



REPUBLIK 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 : EC00202236165, 14 Juni 2022

Pencipta

Nama : **Maila Sal Sabila, Muhamad Noor Wijayanto dkk**
Alamat : Desa Jepang Rt.03/Rw.01 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus ,
Kudus, JAWA TENGAH, 59381
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Maila Sal Sabila, Muhamad Noor Wijayanto dkk**
Alamat : Desa Jepang Rt.03/Rw.01 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus ,
Kudus, JAWA TENGAH, 59381
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku Panduan/Petunjuk**

Judul Ciptaan : **DOMAYA (Ludo Macam Macam Gaya)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 13 Juni 2022, di Kudus

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 : 000351776

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.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Maila Sal Sabila	Desa Jepang Rt.03/Rw.01 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus
2	Muhamad Noor Wijayanto	Desa Sadang Rt.01/Rw.02 Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus
3	Wira Neni Setyaningrum	Desa Terban Rt.05/ Rw.06 Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus
4	Sekar Dwi Ardianti	Desa Sluke Rt.01/Rw.02 Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Maila Sal Sabila	Desa Jepang Rt.03/Rw.01 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus
2	Muhamad Noor Wijayanto	Desa Sadang Rt.01/Rw.02 Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus
3	Wira Neni Setyaningrum	Desa Terban Rt.05/ Rw.06 Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus
4	Sekar Dwi Ardianti	Desa Sluke Rt.01/Rw.02 Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang



Muhamad Noor Wijayanto
Maila Sal Sabila
Wira Neni Setyaningrum
Sekar Dwi Ardianti

Buku Panduan PERMAINAN EDUKATIF

DOMAYA

"Ludo Macam-Macam Gaya"

12	↓	14
11	□	15
10	□	16
9	□	17
8	□	18
7	□	19

1	2	3	4	5	6
→	□	□	□	□	□
51	50	49	48	47	46

45	33
44	34
43	35
42	36
41	37
40	38

20	21	22
32	31	30

pertanyaan



SD/MI
KELAS

4

SEMESTER 2



PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi kesempatan, taufik dan hidayah, serta inayahnya sehingga tugas produksi media pembelajaran tradisional untuk memenuhi tugas mata kuliah Produksi Media Pembelajaran Sains dengan nama DOMAYA (Ludo Macam-macam Gaya) ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarganya berserta para sahabatnya yang telah membimbing kita dari jalan yang gelap gulita menuju jalan yang terang benderang yang diridhoi oleh Allah SWT. Tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada Dosen kami Ibu Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd. serta teman-teman kami yang telah memberikan petunjuk dalam terselesaikannya tugas produksi media pembelajaran ini.

Kami menyadari bahwa produksi media ini masih jauh dari kesempurnaan dan kami telah berusaha semaksimal mungkin dalam membuat media pembelajaran ini. Oleh sebab itu, kami sangat mengharapkan kritik, saran dan nasihat yang baik demi perbaikan media pembelajaran ini kedepannya. Semoga media pembelajaran berbasis tradisional ini dapat berguna dan bermanfaat untuk kita semua. Aamiin

Kudus, April 2022

Penulis

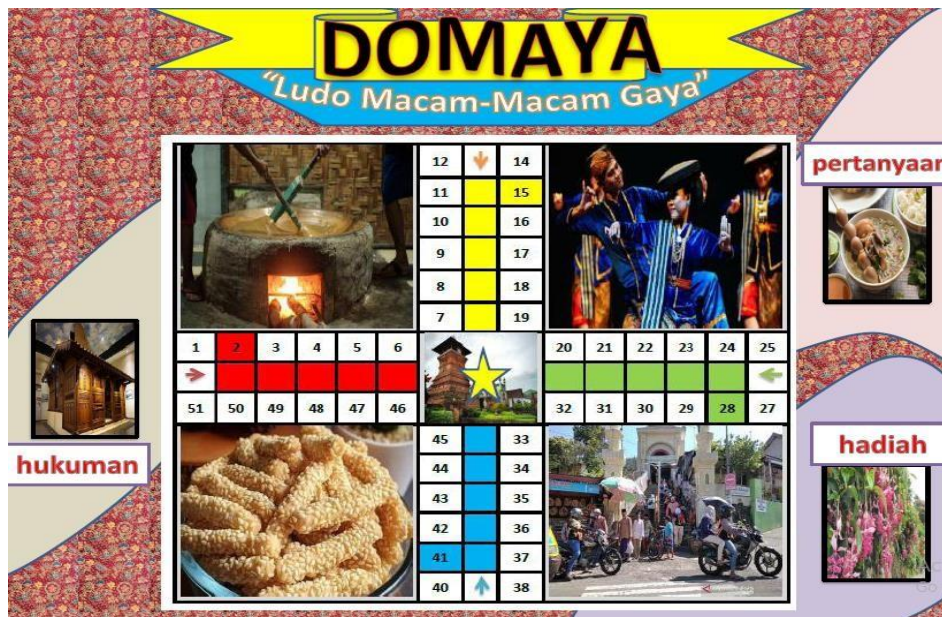


DAFTAR ISI

COVER	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
I. IDENTITAS MEDIA	4
A. Nama dan Deskripsi Media	4
B. Materi.....	5
C. Kompetensi Inti	5
D. Kompetensi Dasar.....	5
E. Indikator.....	5
F. Tujuan.....	5
G. Manfaat.....	6
II. ALAT DAN BAHAN	6
III. CARA PEMBUATAN	7
IV. CARA PENGGUNAAN	10
V. DAFTAR PUSTAKA	11

I. IDENTITAS MEDIA

A. Nama dan Deskripsi Media



Nama media berikut ini adalah DOMAYA. DOMAYA adalah kependekan dari Ludo Macam-macam Gaya. Game ini menggunakan papan seperti 'Ular Tangga' atau 'Monopoli' dan bisa dimainkan oleh dua hingga empat orang. Di dalamnya terdapat pertanyaan seputar materi pembelajaran yang akan digunakan, hadiah, dan juga hukuman. Setiap pemain akan berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam mengirimkan bidak yang dimiliki dari 'markas' ke bagian tengah papan yang jadi tujuan terakhir game. Dalam DOMAYA ini dimasukkan unsur-unsur kebudayaan kota Kudus. Unsur kebudayaan dimasukkan agar memperlihatkan ciri kearifan lokal yang ada di Kota Kudus, sehingga dapat mengedukasikan kepada para siswa bahwa Kota Kudus mempunyai kearifan lokal yang patut dibanggakan. Hal itulah yang menjadi dasar terciptanya media pembelajaran tradisional berbasis kearifan lokal yaitu DOMAYA. Pencipta memodifikasi sedemikian rupa, agar permainan ini mencirikan Indonesia. Sehingga tidak hanya bermain, siswa juga dapat belajar mengenai materi gaya melalui kartu pertanyaan yang sudah disediakan. Di dalamnya juga ada kartu hukuman untuk pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan kartu reward bagi pemain yang bisa menjawab pertanyaan yang ada. Dengan media ini, pembelajaran tidak akan terkesan monoton bagi siswa.

B. Materi

Materi yang ada dalam media ini adalah materi gaya pelajaran kelas 4 Sekolah Dasar. Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku) pembelajaran 1.

C. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

D. Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

E. Indikator

- 3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.
- 3.3.2 Menyebutkan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
- 4.3.1 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

F. Tujuan

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.

2. Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menyebutkan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.dengan lengkap.
3. Setelah melakukan percobaan, siswa mampu mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi,dan gaya gesekan dengan sistematis.

G. Manfaat

- a) Guru dapat dengan mudah memperkenalkan materi gaya kepada siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran DOMAYA (Ludo Macam-macam Gaya).
- b) Siswa dapat lebih cepat menangkap materi pembelajaran karena media yang digunakan mudah dipahami sehingga siswa dapat memahami materi gaya dan gerak untuk mengaitkan peristiwa tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Memberikan wawasan atau ide baru kepada pembaca terkait media pembelajaran yang digunakan.

II. ALAT DAN BAHAN





Alat:

- Gunting
- Tembakan lem lilin
- Kuas cat
- Laptop
- Microsoft word
- Gergaji
- Amplas

Bahan:

- Rubrik bekas
- Kayu
- Cat kayu
- Kain flannel
- Lem lilin

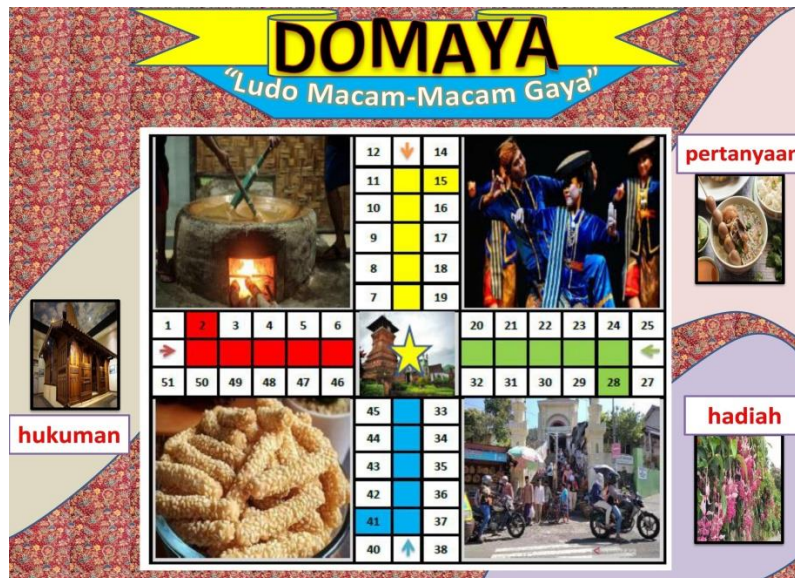
III. CARA PEMBUATAN

1. Pembuatan dadu



- Siapkan kain flannel warna hitam, biru, kuning, dan orange.
- Buat angka menggunakan flannel hitam terlebih dahulu yaitu angka 1-6.
- Potong flannel berwarna biru, kuning, orange. Potong sesuai ukuran 2 sisi rubrik.
- Panaskan tembakan lem lilin yang sudah terdapat lem lilinnya.
- Tempelkan kain flannel yang sudah dipotong sesuai 2 sisi rubrik dengan lem lilin.
- Tempelkan juga angka 1-6 masing-masing satu sisi rubrik sesuai keinginan.

2. Pembuatan desain DOMAYA



- Download terlebih dahulu gambar-gambar yang diperlukan, diantaranya keciput, cara buat jenang, tari kretek, parijito di pohon, soto kudus, rumah adat kudus, ojek wisata religi Sunan Muria, menara kudus dan batik parijoto untuk memasukkan unsur kearifan lokal daerah.
- Kemudian buka microsoft word, pilih page layout klik page color pilih fill effect dan klik picture kemudian pilih gambar batik parijoto yang sudah didownload sebagai warna dasar DOMAYA.
- Pilih inset table buat 15 baris dan 15 kolom untuk area jalan ludo. Masukkan gambar-gambar yang sudah didownload di sisi pojok dan

tengah sesuai keinginan. Kemudian berikan angka jalan di sisi jalan pinggir dan berikan warna di area tengah ludo.

- Buat kota pertanyaan, reward, hukuman dengan memilih shape persegi panjang kemudian masukkan gambar kearifan lokalnya. Berikan tulisan dengan text box. Berikan area dasar dengan menggunakan shape klik kanan dan edit point sesuai keinginan dan berikan warna sesuai.
- Pilih shape dan word art untuk pembuatan judul media DOMAYA.
- Setelah jadi bisa di print dengan banner di area terdekat.

3. Desain kartu permainan



- Siapkan dulu 37 pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi gaya, siapkan juga hukuman dan reward 10.
- Download terlebih dahulu gambar batik kudu berwarna dasar biru, merah, hijau.
- Buka microsoft word, pilih insert shape persegi panjang. Berikan warna dasar shape dengan gambar batik yang sudah di download. Kemudian pilih insert text box dan masukkan pertanyaan ke dalam text box. Setelah itu satukan dengan persegi panjang yang sudah di beri warna dasar batik tadi.
- Lakukan hal yang pada kartu reward dan hukuman.
- Setelah itu bisa di cetak.

4. Pembuatan bidak



- Siapkan kayu berbentuk tabung kecil berdiameter 2 cm.
- Potong kecil-kecil setinggi 8 cm.
- Kemudian amplas sampai halus.
- Kemudian cat dengan warna merah 4, kuning 4, hijau 4, dan biru 4.
- Setelah itu keringkan di bawah sinar matahari.

IV. CARA PENGGUNAAN



1. Dalam permainan ludo terdapat 4 rumah bidak, dalam satu rumah terdapat 4 bidak. Dalam permainan DOMAYA ini dimainkan secara kelompok yang dibagi menjadi 4 kelompok dengan menyesuaikan jumlah siswa.
2. Untuk menentukan urutan permainan, maka perwakilan kelompok terlebih dahulu mengocok dadu dan siapa angka dadu tertinggi maka kelompok tersebut urutan pertama dan seterusnya.
3. Agar bidak dapat keluar dari rumah bidak maka dalam pengocokan dadu harus mendapatkan angka 6 begitu seterusnya untuk bidak lainnya.
4. Untuk langkah perjalanan bidak setelah keluar, terletak pada kotak warna. Setelah itu, perjalanan bidak mengikuti urutan angka dalam kotak DOMAYA.
5. Dalam DOMAYA terdapat 3 kotak kartu yaitu pertanyaan, hadiah, dan hukuman. Untuk mendapatkan pertanyaan, bidak berada pada angka kelipatan 10 diantaranya 10, 20, 30, 40, 50. Untuk mendapatkan hadiah maka anggota harus berhasil menjawab pertanyaan atau mendapat angka yang sejenis yaitu 11, 22, 33, 44. Apabila tidak berhasil menjawab pertanyaan atau melakukan pelanggaran maka akan mendapat kartu hukuman.
6. Apabila bidak berada dalam satu kotak dengan lawan maka bidak terakhir mengembalikan bidak lawan ke dalam rumah bidak.
7. Untuk memenangkan permainan DOMAYA ini maka keempat bidak harus sampai ke dalam kotak bintang / finish siapa yang paling cepat.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, d. (2017). *Buku Siswa Tematik Terpadu Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Pembukuan Depertemen Pendidikan Nasional.
- Anggraini, d. (2017). *Buku Guru Tematik Terpadu Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Pembukuan Depertemen Pendidikan Nasional.

PROFIL KELOMPOK



Nama : Maila Sal Sabila
TTL : Kudus, 11 - 5 - 2000
Alamat : Ds. Jepang RT 3 RW 1
Mejobo Kudus
Universitas : Universitas Muria Kudus
NIM : 201933128

Riwayat Pendidikan

SD N 2 Jepang
SMP N 1 Mejobo
SMA 1 Bae
Universitas Muria Kudus



Nama : Muhamad Noor Wijayanto
TTL : Kudus, 27 - 9 - 2000
Alamat : Desa Sadang RT 1 RW 2
Jekulo Kudus
Universitas : Universitas Muria Kudus
NIM : 201933273

Riwayat Pendidikan

SD N 1 Sadang
SMP N 1 Jekulo
SMK Wisudha Karya Kudus
Universitas Muria Kudus



Nama : Wira Neni Setyaningrum
TTL : Kudus, 22 - 5 - 2001
Alamat : Desa Terban RT 5 RW 6
Jekulo Kudus
Universitas : Universitas Muria Kudus
NIM : 201933274

Riwayat Pendidikan

SD N 4 Terban
SMP N 1 Jekulo
MAN 1 Kudus
Universitas Muria Kudus

Nama : Sekar Dwi Ardianti
TTL : Rembang, 23 - 10 - 1990
Alamat : Desa Sluke RT 1 RW 2
Sluke Rembang
NIDN : 0623119001

Riwayat Pendidikan

Universitas Negeri Semarang (S1)
Universitas Negeri Semarang (S2)



DOMAYA

"Ludo Macam-Macam Gaya"



12	↓	14
11	□	15
10	□	16
9	□	17
8	□	18
7	□	19



pertanyaan



hukuman

1	2	3	4	5	6
→	□	□	□	□	□
51	50	49	48	47	46



20	21	22	23	24	25
□	□	□	□	□	←
32	31	30	29	28	27



hadiah



45	□	33
44	□	34
43	□	35
42	□	36
41	□	37
40	↑	38

