



Cambridge IGCSE™

BAHASA INDONESIA

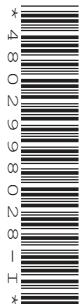
0538/01

Paper 1 Reading and Understanding

May/June 2025

INSERT

1 hour 45 minutes



INFORMATION

- This insert contains the reading passages.
- You may annotate this insert and use the blank spaces for planning. **Do not write your answers** on the insert.

INFORMASI

- Sisipan ini memuat kutipan bacaan.
- Anda boleh membubuh catatan di sisipan ini dan menggunakan ruang yang kosong untuk perencanaan. **Jangan menuliskan jawaban** Anda di sisipan.

This document has **12** pages. Any blank pages are indicated.

BLANK PAGE

Bacalah teks, dan jawablah **pertanyaan 1–7** di Lembar Pertanyaan.

Teks A

Pakaian Asia yang Menceritakan Kisah dari Banyak Budaya

Perancang kenamaan Sita Utami merapikan kain brokat cokelat di meja tempatnya menggunting kain.

Content removed due to copyright restrictions.

“Saya rasa kebaya merupakan sesuatu yang terus berkembang,” kata Veronica.

Bacalah teks, dan jawablah **pertanyaan 8** di Lembar Pertanyaan.

Teks B

Penghargaan untuk Dua Buku Masak Indonesia

Dua *chef* Indonesia, Wira Wijaya dan Putri Eliani, berhasil meraih penghargaan tertinggi dalam ajang bergengsi Penghargaan Buku Masak Dunia yang diselenggarakan di Tiongkok, baru-baru ini.

Content removed due to copyright restrictions.

Content removed due to copyright restrictions.

Misalnya, harus menjual produk makanan yang mampu menceritakan warisan budaya Indonesia," ujarnya.

Bacalah teks, dan jawablah **pertanyaan 9–15** di Lembar Pertanyaan.

Teks C

Peluncuran Tablet Ramah Anak

PT Jaya Peranti Indonesia menunjukkan komitmennya dalam menciptakan gawai yang aman untuk anak dengan meluncurkan tablet Jaya RI Edisi Anak. Tablet ramah anak ini sudah tersedia dan dapat dibeli di toko maupun secara daring.

Pelanggan berkesempatan mendapatkan penyuara telinga (earphone) secara gratis untuk pembelian di periode pertama penjualan. Perlu diketahui, para pembeli yang datang terlebih dahulu yang bisa mendapatkan hadiah ini. 5

Pelanggan juga mendapatkan hadiah gratis keanggotaan VIP dari aplikasi konten edukatif yang menyenangkan untuk balita dan anak-anak, yakni aplikasi BayiCerdas selama tiga bulan dan AkuBisa selama setahun.

Direktur utama PT Jaya Peranti Indonesia, Perkasa Sakti, mengatakan tablet Jaya RI Edisi Anak menitikberatkan pada kekuatan fitur keamanannya. “Mengetahui adanya hal ini membuat orang tua tidak perlu khawatir saat buah hati mereka menggunakan gawai untuk belajar atau bermain,” kata Perkasa. 10

“Jika diperkenalkan dengan positif, gawai bisa menjadi alat edukasi bagi anak karena di dalamnya ada permainan-permainan yang mendidik, seperti permainan kosakata,” kata Lestari, seorang psikolog anak yang membagikan tips aman bergawai dalam acara peluncuran tablet baru ini. 15

Gawai juga memiliki informasi yang tidak terbatas, dan bisa jadi alat pengalaman sensoris belajar. Audio visual bergerak dapat memotivasi anak yang malas belajar untuk mengeksplorasi. “Penting bagi orang tua untuk mengetahui kegunaan ini, karena gawai hanyalah alat yang bisa membantu kalau orang tua memiliki pengetahuan tentang semua manfaat ini,” ujar Lestari. 20

Menurut Lestari, tablet ini memang didesain khusus untuk anak-anak. Ukurannya, misalnya cocok dengan cengkeraman tangan anak. “Jadi, mudah untuk dibawa anak-anak ke mana saja. Kemungkinan tablet jatuh tak sengaja pun bisa diminimalkan.”

Lestari menambahkan bahwa dia menyukai tablet Jaya ini karena, “Cangkangnya pun sengaja dirancang dengan warna dan karakter menggemaskan yang disukai anak-anak.” Cangkang tablet ini terbuat dari materi yang dianggap layak untuk membuat perlengkapan makanan, sehingga aman apabila tergigit anak yang sedang tumbuh. 25

“Selain itu tentunya karena tablet ini memiliki banyak fitur cerdas dan bermanfaat, dan juga sangat aman sehingga dapat menepis kekhawatiran orang tua. Layar tabletnya memiliki teknologi berkualitas tinggi dengan sinar biru yang rendah untuk menjaga kesehatan mata anak,” Lestari menerangkan. 30

Sinar biru pada perangkat gawai berfungsi untuk menerangi layar selama digunakan. Lestari membenarkan bahwa semua paparan sinar biru yang berlebihan memiliki dampak tidak baik bagi kesehatan mata. “Memahami semua itu membuat perancang tablet Jaya memastikan bahwa tingkat kecerahan layar tablet ini bisa disesuaikan dengan kenyamanan mata anak,” katanya. 35

Fitur keamanan lain yang dapat diatur sepenuhnya oleh orang tua juga tersedia. “Misalnya ada pengaturan waktu layar agar orang tua dapat mengikuti rekomendasi waktu yang dianjurkan oleh Persatuan Dokter Anak Indonesia,” kata Lestari.

Lalu, jangan lupa juga untuk mempersiapkan hati anak ketika hampir waktunya untuk mengambil gawai. "Misalnya beri tahu anak Anda dalam satu hari boleh main empat kali. Kalau sudah memakai dua kali, katakan masih ada dua kali lagi untuk hari itu," kata Lestari. "Ini membantu supaya anak-anak tidak tiba-tiba meledak emosinya," ujarnya.

40

Dengan fitur 'pengontrolan orang tua', anak-anak hanya dapat membuka aplikasi dan masuk ke situs yang sesuai untuk mereka. "Foto dan video yang bisa mereka akses juga dapat dibatasi. Semuanya dapat dilakukan dengan mudah dan akurat," kata Lestari.

45

"Yang penting juga, pergi ke luar rumah untuk bermain atau berolahraga dengan anak-anak di alam terbuka. Ini cara terbaik untuk mengalihkan perhatian mereka dari gawai," Lestari menjelaskan.

Orang tua pada dasarnya adalah panutan bagi anak dalam penggunaan gawai. Ketika anak melihat orang tua yang tidak pernah lepas dari gawai, kemungkinan besar anak akan meniru.

50

Bacalah teks, dan jawablah **pertanyaan 16–25** di Lembar Pertanyaan.

Teks D

Pemburu Koin

Sampan kami berhenti melaju. Dari jarak sekitar dua meter, terlihat ikan kerapu merah mengapung terbawa arus laut.

“Ini juga namanya rezeki, ayo kita ambil...!” Poci kembali bicara. Ia begitu senang karena biasanya ketika memancing Poci jarang berhasil mendapatkan ikan. Jika memancing, pasti ia tidak sabar menunggu umpannya dimakan ikan. Lebih banyak gagalnya daripada berhasil memancing ikan.

Poci langsung menggaetkan dayungnya untuk menarik ikan itu lebih mendekati sampan dan mengambilnya. Aku dan Surman juga ikut senang. Tetapi, ternyata tidak demikian dengan Odi. Dahinya berkerut dan dia memerhatikan dengan saksama ikan-ikan tersebut.

“Aneh...!” seru Odi.

“Aneh kenapa, Odi?” Kali ini Surman ikut bertanya dan juga mulai berpikir, seakan menebak apa yang ada di pikiran Odi. Aku juga heran kenapa Odi tidak gembira seperti kami.

“Saya belum tahu kenapa, tapi sepertinya ada yang aneh dengan ikan-ikan ini,” Odi masih tetap menunjukkan raut wajah bingung. Dia mengambil seekor ikan. “Coba lihat, ini insangnya sudah pucat mengerut dan baunya beda tidak seperti insang ikan yang mati biasa. Lebih baik buang kembali ikan-ikan ini ke laut, jangan dimakan,” lanjut Odi.

“Tidak jadi kita bakar ikan kalau begini. Padahal saya sudah bayangkan makan ikan bakar sekarang. Pasti enak,” ujar Poci yang mulai tampak pasrah. Kami menyadari pengalaman dan sepak terjang petualangan di laut lebih banyak dimiliki Odi. Hal itulah yang turut membuat Poci seperti tak berdaya untuk melanjutkan perdebatan.

Tiba-tiba aku tersadar ketika tidak sengaja melihat satu titik yang makin terlihat cukup jelas di tengah laut sana. “Eh, kapalnya di sana, lihat sudah dekat... Ayo kita kejar, jangan sampai ketinggalan,” teriakku sambil menunjuk ke tengah laut.

Ucapanku seakan menyadarkan kami berempat yang tadi sempat terdiam dan membiarkan sampan kami perlahan terbawa arus. Kami berencana mengadang di jalur lintasan kapal, yang akan dilewati seperti biasanya.

Odi langsung memperbaiki posisi duduknya untuk kembali menghadap ke haluan sampan. “Ayo semangat, satu, dua, tiga!” terdengar teriakan Odi yang duduk di buritan. Ia laksana nakhoda, kapten yang memimpin pelayaran. Sesekali ia berhenti karena harus mengendalikan dayungnya untuk menjadi kemudi yang membenarkan arah tujuan sampan kami.

Di antara kami berempat, Odi yang paling mahir membaca arah angin dan menebak pertanda laut. Ia banyak belajar dari kakak dan bapaknya. Dia juga sangat pemberani di laut, tetapi di darat, ia **kecil hati**, apalagi jika membahas masalah hantu-hantuan.

Perlahan tapi pasti, sampan ukuran kecil ini semakin cepat melaju menuju ke tengah laut. Sebagai anak pantai, kami memang sudah sangat terbiasa dan berani bermain di laut. Kemahiran berenang dan menyelam telah **mengasah nyali dan otot** kami.

“Kita harus dapat koinnya!” teriak Odi memberi semangat, sekaligus memimpin misi pelayaran kami: menjadi pemburu koin. Ada dua sampan lain yang juga baru saja mulai berlayar dari tepi pantai. Mereka juga ingin mengejar kapal, tapi untungnya mereka jauh tertinggal di belakang kami.

Kami berupaya mengejar sebuah kapal motor penumpang yang sedang melintas di perairan sekitar kampung. Sampan melaju **laksana kapal perang mengejar musuh**. Semua itu kami lakukan karena kami ingin mendapatkan koin rupiah.

40

Dengan **bahu-membahu** akhirnya sampan kami berhasil mendekati kapal motor penumpang yang melaju lambat. Banyak penumpang berdiri di geladak. Mereka terlihat gembira dan antusias menyambut kehadiran kami.

45

"Woooiiii! Lempar koinnya!" teriak Odi sambil melambai-lambaikan tangan.

Ketika sampan kami semakin dekat dengan badan kapal, para penumpang yang menontoni kami melemparkan koin yang dibalut lipatan uang kertas.

Plung! air memercik akibat sebuah koin yang jatuh ke laut. Dengan sigap, Odi langsung terjun ke laut dalam.

50

Belum sempat Odi muncul dari permukaan laut, seorang penumpang lainnya sudah ikut melempar koin. Spontan saja Poci melompat. Sedangkan aku dan Surman masih di sampan, mengamati jika ada penumpang lain yang akan melempar koin.

Tidak lama setelah itu, Odi muncul ke permukaan dan berenang menuju sampan. Ia cukup lama menahan napas di dalam air karena kami semua sudah tahu cara dan teknik menyelam tanpa peralatan apa pun. Poci juga menyusul, muncul ke permukaan air. Ia tampak gembira sambil menggenggam koin. Mereka berdua berhasil! Para penumpang kapal bertepuk tangan.

55

Aku dan Surman masih menanti, berteriak meminta agar ada lagi yang melempar koin. Namun rupanya, kapal motor tersebut terus berlalu sedangkan sampan kami diam. Kami mulai tertinggal. "Ayo, dayung lagi!" perintah Odi agar kami kembali mengejar kapal motor setinggi kira-kira sembilan meter itu. Aku melihat masih ada yang ingin melempar koin.

60

Dengan mendayung sekutu tenaga, kami berhasil mengejar. Kami berada di lambung kiri kapal, sempat terombang-ambing oleh gelombang ombak mesin kapal motor itu. Melihat kami tetap ngotot mengejar, seseorang melempar koin dan Surman spontan langsung terjun. **Napasku seakan terhenti.**

65

"Bahaya! Awas!" teriakku panik melihat Surman yang sudah menceburkan diri ke dalam air untuk mengambil koin. Odi dan Poci juga kaget.

Koin yang dibalut uang lima ratus rupiah itu jatuh di dekat buritan kapal, bukan jatuh ke samping, dekat sampan kami. Dan, lebih berbahaya lagi karena masih sangat dekat dengan baling-baling kapal. Jika masuk pusaran, Surman bisa tersedot putaran baling-baling. Nyawa taruhannya!

70

Mata Odi mendelik, terkejut. Tanpa bicara lagi, ia terjun mengejar Surman. Harapan kami sangat tinggi agar ia berhasil menarik Surman.

"Kenapa tadi kau tidak tahan Surman! Main terjun saja, tidak lihat-lihat!" gerutu Poci. Aku diam saja, masih panik dan tidak menanggapi Poci.

Beberapa detik berlalu, tak juga ada tanda-tanda kemunculan keduanya. Poci mulai tampak gelisah dan terus mengawasi permukaan laut. Aku tak habis pikir jika kenekatan kami akan berakibat fatal. Surman juga terlalu ceroboh, belum melihat situasi, ia main terjun saja.

75

Pemuda yang melempar koin tadi terlihat panik mengamati kami. Juga, beberapa penumpang lainnya. Mungkin pemuda itu tadinya tidak menyangka keisengannya melempar koin dekat buritan kapal untuk menguji nyali kami dapat membahayakan. Mungkin ia mengira kami tidak berani. Ternyata ia salah.

80

Mataku tidak berkedip dan kepalaku dihantui pikiran buruk. Kutatap buih putih dari hasil putaran baling-baling mesin kapal itu. Sepertinya buih itu berubah jadi kemerahan. Tidak mungkin darah ikan. Kecuali, ada ikan paus yang terdampar.

Tenagaku yang tadinya kuat rasanya jadi melemah. Bahkan aku merasa tidak kuat untuk mengangkat dayung. Rasanya mataku semakin jelas melihat air laut di sekitar buih gelombang mesin kapal jadi berwarna kemerahan. 85

Kupejamkan mataku. Dalam kegentingan tersebut, tiba-tiba aku terkejut. "Yuuhuuu! Hahaha... berhasil!" terdengar teriakan dari arah lain. Aku membuka mata, mencari suara itu.

Di sana, agak jauh dari kapal, muncullah Odi, diikuti Surman yang berteriak puas. Tangan mereka **meninju ruang kosong** di udara. Aku gembira bercampur jengkel. Nyaris saja aku menangis karena merasa bersalah tidak berhasil mencegah Surman. Tapi, setelah tahu Surman selamat, aku juga sempat jengkel kepada Surman. Kegembiraanku semakin besar karena Surman berhasil mendapatkan koin itu. 90

Laut yang tampak menjadi merah ternyata hanya ilusi. Mungkin juga akibat begitu kemilaunya sinar matahari siang, silau memantulkan warna kemerahan. Ditambah pula akibat kekhawatiranku. Tapi apa pun sebabnya, aku jadi lega. 95

BLANK PAGE

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

To avoid the issue of disclosure of answer-related information to candidates, all copyright acknowledgements are reproduced online in the Cambridge Assessment International Education Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download at www.cambridgeinternational.org after the live examination series.

Cambridge Assessment International Education is part of Cambridge Assessment. Cambridge Assessment is the brand name of the University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which is a department of the University of Cambridge.