



Maftukah, ke Ajang Dunia dengan Barkas

BARANG bekas (*recycle things*) dapat memberikan manfaat luar biasa di tangan orang terampil. Dengan bekal ingin menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi murid, terciptalah sebuah alat peraga pembelajaran yang terbuat dari barang bekas (Barkas). Inovasi pembelajaran ini mengantarkan guru SDN Ngabean Yogyakarta Siti Maftukah SPd ke Ajang Pentas Dunia, Maret lalu di Phuket Thailand dalam *Regional Innovation Educator Forum (RIEF)* yaitu lomba guru inovasi tingkat Asia Pasific. Acara tersebut diikuti 200 guru yang diselenggarakan Microsoft.

"Saya bangga sekali karena bisa membawa nama baik guru Indonesia di mata dunia, mereka mengakui guru Indonesia mampu menjadi guru yang inovatif yang bisa memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan," kata Siti Maftukah dalam keterangannya yang dikirimkan ke KR.

Ia mempresentasikan dua alat peraga yaitu *Conventional Media* dan *Animation Media*. Media ini diberi nama *Clock Model Media*, karena cara kerjanya mirip seperti cara kerja jam dinding, yaitu memutar lingkaran kecil di tengah untuk mencari benda-benda di lingkaran besar. Tujuan media ini untuk membantu siswa SD kelas IV belajar tentang nama-nama tempat kegiatan harian dalam Bahasa Inggris.

Conventional Media dibuat dari kertas kardus bekas dan mainan anak. Dibuat lingkaran dengan diameter 30 cm dan 10 cm lalu digabungkan di tengah dengan kawat kecil, dicover dengan kertas berwarna warni, lalu lingkaran kecil ditempel dengan nama tempat kegiatan harian. Sedangkan, lingkaran besar di tempel dengan mainan bekas.

Sementara *Animation Media* dibuat dengan program *Macromedia Flash* berbasis ICT karena menyesuaikan dengan zaman yang kian cang-

gih. Media ini pengembangan dari *Conventional Media*. Cara kerjanya sama serta mempelajari nama-nama tempat kegiatan harian juga. Namun, media ini lebih praktis karena siswa bisa belajar sendiri dengan bantuan komputer/laptop dan bisa mengulang sendiri sesuai kemampuan anak.

Dari hasil penelitian di kelas, kata guru SDN Ngabean ini, dua media ini mempunyai banyak kelebihan dan kekurangan. *Conventional Media*, membuat siswa lebih interaktif, bisa bekerja sama dan lebih aktif bicara. Sedangkan *Animation Media*, ujarnya, membuat siswa senang belajar sendiri, sehingga interaksi dengan teman berkurang. Dari

hasil nilai, *Animation Media* lebih baik dibandingkan *Conventional Media*.

Dalam penelitian, katanya, tindakan kelas ada 2 kelompok yang masing-masing menggunakan media berbeda, hasilnya ternyata menggunakan *Animation Media* lebih baik hasilnya yaitu 84, sedangkan *Conventional Media* nilainya 78.

Media ini dinilai sangat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, mari menjadi guru yang inovatif dan kreatif, terutama di bidang ICT. Guru Indonesia harus mampu bersaing dengan dunia luar. Betul, Bu?

(Obi)-o



KR-Dok Pribadi
Siti Maftukah menunjukkan karyanya yang mengantarkan dirinya ke ajang dunia.

1.
2.

Sifat	Tindak Lanjut
<input type="checkbox"/> Amat Segera	<input type="checkbox"/> Untuk ditanggapi
<input type="checkbox"/> Biasa	<input checked="" type="checkbox"/> Untuk diketahui

Instansi	Nilai Berita	Sifat	Tindak Lanjut
1. Dinas Pendidikan	Positif	Biasa	Untuk Diketahui

Yogyakarta, 29 Mei 2026
 Kepala

Ig. Trihastono, S.Sos. MM
 NIP. 19690723 199603 1 005