

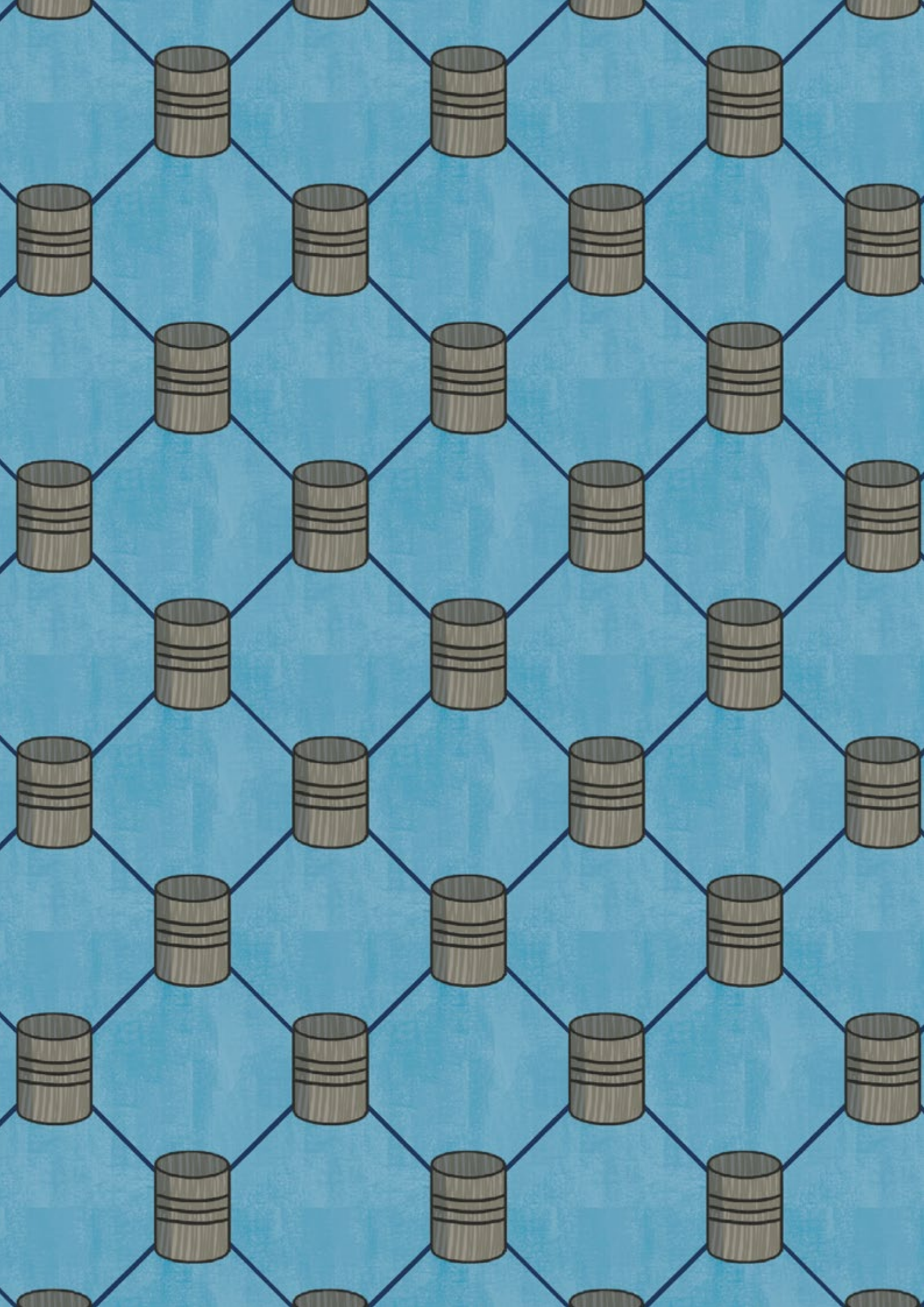


DOLANAN TELEPON UMPLUNG

BERMAIN TELEPON KALENG



Penulis : Aisyah Nur Afni
Ilustrator: Aisyah Mar'ie



**Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang.**

Penafian: Buku ini disiapkan oleh pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini diterjemahkan dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan setelah mendapatkan izin dari pemegang lisensi. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel penerjemahan@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Dolanan Telepon Umplung
Bermain Telepon Kaleng

Penulis
Aisyah Nur Afni

Penelaah
Arif Subiyanto

Penanggung Jawab
Umi Kulsum

Tim Penyunting
Koordinator: Awaludin Rusiandi
Khoiru Ummatin
Dalwiningsih
Amin Mulyanto

Ilustrasi & Desain Sampul
Aisyah Mar'ie

Tata Letak
FA Indonesia

Penerbit
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh
Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur
Jalan Gebang Putih Nomor 10, Keputih, Sukolilo, Surabaya 60117
Telepon (031) 5925972

Cetakan pertama, Oktober 2023

E-ISBN: 978-623-112-769-3

Isi buku ini menggunakan huruf Andika New Basic 12-16 pt
iv, 20 hlm.: 21x29,7 cm



KATA PENGANTAR

KEPALA BALAI BAHASA PROVINSI JAWA TIMUR

Cerita anak adalah salah satu elemen pembangun karakter bangsa pada anak-anak, khususnya usia dini. Pembangunan karakter pada anak-anak menjadi amanat dalam pendidikan untuk mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak, bermoral, dan beretika. Kekayaan budaya yang ada di Jawa Timur tercermin dalam cerita anak yang mengandung kearifan lokal dan nilai-nilai masyarakat Jawa Timur. Cerita anak dengan muatan budaya Jawa Timur adalah aset nasional yang sangat berharga sehingga dapat dipromosikan ke dunia internasional. Hal tersebut sejalan dengan visi dan misi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2020–2022 yang bertujuan untuk menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang terpelajar dan ber-Pancasila.

Anak-anak adalah tunas bahasa ibu yang memiliki kewajiban turut menjaga keberadaan bahasa daerah dalam kerangka kebinekaan yang sekaligus turut mendaulkan bahasa Indonesia, di dalam dan di luar negeri. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita anak Jawa Timur dapat diimplementasikan dalam berbagai sendi kehidupan masyarakat di Indonesia, bahkan seluruh dunia. Dengan adanya cerita anak dwibahasa dari Jawa Timur, seluruh pembaca tidak hanya menikmati ceritanya saja, tetapi bisa juga mengkaji nilai-nilainya, bahkan dapat mengetahui pola pikir masyarakat Jawa Timur untuk mengambil nilai-nilai positif sebagai pegangan hidup. Pemahaman antarbudaya yang muncul setelah produk cerita anak dwibahasa ini hadir di tengah masyarakat akan memperkaya khazanah dunia dan mengarah pada toleransi dan perdamaian antarmanusia.

Tema yang diusung dalam buku ini adalah STEAM, yaitu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Pesan dalam buku ini diharapkan mampu membangun imajinasi dan kompetensi berpikir kritis serta mengembangkan kreativitas. Anak-anak sebagai tunas bangsa setelah membaca buku ini dapat bersaing secara global dengan tema STEAM yang terkandung di dalamnya. Mereka juga tidak akan lupa dengan jati dirinya dan justru semakin bangga dengan kayanya unsur-unsur lokal.

Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur selaku Unit Pelaksana Teknis Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi turut serta dalam sebuah program prioritas nasional yang disebut dengan Gerakan Literasi nasional (GLN). Penyediaan cerita anak dwibahasa dalam bahasa daerah dan bahasa Indonesia adalah sebuah upaya mendaulkan kekayaan bahasa di Indonesia yang gagasannya bersumber dari kearifan lokal menuju persaingan global. Tunas-tunas yang nantinya tumbuh akan berkembang dan memiliki keterampilan-keterampilan lanjutan hingga akhirnya dapat mencipta karya. Generasi penerus harus memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dengan kreatif, mampu berkolaborasi, dan mampu berkomunikasi dengan baik. Kami berharap produk ini dapat diimplementasikan secara maksimal oleh pembacanya sehingga penerapan enam literasi dasar, yaitu literasi baca-tulis, numerasi, literasi sains, finansial, digital, serta literasi budaya dan kewargaan dapat terwujud.

Kami menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang telah memberi dukungan secara penuh. Selain itu, kami juga menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada penulis sekaligus penerjemah, penyeleksi, penelaah, ilustrator, dan anggota KKLP Penerjemahan Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur yang turut andil mewujudkan karya ini.

Semoga buku cerita ini dapat membuat kita lebih bermartabat dan bermanfaat.

Surabaya, 1 Oktober 2023
Dr. Umi Kulsum, M.Hum.



DAFTAR ISI

iii	Kata Pengantar
iv	Daftar Isi
1	<i>Dolanan Telepon Umplung</i> Bermain Telepon Kaleng
20	Biodata Penulis
20	Biodata Ilustrator



Wati ngancani bapak **dhodolan** es buah. Akeh wong sing
tuku ing panggone Wati.

Wati menemani ayah **berjualan** es buah. Banyak orang
yang membeli di tempat Wati.



Aha! Aku ngerti kudu nggawe apa karo umplung iki.
Aha! Aku tau harus membuat apa dari kaleng ini.



Hmmmm..... ing endi ya, alat-alat iku?
Hmmmm..... di mana ya, alat-alat itu?



Bapak..., Bapak tulung **bolongi** umplung niki.
Wati kangelan bolongi dhewe.

Ayah..., Ayah tolong **lubangi** kaleng ini.
Wati kesulitan melubanginya sendiri.



Wati gawe telpon kaleng.
Wati membuat telepon kaleng.





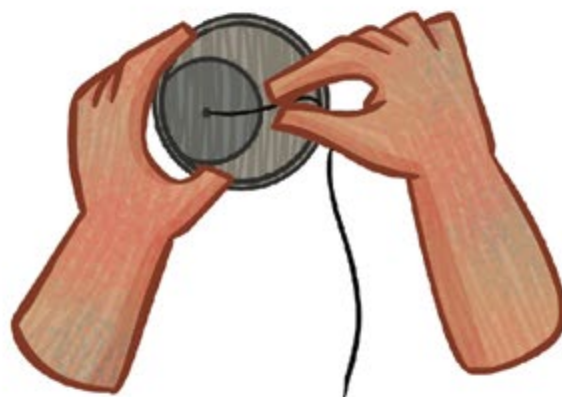
1



2



3



4



5

Telpon umplung wis dadi.
Telepon kaleng sudah jadi.

Horee!!
Horee!!





Wati **nyoba** telpon umplung gawenane karo Bapak.
Wati **mencoba** telepon kaleng buatannya bersama Ayah.

Halo!!
Halo!!





Aduuh...
Telpon umplung mlebu got.

Aduuuh...
Telepon kaleng masuk ke parit.

Nanging, kepriye Wati njupuk?
Dheweke nggayuh karo pang wit.

Namun, bagaimana Wati mengambilnya?
Dia meraih dengan ranting pohon.





Wati ngajak Riri dolanan telpon umplung **bareng**.
Wati mengajak Riri bermain telepon kaleng **bersama**.



Halo!! Halo... Wati!!!
Halo!! Halo... Wati!!!

Tino ngeroyok umplung iku teka tangane Riri.
Tino merebut kaleng itu dari tangan Riri.





Tino...!
Tino narik **kuwat** tali telpon umplung.

Tino...!
Tino menarik **dengan kuat** tali telepon kaleng.

Taazz!!!
Taazz!!!





Pangapurane..., Wati. Tino njabat tangane Wati.

Maaf..., Wati. Tino menjabat tangan Wati.



Wati ngajak kancane gawe telpon umlung.
Dheweke kabeh gelem karo ajakane Wati.

Wati mengajak teman-temannya membuat telepon
kaleng. Mereka tertarik dengan ajakan Wati.

Wah, jebule kanca-kancane Wati **seneng banget** gawe lan dolanan telpon umplung saka barang bekas.

Wah, ternyata teman-teman Wati **sangat suka** membuat dan bermain telepon kaleng dari barang bekas.



BIONARASI

Penulis



Aisyah Nur Afni yang biasa dipanggil Aisyah lahir tanggal 20 September 2002, di Sidoarjo, Jawa Timur. Ia merupakan mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Surabaya. Ia memiliki hobi memasak, membuat kerajinan tangan, membaca, dan menulis. Cerita anak dwibahasa berjudul “Bermain Telepon Kaleng” ini merupakan karya pertama yang ia buat dalam menulis cerita anak. Ia dapat dihubungi melalui akun media sosial instagram @aisyahnafni.

Ilustrator



Aisyah Mar'ie merupakan ilustrator yang berfokus pada dunia ilustrasi buku anak dan berasal dari Malang, Jawa Timur. Ia telah menggemari kesenian sejak dini, khususnya pada kegiatan menggambar. Untuk melihat karya-karyanya dapat berkunjung pada profil instagram @aisyahmarieeee.



MILIK NEGARA

TIDAK DIPERDAGANGKAN

DOLANAN TELEPON UMPLUNG

BEMAIN TELEPON KALENG

Suatu hari, Wati membantu ayah berjualan di pasar malam. Dia melihat kaleng susu bekas sisa jualan. Wati pun berinisiatif dan menuangkan ide kreatifnya untuk membuat mainan telepon dari kaleng bekas.

Mainan telepon kaleng sangat menyenangkan. Wati mengajak Riri dan Tino untuk bermain bersama.

Halo!

Halo!

Halo!

