

Menulis Esai SMA

SMA Kelas 12

“Bergerak Aktif di Zaman Praktis”

Karya: Miftahuljannah

SMA PGRI 1 PATI

OSEBI 2023

Menulis Esai

“Bergerak Aktif di Zaman Praktis”

(Karya Miftahuljannah)

Teknologi adalah segala sesuatu yang menciptakan efisiensi dan efektivitas untuk manusia. Pada revolusi industri 4.0 mendorong pertumbuhan teknologi yang sangat pesat dan keberadaan teknologi ini secara tidak langsung akan menciptakan zaman baru yang serba praktis. Mengikuti kemajuan ini, sebuah tantangan besar harus dihadapi generasi-generasi muda, salah satunya pelajar. Mereka dihadapkan oleh segala kemudahan, apabila tidak disikapi dengan bijak akan menimbulkan banyak spekulasi negatif. Hal ini terlihat jelas dari pandangan masyarakat selama ini. Masyarakat telah menganggap remeh peran dan aktualisasi proses berkarya dari pelajar di sekitar mereka. Menurut sebagian masyarakat, teknologi beserta segala kemudahannya hanya membuat pelajar menjadi pasif dan berleha-leha dengan kesenangan yang dihadirkan dari teknologi.

Sekarang, mari kita lihat fakta umum yang sering terjadi di masyarakat. Ketika seorang pelajar sedang asik bermain gawai, apalagi jika sambil rebahan, bagaimana tanggapan orang-orang terdekat terutama orang tua? Pasti sebagian besar akan berpikiran negatif bahkan bisa sampai marah karena menganggap anak mereka menghabiskan waktu hanya untuk melakukan hal yang tidak penting. Padahal gawai tidak hanya tentang bermain dan bersenang-senang. Gawai adalah dunia baru yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Misal saja ingin membeli atau menjual suatu barang, cukup membuka salah satu layanan aplikasi yang disediakan dalam gawai, maka pekerjaan akan selesai tanpa perlu menghabiskan tenaga dan waktu yang berlebih. Berjualan pun tanpa memikirkan modal dan sewa ruko, cukup dengan gawai digenggaman semua beres.

Jika ditelisik lebih jauh, sudah banyak kiprah yang dilakukan oleh pelajar dalam menghadapi digitalisasi dunia ini, namun perspektif orang tua yang masih kukuh dan sulit untuk fleksibel terhadap kemajuan zaman menjadikan anggapan negatif selalu ada dalam pemikiran mereka. Dalam proses belajar misalnya, bagi orang tua, belajar adalah membaca buku, memegang fisik buku. Padahal membaca

tidak harus memegang fisik buku. Ada *e-book* dan banyak materi yang bisa dipelajari lewat gawai. Belajar juga tidak hanya dengan membaca saja, banyak media belajar yang lebih asyik dan lebih mudah dipahami dengan cara mendengarkan, melihat video, maupun mempraktekkan langsung dari *channel* Youtube dan aplikasi lainnya. Setiap pelajar mempunyai potensi masing-masing dan mereka mempunyai cara tersendiri dalam menggali potensi yang lebih efektif untuk mereka.

Lalu sebenarnya apa saja peran pelajar yang dapat dilakukan selama ini? Jika orang zaman dahulu ingin mewujudkan cita-cita mereka harus menunggu selesai sekolah, makan tidak berlaku untuk zaman sekarang. Pelajar dapat mengaktualisasikan impian mereka bahkan ketika mereka masih di bangku sekolah. Simbiosis antara pelajar dan teknologi ternyata dapat memunculkan dobrakan solusi di tengah keterbatasan.

Salah satu pelajar yang berkiprah dalam menyokong ekonomi keluarga adalah Kenzin, Youtuber cilik yang kala itu masih berusia 12 tahun mempunyai inisiatif membuat chanel Keluarga Ndeso. Kenzin yang terlahir dari keluarga miskin, ayahnya kuli serabutan meminta untuk dibelikan gawai bekas. Bermodal gawai bekas, Kenzin meminta ayahnya menjadi Youtuber. Dari channel Youtube Keluarga Ndeso, konten video yang menceritakan aktivitas keseharian orang desa dan berbagi resep masakan ala desa mampu mengundang ratusan ribu subscriber dan jutaan penonton. Kini Kenzin dan keluarganya mampu meraup pendapatan puluhan juta rupiah per bulan. Bagaimana jika waktu itu Kenzin tidak membuat akun Youtube? Tentu kondisi keluarganya akan tetap dalam jeratan kemiskinan.

Dukungan orang tua atas kreativitas anak sangat dibutuhkan, apalagi anak generasi Z yang sangat tidak bisa dijauhkan dengan gawai dan teknologi. Jangan juga cepat berpandangan negatif terhadap aplikasi *game*, ada banyak hal yang bisa dilakukan dengan *game*, seperti yang dilakukan oleh Youtuber cilik Naisa Alifia Yuriza dan Evan Fadhillah. Mereka membuktikan bahwa *game* bukan sekadar bermain tapi menghasilkan pundi-pundi ekonomi yang dapat menyejahterakan keluarga mereka. Mereka dapat menghasilkan puluhan hingga ratusan juta tiap bulannya hanya dengan bermain *game* yang diaktualisasikan dalam channel

Youtube *gaming*. Seperti penulis katakan sebelumnya, setiap pelajar mempunyai potensi masing-masing dan mereka tahu bagaimana cara efektif menggali potensi yang dimiliki.

Sebenarnya perkembangan teknologi seperti ini sangat memudahkan pelajar untuk mengekspresikan kemampuan mereka lewat sosial media. ketika pandemi Covid-19 misalnya, ketika pelajar terpaksa dirumahkan dan kegiatan serba dibatasi. Pelajar yang tidak memahami pelajaran akan lari ke sosial media, mereka akan belajar lewat akun-akun konten kreator yang memberikan tips dan trik mengerjakan soal pelajaran tertentu. Hal ini mendorong bermunculnya pelajar yang memiliki kemampuan di atas rata-rata menjadi konten kreator yang memberikan manfaat bagi masyarakat. Misalnya, Farhan, seorang mahasiswa IPB, ia membagikan inspirasi, tips dan trik mengerjakan soal serta informasi-informasi terbarulewat akun tiktok [@farrhnn](#). Farhan adalah salah satu contoh bahwa pelajar masih tetap bisa aktif berkarya meski harus di rumah aja.

Peran pelajar yang tidak disadari oleh orang tua yaitu mereka telah membantu mengarahkan orang tua memahami teknologi. Seringkali orang tua kepayahan mengikuti perkembangan teknologi, bagaimana orang tua bisa tau perkembangan teknologi bila tidak ada yang memberikan pemahaman?

Jadi sebenarnya selama ini pelajar sudah banyak berperan aktif, tapi belum disadari oleh orang tua, bahkan banyak komentar dalam masyarakat bahwa gawai dan teknologi adalah virus penyebab kebodohan. Masyarakat dan orang tua hendaknya lebih membuka pemahaman dan berhenti memandang gawai dan teknologi hanya dari sudut pandang negatif saja. Kunci dari keberhasilan peran aktif pelajar adalah dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar. Pandangan negatif bisa dihilangkan dengan adanya keterbukaan komunikasi antara anak dan orang tua. Dukungan bukan berarti dibiarkan, tapi dibimbing sehingga tindakan yang dilakukan tidak melenceng dengan tujuan awal. Jika keduanya berjalan sinergis maka akan tercipta keharmonisan moral. Tercipta rasa menghormati dan dihormati, saling membantu, bisa bermanfaat untuk sesama. Dengan begitu, dapat menciptakan masyarakat yang beradab.

Biodata Peserta

Judul Esai : “Bergerak Aktif di Zaman Praktis”

Nama Peserta : Miftahuljannah

Tempat, Tanggal Lahir : Pati, 18 September 2005

Alamat Peserta : Jalan Kidukut RT 05 Rw 02, Kecamatan Juwana,
Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah

Nama Sekolah : SMA PGRI 1 Pati

Alamat Sekolah : Jalan A. Yani Gang manggis 99 Pati, Jawa Tengah

Alamat Email : mhuljannah510@gmail.com

Nomor Ponsel Pembimbing : 089667898962

Nomor Ponsel Orang tua : 089526930010

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Miftahuljannah

Sekolah/Kelas : SMA PGRI 1 PATI/XII MIPA 1

Alamat : Jalan Kidukut RT05/02 Juwana, Kab. Pati, Jawa Tengah.

Dengan ini saya menyatakan bahwa esai yang berjudul *Bergerak Aktif di Zaman Praktis* merupakan karya saya sendiri. Saya membuatnya tanpa bantuan langsung dari guru atau orang tua. Essay ini juga bukan salinan, saduran, atau terjemahan karya orang lain. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan panitia OSEBI 2022.

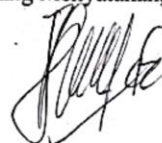
Mengetahui,
Orang Tua Siswa/Wali



Rukanti

Pati, 24 November 2022

Yang Menyatakan,



Miftahuljannah

