

Asyik dan Serunya Berkarya Mading

MAJALAH Dinding (Mading)? Apa itu? Sebagaimana namanya, Mading adalah sebuah karya jurnalistik yang ditempelkan di dinding, umumnya menyajikan rubrik-rubrik berujud teks/tulisan, gambar, foto-foto, dan lain-lain. Karya jurnalistik ini hingga sekarang tetap eksis dan populer di sekolah-sekolah, khususnya sekolah menengah.

Berkarya mading sungguh mengasyikkan. Selain sebagai ajang mengembangkan bakat dan kemampuan bagi yang menyukai dunia tulis-menulis, gambar, desain dan fotografi, keasyikan yang dirasakan dalam berkarya mading adalah bekerja bersama dalam satu tim. Ketika karya kita terpampang di mading, dibaca dan dinikmati warga sekolah (siswa, guru, karyawan), senang dan bahagia rasanya. Jerih payah menulis opini, berwawancara, membuat liputan, memfoto, memberi ilustrasi, dan lain-lain, ternyata tidak sia-sia. Apalagi jika mendapat tanggapan positif dan menginspirasi.

Mading tidak selalu dipajang di dinding sekolah. Tantangan yang mengasyikkan adalah ketika muncul kesempatan lomba. Kemampuan dan kualitas karya mading ini pun lantas diuji: mampukah mengungguli karya sesama peserta dari berbagai sekolah lain?

Tampil Terbaik

Lomba Mading antar SMP se DIY dan sekitarnya menandai Louis Day yang diselenggarakan SMA Pangudi Luhur (PL) Sedayu, Bantul, Senin 22 Agustus 2022, menampilkan hal itu. Persaingan untuk tampil yang terbaik tampak dari perjuangan Tim Mading SMP PL 1 Yogya (mengirim 3 tim), SMP PL Sedayu, SMP PL Moyudan, Sleman; SMP PL Klaten dan SMP PL Wedi. Mereka (dalam satu tim ditentukan beranggotakan 6 orang) diberi waktu selama 4 jam (jam 09.00 — 13.00) untuk berproses menggarap mading

"Lomba ini menantang dan



Para peserta Lomba Mading menggarap materi isian. Mading.



KACA-Adjie RP

Mading Karisma SMP Pangudi Luhur Moyudan, meraih Juara 1.

seru. Kami harus kerja keras, kerja cerdas, cepat, dan cermat. Tidak mudah mengisi mading yang cukup luas itu dengan rubrik-rubrik yang wajib yang ada dan sesuai ketentuan lomba, seperti laporan utama, opini, dari redaksi, berita sekolah, karikatur, pojok, dan lain-lain," kata Gertrudis Alun Saripana, Pemimpin Redaksi Mading "Karisma" SMP PL

Moyudan.
Rubrikasi dan Kreativitas
Seluruh peserta mampu menyelesaikan karya madingnya tepat waktu. Tepat jam 13.00, tiga juri yang terdiri dari Sigit Widya, Jayadi Kastari dan Adjie RP langsung berproses melakukan penilaian. Aspek mading yang dinilai meliputi: kesesuaian tema, kelengkapan rubrik, penyajian bahasa,

KACA-Adjie RP



Para pemenang Lomba Mading berfoto bersama.

KACA-Adjie RP

kreativitas dan kerapian.

Setelah melalui sidang penjurian, ditetapkan para pemenangnya yakni Juara 1. SMP PL Moyudan, 2. SMP PL 1 Yogya (Tim A), 3. SMP PL Klaten dan Juara Harapan SMP PL Sedayu.

Saat mengumumkan para pemenangnya, salah satu juri mewakili juri lainnya mengatakan, rata-rata tim peserta sudah mampu menyajikan materi madingnya dengan baik, ini terlihat dari kemampuan mereka meramu tulisan yang dipadukan dengan gambar dan foto-foto. Mereka juga mampu mendeskripsikan ide tulisannya dengan runtut dan komunikatif. Kreativitas juga memegang peran penting.

"Kelemahan yang terlihat dari rata-rata karya peserta adalah mereka kurang menampilkan secara jelas identitas nama sekolahnya. Ini membuat para juri kerja keras menemukan asal sekolah dari karya mading tersebut," kata juri.

Tradisi menggelar Lomba

Mading antar pelajar SMP se DIY ini sudah dilakukan SMA PL Sedayu dalam tiga kali penyelenggaraan. Sebelum ada pandemi, lomba ini sudah digelar dua kali. Pada masa dua tahun pandemi, lomba ini sempat vakum. Kini setelah pandemi mereda, penyelenggara kembali mampu mengadakannya secara offline.

Tahun ini Louis Day Ekstern SMA PL Sedayu menggelar tiga mata lomba. Selain mading, juga

diadakan Lomba Paduan Suara dan Futsal. Untuk Lomba Paduan Suara para pemenang 1, 2, dan 3 masing-masing diraih SMP Stella Duce 2 Yogya, SMP PL Moyudan dan SMP PL 1 Yogya. Untuk Lomba Futsal para juara 1, 2, 3 dan Harapan masing-masing dimenangkan oleh SMP Aloysius Turi Sleman, SMP Johannes Bosco Yogya, SMP PL Wedi dan SMP PL 1 Yogya.

(Adjie RP, salah satu juri)

Ayo Kirimkan Karyamu!

AYO kirim karyamu di Rubrik KACA - Kedaulatan Rakyat, edisi Jumat untuk siswa-siswi SLTP - SLTA. Kiriman naskah bisa berupa: Opini tema aktual - Siswa Bicara, puisi - Parade Karya, cerita remaja, profil siswa-siswi berprestasi.

@ Cantumkan identitas diri, nama penulis, sekolah, kontak HP/WA, email, nomor rekening.

@ Materi tulisan - foto difile sendiri-sendiri. Naskah yang dimuat ada honorarium.

@ Materi dikirim ke email: jayadi.kastari@gmail.com. Terima kasih.

(Redaksi KACA - KR)

KAWANKU

ARENA KREASI ANAK

PUISIKU

Puisi untuk Ibuku

Tangan lembut yang membelai ku
Hangatnya pelukan dari kasih mu
Kecupan cinta di pipi dan kening ku
Selalu menghangatkan dinginnya hati ku

Secoret puisi kutuliskan tentang mu
Tentangmu yang telah menjaga ku
Dari dinginnya dunia ini
Kau adalah pelita di kegelapan ku

Kau membimbing ku dengan kemampuan
Kemampuan mu yang membuat ku jadi seperti ini
Bait puisi ini tanda terima kasih
Terima kasih ku padamu Ibu



ILUSTRASI JOS

Vincencia Ayunda Vania Sakuntoro Putri
Kelas 3 SD K Sang Timur Yogyakarta

CERNAK

HAIKAL dan ayahnya merebahkan badannya di sebuah masjid setelah sehabis mendorong gerobak berisi mainan tradisional yang tak kunjung laku. Dalam gerobak itu ada wayang, gamelan kecil, dan sebagainya. Tiba-tiba ada anak yang mendekati gerobak itu. Diambilnya egrang.

"Pak, ini bagaimana cara menggunakannya," tanya Najla pada pak Baron, ayah Haikal.

"Kamu harus naik ke atas bambu ini," terang pak Baron.

Kemudian, dua batang bambu panjang dengan ada dudukan untuk kaki itu diberikan pak Baron pada Najla. "Ayo, naik. Saya pegangi agar tidak jatuh," kata pak Baron.

Melihat Najla belajar egrang, banyak anak-anak lain langsung ramai ingin belajar mencobanya.

Sebelum anak-anak mencoba, pak Baron meminta tolong Haikal yang sudah bisa memainkan egrang untuk memberikan contoh cara memainkannya.

Anak-anak yang berkerumun di sekitar gerobak bertepuk tangan gembira dan semakin ingin segera mencoba. Dan setelah melihat contoh yang disampaikan Haikal, anak-anak kemudian dipersilakan pak Baron untuk mencobanya bergantian. Tentu saja dengan dipegangi oleh Haikal. Perlahan-lahan anak-anak mencoba naik dan melangkahkan batang bambu tersebut selangkah demi selangkah.

Bermain Egrang

Oleh: Affan Safani Adham



ILUSTRASI JOS

Walaupun awal-awal terlihat takut, tetapi semua anak berani mencobanya. Apalagi Najla, meski seorang perempuan, berani jatuh-bangun ketika mencoba egrang itu.

Ketika ditanya pak Baron bagaimana perasaan Najla saat mencoba bermain egrang, Najla menjawab singkat: "Seru!"

Meski awalnya takut, tapi bagi Najla sangat seru. "Dan aku mau mencoba dan mencoba lagi," kata Najla.

"Kapan-kapan main lagi ya, pak," tambah Fawas.

Meski anak-anak lainnya sudah pada pulang, tapi Najla masih tetap berada di samping gerobak milik pak Baron. Minta dijelaskan soal egrang itu.

"Egrang ini merupakan alat permainan tradisional," jelas pak Baron.

Lalu, Haikal menambahkan bahwa egrang itu terbuat dari dua batang bambu dengan ukuran panjang 2,5 meter. "Sekitar 50 centimeter dari bawah dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar 20 centimeter," kata Haikal pada Najla.

Menurut pak Baron, permainan itu sudah tidak asing lagi bagi sebagian anak-anak. Meskipun di berbagai daerah dikenal dengan nama atau istilah yang berbeda-beda.

"Namun sayangnya saat ini permainan egrang sudah mulai sulit untuk ditemukan, baik di desa maupun di kota," ungkap pak Baron.

"Apa permainan egrang ini sudah ada sejak dahulunya kala?" tanya Najla.

"Betul," jawab singkat pak Baron sambil

menerangkan egrang merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh.

"Sehingga tidak semua orang bisa memainkan permainan egrang itu," kata Najla.

Kata pak Baron, anak-anak dan orang tua banyak yang belum mahir memainkan permainan egrang. Untuk itu, bentuk egrang lalu disesuaikan dengan pemakainya. "Sesuai dengan usia si pemakai, bila yang bermain orang tua maka pembuatannya pun panjang dan tinggi, sedangkan untuk anak-anak bentuk dan ukurannya pun pendek," papar pak Baron.

Meskipun egrang itu hanya sebuah permainan anak-anak, namun permainan itu banyak mengandung nilai-nilai budaya yang sangat mendidik untuk diri kita, di antaranya kerja keras, keuletan dan sportivitas.

"Lalu, nilai kerja keras tercermin dari mana?" tanya Najla.

"Tercermin dari semangat para pemain egrang yang harus tetap berusaha agar dapat mengalahkan lawannya," kata Haikal.

Kemudian ditambahkan pak Baron, nilai keuletan itu juga tercermin dari proses pembuatan alat yang digunakan untuk berjalan, yang memerlukan keuletan dan ketekunan. "Agar bisa seimbang dan mudah digunakan untuk berjalan," kata pak Baron.

Nilai sportivitas yang tercermin tidak hanya dari sikap para pemain yang tidak berbuat curang saat berlangsungnya permainan. Tapi juga mau menerima kekalahan dengan lapang dada. Karena, biar bagaimanapun, egrang hanyalah sebuah permainan untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal yang positif bagi anak-anak maupun orang tua.

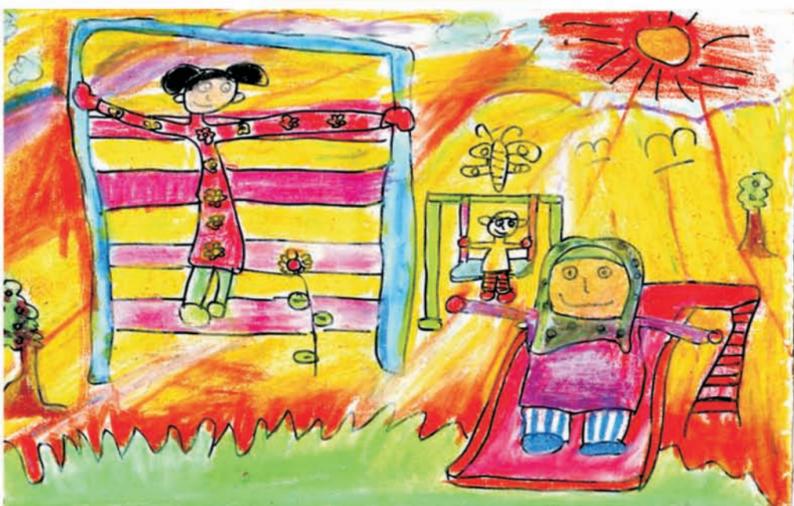
Siang itu, Najla lalu pulang ke rumah setelah menerima penjelasan dari pak Baron. Najla lalu merencanakan untuk bermain egrang bersama dengan teman-temannya.

Najla membayangkan bisa berjalan dengan bambu sambil melihat sekitar rumah dengan keningan. Egrang adalah permainan tradisional dan Najla bangga bisa memainkannya. "Karena itu wujud dari cintaku terhadap kebudayaan Indonesia dan aku bangga memperkenalkan egrang kepada dunia," kata Najla.***

Affan Safani Adham, tinggal di Jalan Suronatan No 2 RT 34 RW 05 Kelurahan Notoprajan, Kemantren Ngampilan, Kota Yogyakarta - 55262

Naskah dan gambar untuk Rubrik Kawanku bisa dikirim melalui e-mail: Kawankukaer@gmail.com

MARI MENGGAMBAR



Mazaya Hafidzah

TK ANNUR 3, Gondangan, Maguwaharjo, Depok, Sleman