

Satu Notifikasi, Dua Pilihan: Tugas atau Gawai?

AISYAH AISYAH



Satu Notifikasi, Dua Pilihan: Tugas atau Gawai? Menghadirkan kisah seorang remaja SMP bernama Raka yang sedang duduk termenung di meja belajarnya yang rapi.



Raka menatap layar laptop dan buku tugas IPA yang terbuka lebar di hadapannya dengan tenggat waktu pengumpulan esok pagi. Namun, suasana hening kamar belajarnya tiba-tiba terpecah oleh dering dan kilatan cahaya dari smartphone yang menampilkan puluhan notifikasi pesan masuk dari teman-temannya.



Sambil menghela napas panjang, Raka meraih gawainya dan berkata pada diri sendiri bahwa ia hanya akan membalas pesan selama lima menit saja. Pesan singkat itu dengan cepat berubah menjadi guliran layar tanpa henti pada aplikasi video pendek yang sangat menghibur.



Waktu berjalan begitu cepat tanpa disadari oleh Raka yang kini semakin tenggelam dalam keseruan dunia digital. Buku tugas IPA di mejanya seolah terlupakan, tertutup bayang-bayang godaan game online dan obrolan grup yang terus mengalir.



Sebuah konflik batin yang kuat mulai bergolak di dalam diri Raka ketika ia melihat jarum jam dinding menunjukkan pukul sembilan malam. Hatinya mulai diliputi rasa cemas dan bersalah karena tugas sekolahnya belum juga tersentuh sedikit pun.



Raka meletakkan gawainya dengan kasar ke atas meja sambil memegang kepalanya yang pusing memikirkan konsekuensi jika ia gagal mengumpulkan tugas tepat waktu. Ia menyadari bahwa waktu berharganya telah habis tersita oleh hiburan maya yang melenakan.



Siswa SMP itu menatap pantulan dirinya sendiri di layar gawai yang padam, merenungkan pentingnya memiliki kontrol diri yang kuat sebagai seorang pelajar. Pilihan berat kini berada di pundaknya untuk segera bangkit memperbaiki keadaan atau terus menunda hingga penyesalan datang.



Pertanyaan reflektif muncul di benak setiap pembaca mengenai alasan mengapa godaan gawai begitu sulit dikendalikan oleh remaja seusia Raka. Keputusan apa yang seharusnya diambil oleh Raka agar ia tetap dapat bertanggung jawab tanpa kehilangan keseimbangan hidupnya?



Halaman diskusi terbuka lebar bagi para siswa untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari secara bijak. Setiap pembaca diajak untuk merumuskan alternatif akhir cerita yang paling ideal berdasarkan pengalaman pribadi mereka.



Sebuah penutup interaktif yang menginspirasi para remaja SMP di seluruh nusantara untuk menjadi generasi cerdas digital yang mampu menguasai teknologi bukan dikuasai olehnya.