



Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

B2

Jhârân Bodak Anđi'na Dodok

JARAN BODHAG SI DODOK



Penulis : Desinta Ardiana
Ilustrator: Rizkia Gita Wahyu Amirulia

**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.

Jhârân Boḍak Anḍi'na Dodok

Jaran Bodhag Si Dodok

Penulis

Desinta Ardiana

Penelaah

Adrian Pawitra

Avan Fathurrahman

Penanggung Jawab

Umi Kulsum

Tim Penyunting

Koordinator: Awaludin Rusiandi

Khoiru Ummatin

Dalwiningsih

Amin Mulyanto

Ilustrasi & Desain Sampul

Rizkia Gita Wahyu Amirulia

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: 978-623-118-989-9

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 tecermin 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 mendaulatkan 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 mendaulatkan 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 *Jhârân Boḍak Anḍi'na Dodok*
Jaran Bodhag Si Dodok

20 Biodata Penulis

20 Biodata Ilustrator



JHÂRÂN BODAK ANĐI'NA DODOK

Jaran Bodhag Si Dodok



È arè samangkèn Pasar Ra'yat
sebedha è lon-alon è **totop**.
Polana bâdâ tatèngghun Jhârân
Kènca'.

Hari ini Pasar Rakyat di alun-alun
ditutup. Jaran Kencak akan beraksi.



Dodok ta' toman nènggu
Jhârân Kènca'.
Dodok tèrro taowa ðâ'
tatèngghuwân pânèka.

Dodok belum pernah melihat Jaran
Kencak beraksi.
Ia sangat penasaran dengan
pertunjukan itu.





Bâh, bânnya' sè lèbur dâ'
Jhârân Kènca'!
Rama bân Dodok **mâlarat**
nèmmowa kènèngan.

Wah, Jaran Kencak banyak
peminatnya!
Ayah dan Dodok **sulit**
mendapatkan tempat.



Bâdâ panggung!
Dodok ngajhâk Ramana **ongghâ** dâ'
pangghung.

Ada panggung!
Dodok mengajak Ayah **naik** ke panggung.



Yèè ... Jhârân Kènca' la ètangalè!
Bâh, lèbur! Jhârâna paḍâna sè atangdhâng.
Hore, pemain Jaran Kencak sudah terlihat!
Wah, seru!
Kudanya menari.





Dodok bân Ramana molè.
Dodok **kasambu'** ka lakona Jhârân Kènca'.
Lèbur mon âñdi Jhârân sè bissa atanḡhâng!

Dodok dan Ayah kembali ke rumah.
Dodok **kagum** dengan aksi Jaran Kencak.
Seru, punya kuda yang bisa menari!

Dodok cè' terrona **atangdhânga** bân jhârân.
Mèlana terro anđi'â jhârân!

Dodok ingin **menari** dengan kuda.
Punya kuda pasti mengasyikkan!



Tapè, ca'èpon Ramana **arghâna jhârân cè'**
larangnga. Rama ta' ândi' pessè.
Dodok kodhu bârèmma, yâ?

Namun, kata Ayah **harga kuda** mahal.
Ayah tidak punya uang untuk membeli kuda.
Dodok harus bagaimana?



Bâh ândi' cèlèngan, onngu!
È bukka' bâi la cèlènganna!

Wah, itu ada tabunganku!
Ah, dibuka saja tabungan itu!





Saèbu ... lèma èbu ... sèkèt èbu. Adduh! Pessèna
gi' ta' cokop.
Lâ, Dodok ândi' akkal!

Seribu ... lima ribu ... lima puluh libu.
Yah! uangnya masih kurang.
Aha, Dodok punya ide!



Dodok **berka'** dâ' toko.
Mellè kardus, lim, bân spidol.
Tapè, gi' bâdâ sè korang!

Dodok **lari** ke toko.
Dia membeli kardus bekas, lem, dan
spidol.
Namun, masih ada yang kurang!





Dodok **entar** dâ' Toko Bangunan.
Mellè eccèt sè na-bârna.
Ghenna', la!

Lalu, Dodok **pergi** ke Toko Bangunan.
Dia membeli cat beraneka warna.
Lengkap!

Bâktona aghâbây jhârân!
Kardusa è **ghâmbhâr** bân è gunténg.
Adoh, rusak ... eccèta ñumpa!

Waktunya membuat kuda!
Kardus **digambar** dan digunting.
Aduh, rusak ... catnya tumpah!



Gâbây polè, la!
Dodok sètèya koḍu ngastètè.
Kardus èdhândhânè kalabân na-bârna.

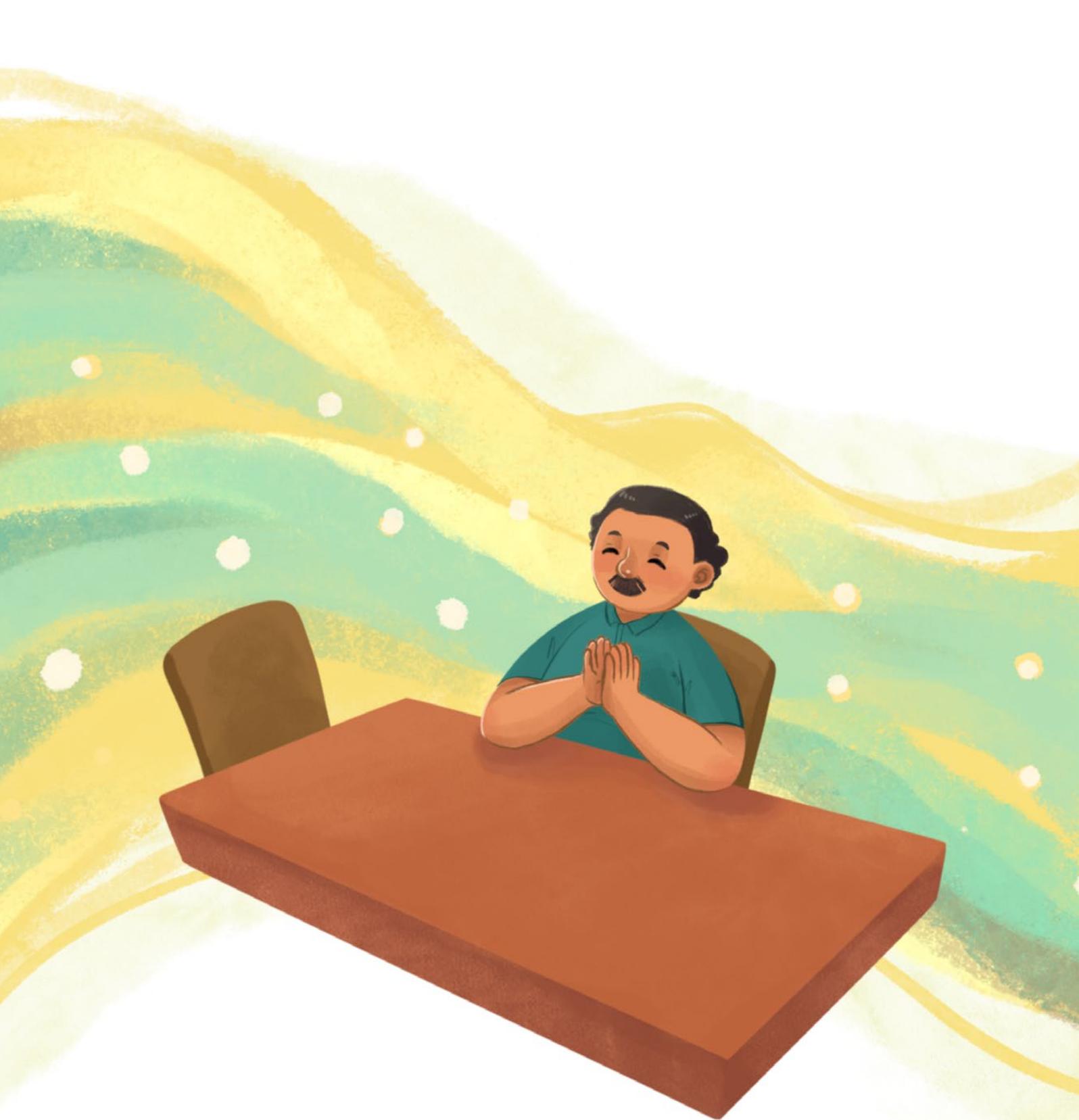
Yah, membuat lagi!
Dodok sekarang harus lebih hati-hati.
Kardus diwarnai beraneka warna.



La!
Rân-jhârâna Dodok ampon dhâddhi.

Hore!
Kuda tiruan Dodok sudah jadi.





Sètong ... ɖuwâ' ... Dodok **alonca'**!
Dodok nèro ghulina Jhârân Kènca'.

Satu ... dua ... Dodok **melompat!**
Dodok meniru gerakan Jaran Kencak.

Dodok ghulina **ghessèt**.
Dodok senneng, ahèra ândi ran-jhârânan sè lèbur.

Gerakan Dodok sangat **lincah**.
Akhirnya, Dodok punya kuda tiruan.





Jhârân Boḍak aropa'aghi **Kasennèyan Ra'yat** sokkla ḍâri Probolinggo. Jhârân artè'èpon Jhârân, Boḍak artè'èpon bâḍḍhâ. Jhârân Boḍak sè atandhâng samè sareng Jhârân Kènca' sè ècèpta'aghi masyarakat pèngghirân Probolinggo.

Jaran Bodhag merupakan **kesenian rakyat** asli dari Probolinggo. Jaran berarti kuda, sedangkan Bodhag berarti wadah. Tarian Jaran Bodhag mirip dengan Jaran Kencak yang diciptakan masyarakat pinggiran Probolinggo.

Namong sè abhidhâ'aghi panèka jhârânna. **Jhârân Boḍak** ngangghuy rân-jhârânan sè èkaghâbây ḍâri kaju triplèk sè èdhândhânè èpasamè sareng Jhârân Kènca'.

Namun, yang membedakan adalah kudanya. **Jaran Bodhag** memakai kuda tiruan yang terbuat dari kayu teripleks yang dihias menyerupai Jaran Kencak.



BIONARASI



PENULIS

Desinta Ardiana adalah penulis yang berasal dari Probolinggo. Dia suka membaca buku anak dan mendongeng. Banyak karya yang telah diterbitkan, baik buku antologi maupun solo. Ada beberapa yang telah terbit di penerbit mayor. Menulis adalah perjalanan kita belajar. *Never stop, enjoy the process.* Instagram @desinta.



ILUSTRATOR

Rizkia Gita WA, atau biasa dipanggil Gita adalah seorang ilustrator yang lahir di Blitar, Jawa Timur pada tahun 1998. Mulai menyukai ilustrasi sejak usia 5 tahun hingga akhirnya mendalami hobinya tersebut dengan mengambil gelar Sarjana Seni. Sejak kecil menyukai buku dongeng yang selalu dibacakan oleh bapaknya dan kini ia fokus berprofesi sebagai ilustrator buku anak untuk lokal maupun internasional.



MILIK NEGARA

TIDAK DIPERDAGANGKAN

Jhârân Bodak Andi'na Dodok

JARAN BODHAG SI DODOK

Hari ini adalah penutupan pasar rakyat. Dodok dan Ayah pergi ke alun-alun kota untuk melihat pertunjukan Jaran Kencak. Dodok terpesona dengan atraksi Jaran Kencak. Dodok ingin sekali memiliki kuda, apalagi yang bisa menari. Namun, harga kuda sangat mahal! Bagaimana cara Dodok agar bisa mendapatkan kuda, ya? Yuk, simak petualangan Dodok dalam buku ini.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,
Riset, dan Teknologi
Balai Bahasa Provinsi Jawa Timur
2023



ISBN 978-623-118-989-9 (PDF)



9 786231 189899