

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202460985, 5 Juli 2024

Pencipta

Nama : **Revanda Tirzanita Devi, Faisal Yusuf Bakhtiar dkk**
Alamat : Dusun Krajan, Desa Margosari RT 002 RW 001, Limbangan, Kendal, Jawa Tengah, 51383
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Ngudi Waluyo**
Alamat : Jl. Diponegoro No.186, Ngablak, Gedanganak, Ungaran Timur, Semarang, Jawa Tengah 50512
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**
Judul Ciptaan : **Smart Jungle Adventure**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 2 Juli 2024, di Semarang
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000636340

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Revanda Tirzanita Devi	Dusun Krajan, Desa Margosari RT 002 RW 001, Limbangan, Kendal
2	Faisal Yusuf Bakhtiar	Dusun Tohudan, Desa Tohudan, RT 001 RW 001, Colomadu, Karanganyar
3	Rumiyati	Dusun Kalilateng, Desa Mluweh, RT 001 RW 002, Ungaran Timur, Semarang
4	Anni Malihatul Hawa	Dusun Kemloko, Desa Kemloko, RT 017 RW 006, Godong, Grobogan



PEMBUATAN

A. Tenaga pelaksana dan waktu pengerjaan yang dibutuhkan

1. Tenaga pembuat

Kegiatan pembuatan media ini dibantu oleh 1 orang

2. Waktu yang dibutuhkan

2 hari

B. Langkah – langkah pembuatan

1. Menyiapkan alat dan bahan yang telah di dapatkan

2. Memotong kayu usuk dengan ukuran 50 x 50 cm

3. Mengamplas kayu usuk yang sudah ada agar terlihat rapi

4. Menggabungkan kayu usuk agar berbentuk persegi dan memberi batas ditengahnya

5. Potong triplek putih berukuran 50 x 50 cm

6. Kemudian pasang pada kerangka persegi tadi sebanyak 2 buah persegi

7. Pasang engsel pada salah satu bagian agar kedua persegi dapat dibuka tutup

8. Selanjutnya pasang kancing pada bagian sisi yang sebrangnya

9. Untuk MMT yang sudah di cetak di pasang pada sisi sebelah kiri

10. Untuk sisi sebelah kanan disi spin angka, soal, dan *reward* atau bisa diganti dengan materi acak yang sudah di cetak

11. Buatlah tumpuan spin menggunakan triplek putih dengan desain yang simple

PEMANFAATAN

A. Perlakuan Media

Media ini digunakan untuk pembelajaran dikelas secara kelompok. Media yang berukuran besar digunakan untuk menjelaskan dan menarik antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta menjawab soal secara kelompok di depan kelas dengan kombinasi dari beberapa topik yang ada di media seperti siswa dapat mengambil soal dan materi serta *reward* yang sudah disediakan dengan memainkan media.

B. Langkah – Langkah Penggunaan

1. Sebelum digunakan

- a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama siswa
- b. Guru melakukan presensi
- c. Guru menyiapkan media sebelum digunakan untuk pembelajaran
- d. Guru mengenalkan media apa yang akan digunakan kepada siswa
- e. Guru memberikan apersepsi berupa materi pada bab awal (pengenalan) dengan tanya jawab kepada siswa
- f. Guru meminta perhatian kepada siswa untuk tenang agar pembelajaran kondusif

2. Selama digunakan

Guru menjelaskan tentang kegunaan masing – masing objek pada media dengan guru menunjukkan objek yang terdapat pada media lalu memberikan penjelasan kepada siswa tentang bagaimana cara penggunaannya dan macam –macam variasi penggunaannya dengan siswa tetap memperhatikan penjelasan guru. Setelah itu, Guru memberikan contoh penggunaan media tersebut dan setelah itu siswa diberikan waktu untuk mencoba menggunakan media untuk mengambil soal dan juga rangkuman materi yang diberikan kepada siswa. Guru berusaha membimbing siswa apabila siswa tidak dapat atau kurang paham bagaimana cara penggunaannya. Apabila materi yang sudah disampaikan telah dirasa cukup guru memberikan *reward* berupa snack atau alat tulis.

3. Setelah digunakan
 - a. Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang dilakukan
 - b. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawab
 - c. Guru memberikan soal dan siswa mengerjakan
 - d. Guru memberikan evaluasi tentang pembelajaran hari ini
 - e. Guru memberikan pengumuman untuk mata pelajaran selanjutnya
 - f. Guru memberikan tugas rumah agar siswa dapat menindak lanjuti pembelajran hari ini
 - g. Guru mengembalikan media pembelajaran dengan rapi
 - h. Guru memimpin doa lalu mengucapkan salam kepada siswa
 - i. Guru meninggalkan ruang

MEDIA PEMBELAJARAN
SMART JUNGLE ADVENTURE







