

REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# 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 : EC00202351335, 4 Juli 2023

## Pencipta

Nama : **Vivianti, S.Pd., M.Pd. dan Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.**

Alamat : Jl. Rajawali 199B, Pringwulung, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta,  
Sleman, DI Yogyakarta, 55198

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Vivianti, S.Pd., M.Pd. dan Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.**

Alamat : Jl. Rajawali 199B, Pringwulung, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta,  
Sleman, DI Yogyakarta, 55198

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**

Judul Ciptaan : **Poster Penelitian “Permainan Edukatif Doll House Untuk Hafalan  
Doa Sehari-hari Dan Pendidikan Keterampilan Hidup (Life Skill)  
Anak Usia Dini Menggunakan Arduino Nano Dan Reed Switch”**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 3 Juli 2023, di Yogyakarta  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

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 : 000484270

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 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.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta:

N a m a : 1. Vivianti, S.Pd., M.Pd. 2. Dwi Ratnawari, S.Pd., M.Pd.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : 1. Jl. Rajawali 199B, Pringwulung, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta  
2. Dayu RT 03, Gadingsari, Sanden, Bantul, DIY

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:
  - Berupa : Poster
  - Berjudul : Poster Penelitian “Permainan Edukatif *Doll House* untuk Hafalan Doa Sehari-hari dan Pendidikan Keterampilan Hidup (*Life Skill*) Anak Usia Dini Menggunakan Arduino Nano dan Reed Switch”
    - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
    - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
    - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
    - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
    - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
    - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
  - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
  - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
  - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , 3 Juli 2023



(Vivianti, S.Pd., M.Pd.) (Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.)  
Pemegang Hak Cipta\*

\* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

## **Deskripsi Poster**

### **Permainan Edukatif Doll House untuk Hafalan Doa Sehari-hari dan Pendidikan Keterampilan Hidup (Life Skill) Anak Usia Dini Menggunakan Arduino Nano dan Reed Switch**

Produk yang didaftarkan poster hasil penelitian dengan judul "Permainan Edukatif Doll House untuk Hafalan Doa Sehari-hari dan Pendidikan Keterampilan Hidup (Life Skill) Anak Usia Dini Menggunakan Arduino Nano dan Reed Switch". Penelitian ini bertujuan untuk membuat media belajar anak dalam bentuk permainan edukatif rumah boneka untuk hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup untuk anak usia dini. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan produk ini yaitu metode riset & pengembangan (R&D). Pembuatan doll house ini melalui beberapa tahapan, yaitu: Analisis kebutuhan, Identifikasi spesifikasi produk, Mengembangkan produk, Validasi produk, Revisi dan Uji coba produk. Hasil akhir penelitian ini berupa produk kit permainan edukasi rumah boneka yang terintegrasi dengan Arduino nano dan Reed switch. Produk dapat menghasilkan suara doa sehari-hari dan berbagai sound effect yang mendukung peningkatan kompetensi anak dalam hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup. Reed switch diletakkan pada bagian-bagian rumah boneka yang disetting untuk menghasilkan suara. Permainan edukasi ini disajikan satu paket dengan boneka muslimah yang di dalamnya terdapat magnet. Ketika boneka mengenai Reed switch maka program pada Arduino nano akan memberi perintah pada DFPlayer mini untuk menyalakan suara doa maupun sound effect sesuai dengan kegiatan peran yang dilakukan anak.

# RUMAH BONEKA

## Permainan Edukatif *Doll House* Untuk Hafalan Doa Sehari-hari Dan Pendidikan Keterampilan Hidup (*life Skill*) Anak Usia Dini Menggunakan Arduino Nano Dan Reed Switch

Vivianti, S.Pd., M.Pd  
Fakultas Humaniora, Pendidikan & Pariwisata  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
vivianti@uty.ac.id  
NIDN : 0520109001

Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd  
Fakultas Humaniora, Pendidikan & Pariwisata  
Universitas Teknologi Yogyakarta  
dwiratnawati@uty.ac.id  
NIDN : 0505068402

Dilaksanakan atas biaya:  
Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Bantuan Penelitian Dosen Pemula Bagi Dosen Perguruan Tinggi Swasta Tahun Anggaran 2019 Nomor: 111/SP2H/LT/DRPM/2019 tanggal 11 Maret 2019



HASIL UJI COBA KELAYAKAN  
**83%**  
SANGAT LAYAK

### Latar Belakang

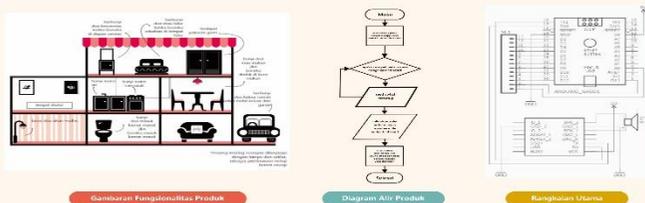
Pembiasaan *lifeskill* dan hafalan doa sehari-hari merupakan kompetensi yang harus dikuasai anak usia dini, khususnya pada lembaga pendidikan muslim. Metode belajar untuk anak usia dini semestinya tidak bersifat hafalan. Sebaliknya anak usia dini belajar dengan tetap menerapkan esensi bermain yang bisa memberikan perasaan senang, merdeka, bebas memilih, serta merangsang anak terlibat aktif. Permainan peran merupakan permainan yang mampu meningkatkan imajinasi anak, berinteraksi sosial dan mengekspresikan pengalamannya.

### Tujuan

Penelitian ini ditujukan untuk menciptakan sebuah produk mainan yang dapat digunakan sebagai media belajar oleh anak, khususnya dalam kompetensi hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup (*life skill*) menggunakan permainan peran. Produk berupa mainan berbentuk rumah boneka (*doll house*) berikut boneka dengan didukung perangkat elektronika berupa rangkaian arduino nano dan reed switch yang dapat menghasilkan output suara hafalan doa dan berbagai *sound effect* untuk mendramatisir permainan.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun kit permainan edukasi ini yaitu *Research and Development*, artinya riset dan pengembangan (R & D) yakni suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk.



### Hasil Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah permainan edukasi dengan bentuk *doll house* atau rumah boneka dengan menggunakan Arduino nano dan Reed switch. Rumah boneka ini dibuat untuk membantu anak menghafal doa sehari-hari, antara lain hafalan doa akan tidur dan bangun tidur, doa bercermin, doa akan belajar, doa akan makan dan selesai makan, doa akan berwudhu dan selesai berwudhu, doa masuk dan keluar kamar mandi dan doa keluar rumah. Selain itu, permainan edukasi rumah boneka ini juga mendukung pendidikan keterampilan hidup (*life skill*) anak. Reed switch diletakkan pada bagian-bagian rumah boneka yang disetting untuk menghasilkan suara. Permainan edukasi ini disajikan satu paket dengan boneka muslimah yang di dalamnya terdapat magnet. Ketika boneka mengenai Reed switch maka program pada Arduino nano akan memberi perintah pada DPlayer mini untuk menyalakan suara doa maupun *sound effect* sesuai dengan kegiatan peran yang dilakukan anak.



### Hasil Uji Coba

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan dengan menggunakan kuesioner non tes yang terdiri dari 12 butir soal untuk 6 responden. Bobot tiap tanggapan responden yang dipilih atas tiap pernyataan, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase skor. Rumus perhitungan persentase skor ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase, 5 responden (83% responden) menyatakan permainan edukasi ini sangat layak dan 1 responden (17% responden) menyatakan permainan edukasi ini layak.

### Luaran Akhir



### Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan: (1) penelitian pengembangan ini menghasilkan permainan edukasi rumah boneka yang terintegrasi dengan Arduino nano dan Reed switch. Produk dapat menghasilkan suara doa sehari-hari dan berbagai *sound effect* yang mendukung peningkatan kompetensi anak dalam hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup. (2) produk yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dan diaplikasikan pada anak usia dini dan dapat membantu anak dalam menghafal doa sehari-hari serta meningkatkan keterampilan hidup.

Saran bagi pengembangan selanjutnya, akan lebih baik apabila dapat bekerjasama dengan produsen mainan anak supaya kualitas produk yang dihasilkan lebih baik dan lebih menarik.