



Dunia Gadget: Dari Hiburan ke Pembelajaran

Halo teman-teman! Yuk, baca dengan seksama cerita pendek dibawah ini 'ya!



Suatu pagi yang cerah di kelas VI SD Nusantara, Bu Lestari memasuki ruang kelas sambil membawa sebuah tablet besar berwarna perak. Cahayanya berkilauan saat terkena sinar matahari dari jendela. Spontan, seluruh murid bersorak gembira.

"Hari ini kita akan belajar tentang teknologi gadget," kata Bu Lestari sambil tersenyum ramah.

"Siapa di antara kalian yang suka bermain HP di rumah?" tanya beliau, mengangkat tangannya sebagai contoh.

Hampir semua murid langsung mengacungkan tangan tinggi-tinggi, termasuk Nara, seorang anak laki-laki berambut sedikit berantakan yang duduk di bangku ketiga dekat jendela. Nara memang terkenal di kelas sebagai anak yang paling gemar bermain game dan menonton video lucu di internet.



"Di mana biasanya kalian menggunakan gadget?" lanjut Bu Lestari, matanya berkeliling mengamati murid-murid yang bersemangat.

"Di ruang tamu, Bu!" seru Reza.

"Di kamar, Bu," jawab Anisa.

"Kadang sambil makan, Bu," tambah Bagas sambil tertawa kecil, membuat teman-temannya ikut terkikik.

Bu Lestari tersenyum. "Baiklah. Kapan biasanya kalian menggunakan gadget?"

"Aku main setelah mengerjakan PR," kata Anisa.

"Aku sebelum tidur, Bu," ujar Reza.

Nara mengangkat tangannya dan berkata dengan sedikit malu, "Kadang aku main sampai larut malam, Bu, terus besoknya ngantuk di kelas."

Teman-temannya terkikik, tapi Bu Lestari hanya mengangguk bijak. "Terima kasih sudah jujur, Nara."





Beliau lalu mengangkat tablet besarnya dan menggeser layar. "Nah, hari ini kita akan belajar bagaimana menggunakan gadget dengan bijak. Gadget itu seperti pisau. Jika digunakan dengan baik, ia bermanfaat. Tapi jika sembarangan, bisa berbahaya."

Bu Lestari kemudian memperlihatkan berbagai aplikasi edukatif: aplikasi menggambar, membaca buku digital, permainan matematika, video pembelajaran sains, hingga simulasi membuat robot sederhana. Setiap aplikasi diperkenalkan dengan video singkat yang penuh warna dan musik ceria.

Nara menatap layar dengan mata berbinar. Ia baru tahu, ternyata dunia di balik gadget tidak hanya tentang game dan video hiburan. Ada dunia penuh pengetahuan dan kreativitas yang menunggu untuk dijelajahi.

Kemudian, Bu Lestari membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok mendapat tugas mencoba satu aplikasi edukatif dan membuat laporan sederhana tentang pengalaman mereka. Kelompok Nara mendapat tugas mencoba aplikasi membuat cerita bergambar.

Di pojok kelas, Nara, Anisa, dan Bagas mulai bersemangat mengerjakan tugas mereka. Mereka memilih membuat cerita tentang seekor burung kecil bernama Kiko yang bermimpi menjelajahi dunia. Mereka bersama-sama menggambar, menulis, dan bahkan merekam suara untuk cerita tersebut.





Tugas itu membuat Nara sadar bahwa ia lebih suka membuat cerita daripada sekadar bermain game. Saat menggambar latar belakang dan menulis dialog untuk Kiko, Nara merasa seperti sedang berpetualang di dunia imajinasinya.

Sepulang sekolah, Nara bersemangat menceritakan kegiatannya kepada orang tuanya. Saat makan sore, ia berkata, "Ayah, Ibu, aku mau unduh aplikasi buat nulis cerita. Aku janji nggak akan main sampai malam lagi."

Ayah dan Ibu tersenyum mendengar niat baik Nara. Mereka sepakat akan membantu Nara membuat jadwal baru: belajar sore hari, membantu menyapu rumah, dan baru boleh bermain gadget setelah semua tugas selesai.

Sejak hari itu, hidup Nara berubah. Ia jadi lebih disiplin, kreatif, dan semangat belajar. Ia bahkan mulai mengirimkan ceritanya ke majalah anak-anak dan bermimpi punya buku cerita sendiri.

Gadget, yang dulu membuat Nara lalai, kini menjadi teman untuk meraih impian.

Setiap kali melihat gadget, Nara selalu ingat pesan Bu Lestari:

"Gadget itu alat. Mau jadi kawan atau lawan, tergantung cara kita memakainya."



Terima kasih sudah membaca cerita diatas sampai
selesai teman-teman!

Bagaimana ceritanya?
Seru bukan?



Untuk meningkatkan pemahaman kamu yuk jawab
soal-soal dibawah ini ya!

Nama :

Kelas:

A. Pilihan Ganda

1. Siapa saja nama tokoh dalam cerita diatas?

- ☐ Nara, Bayu, Ayu, Bu Lestari
- ☐ Nara, Reza, Bagas, Bu Lestari
- ☐ Nara, Bagas, Rina, Bu Aisyah
- ☐ Nara, Rani, Joko, Bu Aisyah

2. Dimana biasanya Anisa menggunakan gadget?

- ☐ Ruang Tamu
- ☐ Dapur
- ☐ Kamar Tidur
- ☐ Ruang Keluarga

3. Kapan biasanya Nara menggunakan gadget?

- ☐ Saat Ulangan
- ☐ Saat makan malam
- ☐ Malam hari sampai sampai larut malam
- ☐ Pagi hari

4. Mengapa Bu Lestari membawa tablet ke kelas?

- ☐ Untuk memberikan hukuman
- ☐ Untuk bermain game
- ☐ Mengajarkan penggunaan gadget yang bijak
- ☐ Untuk hiburan

5. Bagaimana cara Nara menggunakan gadget setelahnya?

- ☐ Tetap bermain game tanpa batas
- ☐ Menyembunyikan gadget dari orang tua
- ☐ jadi lebih disiplin, kreatif, dan semangat belajar
- ☐ Berhenti menggunakan gadget

Apa tugas yang diberi ibu Lestari kepada tim Nara?

- ☐ Bermain game
- ☐ Membuat review video
- ☐ Mengerjakan tugas matematika
- ☐ Mencoba aplikasi membuat cerita bergambar

B. Isian Singkat

7. Sebutkan dua aplikasi edukatif yang diperkenalkan oleh Bu Lestari!

8. Apa hobi baru yang ditemukan Nara setelah belajar menggunakan gadget dengan bijak?

9. Siapa yang membantu Nara membuat jadwal penggunaan gadget di rumah?

10. Apa manfaat gadget jika digunakan dengan bijak menurut cerita?

