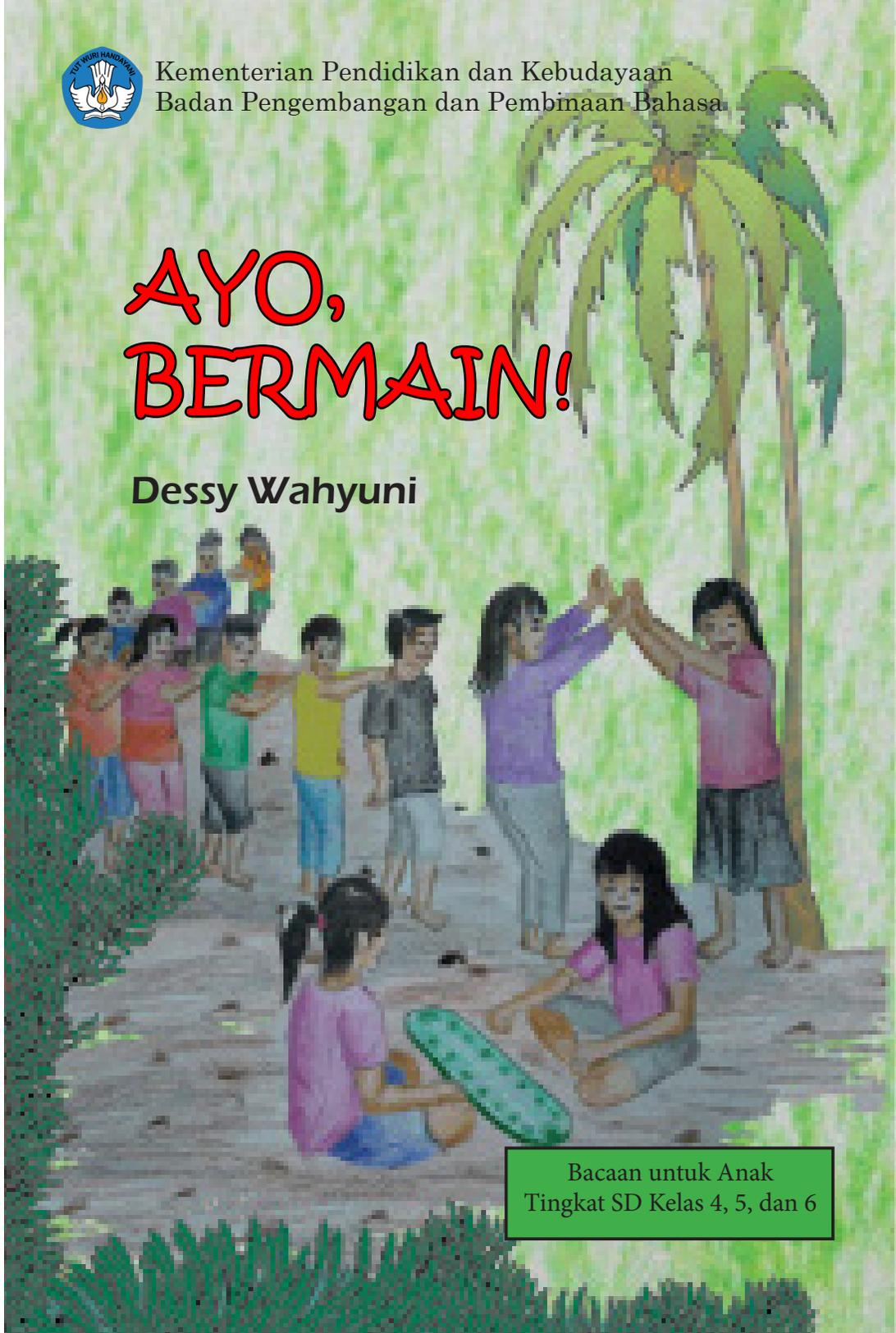




Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

AYO, BERMAIN!

Dessy Wahyuni



Bacaan untuk Anak
Tingkat SD Kelas 4, 5, dan 6

MILIK NEGARA

TIDAK DIPERDAGANGKAN



Ayo, Bermain!

Dessy Wahyuni

**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa**

AYO, BERMAIN!

Penulis : Dessy Wahyuni
Penyunting : Luh Anik Mayani
Ilustrator : Ryanokta Govinda Saputro
Penata Letak : Frame-art

Diterbitkan pada tahun 2018 oleh
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Jalan Daksinapati Barat IV
Rawamangun
Jakarta Timur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya, dilarang diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam hal pengutipan untuk keperluan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

PB 688.7 WAH a	Katalog Dalam Terbitan (KDT)
	Wahyuni, Dessy Ayo, Bermain/Dessy Wahyuni; Penyunting: Luh Anik Mayani; Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018 viii; 79 hlm.; 21 cm.
	ISBN 978-602-437-447-1 1. CERITA ANAK-INDONESIA 2. KESUSASTRAAN ANAK-INDONESIA

Sambutan

Sikap hidup pragmatis pada sebagian besar masyarakat Indonesia dewasa ini mengakibatkan terkikisnya nilai-nilai luhur budaya bangsa. Demikian halnya dengan budaya kekerasan dan anarkisme sosial turut memperparah kondisi sosial budaya bangsa Indonesia. Nilai kearifan lokal yang santun, ramah, saling menghormati, arif, bijaksana, dan religius seakan terkikis dan tereduksi gaya hidup instan dan modern. Masyarakat sangat mudah tersulut emosinya, pemarah, brutal, dan kasar tanpa mampu mengendalikan diri. Fenomena itu dapat menjadi representasi melemahnya karakter bangsa yang terkenal ramah, santun, toleran, serta berbudi pekerti luhur dan mulia.

Sebagai bangsa yang beradab dan bermartabat, situasi yang demikian itu jelas tidak menguntungkan bagi masa depan bangsa, khususnya dalam melahirkan generasi masa depan bangsa yang cerdas cendekia, bijak bestari, terampil, berbudi pekerti luhur, berderajat mulia, berperadaban tinggi, dan senantiasa berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, dibutuhkan paradigma pendidikan karakter bangsa yang tidak sekadar memburu kepentingan kognitif (pikir, nalar, dan logika), tetapi juga memperhatikan dan mengintegrasikan persoalan moral dan keluhuran budi pekerti. Hal itu sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penguatan pendidikan karakter bangsa dapat diwujudkan melalui pengoptimalan peran Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang memumpunkan ketersediaan bahan bacaan berkualitas bagi masyarakat Indonesia. Bahan bacaan berkualitas itu dapat digali dari lanskap dan perubahan sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan, kekayaan bahasa daerah, pelajaran penting dari tokoh-tokoh Indonesia, kuliner Indonesia, dan arsitektur tradisional Indonesia. Bahan bacaan yang digali dari sumber-sumber tersebut mengandung nilai-nilai

karakter bangsa, seperti nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter bangsa itu berkaitan erat dengan hajat hidup dan kehidupan manusia Indonesia yang tidak hanya mengejar kepentingan diri sendiri, tetapi juga berkaitan dengan keseimbangan alam semesta, kesejahteraan sosial masyarakat, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Apabila jalinan ketiga hal itu terwujud secara harmonis, terlahirlah bangsa Indonesia yang beradab dan bermartabat mulia.

Salah satu rangkaian dalam pembuatan buku ini adalah proses penilaian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuaan. Buku nonteks pelajaran ini telah melalui tahapan tersebut dan ditetapkan berdasarkan surat keterangan dengan nomor 13986/H3.3/PB/2018 yang dikeluarkan pada tanggal 23 Oktober 2018 mengenai Hasil Pemeriksaan Buku Terbitan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Akhirnya, kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Kepala Pusat Pembinaan, Kepala Bidang Pembelajaran, Kepala Subbidang Modul dan Bahan Ajar beserta staf, penulis buku, juri sayembara penulisan bahan bacaan Gerakan Literasi Nasional 2018, ilustrator, penyunting, dan penyelaras akhir atas segala upaya dan kerja keras yang dilakukan sampai dengan terwujudnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi khalayak untuk menumbuhkan budaya literasi melalui program Gerakan Literasi Nasional dalam menghadapi era globalisasi, pasar bebas, dan keberagaman hidup manusia.

Jakarta, November 2018

Salam kami,

ttd

Dadang Sunendar

Kepala Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa

Sekapur Sirih

Perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi di era globalisasi ini sangat pesat. Untuk mempermudah berbagai hal, ilmu pengetahuan dan teknologi ini memiliki peran penting. Ternyata, perkembangan ini membuat perubahan di berbagai bidang, termasuk permainan.

Permainan tradisional mulai ditinggalkan. Anak-anak kini lebih memilih permainan yang berbau teknologi, seperti permainan video (*video game*), baik secara daring maupun luring. Sayangnya, permainan canggih ini banyak memberikan dampak negatif bagi anak.

Sebelum permainan tersebut berkembang pesat, terdapat banyak permainan tradisional yang digemari anak-anak pada zamannya. Setiap permainan tradisional itu menyisipkan nilai-nilai positif yang dapat membangun karakter anak. Pada umumnya permainan tradisional melatih anak bersosialisasi dengan lingkungannya. Permainan tradisional juga melatih ketangkasan motorik anak.

Sebagai bentuk kepedulian terhadap perkembangan karakter anak, penulis mencoba memperkenalkan permainan tradisional tersebut kepada anak-anak di negeri ini melalui cerita berikut.

Pekanbaru, Oktober 2018

Dessy Wahyuni

Daftar Isi

Sambutan	iii
Sekapur Sirih	v
Daftar Isi	vii
1. Di Rumah Sakit	1
2. Aruna dan Talia	9
3. Liburan ke Rumah Datuk	17
4. Menikmati Liburan.....	25
5. Ular Naga	49
6. Saatnya Berpisah.....	59
Biodata Penulis	74
Biodata Penyunting	78
Biodata Ilustrator	79

1

Di Rumah Sakit

Sudah tiga hari Aruna terbaring di rumah sakit. Badannya panas tinggi dan kepalanya sakit. Tangan kanan dan kirinya sudah bergantian ditusuk jarum infus. Kata dokter, infus itu untuk menambah cairan dan memasukkan obat yang dibutuhkan Aruna agar ia segera pulih.

“Wah, badan kamu panas sekali, Nak,” kata Mama. Mama mengompres dahi Aruna dengan handuk kecil. Handuk itu telah direndam air hangat terlebih dahulu.

Sudah tiga hari ini Mama tidak beranjak dari sisi Aruna. Beberapa hari yang lalu, badan Aruna tiba-tiba panas. Saat tidur malam, ia mengigau dan menjerit-jerit. Mama dan papanya terkejut. Lalu,

mereka meraba badan Aruna yang panas sekali. Mereka langsung membawa anak lelaki itu ke rumah sakit.

Aruna meringis kesakitan. Ia memegangi kepalanya yang berdenyut-denyut. Mama dengan sigap memijit kepala Aruna dengan lembut.

Mama menceritakan kepada dokter bahwa anaknya ini tidak pernah berhenti bermain *smartphone* atau gawai. Anak laki-laki yang berbadan agak gempal itu sangat senang mengutak-atik permainan di gawainya.

“Kamu kelelahan, Aruna,” ujar Dokter El. Dokter El adalah dokter spesialis anak yang dipercaya oleh mama dan papa Aruna untuk merawat anak-anak mereka.

Aruna hanya diam sambil cemberut.

Dokter El melanjutkan, “Mata kamu lelah memelototi gawai sepanjang hari.”

Aruna semakin jengkel dinasihati seperti itu. Ia teringat permainan yang baru diunduhnya.

“Karena asyik bermain, kamu sampai lupa makan dan minum. Lihatlah, bibir kamu kering dan pecah-pecah, bahkan sampai berdarah. Jadinya,

kamu dehidrasi, kekurangan cairan.” Dokter El tersenyum melihat Aruna yang semakin cemberut diceramahi.

“Infus ini berguna untuk menambah cairan tubuhmu yang hilang, Aruna,” Dokter El berkata sambil mengusap lembut kepala Aruna.

Aruna hanya mengangguk lemah. Kepalanya masih terasa pusing.

“Tbu, jangan lupa untuk selalu mengompres Aruna, ya, agar panas badannya tidak terus naik. Kalau ada apa-apa, panggil saja perawat. Mereka selalu siap membantu.” Dokter El berkata kepada Mama.

Mama mengangguk-anggukkan kepalanya tanda ia memahami perintah dokter.

“Baik, Dok,” ujarnya.

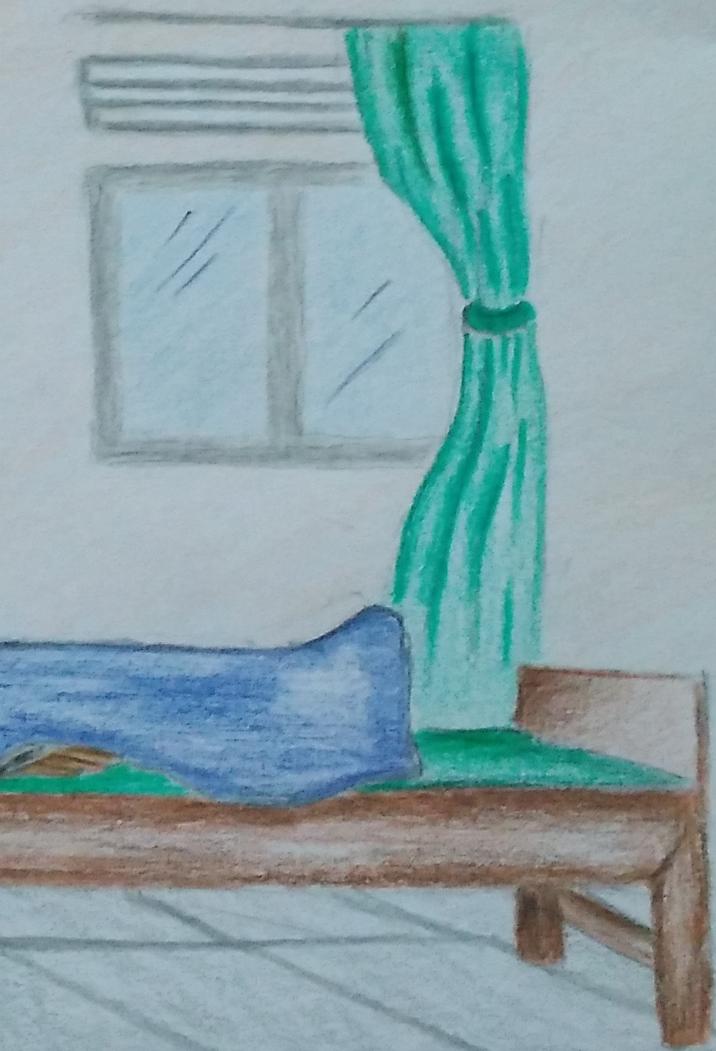
“Ayo, Jagoan. Kamu harus segera pulih, ya,” kata Dokter El menyemangati Aruna.

Aruna hanya diam. Ia masih kesal dengan dokter itu. Untuk menutupi tingkah anaknya yang kurang sopan, Mama segera mengucapkan terima kasih kepada Dokter El.

Dokter yang baik itu tersenyum. Ia segera pamit meninggalkan ruangan tersebut.







Chia
Lee

Hari ini Aruna sudah diperbolehkan pulang. Genap enam hari lamanya ia dirawat di rumah sakit. Setelah mengurus administrasi, Papa menjemput Aruna dan Mama ke kamar Aruna. Mama sudah selesai membereskan barang-barang yang akan dibawa pulang.

Tidak lama kemudian, perawat datang membawa kursi roda. Aruna duduk di kursi roda itu. Perawat mendorongnya hingga ke ruang lobi. Papa mengambil mobil dari tempat parkir. Papa segera menjemput Mama dan Aruna di depan lobi rumah sakit.

Perawat membantu Aruna turun dari kursi roda dan membimbingnya masuk ke mobil. Tanpa mengucapkan terima kasih kepada perawat itu, Aruna langsung duduk di dalam mobil. Mama hanya menggeleng-gelengkan kepalanya. Sekali lagi, untuk menutupi kelakuan anaknya itu, Mama meminta maaf kepada perawat.

“Maafkan Aruna, ya, Sus,” kata Mama.

Perawat itu tersenyum, “Tak apa, Bu. Namanya juga anak-anak.” Perawat itu memaklumi.

Mama lalu mengucapkan terima kasih. Mama dan perawat saling berjabat tangan. Kemudian, Mama pamit dan menyusul Aruna ke dalam mobil.

Papa menjalankan mobil perlahan. Tidak lupa ia membunyikan klakson dan tersenyum serta melambaikan tangan ke arah perawat itu. Mama pun ikut melambaikan tangannya. Hanya Aruna yang tidak.

Perawat itu berkata, “Cepat sembuh, ya, Aruna.”
Ia pun melambai-lambaikan tangan ke arah mereka.

2

Aruna dan Talia

Meski sudah enam hari tidak bertemu kakaknya, Talia tidak merasa kehilangan. Saat Aruna masuk ke dalam rumah dibimbing Mama, Talia hanya duduk di sofa sambil terus bermain gawai.

Ketika melihat Aruna dan Mama masuk, Talia hanya melirik sebentar ke arah pintu lalu matanya kembali tertuju pada layar gawainya. Talia bahkan masih mengenakan seragam sekolahnya.

Hari ini adalah hari Jumat. Talia hanya belajar hingga pukul 11.00. Tidak seperti hari Senin hingga Kamis, ia pulang pukul 16.00. Hari Sabtu ia tidak belajar seperti hari biasa. Hari Sabtu adalah hari ekstrakurikuler. Setiap siswa boleh memilih mau





12

ikut kegiatan apa saja, seperti karate, bola kaki, kelas bahasa Inggris, kelas bahasa Arab, kelas melukis, kelas robotik, dan sebagainya.

“Talia,” panggil Mama.

“*Kenapa* kamu belum mandi dan berganti baju, Sayang,” tanya Mama kepada Talia.

“Sekarang sudah pukul lima,” Mama melanjutkan.

Talia hanya diam saja. Ia masih sibuk dengan permainan di gawainya itu tanpa memedulikan panggilan Mama.

“Talia,” Mama memanggilnya lagi.

“Masa sudah kelas 2 SD masih harus dingatkan kalau mandi, Nak?”

“Iya, Ma. Sebentar lagi.”

Talia tetap tidak beranjak dari tempat duduknya.

“*Ehm,*” terdengar suara Papa berdehem.

Talia cepat-cepat beranjak dan meninggalkan gawainya di meja. Ia langsung menuju kamar mandi.

Papa memang tidak banyak bicara. Anak-anaknya pun jarang bercanda dengan Papa. Baik Talia maupun Aruna sangat takut kepada Papa. Jika marah, suara Papa bisa mengalahkan bunyi letusan gunung.

Papa adalah seorang pengusaha yang sukses. Ia sering keluar kota mengurus bisnisnya. Karena

kesibukannya itu, Papa jarang mengobrol dengan anak-anaknya.

Mama juga seorang pekerja. Ia bekerja di sebuah perusahaan swasta. Mama memang tidak seperti Papa yang sering keluar kota. Meskipun bekerja, Mama selalu sempat membantu Bi Inah menyiapkan bekal Aruna dan Talia setiap pagi. Namun, sepulang kerja, Mama sudah lelah. Ia sudah tidak sempat lagi menemani anak-anaknya bermain. Mama juga tidak pernah membacakan buku cerita sebelum tidur.

Namun begitu, Aruna dan Talia telah dibelikan berbagai mainan oleh Mama dan Papa. Talia memiliki beraneka boneka. Aruna juga memiliki banyak permainan lego. Beragam jenis permainan video atau *video game* ada di rumah. Mereka sudah puas bermain di rumah. Jadi, mereka tidak pernah bermain ke luar rumah. Bi Inahlah yang menemani mereka bermain.

Mereka tinggal di kompleks perumahan mewah. Di kawasan itu anak-anak memang jarang terlihat di luar rumah. Di gerbang kompleks ada petugas keamanan yang menjaga.

Sesekali, Talia ikut Bi Inah ke warung di seberang kompleks untuk berbelanja bahan dapur. Ia kadang-

kadang tersipu saat disapa oleh petugas keamanan yang menjaga gerbang kompleks.

Berbeda dengan Aruna. Ia sama sekali tidak ingin keluar rumah. Aruna yang saat ini sudah duduk di kelas 4 SD paling tidak suka diajak keluar rumah. “*Enakan* main di rumah, di luar sana panas,” begitu katanya.



“Bi Inah, buatkan aku mi goreng. Pakai telur mata sapi, ya,” teriak Aruna dari kamar.

“*Lho*, tadi kan sudah, Run,” Bi Inah sudah berada di depan pintu kamar Aruna.

“*Tapi*, aku mau lagi, Bi,” katanya.

“Kata Mama, makan mi cuma boleh tiga hari sekali, *lho*.”

Bi Inah tetap tidak mau membuatkan mi goreng kesukaan Aruna.

“Makan yang lain saja, ya, Run?” tanya Bi Inah.

“Aku tidak mau yang lain. Aku cuma mau mi goreng dan telur mata sapi. Titik.” Permintaan Aruna tidak bisa ditawar lagi.

Ia berbicara tanpa melihat ke arah Bi Inah. Matanya tertuju ke layar komputer di depannya. Dengan lihai ia memainkan *joystick* yang berfungsi mengendalikan gambar yang muncul di layar tersebut. Gambar berwarna-warni yang muncul berganti dengan cepat di layar.

“Aku juga, ya, Bi,” Talia pun berteriak minta dibuatkan mi goreng.

“Aku pakai telur dadar,” pintanya sambil tiduran di sofa.

Seperti biasa, mata Talia tak lepas dari layar gawainya.

Bi Inah hanya menarik napas panjang. Karena menyayangi Aruna dan Talia seperti anak-anaknya sendiri, Bi Inah tidak kuasa menolak permintaan mereka.

3

Liburan ke Rumah Datuk

“**Liburan** semester ini kita tidak akan ke Singapura atau Malaysia seperti tahun lalu. Kalian akan Papa antar ke rumah Datuk di kampung.”

Glek. Aruna dan Talia terkejut, bagai mendengar petir di siang bolong. Perkataan Papa adalah perintah bagi mereka. Tidak ada yang kuasa membantahnya.

“Kebetulan Papa ada urusan bisnis ke Padang. Jadi, setelah Papa antar kalian ke rumah Datuk, kalian akan tinggal di sana bersama Mama dan Bi Inah. Setelah lima hari kalian akan Papa jemput.”

“*Tapi*, Pa, aku tidak suka di sana,” Aruna mencoba membantah Papa.

“*Kenapa?*” tanya Papa.

“Di sana membosankan. Tidak ada internet, listrik pun sering mati. Kami akan bermain apa di sana?” Suara Aruna mulai meninggi.

Talia hanya diam. Ia takut membantah Papa.

“Sudah, tidak ada tawar-menawar. Lusa kita berangkat.”

Mereka hanya diam meski dalam hati menggerutu.

Mama yang menyaksikan perdebatan singkat itu hanya tersenyum.



Bi Inah sudah menyiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan anak-anak. Selimut tebal, bantal, boneka kesukaan Talia, berbagai permainan, pakaian, stok makanan selama di perjalanan, susu, serta berbagai perlengkapan lainnya sudah tersusun rapi di mobil.

Aruna sedang mengemas gawai dan beberapa komik untuk mengusir rasa bosannya di rumah Datuk nanti. Tidak lupa ia memasukkan stok kacamata yang lain untuk berjaga-jaga.

Kata Mama, kalau berjalan jauh, Aruna harus membawa setidaknya dua kacamata. Aruna tidak mau kejadian di Bali dulu terulang lagi.

Saat itu mereka berkunjung ke Sangeh. Seekor monyet menyambar kacamata Aruna dan melarikannya ke dalam hutan. Sang pawang memanggil dan membujuk monyet itu untuk mengembalikan kacamataanya. Saat dikembalikan, kacamata itu telah patah. Aruna tidak bisa melihat apa-apa dengan jelas setelahnya.

Talia pun melakukan hal yang sama. Dalam hati, mereka menggerutu dan tidak setuju berlibur ke rumah Datuk. Hanya satu kata yang terlintas di pikiran mereka, bosan.

“Ayo, Anak-anak, Papa sudah menunggu di mobil,” Mama memanggil mereka dengan lembut.

Aruna dan Talia bergegas menuju mobil. Mereka tidak mau melihat Papa marah. Kemarahan Papa bagi mereka hanya menambah kebosanan perjalanan tersebut.

Bi Inah memeriksa semua jendela. Ia pun memastikan bahwa kompor tidak menyala. Bi Inah juga tidak lupa mengecek keran air. Setelah memastikan semua aman, Bi Inah mengunci pintu. Kemudian, ia segera masuk ke dalam mobil.

Mobil mulai melaju. Perjalanan panjang mereka telah dimulai. Untuk sampai ke rumah Datuk, dari Pekanbaru bisa menghabiskan waktu 7 hingga 8 jam perjalanan.



Datuk menyambut kedatangan mereka dengan riang gembira. Ia paling senang dikunjungi, terutama oleh cucu-cucunya.

Datuk adalah orang tua Mama. Nenek sudah meninggal lima tahun lalu. Meski sudah tua, Datuk masih bugar dan bisa mengurus diri sendiri. Ia pun cekatan mengurus kambing-kambingnya. Datuk sendiri yang mencarikan rerumputan untuk makanan kambingnya. Datuk juga memelihara beberapa ekor ayam. Di dalam rumah, Datuk ditemani tiga ekor kucing kesayangannya. Kucing-kucing itu ia beri nama Bintang, Belang, dan Manis.

“Datuk” sebenarnya adalah gelar pusaka adat yang diberikan oleh kaum kerabat kepada Datuk, kakek Aruna dan Talia. Gelar itu ia peroleh melalui upacara adat dengan beberapa syarat menurut adat Minangkabau. Nama Datuk sebenarnya adalah Zainal Abidin. Melalui upacara adat, ia diberi gelar Datuk Rajo Sampono.

Sebagai Wali Nagari Simawang, Kabupaten Tanahdatar di Provinsi Sumatra Barat, Datuk bertanggung jawab terhadap kaum dan kemenakannya dalam membina, mengayomi, melindungi, dan mengatur pemanfaatan harta pusaka dan tanah ulayat. Itu semua dilakukannya demi kemakmuran bersama.

“Ayo, Cu, masuk, masuk,” seru Datuk.

Aruna masuk dengan wajah cemberut. Namun, Talia langsung berlari memeluk datuknya. Ia meraih tangan Datuk dan menciumnya.

“Aruna,” seru Papa, “ayo, salami Datuk.”

Dengan berat hati Aruna mendatangi Datuk dan menyalaminya. Datuk meraih kepala Aruna dan mengusapnya dengan penuh kasih sayang.

“Uh, pasti ini adalah liburan yang sangat membosankan,” rutuknya dalam hati.

Aruna memilih duduk dekat jendela. Ia mengambil ranselnya dan mengeluarkan gawai kesayangannya. Saat melihat bahwa tidak ada koneksi internet, ia pun menggerutu. Akan tetapi, ia tak berani mengeluarkan suara keras sebab Papa ada di sampingnya.

“*Hei*, lihat, ayo, semua lihat,” tiba-tiba terdengar teriakan Talia dari halaman.

Semua bergegas keluar untuk menyaksikan apa yang terjadi.

“Mama, Papa, Kak Aruna, lihat ini. Kambing ini memakan daun yang kuberikan,” soraknya girang.

Terlihat Mama menggeleng-gelengkan kepala sambil tersenyum. Papa pun kemudian mendekati Talia dan ikut memberikan dedaunan kepada kambing-kambing.

Akan tetapi, Aruna tidak tertarik sama sekali. Ia membalikkan badan dan masuk ke dalam rumah.

“Aruna, ikut *tuh*. Adikmu dan Papa memberi makan kambing.” Mama berkata lembut meminta Aruna bermain keluar.

“Malas, ah, Ma. Kambing-kambing itu bau,” gumam Aruna.

Ia masih memikirkan *game* yang tidak bisa dimainkannya di gawai karena tidak ada koneksi internet.

Mama hanya menarik napas panjang. Lalu, ia melangkah ke dapur membantu Bi Inah yang sedang menyiapkan makan malam mereka.

Meskipun telah menempuh perjalanan panjang, ternyata suasana pedesaan yang asri mampu menghilangkan rasa penat mereka. Semua menikmati semilir angin segar yang bertiup, kecuali Aruna. Anak laki-laki itu masih saja dongkol karena Papa memutuskan untuk berlibur di kampung ini.

Magrib menjelang. Datuk, ditemani Talia dan Papa, menggiring kambing-kambing dan ayam-ayam memasuki kandang.

Setelah itu, mereka membersihkan diri, mandi, dan berganti pakaian. Lalu, Papa meminta mereka

untuk salat Magrib berjamaah. Papa yang menjadi imamnya.

Seusai salat, mereka menuju meja makan. Hidangan sudah tersedia. Talia sangat antusias. Ia kelaparan setelah lelah bermain dengan kambing-kambing Datuk.

Namun, Aruna tetap terlihat tidak bergairah.

“Ayo, siapa yang makannya banyak besok akan dibawa berenang ke Danau Singkarak,” kata Mama.

“Aku mau, aku mau,” ujar Talia.

“Kamu Aruna, tidak mau ikut berenang?” tanya Mama.

“Mau,” jawab Aruna sekadarnya.

Setelah makan malam selesai, mereka mengobrol dengan Datuk. Tidak lama kemudian, kantuk menyerang. Mereka pun beristirahat karena liburan baru saja dimulai. Hari esok sudah menanti.

4

Menikmati Liburan

Pagi itu, rekan kerja Papa menjemput Papa ke rumah Datuk. Mereka segera berangkat ke Kota Padang.

“Papa pamit, ya, Nak.” Papa mengusap kepala Aruna dan Talia bergantian. Mereka pun mencium tangan Papa.

“Papa hati-hati, ya,” ujar Talia sembari tersenyum.

“Kamu juga,” tegas Papa. “Nikmatilah liburan ini. Jangan bermain gawai terus. Hari Jumat, Papa kembali ke sini, ya.”

“Baik, Pa,” jawab Talia riang. Ia sudah tidak sabar untuk pergi berenang ke tepian Danau Singkarak.

Selepas kepergian Papa, Talia segera berkata kepada Mama, “Ayo, Ma, kita berenang.”

“Sebentar, Sayang. Kita menunggu Ayunina.”

“Ayunina? Siapa itu?” tanya Talia.

“Ayunina adalah cucu Nek Upik, tetangga Datuk,” jawab Mama, “dia yang akan menemani kita berlibur.”

Talia terlihat kecewa. “Mengapa harus ada gadis kampung yang turut serta bersama kita?”

Ia menggerutu dalam hati. “Pasti akan merusak liburan deh.”

“Asalamualaikum,” seorang anak perempuan dan dua orang anak laki-laki mengetuk pintu rumah Datuk.

“Waalaikumsalam,” jawab Datuk dan Mama serempak. Mama segera menyambut kedatangan mereka.

“Eh, Ayunina, silakan masuk, Nak. Tambah ayu saja, kamu, ya. Nah, yang ini siapa namanya?” Mama mempersilakan mereka masuk.

“Yang ini namanya Alim dan yang ini namanya Majid, Nte.” Ayunina memperkenalkan kedua bocah laki-laki itu.

Alim mengenakan baju kaus berwarna hijau. Badannya lebih tinggi daripada Ayunina dan sedikit kurus. Sementara itu, Majid mengenakan baju kaus berwarna kuning. Tingginya sama dengan Ayunina. Ia terlihat pemalu.

“Alim dan Majid adalah sepupu saya, Nte,” kata Ayunina melanjutkan. “Mereka kebetulan datang dari Batusangkar tadi malam. Lalu, saya mengajak mereka untuk ikut bersama. Boleh kan, Nte?” tanya Ayunina kemudian.

“Tentu boleh, Sayang. Ayo, sini. Perkenalkan, ini Talia dan ini Aruna.” Mama memperkenalkan Aruna dan Talia pada mereka.

Talia berusaha tersenyum walau hatinya sedikit kesal. Namun, Aruna tetap saja cemberut seperti kemarin.

“Ayo, kita berangkat,” seru Mama.

Mama menyalakan mesin mobil. Kami berlima segera melompat ke dalam mobil.

Aruna duduk di depan, di samping Mama. Talia, Ayunina, Alim, dan Majid duduk di belakangnya.

“Kamu kelas berapa, Yu?” tanya Mama membuka percakapan.

“Kelas empat, Tante,” jawab Ayunina.

“Wah, berarti Ayu sama dengan Aruna, ya. Kalau Alim?” tanya Mama lagi.

“Saya kelas lima SD, Tante,” jawab Alim bersemangat.

“Nah, si cakep Majid, kelas berapa?” Mama bertanya kepada Majid yang terlihat malu-malu.

“Kelas tiga,” jawabnya pelan.

“Berarti Talia, ya, yang paling kecil. Masih kelas dua.” Mama tertawa sambil menggoda Talia.

“*Tapi*, aku yakin, pasti renangku yang paling jago nanti,” tantang Talia.

Semua tertawa, kecuali Aruna tentunya. Talia memang hobi berenang. Ia ikut les renang sejak duduk di taman kanak-kanak.

“Kita lihat saja,” celetuk Alim.

Talia merasa tertantang. Ia sudah tidak sabar untuk memperlihatkan kebolehannya.

Rumah Datuk berada di puncak perbukitan. Untuk menuju Danau Singkarak, kami harus menempuh jalan menurun. Dalam perjalanan itu terlihat Danau Singkarak yang luas terbentang. Danau ini merupakan danau terluas kedua di Sumatra setelah Danau Toba.

Danau Singkarak termasuk danau tektonik yang terbentuk karena pergeseran lempeng bumi. Pemandangannya sangat indah dan memanjakan mata. Sampan yang bertebaran di permukaan danau

terlihat dari atas sini. Tampak pula pemandangan hijau di sekitar danau. Hal ini menambah daya tarik tersendiri yang dimiliki Danau Singkarak.

Sesampai di tepian danau, Talia langsung berlari. Ia sudah siap dengan pakaian renangnya. Akan tetapi, begitu ia menyentuh air danau, ia terkejut. Air itu begitu dingin. Ia pun surut.

“*Hahaha,*” tawa Alim. “Ayo, tak apa. Awalnya memang terasa dingin. *Tapi,* begitu masuk ke dalam air, tubuh kita terasa hangat,” serunya.

Ia menarik tangan Talia perlahan agar anak itu tidak terkejut. Ayunina turut menyemangati Talia. Talia pun mulai menikmati dinginnya air Danau Singkarak. Majid yang pendiam ikut berbaur bersama mereka. Gelak tawa pun pecah di antara mereka.

Aruna belum tertarik juga. Ia lebih memilih duduk di tepian danau bersama Mama. Ia mengutak-atik gawainya. Terlihat sinyal yang timbul tenggelam. Hal itu semakin membuatnya jengkel. Mama tidak berhasil membujuknya untuk ikut berenang.

“Kak, Kak Aruna, ayo, sini,” panggil Talia. “Lihat *nih* Uda Alim berenangnya jago sekali. Kamu kalah deh, Kak.” Talia berteriak dari dalam danau.

Hati Aruna yang sedang panas semakin panas dikatakan kalah oleh Talia. Meskipun berbadan gempal, Aruna jago berenang. Ia pun telah ikut kursus renang sejak duduk di taman kanak-kanak. Ia sering memenangi berbagai lomba renang di Pekanbaru. Bahkan, ia juga pernah memenangi lomba renang mewakili provinsi di Palembang.

Tanpa berpikir panjang lagi, Aruna turun ke danau. Sama seperti Talia, ia terkejut merasakan dinginnya air danau itu. Akan tetapi, ia berpura-pura tidak merasakannya.

Dengan pongahnya ia berkata kepada Alim, “Ayo, kita lomba. Kamu pasti kalah,” tantangnya.

Yang lain bersorak-sorak. “Alim, Alim, Alim,” terdengar Majid dan Ayunina menyemangati Alim.

Hati Aruna semakin panas. Ia menantang Alim untuk berpacu hingga batas zona renang yang telah ada di danau itu. Alim pun menyambutnya.

“Satu, dua, tiga.” Ayunina memberi aba-aba.

Saat mereka berpacu, tiba-tiba Aruna terkejut. Entah apa penyebabnya, ia kehilangan kendali. Seketika itu ia kehilangan keahliannya dalam menaklukkan air. Padahal, selama ini ia terkenal jago renang. Ia bahkan lupa bagaimana caranya mengapung di air.

Mula-mula Aruna masih terlihat timbul tenggelam di permukaan air. Beberapa saat berlalu, yang terlihat hanyalah lambaian tangan Aruna.

“Kakak,” jerit Talia ketakutan.

Melihat Aruna yang megap-megap, Alim segera membantunya. Ia membawa Aruna ke pinggir.

Napas Aruna sesak. Wajahnya pucat. Ia sangat ketakutan.

Mama berlari mendekatinya. Mama memberikan teh hangat agar ia tenang.

“Ada apa, Nak, kok kamu tiba-tiba seperti itu?” Mama terlihat panik.

“Tidak tahu, Ma. Tadi itu aku kaget, ternyata makin ke tengah, danau itu semakin dalam. Aku tidak menyangka,” ujarnya setelah merasa tenang.

“Memang begitu, permukaan danau itu seperti kualii,” jelas Alim. “Berenang di danau memang berbeda dengan berenang di kolam renang. Suhu yang dingin di bagian dalam danau memang sering membuat orang kaget.”

“O, ya, terima kasih, Lim, kamu sudah membantuku. Entah apa jadinya kalau kamu tadi tidak membantuku.” Aruna menyadari keteledoran dan kesombongannya. “Aku minta maaf sudah menantangmu dengan sombong,” lanjut Aruna.

“Tak apa, Teman,” kata Alim sambil merangkul pundak Aruna hangat. “Itulah gunanya teman, membantu saat kita sedang kesusahan.”

Aruna tertunduk. Ia merasa malu dengan sikapnya selama ini. Mulai saat itu ia berjanji dalam hati untuk selalu menghargai orang lain.



Siang menjelang. Terik mentari mulai menyengat kulit mereka. Rasa lelah pun menyerang setelah puas bermain air di danau. Mama mengajak mereka pulang.

“Anak-anak, ayo, kita pulang.”

“*Yah*, Ma. Masih enak main,” seru Aruna.

Ia baru saja merasakan enaknya bermain bersama teman-teman.

“Besok kita ke sini lagi, Nak. Hari sudah siang,” panggil Mama lagi.

Ayunina, Talia, Alim, dan Majid bergegas berlari ke arah Mama. Aruna terpaksa mengikuti mereka.

Mereka segera masuk ke mobil. Mama tersenyum bahagia melihat Aruna sudah tidak cemberut lagi.

“Bagaimana, Aruna, apa kamu merasa senang?” tanya Mama sembari menyetir.

“Sangat, Ma. Besok kita ke sini lagi, ya,” pintanya.

“Uh, tadi Kak Aruna tidak mau,” goda Talia.

Semua tertawa. Riang.

Di rumah, Bi Inah sudah menyiapkan makan siang untuk mereka. Datuk pun baru pulang dari *parak* belakang. Ia mencari makanan untuk kambing-kambingnya.

“Bagaimana, Cu, jadi berenang tadi?” tanya Datuk kepada Talia.

“Jadi *dong*, Tuk,” jawab Talia gembira. “Kak Aruna hampir tenggelam tadi. Untung saja ada Uda Alim yang menyelamatkan.”

“Wah, *kenapa* itu bisa terjadi?” tanya Datuk.

“*Hehe*, panjang ceritanya, Tuk.” Talia mengedipkan sebelah matanya ke arah Datuk. Datuk pun mengangguk-angguk.

“Sini, Jagoan Datuk.” Datuk merentangkan tangan ke arah Aruna dan Aruna pun memeluk Datuk.

“Ayo, makan dulu, Anak-anak,” panggil Mama.

“Ayu, Alim, Majid, ayo,” ajak Mama lagi.

Kali ini Majid sudah tidak malu-malu lagi. Mereka makan ikan bilis goreng buatan Bi Inah. Ikan bilis itu adalah ikan khas dari Danau Singkarak. Ikan ini kecil-kecil, digoreng kering oleh Bi Inah. Enak sekali.



Majid sedang memainkan dua buah benda bulat seperti bola, tetapi terbuat dari kaca, dengan jemarinya. Aruna yang masih penasaran dengan gawainya menoleh ke arah Majid.

“Apa itu yang kamu pegang, Jid?” tanya Aruna sambil mengernyitkan dahinya.

“Ini?” tanyanya balik kepada Aruna dengan mengangkat kedua benda itu.

Aruna mengangguk.

“Ini kelereng,” kata Majid. “Kamu mau?”

“Untuk apa itu?”

“Ya, untuk main *dong*,” jawab Majid geli.

“Main? Bagaimana caranya? Hanya untuk diputar-putar dengan jari-jari kita?” tanya Aruna lagi.

“Bukan,” Majid terkekeh. “Ayo, kita keluar. Akan aku tunjukkan cara bermainnya.”

Majid membuat tiga lubang di tanah berdiameter sekitar 7—10 sentimeter. Lubang itu membentuk garis lurus dengan jarak masing-masing sekitar 1 meter.

Aruna hanya melihat sambil terheran-heran. Cekatan sekali Majid melubangi tanah di halaman itu. Ia menggunakan kayu kecil untuk melubangi tanah tersebut.

“Sebenarnya ada banyak cara memainkan kelereng ini,” kata Majid. “Sekarang kita coba memasukkan kelereng ke dalam lubang saja dulu.”

“Bagaimana caranya?” tanya Aruna penasaran.

“Lihat ini!” Majid memeragakan cara menyentil kelerengnya. Ia memegang kelereng berwarna hitam, sedangkan Aruna diberinya kelereng berwarna merah.

Kelereng, yang sering juga disebut gundu, memiliki beraneka model. Ada yang polos dan ada pula yang bercorak warna-warni. Coraknya ada yang berada di dalam kelereng dan ada pula yang berada di lapisan luar. Kelereng ini berbentuk bola kecil. Biasanya terbuat dari kaca atau marmer.

Untuk jenis permainan yang menggunakan tiga lubang ini, tiap-tiap pemain secara bergantian menyentil kelerengnya agar masuk ke dalam lubang-lubang tersebut. Setiap pemain juga bisa menembak kelereng lawan agar menjauhi lubang. Pemenangnya adalah orang yang pertama kali memasukkan kelereng ke dalam seluruh lubang.





052

Aruna mencoba menyentil kelereng dari lubang pertama menuju lubang kedua. Namun, ia kewalahan. Majid ingin tertawa lepas, tetapi ia tidak ingin menyinggung perasaan Aruna.

Alim melihat adegan itu dari rumah Nek Upik. Ia kasihan melihat Aruna. Lalu, ia datang dan mengajari Aruna cara menyentil kelereng.

Aruna pantang menyerah. Ia terus mencoba dan mencoba. Akhirnya, setelah Alim dan Majid dengan sabar mengajarnya, Aruna berhasil memasukkan kelerengnya ke lubang kedua. Ia bersorak-sorak kegirangan.

“Hore, hore, hore.” Teriakannya terdengar begitu kencang.

Mama yang sedang membaca novel melongokkan kepala dan melihat ke halaman. Dilihatnya Aruna sedang berjingkrak-jingkrak. Datuk yang sedang memberi makan ayam-ayamnya pun ikut tertawa. Ia bahagia melihat cucunya sudah bisa berbaur dengan teman sebaya.

“Ayo, main lagi,” ajak Aruna dengan penuh semangat.

“Sebenarnya ada lagi bentuk permainan lain menggunakan kelereng ini,” kata Alim.

“Seperti apa itu?” tanya Aruna.

“Pertama, kita buat lingkaran di sini,” kata Alim sambil menggambar lingkaran di atas tanah.

“Lalu, kita masing-masing meletakkan sejumlah kelereng yang disepakati ke dalam lingkaran ini,” jelasnya lagi.

“*Tapi*, aku kan tidak punya kelereng lagi,” wajah Aruna tiba-tiba menunduk sedih.

“*Hei*, tenang Kawan, akan kuberi kamu sepuluh. Nih,” kata Majid sambil memberikan sepuluh butir kelereng.

“Nah, pertama, ayo, tiap orang menaruh tiga kelereng ke dalam lingkaran,” pinta Alim.

Mereka pun masing-masing meletakkan tiga kelereng di sana. Sekarang terdapat sembilan kelereng di dalam lingkaran.

“Kita mulai dari sini,” perintah Alim sambil membuat garis batas yang berjarak sekitar 3 meter dari lingkaran. “Kita sentil kelereng induk kita ke arah lingkaran itu,” pintanya lagi.

Mereka pun bergantian menyentil kelereng induk mereka. Kelereng Alim berwarna hijau, sedangkan Aruna menggunakan kelereng berwarna merah dan Majid menggunakan kelereng berwarna hitam.

Mereka kemudian menembak kelereng-kelereng yang berada di dalam lingkaran secara bergantian. Jika ada kelereng yang keluar dari lingkaran, kelereng tersebut menjadi milik si penembak. Begitu seterusnya hingga kelereng dalam lingkaran habis. Pemain yang kalah adalah yang paling sedikit sisa kelerengnya.

“*Yah*, aku cuma dapat dua kelereng.” Aruna terlihat kecewa.

“Untuk pemain pemula, itu sudah luar biasa,” hibur Alim. “Dulu kelerengku malah tidak bersisa,” kata Alim. Majid hanya tersenyum malu mengingat saat pertama kali ia belajar main kelereng.

“Ayo, kita main lagi. Aku yakin pasti bisa mengalahkan kalian.” Aruna kembali bersemangat.

Mereka bermain tidak kenal lelah. Bahkan, Majid mengambil persediaan kelereng yang disimpannya di rumah Nek Upik. Aruna benar-benar tidak putus asa. Ia terus berlatih meski masih sering kalah.

Permainan kelereng ini melatih kita agar bersikap jujur. Untuk membidik kelereng lain, kita pun harus dapat mengontrol emosi supaya bisa berkonsentrasi. Nah, untuk itu diperlukan kecermatan dan ketelitian. Kita pun harus cerdas

mengatur strategi. Tentu saja kita dilatih untuk bersabar. Selain itu, bermain kelereng ini dapat meningkatkan rasa percaya diri kita. Gerakan-gerakan yang dilakukan dalam bermain ini dapat melatih keterampilan motorik kita pula. Yang paling penting, dalam bermain kelereng ini kita bersosialisai dengan teman-teman sekitar.



“**Ayo**, Talia. Sini,” panggil Ayunina dari teras rumah neneknya.

“Ada apa, Uni?” Bergegas Talia mendekati Ayunina yang dipanggilnya Uni. Uni adalah panggilan untuk kakak perempuan.

“Kamu lihat ini,” kata Ayunina memperlihatkan sebuah benda seperti perahu.

“Apa itu?”

“Ini adalah congkak. Biarkan anak laki-laki yang bermain kelereng. Kita main congkak saja.”

“*Tapi*, aku tidak pandai memainkannya, Uni,” kata Talia.

“Tenang saja. Mainnya gampang, kok.”

“*Oke*,” jawab Talia dengan riang.





2022

Congkak lebih dikenal dengan istilah congklak. Ada pula yang menyebutnya dakon. Akan tetapi, di Sumatra Barat, permainan tradisional ini lebih dikenal dengan nama congkak. Permainan ini sederhana, tetapi mampu mengasah daya nalar. Permainan yang dimainkan oleh dua orang ini melatih ketajaman berpikir.

Permainan congkak berbentuk papan memanjang yang memiliki 16 lubang: 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. Empat belas lubang kecil itu dibagi menjadi tujuh lubang yang saling berpasangan. Di ujung kedua papan masing-masing terdapat satu lubang besar. Jika diperhatikan, papan congkak itu seperti perahu. Untuk memainkannya dibutuhkan biji yang terbuat dari kulit atau cangkang kerang, biji-bijian perkebunan, atau bebatuan berjumlah 98 butir.

Zaman dahulu congkak terbuat dari kayu. Akan tetapi, sesuai dengan perkembangan zaman, kini congkak dapat ditemukan dengan bahan plastik. Bahan dasar papan congkak ini tidak akan memengaruhi permainan. Yang penting adalah keenambelas lubang yang menghiasi papan congkak tersebut. Siapa saja boleh memainkan congkak ini, baik anak-anak maupun orang dewasa.

“Bagaimana caranya?” Talia bergumam.

“Pertama, isi lubang kecil masing-masing tujuh biji,” Ayunina memberikan instruksi untuk mengisi keempat belas lubang kecil.

Jemari mereka berebutan mengambil biji yang ada. Mereka mulai menghitung dan memasukkan biji-biji tersebut.

“Selesai.” Talia kegirangan karena telah selesai mengisi bagiannya duluan.

“Yah, aku kalah,” rajuk Ayunina. “*Tapi*, permainan baru saja akan dimulai,” katanya.

“Iyakah?” tanya Talia. “Lalu, lubang yang besar ini untuk apa, Uni?” Talia bertanya keheranan.

“Itu adalah lubang induk. Setiap orang memiliki lubang induk di sisi kiri. Di lubang itulah nanti kita menyimpan biji-biji milik kita. Yang memiliki biji paling banyak, dialah pemenangnya.” Panjang lebar Ayunina menjelaskan.

“Untuk menentukan siapa yang jalan *duluan*, kita bisa *bersuten*,” perintah Ayunina.

“Hore, aku yang menang.” Talia bersorak riang.

“Nah, coba kamu ambil biji-biji dari salah satu lubang milik kamu.” Ayunina melanjutkan instruksinya, “Kemudian, kamu masukkan biji itu satu

per satu ke lubang-lubang di sebelah kirinya secara berurutan searah jarum jam.”

Talia mulai mengambil biji di lubang paling kanan. Ternyata, biji terakhirnya masuk ke lubang induk miliknya. Ia terdiam.

“Berarti kamu berhasil memulangkan satu biji,” kata Ayunina. “Sekarang masih giliranmu. Silakan pilih lagi biji-biji dari lubang kecil lain milikmu.”

Kali ini Talia mengambil biji pada lubang kedua dari kanan. Ia menjalankan biji-biji tersebut. Ternyata biji terakhir jatuh di lubang kedua dari kanan milik Ayunina. Ayunina menyuruhnya memungut biji-biji itu dan terus menjalankannya.

“*Tapi*, kamu tidak boleh mengisi lubang induk, Uni,” kata Ayunina. “Kamu tidak bisa mengisi lubang induk lawan. Jika kamu isi, kamu yang rugi karena kamu membantu memperkaya lawan.” Begitu keterangan Ayunina.

Kemudian, Ayunina melanjutkan. “Bila biji terakhir yang kita jalankan itu berhenti di lubang kosong milik lawan, berarti kita mati di sana. Dengan demikian, lawanlah yang mendapat giliran jalan berikutnya. Akan tetapi, bila biji kita berhenti di

lubang kosong milik sendiri, kita bisa mengambil biji-biji di lubang lawan yang ada di seberangnya. Biji-biji itu adalah milik kita. Kita dapat menyimpannya di lubang induk. Setelah itu, lawan pun mendapat giliran jalan. Permainan selesai jika lubang-lubang kecil yang kita miliki telah kosong.”

Setelah mengulang beberapa kali, Talia menjadi ketagihan bermain congkak. Mereka bermain dengan riang. Tidak henti-hentinya mereka bersorak kesenangan jika menang dan cemberut kesal saat kalah. Nek Upik yang sedari tadi memperhatikan mereka turut merasa senang melihat mereka mulai menyukai permainan tradisional itu.

Permainan ini membutuhkan ketelitian, kerja sama, kejujuran, kecepatan, dan ketepatan berhitung. Pemain congkak dapat memperhitungkan biji yang dijalankan sehingga ia dapat memperkirakan lubang mana yang dapat ditembaknya. Jika sasaran tepat, biji di lubang lawan dapat ia miliki. Bila salah satu pemain ada yang curang, hasilnya tidak akan sama dengan yang diperkirakan. Dengan demikian, tanpa disadari, permainan congkak ini dapat meningkatkan kecerdasan dan membentuk karakter yang jujur.

Sayangnya, permainan congkak ini nyaris terlupakan karena banyak permainan baru yang bermunculan.

5

Ular Naga

Pagi yang cerah. Kicau burung terdengar merdu. Seperti janji Mama, pagi ini mereka akan ke Danau Singkarak lagi.

Arunalah yang paling girang. Tidak seperti hari pertama ia tiba di sini, kini Aruna sudah tidak lagi mengingat gawainya. Ia bahkan tidak menyentuhnya sama sekali sejak usai bermain kelereng kemarin sore.

Seperti kemarin, Ayunina, Alim, dan Majid ikut bersama mereka. Kali ini Bi Inah pun ikut mereka.

Aruna dan Talia sudah mulai terbiasa dengan kondisi danau. Mereka sangat menikmati permainan yang mereka ciptakan bersama. Gelut tawa menghiasi pagi mereka.

“Ayo, Anak-anak. Sudah siang. Waktunya pulang.” Mama memberikan perintah.

“Yuk, nanti kita sambung bermain di rumah,” ajak Ayunina.



Seusai makan siang di rumah Datuk, mereka duduk-duduk sambil mengobrol. Ayunina bercerita bahwa ibunya meninggal tiga tahun lalu. Saat itu ia masih duduk di kelas satu.

“Ibu mengidap penyakit kanker payudara,” katanya.

Suasana hening mencekam. Talia terkejut. Ia tidak menyangka kalau Ayunina sudah tidak memiliki ibu.

“Satu tahun setelah kepergian Ibu, Ayah pergi ke Malaysia. Katanya mau mencari kerja di sana. Sampai hari ini, Ayah tak pernah kembali.”

Mama memeluk Ayunina. Hatinya terenyuh mendengar cerita anak itu. Mama memang sudah mengetahui bahwa Suci, ibu Ayunina, meninggal beberapa tahun lalu. Ibu mendengar cerita itu dari Datuk.

Sambil tersenyum, Ayunina melanjutkan ceritanya.

“Sekarang, saya dirawat Nenek. Bersama neneklah saya banyak belajar. Nenek mengajari saya memasak hingga mengurus tanaman. Saya sangat menyayangi Nenek.”

Ayunina sudah tidak larut lagi dalam kesedihan. Ia sudah bisa menerima kenyataan. Kini, ia bahagia bersama neneknya.

Sore menjelang. Ayunina teringat bahwa ia belum menyirami tanaman.

“Tante, saya pamit dulu, mau menyirami tanaman,” pamitnya kepada Mama.

“Talia, nanti kita main lagi, ya.” Ia pamit juga kepada Talia.

“Uda Alim, Majid, kalian temani Aruna, ya,” pintanya.

“Siap, Bos.” Alim dan Majid menjawab serempak. Mereka pun tertawa bersama.

Dari kejauhan Talia melihat Ayunina sedang menyirami bunga-bunga. Di teras yang mungil itu, bunga-bunga tertata apik. Memang Nek Upik yang menatanya, tetapi Ayunina selalu ikut membantu.

Nek Upik menyukai mawar. Ia sering mengawinsilangkan mawar-mawar itu. Itu membuat mawar bisa berbunga dua hingga tiga jenis berbeda dalam satu pot. Di pot berwarna hitam yang sedang disirami Ayunina saat ini muncul beberapa mawar yang berbeda warna: ada merah, putih, dan merah muda. Indah sekali.

Kata Nek Upik, jika ada mawar yang sudah layu, segera digunting tangkainya agar nanti tumbuh mawar yang baru. Setiap sore Ayunina selalu menyirami mawar-mawar itu dan membuang mawar yang sudah layu.

Di pot berwarna putih yang terletak di sudut teras, terdapat serumpun mawar berwarna kuning. Entah mengapa, Nek Upik tidak mau mengawinsilangkan mawar kuning itu dengan mawar lain. Mungkin, mawar itu lebih terlihat indah jika mereka berkoloni dengan sesama jenisnya saja. Ayunina pun tak ingin mencari tahu alasan neneknya.

Melihat mawar-mawar yang indah itu, Talia tertarik. Ia mendekati Ayunina. Ternyata tidak hanya mawar yang ada di halaman yang asri tersebut. Di sana terdapat bunga melati, angsoka, suplir, lidah buaya, dan cucakrawa.

Talia sangat menyukai bunga yang terakhir itu. Seperti namanya, bentuk bunga ini mirip burung cucakrawa. Lucu sekali. Kata Ayunina, pembibitan bunga ini dengan stek batang atau stek akar.

“Hai, Talia,” sapa Ayunina.

“Uni, indah sekali bunga-bunga itu.”

Ayunina tersenyum. Sumringah. Ayunina sudah selesai menyirami bunga yang terakhir saat Talia datang.

Tiba-tiba mereka mendengar suara ramai dari kejauhan. Suara gelak tawa anak-anak. Talia penasaran.

“Dari mana asal suara itu, Uni?”

Ayunina pun mencari asal suara itu.

“O, itu, teman-teman sedang bermain di rumah si Ahsan. Kita ke sana, yuk,” ajak Ayunina.

Mata Talia berbinar. Ia segera memanggil Aruna, Alim, dan Majid. Berlima mereka menuju rumah Ahsan. Tentu saja mereka telah pamit kepada Nek Upik, Mama, Datuk, dan Bi Inah.

Jarak rumah Ahsan hanya tiga rumah dari rumah Nek Upik. Tidak lama mereka berjalan, terlihat rumah Ahsan yang berhalaman luas. Di halaman itu ada dua pohon mangga, di kiri dan kanan halaman.





Obita

Jika mangga itu berbuah, Ayunina selalu kebagian. Buah mangga dari pohon di halaman rumah Ahsan itu sangat manis.

Selain pohon mangga, di halaman itu juga ada pohon belimbing dan jambu air. Anak-anak memang sering bermain di halaman yang teduh itu. Apalagi di tengah halaman, ayah Ahsan membuat sebuah ayunan besi yang memiliki dua bangku berhadapan. Ayunan itu dicat berwarna merah dan kuning. Anak-anak tetangga lain pun banyak yang bermain di halaman rumah Ahsan.

Dari tempat mereka berdiri, terdengar anak-anak bernyanyi riang. Mereka sedang bermain ular naga.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpan yang lezat, itulah yang dicari
Ini dianya yang terbelakang*

Ada sekitar enam orang anak yang bermain ular naga itu. Dua orang anak saling berhadapan dan menautkan jemari mereka. Kedua anak ini berperan sebagai “gerbang”. Empat anak lainnya membentuk barisan sambil memegang pundak atau baju teman di depannya. Anak yang tangkas berbicara berada

di barisan paling depan karena dia nanti yang akan menuntun permainan sekaligus sebagai juru bicara.

Barisan bergerak melingkar kian kemari sebagai “ular naga” mengitari gerbang sambil bernyanyi. Setiap kali melintasi gerbang, ular naga tersebut harus memasukinya.

Ketika lagu berakhir, anak yang berada paling belakang ditangkap oleh gerbang. Setelah anaknya ditangkap, induk ular naga mempertanyakan kepada gerbang perihal penangkapan anaknya.

Bantah-membantah pun terjadi. Induk berusaha melakukan negosiasi. Akan tetapi, anak yang berada di belakang itu memang harus ditangkap. Selanjutnya, si anak yang disandera itu boleh memilih di gerbang mana ia akan berdiri.

Permainan dimulai kembali. Dengan menyanyikan lagu seperti tadi, ular naga kembali bergerak dan menerobos gerbang. Anak yang berada paling belakang ditangkap lagi. Perbantahan pun terjadi lagi. Penyanderaan itu terus terjadi sampai sang induk kehabisan anak. Permainan selesai dan diulangi dengan cara membentuk ular naga baru.

Tanpa dikomando, Ayunina, Alim, dan Majid bergerak laju menuju barisan ular naga. Mereka

bergabung menjadi pasukan ular naga dan ikut bernyanyi riang.

Aruna dan Talia terbengong-bengong. Mereka ingin sekali bergabung, tetapi tidak tahu caranya.

“*Hei, ayo,*” ajak Ayunina kepada mereka.

“Nanti kalian akan paham cara bermainnya.”

Dengan girang mereka pun ikut bergabung. Di sana, mereka mendapat teman baru lagi. Ada Ahsan, Wahyu, Rian, Putri, Rici, dan Dewi.

Permainan tradisional ini sangat menyenangkan. Permainannya sederhana dan sangatlah mudah, yaitu hanya dengan mengumpulkan beberapa anak untuk dijadikan gerbang dan ular naga. Permainan ini akan melatih emosional dan kecakapan kita dalam berkomunikasi. Selain itu, permainan ini juga mendidik kita untuk menghargai orang lain. Kita dilatih untuk tidak mementingkan kemenangan semata, tetapi mendahulukan kebersamaan.

6

Saatnya Berpisah

Rembulan bersinar terang. Cahaya yang terpancar menawarkan persahabatan hangat malam ini. Berkali-kali Aruna menoleh keluar. Pandangannya menembus kaca. Sore tadi gerimis sempat turun. Gerimis itu membentuk titik-titik pada tanah yang kering, membasahi dedaunan pada pohon. Akan tetapi, tidak sampai benar-benar basah karena gerimis turun hanya sebentar.

Alim, Majid, dan Ayunina berjanji akan menghabiskan malam ini untuk menemaninya dan Talia. Mereka berjanji akan bermain sepuasnya sepanjang malam ini sebab esok waktunya berpisah.

Sore tadi Papa datang dari Padang. Papa berkata bahwa usai salat Subuh esok, mereka harus segera berangkat ke Pekanbaru.

“Apakah mereka akan mengingkari janji?” Aruna bertanya dalam hati.

Padahal, ia sudah rindu bisa bermain bersama teman-temannya itu. Di Pekanbaru nanti, mereka tidak bisa bersama lagi.

Aruna membayangkan dirinya hanya ditemani ponsel dan berbagai mainan canggih saja setibanya di Pekanbaru. Rasa sedih mulai menjalari hatinya. Akan tetapi, dalam hati ia berjanji tidak akan lagi berlarut-larut dengan berbagai permainan canggih itu.

Aruna jera mengutak-atik gawainya dalam waktu lama. Ia tidak ingin lagi terbaring tidak berdaya seperti beberapa waktu lalu.

Karena membayangkan akan berpisah dengan teman-temannya yang baik dan tulus, Aruna semakin sedih. Ia takut kehilangan mereka. Di Pekanbaru, terutama di kompleks ia tinggal, ia dan Talia tidak akan menemukan permainan-permainan menarik yang mereka lakukan selama di sini. Ia mulai gamang akan terjebak lagi pada permainan canggih yang ia miliki selama ini.

“Bos,” Alim memegang pundak Aruna.

Aruna terperanjat. Ia tidak menyadari saat teman-temannya masuk.

“Eh, hai. Kalian sudah datang?” dengan gugup ia bertanya.

Lalu, ia tertawa sendiri mengingat ulahnya itu.

“Aku pikir kalian tidak jadi datang.”

“Ah, pastilah kami datang. Tak mungkin kami mengingkari janji,” Ayunina berkata.

Aruna sungguh senang. Terlihat dari matanya yang berbinar-binar.

Di tangan Ayunina terdapat congkak beserta biji-bijinya. Sementara itu, Majid memegangi sekaleng kelereng berwarna-warni.

“Talia di mana?” tanya Ayunina pada Aruna.

“Di dapur membantu Mama dan Bi Inah.”

Ayunina bergegas menuju dapur. Ia melihat Talia dan mamanya sedang menata makanan, sedangkan Bi Inah sedang mengaduk-aduk sesuatu.

“Tante, sedang sibuk, ya?” spanya.

“Ah, tidak. Hanya makanan kecil untuk kita.”

“Bi Inah membuat apa?” Ayunina mendekati Bi Inah yang sedang mengaduk-aduk sesuatu dalam kual. “*Hm*, wanginya menggugah selera, Bi.”

“Ini mi sagu. Makanan khas kampung kelahiran papa Aruna, Bengkalis.” Bi Inah menjelaskan.

“Pasti enak sekali. Aku sudah tidak sabar, Bi.” Ayunina menjinjit agar dapat mengintip isi kualinya.

Di meja terlihat makanan kecil yang sedang ditata Talia dan mamanya.

“Ini kue apa?” tanya Ayunina.

“Itu bolu kemojo, Uni,” jawab Talia.

“Saya bantu menata kue bolu kemojo ini ke piring, ya?” pinta Ayunina.

“Wah, baik sekali kamu, Nak. Susunlah di piring-piring itu.”

Sambil bersenandung, Ayunina menata bolu kemojo, makanan khas Riau itu di piring. Aroma pandannya yang khas menggoda penciumannya.

“*Hei*, saya mencium wangi durian. Padahal, bolu kemojo ini sepertinya rasa pandan, Talia,” Ayunina menyatakan keheranannya.

“Kamu ini, ya. Tahu saja kalau ada durian,” Mama menjawab hidungnya Ayunina sambil mengedipkan sebelah matanya.

“Aroma durian itu berasal dari kuah roti jala yang ada dalam mangkuk besar ini,” kata Mama menunjuk mangkuk yang dimaksud.

“Wow, pasti enak sekali. Cepat, Tante. Saya sudah tidak sabar.”

Mama menggeleng-geleng sambil tersenyum menyaksikan tingkah Ayunina yang periang.

Makanan telah mereka tata di meja. Kini Talia memanggil Papa, Atuna, Alim, dan Majid. Mereka bergegas menuju ruang makan. Ternyata bersama mereka ikut pula enam anak tetangga yang lain. Ada Wahyu, Rian, Putri, Rici, Dewi, dan Ahsan. Ayunina memang mengajak mereka untuk menambah keriangannya malam ini.

Makanan segera mereka serbu. Hanya dalam waktu sekejap, makanan yang terhidang nyaris ludes. Mereka masih menyisakan makanan itu untuk menemani mereka bermain hingga tengah malam nanti.

“Kita bermain domikado, yuk.” Ayunina mengajak mereka bermain.

“Domikado?” tanya Talia.

“Iya.”

“Seperti apa mainnya?” Aruna menimpali.

Ayunina mengajak mereka duduk membentuk lingkaran. “Ayo, kita duduk membentuk lingkaran.”

“Telapak tangan kanan kita harus menepuk telapak tangan kanan teman yang ada di tangan





Handwritten signature or mark in blue ink at the bottom center of the page.

kiri kita. Yang kena tepuk harus membalaskannya ke teman di sebelah kirinya. Begitu terus.” Ayunina memberikan penjelasan panjang lebar.

Untuk memainkan domikado ini diperlukan empat orang atau lebih. Permainan ini sangat sederhana dan tidak memerlukan alat apa pun. Mereka hanya duduk melingkar. Tiap-tiap pemain meletakkan telapak tangan kanannya secara terbuka di atas telapak tangan kiri teman di sebelahnya. Setelah itu, permainan dimulai dengan cara menepuk telapak tangan kanan teman yang diletakkan di atas telapak tangan kirinya tersebut. Teman yang ditepuk kemudian menepuk lagi tangan kanan teman di sebelahnya. Begitu seterusnya.

Kini mereka telah duduk membentuk lingkaran. Telapak tangan mereka pun telah terbuka kanan dan kiri. Ayunina terlihat sibuk membetulkan posisi tangan teman-temannya.

“Sambil bermain, nanti kita nyanyi bersama-sama, ya,” ajaknya.

“Nyanyi?” Aruna dan Talia bertanya serempak.

“Iya, begini lagunya.” Ayunina memberikan contoh lagunya.

*“Domikado, mikado, eska
Eskado, eskado, dewa dewi
Cip cip,
One, two, three, four, five
Six, seven, eight, nine, ten.”*

Kemudian, Ayunina menerangkan bahwa setiap satu suku kata menandai satu tepukan per orang.

“Orang yang mendapat bagian tepukan pada kata *ten* diberi kesempatan menghindar. Jika kena tepukan, ia harus keluar dan tidak boleh mengikuti permainan hingga permainan berakhir. Namun, kalau ia berhasil menghindar, orang yang menepuk pasti akan menepuk tangan kirinya sendiri. Dengan demikian, orang yang menepuklah yang harus keluar.”

“Wah, seru sekali.” Aruna kegirangan karena permainan ini menurutnya sangat menarik.

“Lalu, kapan permainan berakhir, Uni?” tanya Talia.





08/17

“Permainan akan berakhir kalau semua orang sudah kena tepuk dan keluar. Pasti akan tersisa satu orang. Nah, dialah yang menang.”

“Apa keuntungan si pemenang?” Wahyu bertanya pada Ayunina.

“Itu dia. Si pemenang boleh memberi hukuman apa pun kepada yang kalah. Si pemenang dianggap raja. Titahnya tak boleh dibantah.”

“Apa pun?” tanya Aruna takjub.

“Ya, tetapi tentu saja hukuman yang masuk akal dan tidak boleh menyakiti.”

“Ya, ya. Si pemenang dianggap dewa atau dewi seperti dalam lagu permainan itu,” Talia mengangguk-angguk.

“Betul,” tegas Ayunina.

“Asyik, aku pasti menang. Aku akan menjadi dewi sebab aku memang Dewi,” tiba-tiba Dewi bersorak.

Tawa mereka pecah bersama. Keriangan menghiasi suasana malam itu bersama cahaya bintang yang bertaburan di angkasa. Bulan pun mengintip malu-malu dari balik awan.



Tak terasa, hari semakin larut. Ayunina dan teman-teman harus pulang. Waktu berpisah pun telah tiba. Esok subuh, Aruna dan keluarganya kembali ke Pekanbaru.

Ketika mengingat hal ini, seketika mereka menjadi sedih mencekam.

“Aruna, Talia, malam sudah larut. Kalian harus beristirahat sebab besok kalian akan menempuh perjalanan yang panjang.”

Tiba-tiba mata Aruna berkaca-kaca. Ia tidak kuasa membayangkan perpisahan itu. Padahal, baru saja ia merasakan senangnya bermain bersama teman-temannya.

Talia langsung memeluk Ayunina. Air mata telah mengalir di pipinya.

“Uni, aku rasanya tidak mau pulang saja. Aku ingin di sini bersama kalian semua.”

Ayunina berusaha tersenyum. Padahal, dalam hati ia pun menangis. Selama beberapa hari ini, ia merasakan berada pada sebuah keluarga yang lengkap. Ia pasti akan merindukan pelukan mama Talia. Ayunina menganggap itulah ibunya. Pelukan hangat tante Dira, mama Talia, mampu menenteramkan hatinya.

“Talia, ini saya berikan congkak kesayangan saya untukmu sebagai kenang-kenangan. Simpanlah,” pintanya.

Talia tidak menyangka. Ia langsung memeluk congkak itu erat.

Alim pun mendekati Aruna. Dirangkulnya pundak anak itu.

“Bos, kapan-kapan, kamu bisa ke sini lagi. Bukankah kamu juga harus rajin mengunjungi Datuk? Kami pun akan segera ke Batusangkar. *Tapi*, kami pasti akan ke sini mengunjungi Ayu. Kita pasti akan selalu bersua.”

Aruna mengangguk-angguk. Senyuman mulai menghiasi wajahnya.

Tiba-tiba Majid mendekat. Ia menyodorkan sekaleng kelereng ke arah Aruna.

“Untukmu, Bos,” ia memberikan kelereng itu sambil meninju pelan perut Aruna yang agak membuncit.

Aruna tergelak, “Serius ini untukku?”

Majid mengangguk pasti.

Aruna sangat girang. Ia melompat-lompat saking girangnya. Mama dan Papa yang menyaksikan sedari tadi pun ikut tertawa. Ahsan, Wahyu, Putri, Rici, Dewi, dan Rian juga ikut tertawa.

“Nah, Anak-anak, kapan-kapan kita pasti akan bertemu lagi.

Mereka bersalaman dan saling mengucapkan kata perpisahan.

Mama memeluk Ayunina, lama. Ayunina memeluk Mama sangat erat.

* * *

Subuh itu, setelah pamit kepada Datuk, mereka berangkat menuju Pekanbaru.

“Da, Datuk. Talia berangkat, ya. *Jagain* kambing-kambing Talia,” candanya.

“Datuk, kapan-kapan Aruna akan ke sini lagi. Aruna janji,” seru Aruna dari dalam mobil.

Mata Datuk berkaca-kaca. Rasa sepi mengepungnya. Akan tetapi, ia tetap memberikan senyuman terindahya kepada cucu-cucunya tersayang sambil melambaikan tangan.

Congkak pemberian Ayunina dipangku Talia sepanjang perjalanan. Aruna pun hanya mampu memandangi kelereng-kelereng di dalam kaleng itu.

Selamat tinggal Datuk, selamat tinggal kampung tercinta. Teman-teman, kita akan bertemu lagi, gumam mereka dalam hati.

Biodata Penulis



- Nama Lengkap : Dessy Wahyuni
- Tempat Lahir : Pekanbaru, Riau
- Tanggal Lahir : 6 Desember 1977
- Ponsel : 08127689464
- Pos-el : dessy_wahyuni@yahoo.com
- Akun Facebook : Dessy Wahyuni
- Alamat Kantor : Balai Bahasa Riau Jalan H.R.
Soebrantas Km. 12,5 Kampus
Binawidya Kompleks Unri,
Panam, Pekanbaru, Riau
- Pekerjaan : Peneliti Sastra
- Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar
1. Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
(2005—2008)

2. Sastra Inggris, Universitas Andalas (1995—2000)
3. Ilmu-Ilmu Humaniora, Universitas Gadjah Mada (2018—sekarang)

Karya Berupa Buku

1. *Ajari Aku, Riauku* (2016)
2. *Duanu Menongkah Resah* (2013)
3. *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik* (2013)
4. *Sastra dan Kemiskinan: Antara Realitas dan Fiksi* (2012)

Karya Berupa Makalah/Artikel

1. “Perjalan Perempuan yang Meruang dan Mewaktu”, *Riau Pos* (2018)
2. “Menguak Budaya Matrilineal dalam Cerpen ‘Gadis Terindah’”, *Jurnal Paradigma* (2017)
3. “Festival Menongkah: Revitalisasi Budaya dan Bahasa Duanu Menuju Industri Kreatif”, *Jurnal Kapata* (2017)
4. “Revitalisasi Sastra Bonai”, *Jurnal Gramatika* (2017)
5. “Perempuan dan Sastra”, *Riau Pos* (2017)
6. “Kreativitas Berbahasa dalam Sastra Anak Indonesia”, *Jurnal Madah* (2016)

7. “Geliat Sastra Anak di Indonesia”, *Riau Pos* (2016)
8. “Kritik Sastra Riau: Geliat dan Krisis”, *Riau Pos* (2016)
9. “Sesat Pikir tentang Apresiasi Sastra”, *Riau Pos* (2016)
10. “Sastra Koran”, *Riau Pos* (2016)
11. “Perempuan Berkarya”, *Riau Pos* (2016)
12. “Th, Kepo!”, *Padang Ekspres* (2016)
13. “Letoi Gara-gara Bunyi [U]”, *Haluan* (2016)
14. “Perjodohan Pasca-Sitti Nurbaya”, *Riau Pos* (2016)
15. “Menggali Realitas Kerusakan Mei 1998 dalam ‘Sapu Tangan Fang Yin’”, *Jurnal Salingka* (2015)
16. “Perempuan dengan Segala Luka dalam Kumpulan Cerpun *Suatu Hari Bukan di Hari Minggu*”, *Jurnal Atavisme* (2013)
17. “Konflik Sosial-Lingkungan dalam Tiga Novel Karya Sastrawan Asal Riau Pasca-Orde Baru”, *Jurnal Salingka* (2013)
18. “Potret Kerusakan Mei 1998 dalam ‘Luka Beku’”, *Jurnal Widyariset* (2013)
19. “Cahaya ‘Kunang-Kunang di Langit Jakarta’”, *Jurnal Madah* (2013)
20. “Bahasa Pewara”, *Riau Pos* (2013)
21. “Fakta dan Fiksi”, *Riau Pos* (2013)

22. “Dilema Duanu”, *Riau Pos* (2013)
23. “Sastra *Facebook*, Sebuah Alternatif Pengembangan Proses Kreatif”, *Riau Pos* (2013)
24. “Berburu Fakta dalam Puisi”, *Riau Pos* (2013)
25. “Proses Kreatif Ediruslan Pe Amanriza”, *Riau Pos* (2013)
26. “‘Dodolitdodolitdodolibret’ dan ‘Tiga Pertapa’: Hipogram dan Transformasi Teks”, *Jurnal Madah* (2012)
27. “Eksistensialisme dalam *Tunggu Aku di Sungai Duku*”, *Jurnal Madah* (2012)
28. “Kampung Kusta dalam ‘Tak Sampai Bersampan ke Kampung Kusta’ dan ‘Tolong Saya a... Mau Berobat, Tak Pernah Dikasih’”, *Jurnal Madah* (2011)
29. “Gambaran Tradisi Melayu dalam Cerpen ‘Kampung Anyaman’”, *Jurnal Madah* (2010)
30. “Keterbelakangan dan Kemiskinan dalam Novel *Nyanyi Sunyi dari Indragiri*”, *Jurnal Madah* (2010)

Biodata Penyunting

Nama : Luh Anik Mayani
Pos-el : annie_mayani@yahoo.com
Bidang Keahlian: Linguistik, dokumentasi bahasa,
penyuluhan, dan penyuntingan

Riwayat Pekerjaan

Pegawai Badan Pengembangan dan Pembinaan
Bahasa (2001—sekarang)
Kepala Subbidang Bantuan Teknis, Pusat
Pembinaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan
Bahasa (2018)

Riwayat Pendidikan

1. S-1 Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas
Udayana, Denpasar (1996—2001)
2. S-2 Linguistik, Program Pascasarjana Universitas
Udayana, Denpasar (2001—2004)
3. S-3 Linguistik, Institut für Allgemeine
Sprachwissenschaft, Universität zu Köln, Jerman
(2010—2014)

Informasi Lain

Lahir di Denpasar pada tanggal 3 Oktober 1978. Selain dalam penyuluhan bahasa Indonesia, ia juga terlibat dalam kegiatan penyuntingan naskah di beberapa lembaga, seperti di Mahkamah Konstitusi dan Bappenas, serta menjadi ahli bahasa di DPR. Dengan ilmu linguistik yang dimilikinya, saat ini ia menjadi mitra bestari jurnal kebahasaan, penelaah modul bahasa Indonesia, tetap aktif meneliti dan menulis tentang bahasa daerah di Indonesia, serta mengajar dalam pelatihan dokumentasi bahasa.

Biodata Ilustrator

Nama Lengkap : Ryanokta Govinda Saputro
Tempat Lahir : Bantul, DIY
Tanggal Lahir : 4 Oktober 1996
Ponsel : 08112565667
Pos-el : oktasaputro83@gmail.com
Akun Instragram : govinda saputro, kandilart
Alamat Studio : Miri RT 27, Pendowoharjo,
Sewon, Bantul DIY
Pekerjaan : Pembatik

Karya Berupa Lukisan

1. Gotong Royong (2015)
2. Benih Kehidupan (2015)
3. Woman Sad (2015)
4. Leak Lawas (2015)
5. The Power Woman (2016)

Karya Berupa Batik

1. Selendang Tik Shoes (2016)
2. Serat Dewa Ruci (2016)
3. Jarik Shoes (2017)
4. Jarik Butterfly Sing (2018)
5. Selendang Kandilijog ((2018)

Permainan tradisional mulai ditinggalkan. Anak-anak kini lebih memilih permainan yang berbau teknologi, seperti permainan video (*video game*), baik secara daring maupun luring. Sayangnya, permainan canggih ini banyak memberikan dampak negatif bagi anak.

Sebelum permainan tersebut berkembang pesat, terdapat banyak permainan tradisional yang digemari anak-anak pada zamannya. Setiap permainan tradisional itu menyisipkan nilai-nilai positif yang dapat membangun karakter anak. Pada umumnya permainan tradisional melatih anak bersosialisasi dengan lingkungannya. Permainan tradisional juga melatih ketangkasan motorik anak.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur

ISBN 978-602-937-997-3

