



TAMAN PINTAR

Mengenalkan Teknologi Lewat Permainan

Saat menelepon atau mengirim pesan pendek kepada seorang teman, bagaimana cara pesan itu sampai ke alamat yang dituju? Bagaimana proses perjalanan sinyal dari telepon seluler kita ke telepon seluler miliknya?

Oleh IDHA SARASWATI

Di Taman Pintar Yogyakarta, pengunjung yang penasaran dengan cara kerja te-

lepon seluler (ponsel) akan mendapatkan jawabannya. Masuk saja ke lantai dua Gedung Kotak, tepatnya di gerai teknologi.

Dalam maket sinyal yang terdapat di dalamnya, pengunjung akan bisa melihat perjalanan sinyal. Dimulai ketika mereka memencet tombol *send* (kirim), perjalanan sinyal ditunjukkan dengan lampu-lampu kecil yang menyala berurutan melewati pemancar (BTS), jalan, atap rumah, gedung pencakar langit, lembah, bukit, BTS lagi, hingga akhirnya sampai ke tujuan.

Jika mau praktik, pengunjung bisa mencoba peraga telekomuni-

kasi berbentuk Blackberry raksasa. Saat tombolnya dipencet, ia akan bisa berkomunikasi dengan pengunjung yang berada di depan ponsel raksasa lainnya. "Suaranya bisa terdengar di situ," kata Sinta, salah satu pengunjung, Selasa (19/5).

Selain maket sinyal, dalam gerai tersebut pengunjung juga bisa melihat perkembangan teknologi komunikasi dari masa ke masa. Di mulai dari kentongan, telepon kabel, hingga akhirnya ke ponsel dan Blackberry. Informasi mengenai

(Bersambung ke hal D kol 1-3)



Seorang pengunjung tengah mencoba alat peraga telekomunikasi yang berbentuk Blackberry di gerai Telekomunikasi Taman Pintar, Selasa (19/5), di Yogyakarta. Gerai hasil kerja sama antara pengelola Taman Pintar dengan PT Excelcomindo Pratama ini, antara lain berisi informasi tentang perkembangan teknologi telekomunikasi dan alat peraga telekomunikasi.

Mengenalkan Teknologi Lewat Permainan

(Sambungan dari halaman A)

teknologi komunikasi itu disampaikan dengan alat peraga maupun kartun, sehingga diharapkan bisa lebih interaktif dan menarik bagi pengunjung.

Gerai telekomunikasi yang dihasilkan dari kerja sama pengelola Taman Pintar dan PT Excelcomindo Pratama (XL) ini hanyalah satu contoh pengenalan teknologi bisa dilakukan dengan metode yang tidak membosankan. Dengan model seperti ini, semboyan Taman Pintar untuk mencerdaskan dan menyenangkan pengunjung setidaknya bisa terwujud.

Selain gerai ini, masih ada gerai teknologi lain yang juga hadir berkat kerja sama Taman Pintar dengan sejumlah perusahaan dan lembaga pendidikan.

PT Pertamina, misalnya, menyumbangkan maket tentang teknologi pengelolaan minyak bumi. Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Yogyakarta menyumbangkan instalasi *power dry* dan air keran siap minum bagi

pengunjung. Di halaman Taman Pintar, pengunjung juga bisa menemukan beragam wahana permainan yang sarat dengan nilai pengetahuan. Sampai saat ini, total ada 198 alat peraga di Taman Pintar.

Kepala Kantor Pengelola Taman Pintar Edy Heri Suasana mengatakan, Taman Pintar memang ingin menjadi pusat belajar sains bagi pelajar. Oleh karena itu, di taman ini tersedia berbagai alat peraga yang berhubungan dengan teknologi.

Sampai saat ini memang belum semua alat peraga bisa interaktif. Akibatnya sejumlah pengunjung merasa kesulitan memahami alat-alat peraga yang dipasang. "Kami sudah menyampaikan kekurangan tersebut kepada perusahaan yang ikut menyumbang alat peraga, semoga semuanya segera bisa disempurnakan," tutur Edy.

Sejauh ini memang tak banyak berdiri wahana edukasi seperti Taman Pintar. Karenanya, tak heran jika peminat wahana edukasi yang diresmikan sejak 2007 ini

sangat tinggi. Meski ada yang mengeluh, mereka ternyata tidak terlampau memusingkan kekurangan yang ada.

Hal tersebut bisa dilihat dari jumlah pengunjung yang terus meningkat. Jika pada 2007 ada sekitar 300.000 pengunjung, tahun 2008 jumlahnya melonjak menjadi 794.000 pengunjung. Mereka kebanyakan datang dari Jawa Tengah dan Jawa Barat. Edy mengatakan, jumlah itu belum termasuk para pengunjung yang hanya berada di halaman dan tidak membeli tiket masuk.

Melihat antusiasme itu, pengelola Taman Pintar masih merencanakan untuk menambah alat peraga lainnya. Salah satunya berupa obsesi untuk memasang alat peraga teknologi dirgantara. Para pengunjung yang kebanyakan pelajar pasti akan semakin antusias mencoba simulasi penerbangan pesawat.

Dari situ, kelak, siapa tahu dari sini akan muncul pakar teknologi dirgantara ataupun pakar teknologi di bidang lain yang mendunia.

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

Yogyakarta, 17 Januari 2025
Kepala

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