



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 : UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo, Yogyakarta,
DI Yogyakarta 55161

Untuk Inovasi dengan Judul : METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KETRAMPILAN
KETENAGAKERJAAN MENGGUNAKAN GAWAI

Inventor : Dr. Budi Santosa
Erlina Farida Hidayati, S.T
Purnawan, M.Pd.
Agung Kristanto, Ph.D.
Barry Nur Setyanto, M.Pd.

Tanggal Penerimaan : 10 Desember 2021

Nomor Paten : IDS000006251

Tanggal Pemberian : 14 Juli 2023

Pelindungan Paten Sederhana untuk inovasi 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 inovasi 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



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

KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA RI
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
DIREKTORAT PATEN, DESAIN TATA LETAK SIRKUIT TERPADU DAN RAHASIA DAGANG

Jln. H.R. Rasuna Said, Kav. 8-9 Kuningan Jakarta Selatan 12940
 Phone/Facs. (6221) 57905611; Website: www.dgip.go.id

INFORMASI BIAYA TAHUNAN

Nomor Paten : IDS000006251 Tanggal diberi : 14 Juli 2023 Jumlah Klaim : 1
 Nomor Permohonan : S00202111335 Tanggal Penerimaan : 10 Desember 2021

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 28 tahun 2019 tentang Jenis dan Tarif Atas Jenis Penerimaan negara Bukan Pajak Yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, biaya tahunan yang harus dibayarkan adalah sebagaimana dalam tabel di bawah.

Perhitungan biaya tahunan yang sudah dibayarkan adalah :

Biaya Tahunan Ke-	Periode Perlindungan	Batas Akhir Pembayaran	Tgl Pembayaran	Jumlah Pembayaran	Keterangan
1	10/12/2021-09/12/2022	13/01/2024	undefined	0	Klaim 1; Total Klaim: 0; Denda: 0
2	10/12/2022-09/12/2023	13/01/2024	undefined	0	Klaim 1; Total Klaim: 0; Denda: 0
3	10/12/2023-09/12/2024	13/01/2024	undefined	0	Klaim 1; Total Klaim: 0; Denda: 0
4	10/12/2024-09/12/2025	11/11/2024	undefined	0	Klaim 1; Total Klaim: 0; Denda: 0
5	10/12/2025-09/12/2026	11/11/2025	undefined	0	Klaim 1; Total Klaim: 0; Denda: 0

Perhitungan biaya tahunan yang belum dibayarkan adalah :

Biaya Tahunan Ke-	Periode Perlindungan	Batas Akhir Pembayaran	Biaya Dasar	Jml Klaim	Biaya Klaim	Total	Terlambat (Bulan)	Total Denda	Jumlah Pembayaran
6	10/12/2026-09/12/2027	11/11/2026	1.650.000	1	50.000	1.700.000	0	0	1.700.000
7	10/12/2027-09/12/2028	11/11/2027	2.200.000	1	50.000	2.250.000	0	0	2.250.000
8	10/12/2028-09/12/2029	11/11/2028	2.750.000	1	50.000	2.800.000	0	0	2.800.000
9	10/12/2029-09/12/2030	11/11/2029	3.300.000	1	50.000	3.350.000	0	0	3.350.000
10	10/12/2030-09/12/2031	11/11/2030	3.850.000	1	50.000	3.900.000	0	0	3.900.000

Biaya yang harus dibayarkan hingga tanggal 11-11-2026 (tahun ke-6) adalah sebesar Rp.1.700.000

- Pembayaran biaya tahunan untuk pertama kali wajib dilakukan paling lambat 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal diberi paten
- Pembayaran biaya tahunan untuk pertama kali meliputi biaya tahunan untuk tahun pertama sejak tanggal penerimaan sampai dengan tahun diberi Paten ditambah biaya tahunan satu tahun berikutnya.
- Pembayaran biaya tahunan selanjutnya dilakukan paling lambat 1 (satu) bulan sebelum tanggal yang sama dengan Tanggal Penerimaan pada periode perlindungan tahun berikutnya.
- Permohonan penundaan pembayaran biaya tahunan akan diterima apabila diajukan paling lama 7 hari kerja sebelum tanggal jatuh tempo pembayaran biaya tahunan berikutnya, dan bukan merupakan pembayaran biaya tahunan pertama kali.
- Dalam hal biaya tahunan belum dibayarkan sampai dengan jangka waktu yang ditentukan, Paten dinyatakan dihapus



(12) PATEN INDONESIA

(11) IDS000006251 B

(19) DIREKTORAT JENDERAL
KEKAYAAN INTELEKTUAL

(45) 14 Juli 2023

(51) Klasifikasi IPC⁸ : G 06N 3/08(202101), G 06Q 50/20(202101), G 09B 5/14(202101)

(21) No. Permohonan Paten : S00202111335

(22) Tanggal Penerimaan: 10 Desember 2021

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

(43) Tanggal Pengumuman: 20 Desember 2021

(56) Dokumen Pemanding:
US 2014162240 A1

(71) Nama dan Alamat yang Mengajukan Permohonan Paten :
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo, Yogyakarta,
DI Yogyakarta 55161

(72) Nama Inventor :
Dr. Budi Santosa , ID
Erlina Farida Hidayati, S.T, ID
Purnawan, M.Pd., ID
Agung Kristanto, Ph.D., ID
Barry Nur Setyanto, M.Pd., ID

(74) Nama dan Alamat Konsultan Paten :

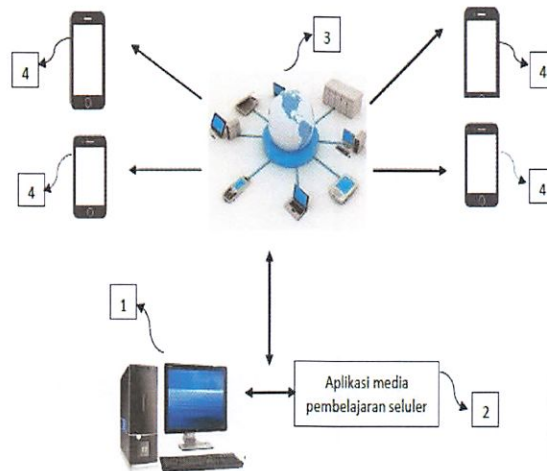
Pemeriksa Paten : M. Adril Husni, ST., MM.

Jumlah Klaim : 1

(54) Judul Invensi : METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KETRAMPILAN KETENAGAKERJAAN MENGGUNAKAN GAWAI

(57) Abstrak :

Invensi ini berhubungan dengan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan (*employability skills*) menggunakan gawai yang dapat dilakukan secara dalam jaringan dan menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan ini dapat diimplementasikan untuk pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan gawai. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan media pembelajaran seluler yang merupakan suatu metode penyampaian materi bahan ajar oleh guru kepada siswa yang mengadopsi perkembangan teknologi menggunakan gawai. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai adalah sebagai metode alternatif pembelajaran yang memiliki karakteristik tidak tergantung waktu dan tempat. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan ini dapat dilakukan kapan saja, dan di tempat mana saja.



Gambar 1



Deskripsi

METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KETRAMPILAN KETENAGAKERJAAN MENGUNAKAN GAWAI

5

Bidang Teknik Invensi

Invensi ini berhubungan dengan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai (ponsel), lebih khusus lagi, invensi ini berhubungan dengan
10 metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan yang dapat dilakukan secara dalam jaringan (daring) dengan menggunakan gawai yang dapat diimplementasikan untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran jarak jauh di luar kelas dengan menggunakan gawai.

15

Latar Belakang Invensi

Ketrampilan ketenagakerjaan adalah ketrampilan dasar yang diperlukan untuk mendapatkan, mempertahankan, dan melakukan pekerjaan dengan baik. Ketrampilan ketenagakerjaan
20 terdiri dari: (a) ketrampilan akademik dasar, (b) ketrampilan berpikir tingkat tinggi dan (c) kualitas pribadi. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan harus memiliki ketrampilan ketenagakerjaan yang baik agar proses kesiapan bekerjanya dapat berjalan sesuai kebutuhan dunia kerja dan
25 dunia industri.

Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai, merupakan suatu metode penyampaian materi bahan ajar oleh guru kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan ketenagakerjaan
30 dengan mengadopsi perkembangan teknologi dan perangkat seluler berupa gawai. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai, memiliki karakteristik tidak tergantung waktu dan tempat. Dengan kata lain metode



pembelajaran ini dapat dilakukan kapan saja, di tempat mana saja baik.

Salah satu kemajuan di bidang pendidikan ditandai dengan pelaksanaan pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru.

5 Guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) adalah metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai.

10 Invensi sebelumnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran dalam jaringan dengan *mobile learning* juga telah diungkapkan pada paten nomor CN105704400B dengan judul "A Kind of Learning System and Its Operation Method Based on multi-platform terminal and cloud service", yang mengungkapkan sistem pembelajaran dan metode operasinya berdasarkan terminal
15 multi platform dan layanan *cloud*. Dengan menggunakan pembelajaran dengan sistem ini, pengguna dapat berinteraksi dengan kursus, kapan pun dan di mana pun serta dilaksanakan secara dalam jaringan. Pembelajaran menggunakan dalam jaringan secara penuh, termasuk melakukan penilaian/analisis hasil
20 belajar pengguna. Invensi tersebut diatas masih mempunyai kelemahan dan keterbatasan yaitu sistem yang cukup rumit karena menggunakan banyak platform dan tidak ada interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Hasil penelusuran pada Pangkalan Data Kekayaan
25 Intelektual ditemukan permohonan paten nomor S00202105215 dengan judul "pengembangan aplikasi *mobile learning management system (LMS)* bahasa Prancis untuk SMA". Kelemahan invensi tersebut hanya digunakan pada pembelajaran bahasa, sedangkan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan
30 menggunakan gawai invensi ini dapat digunakan pada pembelajaran teori maupun praktik, terutama untuk menyiapkan siswa agar dapat memiliki ketrampilan ketenagakerjaan.

Permohonan paten yang berjudul "Assessment Method and Apparatus" dengan nomor US20140162240A1 adalah metode dan alat

A small, stylized handwritten mark or signature located in the bottom right corner of the page.



yang digunakan untuk melakukan penilaian ketrampilan kinerja saja, sedangkan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan invensi ini digunakan pada proses pembelajaran dan sekaligus uji kompetensi. Permohonan paten lain dengan
5 nomor US20210012269A1 yang berjudul "*Skilled based, staffing system coordinated with communication based, project management application*" adalah sistem penggabungan ketrampilan secara aktif, yang dapat menghubungkan antara ketrampilan yang dimiliki oleh tenaga kerja dan ketrampilan yang dibutuhkan
10 oleh perusahaan sesuai standar kompetensi kerja yang berlaku. Invensi tersebut hanya menyediakan data ketrampilan sesuai standar kompetensi yang berlaku di dunia kerja, sedangkan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan invensi ini melatih siswa sebagai calon tenaga kerja memiliki
15 ketrampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja.

Invensi yang diajukan ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang dikemukakan diatas dengan cara menggunakan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai. Metode pembelajaran ini dapat digunakan
20 secara dalam jaringan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Uraian Singkat Invensi

Tujuan dari invensi ini adalah untuk mengatasi
25 permasalahan yang telah ada sebelumnya, khususnya mengenai metode pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai, serta memberikan solusi mengenai metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai. Metode
30 pembelajaran ini dapat dilakukan secara dalam jaringan dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun untuk pembelajaran jarak jauh. Metode pembelajaran ini merupakan suatu metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai yang terdiri dari satu unit komputer atau



laptop sebagai server yang tersambung dengan jaringan internet, materi bahan ajar yang dibuat dalam sebuah aplikasi, jaringan internet untuk menghubungkan antara komputer server dengan gawai pengguna, dan gawai yang digunakan oleh siswa
5 dalam pelaksanaan pembelajaran.

Perwujudan dari invensi ini adalah metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai yang diimplementasikan komputer, terdiri dari: membuat platform pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan media
10 pembelajaran seluler yang dilakukan oleh komputer server; membaca database materi ketrampilan ketenagakerjaan yang sudah tercantum dalam silabus secara dalam jaringan melalui aplikasi media pembelajaran seluler; membaca database indikator pencapaian materi ketrampilan ketenagakerjaan secara dalam
15 jaringan melalui aplikasi media pembelajaran seluler; menampilkan secara dalam jaringan tata cara pelaksanaan proses pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan melalui aplikasi media pembelajaran seluler; mengunggah aplikasi pembelajaran seluler secara dalam jaringan ke dalam jaringan
20 internet; mengunduh tautan aplikasi pembelajaran seluler secara dalam jaringan pada gawai; melakukan instalasi aplikasi pembelajaran seluler secara dalam jaringan pada gawai; mempelajari materi ketrampilan ketenagakerjaan secara luar jaringan menggunakan dawai; melakukan pembimbingan secara
25 dalam jaringan; mengerjakan uji kompetensi secara dalam jaringan menggunakan dawai; dan memberikan umpan balik atas pembelajaran yang telah dilakukan secara dalam jaringan yang dilakukan oleh komputer server, dicirikan dimana, materi pembelajaran yang dapat dipelajari oleh pengguna secara dalam
30 jaringan tentang ketrampilan ketenagakerjaan ditampilkan ke gawai, hasil uji kompetensi oleh pengguna yang dapat dinilai oleh asesor ditampilkan ke gawai, data hasil pembelajaran ketrampilan ketenagakerjaan disimpan di dalam server.

A handwritten signature or mark located in the bottom right corner of the page.



Uraian Singkat Gambar

Manfaat dan pengertian yang lebih lengkap dari invensi ini akan dijelaskan dengan mengacu pada gambar-gambar yang menyertainya, dimana:

5 Gambar 1 adalah diagram blok dari sistem untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan menggunakan gawai sesuai dengan perwujudan invensi ini.

10 Gambar 2 adalah diagram alir dari metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan menggunakan gawai sesuai dengan perwujudan invensi ini.

Uraian Lengkap Invensi

15 Invensi ini secara lengkap diuraikan dengan mengacu kepada gambar-gambar yang menyertainya.

Mengacu pada Gambar 1, yang memperlihatkan gambar detail secara lengkap alat yang digunakan untuk pelaksanaan metode pembelajaran yang terdiri dari: (1) satu unit komputer atau laptop sebagai server yang tersambung dengan jaringan
20 internet, (2) materi bahan ajar yang dibuat dalam sebuah aplikasi, (3) jaringan internet untuk menghubungkan antara komputer server dengan gawai pengguna, dan (4) gawai yang digunakan oleh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

25 Mengacu pada Gambar 2, yang memperlihatkan gambar diagram alir yang secara lengkap memperlihatkan langkah metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan menggunakan gawai.

30 Lebih lanjut dengan mengacu pada Gambar 1 dan Gambar 2, metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan menggunakan gawai yang diimplementasikan komputer, terdiri dari: membuat platform pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan media pembelajaran seluler (F1) yang dilakukan oleh komputer server (1); membaca database materi ketrampilan ketenagakerjaan yang sudah tercantum dalam

A small, stylized handwritten mark or signature located in the bottom right corner of the page.



silabus secara dalam jaringan (F2) melalui aplikasi media pembelajaran seluler (2); membaca database indikator pencapaian materi ketrampilan ketenagakerjaan secara dalam jaringan (F3) melalui aplikasi media pembelajaran seluler (2);
5 menampilkan secara dalam jaringan tata cara pelaksanaan proses pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan (F4) melalui aplikasi media pembelajaran seluler (2); mengunggah aplikasi pembelajaran seluler secara dalam jaringan (F5) ke dalam jaringan internet (3); mengunduh tautan aplikasi pembelajaran
10 seluler secara dalam jaringan (F6) pada gawai (4); melakukan instalasi aplikasi pembelajaran seluler secara dalam jaringan (F7) pada gawai (4); mempelajari materi ketrampilan ketenagakerjaan secara luar jaringan (F8) menggunakan dawai (4); melakukan pembimbingan secara dalam jaringan (F9);
15 mengerjakan uji kompetensi secara dalam jaringan (F10) menggunakan dawai (4); memberikan umpan balik atas pembelajaran yang telah dilakukan secara dalam jaringan (F11) yang dilakukan oleh komputer server (1).

Dari uraian di atas jelas bahwa hasil dari invensi ini
20 dapat memberi manfaat bagi pendidikan karena secara praktis dan efisien memberikan solusi pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan yang dapat dilakukan di kelas maupun pembelajaran jarak jauh.

Invensi metode pembelajaran ini merupakan metode
25 pembelajaran dengan pendekatan berpusat pada siswa yang sangat efektif diterapkan secara dalam jaringan dan luar jaringan. Invensi ini benar-benar menyajikan suatu penyempurnaan yang praktis khususnya pada pelaksanaan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan menggunakan
30 gawai.

Uraian di atas dari invensi ini telah disediakan untuk tujuan ilustrasi. Mesti dipahami oleh orang yang ahli di bidang teknologi informasi ini di mana invensi ini terkait bahwa invensi ini bisa mudah diwujudkan dalam banyak bentuk yang



berbeda tanpa keluar dari ide teknis atau fitur-fitur penting darinya. Jadi, perwujudan yang dinyatakan di sini mesti dipertimbangkan dalam pengertian deskriptif saja dan bukan untuk tujuan pembatasan.

- 5 Lingkup dari invensi ini didefinisikan pada klaim-klaim berikut. Jadi, perlu dipahami bahwa invensi ini mencakup semua modifikasi seperti itu yang selanjutnya untuk lebih memperjelas lingkup invensi dimana tertuang dalam klaim-klaim berikut ini.

A small, handwritten mark or signature located in the bottom right corner of the page.

**Klaim**

1. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan
ketenagakerjaan menggunakan gawai yang diimplementasikan
komputer, terdiri dari:

membuat platform pembelajaran berbasis ketrampilan
ketenagakerjaan dengan media pembelajaran seluler (F1) yang
dilakukan oleh komputer server (1);

membaca database materi ketrampilan ketenagakerjaan yang
sudah tercantum dalam silabus secara dalam jaringan (F2)
melalui aplikasi media pembelajaran seluler (2);

membaca database indikator pencapaian materi ketrampilan
ketenagakerjaan secara dalam jaringan (F3) melalui aplikasi
media pembelajaran seluler (2);

menampilkan secara dalam jaringan tata cara pelaksanaan
proses pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan (F4)
melalui aplikasi media pembelajaran seluler (2);

mengunggah aplikasi pembelajaran seluler secara dalam
jaringan (F5) ke dalam jaringan internet (3);

mengunduh tautan aplikasi pembelajaran seluler secara
dalam jaringan (F6) pada gawai (4);

melakukan instalasi aplikasi pembelajaran seluler secara
dalam jaringan (F7) pada gawai (4);

mempelajari materi ketrampilan ketenagakerjaan secara
luar jaringan (F8) menggunakan dawai (4);

melakukan pembimbingan secara dalam jaringan (F9);

mengerjakan uji kompetensi secara dalam jaringan (F10)
menggunakan dawai (4); dan

memberikan umpan balik atas pembelajaran yang telah
dilakukan secara dalam jaringan (F11) yang dilakukan oleh
komputer server (1),

dicirikan dimana,



materi pembelajaran yang dapat dipelajari oleh pengguna secara dalam jaringan tentang ketrampilan ketenagakerjaan ditampilkan ke gawai (4),

5 hasil uji kompetensi oleh pengguna yang dapat dinilai oleh asesor ditampilkan ke gawai (4),

data hasil pembelajaran ketrampilan ketenagakerjaan disimpan di dalam server (1).

A small, handwritten mark or signature located in the bottom right corner of the page.



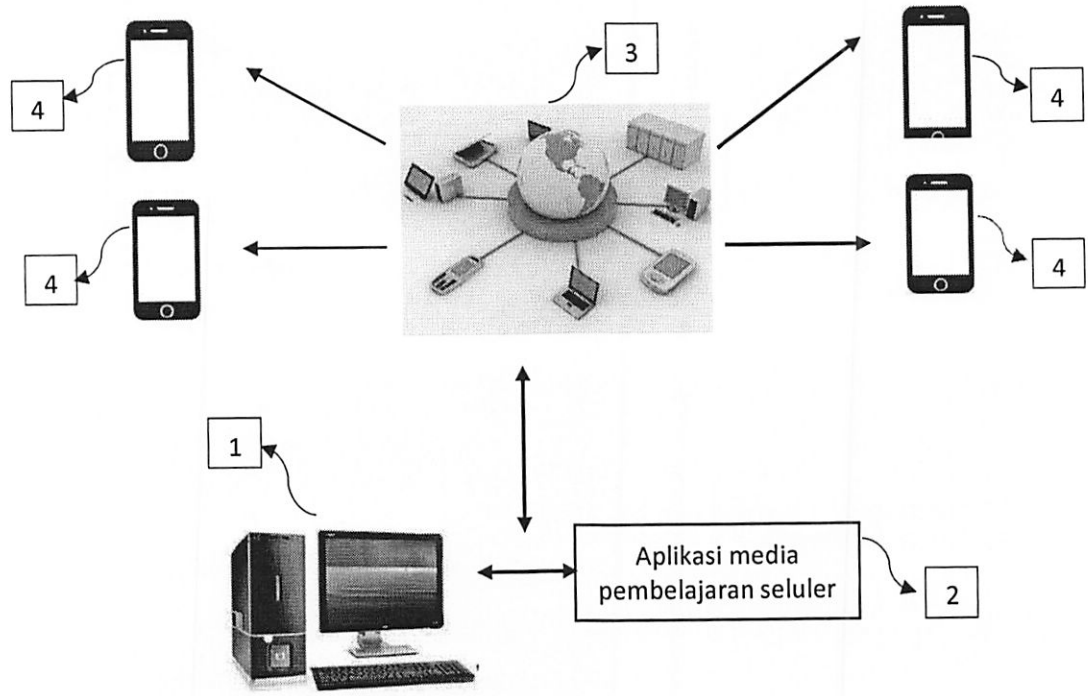
Abstrak

**METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KETRAMPILAN KETENAGAKERJAAN
MENGUNAKAN GAWAI**

5

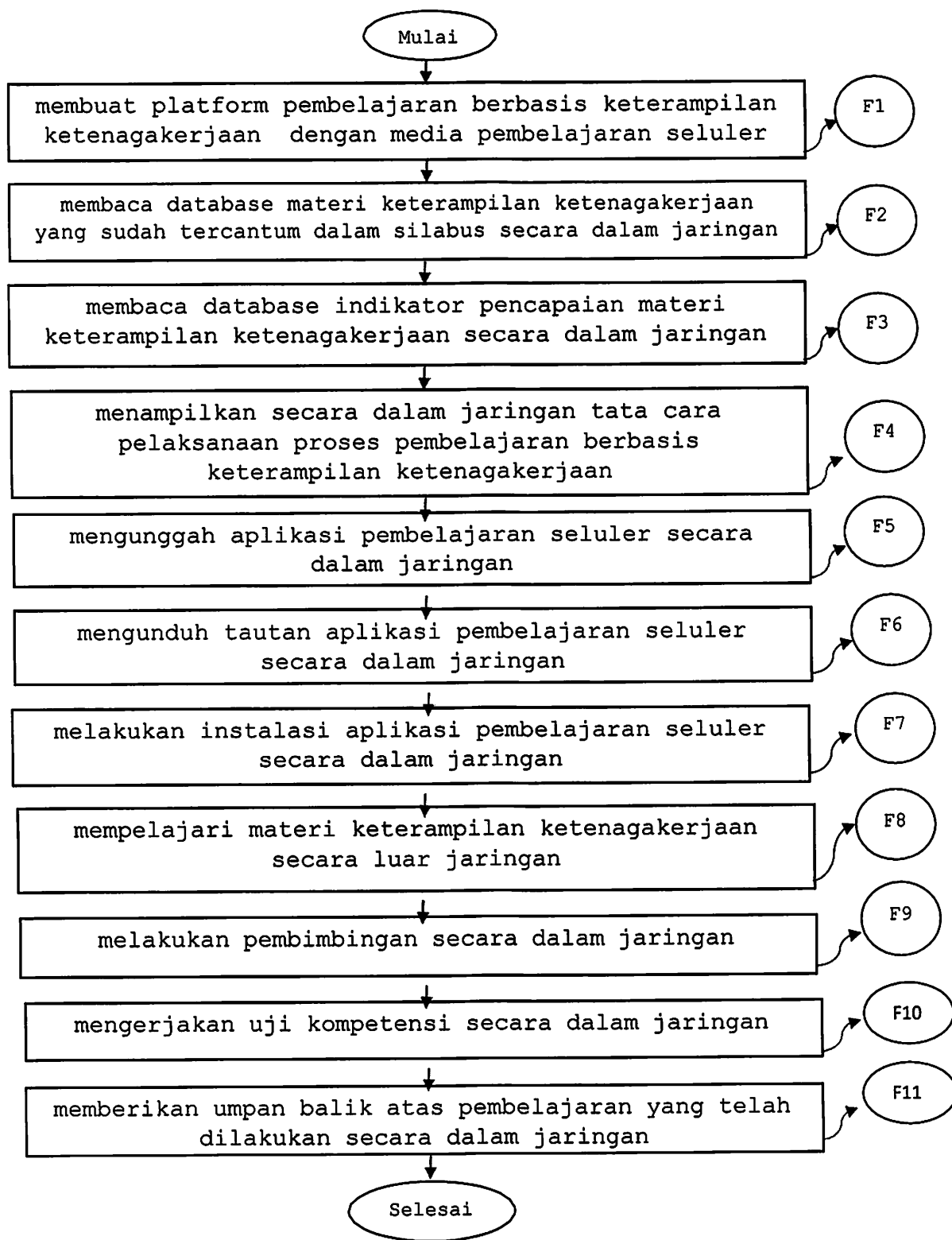
Invensi ini berhubungan dengan metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan (*employability skills*) menggunakan gawai yang dapat dilakukan secara dalam jaringan dan menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (10 *student centered learning*). Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan ini dapat diimplementasikan untuk pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan gawai. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan dengan media pembelajaran seluler yang merupakan suatu metode penyampaian (15 materi bahan ajar oleh guru kepada siswa yang mengadopsi perkembangan teknologi menggunakan gawai. Metode pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan menggunakan gawai adalah sebagai metode alternatif pembelajaran yang memiliki karakteristik tidak tergantung waktu dan tempat. Metode (20 pembelajaran berbasis ketrampilan ketenagakerjaan ini dapat dilakukan kapan saja, dan di tempat mana saja.

a



Gambar 1

a



Gambar 2

h