

**PENGEMBANGAN MAJALAH DINDING DIGITAL (MADIDI) DI WEBSITE  
SEKOLAH SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PRODUK PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

**(Skripsi)**

**Oleh**  
**ALFANNY PRATAMA FAUZY**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MAJALAH DINDING DIGITAL (MADIDI) DI WEBSITE SEKOLAH SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PRODUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Oleh**

**ALFANNY PRATAMA FAUZY**

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan majalah dinding digital (Madidi) di *website* sekolah dan kelayakannya sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan Madidi di *website* sekolah dan kelayakannya sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* yang disadur dari teori Sugiyono. Prosedur penelitian Sugiyono yang terdiri atas sepuluh langkah diringkas menjadi enam langkah sesuai kebutuhan peneliti serta standar penelitian dan pengembangan tingkat sarjana, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data informasi, desain produk, validasi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Bandarlampung terhadap 19 orang pengurus ekstrakurikuler jurnalistik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan survei menggunakan kuesioner. Wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan masalah yang ada, sedangkan survei menggunakan kuesioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan produk.

Hasil penelitian yakni majalah dinding digital (Madidi) sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat diakses melalui laman Madidi.id di gawai, komputer, atau laptop. Madidi yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk, serta revisi oleh ahli pembelajaran dengan persentase 88%, ahli media 80%, pendidik bahasa Indonesia 100%, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik 94,4%. Revisi Madidi meliputi pembuatan prosedur waktu pengisian konten sebagai referensi pembelajaran, optimasi

kecepatan *website*, penyesuaian spanduk atau *banner*, penyesuaian warna dengan kalangan anak SMA, dan memperjelas font pada *link* navigasi. Hasil penilaian para ahli, pendidik, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik menunjukkan kriteria layak dan sangat layak. Saran yang diberikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan Madidi, sehingga dapat disimpulkan bahwa Madidi yang dikembangkan layak menjadi sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia di MAN 2 Bandarlampung.

Kata kunci: madidi, mading, pembelajaran, pengembangan.

**PENGEMBANGAN MAJALAH DINDING DIGITAL (MADIDI) DI WEBSITE  
SEKOLAH SEBAGAI SARANA PUBLIKASI PRODUK PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

**Oleh**

**ALFANNY PRATAMA FAUZY**

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi

: Pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi)  
di Website Sekolah sebagai Sarana Publikasi  
Produk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Nama Mahasiswa

: *Alfanny Pratama Fauzy*

No. Pokok Mahasiswa

: 1513041010

Program Studi

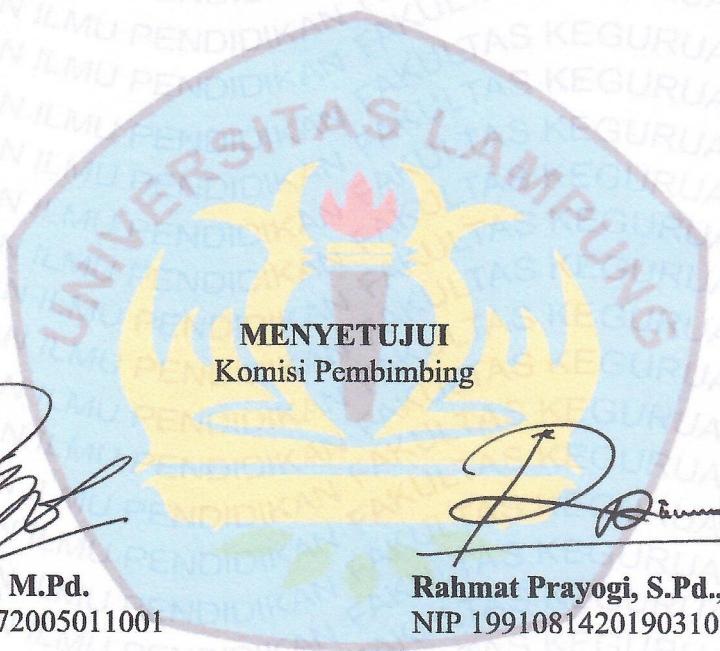
: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

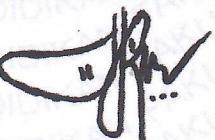


  
Dr. Munaris, M.Pd.

NIP 197008072005011001

  
Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 199108142019031010

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.  
NIP 19640106 198803 1 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Pengudi

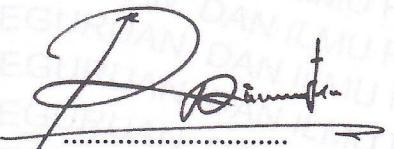
Ketua

**: Dr. Munaris, M.Pd.**



Sekretaris

**: Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd.**



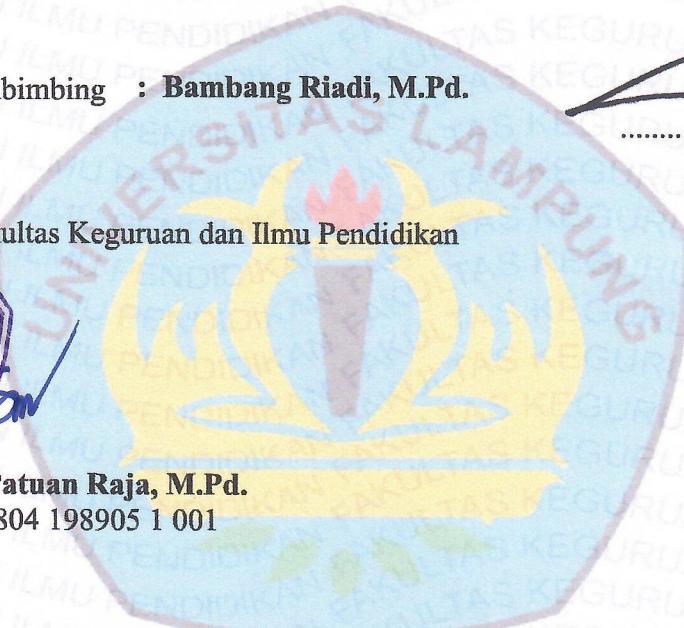
Pengudi

Bukan Pembimbing : **Bambang Riadi, M.Pd.**



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP 19620804 198905 1 001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 November 2021**

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

NPM : 1513041010  
Nama : Alfanny Pratama Fauzy  
judul skripsi : Pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) di Website Sekolah sebagai Sarana Publikasi Produk Pembelajaran Bahasa Indonesia  
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 11 November 2021



Alfanny Pratama Fauzy  
NPM. 1513041010

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kotabumi, Lampung Utara pada 1 Maret 1998. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Usman Fauzi dan Ibu Salimah. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis, yaitu SD Negeri 2 Yukum Jaya lulus pada tahun 2009, SMP Negeri 1 Terbanggi Besar lulus pada tahun 2012, dan SMA Negeri 1 Terbanggi Besar lulus pada tahun 2015.

Pada 2015, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Semasa kuliah penulis aktif dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat universitas, yaitu UKPM Teknokra Unila. Pada Juli sampai Agustus 2018, penulis mengikuti Praktik Profesi Kependidikan (PPK) di MA Ma’arif NU 5 Sekampung dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sekampung, Lampung Timur.

## **MOTO**

Tetap Berpikir Merdeka!

(Teknokra Unila)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah SWT, karya sederhana ini penulis persesembahkan kepada orang-orang terkasih.

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Usman Fauzi dan Ibu Salimah yang selalu memberikan doa, dukungan terbaik, kasih sayang, pengorbanan secara finansial dan moril.
2. Kedua adikku, Muhammad Safruddin Iza dan Abdan Abassy Afkar.
3. Kampus Universitas Lampung.

## **SANWACANA**

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul Pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) di *Website* Sekolah Sebagai Sarana Publikasi Produk Pembelajaran Bahasa Indonesia ini dengan baik. Selawat serta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Pada proses penyusunan skripsi, penulis banyak menerima bimbingan, saran, kritik, dan motivasi dari berbagai pihak. Maka penulis menuliskan terima kasih kepada pihak sebagai berikut.

1. Dr. Munaris, M. Pd., selaku pembimbing I yang memberikan saran, motivasi, bimbingan dan nasihat kepada penulis.
2. Rahmat Prayaogi, S.Pd., M. Pd., selaku pembimbing II yang tanpa lelah memberikan semangat, masukan, dan pembelajaran kepada penulis.
3. Bambang Riadi, S.Pd., M. Pd., selaku dosen pembahas dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk skripsi ini.
4. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang memberikan saran kepada penulis sejak awal kuliah di Universitas Lampung.
5. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
6. Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
7. Prof. Karomani,M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan nasihat sewaktu penulis menjadi pimpinan UKPM Teknokra.

8. Eka Sofia Agustina, M. Pd., dan Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk berkarya, kerja sama, nasihat, dan menjadi panutan bagi penulis.
9. Rian Andri Prasetya, S.Pd., M.Pd. selaku ahli pembelajaran yang telah memberikan masukan dan saran untuk produk yang penulis kembangkan.
10. Satriyawan Nuur Rasyid, S.Kom. selaku ahli media yang telah memberikan masukan dan saran untuk produk yang penulis kembangkan.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
12. Drs. Nauval selaku Kepala MAN 2 Bandarlampung, Nurul Ismail, S. Pd. selaku pendidik bahasa Indonesia MAN 2 Bandarlampung, peserta didik, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik Mandala yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi.
13. Hanisaul Khoiriyah, S.Pd. yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman KKN dan PPL, yakni Duw, Upe, Putri Ences, Reska, Eza, Hanum, Eneng Rita, Rasyid dan Yayu atas kebersamaan selama 45 hari di Sekampung.
15. Micin Silvianak, Tutay, Embul Kalista, Molay, dan Kiting yang telah menemani di pojok Saidatul Fitria untuk berkarya dan mengkritisi kekuasaan yang ada di Unila.
16. Kakanda dan Adinda di UKPM Teknokra Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan untuk belajar banyak hal.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kalian lakukan. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, 11 November 2021

**Alfanny Pratama Fauzy**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>

### I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	8

### II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA .....	9
2.1.1 Kurikulum 2013 .....	10
2.1.2 Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 .....	12
2.2 Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	21
2.2.1 Berbicara .....	22
2.2.2 Menulis .....	23
2.3 Proses Pembelajaran.....	24
2.3.1 Intrakurikuler.....	26
2.3.1.1 Pengertian Intrakurikuler .....	26
2.3.1.2 Jenis Intrakurikuler .....	27
2.3.1.3 Bentuk Kegiatan Intrakurikuler .....	27
2.3.1.4 Tujuan Intrakurikuler .....	27

2.3.2 Kokurikuler .....	27
2.3.2.1 Pengertian Kokurikuler.....	27
2.3.2.2 Jenis Kokurikuler.....	28
2.3.2.3 Bentuk Kegiatan Kokurikuler.....	28
2.3.2.4 Tujuan Kokurikuler.....	29
2.3.3 Ekstrakurikuler .....	29
2.3.3.1 Pengertian Ekstrakurikuler .....	29
2.3.3.2 Jenis Ekstrakurikuler.....	30
2.3.3.3 Bentuk Kegiatan Ekstrakurikuler.....	31
2.3.3.4 Tujuan Ekstrakurikuler .....	31
2.4 Media Publikasi.....	31
2.5 Majalah Dinding (Mading) .....	33
2.5.1 Pengelolaan Mading .....	33
2.5.2 Isi Mading .....	35
2.5.3 Manfaat dan Langkah-langkah Membuat Mading .....	36
2.6 Layanan Berbasis Teknologi .....	37
2.6.1 <i>Website</i> .....	37
2.6.2 Internet .....	38
2.7 Aplikasi Canva .....	39
2.8 Pengembangan Madidi.....	40
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	44
3.2 Prosedur Pengembangan .....	44
3.3 Data dan Sumber Data Pengembangan Produk .....	48
3.4 Instrumen Penelitian .....	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6 Teknik Analisis Data.....	49
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	51
4.1.1 Potensi dan Masalah .....	51
4.1.2 Pengumpulan Data .....	55
4.1.3 Desain Produk.....	57
4.1.4 Validasi Produk.....	66
4.1.5 Uji Coba Produk .....	67
4.1.6 Revisi Produk.....	68
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
4.2.1 Pembahasan Pengembangan Madidi.....	68

4.2.1.1 Potensi dan Masalah .....	68
4.2.1.2 Pengumpulan Data.....	71
4.2.1.3 Desain Produk .....	72
4.2.2 Pembahasan Kelayakan Madidi .....	96
4.2.2.1 Validasi Produk .....	96
4.2.2.1.1 Kelayakan Model Validasi Ahli Pembelajaran...	96
4.2.2.1.2 Kelayakan Model Validasi Ahli Media .....	101
4.2.2.1.3 Kelayakan Model Uji Coba Praktisi .....	104
4.2.2.2 Uji Coba Produk .....	109
4.2.2.3 Revisi Produk .....	117
4.2.2.3.1 Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Pembelajaran.....	118
4.2.2.3.2 Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media ..	118
4.2.2.3.3 Revisi Produk Berdasarkan Saran Praktisi.....	119
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	121
5.2 Saran .....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Halaman	
	Tabel
13	1. Pengelompokan materi dan KD Pengetahuan kelas X, XI, XII SMA .....
17	2. Pengelompokan materi dan KD Keterampilan kelas X, XI, XII SMA .....
50	3. Kriteria persentase hasil validasi.....
51	4. Hasil wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia MAN 2 Bandarlampung .....
55	5. Hasil observasi dan pengumpulan data di MAN 2 Bandarlampung .....
56	6. Daftar nama pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik.....
63	7. Hasil permintaan data ke pendidik bahasa Indonesia .....
66	8. Hasil validasi Madidi .....
67	9. Hasil penilaian uji coba Madidi kepada pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik MAN 2 Bandarlampung.....
68	10. Hasil revisi Madidi berdasarkan masukan ahli .....
73	11. Hasil pengelompokan pembelajaran bahasa Indonesia KD menulis dan berbicara kelas X sampai XII SMA yang dipublikasikan di Madidi .....
78	12. Hasil langkah-langkah dan tampilan pembelian domain di Rumah Web .....
79	13. Langkah-langkah dan tampilan pembuatan akun Wordpress .....
82	14. Desain tampilan Madidi.id dan keterangan.....
83	15. Prosedur desain <i>website</i> Madidi di Wordpress .....
86	16. Langkah-langkah desain hasil pembelajaran menggunakan Canva.....
89	17. Prosedur penggunaan fitur tombol pada Madidi .....
97	18. Hasil penilaian kelayakan ahli pembelajaran .....
101	19. Hasil penilaian kelayakan ahli media.....
104	20. Hasil penilaian kelayakan pendidik bahasa Indonesia .....
191	21. Rekapitulasi uji coba pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik.....
194	22. Proses pembuatan <i>website</i> dan prosedur desain <i>website</i> di Wordpress .....

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal aplikasi Canva pada android .....	40
2. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D oleh Sugiyono .....	45
3. Langkah-langkah penggunaan Metode R&D oleh peneliti.....	45
4. Hasil pengelompokan Kompetensi Dasar menulis dan berbicara kelas X sampai XII SMA dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.....	58
5. Hasil produk website Madidi.id sudah dapat diakses melalui Google.....	59
6. Hasil desain tampilan beranda Madidi.id pakai Wordpress.....	59
7. Hasil desain tampilan beranda MAN 2 Bandar lampung.mandala.madidi.id yang memakai Wordpress .....	60
8. Hasil tampilan spanduk selamat datang dari Ketua Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia menggunakan aplikasi desain Canva .....	60
9. Tampilan desain menu pilih sekolah yang telah terintegrasi dengan Madidi.id yaitu MAN 2 Bandarlampung .....	61
10. Tampilan spanduk selamat datang dari Kepala MAN 2 Bandarlampung dan pendidik bahasa Indonesia.....	61
11. Hasil bentuk tampilan kanal kelas X berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 .....	61
12. Hasil bentuk tampilan kanal kelas XI berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 .....	62
13. Hasil bentuk tampilan kanal kelas XII berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 .....	62
14. Hasil tampilan desain menu Esktrakurikuler Jurnalistik dan Info Sekolah ..	63
15. Hasil tampilan pertama sampul edisi Kumpulan Karya Ceramah yang telah dikemas dan dipublikasikan di Madidi.....	64
16. Hasil tampilan kedua edisi Kumpulan Karya Ceramah berupa video pengantar dari pendidik tentang karya-karya siswa yang dipublikasi di Madidi .....	64
17. Hasil tampilan ketiga edisi Kumpulan Karya Ceramah oleh siswa sebagai hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada KD 4.5 dan 4.6 tentang ceramah .....	65
18. Hasil tampilan keempat pada edisi Kumpulan Karya Ceramah berupa video di Madidi .....	65
19. Tampilan Linktree memuat tautan menuju <i>website</i> sekolah, Madidi.id dan media sosial MAN 2 Bandarlampung .....	66

20. Mading konvensional di MAN 2 Bandarlampung yang tidak terpakai .....	69
21. Panduan desain tampilan Madidi.id .....	80
22. Hasil tampilan beranda Madidi.id .....	81
23. Hasil tampilan beranda Mandala.madidi.id .....	81
24. Hasil tampilan lanjutan Mandala.madidi.id .....	82
25. Hasil uji coba madidi pada tahap pengelompokkan pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik .....	110
26. Hasil uji coba madidi pada tahap pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik meminta data ke pendidik bahasa Indonesia .....	111
27. Uji coba madidi pada tahap desain hasil pembelajaran menghasilkan produk bahasa Indonesia yang menarik untuk diunggah .....	112
28. Hasil uji coba pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik mengunggah desain produk pembelajaran bahasa Indonesia ke Madidi .....	112
29. Persentase hasil uji coba pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik .....	114
30. Kecepatan Madidi.id 92 persen dan berwarna hijau .....	118
31. Posisi <i>banner</i> sebelum revisi.....	119
32. Posisi <i>banner</i> sudah direvisi .....	119
33. <i>Font</i> sebelum revisi .....	119
34. <i>Font</i> sudah direvisi .....	119
35. <i>Banner</i> Madidi sebelum revisi .....	120
36. <i>Banner</i> Madidi sudah revisi .....	120
37. Dokumentasi wawancara pra penelitian dengan pendidik bahasa Indonesia pada 3 Agustus 2020 .....	192
38. Dokumentasi proses perizinan penelitian dan penjelasan produk yang akan diujicobakan dengan Kepala MAN 2 Bandarlampung pada 17 April 2021 .....	192
39. Dokumentasi proses perizinan penelitian dan uji coba produk dengan pendidik bahasa Indonesia pada 17 April 2021 .....	193
40. Dokumentasi uji coba produk terhadap pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik pada 20 April 2021 .....	194
41. Tampilan halaman bearanda Madidi yang dapat diakses mealui madidi.id.	197
42. Tampilan halaman bearanda Madidi MAN 2 Bandarlampung yang dapat diakses mealui mandala.madidi.id atau tekan logo MAN 2 Bandarlampung pada halaman awal madidi.id .....	198

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Surat Keterangan Penelitian
2. Pedoman Wawancara Pendidik Bahasa Indonesia
3. Instrumen Observasi Penelitian Pendahuluan
4. Instrumen Evaluasi Tinjauan Ahli Pembelajaran
5. Instrumen Evaluasi Tinjauan Ahli Media
6. Instrumen Evaluasi Tinjauan Praktisi
7. Instrumen Evaluasi untuk Pengurus Ekstrakurikuler
8. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Pembelajaran
9. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media
10. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Ahli Pembelajaran
11. Surat Pernyataan Validasi Produk Oleh Ahli Media
12. Hasil Penilaian Kelayakan Pendidik
13. Hasil Penilaian Kelayakan Pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik
14. Rekapitulasi Uji Coba Pengurus Ekstrakurikuler Jurnalistik
15. Dokumentasi
16. Proses Pembuatan *Website* Menggunakan *Platform* Wordpress
17. Tampilan Madidi
18. Hasil Pembelajaran Siswa Pada Kompetensi Dasar (KD) Ceramah
19. Produk Pembelajaran Siswa yang Telah Dipublikasikan

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Brown (dalam Kundhini, 2012) menyatakan bahwa pembelajaran adalah penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau intruksi. Pada pendidikan formal di sekolah, proses kegiatan pembelajaran pasti memiliki tujuan seperti membuat siswa dari yang tidak tahu sesuatu hal menjadi tahu dan siswa yang belum punya keterampilan menjadi terampil. Supaya tercapai tujuan pembelajaran perlu melibatkan guru, media, bahan ajar, metode mengajar, dan instrumen pembelajaran lainnya.

Pada dunia pendidikan terdapat banyak jenis pembelajaran. Salah satunya pembelajaran bahasa. Pasalnya, bahasa menjadi hal yang penting dipelajari gunanya untuk berinteraksi dengan orang lain. Menurut Keraf (dalam Suyanto, 2011) menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antaranggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucapan manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia tak hanya fokus untuk memeroleh pengetahuan tentang kebahasaan saja. Namun, harus juga memiliki empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan bahasa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2013).

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 37 Tahun 2018 terdapat empat kompetensi inti sikap, seperti spiritual dan sosial. Selain itu ada kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia supaya tercapai tujuan kurikulum. Ditambah pula

pada Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran berbasis teks untuk di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Contohnya teks anekdot, eksposisi, observasi, prosedur, negosiasi, cerita pendek, eksplanasi, naskah drama, berita, dan lainnya. Pada kegiatan belajar mengajar di kelas, tiap kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan ada kompetensi dasarnya. Kedua hal tersebut merupakan hal yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dua kompetensi itu menghasilkan sebuah pengetahuan, keahlian, keterampilan, menyajikan, produk konkret hasil pembelajaran bahasa Indonesia.

Setelah siswa mendapatkan kompetensi pengetahuan di tiap kompetensi dasarnya, berikutnya pada tahap kompetensi keterampilan siswa dapat mengontruksikan, mengembangkan, bahkan menghasilkan sebuah produk dari hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang dimaksud dapat berupa tulisan atau tuturan yang bersifat konkret karena dapat dilihat dan didengar. Kemudian siswa diharapkan dapat mengomunikasikan hasil pembelajaran tersebut sebagai langkah terakhir pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013. Menurut Rusman (dalam Maulina, dkk., 2018), langkah-langkah pendekatan Saintifik meliputi 5M, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Pembelajaran era 4.0 membutuhkan pendekatan teknologi, baik *hardware* maupun *software* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Firmansyah, dkk., 2020). Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui TIK, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan (Kurniawan, dkk., 2015). Maka, hadirnya pembelajaran dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah seharusnya menciptakan kondisi dimana tidak lagi mempublikasikan produk hasil pembelajaran bahasa Indonesia di dinding kelas, mading sekolah, dicetak menjadi buku, atau setelah dinilai produk siswa hanya ditumpuk oleh guru, sehingga membuat produk dari keterampilan bahasa Indonesia siswa menjadi tidak berharga.

Zaman yang semakin maju membuat siswa pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah memiliki gawai, komputer atau laptop. Pemanfaatan perkembangan dunia digital saat ini membuat hasil produk pembelajaran bahasa Indonesia dapat dipublikasi secara luas, sehingga karya-karya siswa dapat dilihat oleh orang banyak. Alhasil, dapat memotivasi siswa karena senang hasil karyanya dibaca oleh publik. Bentuk motivasi itu menurut Hamalik (2019) adalah motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik lahir disebabkan oleh faktor dari luar situasi belajar. Siswa pun dapat lebih baik dan bagus dalam menghasilkan produk pembelajaran bahasa Indonesia dari keterampilan menulis dan berbicaranya karena ada referensinya untuk membuat sebuah karya.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan salah satu peran guru adalah mengevaluasi peserta didik. Peran guru sebagai evaluator erat kaitannya dengan penilaian hasil pembelajaran bahasa Indonesia. Karya yang sudah dinilai oleh guru dapat diolah dan dipublikasikan dengan memanfaatkan teknologi. Adanya publikasi produk pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi wujud nyata peran guru sebagai evaluator sekaligus memberi apresiasi bagi siswa.

Mulyasa (dalam Marni, dkk., 2019) menuturkan peran guru sebagai motivator salah satunya yakni meningkatkan dorongan atau minat siswa. Evaluasi dan apresiasi yang diberikan oleh guru dengan cara publikasi memunculkan motivasi dan akhirnya siswa terpacu untuk menciptakan produk pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih baik lagi.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara guru MAN 2 Bandarlampung, hasil pembelajaran bahasa Indonesia belum dikelola dengan baik, yaitu setelah dikoreksi, dinilai, lalu ditumpuk sebagai arsip guru. Publikasi hasil pembelajaran yang pernah dilakukan melalui majalah dinding (mading) sekolah dan dicetak dalam sebuah buku kumpulan karya untuk konsumsi pribadi di sekolah.

Sebagian besar hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa MAN 2 Bandarlampung hanya disimpan oleh guru sebagai arsip saja dan tidak dipajang karena keterbatasan sarana publikasi. Hal ini cukup disayangkan karena hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa mulai dari kelas X hingga XII cukup banyak jumlahnya. Terlebih, publikasi dapat menjadi bentuk apresiasi bagi siswa atas karya yang telah dibuat.

Berikutnya, didapatkan data di lapangan bahwa sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah seperti mading dan papan di pojok kelas sudah tidak terpakai imbas pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19). Mading sekolah kini jarang terisi sehingga tidak ada pembaharuan. Pengelolaan mading sekolah dilakukan oleh pengurus ekstrakurikuler jurnalistik.

Ekstrakurikuler jurnalistik di MAN 2 Bandarlampung membantu guru dalam mempublikasikan produk pembelajaran bahasa Indonesia karena sudah terbiasa mengelola mading sekolah. Selain itu, pengurus ekstrakurikuler jurnalistik juga terbiasa melakukan publikasi konten di internet pada akun media sosial serta akrab dengan dunia digital.

Sejalan dengan uraian tersebut, butuh adanya pengembangan sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia yang memanfaatkan teknologi berbasis *website* agar publikasi dapat dilakukan dengan mudah dan menjangkau masyarakat luas. Terlebih, terdapat potensi yang dapat dimanfaatkan, yaitu keberadaan ekstrakurikuler jurnalistik yang sudah terbiasa menjadi pengelola mading sekolah dan publikasi konten di internet. Pengembangan sarana publikasi berbasis *website* juga dapat memunculkan motivasi siswa yang didapat melalui apresiasi dari pendidik dan warganet saat melihat karya mereka.

Madidi dirancang dengan gaya kekinian dan tampilan menarik memadukan warna dan desain sesuai jenjang SMA. Pada halaman muka, terdapat spanduk selamat datang dari Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Lampung sebagai sambutan bagi para pengunjung Madidi. Berikutnya, pengunjung dapat memilih sekolah untuk melanjutkan penelusuran produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa MAN 2 Bandarlampung.

Masuk ke menu MAN 2 Bandarlampung, pengunjung akan disambut dengan spanduk selamat datang dari pendidik bahasa Indonesia yang sekaligus pembina ekstrakurikuler Jurnalistik berdampingan dengan Kepala MAN 2 Bandarlampung. Pada menu ini pengunjung akan menemukan etalase produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa yang telah dipublikasikan merujuk Kompetensi Inti (KI) 4 keterampilan pada Kompetensi Dasar (KD) menulis dan berbicara dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

Madidi menyediakan 11 kanal sesuai Kompetensi Dasar (KD) berbicara dan menulis kelas X meliputi puisi, resensi, biografi, negosiasi, cerpen, cerita rakyat, eksposisi, laporan observasi, debat, ikhtisar novel, dan anekdot. Lalu, produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas XI dipublikasikan pada 10 kanal, yaitu prosedur, eksplanasi, laporan pengayaan buku nonfiksi, cerpen, proposal karya ilmiah, resensi, ulasan kumpulan puisi, ceramah, ulasan buku fiksi, dan drama. Madidi juga menyediakan 8 kanal untuk siswa kelas XII berisi surat lamaran pekerjaan, eksplanasi sejarah, laporan diskusi buku, novel, esai, refleksi nilai-nilai buku fiksi dan nonfiksi, editorial, dan artikel opini.

Produk pembelajaran bahasa Indonesia yang dipublikasikan pada setiap kanal di Madidi akan dikemas dengan desain menarik agar ‘memanjakan’ mata pembaca. Contohnya hasil keterampilan berbicara pada Kompetensi Dasar (KD) ceramah yang berupa tulisan sudah didesain secara apik dan video serta audio dapat diputar dengan mudah.

Madidi juga berisi informasi sekolah dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik serta susunan redaksi yang bertanggung jawab atas pengelolaan Madidi. Pengelolaan yang terstruktur ini dapat menjadikan Madidi sebagai wadah belajar

bagi pengurus ekstrakurikuler jurnalistik untuk mengasah keterampilan di bidang peliputan, penerbitan, desain, dan fotografi serta berfungsi membantu pendidik dalam mempublikasikan produk pembelajaran bahasa Indonesia.

Banyak penelitian terdahulu tentang pengembangan mading digital. Firdaus (2016) merancang mading *online* berbasis web melalui perangkat UML, XAMPP, PHP, OOAD sebagai sarana informasi di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Rahmawati (2018) mengembangkan majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan *insecta* yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X SMA S YPMM Tebing Tinggi. Lalu, Cahyana dan Zakariya (2016) mengembangkan Papan Informasi Digital (PID) menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, *javascript*, perangkat lunak web server XAMPP dan editor Notepad++ di Program Studi Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Naldi dan Utomo (2019) mengembangkan mading digital interaktif di Fakultas Ilmu Komputer dan Informatika Universitas Nurtanio Bandung menggunakan konsep Model-View-Controller (MVC) dengan bahasa pemrograman PHP, dan basis data MySQL. Selanjutnya, Fatdilah (2020) mengembangkan majalah elektronik menggunakan *3D pageflip* sebagai media pemahaman konsep materi *Bryophyta* (tumbuhan lumut) pada siswa kelas X SMA N 11 Kota Jambi.

Berikutnya, Komalasari dan Solikin (2018) mengembangkan mading digital berbasis web untuk MA Miftahul Huda Kapupaten OKI. Selanjutnya, Sari (2015) mengembangkan multimedia interaktif menggunakan majalah digital *Biomagz (Biology Magazine)* tentang materi sistem gerak pada manusia bagi siswa kelas VIII di SMPN 31 Padang. Chutami (2018) mengembangkan majalah elektronik berbasis *website* pada materi *platyhelminthes* dan *nemathelminthes* patogen pada hewan untuk SMA Negeri 8 Kota Jambi. Lalu, Fuad, dkk., (2020) mengembangkan media pembelajaran *e-magazine* sebagai sumber belajar biologi

siswa kelas XII SMAN 10 Gowa. Sedangkan, Nurjanah, dkk., (2014) mengembangkan media pembelajaran interaktif *e-magazine* pada materi pokok dinamika rotasi untuk SMA kelas XI di SMAN Gondangrejo Karanganyar.

Namun, pengembangan mading digital sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia belum dilakukan oleh peneliti lain. Maka dilakukan pengembangan Madidi sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa MAN 2 Bandarlampung pada Kompetensi Dasar (KD) keterampilan menulis dan berbicara sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Madidi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X, XI, dan XII yang mudah dan menjangkau masyarakat luas. Selain itu, Madidi juga diharapkan dapat menjadi sarana apresiasi dan belajar siswa dengan melihat contoh hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang sudah dipublikasikan sebagai referensi serta menjadi wadah belajar pengurus ekstrakurikuler jurnalistik dalam pengelolaan mading digital. Berikutnya, Madidi juga berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk melakukan langkah terakhir dalam pendekatan Saintifik, yaitu mengomunikasikan karyanya secara digital. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) di *Website* Sekolah sebagai Sarana Publikasi Produk Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan majalah dinding digital (Madidi) di *website* sekolah sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Bagaimanakah kelayakan Madidi sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan Madidi di *website* sekolah sebagai sarana publikasi produk hasil pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Mendeskripsikan kelayakan Madidi di *website* sekolah sebagai sarana publikasi produk hasil pembelajaran bahasa Indonesia.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapakan dapat bermanfaat untuk para pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yakni dapat menambah referensi penelitian dalam bidang kebahasaan dan media publikasi digital. Khususnya tentang pengembangan majalah dinding konvensional dengan menghasilkan Majalah Dinding Digital (Madidi) di *website* sekolah untuk publikasi produk siswa hasil dari pembelajaran bahasa Indonesia. Jadi, penelitian ini dapat menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

#### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan harapan dapat memberikan manfaat berupa produk dan pemikiran yang dapat digunakan sebagai sarana publikasi produk hasil pembelajaran bahasa Indonesia.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian mengenai pengembangan Madidi sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah pengurus ekstrakurikuler jurnalistik dan pendidik bahasa Indonesia.
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan Madidi sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) terdiri atas berbagai mata pelajaran. Salah satunya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia. Hakikat sederhana dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik tentang kebahasaan secara pengetahuan dan keterampilan. Tujuannya agar dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat melalui lisan atau tulisan serta dapat memahami lawan bicaranya dengan menyimak dan membaca dengan baik dan benar.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terdapat bagian-bagian yang akan dipelajari, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis (Tarigan, 2013). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mencapai empat keterampilan berbahasa tersebut.

Perangkat yang digunakan saat proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMA antara lain silabus, kalender pendidikan, jadwal pelajaran, jadwal tatap muka di kelas, pekan efektif, program tahunan, program semester, tabel analisis Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar (KD). Terdapat pula rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), program remedial dan pengayaan, serta analisis kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Apabila perangkat pembelajaran telah siap, maka dimulai tahap-tahap dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Tahap-tahap dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMA berdasarkan pedoman implementasi Kurikulum 2013

memfokuskan pada empat tahapan pembelajaran mulai dari mengamati (*observing*), menanyakan (*questioning*), melakukan percobaan (*experimenting*), mengumpulkan dan menghubungkan informasi (*collecting and associating*), dan mengomunikasikan (*communicating*) (Sundayana, 2014). Tahapan pembelajaran yang sesuai dengan pedoman tersebut di atas dilaksanakan guna tercapainya Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat didukung dengan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah. Misalnya, perangkat komputer, modul pelajaran, jaringan internet, website sekolah, dan mading. Perkembangan dunia digital saat ini guru maupun peserta didik dapat memanfaatkannya.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis teks dan sesuai menggunakan acuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 37 Tahun 2018. Seperti halnya, teks anekdot, eksposisi, observasi, prosedur, negosiasi, cerita pendek, eksplanasi, naskah drama, berita, dan lainnya.

Hasil dari pembelajaran bahasa Indonesia yaitu bertambahnya pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Misalnya pengetahuan kebahasaan dan adanya produk pembelajaran yang dihasilkan dari keterampilan siswa.

### **2.1.1 Kurikulum 2013**

Menurut Bobbitt (dalam Sundayana, 2017) menyatakan kurikulum sebagai serangkaian hal yang harus dilakukan dan dialami peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam melaksanakan berbagai kegiatan sehari-hari dengan baik, dan menjalankan perannya sebagai orang dewasa. Sedangkan, Richards, dkk., (dalam Sundayana, 2017) mengartikan kurikulum sebagai program pendidikan yang memuat (a) tujuan pendidikan dari program tersebut (tujuan/hasil), (b) konten, (c) prosedur pengajaran dan pengalaman pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan (cara/proses), (d) beberapa cara untuk menilai apakah tujuan pendidikan telah tercapai.

Berdasarkan definisi dari para ahli di atas, kurikulum dapat didefinisikan sebagai seperangkat program pendidikan yang dilalui oleh peserta didik yang berisi komponen diantaranya tujuan, isi atau materi, prosedur, dan penilaian guna mengembangkan kemampuan dan membuat peserta didik menjadi manusia dewasa. Kegiatan berdasarkan rancangan kurikulum telah disesuaikan dengan tujuan dari pendidikan yang akan ditempuh peserta didik.

Kurikulum 2013 pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 69 Tahun 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 dirancang dengan landasan secara umum yaitu mengembangkan kemampuan dan diri peserta didik agar sesuai dengan perannya dalam masyarakat. Khususnya perkembangan kehidupan individu peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai dan berbagai dimensi inteligensi.

Kurikulum 2013 merupakan pengganti dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adanya perubahan kurikulum ini salah satunya didasarkan pada alasan bahwa kurikulum sebelumnya yakni KTSP dianggap belum sepenuhnya berbasis kompetensi seperti diatur dalam fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi yang dijabarkan dalam KTSP dianggap belum menggambarkan elemen penting pendidikan, yaitu elemen sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Alhamuddin, 2019).

Berdasarkan Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 (dalam Sundayana, 2017), tahapan pembelajaran pada Kurikulum 2013 mencakup empat hal, yakni mengamati (*observing*), menanyakan (*questioning*), melakukan percobaan (*experimenting*), mengumpulkan dan menghubungkan informasi (*collecting and associating*), dan

mengomunikasikan (*communicating*). Keempat tahapan ini harus melekat dalam perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA mengacu pada tujuan Kurikulum 2013 yaitu peserta didik menjadi insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Hal ini dapat terwujud melalui proses pembelajaran yang menekankan capaian kompetensi yang cakupannya luas dan berbentuk karya nyata. Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Contoh pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Kurikulum 2013 berbasis teks yang dapat mengembangkan keterampilan peserta didik diantaranya teks anekdot, eksposisi, observasi, prosedur, negosiasi, cerita pendek, eksplanasi, naskah drama, dan berita. Setelah keterampilan peserta didik berkembang, maka akan tercapailah tujuan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

### **2.1.2 Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 37 Tahun 2018 adalah perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Bila berhasil mencapai berbagai kompetensi dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, maka peserta didik dapat menghasilkan pengetahuan dan keterampilan berupa produk pembelajaran bahasa Indonesia. Kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terdapat dalam Permendikbud

Nomor 37 Tahun 2018 mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berikut pengelompokan tiap topik KI-3 pengetahuan dan KI-4 keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran bahasa Indonesia jenjang SMA. Tujuan pengelompokan ini untuk penentuan tiap-tiap materi yang selaras dengan kompetensi dasar pengetahuan maupun keterampilan. Selain itu tujuan kedua berguna dalam penentuan kanal pengembangan Madidi dengan melihat hasil pengelompokan materi dan KD Keterampilan.

Tabel 1.Pengelompokan materi dan KD Pengetahuan kelas X, XI, XII SMA

**Kelas X**

No.	Materi	Kompetensi Dasar
1	Laporan Observasi	3.1 Mengidentifikasi laporan hasil observasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis.
		3.2 Menganalisis isi dan aspek kebahasaan dari minimal dua teks laporan hasil observasi.
2	Teks Eksposisi	3.3 Mengidentifikasi (permasalahan, argumentasi, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi yang didengar dan atau dibaca.
		3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi.
3	Teks Anekdot	3.5 Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat.
		3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot.
4	Cerita Rakyat (Hikayat)	Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.
5	Cerita Pendek	3.8 Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen.
6	Ikhtisar Novel	3.9 Mengidentifikasi butir-butir penting dari dua buku nonfiksi (buku pengayaan) dan satu novel yang dibaca.gkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen.

7	Teks Negosiasi	3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.
		3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi.
8	Debat	3.12 Menghubungkan permasalahan/ isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan dari debat untuk menemukan esensi dari debat.
		3.13 Menganalisis isi debat (permasalahan/isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak, dan simpulan).
9	Teks Biografi	3.14 Menilai hal yang dapat diteladani dari teks biografi.
		3.15 Menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi.
10	Puisi	3.16 Mengidentifikasi suasana, tema, dan makna beberapa puisi yang terkandung dalam antologi puisi yang diperdengarkan atau dibaca.
		3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi.
11	Resensi	3.18 Menganalisis isi dari minimal satu buku fiksi dan satu buku nonfiksi yang sudah dibaca.

### Kelas XI

No.	Materi	Kompetensi Dasar
1	Teks Prosedur	3.1 Mengonstruksi informasi berupa pernyataan-pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur.
		3.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur.
2	Teks Eksplanasi	3.3 Mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi lisan dan tulis.
		3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi
		3.10 Menemukan butir-butir penting dari dua buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca.

3	Ceramah	3.5 Mengidentifikasi informasi berupa permasalahan aktual yang disajikan dalam ceramah.
		3.6 Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah.
4	Laporan pengayaan buku nonfiksi	3.7 Mengidentifikasi butir-butir penting dari satu buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca.
5	Cerita pendek	3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca.
		3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.
6	Ulasan buku fiksi	3.11 Menganalisis pesan dari satu buku fiksi yang dibaca.
7	Proposal karya ilmiah	3.12 Mengidentifikasi formasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian yang dibaca.
		3.13 Menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan suatu proposal.
		3.14 Mengidentifikasi informasi, tujuan dan esensi sebuah karya ilmiah yang dibaca.
		3.15 Menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah.
8	Resensi	3.16 Membandingkan isi berbagai resensi untuk menemukan sistematika sebuah resensi.
		3.17 Menganalisis kebahasaan resensi setidaknya dua karya yang berbeda.
9	Drama	3.18 Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton.
		3.19 Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton.
10	Ulasan kumpulan puisi	3.20 Menganalisis pesan dari dua buku fiksi (novel dan buku kumpulan puisi) yang dibaca dengan situasi kekinian.

### Kelas XII

No.	Materi	Kompetensi Dasar
1	Surat lamaran pekerjaan	3.1 Mengidentifikasi isi dan sistematika surat lamaran pekerjaan yang dibaca.

		3.2 Mengidentifikasi unsur kebahasaan surat lamaran pekerjaan.
2	Teks eksplanasi cerita sejarah	3.3 Mengidentifikasi informasi, yang mencakup orientasi, rangkaian kejadian yang saling berkaitan, komplikasi dan resolusi, dalam cerita sejarah lisan atau tulis.
		3.4 Menganalisis kebahasaan cerita atau novel sejarah.
3	Teks Editorial	3.5 Mengidentifikasi informasi (pendapat, alternatif solusi dan simpulan terhadap suatu isu) dalam teks editorial.
		3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks editorial.
4	Laporan hasil diskusi buku	3.7 Menilai isi dua buku fiksi (kumpulan cerita pendek atau kumpulan puisi) dan satu buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca.
		3.8 Menafsir pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel yang dibaca.
5	Novel	3.9 Menganalisis isi dan kebahasaan novel.
6	Artikel opini	3.10 Mengevaluasi informasi, baik fakta maupun opini, dalam sebuah artikel yang dibaca.
		3.11 Menganalisis kebahasaan artikel dan/atau buku ilmiah.
7	Esai	3.12 Membandingkan kritik sastra dan esai dari aspek pengetahuan dan pandangan penulis.
		3.13 Menganalisis sistematika dan kebahasaan kritik dan esai.
8	Refleksi nilai-nilai buku pengayaan	3.14 Mengidentifikasi nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah buku pengayaan (nonfiksi) dan satu buku drama (fiksi).

Tabel 2. Pengelompokan materi dan KD Keterampilan kelas X, XI, XII SMA

**KELAS X**

No.	Materi	Kompetensi Dasar
1	Laporan Observasi	4.1 Menginterpretasi isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.
		4.2 Mengkonstruksi-kan teks laporan dengan memerhatikan isi dan aspek kebahasaan baik lisan maupun tulis.
2	Teks Eksposisi	4.3 Mengembangkan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi secara lisan dan/tulis
		4.4 Mengonstruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi), struktur dan kebahasaan.
3	Teks Anekdot	4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot baik lisan maupun tulis.
		4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur, dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
4	Cerita Rakyat (Hikayat)	4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.
5	Cerita Pendek	4.8 Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.
6	Ikhtisar Novel	4.9 Menyusun ikhtisar dari dua buku nonfiksi (buku pengayaan) dan ringkasan dari satu novel yang dibaca.
7	Teks Negosiasi	4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis.
		4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memerhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan.
8	Debat	4.12 Mengonstruksi permasalahan/isu, sudut pandang dan argumen beberapa

		pihak, dan simpulan dari debat secara lisan untuk menunjukkan esensi dari debat.
		4.13 Mengembangkan permasalahan/ isu dari berbagai sudut pandang yang dilengkapi argumen dalam berdebat.
9	Teks Biografi	4.14 Mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi yang dibaca secara tertulis.
		4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulis.
10	Puisi	4.16 Mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi dengan memerhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo).
		4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).
11	Resensi	4.18 Mempresentasikan replikasi isi buku ilmiah yang dibaca dalam bentuk resensi.

### Kelas XI

No.	Materi	Kompetensi Dasar
1	Teks Prosedur	4.1 Merancang pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulis.
		4.2 Mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.
2	Teks Eksplanasi	4.3 Mengkonstruksi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis.
		4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.
		4.10 Mempertunjukkan kesan pribadi terhadap salah satu buku ilmiah yang dibaca dalam bentuk teks eksplanasi singkat.

3	Ceramah	<p>4.5 Menyusun bagian-bagian penting dari permasalahan aktual sebagai bahan untuk disajikan dalam ceramah.</p> <p>4.6 Mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memerhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat.</p>
4	Laporan pengayaan buku nonfiksi	4.7 Menyusun laporan butir-butir penting dari satu buku pengayaan (nonfiksi).
5	Cerita pendek	<p>4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.</p> <p>4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.</p>
6	Ulasan buku fiksi	4.11 Menyusun ulasan terhadap pesan dari satu buku fiksi yang dibaca.
7	Proposal karya ilmiah	<p>4.12 Melengkapi informasi dalam proposal secara lisan supaya lebih efektif.</p> <p>4.13 Merancang sebuah proposal karya ilmiah dengan memerhatikan informasi, tujuan, dan esensi karya ilmiah yang diperlukan.</p> <p>4.14 Merancang informasi, tujuan, dan esensi yang harus disajikan karya ilmiah.</p> <p>4.15 Mengonstruksi sebuah karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan.</p>
8	Resensi	<p>4.16 Menyusun sebuah resensi dengan memerhatikan hasil perbandingan beberapa teks resensi.</p> <p>4.17 Mengkonstruksi sebuah resensi dari buku kumpulan cerita pendek atau novel yang sudah dibaca.</p>
9	Drama	<p>4.18 Mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan.</p> <p>4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan.</p>
10	Ulasan kumpulan puisi	4.20 Menyusun ulasan terhadap pesan dari dua buku kumpulan puisi yang dikaitkan dengan situasi kekinian.

**Kelas XII**

No.	Materi	Kompetensi Dasar
1	Surat lamaran pekerjaan	4.1 Menyajikan simpulan sistematika dan unsur-unsur isi surat lamaran baik secara lisan maupun tulis.
		4.2 Menyusun surat lamaran pekerjaan dengan memerhatikan isi, sistematika dan kebahasaan.
2	Teks eksplanasi cerita sejarah	4.3 Mengonstruksi nilai-nilai dari informasi cerita sejarah dalam sebuah teks eksplanasi.
		4.4 Menulis cerita sejarah pribadi dengan memerhatikan kebahasaan.
3	Teks Editorial	4.5 Menyeleksi ragam informasi sebagai bahan teks editorial baik secara lisan maupun tulis.
		4.6 Merancang teks editorial dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.
4	Laporan hasil diskusi buku	4.7 Menyusun laporan hasil diskusi buku tentang satu topik baik secara lisan maupun tulis.
		4.8 Menyajikan hasil interpretasi terhadap pandangan pengarang baik secara lisan maupun tulis.
5	Novel	4.9 Merancang novel atau novelet dengan memerhatikan isi dan kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.
6	Artikel opini	4.10 Menyusun opini dalam bentuk artikel.
		4.11 Mengonstruksi sebuah artikel dengan memerhatikan fakta kebahasaan.
7	Esai	4.12 Menyusun kritik dan esai dengan memerhatikan aspek pengetahuan dan pandangan penulis baik secara lisan maupun tulis.
		4.13 Mengonstruksi sebuah kritik atau esai dengan memerhatikan sistematika dan kebahasaan baik secara lisan maupun tulis.
8	Refleksi nilai-nilai buku pengayaan	4.14 Menulis refleksi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah buku pengayaan (nonfiksi) dan satu buku drama (fiksi).

## 2.2 Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia

Siswa yang telah melalui proses pembelajaran akan mendapatkan hasil dari pembelajaran. Menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Sulastri, 2015) menyatakan hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Pada sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan, pada sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran dengan proses evaluasi hasil belajar.

Selaras, Hamalik (dalam Turrohmah, 2017) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pada buku yang berbeda, Hamalik (2019) menuliskan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, disimpulkan bahwa hasil pembelajaran adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Perubahan ini dapat berupa pencapaian di ranah kognitif, afektif, dan psikomor. Peserta didik yang telah mampu mencapai perubahan berdasarkan masing-masing standar kompetensi maka dinyatakan telah berhasil dalam suatu proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menambah pengetahuan dan menghasilkan keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2013) menyebutkan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada penelitian ini Madidi menjadi sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dan menulis.

### 2.2.1 Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2013). Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berbicara adalah berkata; bercakap; berbahasa; melahirkan pendapat; serta berunding dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata yang tujuannya untuk berkomunikasi seperti berekspresi, menyatakan pikiran, ide, gagasan, dan perasaan melalui media lisan.

Berbicara merupakan suatu keterampilan yang tujuan utamanya adalah untuk berkomunikasi. Prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara menurut Brooks (dalam Tarigan, 2013) antara lain:

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
2. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
3. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum.
4. Merupakan suatu pertukaran antara partisipan.
5. Menghubungkan setiap pembicara dengan yang lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini.
7. Hanya melibatkan aparat atau perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendengaran.
8. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Hasil keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yakni peserta didik mampu berbicara di muka umum dan berbicara pada konferensi. Berbicara di muka umum yaitu peserta didik mampu berbicara dalam situasi yang bersifat informatif (*informative speaking*), bersifat kekeluargaan (*fellowship speaking*), bersifat membujuk (*persuasive speaking*), bersifat merundingkan (*deliberative speaking*).

## 2.2.2 Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang Dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain (Tarigan, 2013). Selaras, Dalman (2016) menyatakan menulis sebagai suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Berdasarkan teori di atas, disimpulkan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi kepada pihak lain secara tidak langsung melalui media tulisan. Komunikasi ini dapat berupa penyampaian pesan atau informasi untuk penerima tulisan atau pembaca.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan menyampaikan pesan melalui media tulisan. Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2013) mengemukakan tujuan menulis juga mencakup 7 hal lain sebagai berikut.

### 1. *Assignment purpose* atau tujuan penugasan

Tujuan penugasan sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya siswa yang diberi tugas merangkum buku).

### 2. *Altruistic purpose* atau tujuan altruistik

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya. Tujuan *altruistic* adalah kunci *keterbacaan* suatu tulisan.

### 3. *Persuasive purpose* atau tujuan persuasif

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran yang diutarakan.

### 4. *Informational purpose* atau tujuan informasional

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan penerangan kepada para pembaca.

5. *Self-expresive purpose* atau tujuan pernyataan diri

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6. *Creative purpose* atau tujuan kreatif

Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai nilai kesenian.

7. *Problem-solving purpose* atau tujuan pemecahan masalah

Penulis ingin mejelaskan, menjernihkan, menjelajahi secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Hasil keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yakni peserta didik mampu menulis beragam tulisan, seperti halnya tulisan bernada akrab mencakup catatan harian atau jurnal, cerita otobiografis, lelucon otobiografis, dan esei pribadi. Lalu, ragam tulisan bernada penerangan mencakup pemerian faktual dan pemerian pribadi, ragam tulisan bernada penjelasan mencakup tulisan klasifikasi, definisi, analisis, dan opini, tulisan bernada mendebat tulisan bernada mengkritik, serta tulisan bernada otoritatif.

Selain itu, ragam tulisan lain juga menjadi hasil pembelajaran peserta didik, contohnya tulisan berbentuk obyektif dan subyektif. Tulisan obyektif meliputi penjelasan terperinci, batasan, laporan, dan dokumen. Sedangkan tulisan subyektif meliputi otobiografi, surat-surat, penilaian pribadi, esai informal, potret atau gambaran, dan satire. Tak ketinggalan pula ragam tulisan berbentuk karangan seperti halnya eksposisi, deskripsi, narasi, argumentasi, dan persuasi.

### **2.3 Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran dilalui oleh peserta didik selama di sekolah. Yulianti (2016) menyatakan pembelajaran sebagai suatu kegiatan untuk memfasilitasi belajar siswa. Fasilitas dapat berupa penyajian informasi, pemberian bimbingan, penyajian masalah,

penyajian jembatan untuk membantu siswa belajar, dan segala bentuk kegiatan yang intinya berupaya agar siswa belajar dan mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan.

Menurut Hamalik (2019), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium, Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, *slide*, dan film, audio dan video *tape*. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Sementara itu, Brown (dalam Kundhini, 2012) mendefinisikan pembelajaran sebagai penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu subjek atau sebuah keterampilan dengan belajar, pengalaman, atau intruksi. Pembelajaran adalah kegiatan riil yang berlangsung di kelas, yang melibatkan siswa, guru, bahan ajar, media, dan proses penilaian (Ariantoni, 2015).

Berdasarkan empat definisi di atas, disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses nyata yang ada di kelas yang dilalui peserta didik dengan cara memperoleh informasi berupa pengetahuan baru dengan melibatkan guru, lalu dipadukan dengan bahan ajar, media, prosedur, dan fasilitas pembelajaran, supaya tercapai mendapatkan sebuah pengetahuan atau sebuah keterampilan.

Selanjutnya, berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, proses pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Ketiga kegiatan tersebut dirancang dan saling melengkapi antara satu dan lainnya sehingga kemampuan diri peserta didik terus tumbuh, baik kemampuan akademik maupun minat dan bakatnya.

### **2.3.1 Intrakurikuler**

#### **2.3.1.1 Pengertian Intrakurikuler**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 20 Tahun 2018, intrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pembelajaran untuk pemenuhan beban belajar dalam kurikulum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Kegiatan intrakurikuler di satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah sebagai bentuk pengoptimalan penyelenggaraan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan menumbuhkan kemampuan akademik peserta didik. Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah secara teratur dan terjadwal, yang wajib diikuti oleh setiap peserta didik. Program intrakurikuler berisi berbagai kegiatan untuk meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Dasar yang harus dimiliki peserta didik yang dilaksanakan sekolah secara terus-menerus setiap hari sesuai dengan kalender akademik (Kemendikbud, 2017).

Berdasarkan dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di sekolah berisi pembelajaran yang telah diatur oleh perundang-undangan. Kegiatan intrakurikuler wajib diikuti oleh seluruh peserta didik sebagai upaya penumbuhan dan pengembangan kemampuan akademik.

#### **2.3.1.2 Jenis Intrakurikuler**

Kegiatan intrakurikuler yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah secara terus menerus setiap hari sesuai dengan kalender akademik (Kemendikbud, 2017). Maka, dapat disimpulkan jenis kegiatan intrakurikuler hanya satu jenis saja, yaitu pembelajaran di sekolah berupa pembelajaran yang telah disusun oleh guru mata pelajaran.

### **2.3.1.3 Bentuk Kegiatan Intrakurikuler**

Bentuk kegiatan intrakurikuler berupa kegiatan belajar-mengajar dan layanan bimbingan dan konseling (Kemendikbud, 2017). Kedua kegiatan ini dilaksanakan di sekolah dengan perencanaan dan evaluasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dan guru Bimbingan Konseling (BK). Guru dapat mengambil peran dalam kegiatan intrakurikuler khususnya dalam hal memotivasi peserta didik agar menyenangi pelajaran. Selain itu, terdapat peran lain yaitu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada peserta didik.

### **2.3.1.4 Tujuan Intrakurikuler**

Berdasarkan buku Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter, tujuan kegiatan intrakurikuler adalah untuk meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan (Kemendikbud, 2017). Kegiatan intrakurikuler juga bertujuan untuk mengoptimalkan penyelenggaraan Pendidikan Penguatan Karakter yang dilakukan di sekolah (Kemendikbud, 2018).

## **2.3.2 Kokurikuler**

### **2.3.2.1 Pengertian Kokurikuler**

Kokurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk penguatan, pendalaman, dan/atau pengayaan kegiatan Intrakurikuler. Kegiatan yang dilaksanakan dapat disesuaikan dengan ciri khas yang dimiliki oleh daerah tertentu. Kegiatan kokurikuler dapat difungsikan sebagai sarana pengembangan dan pelestarian kearifan lokal (Kemendikbud, 2018).

Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang terkait dan menunjang kegiatan intrakurikuler, yang dilaksanakan di luar jadwal intrakurikuler dengan maksud agar peserta didik lebih memahami dan memperdalam materi intrakurikuler. Kegiatan kokurikuler dapat berupa penugasan, proyek, ataupun kegiatan pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan materi intrakurikuler yang harus diselesaikan oleh peserta didik (Kemendikbud, 2017). Selanjutnya, Narwanti (2014)

menjelaskan kegiatan kokurikuler merupakan kegiatan di luar pembelajaran yang juga dapat diintegrasikan oleh guru dalam pembelajaran. Hal itu dapat mendukung terlaksananya pendidikan karakter kepada siswa.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, disimpulkan bahwa kegiatan kokurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di luar pembelajaran dan dapat dijadikan pendalaman materi di luar jam belajar di kelas. Kegiatan kokurikuler dapat disesuaikan dengan masing-masing daerah asal peserta didik.

### **2.3.2.2 Jenis Kokurikuler**

Menurut Kemendikbud (2017) menyatakan jenis-jenis kegiatan kokurikuler antara lain berupa tugas-tugas. Contohnya, dapat berupa kegiatan proyek, penelitian, praktikum, pengamatan, wawancara, latihan-latihan seni dan olah raga, atau kegiatan produktif lainnya. Tugas yang diberikan ini dapat dilaksanakan pula dalam jangka waktu beberapa hari di luar jam pembelajaran di sekolah.

### **2.3.2.3 Bentuk Kegiatan Kokurikuler**

Bentuk kegiatan kokurikuler dijelaskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2017), yakni sebagai berikut.

#### **1. Individu**

Bentuk kegiatan kokurikuler individu dilaksanakan secara pribadi oleh peserta didik. Jenis kegiatan kokurikuler berupa tugas yang dikerjakan secara individu, seperti halnya tugas latihan seni menggambar dalam mata pelajaran kesenian.

#### **2. Kelompok**

Bentuk kegiatan kokurikuler dalam kelompok dilaksanakan bersamaan dengan peserta didik lain. Bentuk kegiatan penugasan misalnya berupa proyek, penelitian, atau kegiatan produktif lain dilaksanakan secara berkelompok.

#### **2.3.2.4 Tujuan Kokurikuler**

Tujuan dari kegiatan kokurikuler adalah mengembangkan dan memberi ruang yang luas pada segenap potensi siswa bersamaan dengan kegiatan ekstrakurikuler (Kemendikbud, 2017). Selaras dengan tujuan kegiatan kokurikuler yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas RI) Nomor 39 Tahun 2008, yaitu membina peserta didik melalui kegiatan-kegiatan pembinaan. Diantaranya pembinaan agama, budi pekerti, akademik, kreativitas, sastra budaya, teknologi dan sebagainya (Kemendiknas, 2008).

### **2.3.3 Ekstrakurikuler**

#### **2.3.3.1 Pengertian Ekstrakurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal. Tujuannya untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Kemendikbud, 2014).

Menurut Kemendikbud (2018), pengertian ekstrakurikuler yaitu kegiatan pengembangan karakter dalam rangka perluasan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian peserta didik secara optimal. Kegiatan pengembangan ini dilakukan agar peserta didik dapat menemukan potensi yang dapat terus diasah dan dilatih.

Selaras, pengertian kegiatan ekstrakurikuler menurut Narwanti (2014) merupakan kegiatan non akademik yang memberi wadah atau kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing. Para siswa dapat melaksanakan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler dan diperlukan adanya perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang baik.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang tujuan utamanya agar peserta didik dapat menemukan potensi yang ada dalam dirinya serta menjadi penguatan pendidikan karakter. Selanjutnya potensi dan karakter peserta didik dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam berbagai macam pilihan ekstrakurikuler di sekolah.

### **2.3.3.2 Jenis Ekstrakurikuler**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 tahun 2014, kegiatan ekstrakurikuler terbagi menjadi dua jenis sebagai berikut.

#### 1. Ekstrakurikuler wajib

Kegiatan ekstrakurikuler wajib diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Ekstrakurikuler wajib berbentuk pendidikan kepramukaan.

#### 2. Ekstrakurikuler pilihan

Kegiatan Ekstrakurikuler pilihan dikembangkan dan diselenggarakan oleh satuan pendidikan sesuai bakat dan minat peserta didik dan dapat berbentuk latihan olah-bakat dan latihan olah-minat.

### **2.3.3.3 Bentuk Kegiatan Ekstrakurikuler**

Bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah menurut Kemendikbud (2014), yaitu sebagai berikut:

1. Krida, misalnya: Kepramukaan, Latihan Kepemimpinan Siswa (LKS), Palang Merah Remaja (PMR), Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), dan lainnya.
2. Karya ilmiah, misalnya: Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian, dan lainnya.
3. Latihan olah-bakat latihan olah-minat, misalnya: pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, pecinta alam, jurnalistik, teater, teknologi informasi dan komunikasi, dan rekayasa.

4. Keagamaan, misalnya: pesantren kilat, ceramah keagamaan, baca tulis alquran, dan retreat.

#### **2.3.3.4 Tujuan Ekstrakurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan bakat peserta didik, sesuai dengan minat dan kemampuannya masing-masing (Kemendikbud, 2017). Tujuan ekstrakurikuler juga dijelaskan dalam Kemendiknas (2008), yaitu terdiri atas empat hal sebagai berikut.

1. Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas.
2. Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan.
3. Mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat.
4. Menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani atau *civil society*.

### **2.4 Media Publikasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), publikasi adalah pengumuman atau penerbitan (Kemendikbud, 2016). Philip dan Herbert (dalam Ruslan, 2014) mengemukakan bahwa publikasi merupakan tugas humas dalam menceritakan atau menyampaikan informasi sebanyak mungkin pesan atau informasi mengenai kegiatan perusahaan kepada masyarakat luas. Sedangkan Suhandang (dalam Rahutomo, 2013) mendefinisikan publikasi sebagai kegiatan yang membuat publik tahu, lebih tepatnya diartikan sebagai pengolahan dan penyebaran tulisan untuk konsumsi publik, termasuk informasi yang tertuang pada buku teks, kayak non-fiksi, surat kabar, dan lainnya.

Pandangan teori-teori publikasi tersebut hampir sama intinya, dapat disimpulkan bahwa publikasi yaitu kegiatan mempublikasikan sebuah informasi ke masyarakat. Bentuknya dapat berupa pesan, berita, atau sebuah ilmu yang disebarluaskan untuk dikonsumsi publik melalui sebuah media.

Seseorang atau kelompok bila ingin menyiaran informasi pasti perlu media, seperti halnya media audio, media visual, dan media audio visual. Widjaja (2010) membagi media menjadi tiga kategori sebagai berikut:

a. **Media Audio**

Media audio adalah penyampaian informasi yang disampaikan melalui suara dan hanya dapat didengar indra pendengaran, yakni telinga. Contoh media audio, yaitu: radio, piring hitam, telepon, kentongan pos ronda, sirine, dan lain-lainnya. Sedangkan pada era perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini terdapat beragam aplikasi media seperti aplikasi Google Play Musik, Joox, Spotify, dan Cloud.

b. **Media Visual**

Media visual ini penyampaian informasi yang dapat dilihat oleh mata. Media jenis ini dapat berupa gambar, tulisan, lambang, simbol, dan lainnya. Contoh media visual adalah koran, majalah, tabloid, majalah dinding, poster, karikatur, lambang-lambang, simbol, buletin, dan lainnya. Sedangkan untuk era modern dapat berupa situs atau *website*.

c. **Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan dan pendengar manusia. Media ini menampilkan gambar, tulisan, desain grafik yang indah, serta mengeluarkan suara. Contoh media audio visual, yakni televisi. Pada zaman sekarang media audio visual berkembang tidak hanya televisi dan layar tancap. Namun, media audio visual kini semakin beragam, seperti Youtube, Netflix, *Video Call*, LCD Presentasi, dan lainnya.

## **2.5 Majalah Dinding (Mading)**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia majalah dinding (Mading) adalah majalah yang tidak dirangkai , tetapi berupa lembaran yang ditempelkan pada dinding papan tulis dan sebagainya (Kemendikbud, 2016). Lalu menurut Nursisto (2015), menyatakan bahwa mading adalah salah suatu media komunikasi tulis yang paling sederhana.

Selanjutnya Suryosubroto (1997) menyebutkan majalah dinding merupakan bagian kegiatan humas yang bersifat internal. Mading adalah salah satu contoh media pembelajaran di luar kelas seperti halnya contoh dari dua pola pemanfaatan media yang disebutkan oleh Sadiman (dalam Noor, 2020).

Dari berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa mading adalah salah satu cara penyampaian sebuah informasi yang bentuknya berupa lembaran-lembaran yang ditulis seseorang lalu ditempel di dinding. Dinding yang dipakai yang di dalam kelas, atau yang sudah disiapkan oleh sekolah sebagai fasilitas untuk tempat penyampaian informasi.

### **2.5.1 Pengelolaan Mading**

Majalah dinding yang baik di institusi pemerintahan, perusahaan, dan sekolah dari jenjang dasar sampai perguruan tinggi ada yang mengelolanya. Pengelolaan mading dilakukan secara kerja tim atau kelompok.

Tim pengelolaan mading di Sekolah tergabung dengan kegiatan ekstrakurikuler. Seperti halnya jurnalis siswa, Mading, karya tulis, dan ekstrakurikuler sejenis lainnya yang dibidang minat dan bakat keterampilan menulis.

Menurut Nursisto (2015), mengemukakan ekstrakurikuler mading memiliki susunan organisasi sebagai berikut:

- a. Penanggung jawab: Kepala Sekolah
- b. Pembina: Guru yang dipilih

c. Redaksi : Beberapa siswa, dibantu dengan bagian-bagian, yaitu:

1. Bagian Dokumentasi
2. Bagian Reportasi
3. Bagian Editing
4. Bagian Produksi

Susunan struktur yang masuk dalam ekstrakurikuler memiliki tugas dan fungsinya masing-masing dalam pengelolaannya. Tugas-tugas tiap bagiannya sebagai berikut:

a. Penanggung Jawab

Penanggung jawab diisi oleh kepala sekolah atau kepala madrasah karena sebagai orang yang paling tinggi jabatannya di sekolah. Fungsi jabatan penanggung jawab untuk sebagai orang yang bertanggung jawab atas hasil karya-karya informasi yang dibuat oleh tim mading bila ada orang yang merasa dirugikan dan ada unsur pidana. Tugasnya untuk memberikan masukan, arahan, mengawasi, dan mendanai kegiatan ekstrakurikuler mading.

b. Pembina

Pembina menjadi bagian penting dalam tim mading. Pasalnya pembina adalah orang yang membina siswa yang tergabung dalam sebuah ekstrakurikuler mading. Tugas pembina adalah rutin memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kompetensi kru mading. Lalu, mengawasi hasil mading, memberikan saran dan motivasi untuk kru mading. Serta melakukan evaluasi setiap setelah penerbitan.

c. Redaksi

1. Bagian Dokumentasi

Tim dokumentasi mading bertugas untuk memfoto sebuah kegiatan. Lalu, mengolah dan mengeditnya sesuai keperluan redaksi.

2. Bagian Reportase

Reportasi dilakukan oleh reporter. Reporter memiliki tugas untuk melakukan wawancara, mencari informasi, dan menuliskan. Sebelum reportase ada tahap-tahap yang harus dilakukan reporter. Diantaranya, melakukan tahap proyeksi, fungsinya untuk mengumpulkan isu yang ingin diterbitkan di mading tiap

edisinya. Setelah itu, mempersiapkan perlengkapan dan pertanyaan sebelum ke lapangan. Seperti, pena, buku, alat perekam, identitas, dan sudah siap pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanya ke narasumber.

Reporter juga harus turun ke lapangan untuk melakukan reportase. Pada tahap ini reporter dapat berinteraksi dengan narasumber untuk mencari informasi sesuai pertanyaan yang telah dipersiapkan dan pertanyaan dapat dikembangkan bila ada informasi tambahan. Setelah turun lapang, reporter menuliskan hasilnya.

### 3. Bagian *Editing*

Pada bagian *editing* kerjanya tidak turun lapang. Editor bertugas di Sekretariat untuk memeriksa, mengoreksi, menyunting, memvalidkan hasil kerja-kerja reporter. Editor juga dalam mengedit sebuah tulisan sesuai dengan Pedoman Ejaan Umum Bahasa Indonesia (Puebi) dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Supaya tulisan yang akan diterbitkan sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

### 4. Bagian Produksi

Bagian produksi bertugas untuk mencetak atau menghasilkan berupa lembaran-lembaran untuk ditempelkan. Produksi juga mempersiapkan perlengkapan keperluan seperti alat tulis, lem, gunting, menyiapkan dinding untuk siap ditempel, dan sebagainnya.

## 2.5.2 Isi Mading

Menurut Nursisto (2015), mengemukakan secara garis besar sebuah lembar mading mengandung tiga unsur utama, yakni nama majalah dinding, materi sajian, susunan redaksi.

### A. Nama Majalah Mading

Mading perlu nama untuk menjadi identitas hasil karya-karya yang ditempelkan. Hal itu menjadi perlu karena sebagai penanggungjawab bila ada keliruan atau kesalahan di isi rubrik artikel yang diterbitkan. Selain itu, sebagai eksistensi dari

sebuah nama pasti memiliki maknanya. Jika sudah ada logonya, maka dapat juga ditempelkan.

#### B. Materi Sajian

Materi sajian yang ditempelkan tidak boleh ada unsur plagiat atau mengambil artikel orang lain tanpa mencantumkan sumbernya. Isi materi di mading biasanya berbagai rubrik, seperti rubrik opini, tajuk, laporan utama, poster, karya sastra, foto, informasi terbaru terkait Sekolah, dan sebagainnya.

#### C. Susunan Redaksi

Susunan redaksi mulai dari penanggungjawab, pembina, ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, bagian dokumentasi, bagian reportase, bagian *editing*, dan bagian produksi wajib ada di mading. Alasannya, mereka yang bertanggungjawab dan berwenang atas terbitan yang mereka edarkan melalui menempelkan di mading.

### **2.5.3 Manfaat dan Langkah-Langkah Membuat Mading**

Mading yang ada di Sekolah juga memiliki manfaat seperti untuk melatih keterampilan menulis, menggambar, jadi serba tahu, dan *soft skill* karena tergabung dalam kerja tim. Menurut Nursisto (2015), manfaat mading meliputi media komunikasi, wadah kreativitas, menanamkan kebiasaan membaca, pengisi waktu, melatih kecerdasan berfikir, melatih berorganisasi, dan mendorong latihan menulis. Pembuatan mading memiliki tahap-tahap sebagai berikut:

#### A. Perencanaan

Perencanaan adalah hal yang penting. Pembahasan dimulai dengan melalui rapat proyeksi untuk menentukan artikel hasil reportase apa yang akan dijalankan oleh reporter, lalu gambar atau foto apa yang akan diisi oleh dokumentasi, tata letak tiap rubrik, dan pembagian tugas-tugas penanggungjawab tiap rubriknya.

#### B. Pengumpulan Bahan

Setiap bagian dokumentasi mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan hasil dari perencanaan. Begitu juga bagian reportase, para reporter mengumpulkan tulisannya sesuai rancangan awal.

### C. *Editing*

Setelah bahan semua terkumpul bagian editor melakukan penyuntingan untuk naskah, foto atau gambar, dan lainnya.

### D. Penempelan

Pada tahap penempelan dipasang secara rapih dan enak dipandang di dindingnya. Gambar, tulisan, atribut mading lainnya disusun secara apik tata letaknya yang telah tersedia di dinding.

### E. Evaluasi

Setelah terbit, perlunya sebuah evaluasi hasil terbitan tiap edisinya. Supaya melihat celah kekurangan dan dapat memperbaikinya di edisi yang akan datang. Evaluasi yang dilakukan menilai kinjera tim sesuai batas waktu pengumpulan atau tidak, hasil tulisan, gambar, dan tata letaknya. Pada tahap ini juga dapat dibantu oleh pembaca yang mengisi kotak saran.

## 2.6 Layanan Berbasis Teknologi

### 2.6.1 *Website*

Pengguna web adalah istilah yang paling umum dan konsep dasar yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan kemampuan internet yang lebih luas untuk memperluas kreativitas dan komunikasi (Kominfo, 2007). Firmansyah, dkk., (2020) menyatakan bahwa Google juga telah menggunakan teknologi pencarian web pada layanan pencarian lainnya, termasuk pencarian gambar, Google News, situs perbandingan, arsip *usenet* interaktif Google *groups*, dan sebagainya.

Berdasarkan dua teori di atas, disimpulkan bahwa *website* adalah media untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, suara, animasi, dan lainnya di jaringan internet dan dipermudah Google untuk mengaksesnya, sehingga informasi dapat diakses oleh masyarakat luas seluruh dunia. Pembuatan *website* dapat dilakukan di 9 situs berikut:

1. WordPress
2. Joomla!

3. Blogspot
4. Drupal
5. Typo3
6. Serendipity
7. Dotclear
8. ImpressPages
9. Chamilo

## 2.6.2 Internet

Menurut Munir (dalam Yaqub, 2014) menyatakan internet merupakan media untuk berbagi informasi dan berinteraksi kapan serta dimana saja. Internet akronim dari *International Network* dapat yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe dan membentuk sistem jaringan di seluruh dunia (jaringan komputer global) melalui jalur telekomunikasi (telepon, radio *link*, satelit, dan lainnya).

Sedangkan menurut Rainer (dalam Yaqub, 2014), menyatakan internet adalah jaringan yang menghubungkan komputer organisasi internasional. Internet memungkinkan orang dapat mengakses data di organisasi lain dan bertukar informasi. Fasilitas internet dapat digunakan untuk melakukan banyak hal, diantaranya dengan adanya fasilitas *www* (*world, wide, web*).

Supaya dapat menikmati internet dibutuhkan peralatannya sebagaimana disebutkan Yaqub (2014), sebagai berikut:

- a. Komputer dengan spesifikasi komputer yang compatible dengan prosesor 486, RAM 16 MB dan tersedia *hard disk*, serta menggunakan sistem operasi (*operating sistem*).
- b. Modem berfungsi untuk merubah sinyal digital menjadi sinyal analog dan sebaliknya. Telepon mengeluarkan sinyal analag, sedangkan CPU komputer menghasilkan sinyal digital. Radar saluran telepon dapat digunakan untuk mengirim atau menerima sinyal digital, diperlukan modem.

- c. Saluran Telepon berfungsi untuk menyalurkan data yang telah diubah oleh modem dalam bentuk sinyal analog . Dengan adanya saluran ini, pada akhirnya, komputer dapat mengirim atau menerima data dari komputer lainnya.
- d. Provider merupakan perusahaan pelayanan internet yang dapat menghubungkan komputer personal ke internet. Pemakai internet harus menjadi anggota dari salah satu provider. Contohnya, pengguna Telkomsel, Tri, XL, Axis, Indosat, dan sebagainya.

Internet juga memiliki manfaat untuk melakukan banyak hal, terlebih lagi adanya www. Yaqub (2014) menuliskan terdapat manfaat internet secara umum antara lain *email*, *usenet*, dan *search engine*.

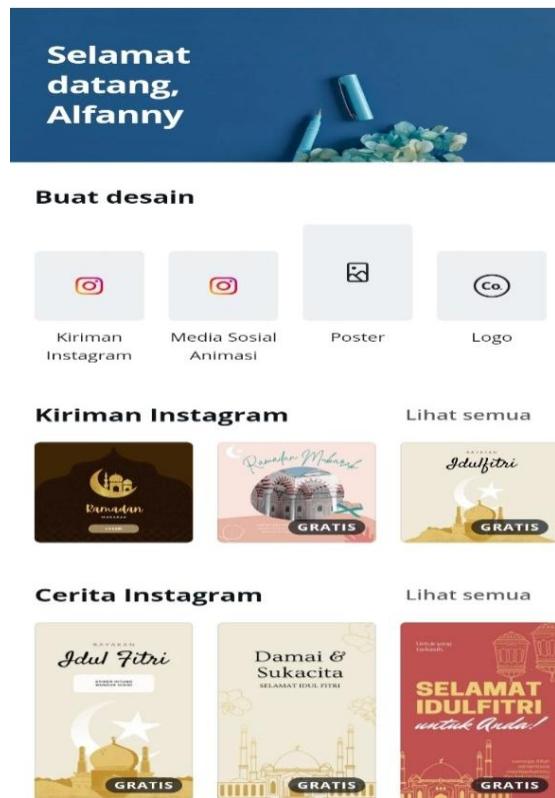
- a. *Email* merupakan fasilitas untuk mengirim dan menerima surat secara elektronik, waktu yang diperlukan untuk melakukan pengiriman hanya beberapa saat saja. Selain itu juga dapat menerima surat yang ditujukannya tanpa harus berada pada lokasi tertentu untuk membacananya, sehingga hanya memerlukan sebuah komputer yang memiliki akses internet.
- b. *Usenet* merupakan sistem kelompok diskusi melalui artikel yang didistribusikan ke seluruh dunia. *Usenet* mempunyai rubuan kelompok diskusi, sehingga tidak mengherankan jika meliputi segala macam topik diskusi yang diinginkan.
- c. *Search Engine* merupakan suatu fasilitas di dalam internet yang dapat digunakan oleh pemakai inteternet untuk mencari data atau informasi dengan cepat.

## 2.7 Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi berbasis android yang ada di gawai dan dapat digunakan secara online di situs canva.com. Fungsi aplikasi Canva dapat digunakan untuk banyak hal, misalnya membuat poster, *banner*, pamflet dan desain lainnya. Cara unduh aplikasi Canva sangatlah mudah. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuka aplikasi Google Playstore. Selanjutnya ketik Canva di kolom

pencarian, maka akan muncul aplikasi tersebut lalu ada fitur *download* saja. Saat melakukan pengunduhan diperlukan kuota internet.

Fitur-fitur yang disajikan Canva cukuplah sederhana, sehingga saat pengoperasianan terbilang mudah. Pengguna leluasa memilih ukuran yang diinginkan seperti untuk poster, pamflet, *banner*, logo, kartu dan lainnya. Tak hanya itu, sudah terbantu desain *template* berbagai tema serta ilustrasi-ilustrasi yang tersedia variatif. Kelebihan lainnya dapat melakukan penggabungan desain dan video.



Gambar 1.Tampilan awal aplikasi Canva pada android.

## 2.8 Pengembangan Madidi

Pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) merupakan inovasi sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *website* yang dapat menjangkau masyarakat luas. Produk yang dipublikasikan di Madidi adalah hasil keterampilan menulis dan berbicara siswa kelas X sampai XII SMA sesuai dengan

Kompetensi Inti (KI) 4 keterampilan pada Kompetensi Dasar (KD) dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Madidi termasuk dalam media audio visual dan membutuhkan jaringan internet. Madidi yang dikembangkan menjadi media pembelajaran di luar kelas.

Menurut Firmansyah, dkk., (2020), mengemukaan karakteristik milenial berbeda-beda tergantung faktor geografis atau sosiologi, namun generasi ini umumnya memiliki karakter yang ditandai dengan kedekatan dan keakrabannya dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Madidi menjadi hal menjanjikan karena siswa lebih cendurung kedekatannya membuka gawainya dan suka eksistensi dibandingkan membaca tulisan-tulisan di dinding sekolah.

Produk siswa yang dipublikasikan di Madidi dapat merangsang motivasi siswa karena mendapat penilaian dari pendidik, sesama teman, keluarga, masyarakat, dan warganet. Bentuk motivasi itu ialah motivasi ekstrinsik (Hamalik, 2019). Motivasi ekstrinsik lahir disebabkan oleh faktor dari luar situasi belajar.

Madidi merupakan etalase produk pembelajaran bahasa Indonesia mulai jenjang kelas X, XI, dan XII. Lalu Madidi menawarkan tampilan *website* yang kekinian dan dirancang dengan perpaduan warna dan desain menarik sesuai jenjang SMA. Pada halaman beranda Madidi, pengunjung akan disambut dengan spanduk selamat datang dari Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung. Lalu, pengunjung disediakan pilihan sekolah yang bisa ditelusuri, yaitu MAN 2 Bandarlampung.

Saat memilih menu logo MAN 2 Bandarlampung tersebut, pengunjung akan disambut spanduk selamat datang dari pendidik bahasa Indonesia sekaligus pembina ekstrakurikuler jurnalistik serta Kepala MAN 2 Bandarlampung. Kanal yang ditampilkan sudah dikelompokan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) 4 keterampilan pada Kompetensi Dasar (KD) berbicara dan menulis dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

Berikut rincian kanal yang telah dikel kelas X terdiri atas 11 kompetensi dasar (KD) meliputi puisi, resensi, biografi, negosiasi, cerpen, cerita rakyat, eksposisi, laporan observasi, debat, ikhtisar novel, dan anekdot. Berikutnya, 10 kanal kelas XI meliputi kompetensi dasar (KD) prosedur, eksplanasi, laporan pengayaan buku nonfiksi, cerpen, proposal karya ilmiah, resensi, ulasan kumpulan puisi, ceramah, ulasan buku fiksi, dan drama. Terakhir, 8 kanal untuk siswa kelas XII berisi Kompetensi Dasar (KD) surat lamaran pekerjaan, eksplanasi sejarah, laporan diskusi buku, novel, esai, refleksi nilai-nilai buku fiksi dan nonfiksi, editorial, dan artikel opini.

Pengemasan produk pembelajaran bahasa yang dipublikasikan dalam kanal-kanal tersebut dirancang dengan desain yang menarik. Salah satu contohnya, yakni karya ceramah yang berbentuk tulisan dan video yang dipublikasikan di Madidi serta dapat dibagikan ke media sosial seperti Youtube, Facebook dan Twitter.

Pengembangan Madidi berfokus pada penyediaan sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa MAN 2 Bandarlampung. Selain produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa, terdapat pula menu informasi sekolah, karya-karya ekstrakurikuler jurnalistik, dan susunan redaksi, kontak, dan tentang Madidi. Bila ditindak lanjut seluruh sekolah se-Bandarlampung dapat terintegrasi dengan Madidi.

Madidi juga bukan hanya dapat menjadi sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi wadah mencari pundi-pundi rupiah bagi guru atau sekolahnya. Sebab, dapat dipasang iklan dari Google Adsense atau seseorang yang ingin mempromosikan barang, kegiatan, atau produk.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa pengembangan Madidi dapat memberikan banyak manfaat seperti menyediakan sarana publikasi produk pembelajaran berbasis *website* yang mudah dikelola, menjadi wujud apresiasi dan menumbuhkan motivasi bagi siswa yang sudah berkarya, sarana referensi belajar siswa, serta memperoleh penghasilan lewat iklan di Madidi. Selain itu,

pengembangan Madidi juga lebih jauh bukan hanya menjadi sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia di satu sekolah saja, yaitu MAN 2 Bandarlampung. Tetapi Madidi juga dapat menjangkau lingkup yang lebih besar seperti terintegrasi di seluruh sekolah di Bandarlampung, bahkan Provinsi Lampung.

Proses pengembangan Madidi berangkat dari permasalahan yang ada di lapangan dan kondisi terkini terkait sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia. Informasi dan data yang terkumpul kemudian menjadi dasar pengembangan Madidi. Pengembangan dilakukan mulai dari desain produk Madidi meliputi pengelompokan hasil pembelajaran bahasa Indonesia, pembuatan *website*, desain tampilan *website*, permintaan data ke pendidik, dan desain hasil pembelajaran.

Selanjutnya, Madidi mendapatkan validasi dari ahli pembelajaran, ahli media, dan pendidik bahasa Indonesia. Madidi juga mendapatkan penilaian kelayakan dari pengurus ekstrakurikuler jurnalistik setelah ujicoba produk dilaksanakan. Langkah terakhir dilakukan revisi yaitu untuk memperbaiki kekurangan Madidi sebelum digunakan di MAN 2 Bandarlampung.

### **III. METODE**

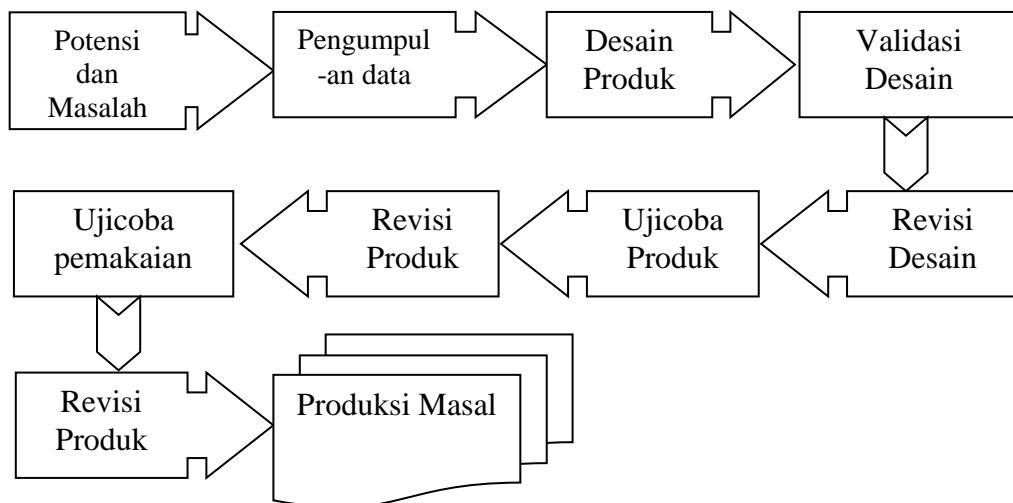
#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan bagaimana pengembangan produk Majalah Dinding Digital (Madidi) di sekolah. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Sugiyono (2015) menyatakan bahwa metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Selaras, Sukmadinata (2011) mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk hasil pengembangan ini nantinya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia.

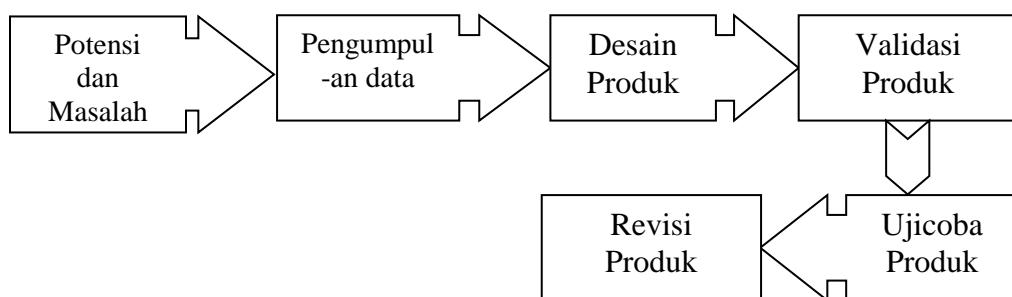
#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan Sugiyono (2015). Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* (R&D) oleh Sugiyono (2015) dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.Langkah-langkah penggunaan metode R&D oleh Sugiyono.

Pada penelitian ini, penulis meringkas 10 langkah metode *research and development* (R&D) oleh Sugiyono menjadi 6 langkah sesuai kebutuhan peneliti. Pengurangan langkah dalam metode Sugiyono tersebut berdasarkan penjelasan Soesilo (2019) yang menyatakan bahwa untuk mahasiswa S1, penelitian pengembangan dapat dilakukan hanya sampai langkah validasi ahli dan revisi produk. Tujuannya supaya dapat efisien dan sesuai dengan tenaga, pikiran, serta biaya penelitian. Berikut gambar langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti.



Gambar 3.Langkah-langkah penggunaan metode R&D oleh peneliti.

Penelitian mengenai pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) ini terdiri dari 6 langkah seperti gambar di atas dengan penjelasan masing-masing langkah sebagai berikut.

## 1. Potensi dan Masalah

Data yang diperoleh pada tahap penelitian pendahuluan menghasilkan sebuah deskripsi potensi dan masalah yang ada di lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara pendidik bahasa Indonesia dan observasi di MAN 2 Bandarlampung maupun dari kondisi terkini, maka dirancang pengembangan Madidi di *website* sekolah sebagai sarana publikasi produk hasil pembelajaran bahasa Indonesia.

## 2. Pengumpulan Data

Langkah kedua dilakukan agar produk dapat efektif dan tepat sasaran.

Pengumpulan data mengenai kondisi di lapangan dan hal-hal yang bersifat rinci diperlukan agar pengembangan produk dapat sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada.

## 3. Desain Produk

Pengembangan Madidi merupakan pengembangan dari produk yang sudah ada, yakni majalah dinding (Mading) konvensional. Tahap-tahap perancangan Madidi sebagai berikut.

### a. Mengelompokkan Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia

Produk pembelajaran bahasa Indonesia yang akan digunakan adalah hasil capaian Kompetensi Inti (KI) 4 keterampilan pada Kompetensi Dasar (KD) menulis dan berbicara mulai dari kelas X sampai XII SMA dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Bahan tersebut dikelompokkan untuk sebagai kanal di Madidi.

### b. Pembuatan Madidi

Madidi dibuat berbasis *website* sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia di internet. Pada pembuatan Madidi peneliti memilih *platform* Wordpress dan menggunakan domain .id, sehingga dapat diakses internet yaitu madidi.id.

### c. Desain Tampilan *Website*

Tampilan Madidi dirancang menarik dan kekinian serta memadukan kontras warna yang sesuai dengan jenjang siswa SMA.

d. Permintaan Data ke Pendidik Bahasa Indonesia

Hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dipublikasikan di Madidi diperoleh dari pendidik Bahasa Indonesia. Arsip yang dimiliki pendidik menjadi contoh untuk diunggah ke Madidi.

e. Desain Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sebelum dipublikasikan di Madidi, hasil pembelajaran bahasa Indonesia siswa dikemas dengan baik agar layak dipublikasi. Desain hasil pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar pengunjung Madidi dapat menikmati sajian konten yang menarik.

4. Validasi Produk

Produk yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, dan pendidik bahasa Indonesia. Madidi akan mendapatkan masukan dan penilaian mengenai kelemahan dan kelebihannya, serta hal lain yang harus ditinjau ulang dan direvisi.

5. Uji Coba Produk

Produk Madidi tidak bisa dikelola secara individual, melainkan harus kerja tim. Maka uji coba produk dilakukan oleh pengurus ekstrakurikuler Jurnalistik MAN 2 Bandarlampung. Pengurus ekstrakurikuler Jurnalistik yang akan melakukan ujicoba produk dengan mengelola dan mempublikasikan produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X sampai XII SMA ke Madidi serta memberikan penilaian.

6. Revisi Produk

Peneliti melakukan revisi produk yang dikembangkan setelah mendapat validasi dari ahli pembelajaran, ahli media, pendidik bahasa Indonesia, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik. Tujuannya agar produk hasil pengembangan ini dapat sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangannya.

Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan di MAN 2 Bandarlampung. Produk tidak diproduksi secara masal karena pertimbangan biaya, keterbatasan tim pengelola yang ada di sekolah, dan kapasitas pengetahuan guru tentang teknologi ini. Namun, produk Madidi dapat menjadi model untuk sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia.

### **3.3 Data dan Sumber Data Pengembangan Produk**

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi pendidik bahasa Indonesia di MAN 2 Bandarlampung. Hasil wawancara ke pendidik guru bahasa Indonesia selanjutnya peneliti jadikan tolak ukur untuk mengembangkan produk Madidi di MAN 2 Bandarlampung. Sementara itu, untuk data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji kelayakan atau validasi dari ahli pembelajaran, ahli media, pendidik bahasa Indonesia, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang terdiri atas instrumen wawancara dan lembar kuesioner penilaian validitas atau kelayakan. Instrumen yang pertama yaitu instrumen wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi sebelum melakukan penelitian dan pengembangan produk.

Instrumen kedua yaitu lembar kuesioner digunakan sebagai validasi atau uji kelayakan produk dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, pendidik bahasa Indonesia, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik. Lembar kuesioner validasi atau uji kelayakan untuk ahli media dan ahli pembelajaran menggunakan skala Likert menurut Sugiyono (2015), yaitu dengan penilaian skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Bobot nilai 5 adalah sangat baik, nilai 4 adalah baik, nilai 3 adalah cukup, nilai 2 adalah kurang baik, dan nilai 1 adalah kurang baik.

Lembar kuesioner untuk pendidik bahasa Indonesia dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik menggunakan skala Guttman (dalam Sugiyono, 2015), yaitu pilihan jawaban Ya dan Tidak. Bentuk kedua instrumen penelitian dapat dilihat pada bagian lampiran.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan survei menggunakan kuesioner. Pada tahap awal penelitian, teknik wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang ada, meliputi pengelolaan hasil pembelajaran bahasa Indonesia, ketersediaan sarana publikasi, dan adanya ekstrakurikuler jurnalistik.

Teknik pengumpulan data berikutnya menggunakan lembar kuesioner. Teknik ini digunakan peneliti ketika akan mengujikan kelayakan produk pada ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, pendidik bahasa Indonesia, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik guna mengetahui kelemahan dan kekurangan produk.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Menurut Nasution (dalam Usman dan Akbar, 2008) mengemukakan analisis data ialah proses menyusun data agar dapat ditafsirkan. Kegiatan menyusun data berarti menggolongkannya atau mengkategorikannya dalam pola atau tema. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan produk setelah diujicobakan. Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar kuesioner dihitung persentase nilainya menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya, berdasarkan tabel Arikunto (dalam Ernawati dan Totok, 2017) persentase hasil validasi di atas dikelompokkan sesuai kriterianya sebagai berikut.

Tabel 3.Kriteria persentase hasil validasi

No.	Skala Kelayakan	Kriteria
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) yang telah dilaksanakan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan Madidi sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode penelitian Sugiyono (2015) melalui tahapan potensi dan masalah lewat wawancara dan observasi di lapangan dengan pendidik bahasa Indonesia MAN 2 Bandarlampung. Tahap berikutnya adalah pengumpulan data guna mendapatkan informasi lebih rinci untuk merancang pengembangan sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah. Selanjutnya, tahap desain produk dimulai dengan pengelompokan produk pembelajaran bahasa Indonesia siswa, pembuatan *website* dengan *platform* Wordpress dan domain .id., desain tampilan *website*, permintaan data ke pendidik bahasa Indonesia, dan desain hasil pembelajaran. Madidi yang telah dibuat kemudian masuk tahap validasi oleh ahli pembelajaran bahasa Indonesia, ahli media, dan pendidik bahasa Indonesia. Berikutnya tahap uji coba Madidi dilaksanakan terhadap pengurus ekstrakurikuler jurnalistik sekaligus mengisi kuesioner penilaian produk Madidi. Tahap akhir pengembangan Madidi merupakan revisi produk sebagai tindak lanjut terhadap saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran, ahli media, dan pendidik bahasa Indonesia.
2. Madidi yang dikembangkan layak sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil validasi. Nilai kelayakan dan hasil uji coba Madidi oleh ahli pembelajaran 88%, ahli media 80%, pendidik bahasa Indonesia 100%, dan pengurus ekstrakurikuler jurnalistik 94,4% dengan kategori layak dan

sangat layak. Selain itu, masukan dan saran terkait kekurangan Madidi sudah ditindak lanjuti dalam tahap revisi produk. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Madidi sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia layak untuk digunakan di sekolah.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Majalah Dinding Digital (Madidi) yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Pendidik bahasa Indonesia agar dapat menggunakan Madidi sebagai sarana publikasi produk pembelajaran bahasa Indonesia dengan berkerjasama ekrakurikuler jurnalistik.
2. Peneliti lain agar dapat mengembangkan majalah dinding (mading) digital berbentuk aplikasi, sehingga dapat diunduh di perangkat masing-masing siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin. (2019). *Politik Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Indonesia*. Prenamedia Group: Jakarta.
- Ariantoni. (2015). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Amandelta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Cahyana, R., & Zakariya, M. I. (2016). Pengembangan Papan Informasi Digital untuk Menyiarkan Ulang Informasi yang Diterbitkan pada Situs Web. *Jurnal Algoritma*, Vol. 13 No. 2.
- Chutami, F. (2018). Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Website Pada Materi Platyhelminthes dan Nemathelminthes Patogen Pada Hewan untuk SMA. (*Skripsi*).
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, I., & Totok, S. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Volume 2 Nomor 2: 204-210.
- Fatdilah, A. (2020). Pengembangan Majalah Elektronik Menggunakan 3D Pageflip Professional Sebagai Media Pemahaman Konsep Materi Bryophyta (Tumbuhan Lumut) Pada Kelas X SMA. (*Skripsi*).
- Firdaus, W. (2016). Rancang Bangun Mading Online Berbasis Web (Studi Kasus: Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. (*Skripsi*).
- Firmansyah, E. A., Kamal, I., Rafiah, K. K., & Rahmawan, A. F. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0 Aplikasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Fuad, A., Karim, H., & Palennari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII. *Jurnal Biologi Teaching and Learning*, Vol 3, No 1.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Bandarlampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud 69 Tahun 2013 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud 62 Tahun 2014 Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Kemendikbud. (2017). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud 20 Tahun 2018 Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud 37 Tahun 2018 KI-KD SD dan SMA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendiknas. (2008). *Permendiknas 39 Tahun 2008 Pembinaan Kesiswaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, D., & Solikin, I. (2018). Penerapan Aplikasi Mading Digital Berbasis Web Pada MA Miftahul Huda Kabupaten OKI. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 4(1), 27-36.
- Kominfo. (2007). *Participative Web dan Konten Hasil Kreasi Pengguna Web 2.0, Wiki dan Jejaring Sosial*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Kundhini, B. (2012). Keefektifan Metode Coopertive Learning Tipe Talking Stick dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul. (*Skripsi*).
- Kurniawan, D., Riyana, C., & Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

- Marni, Reni, W. O., & Sulfa. (2019). Peranan Guru Sebagai Motivator dalam Pembelajaran PPKN Studi di SMPN 2 Bombana. *Jurnal Selami IPS, Volume 12 No 2.*
- Maulana, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Materi Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu Siswa Kelas XI Semester Ganjil di MAN 2 Bandarlampung. (*Skripsi*).
- Maulina, P. H., Puspita, L., & Usman, N. (2018, November). 5M Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar dan Mengomunikasikan Tema Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri 157 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, Volume 5 Nomor 2*, 132-139.
- Naldi, A. R., & Utomo, S. (2019). Perancangan Mading Digital Interaktif di Fakultas Ilmu Komputer dan Informatika. *Jurnal FIKI, Volume IX, No. 2.*
- Narwanti, S. (2014). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia.
- Noor, I. A. (2020). Penggunaan Media Powtoon Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 258 Jakarta Timur Tahun Ajaran 2020-2021. (*Skripsi*).
- Nurjanah, J. R., Rahardjo, D. T., & Sukarmin. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Magazine Pada Materi Pokok Dinamika Rotasi untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF), Volume 4 Nomor 1.*
- Nursisto. (2015). *Membina Majalah Mading*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Rahamawati, W. S. (2018). Pengembangan Majalah Elektronik Menggunakan Software 3D Pageflip Professional Berbasis Kontekstual Pada Materi Peranan Insecta yang Menguntungkan dan Merugikan untuk Siswa SMA Kelas X. (*Skripsi*).
- Rahutomo, A. N. (2013). Strategi Humas dalam Mempublikasikan Informasi Pelayanan Publik Pada Pt Pln (Persero) Rayon di Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, 2013*, 324 – 340.
- Ruslan, R. (2014). *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, A. R. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Majalah Digital Biomagz Tentang Materi Sistem Gerak pada Manusia bagi Siswa Kelas VIII SMP. (*Skripsi*).

- Soesilo, T. D. (2019). *Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulastri. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, Volume 3, Nomor 1, 90-103.
- Sundayana. (2014). *Pembelajaran Berbasis Tema: Panduan Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Sundayana. (2017). *Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Suryosubroto. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, E. (2011). *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Tarigan, H. G. (2013). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Turrohmah, M. (2017). Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu. (*Tesis*).
- Universitas Lampung. (2020). *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandarlampung: Universitas Lampung.
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, R. S. (2006). Retrieved Agustus 3, 2020, from Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>

- Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tujuan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjaja. (2010). *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaqub, H. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yulianti, D. (2016). *Pembelajaran Direct Inovatif*. Yogyakarta: Media Akademi.