



Bersenang-Senang
bersama Teman
Sheri Lovelita Ameyndra



Tara Salvia
Centre of Excellence

Saat kepulangan di hari Jumat, aku dan Aimee pulang bersama-sama. Ia mau main ke rumahku untuk temu main atau *playdate*. Kami heboh sepanjang jalan karena tak sabar untuk main bersama.



Ketika kami sampai di rumah, kami langsung menonton film berjudul 'Carmen Sandiego' sambil makan yupi. Film ini bercerita tentang seorang remaja perempuan yang dari kecil tidak tahu ibu dan ayahnya. Ia sudah susah-susah mencari ibu dan ayahnya tetapi mereka tak bertemu. Walaupun ia gagal menemukan ibu dan

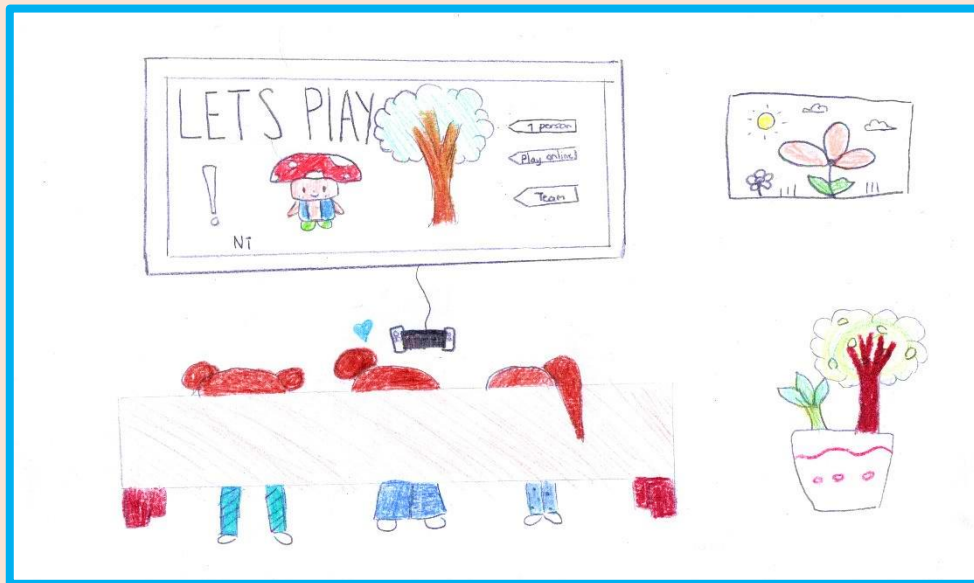
ayahnya, namun ia masih tetap semangat karena ia mempunyai tiga orang teman yang baik hati.

Tak lama dari waktu selesai menonton film, mama memberi tahu kalau Nada akan menyusul ke rumahku. Kami pun tak sabar menunggu kedatangan Nada.

Sekitar pukul 14 : 15, Nada tiba di rumahku. Aku dan Aimee berlari ke garasi untuk menjumpai Nada. Ternyata, ia datang bersama adiknya Rayhan. Kami pun masuk ke dalam rumah dan melanjutkan memakan sisa yupi yang ada.

Setelah itu, kami membuat gelang persahabatan yang berwarna biru, hijau, dan putih. Sedangkan Rayhan bermain perang perangan seorang diri. Perasaanku senang saat membuat gelang persahabatan tersebut

karena aku bisa membuatnya bersama teman-teman.



Beberapa jam pun berlalu. Kami memutuskan untuk bermain *nintendo switch*. Saat kami mau mulai bermain *game* tersebut, Aimee mengatakan bahwa ia tidak bisa memainkannya.

Aimee berkata, “Aku tidak mengerti cara bermain *game* ini.”

“Sudah, tidak apa-apa, sini aku bantu! Nada butuh dibantu juga ‘gak?’” tanyaku.

Nada berkata, "Tidak perlu 'kok, aku sering bermain *game* ini di rumah."

"Oke," jawabku.

Aku pun langsung menjelaskan kepada Aimee cara bermain *game nintendo* tersebut.

Setelah Aimee mengerti cara bermainnya, kami lanjut bermain *game* 'mario kart', kemudian kami bermain 'toss and grab'.

Pada permainan 'toss and grab', kami membutuhkan minimal tiga orang untuk bermain. Pemain tersebut harus mengumpulkan stiker sebanyak mungkin. Salah satu pemain akan melemparkan semua stiker yang ia punya, kemudian pemain kedua dan ketiga harus mengambil semua stiker tersebut. Yang mempunyai stiker terbanyaklah yang memenangkan permainan tersebut.



Aku merasa senang karena aku bisa bermain bersama Aimee dan Nada di rumahku. Aku bisa berbuat baik kepada teman seperti membantu Aimee mengajarkan cara bermain *nintendo switch* dengan menggunakan kata yang sopan saat memberi tahu.



Tara Salvia

Centre of Excellence

1. Cerita ini milik dan karya siswa kelas 3-6 SD Tara Salvia
2. Cerita dibuat melalui serangkaian proses menulis.
3. Publikasi dilaksanakan sebagai bagian dari proses belajar siswa dan menjadi salah satu bentuk kontribusi pengembangan literasi
4. Cerita tidak untuk kepentingan komersil atau tidak untuk diperjual belikan
5. Pemanfaatan cerita oleh umum harus mendapatkan izin dari Sekolah Tara Salvia.