

# 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 : EC00202250986, 5 Agustus 2022

## Pencipta

Nama : **Maria Yosephine Santi Mariani dan Esti Setiawati**  
Alamat : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta , Bantul, DI YOGYAKARTA, 55182  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM Universitas PGRI Yogyakarta**  
Alamat : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta , Bantul, DI YOGYAKARTA, 55182  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**  
Judul Ciptaan : **Alat Peraga Permainan Kartu Kuartet ASEAN**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 5 Agustus 2022, di Yogyakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000366718

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

Anggoro Dasananto  
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**DESKRIPSI  
ALAT PERAGA IPS**

**ALAT PERMAINAN  
KARTU KUARTET ASEAN**



**Disusun oleh :**

**Nama : MARIA YOSEPHINE SANTI MARIANI, S Pd.SD**

**NPM : 19255140020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**PROGRAM MAGISTER**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : **Maria Yosephine Santi Mariani, S Pd.SD**  
NPM : **19255140020**  
Program Studi : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**  
Lembaga Asal : **SD Negeri 1 Seren, Kec. Gebang, Kab. Purworejo**  
Nama Alat Peraga : **ALAT PERMAINAN KARTU KUARTET ASEAN**

Menyatakan bahwa alat permainan ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh HAKI. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan alat permainan ini bukan hasil karya saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 20 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



**Maria Yosephine Santi Mariani, S Pd.SD**  
NPM 19255140020

## KATA PENGANTAR

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia telah merubah tatanan proses pembelajaran secara frontal dan mendadak. Pembelajaran jarak jauh yang harus dilakukan demi mengurangi semakin meluasnya penyebaran virus Covid-19 telah merubah strategi, pendekatan, cara, dan metode pembelajaran. Penggunaan *tablet* dan telepon pintar menjadi salah satu cara pembelajaran jarak jauh yang dipilih, karena sebagian besar guru dan orang tua murid telah memiliki telepon pintar. Orang tua dan guru yang semula menjauhkan atau membatasi anak dari *gadget*, terpaksa merelakan anak-anaknya berkeutatan dengan *gadget* hampir sepanjang hari. Bahkan akhirnya orang tua harus membelikan *gadget* sendiri untuk anaknya karena tuntutan keadaan di mana *gadget* orang tua untuk bekerja dan anak membutuhkan untuk pembelajaran. Orang tua yang juga bekerja tidak dapat seratus persen mengawasi dan mendampingi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*. Himbauan untuk diam di rumah saja, menimbulkan kejenuhan dan kebosanan, terutama pada anak-anak. Salah satu sarana untuk mengurangi kebosanan yaitu bermain *games*, menonton *youtube* dengan *gadget*. Hampir satu tahun keadaan ini berlangsung, anak-anak telah terbiasa menggunakan *gadget* baik untuk belajar maupun bermain. Ketika mereka harus melepas *gadget* dan kembali ke metode belajar dengan buku, ternyata menimbulkan banyak masalah, diantaranya ketergantungan terhadap *gadget* dan keengganan membaca buku.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang tua murid dan guru kelas VI di sekitar penulis, ada beberapa kategori masalah ketergantungan anak terhadap *gadget* dari yang tingkat rendah hingga akut. Untuk membuat anak-anak kembali senang bermain bersama teman-teman, bersosialisasi, dan melepas *gadget* maka guru merancang pembelajaran menggunakan permainan-permainan yang menarik tanpa *gadget*. Salah satunya permainan dengan kartu kuartet yang memuat materi-materi pelajaran IPS. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengembangkan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Wilayah ASEAN pada pembelajaran IPS Kelas VI SD.

Tujuan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet ASEAN adalah menjelaskan langkah-langkah penyusunan desain perangkat media pembelajaran kartu kuartet dan menjelaskan seberapa jauh keefektifan media pembelajaran kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD. *The Concrete Operasional Stage, age 7 to 11 years, major characteristic and developmental*

*change: during this stage, children begin to thinking logically about concrete events, they begin to understand the concept of conservation, their thinking becomes more logical and organized, but still very concrete, children begin using inductive logic, or reasoning from specific information to a general principle (Cherry 2020).*

Muatan Pelajaran IPS KD 3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN, memiliki cakupan materi yang sangat luas. Materi wilayah ASEAN merupakan salah satu fokus materi yang akan diambil sebagai materi penelitian. Materi tersebut cakupannya sangat luas yaitu berupa 10 negara yang berada di kawasan Asia Tenggara meliputi keadaan geografisnya, keanekaragaman budayanya dan peta politiknya. Cakupan materi yang sangat luas menyebabkan peserta didik kesulitan menguasai materi tersebut. Sumber dan media pembelajaran materi tersebut juga sangat terbatas, kecuali dengan penggunaan internet yang untuk peserta didik kelas VI SD masih perlu kehati-hatian dan pendampingan penuh. Media pembelajaran di setiap sekolah juga belum memadai untuk memenuhi kebutuhan seluruh peserta didik dan kelas, biasanya digunakan secara bergantian dari kelas yang satu ke kelas yang lain.

Pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet wilayah ASEAN ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, diantaranya dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik tidak mengalami kebosanan saat belajar, memudahkan dan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran tentang wilayah ASEAN dengan menyenangkan, membantu peserta didik menghafal materi yang banyak dengan cara yang menyenangkan, mengasah kreatifitas, melatih kecerdasan emosi, serta mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Penyusun

Maria Yosephine Santi Mariani

## DESKRIPSI ALAT PERAGA

### A. Nama Karya:

Alat peraga IPS : Alat Permainan Kartu Kuartet ASEAN

### B. Tujuan:

1. Siswa dapat memahami materi tentang 10 negara ASEAN dengan cara yang menyenangkan, mudah, dan interaktif.
2. Siswa dapat melepaskan diri dari ketergantungan terhadap *gadget* dalam pembelajaran IPS di dalam maupun di luar kelas.

### C. Manfaat:

1. Membantu siswa memahami materi tentang 10 Negara ASEAN dengan mudah dan menyenangkan.
2. Meningkatkan kemampuan interpersonal siswa di kelas melalui permainan interaktif.
3. Melatih kecerdasan emosi dan kreatifitas.
4. Mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

### D. Deskripsi alat peraga:

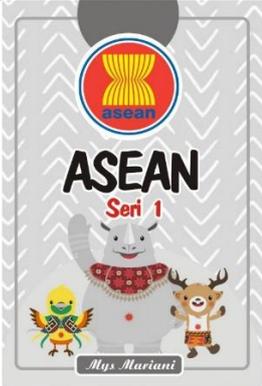
1. Alat peraga ini berupa alat permainan Kartu Kuartet ASEAN
2. Kartu Kuartet ASEAN berukuran 9 x 5,5 cm, terbuat dari kertas ivory tebal dengan tampilan gambar dan warna terang dan pastel. Bagian depan bergambar lambang ASEAN dan fauna khas Negara ASEAN, bertuliskan "ASEAN" dan "Seri 1" di bagian bawah diberi inisial pembuat "Mys Mariani".
3. Bagian belakang berbeda untuk setiap kartu. Terdiri atas 10 kelompok kartu, setiap kelompok mewakili satu Negara dan terdiri atas empat kartu, yaitu kartu ibukota Negara, kartu bendera Negara, kartu mata uang Negara, dan kartu bahasa resmi Negara tersebut. Judul/nama Negara ditulis di tengah atas, bagian tengah terdapat gambar pendukung identitas kartu tersebut, misalnya: judul kartu Indonesia, kartu pertama berisi ibukota Negara yaitu Jakarta, maka diberi gambar Monas sebagai simbol Kota Jakarta. Di bawah gambar ada tulisan empat kategori (ibukota Negara, bendera, mata uang, bahasa resmi) dengan penekanan tulisan dibuat tebal

dan diblok warna untuk nama masing-masing kartu tersebut. Di bagian bawah diberi teks singkat berupa penjelasan kategori tersebut.

4. Kartu kuartet ASEAN yang berjumlah 48 kartu, dikemas dengan kemasan kartu nama yang diberi stiker sama dengan halaman depan kartu.
5. Setiap kemasan kartu dilengkapi dengan lembar aturan permainan.

## E. Desain Kartu Kuartet ASEAN

### 1. Bagian depan

<b>Tampak depan</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bergambar lambang ASEAN</li> <li>b. Bertuliskan <b>ASEAN Seri 1</b></li> <li>c. Di bagian bawah diberi inisial <i>Mys Mariani</i></li> </ol>

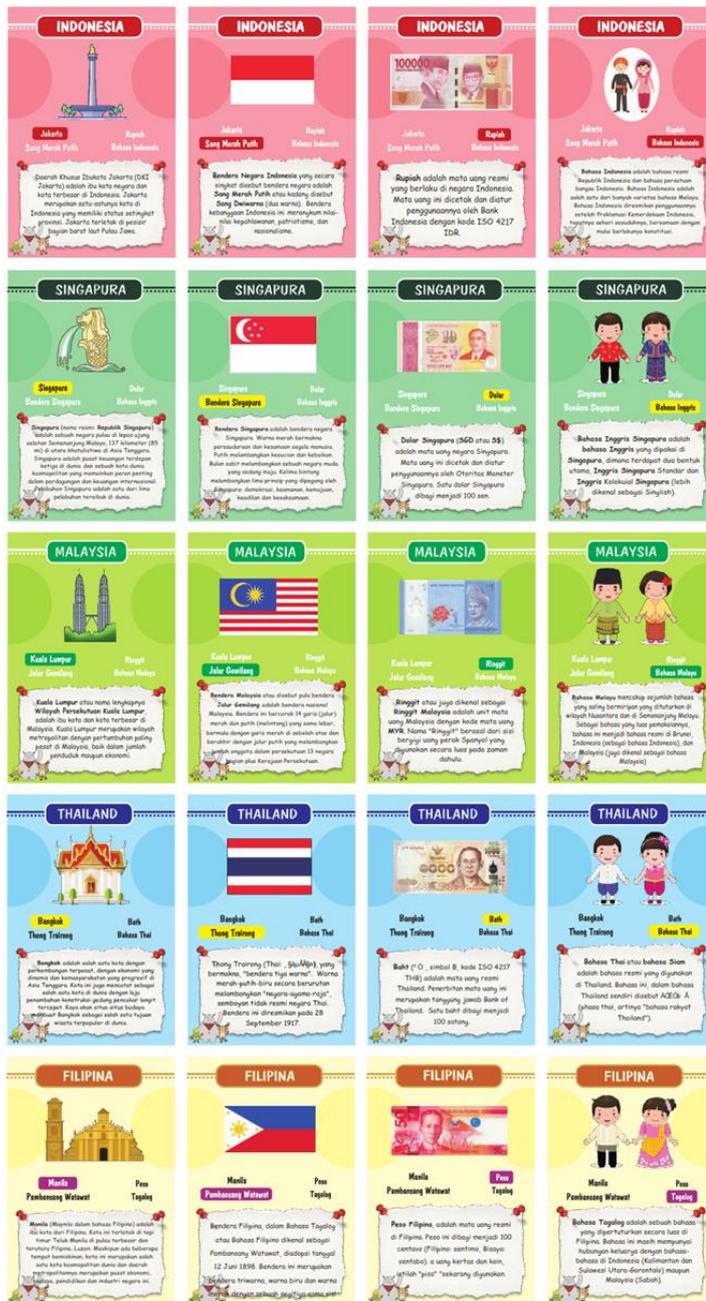
### 2. Bagian belakang

		<p>→ Nama negara</p> <p>→ Gambar pendukung</p> <p>→ 4 kategori</p> <p>→ Deskripsi kategori</p>
		<p>→ Nama kartu</p>

## Keterangan:

1. Judul/nama Negara ditulis di tengah atas.
2. Bagian tengah terdapat gambar pendukung.
3. Di bawah gambar ada tulisan empat kategori, dengan penekanan (tulisan tebal, diberi warna) untuk kategori spesifik kartu tersebut.
4. Bagian bawah diberi teks singkat berupa penjelasan kategori tersebut.

## Desain Lengkap 10 negara





### 3. Kartu Tambahan



#### F. Prosedur Pembuatan

1. Menelaah Kurikulum 2013 kelas VI Muatan Pelajaran IPS
2. Membuat rancangan alat peraga
3. Membuat desain pada aplikasi *Corel Draw X4*
4. Kartu dicetak dengan kertas *Ivory Art Paper* 260 berukuran 9 x 5,5 cm. Lembar panduan dicetak dengan kertas *Ivory Art Paper* 150 ukuran A5.
5. Kartu dipotong-potong sesuai ukuran dan dikemas dengan tempat kartu nama yang telah ditempel stiker seperti tampak depan kartu serta dilengkapi dengan Lembar Aturan Permainan.

#### G. Cara penggunaan alat permainan kartu kuartet:

1. Permainan ini dapat dimainkan oleh 4-5 orang, paling banyak 6 orang.
2. Pertama, kartu dikocok oleh salah satu pemain, kemudian dibagikan kepada setiap pemain, masing-masing 4 kartu, sisanya diletakkan di meja.



4. Pemanfaatan alat dalam pembelajaran:

Metode permainan yang menurut pengamatan guru menarik dan menumbuhkan minat belajar yang tinggi bagi anak-anak, karena mereka bermain sambil belajar. Dengan motivasi yang tinggi diharapkan prestasi siswa juga lebih baik terutama dalam Muatan Pelajaran IPS untuk materi Wilayah ASEAN yang materinya sangat banyak. Siswa juga lebih antusias serta terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Permainan Kartu Kuartet ASEAN ini juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan interpersonal siswa. Dapat juga menjadi sarana hiburan yang bermakna.