



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
REPUBLIK INDONESIA  
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
Jl. H.R. Rasuna Said Kav 8-9, Kuningan, Jakarta Selatan, 12940  
Telepon: (021) 57905611 Faksimili: (021) 57905611  
Laman: <http://www.dgip.go.id> Surel: [dopatent@dgip.go.id](mailto:dopatent@dgip.go.id)

Nomor : HKI.3-HI.05.01.03.2023/03836  
Lampiran : -  
Hal : Pemberitahuan Pengumuman Permohonan Paten

Jakarta, 11 Mei 2023

Yth. Dr. Edhy Rustan, M.Pd  
Jl. Ratulangi Perum Regensi blok G No 5 Bara  
Balandai Kota Palopo

Dengan ini diberitahukan bahwa Permohonan Paten:

	Tanggal Pengajuan	: 04 Januari 2022
(21)	Nomor Permohonan	: P00202200063
(71)	Pemohon	: Syela Rachmat Dr. Edhy Rustan, M.Pd
(54)	Judul Invensi	: APLIKASI GAME BERLARI (BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA TARA & TENRI)
(30)	Data Prioritas	: -
(74)	Konsultan HKI	: Dr. Edhy Rustan, M.Pd
(22)	Tanggal Penerimaan	: 04 Januari 2022

telah diumumkan pada tanggal: **11 Mei 2023** dengan nomor publikasi: **2023/03836**.

Sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam undang-undang tentang Paten, saudara dapat mengajukan permohonan pemeriksaan substantif Paten paling lambat 3 (tiga) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan paten sebagaimana tersebut di atas. Tidak diajukannya permohonan substantif paten dimaksud dalam waktu yang ditentukan tersebut akan mengakibatkan permohonan paten ini dianggap ditarik kembali. Apabila telah dilakukan pembayaran maka informasi ini diabaikan.

Demikian untuk diketahui.

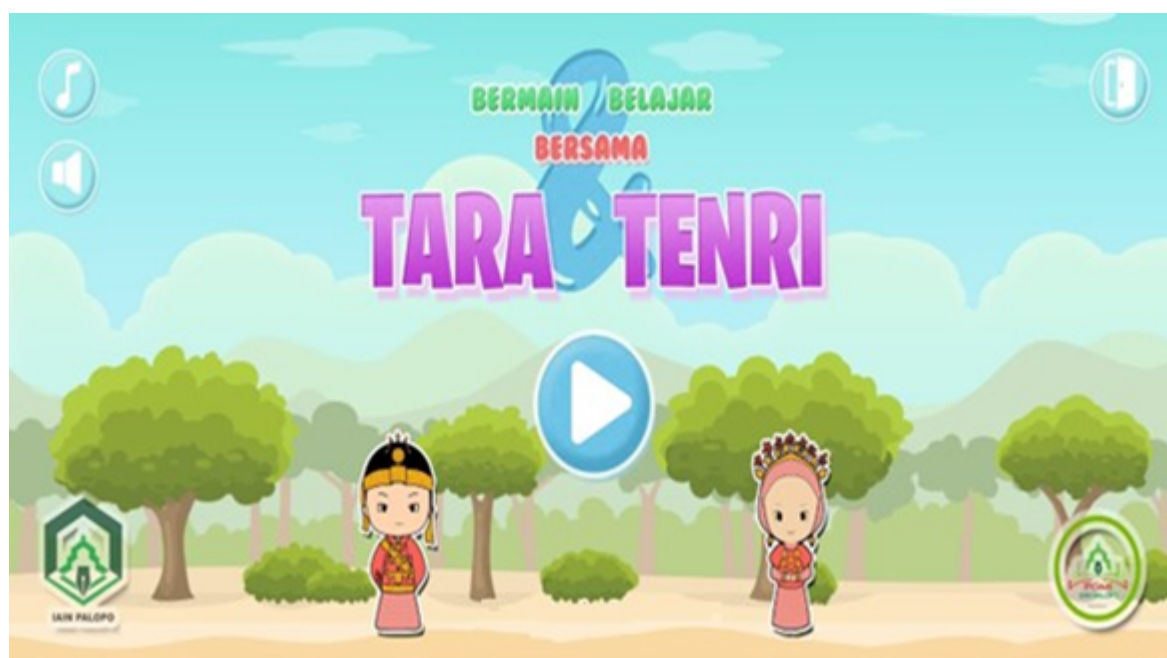
a.n. Direktur Paten, Desain Tata Letak  
Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang  
Kasubdit Permohonan dan Publikasi,

Drs. SLAMET RIYADI, M. Si.  
NIP. 196407231991031001

Tembusan:  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual.

(20)	RI Permohonan Paten		
(19)	ID	(11) No Pengumuman : 2023/03836	(13) A
(51)	I.P.C : A 63F 13/00		
(21)	No. Permohonan Paten : P00202200063		(71) Nama dan Alamat yang Mengajukan Permohonan Paten :
(22)	Tanggal Penerimaan Permohonan Paten : 04 Januari 2022		Syela Rachmat Jl. KH. ABD. Kadir Daud Dangerakko Wara Kota Palopo Indonesia
(30)	Data Prioritas :		(72) Nama Inventor :
(31) Nomor	(32) Tanggal	(33) Negara	Dr. Edhy Rustan, M.Pd,ID Syela Rachmat,ID
(43)	Tanggal Pengumuman Paten : 11 Mei 2023		(74) Nama dan Alamat Konsultan Paten :
			Dr. Edhy Rustan, M.Pd Jl. Ratulangi Perum Regensi blok G No 5 Bara Balandai Kota Palopo
(54)	Judul Invensi :	APLIKASI GAME BERLARI (BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA TARA & TENRI)	
(57)	Abstrak :		

Invensi ini mengenai aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal yang memiliki tujuan utama untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi BERLARI berisi 3 menu pilihan yang merupakan menu pokok. Menu pertama, yaitu menu pengenalan karakter. Menu kedua, yaitu menu belajar yang berisi materi dan soal. Menu ketiga, yaitu menu bermain yang berisi permainan/game.



Description**RUNNING GAME APP  
(PLAY AND LEARN WITH TARA & TENRI)**

5

**Field of Invention Engineering**

This invention concerns the development of the game application BERLARI (playing and learning with Tara & Tenri) based on an android smartphone integrated with local wisdom, more specifically, this invention is a media for learning to read for children who lack motivation to learn (*Explanation of Invention Title*).

15 **Background of Invention**

Learning media is assumed to be a bridge for delivering messages from educators (senders) to students (recipients) (Novaliendry, 2013). Interesting learning media greatly influences the success of the basic competencies to be achieved in learning (Astatin & Nurcahyo, 2016). Multimedia learning media that are colourful, have interesting characters, sound, and can please the heart are the characteristics of learning media highly preferred by elementary school/Madrasah Ibtidaiyah age (Handikha, Agung, & Sudatha, 2013). Some of the characteristics of these learning media can be found in technology-based reading learning media. In addition, the use of technology-based reading-learning media can create expectations for efficient and effective learning (Mahtarami & Ifansyah, 2010).

30 Technology-based reading learning media also has various kinds and types, including game applications or educational games. Educational games are interactive games that contain learning material whose purpose is to provide an understanding

of the material and entertainment as an attention grabber (Wuryandari & Akmaliah, 2016). The use of this type of learning media can be done by students themselves so that it can generate interest in independent learning (Supriyono, 5 Rahmadzani, Adhantoro, & Susilo, 2016). This type of learning media which is very suitable for online, offline, and independent learning, is also familiar to contemporary society (Trisna, Permana, Darmawiguna, Windu, & Kesiman, 2014). Educational games combine several elements, such as 10 creativity, fun, adventure, motivation, play, skills, freedom, education, passion, logic, independence and decisions (Arif, 2016). The elements mentioned above are needed in learning media so that their use is successful.

However, the use of technology is often a negative thing 15 if there are no boundaries/balancers. Therefore, a combination of technology and local wisdom is highly recommended because it can create meaningful learning (Laksana, Kurniawan, & Niftalia, 2016). Local wisdom is local cultural values that are good/wise and virtuous (Alus, 2014). This can provide 20 education to students about identity/cultural characteristics (Hidayat, 2013), as well as provide the ability to filter something foreign (Qodariah & Armiyati, 2013).

Based on the initial data collected by the inpenor through observation, it can be seen that learning at SD Negeri 25 4 Malimongan very rarely uses technology-based reading learning media. This is due to the unavailability of tools that can be used (only 1 unit of computer and projector) and the uneven number/resources of educators. In addition, the sub-theme "inventors who changed the world" also experienced 30 problems such as the inability of students to understand the contents of the material due to the factor of presenting a long text of 3-6 paragraphs (Anggari, 2018). Therefore, inventors are interested in developing game application media

that can be used as learning media in learning Indonesian. The media contains material on the sub-theme of "inventors who change the world", integrating local wisdom as uniqueness and balancing information. The integration of local wisdom is also intended so that students' knowledge of regional culture is not eroded by technology.

Several studies are relevant to the research conducted by the inventor. First, a research by (Laghos, 2010) produces a multimedia game using a computer device as a place to operate. Subsequent research by Putri (Putri, 2012) developed an educational game to recognize animal names in English. The same research was also carried out by (Purnanindya & Munir, 2013) to develop educational games to complement ICT learning. In contrast to these studies, this research utilizes an Android Smartphone, which contains reading material on the sub-theme "inventors who change the world" and integrates products with local wisdom.

Based on this background, the inventor conducted research with the aim of analyzing needs, developing applications, and testing the feasibility of the BERLARI game application (playing and learning with Tara & Tenri) based on an Android Smartphone integrated with local wisdom. This media can be an alternative medium in daring or offline learning that is used inside and outside of school and can help in understanding reading material, especially the sub-theme "inventors who change the world".

#### **Invention Brief Description**

The main purpose of this invention is to overcome the pre-existing problems, especially the development of the game application BERLARI (play and learn with Tara & Tenri) based on an android smartphone integrated with local wisdom, which is a game application development BERLARI (play and learn with

Tara & Tenri) Android-based smartphone combined with local understanding according to this invention consists of a. contact menu, b. study menu, and c. play menu, which can be used as learning media at or outside school.

5 Another purpose of this invention is to know the needs analysis results, develop applications, and evaluate the feasibility of the resulting game applications.

Other purposes and benefits, as well as a complete understanding of the following invention as a preferred  
10 embodiment, will be explained in the accompanying drawings.

#### **Image Brief Description**

Figure 1 is a product image of the development of the BERLARI game application (playing and learning with Tara & Tenri) based  
15 on an Android smartphone integrated with local wisdom according to this invention.

Figure 2 is a block diagram of the development process for the BERLARI game application (playing and learning with Tara & Tenri) based on an Android smartphone integrated with local  
20 wisdom.

Figure 3 is a product flowchart from developing the BERLARI game application (playing and learning with Tara & Tenri) based on an Android smartphone integrated with local wisdom according to this invention.  
25

#### **Complete Description of Invention**

This invention will be fully described in the accompanying drawings.

I am referring to Figure 1, which shows an image representing  
30 the product content of the game application development BERLARI (playing and learning with Tara & Tenri) based on an Android smartphone integrated with local wisdom by this invention.

Which consists of animations of two game characters, Tara and Tenri, and the game title, which is placed in the middle above. In addition, at the bottom of the game title is included the start button and the developer's name right in the middle of the screen; on the right and left in the lower corner of the screen is the logo of the Palopo State Islamic Institute (on the left) and the symbol of the Madrasah Ibtidiyah Teacher Education study program (on the left). Right), don't forget the exit/exit button, the on/off sound effects button and on/off music/background on the screen's right and top left corners. This page is the main page / initial appearance of the product made.

Referring to Figure 2, it can be seen that the process of making the BERLARI game application (playing and learning with Tara & Tenri) based on an Android smartphone integrated with local wisdom starts from the concept stage, which brings together material and combines local knowledge. The second step is character design, storyboard, symbols, and dubbing. The third step is collecting material through music, application tools, and symbols. The next step is the manufacturing or assembly stage. After that, testing is carried out and ends with dissemination.

Referring to Figure 3, you can see a flowchart explaining the contents and process of using the application consisting of 3 main parts: start, main menu and exit. Meanwhile, on the main menu, you will be directed to the options menu and divided into three parts: acquaintance, learning, and playing. The acquaintance's menu contains two character introductions. The study menu includes ten materials and ten questions. As well as the play menu has two simple mini-games.

Referring to Figure 1 to Figure 3, the way to carry out this invention is by going through several stages, namely:

- a. Make sure the application has been downloaded on the smartphone device that will be used
- 5 b. Open the application and wait for the main menu to appear, then click the play button on the main menu
- c. The menu will switch to the options menu, starting from the far left selection menu, namely the settings menu
- d. Open the theme menu to get to know the characters
- 10 e. Return to the options menu, and open the options menu in the middle, namely the study menu
- f. Open the learning menu and start from the far left submenu
- g. The material menu contains 10 materials that must be read thoroughly
- 15 h. Open the question menu after opening the material menu and answer all the questions, the value will be displayed after answering all the questions
- i. If the value obtained is 80 or more where the play menu will be used
- 20 j. Return to the options menu, open the play menu as the right/last menu
- k. Two types of games will appear that can be played as rewards

25 From the description above it is clear that the results of this invention can benefit users educators, students or society at large because practically and efficiently it can become an interesting, easy and flexible learning medium and this invention really presents a very great improvement.

30 practical, especially in the development of BERLARI game applications (playing and learning with Tara & Tenri) based on Android smartphones integrated with local wisdom.



**Claim**

1. The game application BERLARI (playing and learning with Tara & Tenri) based on an android smartphone consists of (1) an acquaintance menu, containing a brief introduction to 2  
5 characters, namely Tara & Tenri which are designed from local characters. (2) The study menu contains 10 materials and 10 practice questions in the form of multiple choices. Also, (3) the play menu contains 2 simple mini-games called Flappy Tara and picture matching.

10

2. The characters of Tara & Tenri are based on the local wisdom of South Sulawesi according to claim 1, with an acquaintance menu

15

20

Abstract**RUNNING GAME APP  
(PLAY AND LEARN WITH TARA & TENRI)**

5

This invention concerns the development of the game application BERLARI (playing and learning with Tara & Tenri) based on an Android smartphone integrated with local wisdom, which has the main objective of being used as a technology-based reading learning medium. The BERLARI application contains three menu options which are the main menu. The first menu, namely the character replacement menu. The second menu, namely the learning menu, includes material and questions. The third menu, namely the game menu, has games/games.

15

With the game application BERLARI, technology-based reading learning media is easily accessible, easy to use and flexible and can be used by anyone.

Deskripsi**APLIKASI GAME BERLARI  
(BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA TARA & TENRI)**

5

**Bidang Teknik Invensi**

Invensi ini mengenai pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal, lebih khusus lagi, invensi ini merupakan media pembelajaran membaca bagi anak yang kurang memiliki motivasi belajar (***Penjelasan Judul Invensi***).

15 **Latar Belakang Invensi**

Media pembelajaran diasumsikan sebagai jembatan pengantar pesan dari pendidik (pengirim) kepada peserta didik (penerima) (Novaliendry, 2013). Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran (Astatin & Nurcahyo, 2016). Media pembelajaran multimedia yang berwarna, karakter yang menarik, bersuara dan dapat menyenangkan hati adalah sifat media pembelajaran yang sangat disukai usia Sekolah Dasar/*Madrasah Ibtidaiyah* (Handikha, Agung, & Sudatha, 2013). Beberapa sifat-sifat media pembelajaran tersebut dapat ditemukan pada media pembelajaran membaca berbasis teknologi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran membaca berbasis teknologi dapat menciptakan harapan terlaksananya pembelajaran yang efisien dan efektif (Mahtarami & Ifansyah, 2010).

Media pembelajaran membaca berbasis teknologipun memiliki berbagai macam dan jenis salah satunya adalah aplikasi *game* atau *game* edukasi. *Game* edukasi adalah

permainan interaktif yang di dalamnya termuat materi pembelajaran yang tujuannya dapat memberikan pemahaman suatu materi di samping hiburan sebagai penarik perhatian (Wuryandari & Akmaliah, 2016). Penggunaan media pembelajaran berjenis ini dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar mandiri (Supriyono, Rahmadzani, Adhantoro, & Susilo, 2016). Jenis media pembelajaran tersebut yang sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran daring, luring, dan mandiri juga telah akrab pada masyarakat kontemporer (Trisna, Permana, Darmawiguna, Windu, & Kesiman, 2014). Game edukasi menggabungkan beberapa unsur seperti kreatifitas, menyenangkan, petualangan, motivasi, bermain, keterampilan, bebas, mendidik, kegemaran, logika, mandiri dan keputusan (Arif, 2016). Unsur-unsur yang telah disebutkan tersebut dibutuhkan media pembelajaran agar penggunaannya berhasil.

Namun, penggunaan teknologi sering kali menjadi hal yang negatif jika tidak ada batas/penyeimbang. Oleh karenanya, pengkombinasian teknologi dan kearifan lokal sangat direkomendasikan karena dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna (Laksana, Kurniawan, & Niftalia, 2016). Kearifan lokal adalah nilai kebudayaan setempat yang bernilai baik/arif dan berbudi luhur (Alus, 2014). Hal tersebut dapat memberi edukasi kepada peserta didik tentang jati diri/ciri khas budaya (Hidayat, 2013), juga memberi kemampuan filterisasi terhadap sesuatu yang asing (Qodariah & Armiyati, 2013).

Berdasarkan data awal yang dikumpulkan inpentor melalui observasi dapat diketahui bahwa pembelajaran pada SD Negeri 4 Malimongan sangat jarang menggunakan media pembelajaran membaca berbasis teknologi. Hal tersebut dikarenakan tidak tersedianya alat yang dapat digunakan (perangkat komputer dan proyektor yang hanya berjumlah 1

unit) serta kecakapan/sumber daya pendidik yang belum merata. Selain itu, pada subtema "penemu yang mengubah dunia" turut mengalami kendala dalam seperti belum mempunyai siswa memahami isi materi karena faktor penyajian teks yang panjang sebanyak 3-6 paragraf (Anggari, 2018). Oleh karena itu, inpentor tertarik untuk mengembangkan media Aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut memuat materi subtema "penemu yang mengubah dunia", serta pengintegrasian kearifan lokal sebagai keunikan dan penyeimbang informasi. Pengintegrasian kearifan lokal juga dimaksudkan agar pengetahuan tentang kebudayaan daerah peserta didik tidak tergerus oleh penggunaan teknologi.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh inpentor. Pertama, penelitian berjudul oleh (Laghos, 2010) menghasilkan permainan multimedia menggunakan perangkat komputer sebagai tempat pengoperasiannya. Penelitian selanjutnya oleh Putri (Putri, 2012) mengembangkan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Purnanindya & Munir, 2013) mengembangkan *game* edukasi sebagai pelengkap dalam pembelajaran TIK. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini memanfaatkan *Smartphone Android* yang memuat materi membaca pada subtema "penemu yang mengubah dunia" serta mengintegrasikan produk dengan kearifan lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut inpentor melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan, mengembangkan aplikasi, serta menguji kelayakan aplikasi *game* BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis *Smartphone Android* terintegrasi kearifan Lokal. Media tersebut dapat menjadi alternatif media dalam pembelajaran daring ataupun luring yang digunakan di dalam

maupun luar sekolah, dan dapat membantu dalam memahami materi membaca khususnya subtema "penemu yang mengubah dunia".

#### **Uraian Singkat Invensi**

5 Tujuan utama dari invensi ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang telah ada sebelumnya khususnya pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal, yang merupakan suatu

10 pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal sesuai dengan invensi ini terdiri dari a. menu kenalan, b. menu belajar, dan c. menu bermain, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di

15 sekolah maupun diluar sekolah.

Tujuan lain dari invensi ini adalah mengetahui hasil analisis kebutuhan, mengembangkan aplikasi, dan mengevaluasi kelayakan aplikasi game yang dihasilkan.

Tujuan dan manfaat-manfaat yang lain serta pengertian yang lebih lengkap dari invensi berikut ini sebagai perwujudan yang lebih disukai dan akan dijelaskan dengan mengacu pada

20 gambar-gambar yang menyertainya.

#### **Uraian Singkat Gambar**

25 Gambar 1, adalah gambar produk dari pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal sesuai dengan invensi ini.

Gambar 2, adalah blok diagram proses pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal.

30

Gambar 3, adalah diagram alir (flowchart) produk dari pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar

bersama Tara & Tenri) berbasis *smartphone android* terintegrasi kearifan lokal sesuai dengan invensi ini.

### **Uraian Lengkap Invensi**

- 5            Invensi ini akan secara lengkap diuraikan dengan mengacu kepada gambar-gambar yang menyertainya. Mengacu pada Gambar 1, yang memperlihatkan gambar yang mewakili isi produk dari pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis
- 10 *smartphone android* terintegrasi kearifan lokal sesuai dengan invensi ini. yang terdiri dari animasi dari dua karakter *game* yaitu Tara dan Tenri serta judul *game* yang diletakkan di tengah atas agar. Selain itu, pada bagian bawah judul *game* disertakan
- 15 tombol *start* dan nama pengembang tepat di bagian tengah layar, di bagian kanan dan kiri pada sudut bawah layar diberi logo Institut Agama Islam Negeri Palopo (sebelah kiri) dan logo program studi Pendidikan Guru Madrasah ibtidiyah (sebelah kanan), tak lupa pula tombol keluar/*exit*,
- 20 tombol *on/off* efek suara/*sound effect* dan *on/off* musik/*background* pada ujung kanan dan kiri atas pada layar. Halaman ini merupakan halaman utama/tampilan awal dari produk yang dibuat.
- 25 Mengacu pada Gambar 2, dapat diketahui proses dari pembuatan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis *smartphone android* terintegrasi kearifan lokal dimulai dari tahap *concept* yang menyatukan materi serta pengintegrasian kearifan lokal. Langkah kedua yaitu

design karakter, storyboard, simbol, dan dubbing. Langkah ketiga, material collecting berupa musik, aplikasi tools, dan simbol. Langkah selanjutnya ialah tahap pembuatan atau assembly. Setelah itu dilakukan testing dan diakhiri dengan penyebarluasan.

Mengacu pada gambar 3, dapat dilihat diagram alur yang menerangkan tentang isi dan proses penggunaan aplikasi terdiri dari 3 bagian utama yaitu start, menu utama dan exit. Sedangkan pada menu utama akan diarahkan ke menu pilihan dan terbagi menjadi 3 bagian yaitu kenalan, belajar, dan bermain. Menu kenalan berisi perkenalan 2 karakter. Menu belajar berisi 10 materi dan 10 soal. Serta menu bermain berisi 2 mini game sederhana.

Mengacu pada gambar 1 hingga gambar 3, maka cara agar dapat menjalankan invensi ini dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

- a. Pastikan aplikasi telah terunduh pada perangkat smartphone yang akan digunakan
- b. Buka aplikasi dan tunggu hingga menu utama muncul, lalu klik tombol play pada menu utama
- c. Menu akan beralih ke menu pilihan, mulailah dari menu pilihan paling kiri yaitu menu perkenalan
- d. Buka menu perkenalan untuk mengenal karakter
- e. Kembali ke menu pilihan, dan buka menu pilihan yang ada di tengah yaitu menu belajar
- f. Buka menu belajar dan mulailah dari submenu paling kiri
- g. Menu materi berisi 10 materi yang harus dibaca tuntas
- h. Buka menu soal setelah membuka menu materi dan jawablah semua soal yang ada, nilai akan ditampilkan setelah menjawab semua soal



i. Jika nilai yang diperoleh adalah 80 atau lebih mana menu bermain akan bisa digunakan

j. Kembali ke menu pilihan, buka menu bermain sebagai menu paling kanan/terakhir

5 k. Akan muncul dua jenis game yang dapat dimainkan sebagai reward

Dari uraian diatas jelas bahwa hasil dari invensi ini dapat memberi manfaat bagi pengguna dari kalangan pendidik, peserta didik ataupun masyarakat secara luas karena secara  
10 praktis dan efisien dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, mudah dan fleksibel dan invensi ini benar-benar menyajikan suatu penyempurnaan yang sangat praktis khususnya pada pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android  
15 terintegrasi kearifan lokal.

### **Klaim**

1. Aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terdiri (1) menu  
20 kenalan, berisi perkenalan singkat 2 karakter yaitu Tara & Tenri yang didesain dari karakter lokal. (2) Menu belajar berisi 10 materi dan 10 soal latihan berbentuk pilihan ganda. Serta, (3) menu bermain berisi 2 mini game sederhana bernama Flappy Tara dan mencocokkan gambar.

25

2. Karakter tokoh Tara & Tenri berbasis kearifan lokal sulawesi selatan sesuai dengan klaim 1, dengan menu kenalan

30

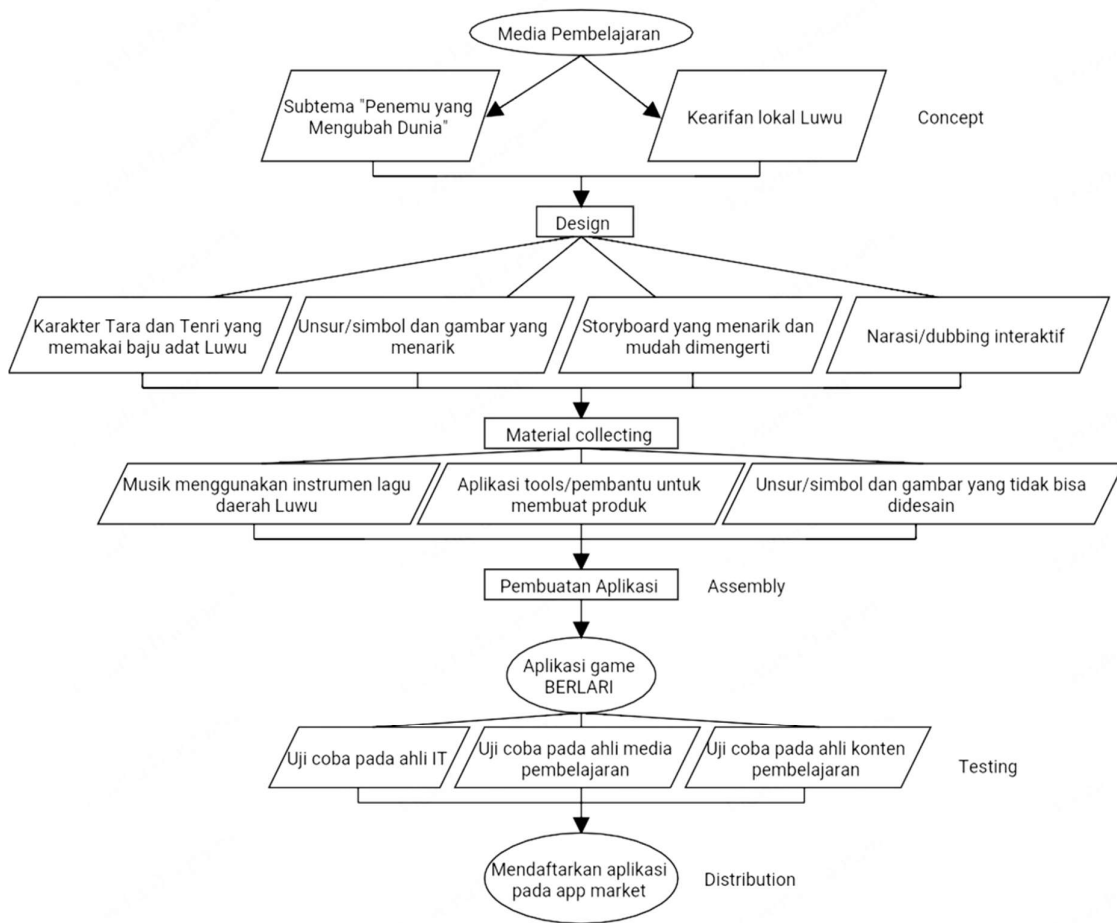
Abstrak**APLIKASI GAME BERLARI****5 BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA TARA & TENRI)**

Invensi ini mengenai pengembangan aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal yang memiliki tujuan utama untuk dijadikan sebagai media pembelajaran membaca berbasis teknologi. Aplikasi BERLARI berisi 3 menu pilihan yang merupakan menu pokok. Menu pertama, yaitu menu pengenalan karakter. Menu kedua, yaitu menu belajar yang berisi materi dan soal. Menu ketiga, yaitu menu bermain yang  
10  
15 berisi permainan/game.

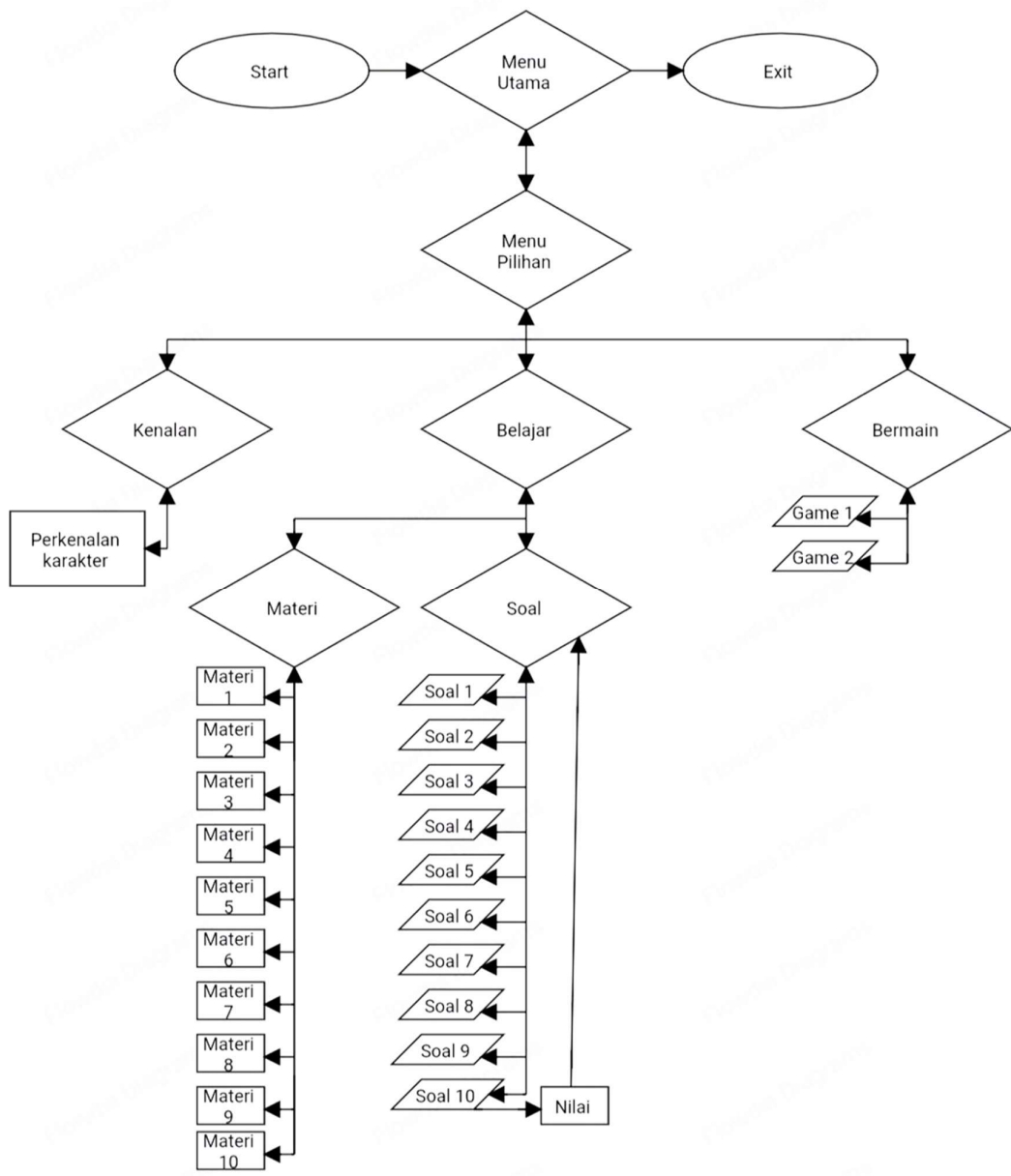
Dengan adanya aplikasi game BERLARI media pembelajaran membaca berbasis teknologi menjadi gampang diakses, mudah digunakan serta fleksibel juga dapat digunakan bagi siapa saja.



**GAMBAR 1**



**GAMBAR 2**



**GAMBAR 3**

PRODUK YANG DIPATENKAN



Gambar Halaman Utama



Gambar Halaman Menu Pilihan



Gambar Menu Belajar Membaca



Gambar Halaman Menu Bermain



app market di Play Store

**FORMULIR PERMOHONAN PENDAFTARAN PATEN INDONESIA**  
**APPLICATION FORM OF PATENT REGISTRATION OF INDONESIA**

**Data Permohonan (Application)**

Nomor Permohonan <i>Number of Application</i>	: P00202200063	Tanggal Permohonan <i>Date of Submission</i>	: 04-Jan-2022
Jenis Permohonan <i>Type of Application</i>	: PATEN	Jumlah Klaim <i>Total Claim</i>	: 3
		Jumlah halaman <i>Total page</i>	: 6
Judul <i>Title</i>	: APLIKASI GAME BERLARI (BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA TARA & TENRI)		
Abstrak <i>Abstract</i>	: Invensi ini mengenai aplikasi game BERLARI (bermain dan belajar bersama Tara & Tenri) berbasis smartphone android terintegrasi kearifan lokal yang memiliki tujuan utama untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi BERLARI berisi 3 menu pilihan yang merupakan menu pokok. Menu pertama, yaitu menu pengenalan karakter. Menu kedua, yaitu menu belajar yang berisi materi dan soal. Menu ketiga, yaitu menu bermain yang berisi permainan/game.		

**Permohonan PCT (PCT Application)**

Nomor PCT <i>PCT Number</i>	:	Nomor Publikasi <i>Publication Number</i>	:
Tanggal PCT <i>PCT Date</i>	:	Tanggal Publikasi <i>Publication Date</i>	:

**Pemohon (Applicant)**

<b>Name (Name)</b>	<b>Alamat (Address)</b>	<b>Surel/Telp (Email/Phone)</b>
Syela Rachmat	Jl. KH. ABD. Kadir Daud Dangerakko Wara Kota Palopo	082191269835 syelarachmat@gmail.com
Dr. Edhy Rustan, M.Pd	Jl Manuruki II Lr 2b No 8 Kota Makassar	081354783992 edhy_rustan@iainpalopo.ac.id

**Penemu (Inventor)**

<b>Nama (Name)</b>	<b>Warganegara (Nationality)</b>	<b>Alamat (Address)</b>	<b>Surel/Telp. (Email/Phone)</b>
Syela Rachmat	Indonesia	Jl. KH. ABD. Kadir Daud Dangerakko Wara Kota Palopo	syelarachmat@gmail.com 082191269835
Dr. Edhy Rustan, M.Pd	Indonesia	Jl. Manuruki II Lr 2b No 8 Kota Makassar	edhy_rustan@iainpalopo. ac.id 081354783992

**Data Prioritas (Priority Data)**

<b>Negara (Country)</b>	<b>Nomor (Number)</b>	<b>Tanggal (Date)</b>
-----------------------------	---------------------------	---------------------------

**Korespondensi (Correspondence)**

<b>Nama (Name)</b>	<b>Alamat (Alamat)</b>	<b>Surel/Telp. (Email/Phone)</b>
Dr. Edhy Rustan, M.Pd	Jl. Ratulangi Perum Regensi blok G No 5 Bara Balandai Kota Palopo	syelarachmat@gmail.com 082191269835

**Lampiran (Attachment)**

SURAT PERNYATAAN KEPEMILIKAN INVENSI OLEH INVENTOR  
KLAIM  
ABSTRAK  
GAMBAR TEKNIK  
GAMBAR YANG DITAMPILKAN  
SURAT PENGALIHAN HAK ATAS INVENSI  
FILE PEMERIKSAAN PUBLIKASI  
DESKRIPSI

**Detail Pembayaran (Payment Detail)**

<b>No</b>	<b>Nama Pembayaran</b>	<b>Sudah Bayar</b>	<b>Jumlah Data</b>
1.	Pembayaran Permohonan Paten	<input checked="" type="checkbox"/>	-
2.	Pembayaran Kelebihan Deskripsi	<input type="checkbox"/>	-
3.	Pembayaran Kelebihan Klaim	<input type="checkbox"/>	-
4.	Pembayaran Percepatan Pengumuman	<input checked="" type="checkbox"/>	-
5.	Pembayaran Pemeriksaan Substantif	<input type="checkbox"/>	-

Jakarta, 04-Jan-2022  
Pemohon / Kuasa  
*Applicant / Representative*



Tanda Tangan / *Signature*  
Nama Lengkap / *Fullname*



**Anda telah berhasil melakukan pembayaran permohonan percepatan Pengumuman, dengan data sebagai berikut :**

Jenis Permohonan Paten : PATEN  
Nomor Permohonan Paten : P00202200063  
Tanggal Penerimaan Permohonan Paten : 04-JAN-22  
Judul Inovasi : APLIKASI GAME BERLARI (BERMAIN DAN BELAJAR BERSAMA TARA & TENRI)

Nama Pemohon	Alamat Pemohon	Nomor Telepon	Email	Warganegara
Syela Rachmat	Jl. KH. ABD. Kadir Daud Dangerakko Wara Kota Palopo	082191269835	syelarachmat@gmail.com	Indonesia
Dr. Edhy Rustan, M.Pd	Jl Manuruki II Lr 2b No 8 Kota Makassar	081354783992	edhy_rustan@iainpalopo.ac.id	Indonesia

### **Konsultan/Non Konsultan - Data Korespondensi**

Melalui Kuasa Non Kuasa	: Non Konsultan
Nama Konsultan / Non Konsultan	: Dr. Edhy Rustan, M.Pd
Alamat Konsultan KI	: Jl. Ratulangi Perum Regensi blok G No 5 Bara Balandai Kota Palopo
Nomor Telepon Konsultan	: 082191269835
Email Konsultan	: edhy_rustan@iainpalopo.ac.id

### **Detail Pembayaran**

Jakarta, 18 Januari 2022  
Pemohon / Kuasa  
*Applicant / Representative*

Tanda Tangan / Signature



Nama Lengkap / Fullname

**SURAT PERNYATAAN KEPEMILIKAN INVENSI  
(OLEH INVENTOR)**

Yang bertandatangan di bawah ini:

No.	Nama Inventor	Kewarganegaraan
1.	Nama : Syela Rachmat Alamat : Jl. KH. Abd. Kadir Daud Dangerakko Wara Kota Palopo  Email : syelarachmat@gmail.com	Indonesia
2.	Nama : Dr. Edhy Rustan, M.Pd Alamat : Jl. Manuruki II Ir 2b No 8 Kota Makassar  Email : edhy_rustan@iainpalopo.ac.id	Indonesia
3.	Nama : Alamat :  Email :	

Dengan ini saya/kami menyatakan bahwa, Invenisi yang berjudul:

**Aplikasi Game Berlari (Bermain dan Belajar Bersama Tara & Tenri)**

adalah milik saya/kami dan tidak meniru Invenisi orang lain.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 3 Januari 2022

Inventor 1

  
Syela Rachmat

Inventor 2

  
Dr. Edhy Rustan, M.Pd.