PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN PERSANDIAN
Jalan Kenari No. 56 Yogyakarta, KodePos 55165 Telp. (0274) 515865, 562682
EMAIL : kominfosandi@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081 2278 0001; HOTLINE EMAIL: upik@jogjakota.go.id;
WEBSITE : www.jogjakota.go.id

Media: Radar Hari: Kamis Tanggal: 15 Desember 2011 Halaman: 1

Catatan HZ Jelang Purnatugas (15)

Bermain Sambil Belajar di Taman Pintar

6 HARI LAGI

ILMU pengetahuan dan teknologi terus berkembang mengikuti zamannya. Saya ingin mewadahi anak-anak generasi muda bangsa untuk dapat lebih mengenal dan belajar iptek dengan metodologi yang mudah dan menarik.

Pembangunan Taman Pintar sebagai solusi bagi sarana pembelajaran berbasis sains siswa yang mendukung kurikulum pendidikan di sekolah. Karena, kalau kita bicara kemajuan bangsa di situ harus ada penguasaan iptek terlebih dahulu.

Dengan konsep bermain sambil belajar, saya ingin memotivasi pelajar untuk mencintai sains, membantu guru dalam pengajaran sains, serta memberi alternatif wisata sains. Bagi Kota Jogja yang menyandang predikat kota pendidikan, keberadaan Taman Pintar saya harapkan mampu mempertegas upaya mewujudkan pendidikan berkualitas sekaligus menjadi salah satu ikon kota pendidikan ■

▸ Baca **Bermain...** Hal 11

Mengisi dengan Alat Peraga Berteknologi

■ **BERMAIN...**

Sambungan dari hal 1

Taman Pintar membawa apresiasi yang tinggi bagi Kota Jogjakarta. Dianggap telah menemukan metodologi desain berbagai kreasi untuk mewujudkan sebuah taman yang khas dan unik. Juga menjadi sarana efektif mencapai tujuan-tujuan pembangunan sumber daya manusia.

Selain berusaha mencerdaskan anak dengan cara menyenangkan, taman yang mulai dibangun pada 2003 juga menjadi wujud penerapan salah satu ajaran Ki Hajar Dewantara yaitu *Niteni* (memahami), *Niroake* (menirukan), dan *Nambahi* (mengembangkan).

Saya gagas Taman Pintar, kemudian diresmikan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono 16 Desember 2008. Beliau memberi apresiasi tinggi kepada Kota Jogja karena dianggap menemukan metodologi desain berbagai kreasi untuk mewujudkan sebuah taman yang khas dan unik yang menjadi sarana efektif mencapai tujuan pembangunan sumber daya manusia.

Seperti pesan Bapak Presiden, jangan sampai bangsa kita mengalami *cultural shock* atau gagap tekhnologi. Sebuah bangsa tak akan berkembang tanpa iptek, sedangkan iptek senantiasa berkembang dengan cepat.

Taman Pintar merupakan wahana yang positif untuk menampung minat dan keingintahuan anak terhadap suatu hal yang baru dengan konsep *joyful learning*. Dengan begitu saya ingin mereka bisa mencintai dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan maskot yang unik Boneka Si Tepi, burung hantu memakai blangkon. Burung hantu adalah burung malam yang kepekaannya tinggi, mampu mempelajari, dan merasakan kejadian alam sekitar. Sedangkan blangkon adalah pakaian adat penutup kepala khas Jogjakarta. Taman Pintar di pusat kota dibagi dalam empat area yakni *playground*, gedung *heritage*, gedung oval, gedung kotak, dan memorabilia.

Saya ingin di taman edukasi anak-anak ini, Taman Pintar menjadi daya tarik wisatawan, khususnya pelajar untuk belajar lebih dalam lagi tentang sain dan teknologi. Manfaat besar lain adalah mendidik generasi muda Indonesia khususnya Jogja untuk mengenal dan belajar Iptek. Sekarang Taman Pintar memang semakin berkembang.

Saya masih memiliki keinginan untuk mengisi seluruh zona yang ada dengan alat peraga berteknologi. Agar anak-anak Indonesia memiliki kualitas dan semangat untuk mengembangkan teknologi. Misal pada zona teknologi komunikasi saya harapkan bisa memberikan edukasi dan inspirasi kepada anak-anak yang mengunjungi wahana tersebut. Siapa tahu suatu saat mereka kepingin jadi pakar komunikasi.

Sebuah bangsa maju ditentukan pendidikan bangsa itu sendiri. Saya mengusahakan pendidikan unggul, yang nanti mampu menghasilkan sumber daya manusia yang handal sehingga bisa menjadi motor penggerak pembangunan.

Berdirinya Taman Pintar ini adalah wujud prakarsa dan pemikiran memajukan dunia pendidikan. Saya harapkan bukan hanya bagi masyarakat Jogjakarta tapi seluruh masyarakat Indonesia.

Taman Pintar semakin melengkapi tujuan wisata di Kota Jogja. Wisatawan datang tak lagi hanya ke Keraton atau Malioboro. Mereka bisa memilih, ada Taman Pintar sebagai alternatif wisata pendidikan. Sebuah taman tempat wisata sekaligus pengetahuan berbagai permainan kreatif, teknologi, dan penerapannya.

Semoga Taman Pintar mampu meneguhkan Kota Jogja sebagai kota pendidikan yang berkualitas. (*)

☐ Netral ☑ Biasa ☐ Jumpa Pers

Instansi	Nilai Berita	Sifat	Tindak Lanjut
1. Kantor Peng. Taman Pintar	Positif	Biasa	Untuk Diketahui

Yogyakarta, 09 Mei 2026
Kepala

Ig. Trihastono, S.Sos. MM
NIP. 19690723 199603 1 005