



Penerjemahan buku ini diselenggarakan dan dibiayai oleh
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Level
2

BERMAIN MENGGAMBAR



Penulis:
Anitha Murthy



**PRATHAM
BOOKS**

A Book in Every Child's Hand

Illustrator:
Gigana Swastiwantra



BERMAIN MENGGAMBAR

Penulis:

Anitha Murthy

Ilustrator:

Gigana Swastiwitantra

Penerjemah:

Indra Gunawan

**Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
2021**

Bermain Menggambar

Penulis : Anitha Murthy
Ilustrator : Gigana Swastiwitrantra
Penerjemah : Indra Gunawan
Penelaah : 1. Naifah
2. Emma L.M. Nababan
3. Theya Wulan Primasari

Terjemahan ini diterbitkan pada tahun 2021 sebagai produk kegiatan Penerjemahan Buku Cerita Anak yang diselenggarakan oleh Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pengarah : E. Aminudin Aziz
Muh. Abdul Khak
Penanggung Jawab: Emma L.M. Nababan
Ketua Pelaksana : Theya Wulan Primasari
Tim Editorial : 1. Anitawati Bachtiar
2. Yolanda Putri Novyitasari
3. Choris Wahyuni
4. Larasati
5. Putriasari
6. Ali Amril
7. Dzulqornain Ramadiansyah
8. Hardina Artating
9. Dyah Retno Murti
10. Vianinda Pratamasari
11. Chusna Amalia
12. Susani Muhamad Hatta
13. Raden Bambang Eko Sugihartadi
14. Kity Karenisa
15. Ni Putu Ayu Widari

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.

Sambutan
Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

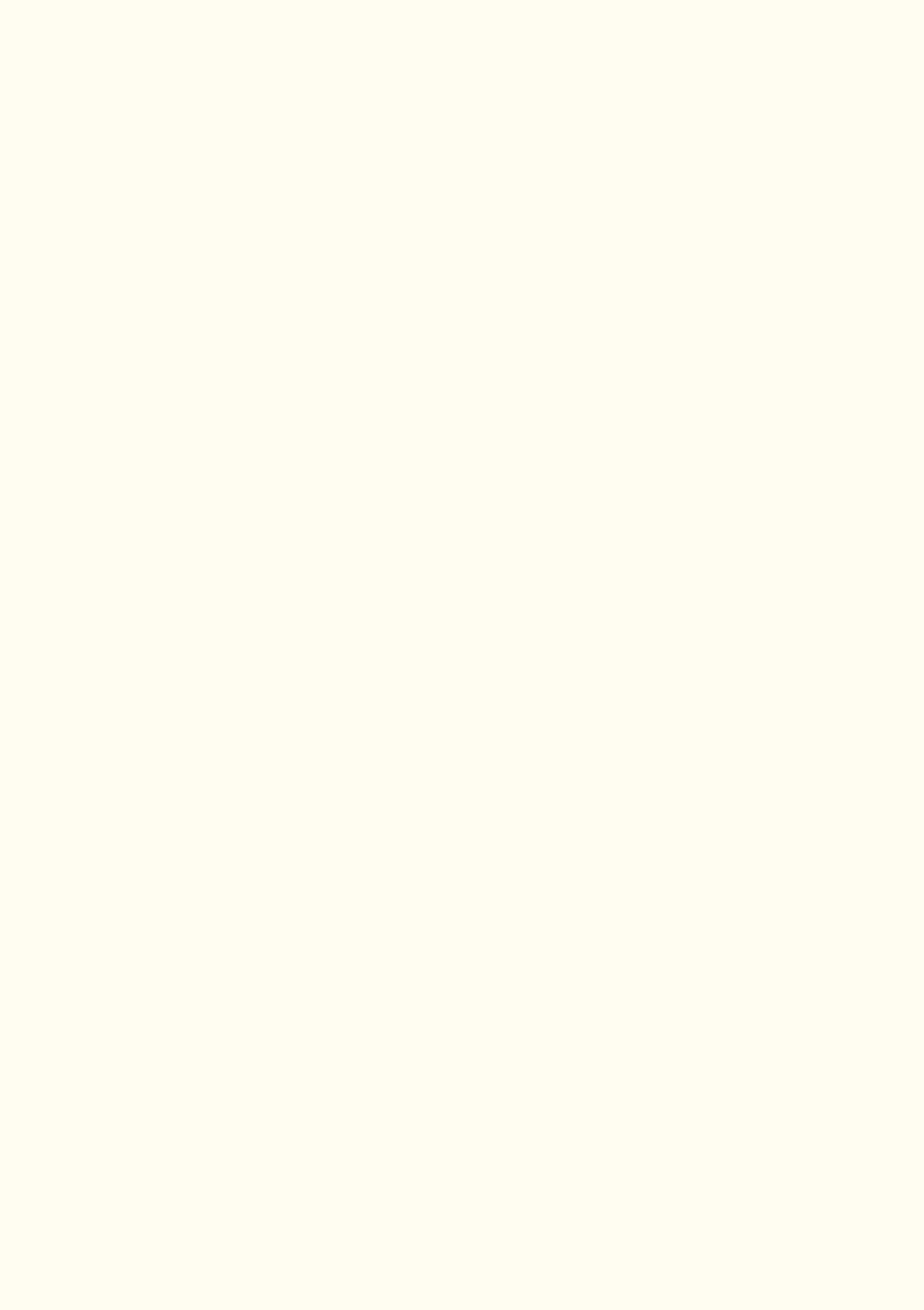
Upaya untuk membangun lingkungan yang sarat dengan budaya membaca tidak mungkin tercapai jika tiga prasyarat utama tidak terpenuhi. Pertama, ketersediaan bahan bacaan. Kedua, bahan bacaan tersebut harus menarik calon pembaca. Ketiga, ada pihak yang ikut membantu pelaksanaan kegiatan membaca. Budaya membaca ini perlu diciptakan dan kemudian dikembangkan. Melalui kegiatan membaca akan tumbuh dan berkembang keterampilan-keterampilan lainnya, mulai keterampilan mengenali, memahami, menganalisis, menyintesis, menilai, dan kemudian mencipta karya. Keterampilan inilah yang menjadi hakikat dari keterampilan literasi.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menjadi bagian dari sebuah program prioritas nasional yang disebut dengan Gerakan Literasi Nasional (GLN). Gerakan ini dimulai tahun 2016 dengan tujuan utama untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur. Penyediaan bahan-bahan bacaan bermutu dan disukai pembaca menjadi salah satu upaya yang kami lakukan untuk menopang pencapaian tujuan tersebut. Selain melalui penulisan bahan bacaan yang gagasannya bersumber dari kearifan lokal, penambahan koleksi bacaan tersebut kami lakukan melalui penerjemahan.

Melalui program penerjemahan, pada tahun 2021, telah dihasilkan 1.375 karya terjemahan dari lima bahasa asing, yaitu bahasa Inggris, Prancis, Jerman, Arab, dan Korea khusus untuk anak-anak usia PAUD dan SD. Di dalam setiap bahan bacaan, baik bersumber dari budaya lokal maupun budaya global, banyak sekali nilai kebaikan yang dapat ditemukan. Orang tua dan guru diharapkan bisa menjadi fasilitator kegiatan membaca anak-anak di rumah dan di sekolah. Dengan demikian, kita bisa berharap bahwa anak-anak menyukai isi cerita yang ada di dalam bahan bacaan ini, tumbuh kecintaannya untuk terus membaca, dan berkembang dalam lingkungan budi pekerti luhur.

Jakarta, Oktober 2021
Salam kami,

E. Aminudin Aziz



BERMAIN MENGGAMBAR



Buku terjemahan ini ada di bawah lisensi CC by NC 4.0 dan telah diadaptasi serta dialih wahana berdasarkan kondisi dan budaya Indonesia.

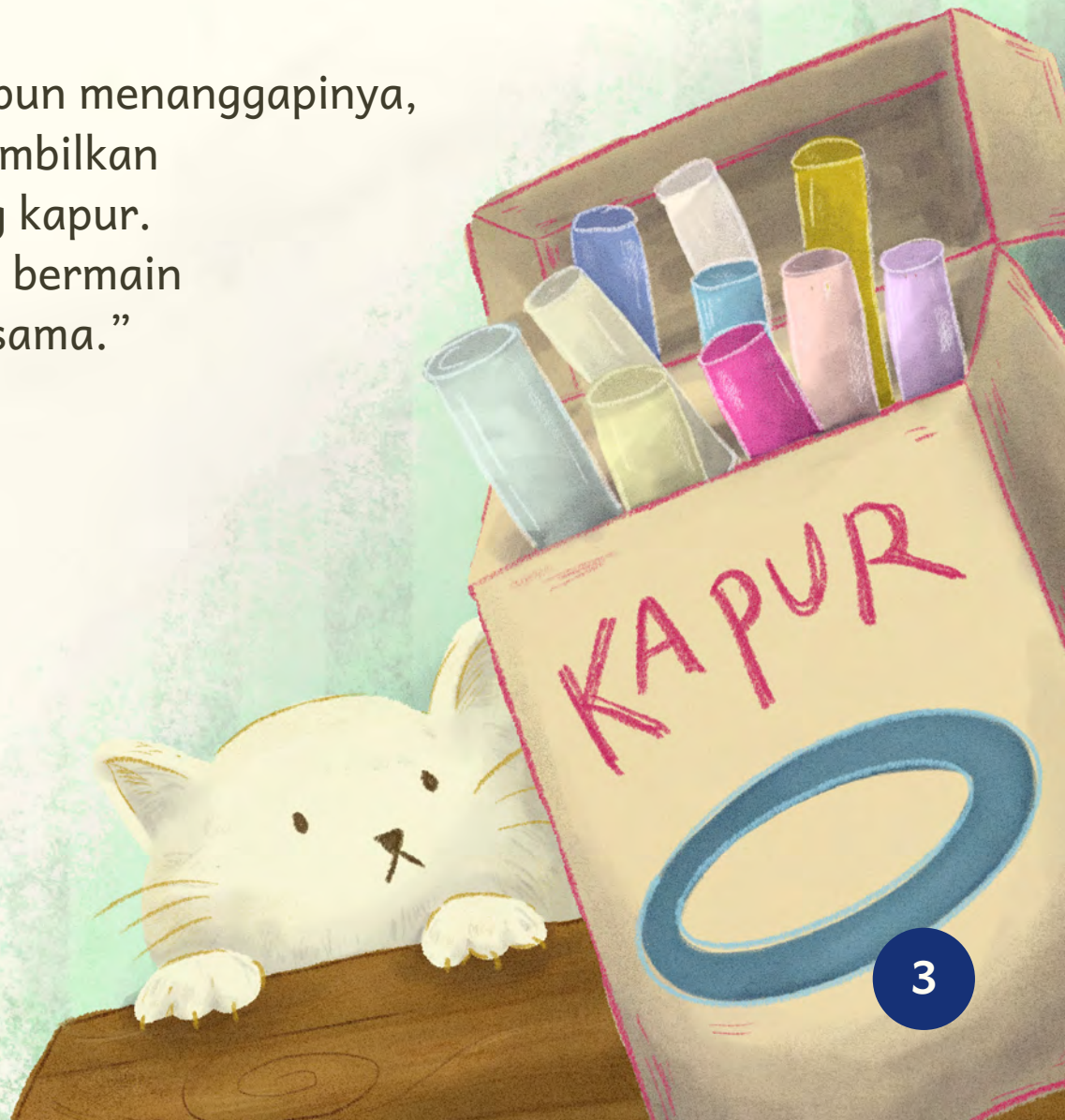
Janu menghabiskan liburan musim panas di rumah neneknya. Ia merasa sangat bosan karena di sana ia tidak memiliki teman.





Janu merajuk, “Ayolah, Nek, main denganku!”

Nenek pun menanggapi,
“Coba ambilkan
sepotong kapur.
Kita akan bermain
bersama-sama.”



Janu tampak bersemangat. Kira-kira Nenek mengajaknya bermain apa?

Nenek mulai menggambar sesuatu, lalu bertanya, “Tebak, bentuk apa ini?”

Janu menjawab, “Itu lingkaran.” Di wajahnya muncul raut kecewa sebab permainan itu tidak menarik baginya.



Nenek berkata, “Memang benar ini adalah lingkaran, tetapi gambar ini bisa membentuk hal lain.”




Janu berpikir sejenak, kemudian, tiba-tiba ia tersenyum. Janu berkata, “Ini wajah yang tersenyum.”

Nenek bertepuk tangan kagum, ia berkata, “Sekarang kamu sudah mengerti permainan ini.”



Ia berkata lagi, “Nek, lihatlah gambar yang kubuat!”





*Kegiatan:
Apa yang dapat kaubuat dengan tiga buah
lingkaran?*




Lalu, Nenek menggambar bentuk lain.
Janu sontak berkata, “Itu segitiga!”
Janu pun tertawa bahagia.

Lihatlah gambar
yang kubuat!



Nenek pun memuji Janu,
“Wah! Bagus sekali Janu!
Lihat siapa yang datang
bermain bersama kita!”





Kegiatan:
Gambar apa yang dapat kaubuat dengan tiga buah lingkaran dan empat buah segitiga?

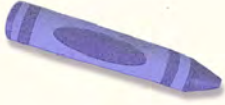
Nenek menggambar bentuk bersisi empat.

Janu bertanya, “Apakah itu persegi panjang, Nek?”

“Lihatlah lebih dekat semua sisi sama panjang.”



“Oh, itu persegi ...,
Hmmm lihat Nek! Aku
menggambar sebuah
jendela.”




Nenek bertanya,
“Apakah kamu mau
menggambar sebuah
pohon di dekat jendela?”

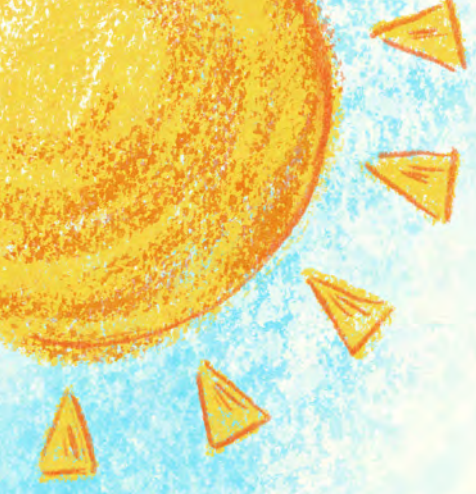
Janu menjawab, “Tentu, Nek! Terima kasih.”

Janu memandang semua
gambarnya. Bolehkah dia
mewarnainya sekarang?





Kegiatan:
Gambar apa yang dapat kaubuat dengan menggunakan segitiga dan persegi panjang?



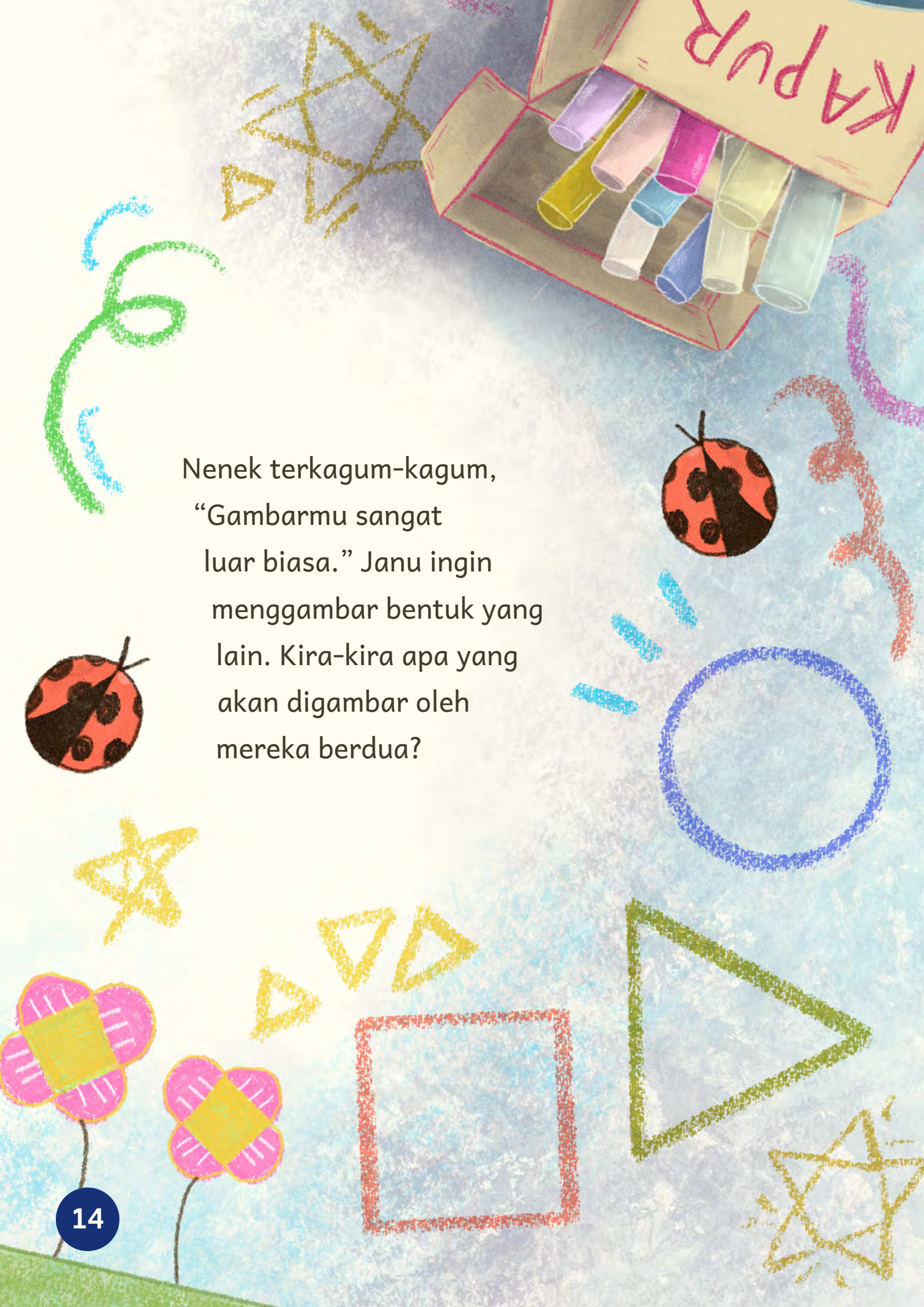
Janu mengangkat gambarnya.
Nenek berkata, “Banyak sekali gambar
lingkaran, segitiga, dan persegi!”

“Tentu, Nek! Namun, ada hal lain, Nek!”

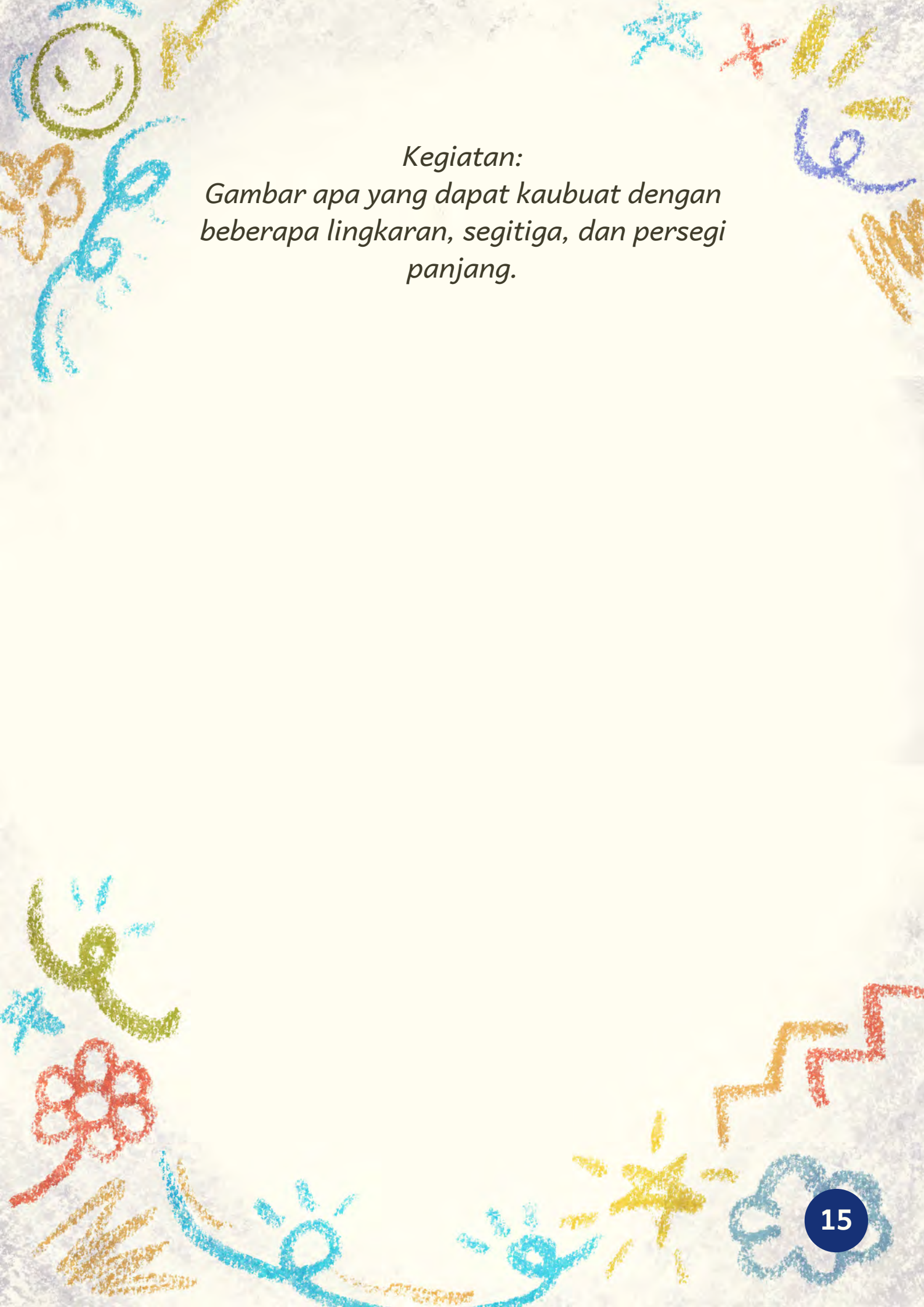
“Yang ini adalah burung yang sedang terbang
ke sarangnya di atas pohon. Bisakah Nenek
tebak siapa yang datang untuk makan
bersama burung?”

Tentu saja temannya, Tuan Jerapah.”





Nenek terkagum-kagum,
“Gambarmu sangat
luar biasa.” Janu ingin
menggambar bentuk yang
lain. Kira-kira apa yang
akan digambar oleh
mereka berdua?



Kegiatan:
Gambar apa yang dapat kaubuat dengan beberapa lingkaran, segitiga, dan persegi panjang.



**BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

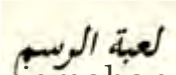
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa adalah unit di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Sejalan dengan kebijakan Menteri, kami mendukung Gerakan Literasi Nasional sebagai salah satu program prioritas nasional melalui penerjemahan cerita anak dari bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia.

Para Pembuat Cerita



PRATHAM BOOKS

A Book in Every Child's Hand

Cerita  diterjemahkan oleh Sarah Abuhejleh, © untuk terjemahan ini ada pada Pratham Books, 2018. Beberapa hak cipta dilindungi dalam peraturan perundang-undangan. Diterbitkan dengan CC menggunakan izin 4.0. Berdasarkan Cerita Asli: The Drawing Game, oleh Anitha Murthy © Pratham Books, 2017. Beberapa hak cipta dilindungi dalam peraturan perundang-undangan. Diterbitkan dengan CC menggunakan izin 4.0.

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Kawasan Indonesia Peace and Security Center (IPSC)
Jalan Anyar Km 4, Sukahati, Citeureup, Bogor, Jawa Barat 16810
Telepon (021) 29099245, 29099247
Laman: www.badanbahasa.kemdikbud.go.id

