

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 : EC00202122100, 30 April 2021

Pencipta

Nama : Ineke Devi Andriani dan Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd
Alamat : Dsn. Kwarengan RT/Rw 026/008, Ds. Menanggal, Kec. Mojosari, Kab. Mojokerto, Mojokerto, JAWA TIMUR, 61382
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : LPPM-Universitas Negeri Surabaya
Alamat : Gedung Rektorat Kantor LPPM, Lantai 6, Kampus Universitas Negeri Surabaya, Lidah Wetan Surabaya, 60213, Surabaya, JAWA TIMUR, 60213
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : Karya Tulis Lainnya
Judul Ciptaan : Media Pembelajaran Tebak Kata
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 27 Januari 2021, di Surabaya
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 : 000249153

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



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

MEDIA PEMBELAJARAN

TEBAK KATA

MATERI :

**BANK SENTRAL,
SISTEM PEMBAYARAN, DAN
ALAT PEMBAYARAN**



Peraturan Permainan :

1. Berkumpulah dengan kelompok yang sudah ditentukan.
2. Siapkan alat tulis dan letakkan di atas meja.
3. Kumpulkan buku paket, buku catatan, LKS / LKPD letakkan di atas meja .
4. Bermainlah dengan kompak, jujur, sportif, dan tertib
5. Jika ada kelompok yang melakukan kecurangan akan mendapatkan sanksi berupa pengurangan point sebesar 100.
6. Bacalah cara bermain berikut ini dengan jelas, untuk mengetahui tata cara bermain tebak kata.
7. Kelompok yang tidak melaksanakan tata cara bermain tebak kata dengan benar maka kelompok tersebut akan mendapat potongan poin 150.



Cara Bermain :

1. Guru akan membacakan clue di depan kelas.
2. Peserta didik akan berdiskusi mengenai *clue* yang sudah dibacakan guru.
3. Bagi kelompok yang sudah mengetahui jawabannya, maka segera mungkin mengangkat tangan untuk menjawab *clue*.
4. Guru akan memilih kelompok yang mengangkat tangan paling awal untuk menjawab *clue* yang disampaikan, dengan kata lain siapa cepat dia dapat.
5. Setiap anggota kelompok wajib menjawab *clue* dari guru secara bergantian dengan anggota kelompok tersebut.
6. Peserta didik yang ingin menjawab harus mengucapkan kata kunci yaitu "Aku Adalah" setelah itu, dilanjutkan dengan jawaban yang sudah diskusikan dengan anggota kelompoknya.
7. Setelah menjawab *clue* tersebut peserta didik harus menjelaskan secara singkat mengenai jawaban yang telah disampaikan.



Cara Bermain :

Lanjutan.....

8. Apabila menjawab dengan benar maka akan memperoleh poin sebesar 100, sedangkan jika jawaban salah maka nilai akan dikurangi 50 poin.
9. Jika kelompok pertama memberikan jawaban salah, maka pertanyaan dapat dilontarkan kepada kelompok lain yang bersedia menjawab pertanyaan kelompok pertama.
10. Apabila jawaban dari pertanyaan lontaran benar akan mendapatkan nilai 50 poin, sebaliknya apabila jawaban dari pertanyaan lontaran salah maka poin akan dikurangi sebesar 50 poin.
10. Di akhir permainan akan ditotal perolehan poin yang sudah didapat selama permainan berlangsung.







