

# 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 : EC002024206694, 16 Oktober 2024

## Pencipta

Nama : **Sugiarto Pudjohartono dan Yemima Olivia**  
Alamat : Jl. Brigjen Katamso 34, RT 019/RW 007, Prawirodirjan, Gondomanan, Yogyakarta, DI Yogyakarta, 55121  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Sentra HKI Universitas Sanata Dharma**  
Alamat : Jl. Affandi ( Gejayan ) Mrican Tromol Pos 29, Sleman, DIY, Depok, Yogyakarta, Di Yogyakarta 55281

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **SUIT\_METAL**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 11 Agustus 2024, 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 : 000779126

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

## PERMAINAN – SUIT\_METAL

### 1. Judul Permainan :

SUIT\_METAL

### 2. Deskripsi Singkat Permainan.

Permainan suit metal ini merupakan permainan suit yang menggunakan jari 3, yaitu ibu jari, telunjuk, dan kelingking. Ibu jari melambangkan Gajah, telunjuk melambangkan Orang, dan kelingking melambangkan Semut. Aturan permainan adalah “Gajah” menang dari “Orang”, “Orang” menang dari “Semut”, “Semut” menang dari “Gajah”. Pemain Permainan suit metal ini dilakukan secara berpasangan. Secara bergantian pemain “mematikan” salah satu jari lawan. Lawan harus memulai permainan terlebih dahulu.

Permainan ini dapat dimainkan di semua kelompok usia, tetapi untuk seseorang dapat mencapai pengertian strategi permainan ini ke dalam matematika perlu pemahaman tentang konsep relasi terlebih dahulu. Pemahaman konsep relasi pada siswa saat ini pada tingkat SMP kelas 8 ke atas.

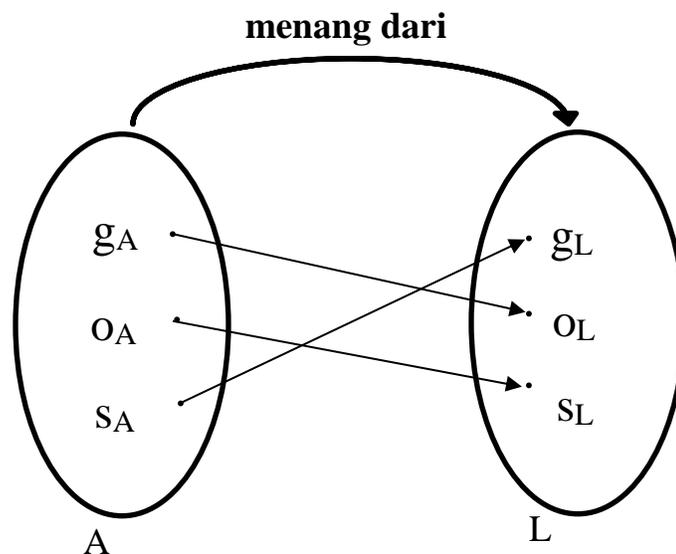
### 3. Tujuan Permainan.

Permainan suit metal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam pemahaman dan penerapan konsep relasi. Permainan suit metal ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa untuk menemukan strategi dalam memecahkan masalah melalui penerapan konsep relasi secara konsisten.

### 4. Konten Matematika dan Rasional.

Materi yang didukung oleh permainan ini adalah konsep relasi. Relasi antara dua himpunan yang tidak kosong adalah suatu aturan yang memasangkan anggota-anggota himpunan dengan anggota-anggota himpunan lainnya. Relasi dapat dinyatakan dengan 3 cara, yaitu diagram panah, himpunan pasangan berurutan, dan diagram Cartesius.

Dalam permainan suit metal dapat dinyatakan dengan diagram panah sebagai berikut:



Dari diagram panah di atas dari kedua himpunan, himpunan A (3 jemariku) dan himpunan L (3 jemari lawan). Relasi dari kedua himpunan tersebut adalah menang dari.  $g_A$  merupakan inisial dari Gajah milik Aku,  $g_L$  merupakan inisial dari gajah milik Lawan, dan  $s_A$  merupakan inisial dari Semut milik Aku, dan seterusnya.

Cara untuk selalu menang adalah mengikuti bagaimana lawan “mematikan” salah satu jari kita dapat mengikuti relasi tersebut untuk mematikan lawan. Misal lawan memilih Orang maka kita harus memilih Semut untuk menang. Relasi “Orang **menang dari** Semut” dipertahankan



kelingking. Ibu jari melambangkan “Gajah”, telunjuk melambangkan “Orang”, kelingking melambangkan “Semut” (3) Pemain hanya dapat “mematikan” salah satu jari lawan secara bergantian (4) Aturan Menang: “Gajah” menang dari “Orang”; “Orang menang dari “Semut”; “Semut” menang dari “Gajah”. (5) Lawan harus memulai permainan terlebih dahulu.

Langkah permainan suit metal yaitu (1) Kedua pemain saling berhadapan dengan jari yang telah menunjukkan ibu jari, telunjuk, dan kelingking. (2) Lawan memulai permainan terlebih dahulu, secara bergantian pemain “mematikan” salah satu jari lawan. (3) pemain menang jika jari terakhirnya menang dari jari lawan, sesuai dengan syarat dari permainan.

## **7. Level Permainan.**

Dalam permainan ini sebenarnya dapat dimainkan dengan level ataupun tidak. Level di permainan ini dapat berlaku saat permainan ini dilakukan secara massal dan ada pemain yang telah mengerti strateginya. Pemain dapat bermain dengan lawan main yang sama-sama tidak mengerti bagaimana strategi bermainnya.

## **8. Penilaian dan Penentuan Pemenang.**

Penentuan pemenang adalah jemari tersisa yang menang dari jemari tersisa lawan. Ada diskualifikasi jika pemain tersebut melakukan tindak kecurangan seperti “mematikan” jari lawan tidak secara bergantian atau tidak memenuhi syarat bermain yang lainnya.

## **9. Refleksi Yang Relevan**

Refleksi yang didapatkan dari permainan ini adalah ada hal-hal dalam hidup yang dapat kita kontrol dan ada yang tidak dapat kita kontrol. Lebih

baik kita berfokus terhadap sesuatu yang dapat kita kontrol yang saat ini ada pada diri kita sehingga kita dapat mencapai segala tujuan dan cita-cita kita dengan baik.

## **10. Modifikasi dan Saran Untuk Pengguna**

Permainan ini dapat dimodifikasi anggota-anggota himpunannya jika pemain telah memahami strategi permainan ini dengan baik, sehingga dalam bentuk apapun kondisi dari anggota-anggota himpunan siswa tetap melihat bahwa ada konsep relasi dalam permainan tersebut.

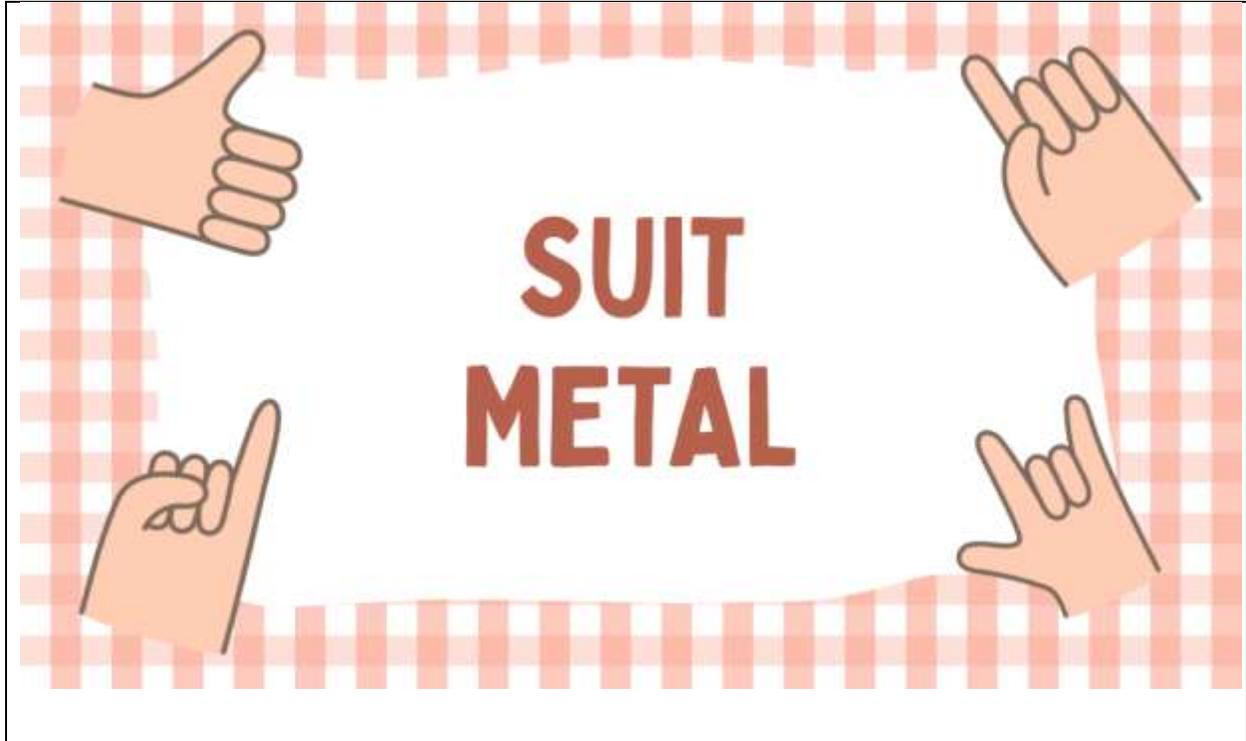
Permainan ini dapat diterapkan mengawali, di tengah, atau di akhir PBM. Permainan ini di sarankan di akhir PBM agar pemahaman siswa tentang konsep relasi lebih utuh

## **11. Referensi.**

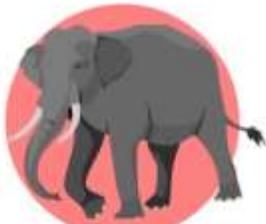
Agus, Nuniek Avianti. 2007. *Mudah Belajar Matematika 2: untuk kelas vii Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsaanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

**LAMPIRAN.**

*Powerpoint Ujicoba Permainan SUIT\_METAL di SMP Joannes Bosco 11  
Agustus 2023)*



**ADA 3 TOKOH DALAM  
PERMAINAN INI**



**Gajah**



**Orang**



**Semut**



**DILAMBANGKAN  
DENGAN**









**MENANG  
MELAWAN**



**PERMAINAN INI  
BERPASANGAN**



**KEDUA PEMAIN BERSIAP DENGAN  
TANGAN SEPERTI INI**



**DAN SALING BERHADAPAN**

**LALU PEMAIN SECARA BERGANTIAN  
"MEMATIKAN" SATU PERSATU**

**SUSUN STRATEGI AGAR JARI  
TERAKHIRMU MENANG MELAWAN JARI  
TERAKHIR LAWANMU**



**LAWAN HARUS SELALU MEMULAI  
PERMAINAN TERLEBIH DAHULU**



15 Menit

**BABAK 1:  
LAWAN TEMANMU SENDIRI!**

5 Menit

**BABAK 2 :  
LAWAN KAKAK CO HOST!**

5 Menit

**BABAK 3 :  
LAWANLAH SANG MASTER!**



**TERIMA KASIH!**