnnya.

submenu atau ikon-ikonnnya.



Gambar 2.4 Menu References

Sumber : Buku Lks

5. Mailing

Di dalam menu *Mailing* terdapat 5 bagian *Ribbon*, antara lain :

Create, Start Mail Merge, Merge, Write, dan Insert Fields, Priview

Results, Finish. Berikut ini tampilan menu *Mailing* beserta submenu atau ikon-ikonnya.



Gambar 2.5 Menu Mailing

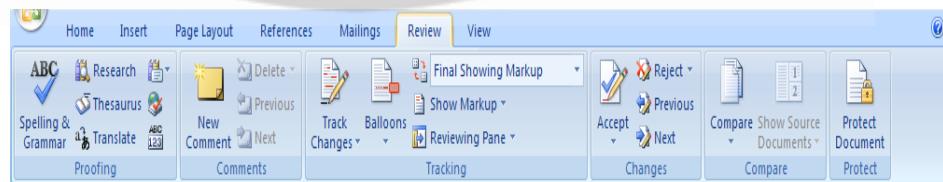
Sumber : Buku Lks

6. Review

Di dalam menu *Review* terdapat 6 bagian *Ribbon*, antara lain :

Proofing, Comments, Tracking, Changes, Compare, Protect. Berikut ini

tampilan menu *Review* beserta submenu atau ikon-ikonnya.



Gambar 2.6 Menu Review

Sumber : Buku Lks

Ikon Microsoft Office Word 2007

Ikon adalah lambang atau gambar yang mewakili sebuah instruksi, yang dapat di munculkan pada *Ribbon* di setiap menu. Berikut ini adalah ikon-ikon yang terdapat pada menu *Home*, *Insert*, dan *Page Layout* yang sering di gunakan.

1. *Home*

a. *Clipboard*

Submenu *Clipboard* di gunakan untuk menampung sementara *file-file* hasil *copy*, hasil pemotongan, serta *format pointer*. Selain itu, submenu ini di gunakan untuk menampilkan kembali hasil proses *copy* ataupun pemotongan yang telah di lakukan. Ikon yang terdapat pada bagian *Clipboard* adalah.

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Format sinter</i>		<i>Paste</i>
	<i>Copy</i>		<i>Cut</i>

Tabel 2.1 Bagian Clipboard

Sumber : Buku Lks

b. *Font*

Submenu *font* berisi ikon-ikon untuk fungsi pengaturan model/jenis huruf, ukuran huruf, menebalkan huruf, mencetak huruf miring, membuat huruf turun, naik, setengah karakter, menghapus huruf, memberi warna pada huruf, memberi *background* huruf, dan

membuat huruf menjadi besar atau kecil satu karakter.ikon yang terdapat pada bagian *font* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Font</i>		<i>Italic</i>
	<i>Font Size</i>		<i>Underline</i>
	<i>Grow font</i>		<i>Strikethrough</i>
	<i>Shrink font</i>		<i>Subscript</i>
	<i>Clear formatif</i>		<i>Superskrip</i>
	<i>Bold</i>		<i>Change case</i>
	<i>Font color</i>		<i>Text highlight Color</i>

Tabel 2.2 Bagian Font

Sumber : Buku Lks

c. *Paragraph*

Kegunaan submenu *paragraph* adalah untuk pengaturan dan pemberian *bullet* dan *numbering*, pengaturan *outline* *number*,melakukan *decrease* dan *increase* indentasi *paragraph*,perataan teks atau *alignment* (yang terdiri dari *align left*,*Right* dan *justify*),pengaturan jarak baris (spasi).ikon yang terdapat pada bagian *paragraph* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Bullet</i>		<i>Align text left</i>
	<i>Increase Indent</i>		<i>Center</i>
	<i>Multilevel List</i>		<i>Align text Right</i>
	<i>Decrease Indent</i>		<i>Justify</i>
	<i>Increase indent</i>		<i>Line spacing</i>
	<i>Sort</i>		<i>Shading</i>
	<i>Show</i>		<i>Border</i>

Tabel 2.3 Bagian Paragraph

Sumber : Buku Lks

d. *Styles*

Submenu *styles* di gunakan untuk mengatur penampilan teks (diantaranya dengan pilihan normal,tidak berspasi,serta *heading*).ikon yang terdapat pada bagian *styles* adalah

Ikon	Nama
	<i>Change styles</i>

Tabel 2.4 Bagian Styles

Sumber : Buku Lks

e. *editing*

Submenu *editing* di gunakan untuk proses pengeditan teks ikon yang terdapat pada bagian *editing* adalah :

Ikon	Nama
	<i>Find</i>
	<i>Replace</i>
	<i>Select</i>

Tabel 2.5 Bagian Editing

Sumber : Buku Lks

2. *Insert*

Tab ini digunakan untuk memasukan instruksi-instruksi ke dalam dokumen.

a. *Pages*

Submenu *Page* digunakan untuk pembuatan halaman *cover*, membuat atau membuka dokumen yang masih kosong dan membuat penggalan halaman. Ikon terdapat pada bagian *page* adalah :

Ikon	Nama
	<i>Cover Page</i>
	<i>Blank Page</i>
	<i>Page break</i>

Tabel 2.6 Bagian Pages

Sumber : Buku Lks

b. *Tables*

Sub menu insert digunakan untuk menyisipkan atau memasukan tabel ke dalam lembaran kerja Word. Ikon yang terdapat pada bagaian Tables adalah :

Ikon	Nama
	Table

Tabel 2.7 Bagian Table

Sumber : Buku Lks

c. *Ilustration*

Submenu *Ilustration* digunakan untuk memudahkan kalian dalam mendesign lembar kerja dengan menambahkan gambar,*clipart,shapes*(gambar-gambar sederhana yang di tampilkan Word 2007),dan menyisipkan grafik. Ikon terdapat pada bagian *illustrations* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Picture</i>		<i>Smart Art</i>
	<i>Clip Art</i>		<i>Chart</i>
	<i>Shapes</i>		

Tabel 2.8 Bagian Illustration

Sumber : Buku Lks

d. *Links*

Apabila kalian menginginkan untuk dapat menghubungkan *file* ke *file* yang lain,maka pilihan *links* ini akan

membantu, mempermudah kalian menghubungkan ke file lain termasuk ke internet. Ikon yang terdapat pada bagian *links* adalah :

Ikon	Nama
	<i>Hyperlink</i>
	<i>Bookmark</i>
	<i>Cross – Reference</i>

Tabel 2.9 Bagian link

Sumber : Buku Lks

e. *Header dan Footer*

Insert header dan footer di gunakan untuk menyisipkan teks pada *header* dan *footer* sebuah dokumen serta pemberian nomor halaman, ikon yang terdapat pada bagian *header* dan *footer* adalah :

Ikon	Nama
	<i>Header</i>
	<i>Footer</i>
	<i>Page Number</i>

Tabel 2.10 Bagian Header & Footer

Sumber : Buku Lks

f. *Text*

Insert text digunakan untuk membuat *text box*, membuat *wordart*

(huruf indah), serta pembuatan *drop cap*. *Ikon* yang terdiri pada bagian *text* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Text Box</i>		<i>Signature Line</i>
	<i>Quick parts</i>		<i>Date & Time</i>
	<i>Wordart</i>		<i>Object</i>
	<i>Drop Cap</i>		

Tabel 2.11 Bagian Text

Sumber : Buku Lks

g. *Symbols*

Insert symbols digunakan untuk membuat/memasukan rumus serta simbol-simbol ke dalam teks. *Ikon* yang terdapat pada bagian *symbols* adalah :

Ikon	Nama
	<i>Equation</i>
	<i>Symbol</i>

Tabel 2.12 Bagian Symbol

Sumber : Buku Lks

3. *Page layout*

Tab *Page Layout* digunakan untuk mengatur tata letak data, yang meliputi *Page setup*, memberikan warna *background* pada lembar

kerja,mengatur spasi antar baris,membuat kolom pada *teks*,dan mengatur *indeks*.

a. *Themes*

Themes digunakan untuk mengatur huruf dengan format sesuai keinginan(misalnya *heading*,normal,dan lain-lain) ikon yang terdapat pada bagian *themes* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Themes</i>		<i>Themes font</i>
	<i>Themes colors</i>		<i>Themes effects</i>

Tabel 2.13 Bagian Themes

Sumber : Buku Lks

b. *Page Setup*

Page setup digunakan pengaturan *margin* (batas tepi kertas),*Paper Size*(ukuran kertas),dan pembuatan kolom *teks*. Ikon yang terdapat pada bagian ini *Page setup* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Margin</i>		<i>Breaks</i>
	<i>Orientation</i>		<i>Line Numbers</i>
	<i>Size</i>		<i>Hyphenation</i>
	<i>Columns</i>		

Tabel 2.14 Bagian Page Setup

Sumber : Buku Lks

c. *Page Background*

Page Background digunakan untuk memformat halaman menjadi berwarna, *watermark*, dan pembuatan bingkai halaman kertas. *Ikon* yang terdapat pada bagian *Page background* adalah :

Ikon	Nama
	Watermark
	Page Color
	Page borders

Tabel 2.15 Bagian Page Background

Sumber : Buku Lks

d. *Paragraph*

Pada submenu *paragraph* ini anda dapat mengatur seberapa besar indentasi (menjorok) serta membuat spasi antar baris teks anda. *Ikon* terdapat pada bagian *paragraph* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	Indent lift		Spacing before
	Indent Right		Spacing after

Tabel 2.16 Bagian Paragraph

Sumber : Buku Lks

e. *Arrange*

Arrange digunakan untuk mengatur tata letak/posisi teks di dalam halaman, seperti diletakan di depan atau belakang gambar.

Ikon yang terdapat pada bagian *Arrange* adalah :

Ikon	Nama	Ikon	Nama
	<i>Position</i>		<i>Align</i>
	<i>Bring to front</i>		<i>Group</i>
	<i>Send to Back</i>		<i>Rotate</i>
	<i>Text wrapping</i>		

Tabel 2.17 Bagian *Arrange*

Sumber : Buku Lks

F. PENELITIAN RELEVAN

Terkait dengan model pembelajaran *Talking Stick* digunakan dalam penelitian ini, telah ada beberapa penelitian yang telah terlaksana dengan model pembelajaran ini ataupun yang relevan. Yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Budiarti dengan judul penelitian “Pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* pada materi pada pengenalan internet (penelitian eksperimen terhadap siswa kelas IX SMP Negeri 1 Teluk Batang)”. Nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Talking Stick* sebesar 49,47 dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Talking Stick* nilai rata-rata siswa sebesar 79,37.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran *Talking Stick* memberikan pengaruh yang tinggi (dengan harga *Effect Size* sebesar 2,64) terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 1 Teluk Batang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nurpratiwi dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menu & Ikon Pengolah Kata di Kelas VIII SMP Negeri Pontianak”. Nilai siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Talking Stick* adalah 2267 dengan rata-rata 63 dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Talking Stick* nilai siswa sebesar 2823 dengan rata-rata 78. Jadi dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menu & Ikon Pengolah Kata di Kelas VIII SMP Negeri Pontianak
3. Penelitian yang di lakukan oleh Khusna Maulida dengan judul “Penerapan Metode *Talking Stick* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Masa Penjajahan Jepang Di Indonesia” Dengan menerapkan metode *Talking Stick* dalam pembelajaran IPS konsep masa penjajahan Jepang di Indonesia pada siswa kelas V SDN 02 Gawan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Talking Stick* dapat meningkatkan pemahaman konsep masa penjajahan Jepang di Indonesia pada siswa kelas V SDN 02 Gawan. Peningkatan tersebut terbukti dengan ke-tuntasannya klasikal pada hasil tes pemahaman konsep masa penjajahan Jepang di Indonesia prasiklus hanya sebesar 27,7% dengan

nilai rata-rata kelas sebesar 62,7. Pada siklus I naik menjadi 61,11% dengan nilai rata-rata kelas 70,63 dan pada siklus II naik menjadi 95% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 83,4.

4. Penelitian yang di lakukan oleh Ida Bagus Ngurah Manuaba dengan judul “Pengaruh Metode *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangasem Tahun Pelajaran 2013/2014” Dengan hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan metode *talking stick* berbantuan media audio visual dengan $M = 48,18$. Jika dikonversikan dalam grafik polygon, kurve sebaran datanya adalah juling negatif, yang artinya sebagian besar skor yang diperoleh siswa cenderung tinggi. Hasil belajar siswa kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan $M = 38,67$. Jika dikonversikan dalam grafik polygon, kurve sebaran datanya adalah juling Positif, yang artinya sebagian besar skor yang diperoleh siswa relatif sedang. Jadi, di simpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *talking stick* berbantuan media audio visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi konvensional pada siswa kelas VA dan VB SD Negeri 1 Karangasem. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran metode *talking stick* berbantuan media audio visual berada pada kategori tinggi dan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional berada pada kategori sedang. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan

metode *talking stick* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

5. Penelitian yang di lakukan oleh sri astuti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII Smp Islam Kepenuhan Tahun Pembelajaran 2014/2015” hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan hasil *pretest* siswa kelas kontrol, dapat dilihat diantara kedua kelas tersebut untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata yaitu 35,97, kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata yaitu 35,56. Kemudian dapat dilihat adanya perbedaan hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk kelompok eksperimen diperoleh rata-rata yaitu 79,44, sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata yaitu 59,44. Jadi, di simpulkan terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII Smp Islam Kepenuhan Tahun Pembelajaran 2014/2015.