



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia
2023

Bukan Kalah atau Menang



Penulis: Efitri Widyatuti
Ilustrator: Miriam Nenis Susianti

B2



Bukan Kalah atau Menang



Penulis: Efitri Widyatuti
Ilustrator: Miriam Nenis Susianti

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia

2023

Bukan Kalah atau Menang

Penulis : Efitri Widyatuti

Ilustrator : Miriam Nenis Susianti

Penyunting: Sulastri

Diterbitkan pada tahun 2023 oleh

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur

Cetakan pertama, 2023

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 398.209 598 WID b	Katalog Dalam Terbitan (KDT) Widyatuti, Efitri Bukan Kalah atau Menang/Efitri Widyatuti; Penyunting: Sulastri; Ilustrator: Miriam Nenis Susianti. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023 iv, 28 hlm.; 21 x 29,7 cm ISBN 1. CERITA ANAK-INDONESIA 2. KESUSASTRAAN ANAK
-------------------------------	---



MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA

KATA PENGANTAR
MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BUKU LITERASI BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA

Literasi tidak dapat dipisahkan dari sejarah kelahiran serta perkembangan bangsa dan negara Indonesia. Perjuangan dalam menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan sampai akhirnya dibacakan oleh Bung Karno merupakan bukti bahwa negara ini terlahir dari kata-kata.

Pada abad ke-21 saat ini, literasi menjadi kecakapan hidup yang harus dimiliki semua orang. Literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas. Sebagaimana kemampuan literasi telah menjadi faktor penentu kualitas hidup manusia dan pertumbuhan negara, upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia harus terus digencarkan.

Berkenaan dengan hal tersebut, pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menginisiasi sebuah gerakan yang ditujukan untuk meningkatkan budaya literasi di Indonesia, yakni Gerakan Literasi Nasional. Gerakan tersebut hadir untuk mendorong masyarakat Indonesia terus aktif meningkatkan kemampuan literasi guna mewujudkan cita-cita Merdeka Belajar, yakni terciptanya pendidikan yang memerdekakan dan mencerdaskan.

Sebagai salah satu unit utama di lingkungan Kemendikbudristek, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa berperan aktif dalam upaya peningkatan kemampuan literasi dengan menyediakan bahan bacaan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan pembaca. Bahan bacaan ini merupakan sumber pustaka pengayaan kegiatan literasi yang diharapkan akan menjadi daya tarik bagi masyarakat Indonesia untuk terus melatih dan mengembangkan keterampilan literasi.

Mengingat pentingnya kehadiran buku ini, ucapan terima kasih dan apresiasi saya sampaikan kepada Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa serta para penulis bahan bacaan literasi ini. Saya berharap buku ini akan memberikan manfaat bagi anak-anak Indonesia, para penggerak literasi, pelaku perbukuan, serta masyarakat luas.

Mari, bergotong royong mencerdaskan bangsa Indonesia dengan meningkatkan kemampuan literasi serta bergerak serentak mewujudkan Merdeka Belajar.



Jakarta, Agustus 2023

Nadhim Anwar Makarim

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Sekapur Sirih

Hai, Adik-Adik!

Apakah kalian senang bermain? Permainan apa yang biasa kalian lakukan? Tahukan kalian bahwa Indonesia punya beragam permainan tradisional? Salah satunya adalah bola bekel dari Surakarta.

Bukan Kalah atau Menang bercerita tentang permainan bola bekel. Dalam bermain, kalian tidak harus selalu menjadi pemenang. Ada yang lebih penting dari sekadar menjadi pemenang. Kira-kira apa itu, ya? Ayo, kita cari tahu lewat pengalaman Ambar dan teman-teman! Selamat membaca!

Sukoharjo, Juli 2023

Efitri Widyatuti

Ambar kebingungan.

Dia ingin bermain bersama Wulan.

Namun, *kecik* bekelnnya belum juga ditemukan.



Kecik Ambar tinggal empat.
Kata Wulan, itu bukan masalah.
Bekelan bisa menggunakan empat hingga
enam *kecik*.



Ambar dan Wulan bersuten sebelum bermain.
Wulan mendapat giliran pertama.



Wulan bermain dengan asyik.

Jari-jari tangannya lincah mengambil *kecik*.

Saat memantulkan bola, satu *kecik* lepas dari genggaman.

Permainan pun berpindah tangan.



Saat Ambar bermain, Aruna tiba.
Dia ingin ikut bermain bersama.
Sayangnya, Aruna belum tahu caranya.



Wulan memberi tahu cara bermain *bekelan*.
Aruna memperhatikan dengan antusias.



Genggam *kecik*, lalu lempar bola ke atas.
Sebar *kecik* saat bola melambung.
Hap!
Tangkap kembali bola dalam satu pantulan.



Selanjutnya, lakukan *mi*.



Sebar *kecik* dan ambil kembali.



Ambil satu-satu.



Dua-dua.



Lalu, tiga-satu.



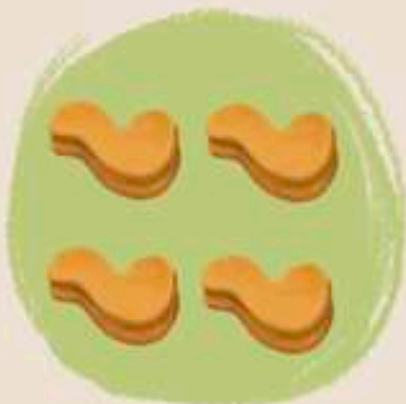
Terakhir, ambil keempatnya.



Setelah *mi*, ada *pit*.



Ada *ro*.



Ada *klat*.



Ada *es*.

Cara mengambil *pit* hingga *es* sama seperti pada *mi*.

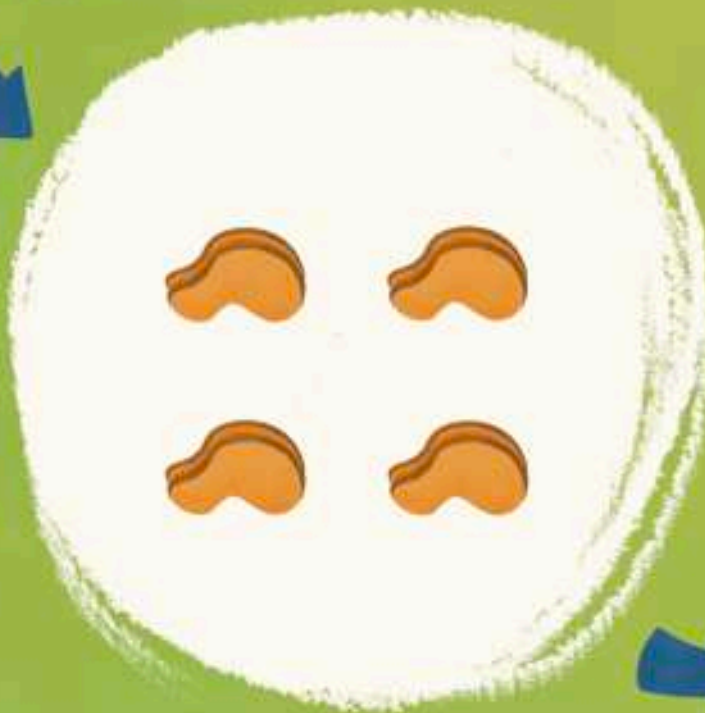
Berikutnya, *naspel*.

Sebar *kecik*, lalu tata ke posisi *pit*.

Pit menjadi *ro*.

Ro menjadi *klat*.

Klat menjadi *es*.



Raup semua *kecik* berposisi es.

Tempelkan ujung jari telunjuk ke rantai.

Jika gagal sekali jalan, *naspel* diulangi dari awal.

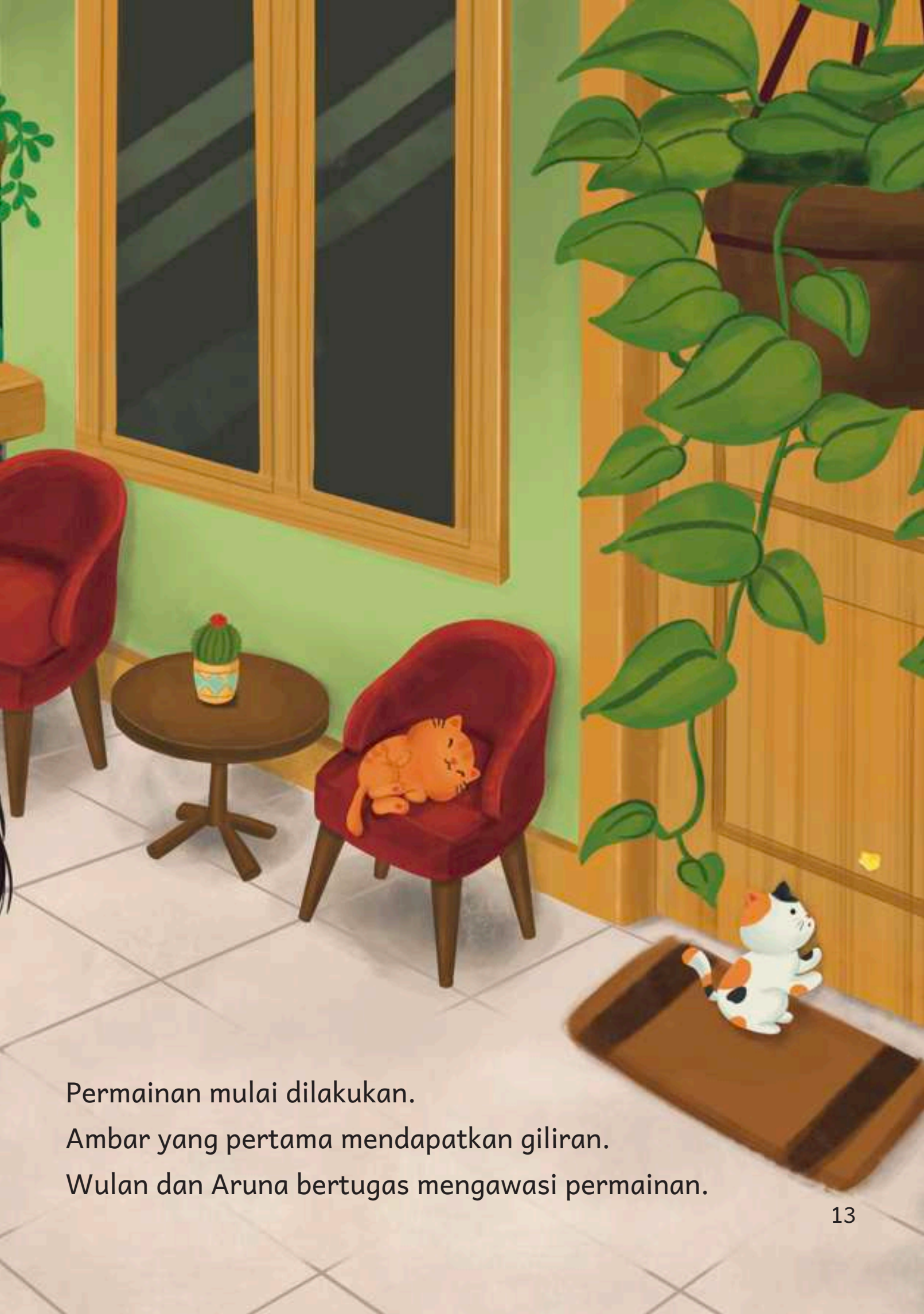
Jika berhasil, dialah pemenangnya.



Aruna tak sabar lagi.
Dia ingin permainan segera dimulai.
Namun, tunggu dulu.
Ada yang harus Aruna tahu.
Pemain dilarang menyenggol *kecik*
ataupun menjatuhkannya.



Hompimpa alaium gambreng



Permainan mulai dilakukan.

Ambar yang pertama mendapatkan giliran.

Wulan dan Aruna bertugas mengawasi permainan.



Tak lama kemudian, ada penjual *lenjongan*.
Wulan ingin membelinya.
Dia pun meninggalkan Ambar dan Aruna.



Aruna menyusul Wulan.

Dia juga ingin membeli *lenjongan*.

Kini Ambar sendirian.

Saat bermain, Ambar melakukan pelanggaran.

Ambar membenarkan posisi *kecik*.
Ambar terus bermain.
Padahal, Ambar seharusnya menghentikan
permainannya.





Tak lama kemudian, Wulan dan Aruna datang.
Ambar melakukan pelanggaran lagi.
Kini Ambar berhenti bermain.
Dia memberikan giliran kepada Wulan.



Wulan berhenti bermain secara tiba-tiba.
Padahal, Ambar dan Aruna tidak melihat pelanggaran.
Wulan mengaku tangannya telah menyenggol *kecik*.



Kini Aruna bermain.
Bola melambung ke atas.
Duh!
Bola meleset dari tangan Aruna.

Ambar mendapat giliran lagi.
Namun, dia minta permainan diulangi.
Wulan dan Aruna tidak mengerti.
Apa yang sebenarnya terjadi?



Dengan rasa malu, Ambar mengaku.
Dia telah bermain curang.
Dia melakukan itu karena ingin jadi pemenang.



Ambar meminta maaf.

Wulan dan Aruna pun memaafkan.

Wulan juga mengingatkan.

Bermain bersama harus mengutamakan kejujuran,
bukan hanya untuk kalah dan menang.



Wulan, Ambar, dan Aruna akhirnya bersepakat.
Mereka mengulangi permainan dengan penuh semangat.



Ambar ingin permainan lebih seru.
Namun, bagaimana caranya, ya?
Ambar pun tiba-tiba berlari ke kamarnya.



Wajah pemain yang kalah dicoreti bedak.
Wulan dan Aruna setuju usul itu.
Mereka pun bermain dengan rukun.



Permainan tradisional ini memang menyenangkan.
Wulan, Ambar, dan Aruna bermain dengan gembira.



Catatan

- bekelan : permainan bola bekel dalam bahasa Jawa
- es : posisi kecil yang menyerupai huruf S
- kecik : biji yang terbuat dari timah, kuningan, atau plastik
- klat : posisi mendatar pada bagian kecil yang polos
- lenjongan: jajanan khas kota Surakarta yang terbuat dari singkong
- mi : urutan pertama permainan bola bekel
- pit : posisi kecil yang menghadap ke atas
- ro : posisi kecil yang menghadap ke bawah
- suten : mengundi dengan mengadu jari untuk menentukan urutan bermain

Biodata



Penulis

Efitri Widyatuti mulai terjun di dunia tulis-menulis pada tahun 2020. Selain itu, ia juga aktif sebagai guru di salah satu madrasah negeri. Buku anak yang telah diterbitkan di antaranya adalah *Aku Bisa Memilih Jajan Sehat* dan *Ayo Bermain Engklek*. Kritik dan saran bisa disampaikan melalui akun Instagram @efitriwidya.



Ilustrator

Miriam Nenis Susianti adalah seorang ilustrator dari Yogyakarta. Ia memiliki hobi menggambar sejak kecil. Namun, ia mulai fokus menekuni dunia ilustrasi buku anak sejak tahun 2022. Sampai saat ini ia sudah mengilustrasikan beberapa buku anak. Karya ilustrasinya dapat dijumpai melalui akun Instagram @miriamnenissart.



Penyunting

Sulastri lahir di Cimahi, Jawa Barat. Ia bekerja di Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa sejak tahun 2005. Pengalaman menyuntingnya dimulai pada tahun 2011. Beberapa naskah yang pernah disuntingnya adalah naskah peraturan, soal tes CPNS, karya tulis ilmiah, buku bacaan literasi, buku saku, modul pembelajaran, dan bahan ajar.

Ambar, Wulan, dan Aruna akan bermain bola bekel.
Namun, Aruna belum tahu cara bermain *bekelan*.
Ambar dan Wulan pun mengajari Aruna. Setelah
paham caranya, Aruna mengajak teman-temannya
bermain. Di tengah permainan, tiba-tiba Ambar
meminta permainan diulang. Wulan dan Aruna
bingung. Apa yang terjadi? Mengapa Ambar ingin
permainan diulangi, ya?



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

