REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SERTIFIKAT PATEN SEDERHANA

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia atas nama Negara Republik Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, memberikan hak atas Paten Sederhana kepada:

Nama dan Alamat Pemegang Paten	:	LPPM UNIVERSITAS NEGERI MEDAN Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, INDONESIA
Untuk Invensi dengan Judul	:	INVENSI MODEL PEMBELAJARAN PANAH BERLENGKUNG
Inventor	:	Yakobus Ndona Liber Siagian
Tanggal Penerimaan	:	09 Desember 2021
Nomor Paten	:	IDS000005475
Tanggal Pemberian	:	17 Januari 2023

Pelindungan Paten Sederhana untuk invensi tersebut diberikan untuk selama 10 tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan (Pasal 23 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten).

Sertifikat Paten Sederhana ini dilampiri dengan deskripsi, klaim, abstrak dan gambar (jika ada) dari invensi yang tidak terpisahkan dari sertifikat ini.

a.n MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
Direktur Paten, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang

DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA R.I.
PENGAYOMAN

Drs. YASMON, M.L.S.
NIP. 196805201994031002

(12) PATEN INDONESIA

(19) DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

(11) IDS000005475 B

(45) 17 Januari 2023

(51) Klasifikasi IPC[8] : G 09B 17/00

(21) No. Permohonan Paten : S00202111315

(22) Tanggal Penerimaan: 09 Desember 2021

(30) Data Prioritas :
(31) Nomor (32) Tanggal (33) Negara

(43) Tanggal Pengumuman: 20 Desember 2021

(56) Dokumen Pembanding:
US 2020/0027368 A1

(71) Nama dan Alamat yang Mengajukan Permohonan Paten :
LPPM UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
Jl. Willem Iskandar / Pasar V,
Medan, Sumatera Utara,
INDONESIA

(72) Nama Inventor :
Yakobus Ndona, ID
Liber Siagian, ID

(74) Nama dan Alamat Konsultan Paten :

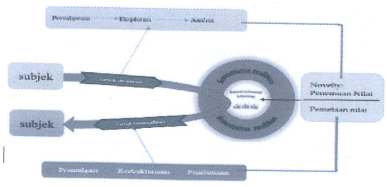
Pemeriksa Paten : Nazaruddin Tahir Lopa, ST., SH.

Jumlah Klaim : 1

(54) Judul Invensi : INVENSI MODEL PEMBELAJARAN PANAH BERLENGKUNG

(57) Abstrak :
Invensi model pembelajaran panah berlengkung adalah suatu model pembelajaran yang menggarahkan siswa pada penetrasi terhadap objek atau elemen realitas yang mengitari hidup, untuk menemukan nilai-nilai yang terkandung, dan menginternalisasikan sebagai dasar pengembangan karakter dan membangun eksistensi. Model pembelajaran ini terarah pada proses, berupa penetrasi terhadap fenomena realitas dan internalisasi nilai; serta produk, berupa penemuan, pemetaan, restrukturisasi nilai, dan promulgasi atau pernyataan komitmen dalam moto dan rencana perealisasian nilai. Gerak penetrasi dimulai dengan presubposisi tentang fenomena realitas sebagai objek pembawa nilai, dilanjutkan dengan eksplorasi, analisa dan berujung pada novelty; sedangkan gerak penginternalisasian diawali pemetaan nilai, yang melekat pada penemuan nilai sekaligus pijakan penginternalisasian nilai. Pelengkungan ke dalam dimulai dengan pembatinan lewat gerak refleksi, kemudian merestrukturisasi gugus nilai (utama dan sekunder), yang dikonkritkan dengan penggambaran moto dan rencana konkrit, dan berujung pada promulgasi. Tahap novelty, pada dua arah gerak ini menjadi semacam engsel yang menghubungkan gerak penetrasi dan internalisasi. Penggunaan model dapat efektif apabila disertai dengan metode eksplorasi, analisa situasi, analisa teks, dan bentuk-bentuk tugas seperti mini riset dan project; serta dilengkapi dengan teknik analisa interpretasi makna. Invensi menekankan evaluasi serta penilaian proses dan hasil. Penilaian proses berbasiskan pengamatan terhadap keterlibatan, kolaborasi dan kerja sama tim, kemampuan berpenetrasi, menemukan dan memetakan nilai

Gambar



Deskripsi

INVENSI MODEL PEMBELAJARAN PANAH BERLENGKUNG

Bidang invensi Model Pembelajaran

Invensi ini berupa metode pembelajaran menggunakan model panah berlengkung. Metode ini menggunakan dua gerak dasar, yakni gerak melengkung ke luar dan gerak melengkung ke dalam. Gerak melengkung keluar merupakan gerak penetrasi subjek terhadap objek, sedangkan gerak melengkung ke dalam merupakan gerak internalisasi nilai.

Latar Belakang Invensi

Invensi masih berkaitan dengan paten US20200027368A1 tentang *Symbol Manipulation Educational System and Method*. Paten terkait mengarah pada manipulasi simbol sebagai pola pembelajaran. Paten sesungguhnya memahami simbol sebagai tanda atau kode, dengan demikian hanya sebagai petunjuk untuk memudahkan ingatan dan komunikasi. Invensi ini menempatkan realitas sebagai simbol, namun bukan sebagai tanda atau sandi dalam rumusan yang memudahkan ingatan. Invensi menempatkan realitas sebagai simbol atau *chiffer* yang mengandung dan mengkomunikasi nilai. Kekhusan invensi terletak pada penggunaan pola gerak anak panah berlengkung sebagai pola dasar dalam mendekati realitas dan menginternalisasi nilai. Pola ini terfokus pada penetrasi terhadap elemen realitas sebagai gerak keluar, dan penginternalisasian atau pembatinan nilai sebagai gerak ke dalam atau pelengkungan.

Penggunaan invensi dalam pembejalaran membutuhkan kolaborasi antara kerja kelompok dan individual. Tahap-tahap tertentu, seperti penetrasi terhadap elemen realitas, pemetaan nilai akan lebih ideal apabila menggunakan kerja kelompok, sedangkan tahap penginternalisasian atau pembatinan nilai yang melibatkan refleksi dan kontemplasi, restrukturisasi nilai, rencana konkrit dan promulgasi lebih tepat menggunakan kerja individual.

Invensi juga akan lebih efektif apabila dilakukan secara kolaboratif dengan mitra di luar sekolah/ kampus, seperti institusi/ praktisi yang menguasai objek atau elemen realitas, baik dengan membawa subjek didikan ke realitas (museum,

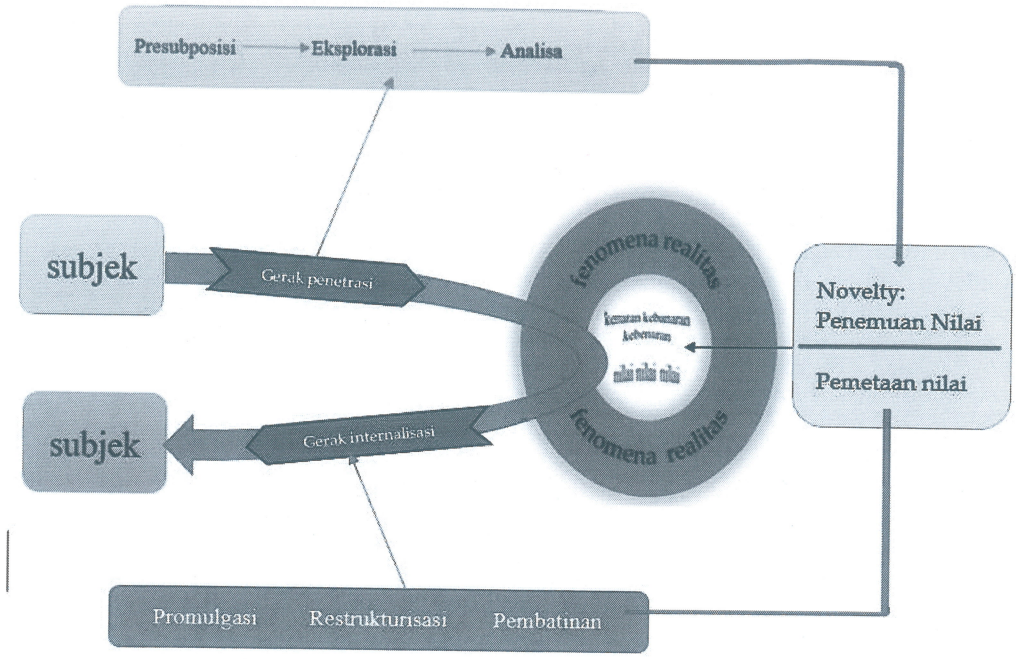
perusahaan, lokasi bencana, tempat kejadian perkara, dan sebagainya) atau sebagai nara sumber yang menghadirkan realitas ke dalam kelas. Hal ini sejalan dengan IKU 2,4,7 dalam Indikator Kinerja Utama (IKU) yang ditetapkan KEPMENDIKBUD Nomor 754/P/020. Pencapaian ketiga IKU ini membutuhkan kolaboratif dengan banyak pihak.

Uraian Singkat Invensi

Invensi tentang Pembelajaran gerak melengkung keluar terdiri dari Mengorientasikan objek yang mengarahkan siswa supaya menempatkan fenomena objek sebagai sumber belajar atau objek pembawa nilai, subjek didikan diarahkan untuk melihat objek realitas sebagai simbol yang mengandung kebenaran-kebenaran/ nilai-nilai, menelusuri objek dengan mendatangi atau menghadirkannya lewat media dan nara sumber mitra, **menganalisa objek**, penyelidikan terhadap objek dari elemen realitas, dengan menggunakan pola interpretasi lingkaran hermeneutika, dan Pemahaman objek terpenuhi.

Uraian Singkat Gambar:

Gambar 1, menjelaskan tahapan dalam invensi model pembelajaran panah berlengkung yang berangkat dari subjek dan kembali atau melengkung ke subjek. Gambar memperlihatkan invensi dengan dua gerak dasar, yakni gerak panah melengkung ke luar, dari subjek menuju objek: elemen realitas; dan gerak panah melengkung ke dalam, dari objek menuju diri subjek. Gerak panah melengkung ke luar adalah gerak penetrasi, dan gerak panah melengkung ke dalam adalah gerak internalisasi. Gambar menunjukkan gerak penetrasi terdiri dari tiga tahap dasar, yakni


Presubposisi
Eksplorasi
Analisa
subjek
Gerak penetrasi
fenomena realitas
Novelty:
Penemuan Nilai
Pemetaan nilai
subjek
Gerak internalisasi
fenomena realitas
Promulgasi
Restrukturisasi
Pembatinan

Gambar 1.