



DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2020



SERI MANUAL GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) DI SMA

GERAKAN LITERASI SEKOLAH DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER





DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH ATAS
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2020



SERI MANUAL GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) DI SMA



GERAKAN LITERASI SEKOLAH DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER

Seri Manual Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMA
Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

@2020 Direktorat Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pengarah:

Purwadi Sutanto (Direktur Sekolah Menengah Atas)

Penanggungjawab:

Hastuti Mustikaningsih

Kontributor:

Winner Jihad Akbar

Juandani Isyiah

Danny Hamidan Khoir

Ekawati

Tim Penulis:

Foy Ario (Guru SMAN 12 Jakarta)

Yakun Paristi (SMAN 2 Bantul)

Rina Imayanti (PTP Ahli Muda, Direktorat SMA)

Yusuf Andrian (PTP Ahli Pertama, Direktorat SMA)

Editor:

Billy Antoro

Wien Muldian

Ni Gusti Ayu Putu Sakinah

Desainer:

Dudy

Diterbitkan oleh Direktorat Sekolah Menengah Atas

Jl. RS Fatmawati, Komplek Kemendikbud Cipete, Jakarta Selatan

ISBN 978-602-5616-35-8

Telp. 021- 7694140

Faks. 021-7696033

Website: www.sma.kemdikbud.go.id

Kata Sambutan

Sejak diluncurkan sebagai program nasional, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) disambut baik oleh sekolah di seluruh Indonesia. Gerakan ini bertujuan menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah, meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan serta menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca.

Untuk mencapai tujuan tersebut, literasi perlu diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah pengembangan potensi peserta didik, dapat memberikan dampak positif dalam penguatan pendidikan karakter. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan karakter profil Pelajar Pancasila yaitu: (1) berkebinekaan global, (2) bergotong royong, (3) kreatif, (4) bernalar kritis, (5) mandiri, dan (6) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia.

Manual ini tidak menginventarisir seluruh kegiatan ekstrakurikuler sebagai ekstrakurikuler berafiliasi yang erat kaitannya dengan literasi. Akan tetapi hanya menginventarisir beberapa ekstrakurikuler yang erat dengan kegiatan berliterasi di sekolah, seperti literasi baca tulis, literasi digital, dan literasi kewargaan. Namun terlepas dari hal tersebut manual ini bertujuan mempermudah sekolah khususnya pembina, pelatih, dan juga anggota ekstrakurikuler untuk memahami bahwa kegiatan yang diikembangkannya berkaitan erat dengan kegiatan berliterasi sehingga mendukung upaya peningkatan literasi.

Selamat membaca dan salam literasi!



Jakarta, Desember 2020

Direktur SMA,

Purwadi Sutanto

NIP. 196104041985031003

Daftar Isi

I. PENDAHULUAN	1
II. PELAKSANAAN	5
Klub Buku.....	5
A. Membentuk klub buku?	6
B. Kegiatan Klub Buku	7
C. Klub buku virtual.....	11
D. Buku yang dibaca.....	12
Karya Ilmiah Remaja	18
A. Penelitian bidang sains dan humaniora.....	19
B. Penelitian bidang kewirausahaan.....	21
Sistematika karya tulis ilmiah	25
Klub Jurnalistik (Mading/ Majalah Sekolah).....	25
A. Majalah dinding	25
1. Apakah Manfaat Majalah Dinding?.....	27
2. Bagian-Bagian Majalah Dinding.....	29
B. Majalah Sekolah.....	31
C. Majalah Digital	34
D. Sinematografi	34
1. Membentuk klub pecinta film.....	35
2. Kegiatan klub pecinta film.....	35
E. Relawan Perpustakaan.....	36
F. Klub Karier dan Profesi-Profesi.....	38
III. PENUTUP.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45

Daftar Gambar

Gambar 1. Diskusi sebagian anggota klub buku di taman sekolah	7
Gambar 2. Bedah buku "Kartini"	8
Gambar 3. Jumpa penulis, <i>video conference</i> dengan penulis	10
Gambar 4. Pameran hasil penelitian sains pada lomba OPSI 2018.	20
Gambar 5. Galeri kriya SMAN 2 Bantul	21
Gambar. 6. Desain batik kontemporer karya siswa SMAN 2 Bantul	23
Gambar 7. Festival FIKSI 2019 di SMAN 2 Bantul	24
Gambar 8. Mading Lira dari SMAN 12 Jakarta	26
Gambar 9. Ilustrasi tata letak (layout) <i>primary</i> dan <i>secondary</i>	30
Gambar 10. Redaksi majalah sedang melakukan rapat redaksi	32
Gambar 11. Skema kerja dewan redaksi	33
Gambar 12. Contoh majalah edisi 4 Liradubes SMAN 12 Jakarta	34
Gambar 13. Relawan perpustakaan bertugas di sudut baca sekolah	37
Gambar 14. Alumni berbagi tentang karier dan profesi	39



Pendahuluan

Literasi tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah. Deklarasi UNESCO di Praha pada tahun 2003 menyebutkan bahwa literasi juga mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi terkait dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan dan mengomunikasikan informasi untuk mengatasi berbagai persoalan. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya. (UNESCO, 2003).

Selain itu, pemerintah telah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Peraturan ini dikuatkan dengan ditetapkannya program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sebagai sebuah gerakan yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan kebiasaan membaca di lingkungan sekolah. Hasil dari GLS diharapkan mampu membekali peserta didik dengan kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif.

Menindaklanjuti amanat UUD 1945 dan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 di atas, SMA di Indonesia wajib melaksanakan program GLS. Gerakan ini membina dan mengembangkan budaya baca di sekolah dengan program yang melibatkan seluruh warga sekolah (*whole-school*). Selanjutnya, diharapkan terbentuk masyarakat literat yang melibatkan rumah-sekolah-masyarakat (*home-school-community partnership*). Pada perkembangan selanjutnya, ditetapkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal. Kegiatan GLS tidak lepas dari penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran Abad XXI sebagai upaya mewujudkan profil Pelajar Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, memiliki sikap bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.

Menurut *Word Economic Forum* (2016), peserta didik memerlukan 16 keterampilan agar mampu bertahan di abad XXI, yakni fondasi literasi atau literasi dasar (bagaimana peserta didik menerapkan keterampilan

PESERTA DIDIK
MEMERLUKAN

16

KETERAMPILAN

AGAR MAMPU

BERTAHAN DI ABAD

XXI, YAKNI FONDASI

LITERASI ATAU

LITERASI DASAR

WORD ECONOMIC FORUM (2016),

berliterasi untuk kehidupan sehari-hari), kompetensi (bagaimana peserta didik menyikapi tantangan yang kompleks), dan karakter (bagaimana peserta didik menyikapi perubahan lingkungan mereka). Kemampuan-kemampuan tersebut perlu dimiliki tiap individu sebagai syarat untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi, dan itu bagian dari hak dasar manusia menyangkut pembelajaran sepanjang hayat.

Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di

luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Sebagaimana tertuang dalam Permendikbud nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 2, kegiatan Ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian, program literasi sekolah yang disusun oleh Tim Literasi Sekolah (TLS) dapat diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional.



Pelaksanaan

Implementasi literasi dalam ekstrakurikuler dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan sesuai potensi dan kondisi sekolah. Penerapan kegiatan literasi dalam ekstrakurikuler memperhatikan identifikasi kebutuhan, potensi, dan minat peserta didik, analisis sumber daya yang diperlukan untuk penyelenggaraannya, serta pemenuhan kebutuhan sumber daya sesuai pilihan peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut meliputi ekstrakurikuler klub buku, karya ilmiah remaja, majalah sekolah, klub film, dan pustakawan muda.

Klub Buku

Klub buku merupakan ekstrakurikuler yang dapat digunakan untuk mengembangkan bakat dan potensi peserta didik di bidang penulisan. Pembentukan klub buku dikukuhkan dengan surat keputusan kepala sekolah. Koordinasi klub buku dapat dilakukan langsung oleh wakil kepala sekolah bidang kesiswaan. Jika sekolah telah memiliki tim literasi sekolah,

klub buku dapat menjadi bagian dari kegiatan TLS.

Klub buku merupakan wadah untuk menggiatkan literasi dan bincang ilmiah di sekolah. Secara tidak langsung, klub ini melatih anggotanya untuk berpikir kritis dan analitis, meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan gagasan, menyerap informasi baru serta berlatih untuk menghormati gagasan orang lain. Hasil perbincangan dalam klub ini diharapkan menjadi sumber inspirasi untuk membuahkkan ide-ide penelitian yang kreatif, inovatif, serta berdampak luas bagi perkembangan peserta didik.

A. Membentuk klub buku

Klub buku dapat dibentuk berjenjang dari klub buku tingkat kelas, tingkat angkatan sampai tingkat sekolah. Langkah membentuk klub buku sebagai berikut:

1. Penjaringan anggota

Penjaringan anggota dapat dilakukan di awal tahun pelajaran dengan memberikan angket kepada peserta didik atau membuka pendaftaran daring. Anggota klub buku ini adalah peserta didik yang memiliki hobi membaca, menulis, bercerita, berkeinginan untuk membagi dan memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, hasil atau rencana penelitian, serta isu-isu lain yang berkembang di masyarakat. Keanggotaan klub ini bersifat bebas aktif.

2. Pembentukan pengurus klub

Pengurus klub sekurang-kurangnya terdiri atas ketua, sekretaris, dan bendahara. Pembimbing dapat dilakukan oleh guru atau pembimbing lain dari luar sekolah yang berkompeten.

3. Penyusunan program kegiatan

Program kegiatan klub buku disusun untuk satu tahun kegiatan. Anggota klub dapat mengusulkan bentuk-bentuk kegiatan yang mereka inginkan. Program kegiatan tersebut selanjutnya

dikonsultasikan kepada wakil kepala sekolah bidang kesiswaan atau ketua TLS dan disahkan oleh kepala sekolah.

B. Kegiatan Klub Buku

Bentuk kegiatan dapat berupa pertemuan rutin, kegiatan insidental, kegiatan terprogram, dan kegiatan lain yang bersifat seremonial.

1. Pertemuan rutin

Pertemuan rutin dilaksanakan satu kali seminggu dengan waktu yang telah ditentukan. Pada kegiatan ini, anggota klub buku dapat mulai dengan berbagi *quote* dari buku yang mereka baca, menceritakan *best moment of a book* atau bagian terbaik dari buku yang mereka baca, diskusi buku, hingga merekomendasikan buku antar anggota.



Gambar 1. Diskusi sebagian anggota klub buku di taman sekolah

2. Kegiatan insidental

Kegiatan insidental misalnya mengikuti kegiatan yang dilaksanakan oleh instansi di luar sekolah seperti Balai Bahasa, universitas dan

sebagainya. Kegiatan ini dapat diikuti oleh anggota klub yang berminat atau ditunjuk perwakilan anggota klub.

3. Kegiatan terprogram

Kegiatan ini merupakan realisasi rencana program kerja yang telah disusun. Kegiatan tersebut dapat berupa:

a. Bedah buku

Bedah Buku dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan untuk mengungkapkan kembali isi suatu buku secara ringkas dengan memberikan komentar dan saran terkait dengan kekurangan dan kelebihan buku tersebut menurut aturan yang berlaku umum atau yang telah ditentukan. Bedah buku bertujuan untuk mengkaji metode dalam menyampaikan pesan,



Gambar 2. Bedah buku "Kartini"

kemudian mengimpelementasikan kembali. Bedah buku dapat menambah wawasan dan informasi dari buku yang dibaca, serta mengetahui informasi dari penulis buku.

Untuk melaksanakan kegiatan ini diperlukan fasilitator dan peresensi yang kredibel dan obyektif. Fasilitator akan memandu peresensi untuk mengulas sebuah buku, serta memfasilitasi peserta kegiatan untuk memperoleh kejelasan informasi dari buku yang dibedah. Dengan demikian, peserta kegiatan mengetahui kelebihan dan kekurangan suatu buku dengan baik.

b. Klinik Penulisan

“Klinik” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat berarti balai pengobatan khusus. Klinik penulisan dapat diartikan sebagai tempat pengobatan bagi peserta didik yang memiliki penyakit “malas menulis” atau ingin menulis tetapi mengalami kesulitan. Untuk mendukung kegiatan ini diperlukan narasumber yang kompeten di bidang penulisan baik fiksi maupun nonfiksi.

Pelaksanaan klinik penulisan dapat dilaksanakan dalam beberapa pertemuan dan setiap peserta diwajibkan menghasilkan produk tulisan sesuai tema yang diangkat. Klinik ini dapat digunakan untuk belajar menulis fiksi seperti cerpen, puisi, cergam dan novel maupun nonfiksi seperti essay, biografi dan karya tulis ilmiah.

c. Jumpa Penulis

Klub buku dapat mengadakan kegiatan jumpa penulis dengan menghadirkan penulis pilihan anggota klub. Kegiatan tersebut dapat dikemas dalam bentuk dialog interaktif tatap muka atau virtual. Untuk kegiatan jumpa penulis secara virtual, dapat dilakukan menggunakan berbagai aplikasi *video conference*.

d. Penerbitan buku

Hasil klinik sains yang berupa tulisan dapat dikumpulkan

dan diterbitkan dalam bentuk antologi. Penerbitan buku ini dapat difasilitasi oleh sekolah atau dilakukan mandiri oleh klub buku. Apabila difasilitasi oleh sekolah, guru pembimbing menyeleksi naskah-naskah peserta didik dan memilih naskah-naskah terbaik untuk diterbitkan. Hasilnya dapat disimpan sebagai koleksi perpustakaan dan diedarkan ke masyarakat.

e. Resensi buku.

Kegiatan meresensi buku yang dilakukan oleh anggota klub buku melalui media video blogging. Selain menceritakan isi buku, anggota Klub Buku juga menyampaikan penilaian buku secara obyektif dan jujur tentang buku yang dirensensi dari berbagai sisi, seperti: pemilihan judul, isi dan alur cerita, karakteristik buku, penokohan hingga hal-hal teknik tentang buku yang mencakup sampul buku, tata letak buku, jenis dan besaran font buku serta hal teknik lainnya tentang buku. Kegiatan Vlog Buku bertujuan untuk mempromosikan buku-buku yang dianggap menarik berdasarkan jenis genre buku tertentu atau judul buku tertentu yang telah dibaca dan dibahas bersama oleh anggota klub buku. Tautan video para



Gambar 3. Jumpa penulis

C. Klub buku virtual

Klub buku virtual dapat dibentuk dengan memanfaatkan media sosial atau *learning management system* sekolah. Peserta didik saat ini merupakan generasi post-millennial atau sering disebut *generasi Z*, *generasi net* atau generasi internet, sehingga penggunaan internet sebagai media komunikasi bukan hal sulit. Hampir semua peserta didik memiliki akun media sosial dan intens berkomunikasi melalui dunia maya (*cyberhood*). Beragam aplikasi dapat digunakan, seperti Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp dan sebagainya.

Klub buku virtual dapat dibentuk melalui aplikasi-aplikasi tersebut. Misalnya, klub buku yang dibuat dengan aplikasi Facebook, dapat menampung anggota yang terdiri atas peserta didik aktif, alumni sekolah, sekaligus menghadirkan narasumber atau mengikuti akun penulis dan penerbit buku sehingga selalu mendapat informasi perkembangan buku dengan cepat. Demikian juga dengan aplikasi lain, yang dapat digunakan sebagai wadah bagi pecinta buku untuk berbagi ilmu dan pengetahuan.

Selain melalui media sosial, klub buku dapat dibentuk menggunakan Learning management System yang dipakai sekolah. Misalnya *Google classroom* dan aplikasi lainnya. Dengan *learning management system* tersebut aktivitas anggota klub dapat terpantau dan lebih terkontrol sehingga pembimbing atau guru dapat menggunakannya juga sebagai bagian dari pembelajaran.

Kegiatan klub buku virtual tidak jauh berbeda dengan klub buku pada umumnya. Anggota klub dapat melakukan diskusi virtual secara tertulis maupun menggunakan aplikasi *video conference*. Anggota klub juga dapat saling merekomendasikan buku-buku terbaik yang dapat dibaca baik dalam bentuk buku cetak maupun *e-book*.

D. Buku yang dibaca

Pada dasarnya, semua jenis buku boleh dibaca oleh anggota klub buku, kecuali klub tersebut mengkhususkan pada jenis buku tertentu. Misalnya, klub buku sastra yang hanya membatasi bacaan pada buku-buku kesusatraan saja. Namun demikian, sekolah perlu memberikan rambu-rambu atau kriteria buku yang boleh dibaca sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Kriteria tersebut adalah:

1. Kesesuaian dengan nilai-nilai Pancasila. Buku adalah bagian untuk mencerdaskan bangsa sesuai dengan tujuan negara. Kecerdasan bangsa yang berbasis Pancasila. Kecerdasan yang berkarakter Pancasila. Kecerdasan dalam berketuhanan, beragama, bermasyarakat, bernegara, dan kecerdasan dalam membentuk manusia Indonesia seutuhnya.
2. Tidak mengandung konten pornografi.
3. Tidak mengandung konten yang bersifat isu SARA.
4. Sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

Pemilihan jenis buku dapat disepakati antar anggota klub dan dikonsultasikan kepada pembimbing. Pemilihan tersebut hendaknya memperhatikan penjenjangan buku, luas rentang kemampuan membaca pada tingkat usia tertentu serta karakteristik buku yang dibutuhkan untuk anak dengan kemampuan tertentu. Latar, tema, dan isi yang akrab bagi pembaca lebih mudah dipahami dibandingkan dengan yang kurang akrab. Misalnya, ada orang yang sama sekali sulit membaca buku paling sederhana tentang teknik mesin namun mampu mencerna buku penelitian membaca meski jauh lebih kompleks. Tabel berikut dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan buku bacaan nonteks pelajaran dalam klub buku.

Tabel 1. Perjenjangan Buku Nonteks Pelajaran

JENJANG	ISI	BAHASA	GRAFIKA
A (MERAH) Pra-membaca	a. Nonfiksi berupa fakta sederhana tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar. b. Fiksi bertokoh manusia, binatang, tanaman, dan benda. c. Fiksi beralur sederhana. d. Bertema hal-hal yang sangat dekat dengan diri anak. e. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa sejak dini.	a. Buku tanpa kata sampai dengan tiga kata per halaman. b. Kata terdiri atas dua sampai tiga suku kata. c. Kosakata berupa kata konkret yang akrab dengan pengalaman sehari-hari. d. Pengulangan kosakata pada tiap halaman. e. Penulisan kata belum menggunakan aturan ejaan.	a. Ukuran buku bebas, tergantung dari materi yang akan disajikan. b. Format buku berisi gambar dengan proporsi maksimal 90%. c. Penempatan gambar sesuai dengan teks. d. Jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt. e. Ilustrasi berwarna atau hitam putih. f. Ketebalan buku 8 sampai 12 halaman. g. Bahan dan jilid aman untuk anak.
Jenjang B (JINGGA) Membaca Dini	a. Nonfiksi berupa fakta sederhana tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar. b. Fiksi (dongeng) bertokoh manusia, binatang, tanaman, benda yang berperilaku seperti manusia dengan alur sederhana.	a. Pengembangan kosakata didukung dengan ilustrasi (buku bergambar). b. Pengenalan kata berpola repetitif dalam kalimat.	a. Ukuran buku bebas tergantung dari materi yang akan disajikan. b. Format buku berisi gambar dengan proporsi maksimal 70%.

JENJANG	ISI	BAHASA	GRAFIKA
Jenjang B (JINGGA) Membaca Dini	c. Bertema hal-hal yang sangat dekat dengan diri anak. d. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa sejak dini	c. Satu kalimat per baris. d. Satu sampai tiga baris teks per halaman. e. Penulisan kata belum menggunakanaturan ejaan.	c. Penempatan gambar sesuai dengan teks. d. Jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 18 pt e. Ilustrasi berwarna atau hitam putih. f. Ketebalan buku 8 sampai 16 halaman g. Bahan dan jilid aman untuk anak.
C (KUNING) Membaca Awal	a. Nonfiksi berupa fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi sederhana tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar. b. Fiksi bertokoh manusia, kepahlawanan, cerita fantasi dengan alur sederhana. c. Bertema hal-hal yang dekat dengan lingkungan sosial pembaca. d. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa.	a. Pengembangan kosa kata yang sering digunakan. b. Kata-kata dapat berpola dan berima. c. Tanda baca mulai diperkenalkan sesuai dengan keperluan. d. Kalimat sederhana namun beragam. e. Kalimat terdiri atas dua sampai dengan delapan kata. f. Kalimat-kalimat membentuk paragraf.	a. Ukuran buku A4, A5, dan B5 atau ukuran lain yang proporsional. b. Format buku berisi gambar dengan proporsi maksimal 50% c. Penempatan gambar sesuai dengan teks. d. Menggunakan huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran 14 s.d 16 pt. e. Ilustrasi mendukung isi. f. Ketebalan buku minimal 16 halaman.
D (HIJAU) Membaca Lancar	a. Nonfiksi berupa fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi sederhana.	a. Pengembangan kosakata di luar konteks yang dikenal (rumah, lingkungan, dan sekolah).	a. Ukuran buku A4, A5, dan B5 atau ukuran lain yang proporsional.

JENJANG	ISI	BAHASA	GRAFIKA
D (HIJAU) Membaca Lancar	b. Fiksi bertokoh manusia, kepahlawanan, cerita fantasi yang memuat nilai-nilai karakter mulia. c. Cerita rakyat yang memuat nilai-nilai karakter mulia. d. Buku puisi dan naskah drama memuat yang sesuai dengan dunia anak. e. Bertema hal-hal yang dekat dengan lingkungan sosial dan keberagaman pembaca. f. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa.	b. Variasi kata untuk menandai dialog dalam beberapa teks. c. Ejaan sesuai ketentuan. d. Pengembangan kalimat, lebih dari sepuluh kata e. Kalimat-kalimat tersusun dalam bentuk paragraf. f. Pengembangan paragraf sekuensial.	b. Format buku berisi gambar dengan Proporsi maksimal 20%. c. Penempatan gambar sesuai dengan teks. d. Menggunakan e. huruf berkait (serif) dan tidak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 12 pt. f. Ilustrasi mendukung isi. g. Ketebalan buku minimal 24 halaman
E (BIRU) Membaca Lanjut	a. Nonfiksi berupa fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi. b. Fiksi bertokoh manusia, kepahlawanan, cerita fantasi yang memuat nilai-nilai karakter mulia dan isu-isu sosial dan kemanusiaan.	a. Kosakata kompleks yang jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari. b. Kata-kata baru diperkenalkan melalui daftar glosarium dan konteks kalimat yang membantu pemahaman pembaca.	a. Ukuran buku variatif. b. Huruf berkait (serif) dan tidak berkait (sansserif) dengan ukuran 12 pt,

JENJANG	ISI	BAHASA	GRAFIKA
E (BIRU) Membaca Lanjut	c. Cerita rakyat yang memuat nilai-nilai karakter mulia. d. Buku puisi, drama yang memiliki diksi sastra yang lebih kompleks. e. Cerita masa lalu, masa kini, atau masa depan. f. Tema dan isu bersifat nasional dan global, dekat dengan kehidupan remaja. g. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa.	c. Ejaan digunakan sesuai ketentuan. d. Majas dan gaya bahasa beragam. e. Kata-kata figuratif dan sastrawi. f. Teks nonfiksi memiliki kata-kata teknis/ spesifik terkait bidang tertentu. g. Kalimat-kalimat membentuk paragraf berisi informasi rinci. h. Pengembangan paragraf sesuai dengan tipe teks.	c. berwarna atau hitam putih. d. Penempatan ilustrasi sesuai dengan teks. e. Ilustrasi mendukung isi. f. Ketebalan buku minimal 48 halaman.
F (NILA) Membaca Mahir	a. Nonfiksi berupa fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi. b. Fiksi bertokoh manusia, kepahlawanan, cerita fantasi yang memuat nilai-nilai karakter mulia serta isu-isu sosial dan kemanusiaan. c. Cerita rakyat memuat nilai-nilai karakter mulia.	a. Ejaan sesuai ketentuan. b. Majas dan gaya bahasa beragam. c. Kata-kata figuratif dan sastrawi.	a. Ukuran buku variatif. b. Huruf berkait (serif) dan tidak berkait (sansserif) dengan ukuran 11 pt, berwarna atau hitam putih. c. Penempatan gambar sesuai dengan teks.

JENJANG	ISI	BAHASA	GRAFIKA
F (NILA) Membaca Mahir	d. Buku puisi dan naskah drama dengan diksi sastra lebih kompleks. e. Cerita masa lalu, masa kini, atau masa depan. f. Tema dan isu berkaitan dengan tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia. g. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa.	d. Kosakata sulit dan arkais (pada karya sastra klasik) dan kata-kata teknis dapat dipahami menggunakan glosarium atau kamus. e. Pengembangan kosakata untuk berbagai tujuan komunikasi. f. Pengembangan paragraf sesuai tipe teks.	d. Ilustrasi mendukung isi. e. Ketebalan buku minimal 48 halaman.
G (UNGU) Membaca Kritis	a. Nonfiksi memperkenalkan tema abstrak dan menggugah kesadaran pembaca tentang isu sains, teknologi, sosial, budaya, dan kemanusiaan. b. Fiksi bertokoh manusia, kepahlawanan, cerita fantasi yang memuat nilai-nilai karakter mulia, isu-isu sosial, dan kemanusiaan.	a. Ejaan sesuai dengan ketentuan. b. Kata asli dan serapan dari bahasa asing.	a. Ukuran buku variatif. b. Huruf berkait dan tidak berkait dengan ukuran 10 pt, berwarna atau hitam putih.

JENJANG	ISI	BAHASA	GRAFIKA
G (UNGU) Membaca Kritis	c. Cerita rakyat yang memuat nilai-nilai karakter mulia. d. Buku puisi dan drama memiliki diksi sastra yang lebih kompleks. e. Cerita masa lalu, masa kini, atau masa depan. f. Tema dan isu berkaitan dengan tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia. g. Mengembangkan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa.	c. Kata-kata figuratif dan sastrawi. d. Kosakata sulit dan arkais (pada karya sastra klasik/kanon) dan kata-kata teknis dapat dipahami menggunakan glosarium atau kamus. e. Kalimat-kalimat membentuk paragraf berisi informasi rinci. f. Pengembangan paragraf multigenerik	c. Penempatan gambar sesuai dengan teks d. Ilustrasi mendukung isi. e. Ketebalan buku minimal 48 halaman.

Sumber : Naskah Akademik Perjenjangan Buku Kemdikbud (2018)

Karya Ilmiah Remaja

Ekstrakurikuler karya ilmiah remaja (KIR) merupakan kegiatan berkaitan erat dengan literasi. Kemampuan membaca menjadi dasar penyusunan sebuah karya ilmiah. Selain menanamkan budaya meneliti, kegiatan ini bertujuan membangun integritas dan sikap bertanggungjawab, kepedulian yang tinggi, kemampuan berpikir logis dan analitis, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, kemandirian, kepercayaan diri, serta keterampilan menyajikan gagasan ilmiah baik secara lisan melalui presentasi maupun tulis melalui karya ilmiah.

Karya ilmiah sangat berkaitan erat dengan dunia pendidikan dan juga dunia penelitian. Kebanyakan karya ilmiah yang diterbitkan merupakan hasil dari berbagai macam riset yang dilakukan oleh lembaga penelitian ataupun lembaga pendidikan.

Menurut Drs. Totok Djuroto dan Dr. Bambang Supriyadi, pengertian karya ilmiah adalah serangkaian kegiatan penulisan yang berlandaskan pada hasil penelitian yang disusun secara sistematis mengikuti metodologi ilmiah, yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban ilmiah dari suatu permasalahan. (Sumber: pengertiandefinisi.com)

Kegiatan literasi pada ekstrakurikuler KIR sudah mencapai tahap pengembangan dan pembelajaran. Dalam penulisan laporan karya ilmiah, terdapat dasar teori yang mewajibkan peserta didik melakukan telaah dan analisis berbagai buku, jurnal penelitian dan sumber lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukannya. Peserta didik juga menerapkan teori-teori tersebut untuk membuktikan hipotesis yang diambilnya. Dengan demikian, kemampuan literasi dasar merupakan modal peserta didik dalam mengembangkan karya tulis ilmiah.

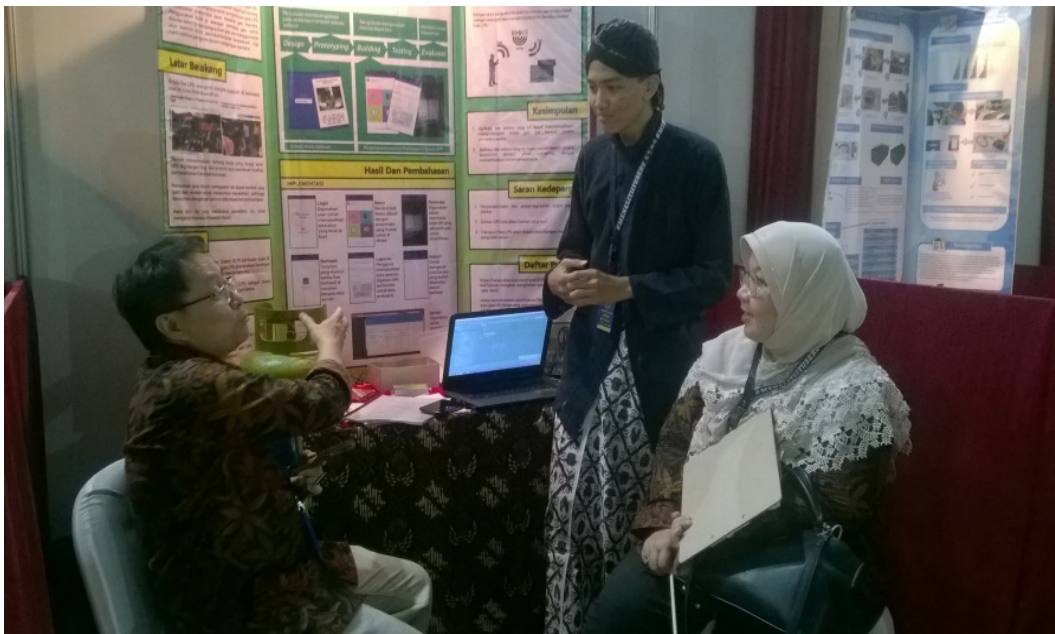
Karya tulis ilmiah berlandaskan hasil penelitian dapat digolongkan dalam dua bidang, yaitu penelitian bidang sains dan humaniora, serta penelitian bidang kewirausahaan.

A. Penelitian bidang sains dan humaniora

Penelitian ini meliputi bidang:

1. Matematika, Sains, dan Teknologi. Penelitian bidang ini terkait dengan ilmu pengetahuan dasar dan terapan untuk menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan eksplorasi alam semesta, modifikasi, inovasi, atau aplikasi dari ilmu pengetahuan alam untuk memenuhi kebutuhan/keinginan manusia. Sub bidang penelitian meliputi:
 - a. Matematika: aljabar, kalkulus, algoritma, geometri, topologi, trigonometri.
 - b. Lingkungan: botani, zoologi, genetika, kelautan
 - c. Farmasi, biomedis, dan kesehatan
 - d. Fisika, geofisika, kebumihan, astronomi, geografi, energi
 - e. Kimia dan teknik kimia
 - f. Teknologi: bioteknologi, teknologi pangan, peternakan, pertanian, perikanan, teknologi kelautan

2. Fisika Terapan dan Rekayasa. Penelitian bidang ini terkait fisika terapan serta desain, rancangan, rekayasa produk industri/ manufaktur, dan rekayasa lingkungan. Sub bidang penelitian meliputi:
 - a. Rekayasa informatika (aplikasi peranti lunak), rekayasa grafis, elektronik, robotik, mekatronik, sistem sensor-kontrol, rekayasa transportasi
 - b. Rekayasa permesinan, teknik mesin, teknik fisika
 - c. Rekayasa lingkungan
3. Ilmu Sosial dan Humaniora. Penelitian bidang ini terkait dengan ilmu pengetahuan dasar dan terapan bidang sosial humaniora untuk mengamati gejala dan/atau menyelesaikan permasalahan dalam bidang sosial humaniora. Sub bidang penelitian meliputi:
 - a. Ilmu ekonomi, ilmu manajemen
 - b. Sosiologi, antropologi
 - c. Psikologi, pendidikan
 - d. Seni, budaya, sejarah
 - e. Bahasa, sastra



Gambar 4. Pameran hasil penelitian sains pada lomba OPSI 2018.

B. Penelitian bidang kewirausahaan

Pengembangan penelitian bidang kewirausahaan bertujuan untuk membangun semangat dan jiwa kewirausahaan sosial, memberikan bekal pengalaman, pengetahuan dan pembinaan kewirausahaan agar peserta didik kelak dapat memulai dan mengakselerasi wirausaha sosialnya, mengaktivasi empati, daya inovasi, dan membangun rasa tanggung jawab, serta kemandirian ekonomi pada peserta didik, menumbuhkan generasi wirausahawan muda kreatif dengan wawasan sosial secara berkelanjutan serta membentuk jejaring yang dapat mendukung kegiatan wirausaha sosial, terutama dalam mempertahankan keberlanjutannya.

Penelitian ini meliputi bidang:

1. Kriya. Definisi bidang usaha kriya ini berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan pemasaran produk yang terbuat dari material alam atau sintetis yang dihasilkan oleh individu ataupun komunitas perajin secara manual atau dengan alat bantu produksi. Dalam konteks karya, produk kriya dapat dibagi dalam tiga kategori berdasarkan pendekatan



Gambar 5. Galeri kriya SMAN 2 Bantul

penciptaan produk yaitu 1) Produk yang berbasis material, baik material lunak seperti tekstil, serat alam, tanah liat, plastik, kulit, dll, maupun material keras seperti kayu, logam, batu, dll. 2) Produk yang berbasis keterampilan, dimana yang menjadi aspek utama adalah kondisi sumber daya manusia atau jenis keterampilan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya. 3) Gabungan dari keduanya.

2. Desain Grafis. Kategori bidang wirausaha Desain Grafis adalah kegiatan usaha kreatif dalam ranah “rekayasa visual” yang menggunakan bahasa komunikasi visual (huruf dan gambar) untuk menyampaikan pesan dan disampaikan melalui media (desain) dengan tujuan menyampaikan informasi, identifikasi/memberi identitas, dan mempersuasi, hingga mengubah perilaku khalayak sasaran.

Bahasa Komunikasi Visual berwujud *image* grafis, tanda/symbol, multimedia dan unsur grafis lainnya (warna, bidang, tipografi, tekstur, dll) yang disusun berdasar prinsip desain. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi (alternatif) untuk permasalahan yang akan disampaikan (dapat bersifat sosial maupun komersial).

Desainer Grafis dituntut mampu merancang solusi dan konsep komunikasi visual melalui identitas, informasi, dan persuasi yang tepat, sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan dikemas menjadi media visual untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan dan dimengerti khalayak sarannya. Adapun luaran dari wirausaha Desain Grafis adalah jasa dan produk komunikasi visual mencakup aktivitas perancangan (*desain*), pengembangan purwarupa (*prototyping*), dan wirausaha berbasis teknologi cetak dan digital

3. Fashion, *Fashion* pada dasarnya adalah gaya hidup masyarakat di suatu masa tertentu yang cenderung ditentukan, digemari dan digunakan sebagai *style* dalam berpenampilan. Cara berpenampilan tersebut tertuang dalam gaya berbusana yang digunakan sebagai media komunikasi serta ekspresi diri yang hadir sebagai respon dari berbagai peristiwa sosial, politik, ekonomi dan budaya serta



Gambar. 6. Desain batik kontemporer karya siswa SMAN 2 Bantul

teknologi sesuai tempat dan waktunya. Fashion di Indonesia dapat dikatakan sebagai media komunikasi dan ekspresi bangsa Indonesia yang perkembangannya disesuaikan dengan budaya bangsa serta mengangkat keragaman potensi sumber daya lewat cara berbusana.

4. Aplikasi dan Permainan Interaktif *Digital (Digital Game)*.

Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital merupakan kolaborasi antara bidang rekayasa (teknologi komputer, telekomunikasi, dan informasi *digital*) dan bidang desain (desain grafis, *user interface*, dan desain interaksi) sebagai salah satu bidang yang berkembang pesat seiring fenomena global yang terjadi saat ini yaitu revolusi industri 4.0.

Bidang wirausaha aplikasi dan permainan interaktif digital mencakup aktivitas perancangan (desain), pengembangan purwarupa (*prototyping*), dan upaya kewirausahaan. Seluruh aktivitas ini harus dilakukan secara kreatif untuk menciptakan inovasi sebagai solusi terhadap masalah-masalah yang muncul di masyarakat sekitar dengan cara memberikan informasi, mempermudah akses, mempermudah kinerja, mempermudah belajar, dan sebagainya.

Karya produk atau jasa dari bidang aplikasi dan permainan interaktif digital dikatakan baik jika memiliki manfaat positif (*usefulness*) yaitu dapat menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan masyarakat

5. Boga. Kegiatan usaha dibidang boga adalah kegiatan yang terkait dengan produksi, pemasaran dan penjualan produk makanan serta minuman.
6. Bidang Budidaya dan Lintas Usaha. Kategori pertama bidang usaha budidaya dan lintas usaha adalah bidang usaha yang tidak termasuk dalam kelima bidang usaha sebelumnya (Kriya, Desain Grafis, *Fashion*, Aplikasi dan Permainan Interaktif Digital, Boga); di antaranya budidaya, pengolahan dan rekayasa, serta bidang-bidang yang berada pada lingkup ekonomi industrial.

Kategori kedua merupakan usaha yang berada di dalam lingkup subsektor industri kreatif, namun bukan kelima bidang usaha Kriya, Boga, *Fashion*, Desain Grafis, atau Aplikasi Game di atas. Misalnya seperti usaha membuat film, musik, foto, arsitektur, desain produk,



Gambar 7. Festival FIKSI 2019 di SMAN 2 Bantul

galeri seni dan lainnya. Pada kategori kedua, kegiatan usaha di bidang budidaya dan lintas usaha juga dapat berupa usaha gabungan dari kelima bidang usaha lainnya, misalnya adalah kegiatan usaha yang di luar kelima bidang usaha di atas.

Sistematika karya tulis ilmiah

Sistematika laporan penelitian terdiri atas:

Judul

Lembar Pernyataan Orisinalitas/bukan plagiasi

Abstrak

BAB 1 Pendahuluan meliputi latar belakang rumusan masalah, tujuan, hipotesis.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

BAB 3 Metodologi

BAB 4 Hasil dan Pembahasan

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

Klub Jurnalistik (Mading/Majalah Sekolah)

Ekstrakurikuler jurnalistik merupakan salah satu kegiatan yang erat kaitannya dengan kegiatan literasi. Pada tahap ini, kegiatan literasi peserta didik telah mencapai kegiatan pengembangan dan pembelajaran dengan produk berupa majalah dinding dan majalah sekolah.

A. Majalah dinding

Majalah dinding atau yang biasa diakronimkan menjadi mading adalah salah satu jenis media komunikasi massa tulis yang paling sederhana. Disebut majalah dinding karena prinsip dasar majalah terasa dominan di dalamnya, sementara itu penyajiannya biasanya dipampang pada dinding atau yang sejenisnya.

Prinsip majalah tercermin lewat penyajiannya, baik yang berwujud tulisan, gambar, atau kombinasi dari keduanya. Dengan prinsip dasar bentuk kolom-kolom, bermacam-macam hasil karya, seperti lukisan, vinyet, teka-teki silang, karikatur, cerita bergambar, kitkat, dan sejenisnya disusun secara variatif. Semua materi itu disusun secara harmonis sehingga keseluruhan perwajahan mading tampak menarik (*eye caching*).

Bentuk fisik mading biasanya berwujud lembaran tripleks, karton, atau bahan lain dengan ukuran yang beraneka ragam. Ukuran yang tergolong relatif besar adalah 120 cm x 240 cm, sedang yang lebih kecil lagi disesuaikan dengan situasi dan kondisinya.



Gambar 8. Mading Lira dari SMAN 12 Jakarta

1. Apakah Manfaat Majalah Dinding?

Mading memiliki banyak manfaat. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Media Komunikasi.

Mading adalah media komunikasi termurah untuk menciptakan komunikasi antarpihak dalam lingkup tertentu. Mading yang dipasang sekolah membuktikan bahwa pemasangan dengan cara itu membuat komunikasi dapat dijalin dengan praktis. Dikatakan paling praktis mengingat bahan dan volume tulisan dapat diatur secara fleksibel, disesuaikan dengan tema dan keperluan yang aktual. Bila sekolah sedang kegiatan tertentu, sangat mungkin mading yang ada di sekolah akan berbicara tentang topik kegiatan tersebut. Tidak sekadar untuk mempublikasikan pengumuman penting tentang kegiatan akademik maupun nonakademik sekolah, mading juga mengakomodir hari penting dan peringatan hari-hari khusus, semua aktivitas yang menyangkut kegiatan akan diuraikan lebih banyak. Begitu pula untuk rubrik-rubrik Pendidikan, pelajaran, bahkan hiburan dapat terakomodir.

b. Pengelolaan Mading.

Dengan adanya mading, bermacam informasi dapat disampaikan secara mudah ke seluruh wilayah sekolah sesuai dengan lingkup yang direncanakan. Dengan membaca mading, banyak hal yang semula tidak diketahui akhirnya menjadi perbendaharaan pengetahuan, baik yang bersifat praktis maupun yang perlu perenungan.

c. Wadah Kreativitas.

Pada umumnya kegiatan peserta didik (OSIS), penggerak mading/ majalah sekolah tidak pernah sepi dari kreativitas, misalnya olahraga, olah seni, keterampilan, permainan, dan tidak ketinggalan pula aktivitas ekspresi tulis, dan yang sedang trend di masyarakat (peserta didik). Melalui karya tulis akan tersalurkan dua macam manfaat yang bersifat timbal balik. Dari sisi penulis, majalah dinding adalah tempat

untuk mencurahkan bermacam ide. Beragam gagasan, pikiran, daya cipta, bahkan fantasi yang mengiringi perkembangan jiwanya perlu penyaluran dan media untuk menuangkannya.

d. Menanamkan Kebiasaan Membaca.

Dunia akan menjadi luas bila kita senang membaca. Untuk itu, kegemaran membaca harus ditanamkan. Dalam hal ini mading punya andil yang besar. Mading dapat tampil setiap saat tanpa dihadang oleh sejumlah kesulitan. Mading dapat diterbitkan oleh siapa saja dalam jangka waktu yang relatif bebas tergantung animo pembaca. Kalau pembacanya menghendaki, mading dapat ditampilkan setiap hari dengan materi tulisan yang bersifat actual sesuai lingkungan. Apabila minat baca dan atensi menulis masyarakat sedang-sedang saja, mading dapat diganti tiap dua minggu, atau setiap bulan.

e. Melatih kecerdasan berpikir.

Membaca mading akan membangkitkan gairah untuk mencari bacaan lain lewat "umpan" yang disajikan dalam mading. Sangat mungkin sajian-sajian mading itu belum sepenuhnya memenuhi selera pembacanya. Hal ini akan menjadikan mading berperan sebagai perangsang bagi pembacanya untuk mencari bahan bacaan lain yang lebih lengkap. Kebiasaan membaca akan menambah pengetahuan pembaca dalam berbagai bidang. Semakin banyak membaca, pengetahuan siapa pun akan bertambah. Secara tidak langsung hal itu akan menjadi pendorong bertambahnya kecerdasan. Dengan demikian, jelaslah bahwa mading menjadi "terminal awal" bahkan sebelum direncanakan menjadi "Majalah sekolah", yang dapat menjembatani lahirnya pengetahuan, ketangkasan berpikir, dan terbentuknya kecerdasan.

f. Melatih berorganisasi.

Penggerak jurnalistik sekolah dalam menghadirkan selemba mading berarti mengorganisasikan sekelompok orang. Mading menuntun semua yang terlibat di dalamnya untuk berorganisasi. Mading adalah perwujudan kerja tim atau kerja kelompok yang perlu saling

mematuhi kesepakatan, aturan yang telah ditetapkan, kedisiplinan diri, dan kesungguhan bekerja. Dengan menyiapkan mading, secara otomatis siapa saja akan menghayati arti organisasi dan langsung terkait dengan aktivitas di dalamnya.

Mading akan membiasakan para penyelenggaranya menyiapkan perencanaan-perencanaan yang matang dalam tubuh organisasi sekelompok orang yang menjalin kerjasama antarbagian. Lewat kondisi yang demikian, maka secara langsung atau tidak. Mading menempatkan kekompakan kerja sebagai modal dasar setiap tumbuhnya organisasi.

g. Mendorong latihan menulis.

Berdasarkan pengalaman, banyak penulis yang menggunakan media mading sebagai wahana berlatih. Berawal dari senang menulis hal-hal yang sederhana, tidak mustahil seseorang menjadi terbuka wawasannya untuk lebih mengembangkan kesenangannya dalam bidang kepenulisan secara lebih profesional.

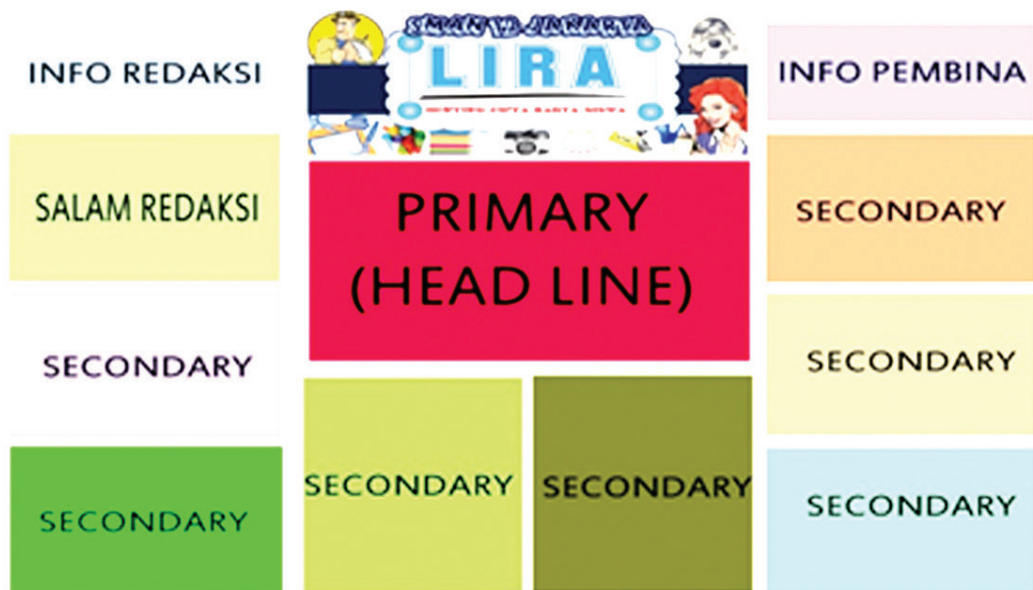
Bagian-bagian Majalah Dinding

2. **Bagian-Bagian Majalah Dinding:**

1. nama majalah dinding, lengkap dengan motto/visinya,
2. alamat dan nomor edisinya.
3. redaksional
4. daftar isi
5. pengantarredaksi
6. tajukrencana
7. beritasekolah
8. reportase
9. passion
10. kitkat
11. *feature*
12. karya sastra (cerpen, cerber, puisi, pantun, dsb)
13. artikel, tips, dsb ;
14. kartun, karikatur, ilustrasi, vignyet, foto-foto, gambar

Nama sebuah majalah dinding ditentukan dalam rapat redaksi. Redaksi merupakan orang-orang yang berperan dalam pembuatan majalah dinding. Apabila nama mading sudah ada, diikuti kemudian dengan motto/visi majalah dinding tersebut. Penetapan nama majalah dinding bisa dilakukan dengan melibatkan Pembina/ penggerak mading sekolah.

Bagian-bagian mading tersebut disusun dengan dalam kolom mading yang terdiri atas kolom penting (*primary*) dan kolom pendukung (*secondary*). Kolom *primary* berisi tajuk utama (*headline*) mading sedangkan kolom *secondary* berisi rubrik yang menarik dan dapat dipertanggungjawabkan konsistensinya. Berikut ilustrasi tata letak (*layout*) *primary* dan *secondary*.



Gambar 9. Ilustrasi tata letak (*layout*) *primary* dan *secondary*

B. Majalah Sekolah

Seperti halnya mading, majalah sekolah memiliki banyak manfaat. Selain manfaat yang sudah disebutkan pada mading, majalah sekolah dapat digunakan sebagai media promosi dan penyemai demokrasi. Isi media sekolah dalam bentuk majalah, tabloid, atau buletin merupakan gambaran dari aktivitas, kebijakan, dan pemikiran yang berkembang di suatu sekolah. Sekolah dengan sistem manajemen bagus, pemikiran guru dan peserta didik yang kritis dan cerdas dapat terbaca dalam sebuah penerbitan. Dengan begitu, sekolah tersebut secara otomatis akan terpromosikan.

Penganggaran penerbitan majalah sekolah menjadi tanggung jawab sekolah bersama komite sekolah. Oleh karena itu, kepala sekolah berperan sebagai penanggung jawab majalah sekolah.

Struktur Dewan Redaksi Majalah Sekolah

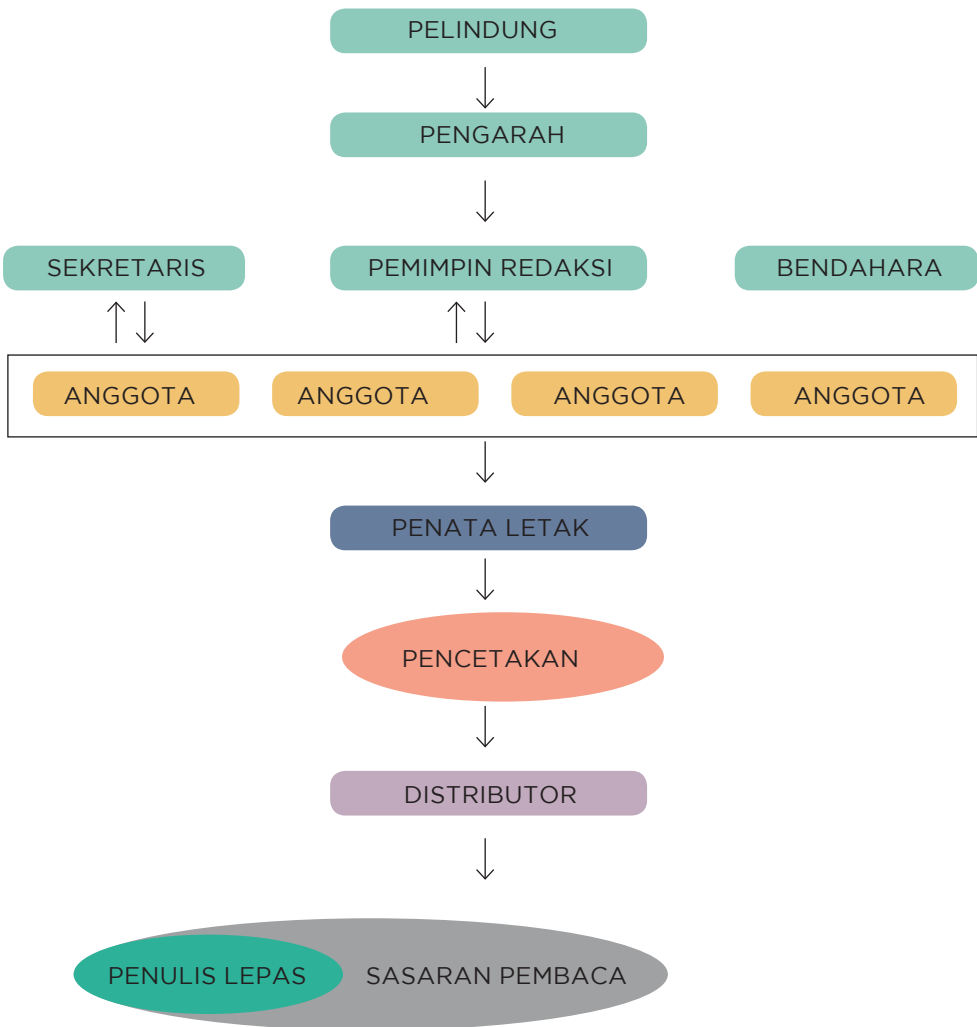
Dalam hal membuat penerbitan sekolah, susunan dewan redaksi inilah yang terlibat sepenuhnya mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai tahap evaluasi sebagai dasar untuk penerbitan berikutnya. Dewan redaksi sekurang-kurangnya terdiri atas delapan unsur, yaitu: (1) pelindung; (2) pengarah; (3) pimpinan redaksi; (4) anggota redaksi; (5) sekretaris redaksi; (6) bendahara; (7) penata letak; (8) distributor; dan (9) wartawan.

- a. Pelindung, yaitu kepala sekolah yang bertanggung jawab terhadap sistem pendanaan, isi penerbitan dan legalitas sebuah majalah sekolah.
- b. Pengarah, yaitu guru atau wakil kepala sekolah yang diberi wewenang oleh kepala sekolah. Pengarah memberikan usulan tema atau topik yang akan diangkat pada suatu penerbitan.
- c. Pemimpin redaksi, yaitu guru atau peserta didik yang diberi wewenang oleh kepala sekolah. Pemimpin redaksi setidaknya menguasai prinsip-prinsip jurnalistik dan manajemen praktis. Pemimpin redaksi harus bisa menangkap topik-topik aktual dan dibutuhkan pembaca serta menjabarkan bagian-bagian topik tersebut. Dalam manajemen majalah sekolah, pemimpin redaksi harus terbuka terhadap masukan dari anggota redaksi.



Gambar 10. Redaksi majalah sedang melakukan rapat redaksi

- d. Anggota redaksi, yaitu peserta didik yang menjadi staf redaksi. Anggota redaksi dilatih untuk terampil melakukan wawancara, menulis liputan sekaligus penanggung jawab rubrik. Anggota redaksi sebaiknya memiliki spesifikasi teknik penulisan sesuai rubrik yang menjadi tanggung jawabnya.
- e. Sekretaris redaksi, yaitu peserta didik anggota redaksi yang ditunjuk untuk menjadi sekretaris. Tugas utamanya adalah mengurus administrasi majalah sekolah, mempersiapkan rapat redaksi, merangkum notulen rapat dan mengagenda naskah yang masuk kemudian meneruskan kepada penanggung jawab masing-masing rubrik.
- f. Bendahara, yaitu guru atau peserta didik yang diberi wewenang mengurus keuangan majalah sekolah.
- g. Penata letak, yaitu peserta didik yang bertugas mengatur susunan tulisan, gambar, ilustrasi pada setiap halaman majalah sekolah. Penata letak mengatur perpaduan tulisan dan gambar, memilih jenis huruf, mengatur tampilan sampul majalah sehingga majalah sekolah tampil menarik, unik, artistik, estetik dan elegan.



Gambar 11: Skema kerja dewan redaksi

- h. Distributor, yaitu peserta didik yang bertugas mendistribusikan hasil terbitan kepada warga sekolah dan instansi lain.
- i. Wartawan, yaitu peserta didik yang bertugas melakukan liputan berita dan penulisan artikel.

Semua unsur dewan redaksi harus bekerja sama untuk mewujudkan penerbitan yang ajeg, kredibel dan bermutu. Bagan berikut menggambarkan skema kerja dewan redaksi majalah sekolah.



Gambar 12. Contoh majalah (cetak/digital) edisi 4 Liradubes SMAN 12 Jakarta

C. Majalah Digital

Sekolah dapat membangun sebuah website khusus untuk majalah sekolah dengan penerbitan berkala seperti halnya versi cetak. Untuk itu, diperlukan tenaga khusus yang menguasai bidang IT dan dapat menjadi bagian dari staf wakil kepala sekolah bidang Humas.

D. Sinematografi

Sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita). Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena, objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaanannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (montage).

Ekstrakurikuler sinematografi dapat dikembangkan apabila sekolah memiliki peralatan pendukung, atau anggota ekstrakurikuler dapat mengupayakan

pemenuhan peralatan pendukung. Melalui ekstrakurikuler ini, keenam literasi dasar, yaitu literasi baca tulis, sains, numerasi, digital, finansial, serta literasi budaya dan kewargaan, dapat dikembangkan dengan baik.

1. Membentuk klub pecinta film

Sebagai langkah awal dari kegiatan sinematografi, dapat dibentuk klub pecinta film. Klub ini beranggotakan peserta didik yang memiliki keterampilan di bidang fotografi, menulis cerita, mengedit video, dan tertarik pada film.

Seperti halnya ekstrakurikuler lain, perlu dibentuk kepengurusan dan adanya pembimbing khusus yang mendampingi dan mengarahkan peserta didik. Pembimbing dapat pula bertindak sebagai pelatih, sehingga diperlukan orang yang benar-benar kompeten dalam bidang ini.

2. Kegiatan klub pecinta film

Berbagai macam kegiatan dapat dilakukan oleh klub pecinta film, diantaranya:

a. Nonton bareng

Film merupakan media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan. Film-film bertema edukasi, kepahlawanan, film dokumenter dan film cerita yang sarat pendidikan karakter dapat diputar dan ditonton bersama-sama oleh anggota klub pecinta film atau seluruh peserta didik. Kegiatan nonton bareng ini dapat dilakukan di sekolah apabila sekolah memiliki fasilitas yang memadai, atau dilakukan di tempat lain atas ijin pihak sekolah. Film yang diputar disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.

Kegiatan nonton bareng dapat dirangkai dengan dialog film atau resensi film. Akan lebih baik jika pada kegiatan tersebut menghadirkan narasumber yang kompeten sehingga peserta didik dapat memperoleh banyak pengetahuan dan mengambil pelajaran dari film yang ditontonnya.

b. Resensi film

Resensi film dibuat setelah anggota klub menonton sebuah film.

Resensi film dapat dinilai sebagai bagian dari tugas mata pelajaran. Sistematika resensi film seperti halnya resensi buku, meliputi unsur-unsur:

- judul resensi film
- data film, meliputi judul film, sutradara, penulis naskah, pemain, produksi, tahun produksi.
- pembukaan resensi (lead)
- isi resensi;

c. Penutup resensi.

Pembuatan film pendek

Pembuatan film pendek dengan tema-tema sederhana atau film dokumenter dapat dilakukan oleh anggota klub film. Sebuah film merupakan integritas jalinan cerita yang terbentuk dari menyatunya peristiwa atau adegan. Komunikasi yang tercipta melalui media film merupakan komunikasi satu arah. Ada tiga faktor utama yang mendasari bahasa film, yaitu gambar/visual, suara/audio, dan waktu/durasi. Faktor waktu yang membatasi tampilan audio visual sehingga hanya informasi penting saja yang disampaikan melalui film.

- Proses pembuatan film pendek melalui beberapa tahapan, yaitu:
- menentukan ide cerita
- menyusun skenario
- menyusun kru produksi
- casting pemain
- menentukan lokasi pengambilan gambar
- menyiapkan perangkat produksi
- pelaksanaan shooting;
- editing.

E. Relawan Perpustakaan

Perpustakaan sekolah sebagai jantung pendidikan perlu didukung

dengan keberadaan perpustakaan kelas. Peserta didik merupakan pemustaka dari perpustakaan sekolah. Selain sebagai pemustaka, peserta didik dapat berperan menjadi relawan perpustakaan atau belajar menjadi pustakawan muda. Pustakawan bertugas dan bertanggung jawab di perpustakaan untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan.

Tugas relawan perpustakaan atau pustakawan muda adalah bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pelayanan perpustakaan kelasnya masing-masing. Untuk itu, perlu dibekali pengetahuan dan keterampilan pengkodean buku, inventarisasi buku, pencatatan peminjaman dan pengembalian buku serta keterampilan lain yang berhubungan dengan pengelolaan perpustakaan kelas. Selain itu, relawan perpustakaan juga bertanggung jawab terhadap pengelolaan sudut baca yang berada di lingkungan sekolah.

Karena pentingnya peran relawan perpustakaan bagi kebermaknaan kegiatan literasi, maka perlu dilakukan pendidikan pemustakan dan pustakawan. Narasumber kegiatan ini merupakan orang-orang yang berkompeten di bidang perpustakaan, baik dari perguruan tinggi maupun Badan Perpustakaan Daerah.



Gambar 13. Relawan perpustakaan bertugas di sudut baca sekolah

Sebagai sebuah ekstrakurikuler, maka berbagai kegiatan dapat dilakukan oleh relawan perpustakaan, diantaranya:

- a. pengelolaan perpustakaan kelas
- b. pelayanan perpustakaan keliling
- c. penggalangan donasi buku;
- d. penyaluran hibah buku.

F. Klub Karier dan Profesi

Kegiatan Ekstrakurikuler berikut memang agak berbeda dengan ekstrakurikuler lainnya yang ada di sekolah, dengan nama klub karier dan profesi. Apa yang dilakukan oleh peserta didik memang memberikan gambaran karier tertentu dan juga profesi yang dapat dilihat oleh peserta didik untuk gambaran mereka di masa yang akan datang dengan nama Klub Karier dan Profesi.

Kegiatan dalam Klub ini sarat dengan kegiatan berliterasi yang berhubungan dengan pencarian informasi yang berkaitan dengan karier dan profesi apa sajakah yang dapat dipresentasikan oleh individu yang telah menjalani dan melakukan sebuah profesi dan telah berhasil berkarier di bidang tertentu yang dapat menjadi contoh untuk peserta didik anggota club atau peserta didik lainnya.

Kegiatan utama dari klub ini adalah menginventarisir profesi dan karier yang dapat dijadikan contoh dan motivasi bagi anggota klub dan peserta didik lainnya. Individu tersebut dapat dimulai dari alumni sekolah yang telah dianggap berhasil dalam kariernya dan profesinya tersebut dapat menjadi inspirasi bagi adik-adiknya di sekolah.

Keterampilan apakah yang didapatkan dari club ini? Apakah manfaat dari club ini bagi pengurus maupun anggota juga peserta didik lain di sekolah? Jawabannya adalah pengurus memiliki program yang khusus berkaitan dengan menghadirkan alumni-alumni tersebut untuk dapat hadir sekadar berbicara dan membagikan pengalamannya hingga mencapai karier dan profesi yang dianggap perlu diinformasikan kepada anggota club dan peserta didik lainnya di sekolah tersebut.

M e m b a n g u n komunikasi kepada alumni, mencari data dan info alumni tersebut memerlukan cara komunikasi yang baik agar mereka mendapatkan kepastian akan kehadiran alumni tersebut dapat meluangkan waktunya untuk datang ke sekolah dan berbagi kepada adik kelasnya di sekolah.

Dengan tahapan demi tahapan mulai dari rapat pengurus, penentuan siapa alumni yang akan dihadirkan secara berkala (setiap bulan), mencari informasi tentang alumni tersebut, mencari *kontak personnya*, membuat janji, dan memastikan waktu

kedatangan alumni ke sekolah, berkoordinasi dengan pihak sekolah berkaitan dengan penggunaan waktu, ruangan, dan segala hal yang berkaitan dengan acara temu alumni sukses tersebut yang ingin membagikan pengalaman kepada adik kelasnya, dengan sendirinya perlu kecakapan komunikasi dan kerjasama yang baik antara pengurus dengan seluruh anggota sehingga mereka semacam pengorganisasi kegiatan (*event organiser/ EO*). Keberhasilan mereka menghadirkan alumni tersebut dan pengalaman positif terhadap karier dan profesi yang dibagikan sebagai pengalaman baik adalah hal yang menjadi pembelajaran yang sulit dilupakan.



DEYTRI ROBEKKA ARITONANG

ATAU YANG SERING DISAPA SEBAGAI DEYTRI MERUPAKAN ALUMNI 12 ANGKATAN 2002.

Saat ini Deytri bekerja sebagai Tim Asistensi di BAWASLU RI. Posisi yang ia jabat sekarang telah berjalan selama 4 tahun lamanya. Sebelum bergabung di BAWASLU, Deytri pernah bekerja sebagai wartawan di Kompas.com dan Surat Kabar Sinar Harapan.

Saat bekerja sebagai wartawan, Deytri pernah ditugaskan untuk meliput di KPU. Saat menjadi wartawan itulah, ia bersentuhan dengan isu-isu Pemilu hingga berkenalan dengan narasumber dari lembaga penyelenggara pemilu, seperti KPU dan Bawaslu.

13

Gambar 14. Alumni berbagi tentang karier dan profesi



Penutup

Kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka pembentukan karakter dan bertumpu pada pengembangan bakat dan minat peserta didik dapat dilaksanakan dengan menyenangkan. Kegiatan tersebut juga merupakan pintu untuk menumbuhkan dan mempertahankan minat baca, menggiring pada pencapaian produk bacaan yang lebih konkret dan bermanfaat bagi peserta didik, lingkungan sekitar, sekolah dan masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler selain menumbuhkembangkan potensi individual, juga merupakan pilar keberlangsungan gerakan literasi sekolah. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik ditempa untuk memiliki daya juang dan daya saing menghadapi tantangan di era Revolusi industri 4.0 sehingga dapat terwujud generasi bangsa yang tangguh.



Daftar Pustaka

Ario, Foy. *Menulis majalah Ah Gampang!* : ESIS Erlangga : Jakarta, 2019

Chall, J. S., & Dale, E. (1995). *Readability revisited: The new Dale–Chall readability formula*. Cambridge, MA: Brookline Books.

Permendikbud nomor 23 tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti

Permendikbud nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Aksiduta. 2012. "Ekstrakurikuler Berkarakter". Artikel. Diakses dari <http://aksiduta.blogspot.com/2012/07/ekstrakurikuler-berkarakter.html>

Komalasari, Kokom; Saripudin, Didin; Masyitoh, Iim Siti. 2014. "Living Values Education Model in Learning and Extracurricular Activities to Construct the Students' Character". *Journal of Education and Practice*, Vol.5, No.7, 2014. Kurinasih, Imas & Sani, Berlin. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.

Saptono. 2011. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter*. Jakarta: Esensi.

ISBN 978-602-5616-35-8



9 786025 616358