

## BAB II

### MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI MENU DAN IKON

#### A. Belajar dan Pembelajaran

##### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kata yang hampir setiap hari kita dengar dalam kehidupan kita sehari-hari. Umumnya belajar dapat disebut sebagai suatu proses yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, itulah paradigma yang ada di masyarakat luas, namun menurut Deni Darmawan dan Parmasih (2011 : 125) mengemukakan bahwa : “Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan 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 trampil menjadi trampil” Sedangkan belajar menurut Gagne dalam Darmawan dan Permasih (2011 : 124) mengemukakan bahwa : “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Berkenaan dengan hal ini Aunurrahman (2010 : 33) mengemukakan bahwa : “Belajar sebagai perubahan tingkah laku diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh individu agar terjadinya perubahan perilakunya. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar yaitu :

- a. Proses
- b. Perubahan perilaku
- c. Pengalaman

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Menurut Darmawan dan Permasih (2011 : 128) “Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru atau peserta didik untuk membelajarkan siswa yang belajar”. Berkaitan dengan pembelajaran (Samion : 2010) mengemukakan bahwa : “Pembelajaran adalah suatu kegiatan atau usaha untuk menyediakan kondisi kondusif agar proses belajar seseorang atau sekelompok dapat terjadi”. Sedangkan Zainal Arifin (2011 : 180) mengemukakan bahwa : “Pembelajaran pada dasarnya adalah perubahan perilaku (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) sebagai hasil interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran.

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan adanya perubahan yang diperoleh melalui aktivitas guru dan siswa serta dalam merespon terhadap lingkungan pembelajaran tersebut.

## **B. Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Munir (2008 : 152) “Pembelajaran kooperatif adalah proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata”. Sejak awal 1970-an, banyak penelitian mulai beralih fokus untuk meneliti aplikasi pembelajaran kooperatif di ruang kelas. Pada saat itu hampir semua penelitian pendidikan diseluruh dunia mengkaji bagaimana mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif.

Menurut Suprijono (2010 : 54) “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru dan diarahkan oleh guru”. Sedangkan menurut Slavin dalam Isojoni (2011 : 15) “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaborasi sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar”.

Menurut Trianto (2011 : 5) adalah “suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menemukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalam buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar dalam bentuk kelompok

kelompok kecil yang saling bekerja sama dan diarahkan oleh guru yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

a. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri- ciri pembelajaran kooperatif seperti yang dikatakan Rusman (2013 : 206 – 207) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran secara tim
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
- 3) Kemajuan untuk bekerja sama
- 4) Keterampilan bekerja sama

b. Ciri- ciri yang terjadi pada kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda beda. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

**Tabel 2.1**  
**Langkah- langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

No	Tahap pelaksanaan	Tingkah laku guru
1	Menyampaikan tujuan dan motivasi belajar siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstra atau melalui bahan bacaan
3	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah

		dipelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

## 2. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut :

### a. Penjelasan Materi

Tahap ini merupakan tahap penyampaian pokok pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

### b. Belajar Kelompok

Tahap ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

### c. Penilaian

Dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.

d. Pengakuan Tim

Adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberi penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik.

**3. Prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Roger dan Johnson ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut :

a. Prinsip Ketergantungan Positif

Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.

b. Tanggung Jawab Perseorangan

Keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing masing anggota kelompok itu sendiri

c. Interaksi Tatap Muka

Memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan berdiskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

d. Partisipasi dan Komunikasi

Melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

e. Evaluasi Proses Kelompok

Menjadwalkan waktu harus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

**C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray***

**1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray***

Model *Two Stay Two Stray*. “Dua tinggal dua tamu” yang dikembangkan oleh Spencer Kagan 1992 dan biasa digunakan bersama dengan model Kepala Bernomor (Numbered Heads). Struktur *Two Stay Two Stray* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lainnya.

## **2. Ciri Ciri Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray***

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bila mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

## **3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray***

Dalam model pembelajaran ini siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut. Dalam proses ini, akan terjadi kegiatan menyimak materi pada siswa.

Dalam model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* ini memiliki tujuan yang sama dengan pendekatan pembelajaran kooperatif yang telah di bahas sebelumnya. Siswa di ajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two*

*Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

Dengan demikian, pada dasarnya kembali pada hakekat keterampilan berbahasa yang menjadi satu kesatuan yaitu membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Ketika siswa menjelaskan materi yang dibahas oleh kelompoknya, maka tentu siswa yang berkunjung tersebut melakukan kegiatan menyimak atas apa yang di jelaskan oleh temannya. materi kepada teman lain. Demikian juga ketika siswa kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan materi apa yang di dapat dari kelompok yang dikunjungi. Siswa yang kembali tersebut menjelaskan materi yang di dapat dari kelompok lain, siswa yang bertugas menjaga rumah menyimak hal yang dijelaskan oleh temannya.

Dalam proses pembelajaran dengan model *two stay two stray*, secara sadar ataupun tidak sadar, siswa akan melakukan salah satu kegiatan berbahasa yang menjadi kajian untuk ditingkatkan yaitu keterampilan menyimak. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* seperti itu, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan menyimak secara langsung, dalam artian tidak selalu dengan cara menyimak apa yang guru utarakan yang dapat membuat siswa jenuh.

Dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, siswa juga akan terlibat secara aktif, sehingga akan memunculkan semangat siswa dalam belajar (aktif). Sedangkan tanya jawab dapat dilakukan oleh siswa dari kelompok satu dan yang lain, dengan cara mencocokkan materi yang didapat dengan materi yang disampaikan. Dengan begitu, siswa dapat mengevaluasi sendiri, seberapa tepatnya pola pikirnya terhadap suatu konsep dengan pola pikir nara sumber. Kemudian bagi guru atau peneliti, menjadi acuan evaluasi berapa persentase keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* ini dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

#### **4. Langkah- langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray***

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (dalam Lie, 2002:60-61) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- b. Setelah selesai, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lain.
- c. Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.

e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

**5. Tahapan- tahapan Dalam Model Pembelajar Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*.**

Pembelajaran kooperatif model *Two Sstay Two Stray* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku.

b. Presentasi Guru

Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

c. Kegiatan Kelompok

Pada kegiatan ini pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep materi dan klasifikasinya, siswa mempelajarinya dalam kelompok kecil (4 siswa) yaitu mendiskusikan masalah tersebut bersama-

sama anggota kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan dengan cara mereka sendiri. Kemudian 2 dari 4 anggota dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok yang lain, sementara 2 anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu. Setelah memperoleh informasi dari 2 anggota yang tinggal, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

d. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

e. Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model *Two Stay Two Stray*.

#### D. Hasil Belajar

Setiap institusi dan perorangan menginginkan hasil dari setiap tindakan. Menurut Sudjana (2000 : 104) “mengatakan bahwa hasil belajar adalah segala kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar”. Sejalan dengan itu Bloom dalam Safari (2003 : 13) mengatakan bahwa “untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, maka evaluasi memiliki sasaran yang terkandung dalam ranah kognitif sebagai berikut :

1. Ingatan diantara menyebutkan, menemukan, menunjukkan, mengingat kembali, dan mendevenisikan
2. Pemahaman diantaranya membedakan, mengubah, memberikan contoh, memberikan, mengambil kesimpulan
3. Penerapan diantaranya menggunakan, menerapkan
4. Analisis diantaranya membandingkan, mengklarifikasikan, menganalisa, dan mengkategorikan
5. Sintesis diantaranya menghubungkan, mengembangkan, mengorganisasikan, menyusun
6. Evaluasi diantaranya menafsirkan, menilai, dan memutuskan.

Menurut S.Bloom (Sudijono 2011:117) taksonomi (penelompokan) tujuan pendidikan harus mengacu kepada tiga jenis *domain* atau ranah yang melekat pada siswa yaitu, ranah proses berfikir (*cognitive domain*), ranah sikap (*affective domain*) dan ranah keterampilan (*psyhomotor*

*domain*). Dalam konteks evaluasi hasil belajar *domain* atau ranah tersebut yang dijadikan sasaran dalam evaluasi hasil belajar.

Menurut sudijarto (purwanto 2008:49) Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang tercapai siswa dalam rangka mengikuti proses belajar mengajar yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Dimana tingkat penguasaan yang dicapai dinilai dalam bentuk skor. Sedangkan menurut Abdurrahman (jihad dan abdul,2008) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar, siswa dikatakan dapat berhasil dalam belajar apabila dapat berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang menjadi sasaran. Di dalam proses belajar mengajar guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa mencapai hasil belajar. Namun hasil belajar juga dipengaruhi dari faktor siswa itu sendiri dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk nilai terhadap siswa dalam bidang studi tertentu.

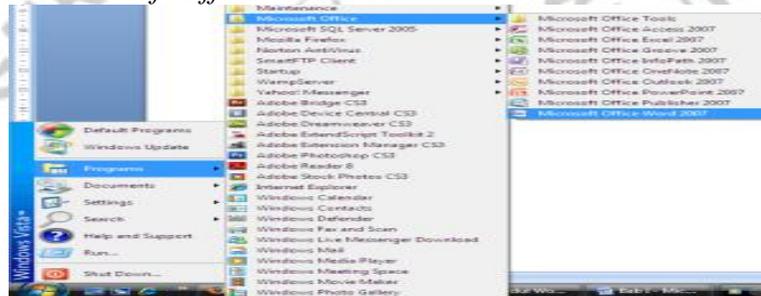
## E. Mengidentifikasi Menu dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata

Ahmad Iskandar, 2008, dengan judul buku Microsoft office 2007 menjelaskan bahwa :

### 1. Memulai Program *Microsoft Word 2007*

Untuk memulai program *Microsoft Word 2007* tidak berbeda dengan memulai program *Microsoft Word* sebelumnya, yaitu :

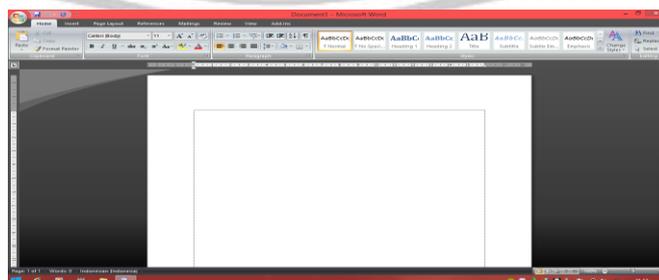
- Klik tombol *Start* pada *Taskbar*
- Pilih *All Programs*
- Klik *Microsoft Office*
- Klik *Microsoft Office Word 2007*



Gambar 2.1 Cara Memulai *Microsoft Word*

### 2. Mengenal Jendela *Microsoft Word 2007*

Setelah program *Microsoft Word 2007* dijalankan maka akan muncul jendela *Microsoft Word 2007* dengan berbagai komponen untuk menjalankan fungsi-fungsi dalam pengolah kata. komponen-komponen yang terdapat pada jendela *Microsoft Word 2007* adalah :



Gambar 2.2 Tampilan Jendela *Microsoft Word 2007*

a. *Title Bar*

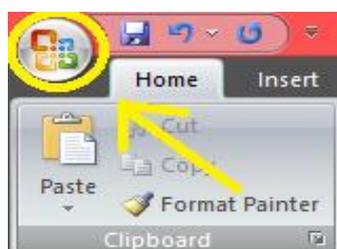
Title Bar (Baris Judul) berisi informasi nama dokumen yang sedang dijalankan pada program *Microsoft Word 2007*. Nama dokumen baru pada *Microsoft Word* adalah Document1.



**Gambar 2.3 Tampilan *Title Bar***

b. *Office Button*

*Office Button* merupakan tombol untuk mengaktifkan berbagai macam menu perintah.



**Gambar 2.4 Tampilan *Office Button***

c. *Quick Access Toolbar*

*Quick Access Toolbar* berisi tombol-tombol menu yang digunakan untuk mempercepat perintah dalam pengerjaan dokumen. Tombol tombol pada *Quick Access Toolbar* merupakan shortcut dari perintah yang ada di *Office Button*

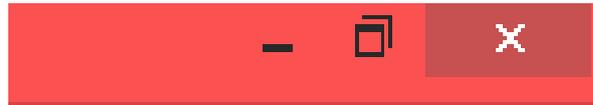


## Gambar 2.5 Tampilan *Quick Access Toolbar*

### d. *Option Bar*

*Option bar* adalah deretan ikon untuk mengatur tampilan jendela program. Ikon pada *Option bar* adalah :

- 1) *Minimize* digunakan untuk menyembunyikan jendela program pada *Taskbar*.
- 2) *Maximize/Restore* digunakan untuk memaksimalkan ukuran tampilan jendela program atau mengembalikan tampilan jendela pada ukuran semula.
- 3) *Close* digunakan untuk menutup jendela program.



Gambar 2.6 Tampilan *Option Bar*

### e. *Tab Menu dan Ribbon (Ribbon Menu)*

*Ribbon Menu* merupakan tempat menu-menu perintah yang digunakan untuk mengedit dokumen. *Ribbon Menu* terdiri atas *Menu Bar* dan *Toolbars*. *Menu bar* (Baris Menu) berisi barisan perintah menu, yaitu *Home*, *Insert*, *Page Layout*, *References*, *Mailings*, *Review*, dan *View*. Sedangkan *Toolbars* berisi tombol perintah menu yang merupakan isi dari menu-menu perintah dalam *Menu bar*. tampilan *Toolbar* berubah-ubah tergantung pada menu yang diaktifkan. *Toolbar* ini dikelompokkan ke dalam *Ribbon*.



**Gambar 2.7 Tampilan Tab Menu dan Ribbon Menu**

*f. Document Area*

*Document Area* terletak di tengah jendela berupa area putih seperti kertas kosong yang siap untuk ditulisi. Daerah ini merupakan daerah untuk mengetik dan mengedit dokumen.



**Gambar 2.8 Tampilan Dokumen Area**

*g. Kursor*

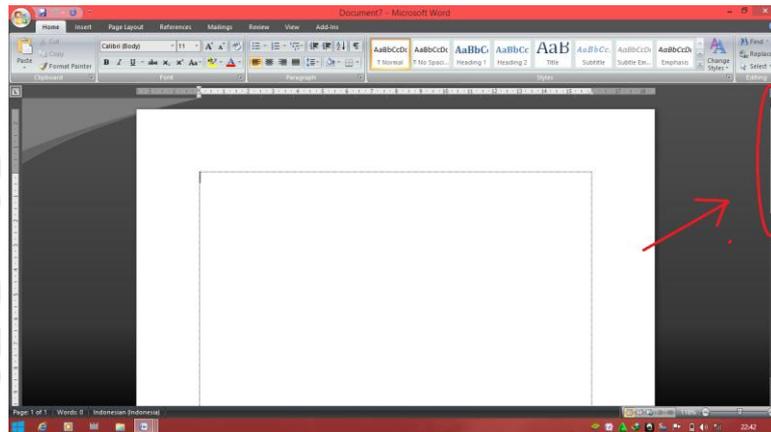
*Kursor* merupakan garis tegak berkedip. Semua karakter yang diketik akan muncul dari *kursor* ini.



**Gambar 2.9 Tampilan Kursor**

*h. Scroll Bar*

*Scroll Bar* berfungsi untuk menggeser layar dokumen kerja. Jika *menggeser layar* dokumen kerja ke kiri atau ke kanan, gunakan *Horizontal Scroll Bar* sedangkan jika untuk *menggeser layar* dokumen kerja ke atas dan kebawah, gunakan *Vertical Scroll Bar*.



**Gambar 2.10 Tampilan *Scroll Bar***

*i. Status Bar*

*Status Bar* menampilkan informasi tentang posisi *kursor*, jumlah halaman, jumlah kata, serta informasi lain tentang dokumen yang sedang dikerjakan.



**Gambar 2.11 Tampilan *Status Bar***

*j. Ribbon Menu*

*Ribbon menu* adalah deretan menu yang memiliki tampilan *toolbar* yang berbeda-beda setiap kali menu dipilih. *Ribbon menu* merupakan tampilan baru dari *Microsoft Word 2007* yang belum

pernah ada pada tampilan *Microsoft Word* sebelumnya. *Ribbon menu* pada *Microsoft Word* 2007 yaitu :

1) *Home*

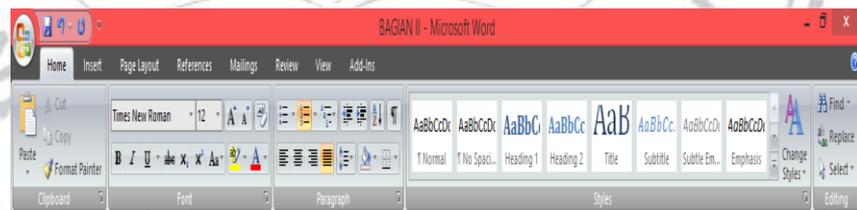
Menampilkan perintah-perintah untuk pengaturan standart seperti format huruf, *paragraf*, *bullet*, *numbering* dan pewarnaan tulisan.



**Gambar 2.12 Tampilan *Ribbon Menu Home***

2) *Insert*

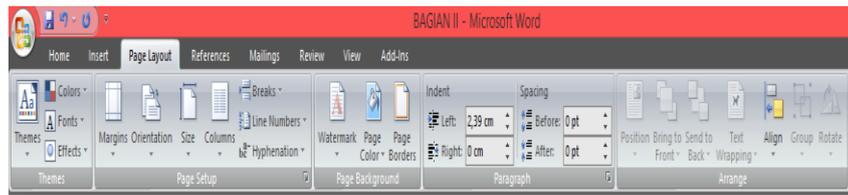
Menampilkan semua perintah yang berhubungan dengan penyisipan atribut dalam sebuah naskah.



**Gambar 2.13 Tampilan *Ribbon Menu Insert***

3) *Page Layout*

Menu ini menampilkan perintah-perintah untuk pengaturan halaman naskah yang kita edit.



**Gambar 2.14 Tampilan ribbon Menu Page Layout**

#### 4) References

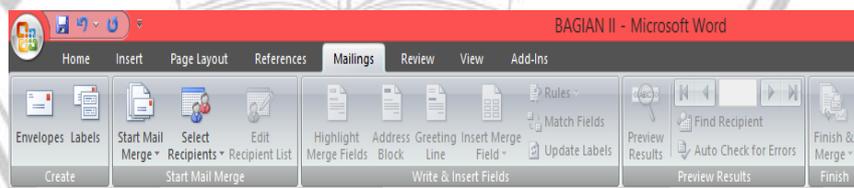
Menu ini berisikan perintah untuk mengatur *reference* dari naskah.



**Gambar 2.15 Tampilan Ribbon Menu References**

#### 5) Mailings

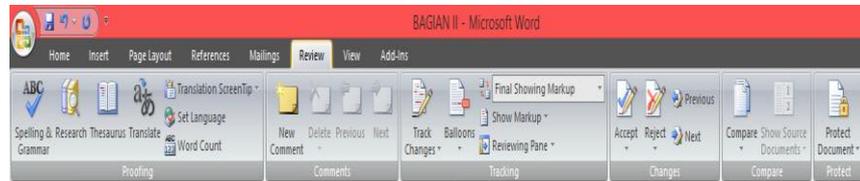
Menu yang berisi perintah-perintah untuk membuat surat masal.



**Gambar 2.16 Tampilan Ribbon Menu Mailings**

6) *Review*

Menu yang berisi perintah-perintah untuk pengeditan.



**Gambar 2.17 Tampilan Ribbon Menu Review**

7) *View*

Menu yang berisi perintah-perintah untuk mengatur format tampilan halaman pengeditan.



**Gambar 2.18 Tampilan Ribbon Menu View**

k. *Office Button*

*Office Button* adalah pengganti menu *File* yang biasanya terdapat pada *Microsoft Word* versi sebelumnya. *Office Button* berisi ikon-ikon sebagai berikut :

**Tabel 2.2  
Tampilan Office Button**

<b>Ikon</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	<i>New</i>	<i>New</i> adalah pilihan untuk membuat dokumen baru.
	<i>Open</i>	<i>Open</i> adalah pilihan untuk membuka kembali

		dokumen yang telah disimpan.
	<i>Save</i>	<i>Save</i> adalah pilihan untuk menyimpan dokumen yang telah disimpan setelah diubah.
	<i>Save As</i>	<i>Save As</i> adalah pilihan untuk menyimpan dokumen baru atau dokumen lama dengan nama yang berbeda.
	<i>Print</i>	<i>Print</i> adalah pilihan untuk mencetak dokumen.
	<i>Prepare</i>	<i>Prepare</i> adalah pilihan untuk persiapan <i>publikasi</i> dokumen.
	<i>Send</i>	<i>Send</i> adalah pilihan mengirimkan dokumen melalui e-mail atau internet faximile.
	<i>Publish</i>	<i>Publish</i> adalah pilihan untuk mengunggah dokumen ke internet melalui blog atau <i>document managemen server</i> .
	<i>Close</i>	<i>Close</i> adalah pilihan untuk menutup lembar kerja.

l. *Ribbon Clipboard*

*Ribbon Clipboard* berisi ikon untuk mengedit teks, yaitu :

**Tabel 2.3**  
**Tampilan *Ribbon Clipboard***

<b>Ikon</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	<i>Paste</i>	Untuk menampilkan hasil perintah <i>cut</i> dan <i>copy</i>
	<i>Cut</i>	Untuk memindahkan Teks
	<i>Copy</i>	Untuk menyalin teks
	<i>Format painter</i>	Untuk menyamakan <i>Format</i> sebuah teks sama dengan <i>format</i> teks sebelumnya

m. *Ribbon Font*

*Ribbon Font* berisi ikon untuk mengatur huruf, yaitu :

**Tabel 2.4**  
**Tampilan *Ribbon Font***

<b>Ikon</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	<i>Font</i>	Untuk mengganti jenis huruf
	<i>Font Size</i>	Untuk mengganti ukuran huruf
	<i>Bold</i>	Untuk menebalkan huruf
	<i>Italic</i>	Untuk memiringkan huruf
	<i>Underline</i>	Untuk memberi garis bawah pada huruf

	<i>Strikethrough</i>	Untuk memberi efek coretan bagian tengah pada huruf
	<i>Subscript</i>	Untuk mengecilkan huruf sebanyak 2 ukuran
	<i>Superscript</i>	Untuk membesarkan huruf sebanyak 2 ukuran
	<i>Clear Formatting</i>	Untuk menghapus format huruf yang telah diganti dengan format lain
	<i>Highlight</i>	Untuk memberi efek warna latar pada huruf
	<i>Font Color</i>	Untuk mengganti warna huruf
	<i>Change case</i>	Untuk mengganti format huruf dari kapital ke huruf kecil
	<i>Grow Font</i>	Untuk membesarkan huruf
	<i>Shrink Font</i>	Untuk mengecilkan huruf

n. *Ribbon Paragraph*

*Ribbon Paragraph* berisi ikon untuk mengatur paragraph, seperti :

**Tabel 2.5**  
**Tampilan *Ribbon Paragraph***

<b>Ikon</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	Bullets	Untuk membuat simbol pada bagian kiri huruf
	Numbering	Untuk membuat penomoran
	Multilevel List	Untuk membuat list pada dokumen
	Decrease Indent	Untuk merapatkan huruf
	Increase Indent	Untuk merenggangkan huruf
	Align Left	Rata kiri
	Center	Rata tengah
	Align Right	Rata kanan
	Justify	Rata kiri kanan
	Line Spacing	Untuk mengatur jarak spasi pada huruf
	Shading	Untuk mewarnai latar belakang huruf
	All Border	Untuk membuat garis pada tabel
	Short	Untuk mengatur alfabet huruf
	Show	Untuk melakukan pengkodean

*o. Ribbon Styles*

*Ribbon Styles* berisi pilihan pengaturan *styles* (model) penulisan.

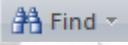
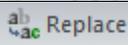


**Gambar 2.19** Tampilan *Ribbon Styles*

*p. Ribbon Editing*

Ribbon Editing berisi ikon untuk mencari karakter, huruf, kata atau kalimat pada dokumen, seperti :

**Tabel 2.6**  
**Tampilan *Ribbon Editing***

<b>Ikon</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
 Find	Find	Untuk menemukan format dokumen
 Replace	Replace	Untuk mengganti teks dokumen
 Select	Select	Untuk memilih teks dokumen