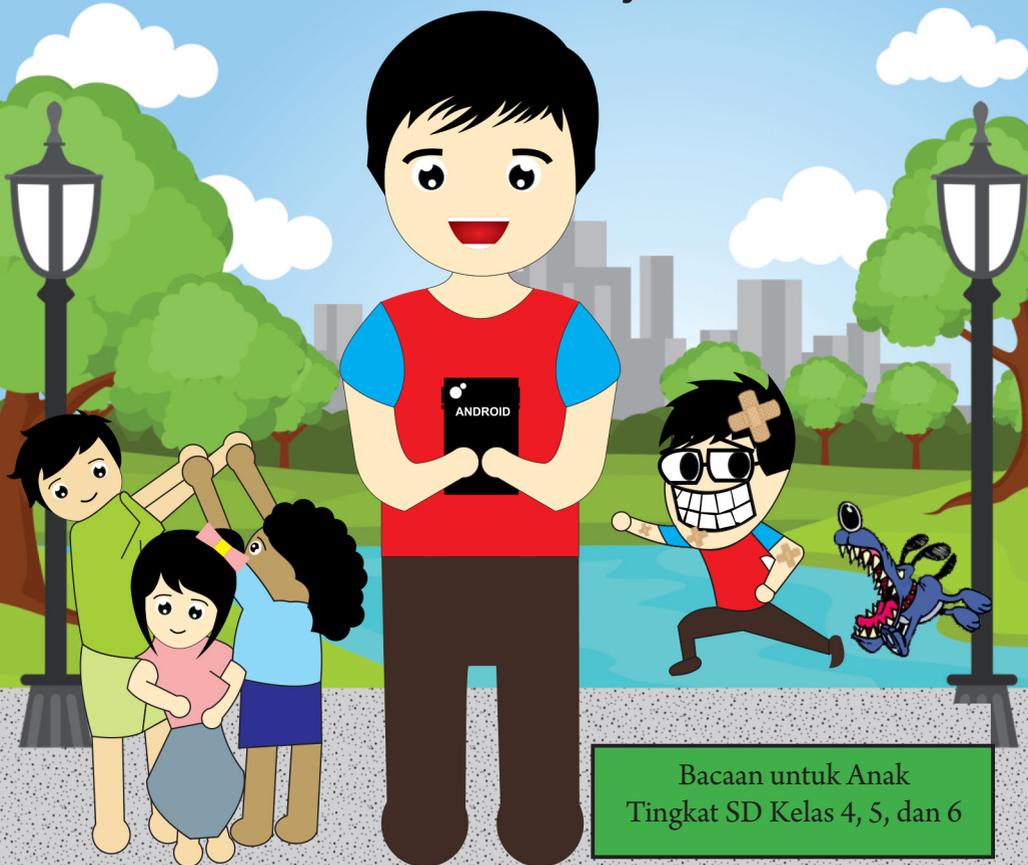




Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

# GARA-GARA ANDROID

Ayu Wandari



Bacaan untuk Anak  
Tingkat SD Kelas 4, 5, dan 6



MILIK NEGARA

TIDAK DIPERDAGANGKAN



# GARA-GARA ANDROID

Ayu Wandari

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

# **GARA-GARA ANDROID**

Penulis : Ayu Wandari

Penyunting : Sulastri

Ilustrator : Ferro Stansyah

Penata Letak : Ferro Stansyah

Diterbitkan pada tahun 2018 oleh

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Jalan Daksinapati Barat IV

Rawamangun

Jakarta Timur

## **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

Isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya, dilarang diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam hal pengutipan untuk keperluan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

PB  
621.3  
WAN  
g

### **Katalog Dalam Terbitan (KDT)**

Wandari, Ayu

Gara-Gara Android/Ayu Wandari; Penyunting: Sulastri; Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018  
vi; 56 hlm.; 21 cm.

ISBN 978-602-437-470-9

1. PEMAIKAIAN ALAT KOMUNIKASI
2. REKAYASA MEKANIS

# SAMBUTAN

Sikap hidup pragmatis pada sebagian besar masyarakat Indonesia dewasa ini mengakibatkan terkikisnya nilai-nilai luhur budaya bangsa. Demikian halnya dengan budaya kekerasan dan anarkisme sosial turut memperparah kondisi sosial budaya bangsa Indonesia. Nilai kearifan lokal yang santun, ramah, saling menghormati, arif, bijaksana, dan religius seakan terkikis dan tereduksi gaya hidup instan dan modern. Masyarakat sangat mudah tersulut emosinya, pemarah, brutal, dan kasar tanpa mampu mengendalikan diri. Fenomena itu dapat menjadi representasi melemahnya karakter bangsa yang terkenal ramah, santun, toleran, serta berbudi pekerti luhur dan mulia.

Sebagai bangsa yang beradab dan bermartabat, situasi yang demikian itu jelas tidak menguntungkan bagi masa depan bangsa, khususnya dalam melahirkan generasi masa depan bangsa yang cerdas cendekia, bijak bestari, terampil, berbudi pekerti luhur, berderajat mulia, berperadaban tinggi, dan senantiasa berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, dibutuhkan paradigma pendidikan karakter bangsa yang tidak sekadar memburu kepentingan kognitif (pikir, nalar, dan logika), tetapi juga memperhatikan dan mengintegrasikan persoalan moral dan keluhuran budi pekerti. Hal itu sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penguatan pendidikan karakter bangsa dapat diwujudkan melalui pengoptimalan peran Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang memumpunkan ketersediaan bahan bacaan berkualitas bagi masyarakat Indonesia. Bahan bacaan berkualitas itu dapat digali dari lanskap dan perubahan sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan, kekayaan bahasa daerah, pelajaran penting dari tokoh-tokoh Indonesia, kuliner Indonesia, dan arsitektur tradisional Indonesia. Bahan bacaan yang digali dari sumber-sumber tersebut mengandung nilai-nilai karakter bangsa, seperti nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah

air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Nilai-nilai karakter bangsa itu berkaitan erat dengan hajat hidup dan kehidupan manusia Indonesia yang tidak hanya mengejar kepentingan diri sendiri, tetapi juga berkaitan dengan keseimbangan alam semesta, kesejahteraan sosial masyarakat, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Apabila jalinan ketiga hal itu terwujud secara harmonis, terlahirlah bangsa Indonesia yang beradab dan bermartabat mulia.

Salah satu rangkaian dalam pembuatan buku ini adalah proses penilaian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Buku nonteks pelajaran ini telah melalui tahapan tersebut dan ditetapkan berdasarkan surat keterangan dengan nomor 13986/H3.3/PB/2018 yang dikeluarkan pada tanggal 23 Oktober 2018 mengenai Hasil Pemeriksaan Buku Terbitan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Akhirnya, kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Kepala Pusat Pembinaan, Kepala Bidang Pembelajaran, Kepala Subbidang Modul dan Bahan Ajar beserta staf, penulis buku, juri sayembara penulisan bahan bacaan Gerakan Literasi Nasional 2018, ilustrator, penyunting, dan penyelaras akhir atas segala upaya dan kerja keras yang dilakukan sampai dengan terwujudnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi khalayak untuk menumbuhkan budaya literasi melalui program Gerakan Literasi Nasional dalam menghadapi era globalisasi, pasar bebas, dan keberagaman hidup manusia.

Jakarta, November 2018  
Salam kami,

ttd

**Dadang Sunendar**

Kepala Badan Pengembangan dan  
Pembinaan Bahasa

# SEKAPUR SIRIH

Asalamualaikum wr.wb.

*Gara-Gara Android* merupakan sebuah buku yang merefleksikan permasalahan anak masa kini yang kesehariannya banyak dihabiskan di depan layar android. Buku ini menggambarkan dua sisi kecanggihan teknologi tersebut. Keberadaan buku ini diharapkan bisa menjadi bahan pembelajaran bagi anak untuk lebih bijak menggunakan android.

Tak ada gading yang tak retak, begitu juga dengan keseluruhan isi buku ini. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan penulis sebagai bahan perbaikan ke depan.

Akhir kata, terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang membantu terciptanya buku ini.

Selamat membaca.

Tangerang, Oktober 2018

Ayu Wandari

# DAFTAR ISI

Sambutan .....	iii
Sekapur Sirih .....	v
Daftar Isi .....	vi
Gara-Gara Android .....	1
Biodata Penulis .....	54
Biodata Penyunting .....	55
Biodata Ilustrator .....	56



Namanya Danis. Usianya 8 tahun. Dia duduk di bangku kelas dua SD Negeri Kampung Pinang. Hobinya bermain android. Kegemarannya itu dimulai ketika sang bunda menghadiahi Danis android karena masuk peringkat sepuluh besar di kelasnya. Sejak saat itu, kesehariannya tidak lepas dari android. Setelah pulang sekolah, yang dicari pertama kali adalah android. Sebelum makan ataupun sebelum tidur, androidlah yang diincarnya. Terkadang gara-gara android, Danis sering lupa mengerjakan tugas sekolah.

Danis sudah kecanduan android, apalagi semenjak ada permainan daring (*online*) terbaru, matanya semakin tidak ingin jauh dari android.



Setiap hari Bunda selalu mengingatkan Danis tentang tugas sekolah. Akan tetapi, Danis sering berbohong dengan mengatakan kepada bundanya bahwa tidak ada tugas sekolah.

Suatu malam, saat Danis sedang serius bermain android, Bunda menghampiri kamar anaknya.

“Danis, ada PR tidak?” tanya Bunda.

“Sebentar lagi, Bun,” jawab Danis.

“Kalau tidak ada PR, lebih baik kamu baca buku pelajaran, Nak. Danis sudah dari tadi main android, kan?” kata Bunda.



Namun, Danis tidak memedulikan kata-kata bundanya. Matanya makin tajam menatap layar android. Bunda pun kesal karena Danis tidak mendengarkan perintahnya. Lalu, Bunda mengambil paksa android dari tangan Danis.

Danis pun merengek, “Sebentar lagi, Bunda. Nanti Danis belajar setelah permainannya selesai.”

Bunda tidak mengabulkan permintaan Danis. Danis terus menangis meminta Bunda mengembalikan androidnya. Namun, Bunda tetap tidak memberikannya.

“Belajar dulu, Nak. Kalau Danis tidak belajar, Bunda tidak izinkan kamu main android lagi,” ucap Bunda.



Bunda masih berdiri di kamar Danis. Bunda menunggu sampai Danis mengambil buku di dalam tasnya. Danis yang masih menangis berjalan pelan menghampiri tasnya. Dia mengeluarkan semua buku dari dalam tas. Bunda pun keluar dari kamar Danis saat melihat anaknya itu sudah duduk dan membaca buku.

Danis merasa tidak senang. Wajahnya cemberut melihat tulisan-tulisan di buku pelajaran. Danis merasa sangat bosan. Isi kepalanya hanya penuh dengan permainan-permainan yang ada di androidnya.

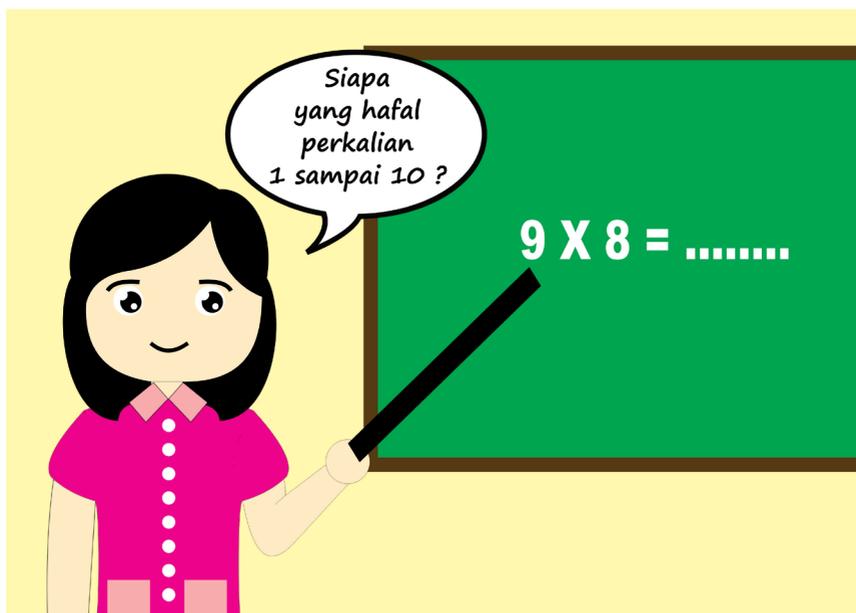
“Huh, padahal sebentar lagi aku menang,” gerutu Danis.



Satu jam kemudian, Danis pelan-pelan keluar dari kamarnya. Dengan sangat hati-hati, Danis berjalan sambil melihat sekelilingnya. Ruangan terlihat sepi karena ayah dan bundanya sudah masuk ke dalam kamar.

Danis mencari di semua ruangan, tetapi dia tidak menemukan androidnya. Danis sangat kecewa. Dia tidak bisa bermain android malam ini. Dia pun kembali ke kamarnya.

Saat berada di dalam kamar lagi, Danis bingung harus berbuat apa. Danis lalu berbaring di kasurnya sambil membayangkan permainan seru di androidnya.



Anak-anak sudah rapi berbaris di lapangan sekolah. Setelah disiapkan, mereka memasuki ruang kelas masing-masing. Tidak lama, seorang guru masuk dan memberi salam kepada murid-murid. Nama guru itu Ibu Ina. Dia terkenal ramah dan menyenangkan. Banyak murid dekat dengannya. Danis juga senang dengan Bu Ina. Gurunya itu tidak pernah marah kepadanya.

Hari ini Ibu Ina akan mengajarkan perkalian. Seperti biasa, sebelum memulai materi, Bu Ina terlebih dahulu bertanya kepada murid-muridnya, "Ada yang sudah hafal perkalian satu sampai sepuluh?" Hampir semua murid menjawab bahwa mereka sudah hafal.



Sementara Bu Ina bertanya, Danis terlihat sedang termenung di bangkunya. Lagi-lagi yang ada di kepalanya adalah android. Dia ingin segera pulang dan mengambil android dari bundanya.

Ketika sedang asyik melamun, telunjuk Faris tiba-tiba menyentuh lengan Danis. Sentuhan itu lantas memecah khayalan Danis.

“Danis, kamu ditanya Bu Ina *tuh*,” kata Faris.

Danis panik mengetahui dirinya ditanya Bu Ina. Dia menoleh ke arah Faris. Danis gugup karena dia tidak mendengarkan pertanyaan Bu Ina.



“Ris, tadi Bu Ina tanya apa ke aku?” tanya Danis pelan.

Belum sempat Faris menjawab, Bu Ina kembali meminta jawaban Danis. Dengan malu-malu Danis meminta Bu Ina mengulang pertanyaannya.

“ $9 \times 7$  berapa, Danis?” tanya Bu Ina.

Danis bingung, Dia menggaruk-garuk kepalanya. Danis menoleh ke kanan dan kiri. Dia berharap teman-temannya akan memberi tahu. Sayangnya, teman-teman Danis hanya terdiam melihat tingkahnya.

Danis berpikir keras mencari jawaban itu. Danis pun akhirnya menyerah. Dia mengatakan kepada gurunya



bahwa dia belum hafal perkalian. Bu Ina pun tersenyum. Bu Ina lalu bertanya kepada yang lain.

Usai pelajaran, Danis bergegas pulang. Faris, teman sebangku Danis, mengajaknya belajar bersama karena besok akan ada ulangan harian. Namun, Danis menolak. Dia beralasan sudah ada janji dengan teman lain.

“Aku belajarnya nanti malam saja, Ris,” kata Danis.

Faris mencoba membujuk Danis untuk belajar bersama. Menurut Faris, belajar bersama lebih menyenangkan. Selain itu, mereka bisa bertukar pikiran dengan teman yang lain. Faris juga mengatakan bahwa setelah belajar, mereka bisa langsung bermain di taman. Namun, Danis tidak tertarik dengan ajakan Faris.



Sesampai di rumah, Danis mendekati bundanya. Dia merayu Bunda agar mengembalikan androidnya. Dia berjanji akan belajar setelah bermain. Bunda akhirnya menyerah dengan renekan Danis.

Tidak lama setelah itu, datang dua orang teman Danis. Mereka adalah Rinto dan Sakti. Ketiganya segera masuk ke dalam kamar Danis. Mereka mengeluarkan android masing-masing. Tidak butuh waktu lama, ketiganya larut dalam permainan di android.

“*Savage ...*,” ujar Danis menirukan suara yang dia dengar di android. Danis tidak tahu arti kata itu. Namun, dia sering mengucapkannya ketika bermain *game*.



Sementara Danis dan teman-temannya sibuk bermain android, Faris, Fajar dan Ana asyik berdiskusi mengerjakan tugas.

“Bagaimana ya, supaya cepat hafal perkalian?” tanya Ana kepada Faris.

Faris mengatakan jika ingin cepat hafal perkalian, caranya dengan membaca tabel perkalian berulang kali. Kemudian, Fajar menambahkan cara untuk dapat cepat hafal perkalian, yaitu membaca tabel perkalian dengan mata tertutup dan suara yang lantang. Faris dan Ana tertawa mendengar penjelasan Fajar. Faris lalu mengajak kedua temannya untuk berlatih mengerjakan soal agar mereka tidak canggung menghadapi ujian esok. Mereka pun bersemangat mengerjakannya.



Setelah selesai belajar, Faris, Fajar, dan Ana bermain di taman. Di sana ramai orang bermain. Mereka bertiga bingung akan bermain apa. Fajar menyarankan bermain kelereng. Namun, Ana menolak karena tidak bisa bermain kelereng. Mereka terdiam sejenak sambil berpikir permainan apa yang paling menyenangkan.

“Bagaimana kalau bermain ‘Wak Wak Gung’? Kita ajak teman-teman lain untuk ikut. Makin ramai kan makin seru,” kata Faris.

Mereka pun setuju. Permainan pun segera dimulai. Senyum bahagia terpancar dari wajah mereka sepanjang permainan.



Esok harinya, suasana kelas terlihat hening. Beberapa siswa ada yang sedang membaca dan beberapa yang lain hanya terdiam menunggu Bu Ina datang. Danis terlihat gusar. Semalam dia lupa belajar karena ketiduran sehabis bermain android. Secepat kilat, Danis membaca buku catatan miliknya.

Tidak lama, Bu Ina datang dengan senyum ramahnya. Bu Ina menyapa semua murid dan menanyakan kesiapan mereka mengikuti ujian. Rata-rata murid menyatakan sudah siap mengikuti ujian. Bu Ina lalu membagikan lembar soal ujian kepada setiap murid.



Danis menerima lembar soal ujian. Rona wajahnya berubah setelah membaca isi lembaran itu. Nyalinya makin mengerut. Dia berusaha menjawab dengan gigit.

Setengah jam berlalu, Danis terlihat kebingungan. Dia menoleh ke kanan dan ke kiri. Sekali-sekali, Danis melirik ke lembar soal milik Faris. Akan tetapi, dia kesulitan membaca semua jawaban di kertas Faris. Lembar jawaban itu tertutup oleh lengan Faris. Waktu ujian mendekati akhir, Danis makin gusar. Dia pun memberanikan diri bertanya kepada Faris.

“Ris, nomor dua jawabannya apa?” bisik Danis.

Faris hanya diam. Ia mendengar pertanyaan Danis, tetapi tidak memberitahukan jawaban yang diminta Danis.



Danis pulang tanpa daya. Sepanjang jalan, dia memikirkan soal ujian tadi. Tiba-tiba Faris berlari mendekatinya. Faris meminta maaf karena tidak memberikan jawaban saat ujian. Faris lalu mengajak Danis bermain bola di lapangan. Danis menolaknya.

“Aku malas berteman dengan kamu. Kamu pelit,” ujar Danis dengan kesal.

Danis dan Faris diam. Mereka tidak berbicara lagi sampai tiba di rumah masing-masing. Ketika di rumah, Bunda menanyakan soal ujian tadi. Danis menjawab bahwa dia bisa mengerjakannya. Bunda senang mendengarnya. Bunda kemudian menyiapkan makanan kesukaan Danis di meja makan. Danis pun makan dengan lahapnya.



Pukul tujuh pagi, Danis sudah bersiap berangkat sekolah. Mukanya sedikit pucat. Danis gelisah menanti hasil ujian. Sesampai di kelas, teman-temannya sedang membahas soal ujian kemarin. Tidak ingin bertambah pusing, Danis mengunjungi Rinto dan Sakti di kelas lain.

Mereka berbicara tentang *game* di android. Danis antusias menjelaskan kemajuannya bermain *game online*. Obrolan pun makin seru saat Sakti menunjukkan jagoannya di permainan itu. Lima belas menit berselang, bel berbunyi. Danis, Rinto, dan Sakti masuk ke kelas masing-masing. Danis yang semula lupa dengan masalahnya kembali teringat saat memasuki ruangan.



Degup jantung Danis makin kencang saat mendengar bunyi sepatu Bu Ina yang makin mendekat. Danis hanya tertunduk saat Bu Ina memberi salam kepada seluruh anggota kelas. Bu Ina menatap Danis sebentar. Danis pun makin takut.

Bu Ina duduk di kursi dan mengeluarkan setumpuk kertas dari dalam tasnya. Tak lama, Bu Ina memanggil satu per satu siswa seraya memberi secarik kertas kepada mereka. Danis melirik hasil ujian Faris. Danis kagum karena teman sebangkunya itu mendapat nilai sempurna. Saat tiba gilirannya, Danis terkulai lemas. Hasilnya sama dengan bayangannya. Danis menyembunyikan hasil ujiannya ke dalam ruang kecil di tasnya.



Usai pelajaran, Bu Ina meminta Danis menemuinya di kantor. Danis sudah menebak Bu Ina pasti marah kepadanya.

“Danis, kenapa nilai kamu menurun, Nak?” tanya Bu Ina saat Danis menghampirinya di ruang guru.

Danis tertunduk malu. Danis tidak mampu menjawab.

“Gara-gara android, ya?” kata Bu Ina menebak.

Danis masih terdiam. Bu Ina menyayangkan prestasi Danis yang menurun. Menurut Bu Ina, Danis anak yang cerdas dan punya potensi menjadi orang sukses. Namun, perkembangan teknologi membuat Danis malas belajar.



Bu Ina mengingatkan Danis agar tidak terlalu sering bermain android karena bisa mengganggu kesehatan tubuh manusia. Bu Ina menceritakan beberapa kisah anak yang mengalami kerusakan mata dan otak akibat terlalu lama menatap layar android.

“Menggunakan android secukupnya saja ya, Nak. Sebaiknya, Danis menggunakan android untuk hal-hal yang bermanfaat saja,” ucap Bu Ina.

Danis mengangguk. Raut wajah Danis masih malu menatap gurunya. Bu Ina lantas mengizinkan Danis untuk pulang ke rumahnya. Danis pun mencium tangan sang guru, lalu pergi.



Sepanjang jalan menuju rumah, Danis tampak resah. Dia berjalan dengan lesu. Kepalanya tertunduk, bibirnya kecut. Dia takut Bunda tahu hasil ujiannya.

Di sisi lain, pikirannya berlari mengingat nasihat gurunya mengenai bahaya android. Di satu sisi Danis membantahnya, tetapi di sisi lain dia mempercayainya.

“Mana mungkin android berbahaya. Bermain android kan menyenangkan. Lagi pula aku bermainnya di waktu-waktu tertentu saja,” kata Danis membela diri.



Sesampainya di rumah, Danis menuju kamarnya. Dia meletakkan tas dan berganti pakaian. Tidak lama setelah itu, dia menyantap makan siang yang sudah disiapkan Bunda di meja makan.

Lalu, Danis berjalan menuju ruang keluarga. Dia duduk di sofa sambil memegang androidnya. Semangat Danis terpacu mendengar suara musik *game* di android. Nasihat Bu Ina tadi terhapus bersama kerasnya irama musik android.

Bunda menghampiri Danis yang sedang terlena dengan androidnya. Bunda memanggil Danis dengan suara yang agak keras. Danis terbangun dari sofa.

Melihat Danis sedang bersantai, Bunda menyelanya.

“Bagaimana hasil ujiannya, Nak?” tanya Bunda.

“Hasilnya belum dibagikan, Bun,” jawab Danis enteng.

Bunda mengambil sapu dan sebuah lap. Bunda ingin membersihkan kamar Danis. Kamar Danis cukup berantakan. Buku-buku berserakan. Bantal dan guling melintang tak karuan. Tas sekolah pun tidak diletakkan pada tempatnya.

Bunda lalu merapikannya satu per satu. Setelah semua bersih, Bunda membuka tas Danis. Bunda ingin tahu aktivitas apa saja yang anaknya lakukan di sekolah.

Tiba-tiba tangan Bunda berhenti pada satu ruang kecil di dalam tas. Bunda lalu menariknya. Bunda pun terkejut melihat kertas itu.

“Ya ampun, jelek sekali nilainya,” ucap Bunda.



“Ada apa, Bun?” tanya Danis ragu-ragu.

Bunda memperlihatkan kertas ujian Danis. Bunda sangat marah.

“Danis mendapat nilai nol? Pasti karena Android! Danis terlalu banyak bermain *game*, jadinya nilai ujian Danis menurun drastis!” kata Bunda.

Bunda lalu mengambil android dari tangan Danis dan memerintahkan Danis untuk tidak bermain android lagi.

Danis menangis. Dia meminta maaf kepada bunda.



Danis berjanji akan giat belajar dan meminta kembali androidnya.

Bunda tidak percaya. Bunda tetap melarang Danis bermain android.

“Mulai sekarang Danis tidak boleh main android lagi. Danis harus utamakan belajar, Nak!” kata Bunda dengan nada kesal.



Danis meringkuk di atas kasur. Matanya masih basah oleh tangisnya tadi. Dia marah kepada Bunda yang menyita android miliknya. Danis bertanya dalam hati apa yang salah dengan bermain android. Bukankah di usianya yang masih anak-anak memang seharusnya banyak bermain? Apalagi Danis melihat banyak video di internet tentang orang-orang yang punya banyak uang gara-gara bermain android.

Danis terhanyut dalam lamunan yang dalam. Matanya perlahan makin berat. Posisinya pun berubah, yang semula meringkuk menjadi berbaring. Danis tertidur. Dia terbawa arus mimpi.



Suara riuh bergemuruh di suatu ruangan. Orang-orang terlihat sibuk memainkan jemarinya di atas *keyboard*. Pancaran radiasi layar komputer menyinari wajah mereka.

Di satu sudut ruang itu, ada seorang pemuda yang tengah asyik berperang di dunia maya. Kantung matanya menghitam akibat tidak tidur semalaman. Namun, matanya tetap awas menatap musuh-musuh yang hendak menyerang.

“Yah ... waktunya habis,” ucap pemuda itu saat layar monitor menutup otomatis permainannya.



Pemuda itu merogoh kantong celananya. Dia berharap masih ada uang untuk ia gunakan bermain *game*. Sayang, uangnya sudah habis. Pemuda itu pun keluar dari ruangan itu.

Dia berjalan tak tentu arah. Di tengah jalan, lambungnya mulai berbunyi. Dia lapar. Dia tidak punya uang untuk membeli makanan.

Tiba-tiba, pemuda itu melihat seorang wanita yang tengah berdiri di pinggir jalan. Wanita itu sedang membuka dompetnya. Pemuda itu tersenyum sinis. Dia pun dengan sigap mengambil dompet itu dan berlari kencang.



Wanita itu berteriak. Teriakannya mengundang banyak orang untuk mengejar si pemuda. Pemuda berkacamata itu lari tunggang-langgang. Dia akhirnya terkepung. Si Pemuda tidak bisa melarikan diri. Kakinya bergetar ketakutan. Dia lalu meminta ampun kepada kerumunan orang itu. Dia berjanji akan mengembalikan dompet perempuan tadi.

Sayang seribu sayang, amarah warga sudah tidak terbendung. Mereka dengan keras berteriak kepada si pemuda. Pemuda itu pun terus meminta maaf, tetapi warga tetap menyebutnya pencuri dengan teriakan keras.

“Tolong hentikan,” pinta si pemuda.



Pemuda itu terbaring lemah. Wajahnya penuh luka. Seseorang berpakaian polisi datang dan berusaha menghentikan kegaduhan itu. Polisi itu meminta si pemuda mengembalikan dompet kepada pemiliknya. Dia juga meminta warga untuk memaafkan tindakan si pemuda.

Massa pun bubar. Pemuda itu berterima kasih kepada laki-laki berseragam itu.

“Kamu tidak ingat dengan saya, Danis?” tanya Polisi itu.

Pemuda itu terkejut. Dia heran polisi itu tahu namanya. Dia lalu mengingat-ingat sosok lelaki itu.

“Kamu Faris, ya?” ujar Danis sambil memeluk erat kawan lamanya itu.



Faris dan Danis berbincang hangat. Mereka saling melepas rindu setelah puluhan tahun tidak bertemu. Faris kini menjabat sebagai kapolres di Kota Pindad. Sementara itu, Danis hanya terdiam. Dia malu menceritakan kisah dirinya.

Danis lebih banyak tertunduk. Ada rasa penyesalan di dalam dirinya. Andai saja dulu dia rajin belajar, andai saja dia tidak menghabiskan waktunya untuk bermain android, mungkin dia bisa menjadi orang sukses seperti Faris. Usai berbincang, Faris pamit. Dia meminta Danis mengunjungi kantornya besok. Danis pun setuju. Dia peluk lagi kawan sebangkunya itu sebelum berpisah. Danis masih terduduk lesu saat Faris meninggalkannya. Sesekali dia meringis kesakitan akibat luka di pipinya.



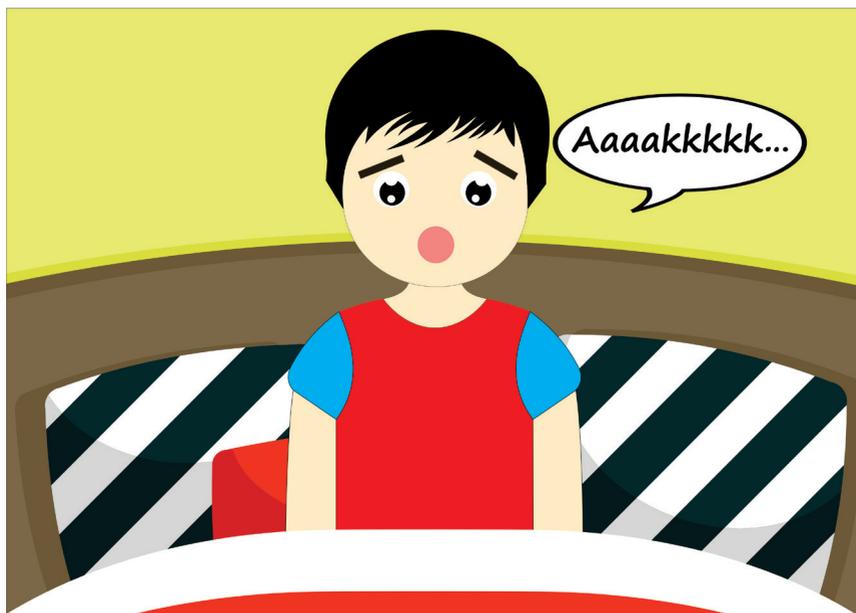
*“Krrkrrkrrkr ...,”* perutnya kembali berbunyi.

Untunglah Faris tadi memberikannya uang jadi dia bisa membeli makanan. Danis berjalan mencari warung makan. Di perjalanan dia kembali menyesali nasibnya.

“Ah ... seandainya aku bisa memutar waktu,” keluh Danis sambil menendang kaleng kosong di depannya.

Rupanya kaleng yang ditendang Danis tadi mengenai seekor anjing yang juga sedang kelaparan. Anjing itu mengejar Danis dengan buasnya. Danis berlari ketakutan.

*“Aaaakkkkk ...,”* teriak Danis terbangun dari tidur.



Wajahnya berkeringat. Napasnya tersengal-sengal. Jantungnya berdegup kencang. Bunda yang mendengar teriakan Danis berlari menghampiri anaknya itu.

Bunda memeluk erat Danis. Bunda menanyakan alasan Danis berteriak. Danis berkata dirinya bermimpi buruk. Bunda mencoba menenangkan Danis. Bunda memberi segelas air putih dan mengelus-elus punggungnya. Perlahan Danis mulai tenang. Dia menghela napas panjang.

“Huh ... untung cuma mimpi,” kata Danis dalam hati.



Esok harinya, suhu tubuh Danis tinggi. Kepalanya pusing. Danis sakit. Dia tidak bisa berangkat sekolah. Ternyata mimpi kemarin sore itu membuat Danis ketakutan hingga dia jatuh sakit.

Bunda khawatir sekali melihat Danis terbaring lemah. Tubuh Danis masih panas walau sudah diberi obat. Bunda meminta maaf kepada Danis karena sudah memarahinya kemarin. Bunda lalu menyodorkan android ke Danis agar dia tidak merasa jenuh di kamar. Danis menolaknya. Dia masih trauma dengan mimpinya.



Siang hari yang terik, Danis dikejutkan dengan kehadiran guru dan teman-temannya. Mereka membawa buah-buahan untuk Danis. Danis tersenyum senang. Matanya berbinar ketika melihat Faris.

“Dia yang menolongku dalam mimpi,” kata Danis dalam hati.

Bu Ina menanyakan mengapa Danis tiba-tiba sakit. Padahal, kemarin Danis terlihat sangat sehat.

“Pasti gara-gara android,” ujar teman-temannya kompak.

Danis tersipu malu, lalu berkata, “Mulai saat ini Danis akan rajin belajar. Danis tidak akan bermain *game* lagi.”



Bu Ina mendukung niat Danis untuk makin giat belajar.

Kata Bu Ina, “Menggunakan android boleh-boleh saja asal membawa kebaikan.”

Bu Ina mencontohkan kepada muridnya kalau android bisa digunakan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah.

“Terlalu lama bermain *game* di android tidak baik untuk kesehatan. Selain itu, android bisa menyebabkan kecanduan pada manusia. Kalau sudah kecanduan, manusia bisa menjadi malas dan bisa kehilangan masa depan yang cerah,” kata Bu Ina lagi.



Danis mengangguk paham. Dia tidak ingin kehilangan masa depan seperti di mimpinya itu. Bu Ina lalu bertanya tentang cita-cita Danis. Danis menggaruk-garuk kepalanya. Dia bingung harus menjawab apa. Dahulu, Danis bercita-cita ingin menjadi pemain *game* terbaik di dunia. Namun, kali ini dia ragu. Dia berubah pikiran. Danis ingin seperti ayahnya yang seorang arsitek.

“Danis ingin seperti ayah, Bu,” kata Danis.

Bu Ina dan kawan-kawannya memuji cita-cita Danis. Mereka memberi semangat kepada Danis untuk bisa meraih cita-citanya. Semuanya juga mendoakan Danis agar segera sembuh dan bisa kembali ke sekolah. Suasana di kamar itu pun terasa hangat dengan gelak tawa Danis dan teman-temannya.



Pagi-pagi sekali Danis sudah bersiap ke sekolah. Ayah dan Bunda sangat senang melihat Danis sudah sehat. Bunda menyiapkan nasi goreng makanan kesukaan Danis.

Di meja makan Danis meminta Ayah dan Bunda untuk mendoakannya menjadi orang sukses.

“Ayah, Danis ingin jadi arsitek terkenal seperti Ayah,” ujar Danis dengan penuh keyakinan.

Ayah menggelus kepala Danis. Minggu depan Ayah akan mengajak Danis ikut ke kantor untuk melihat cara kerja seorang arsitek. Danis tersenyum gembira.



Semangat Danis makin menggebu. Dia makin rajin belajar. Danis tak malu meminta bantuan Faris untuk mengajari hal-hal yang belum dia pahami. Faris pun membantunya dengan senang hati. Hubungan Danis dan Faris menjadi makin dekat. Danis selalu menganggap Faris adalah penolongnya karena kalau bukan karena mimpi itu, Danis masih asyik bermain android dan lupa tugas-tugas sekolahnya. Lonceng tanda pulang pun berbunyi. Para siswa bersiap pulang. Danis dan Faris memutuskan bermain bersama. "Sampai jumpa nanti ya!" teriak Danis kepada Faris. Faris membalas dengan senyum.



Danis sedikit canggung melihat banyak orang bermain di taman. Dia tidak pernah bermain di sana. Danis hanya bermain di dalam rumah. Faris mengajak Danis untuk bergabung bersama teman yang lain. Danis mengikuti langkah Faris. Di sana Danis disapa teman-teman yang lain. Danis tersenyum tipis.

“Aku malu bermain dengan mereka,” ucap Danis dalam hati.

Danis mencoba satu per satu permainan yang tersedia di taman. Ternyata bermain di taman lebih menyenangkan. Keringat keluar dari tubuh Danis. Namun, Dia tidak merasa kelelahan. Danis terus berlarian bermain bersama teman-temannya.

“Danis, ayo kita bermain bola!” ajak Faris.



Danis berlari mendekati Faris. Mereka membentuk sebuah tim yang terdiri atas Danis, Faris, Rinto, Fahri, dan Sakti. Sementara, tim lawan terdiri atas Yusuf, Hari, Novan, Edo, dan Bagas.

Teman-teman yang perempuan berteriak memberi semangat kepada kedua tim. Pertandingan pun dimulai. Danis sebagai kiper berkonsentrasi penuh agar gawangnya tidak kebobolan. Beberapa serangan berhasil ditangkisnya. Tak berapa lama, Faris kebagian menendang bola. Dia menendang dengan sangat kencang. Alhasil, gawang lawan berhasil ditembusnya. Tim Danis akhirnya berhasil memenangkan pertandingan. Mereka pun bersorak riang.



Danis dan Faris berjingkrak kegirangan karena memenangkan pertandingan. Danis menganggap saat-saat seperti itulah yang paling menyenangkan sepanjang hidupnya. Dia tidak menyangka kalau dia memiliki kemampuan menangkis bola yang cukup baik. Danis sempat berpikir untuk menjadi pemain bola ketika besar nanti.

“Ah, tapi arsitek lebih keren,” katanya.

Hari menjelang petang, Danis dan Faris pulang ke rumah. Sepanjang jalan mereka menceritakan keseruan permainan tadi. Mereka kompak berjanji akan bermain lagi minggu depan. Danis pun tak sabar menunggu hari yang dijanjikan itu.



Pagi hari yang sejuk, para siswa terdiam mendengarkan penjelasan Bu Ina. Danis pun begitu. Dia memperhatikan setiap penjelasan Bu Ina sambil sesekali mencatat hal-hal yang penting di buku catatannya. Ketika dia sedang mencatat, Bu Ina memanggilnya.

“Danis, coba sebutkan rumah adat Provinsi Sulawesi Selatan?” kata Bu Ina.

Danis terdiam sejenak. Dia sedang mengingat-ingat.

“Em ... Tongkonan ya, Bu?” jawab Danis ragu.

Bu Ina membenarkan jawaban Danis. Danis merasa lega bisa menjawabnya. Di akhir pelajaran, Bu Ina mengingatkan bahwa mulai besok akan ada ujian tengah semester. Bu Ina meminta para murid belajar lebih giat lagi.



Saat pulang sekolah, Danis, Faris, dan dua teman lainnya sudah berkumpul di rumah Danis. Mereka sedang belajar mempersiapkan ujian besok. Faris bertanya bagaimana Danis bisa tahu rumah adat di Indonesia.

“Aku tahu itu dari android,” kata Danis.

Dia mengatakan sering menggunakan android untuk mencari hal-hal yang belum diketahui.

“Kalau begitu, coba kamu carikan makanan tradisional nusantara!” pinta Fajar.

Danis mengetik kata kunci di mesin penjelajah dan dalam sekejap di layar androidnya muncul banyak data tentang makanan nusantara. Mereka berdecak kagum melihat kecepatan si android mencari informasi.



Hari berganti begitu cepat. Tidak terasa, Danis dan teman-temannya telah memasuki hari terakhir ujian tengah semester. Danis tampil percaya diri mengerjakan soal ujian. Sama halnya dengan Faris. Mereka terlihat tenang dan tidak saling menyontek.

Bu Ina berkeliling melihat gerak-gerik siswanya. Dia senang karena murid-muridnya sangat antusias menghadapi ujian kali ini.

Bel tanda ujian selesai berbunyi. Para murid mengumpulkan kertas ujiannya dengan teratur. Danis tersenyum puas. Dia yakin hasil ujiannya kali ini akan lebih baik.



Seperti biasa, Danis dan Faris selalu pulang bersama. Keduanya saling menceritakan pengalamannya saat ujian tadi. Mereka berdua yakin akan mendapat nilai bagus. Fajar tiba-tiba muncul dari belakang. Danis dan Faris terkejut.

Fajar mengatakan akan ada perlombaan sepak bola di Kampung Pinang. Danis dan Faris melompat girang. Mereka bertanya kapan perlombaan itu berlangsung. Fajar menjawab satu minggu lagi perlombaan dimulai.

“Wah, waktunya cukup *tuh* untuk kita berlatih,” kata Faris.

Dia meminta Fajar untuk memberi tahu teman yang lain. Ketiganya sepakat akan berlatih sore nanti.



Danis, Faris, dan yang lainnya sudah berkumpul di lapangan. Mereka segera mengatur strategi di perlombaan nanti. Mereka ingin mempersembahkan piala untuk kampungnya. Faris sebagai ketua tim memberikan pengarahan kepada teman-temannya.

Mereka mengundang anak kampung seberang untuk berlatih bersama. Saat berlatih, kedua tim sama-sama kuat. Danis mengusulkan untuk mengubah strategi permainan. Dia ingin timnya tampil menyerang saat perlombaan nanti. Teman-temannya setuju. Mereka lalu melanjutkan berlatih.



Hari yang ditunggu pun tiba. Lapangan itu penuh dengan sorak-sorai penonton di lapangan. Kali ini tim Danis tampil perdana. Danis sedikit gugup. Ayah dan Bunda yang ikut menonton memberi semangat kepadanya. Danis berusaha menenangkan hatinya. Dia menyemangati dirinya agar tidak panik saat bertanding nanti.

“Prit ...,” suara peluit wasit berbunyi.

Pertandingan segera dimulai. Di menit awal, tim lawan sudah tampil menyerang. Faris berteriak meminta teman-temannya tetap fokus dan tetap pada posisinya masing-masing. Beberapa kali bola hampir masuk ke gawang Danis. Beruntung dia mampu menangkisnya.



Tim Danis masih terpojok dengan serangan-serangan lawan. Teriakan para suporter Kampung Pinang membuat Danis dan temannya tidak patah semangat. Mereka bersabar menghadapi serangan sambil mencari celah untuk menyerang balik.

Pertandingan mendekati titik akhir. Skor keduanya masih imbang. Tim Danis berharap keajaiban. Benar saja. Pada menit akhir Faris mendapatkan bola. Faris menendang bola sekuatnya.

“Gol ...!” semua suporter berteriak.

Tim Danis menang. Kemenangan itu berhasil mereka pertahankan hingga babak akhir. Mereka akhirnya berhasil menyumbangkan piala untuk kampung tercinta.



“Danis, ayo berangkat!” kata bundanya.

Danis bergegas keluar kamar. Mereka lalu berjalan menuju sekolah. Hari ini Danis menerima rapor untuk ujian tengah semesternya.

Di kelas para orang tua sudah berkumpul. Bunda segera duduk di bangku kedua. Bu Ina memanggil satu per satu nama anak didik. Bunda lalu berdiri ketika nama Danis dipanggil. Bu Ina memberikan selamat kepada bunda karena Danis mendapat peringkat kedua. Bu Ina mengatakan bahwa kemampuan belajar Danis berkembang lebih pesat.

“Mungkin ini gara-gara android, Bu,” kata Bunda sambil tersenyum lebar.

Bu Ina ikut tersenyum.



Bunda berjalan keluar kelas. Danis sudah dari tadi menunggu. Danis tidak sabar untuk melihat rapor yang dipegang Bunda. Wajah Bunda berubah menjadi sedih. Danis penasaran.

“Nilai Danis masih belum bagus ya, Bun?” ucap Danis menebak-nebak.

Wajah bunda makin layu. Danis pun tertunduk lesu. Seketika bunda tersenyum. Bunda mengecup kening anaknya dan memberikan selamat. Danis kebingungan.

Bunda lalu menunjukkan hasil rapor Danis. Danis tersenyum girang dan memeluk erat Bunda.



Hari-hari Danis terasa indah. Kemarin Danis dan temannya berhasil memenangkan lomba sepak bola. Hari ini dia mendapat nilai rapor yang memuaskan. Danis sangat bersyukur. Dia semakin giat belajar. Dia bertekad ujian selanjutnya bisa mendapat peringkat pertama mengalahkan Faris.

Ayah dan Bunda berjanji jika Danis mendapat juara kelas, Ayah akan mengajak Danis berwisata ke Pulau Dewata, Bali. Bunda juga akan memberikan android versi terbaru untuknya.

“Tidak usah, Bun. Android yang ini juga sudah cukup kok,” kata Danis.



Bunda lalu mengganti hadiahnya itu dengan sebuah sepeda.

“Bun, android Danis mana?” tanya Danis sambil mencari-cari di sekeliling kamar.

Bunda segera masuk sambil membawa android.

“Danis mau main *game online* lagi?” tanya Bunda.

Danis menggeleng. Danis membutuhkan android untuk mengerjakan soal latihan. Bunda tersenyum senang. Sekarang anaknya sudah lebih bijak menggunakan teknologi.

Sepintas, Danis mengingat kenangan buruk sebelumnya. Gara-gara android, Danis mendapat nilai buruk. Gara-gara android juga Danis mendapat hasil ujian yang baik. Betul kata Bu Ina, jika menggunakan kecanggihan teknologi untuk kebaikan, hasilnya pasti akan menakjubkan.

## Biodata Penulis

Nama lengkap : Ayu Wandari, S.S.

Nomor ponsel : 082124877113

Pos-el : ayuewandari46@gmail.com

Akun Facebook: ayue.bennet



Pendidikan : S-1 Sastra Inggris STBA  
Teknokrat Lampung

Riwayat Pekerjaan

2014—2015: Reporter PT Tempo Inti Media

2010—2013: Pengajar di Private Course  
Bandar Lampung

Hobi: Menulis dan mempelajari hal—hal baru

# Biodata Penyunting

Nama : Sulastri  
Pos-el : sulastri.az@gmail.com  
Bidang Keahlian : Penyuntingan

## Riwayat Pekerjaan

Staf Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2005—  
Sekarang)

## Riwayat Pendidikan

S-1 Fakultas Sastra, Universitas Padjadjaran, Bandung

## Informasi Lain

Aktivitas penyuntingan yang pernah diikuti selama sepuluh tahun terakhir, antara lain penyuntingan naskah pedoman, peraturan kerja, notula sidang pilkada, dan bahan ajar.

# Biodata Ilustrator

Nama lengkap : Ferro Stansyah  
Nomor ponsel : 082211754161  
Pos-el : ferrostansyah@gmail.com  
Akun Facebook: ferrostansyah



Pendidikan : D-3 Akuntansi Unpad

## Riwayat Pekerjaan

2008—2017: *Designer Graphic* PT MLC Jakarta

2013—2014: Pimpinan tabloid *My School*

Hobi: Desain

Perkenalkan, namanya Danis. Dia duduk dibangku kelas dua Sekolah Dasar Negeri Kampung Pinang. Hobinya bermain android. Biasanya Dia bermain android bersama teman-temannya di rumah.

Danis mendapatkan android dari bunda, karena waktu itu Danis masuk peringkat sepuluh besar di kelasnya. Wah, hebat ya? Tapi suatu hari sepulang sekolah Danis terlihat sedih. Kepalanya tertunduk lesu. Dia takut pulang ke rumah. Danis takut bundanya marah. Ada apa dengan Danis? Kenapa Danis takut pulang ke rumah? Apa Gara-Gara Android?

Ayo cari tahu pengalaman Danis dan androidnya di buku ini. Baca sampai habis ya, agar bisa mendapat pengajaran yang baik.



**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**  
**Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa**  
Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur

ISBN 978-602-437-470-9



9 786024 374709