

# Pengenalan Benda Penghantar

Kontribusi Dari Rumah Cerdas Kreatif  
Friday, 31 October 2008

Hari ini Sepulang kerja, kami mampir sebentar ke sebuah toko elektronik di pinggir jalan raya Alternatif Cibubur yang menjual aneka peralatan listrik. Di Toko tersebut kami membeli beberapa perlengkapan yang akan kami gunakan untuk melakukan permainan dasar elektronik bersama anak kami Dhany dan Izan. Permainan ini sengaja kami rancang untuk menjadi media memperkenalkan rangkaian elektronik kepada anak kami dan sekaligus untuk mengetahui seberapa besar minat anak kami terhadap sesuatu bidang keterampilan.

Rencana permainan kami cukup sederhana. Kami membuat rangkaian Bohlam Lampu dengan diagram sebagai berikut :

Pada permainan ini kami ingin memberi pengetahuan kepada anak kami tentang beberapa benda yang dapat menghantarkan arus listrik dan tidak dapat menghantarkan arus listrik. Untuk menguji sifat hantar benda, setiap benda akan diletakkan pada jalur rangkaian yang terputus seperti pada diagram. Benda yang memiliki sifat hantar listrik, akan menyebabkan bohlam senter menyala ketika benda digunakan untuk menghubungkan jalur yang terputus. Sedangkan benda yang tidak memiliki sifat hantar listrik, tidak akan menyebabkan bohlam senter menyala ketika diletakkan pada jalur yang terputus.

Benda yang kami persiapkan untuk permainan ini antara lain adalah : Uang Logam, Kertas Koran, Plastik, Kertas Rokok, Aluminium Foil, Kayu, Besi, Batu, Paku, dan Kunci.

Permainan ini akan kami mulai dengan memberikan penjelasan singkat kepada anak kami dhany dan Izan tentang rangkaian yang kami buat dan teknis permainan diantara keduanya. Bila penjelasan tentang rangkaian sudah dilakukan, kami akan meminta dhany dan Izan untuk mengambil Benda-benda yang menurut mereka dapat digunakan untuk menyalakan bohlam lampu. Bila sudah menentukan pilihan mereka, maka masing-masing dipersilahkan untuk mencoba menyalakan bohlam dengan menggunakan benda pilihan masing-masing. Setiap kali bohlam menyala, maka setiap anak akan mendapatkan point 100. Bila semua benda telah dicoba, maka dilakukan penghitungan Point yang didapat dan ditentukan siapa yang memenangkan permainan ini.

Saat mengumumkan pemenang, kami akan memberikan penjelasan kepada anak kami, mengapa setiap benda memiliki sifat yang berbeda. Kami juga akan memberitahukan manfaat mengetahui sifat benda ini untuk menghindari bahaya tersengat listrik. Kami berharap melalui permainan ini, selain memberikan pelajaran tentang sifat hantar benda, kami juga dapat mengetahui apakah anak-anak kami memiliki ketertarikan dengan dunia elektronika.