

# 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 : EC00202469398, 22 Juli 2024

## Pencipta

Nama : **Nurul Latifah, Anni Malihatul Hawa dkk**  
Alamat : Dusun Keditan, Desa Keditan RT 002 RW 001, Ngablak, Magelang, Jawa Tengah, 56194  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Ngudi Waluyo**  
Alamat : Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak, Ungaran Timur, Ungaran Timur, Semarang, Jawa Tengah 50512  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **House Game Animal**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 22 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 : 000644749

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	Nurul Latifah	Dusun Keditan, Desa Keditan RT 002 RW 001, Ngablak, Magelang
2	Anni Malihatul Hawa	Dusun Kemloko, Desa Kemloko, RT 017 RW 006, Godong, Grobogan
3	Miky Amanul Ardhiyah	Dusun Jatijjar, Desa Jatijajar, RT 004 RW 001, Bergas, Semarang



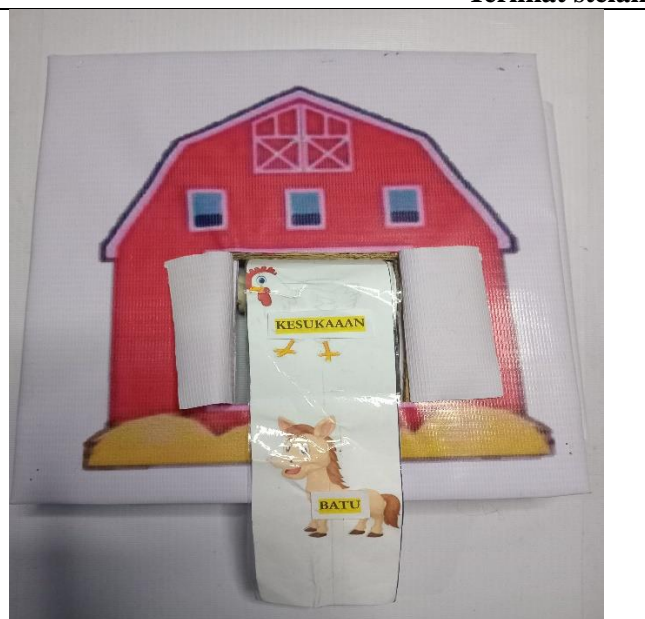
House Gamre Animal merupakan media pembelajaran yang berupa rumah yang mana bisa dibongkar pasang yang disetiap dindingnya ada game berbeda beda untuk menjawab pertanyaan dan memilih jawaban. House Game Animal ini digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran yang dapat dimainkan secara berkelompok dengan tujuan untuk menarik minat belajar siswa, dan juga memberikan reward kepada siswa jika dapat memberikan jawaban yang tepat saat memainkan media.

#### Langkah-Langkah Penggunaan media House Game Animal

1. House gamae animal masih belum dibongkar pasang
2. Bacalah materi yang sudah disediakan bergambar anak
3. Ambil soal pada teras yang tertulis start
4. Ambil dinding yang tertulis disoal untuk menjawab pertanyaan yang tersedia
5. Kemudian diskusikan bersama kelompok
6. Setelah menemukan jawabannya pilihlah jawaban yang sudah disediakan pada dinding
7. Setelah semua anggota menjawab semua, maka dicocokkan dengan jawaban yang sudah disediakan di belakang dinding
8. Jika minimal setengah dari anggota benar maka kelompok tersebut dapat reward,
9. Setelah semua kelompok menjawab perwakilan 1 orang anggota untuk memasang dinding" tersebut membentuk rumah setelah itu urut per kelompok memasangkan reward untuk menghias rumah



Terlihat setelah dipasang



Terlihat dinding untuk game



Terlihat dinding untuk rewar+materi dan dinding untuk game



Terlihat bagian untuk bongkar pasang