

**PEMBANGUNAN
GAME UNTUK MEDIA PENGENALAN
TATA BAHASA SUNDA
(Studi Kasus : SD Negeri Sukarasa 1 Bandung)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

Oleh :

Agung Imam Syahputra

NRP : 12.304.0382



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JULI 2018**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan disahkan Laporan tugas akhir, dari :

Nama : Agung Imam Syahputra
Nrp : 12.304.0382

Dengan judul :

**“PEMBANGUNAN GAME UNTUK MEDIA PENGENALAN TATA BAHASA
SUNDA”
(Studi Kasus : SD Negeri Sukarasa 1 Bandung)**



Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(R.Sandhika Galih A., ST, MT.)

(Handoko Supeno, ST., MT.)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, 30 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,

Materai
6000,-

(Agung Imam Syahputra)

NRP. 12.304.0382

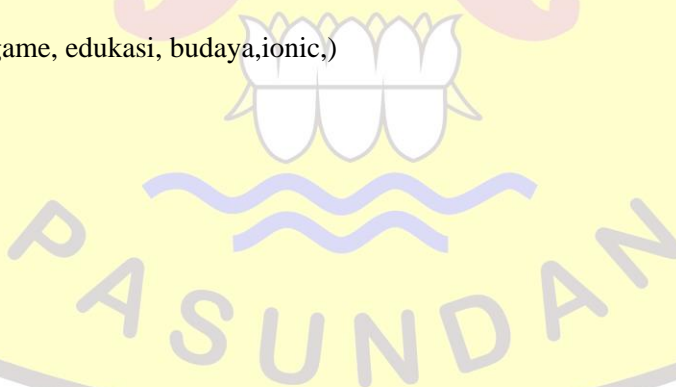
ABSTRAK

Upaya pelestarian kebudayaan daerah dalam bentuk game (game edukasi) sebagai media pembelajaran merupakan alternatif diharapkan efektif untuk diterapkan. Menurut [Vir 05] teknologi game dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran disekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Sukarasa 1 Bandung. Pada pembelajaran kebudayaan daerah di SD Negeri Sukarasa 1 Bandung siswa diajarkan mata pelajaran tersebut menggunakan media buku panduan.

Setelah dilakukan observasi disekolah, dan berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran kebudayaan daerah dapat disimpulkan bahwa siswa sedikit mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi – materi pembelajaran selanjutnya. Maka dengan media game ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan metode Digital Game – Based Learning (DGBL). Game Development Life Cycle merupakan pengerucutan dari SDLC untuk sebuah perangkat lunak berjenis game. [Zin 09] memasukan unsur edukasi dalam game dengan menggambarkan diagram alir dari game development life cycle sebagai Digital Game Based Learning – Instructional Design Model (DGBL-ID) yang di adopsi dari model ADDIE. DGBL-ID ini terdiri dari analysis, design, development, QA, serta implementation dan evaluation.

(kata kunci : game, edukasi, budaya,ionic.)



ABSTRACT

Efforts culture preservation regions in the form of game (games education) as a medium learning is an alternative expected effective to be applied, According to [vir 05] game technology would motivate of learning and involving players , so the process of learning more fun While today most of learning at the school is still used a method of teaching uses the media a guidebook , the same thing happened to of learning which done in public primary schools sukarasa 1 bandung On learning the traditional culture in public primary schools sukasara 1 bandung students are taught subjects that they used media a guidebook.

After conduct observation at the school , and the discussion with subject teachers culture regions can conclude that few students difficult to understand the subjects this could be caused by a lack of interest and inattention students to follow learning an ongoing, When this happens at the base students will be learning difficulties follow Learning materials next .And media this game will make students easier considering matter delivered by teachers because served in appearance which pleases

In the preparation of the late in a digital game based learning (dgb1).The development is life cycle pengerucutan of sdlc to a software to many games.[Zin 09] including the education in a game by describing diagram alir from the game development life cycle game as digital based learning - instructional design model (dgb1-id) in the adoption of a model addie was.Dgb1-id it consists of analysis, design, development, and, and implementation and evaluation

(key words: games of the match , a means of education , culture , ionic)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya lah penulis dapat membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pembangunan Game untuk Media Pengenalan Tata Bahasa Sunda”.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa, dan memberikan motivasi untuk kelancaran pengerjaan Tugas Akhir
2. Dosen Pembimbing, Bapak R.Sandhika Galih Amalaga, ST, MT dan Bapak Handoko Supeno, ST, MT
3. Dosen – dosen pengajar yang sudah memberikan banyak sekali ilmu saat di perkuliahan.
4. Mia Awalia Yunita yang sering memotivasi dan membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Teman – teman yang sering membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Seluruh guru SDN Sukarasa 1 Bandung

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari Lapoan Tugas Akhir ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Bandung, 30 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	i
DAFTAR ISTILAH	i
DAFTAR SIMBOL	i
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-3
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	1-3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI	2-1
2.1 Definisi <i>Game</i>	2-1
2.2 Jenis – Jenis <i>Game</i>	2-1
2.3 <i>Game</i> Edukasi	2-3
2.4 Karakteristik <i>Game</i> Edukasi	2-3
2.5 Manfaat <i>Game</i> Edukasi	2-4
2.6 <i>Game</i> Quiz	2-4
2.7 Warisan Budaya dalam Teori Konsep Kebudayaan	2-5
2.8 <i>Digital Game – Based Learning</i>	2-7
2.8.1 <i>Analysis</i>	2-8
2.8.2 <i>Design</i>	2-8
2.8.1 <i>Development</i>	2-10
2.9 Ionic	2-10
<u>2.10</u> Android	2-11
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Alur Penelitian	3-1

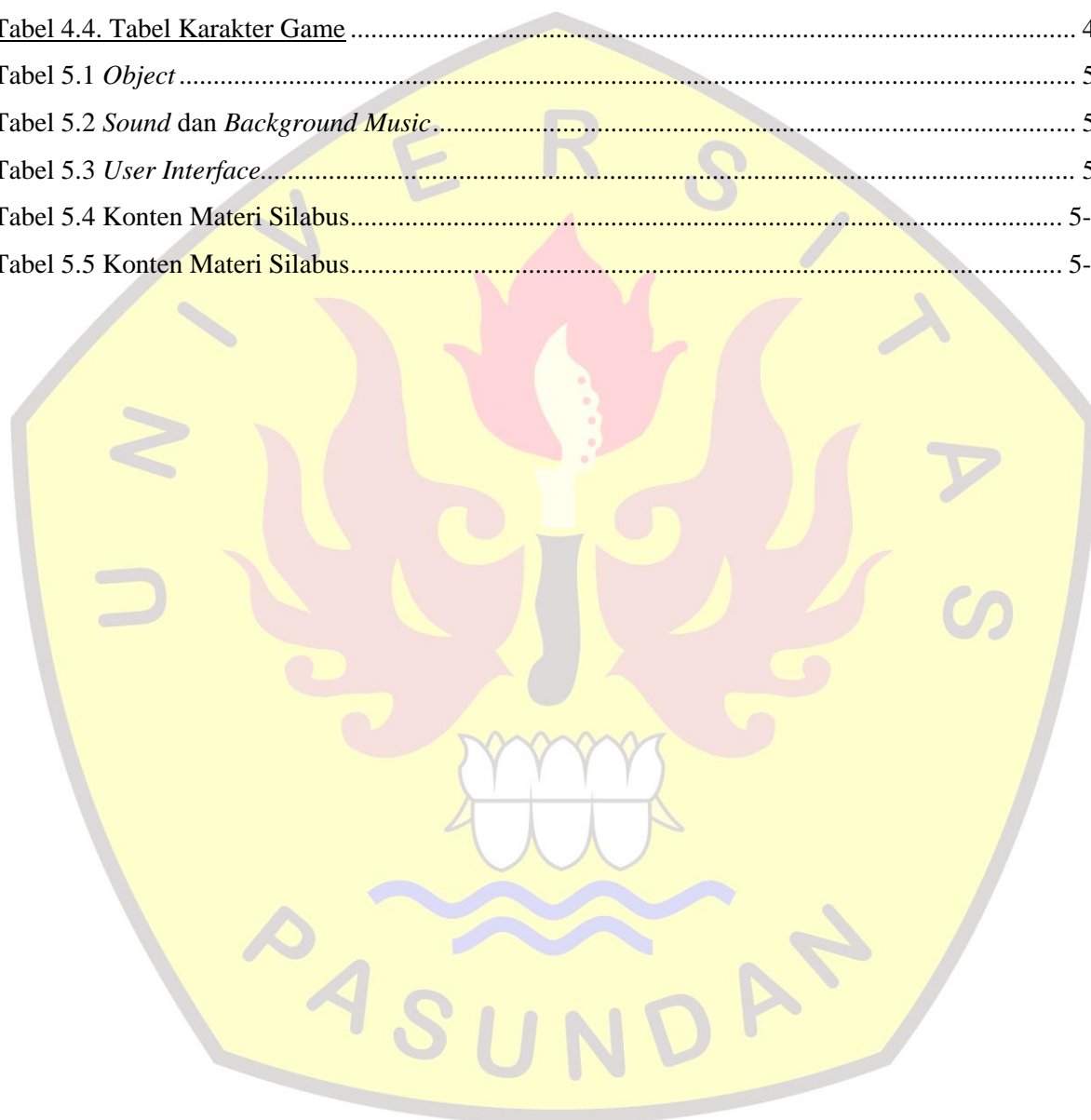
3.2	Analisis Masalah dan Solusi TA.....	3-2
3.3	Kerangka Berpikir Teoritis.....	3-2
3.4	Analisis	3-4
3.4.1	Analisis Kebutuhan Masalah.....	3-4
3.4.2	Analisis Peserta Didik	3-4
3.4.3	Menentukan Tujuan Pembelajaran	3-4
3.4.4	Analisis Ide <i>Game</i>	3-5
3.4.5	Menentukan Target <i>Platform</i> yang Akan Digunakan.....	3-5
3.5	Profil SDN 1 Sukasari Bandung.....	3-5
3.6	Hasil Wawancara.....	3-5
3.7	Kesimpulan Analisis.....	3-6
BAB 4 PERANCANGAN		4-1
4.1	<u>Design</u>	4-1
4.1.1	<u>Desain Intruksional</u>	4-1
4.1.2	<u>Digital Game</u>	4-1
4.2	<i>Flowchart</i> Game Tata Bahasa Sunda	4-4
4.3	Interface.....	4-5
BAB 5 DEVELOPMENT DAN IMPLEMENTASI		5-1
5.1	<u>Asset Creation</u>	5-1
5.1.1	<u>Core Asset</u>	5-1
5.1.2	<u>Sound dan BGM</u>	5-2
5.2	<u>Activity Diagram</u>	5-3
5.3	<u>Development</u>	5-3
5.3.1	Pengembangan Rencana Belajar	5-4
5.3.2	Pengembangan Sumber Belajar.....	5-4
5.3.3	Pengembangan <i>Prototype</i> Game	5-4
5.4	<u>Pengujian Kualitas Game</u>	5-8
5.5	<u>Pengujian Konten Materi Pembelajaran Pada Game</u>	5-9
BAB 6 KESIMPULAN		6-1
6.1	Kesimpulan.....	6-1
6.2	Saran	6-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3.1. Alur Penelitian Tugas Akhir</u>	3-1
<u>Tabel 3.2 Tabel Hasil Analisis</u>	3-4
<u>Tabel 4.1. Tabel Desain Intruksional Game Tata Bahasa Sunda</u>	4-1
<u>Tabel 4.2. Tabel Desain Intruksional Game Tata Bahasa Sunda</u>	4-1
<u>Tabel 4.3. <i>Tabel Silabus Pembelajaran Bahasa Sunda</i></u>	4-4
<u>Tabel 4.4. <i>Storyline Game “Tata Bahasa Sunda”</i></u>	4-6
<u>Tabel 4.4. Tabel Karakter Game</u>	4-7
<u>Tabel 5.1 <i>Object</i></u>	5-2
<u>Tabel 5.2 <i>Sound dan Background Music</i></u>	5-2
<u>Tabel 5.3 <i>User Interface</i></u>	5-4
<u>Tabel 5.4 Konten Materi Silabus</u>	5-10
<u>Tabel 5.5 Konten Materi Silabus</u>	5-10



DAFTAR GAMBAR



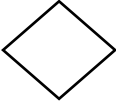

<u>Gambar 1.1 Metode Digital Game – Based Learning (DGBL)</u>	1-3
<u>Gambar 2.1 Contoh Game Duel Otak</u>	2-4
<u>Gambar 2.2 Contoh Game <i>Who Wants to be A Millionaire</i></u>	2-4
<u>Gambar 2.3 Metode Digital Game – Based Learning (DGBL)</u>	2-7
<u>Gambar 2.4 Konsep Mvc di Ionic</u>	2-11
<u>Gambar 3.1 Skema Analisis</u>	3-3
<u>Gambar 4.1. Flowchart Game Tata Bahasa Sunda</u>	4-7
<u>Gambar 4.2. Tampilan Login / Sign-In</u>	4-8
<u>Gambar 4.3 Tampilan Pemberitahuan User Name</u>	4-9
<u>Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama</u>	4-9
<u>Gambar 4.5. Tampilan Level</u>	4-10
<u>Gambar 4.6. Tampilan Animasi</u>	4-10
<u>Gambar 4.7 Tampilan Menu Pertanyaan</u>	4-11
<u>Gambar 4.8 Tampilan Peringkat</u>	4-11
<u>Gambar 4.9. Tampilan Level <i>Load Game</i></u>	4-12
<u>Gambar 4.10 Tampilan Pengaturan</u>	4-12
<u>Gambar 4.11. Tampilan Menu Pengaturan Pengguna</u>	4-13
<u>Gambar 4.12 Tampilan Menu Pengaturan Karakter</u>	4-13
<u>Gambar 4.13 Tampilan Peringatan Keluar</u>	4-14
<u>Gambar 4.14 Tampilan Jawaban Pertanyaan Salah</u>	4-14
<u>Gambar 4.15 Tampilan Jawaban Pertanyaan Benar</u>	4-15
<u>Gambar 5.1 Karakter Ujang</u>	5-1
<u>Gambar 5.2 Karakter Nyai</u>	5-1
<u>Gambar 5.3 <i>Activity</i> Diagram</u>	5-3

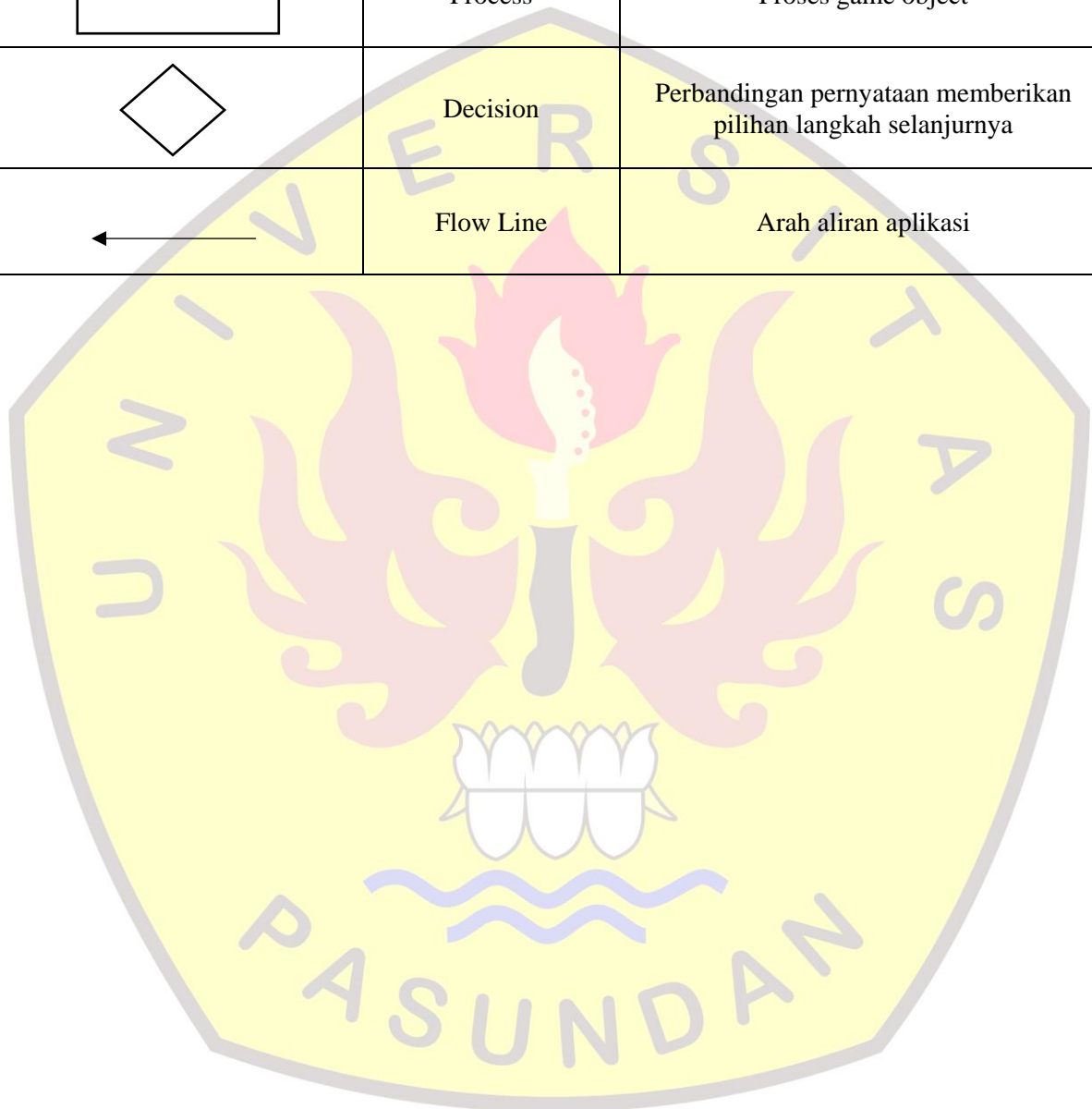
DAFTAR ISTILAH

Game	Seperangkat aturan atau metode yang dirancang untuk berinteraksi dengan status game
Intruksional	Tentang atau bersifat pengajaran (Mengandung pelajaran)
Silabus	Kerangka unsur kursus pendidikan, disajikan dalam aturan yang logis, atau dalam tingkat kesulitan yang makin meningkat
User Interface	Bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna



DAFTAR SIMBOL

Simbol	Nama	Fungsi
	Start / End	Permulaan / akhir aplikasi
	Process	Proses game object
	Decision	Perbandingan pernyataan memberikan pilihan langkah selanjurnya
	Flow Line	Arah aliran aplikasi



DAFTAR LAMPIRAN

Nama	Tanggal Pelaksanaan	Lokasi
Wawancara	10 – 08 – 2017	SDN Negeri 1 Sukarasa
Observasi	09 – 10 – 2017	SDN Negeri 1 Sukarasa



BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi serta digitalisasi sebagai salah satu bagian yang ikut berperan dalam membawa era baru di segala aspek kehidupan. Namun salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi adalah tersisihkannya kebudayaan.

Sifat kebudayaan menjadi tanda dan ukuran tentang rendah-tingginya peradaban dari masing-masing bangsa. Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni [DEW 94]

Bagaimana juga budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Seharusnya setiap budaya diposisikan secara benar, atau dalam arti lain, bagaimana kita berupaya tidak memosisikan budaya itu berada pada hal yang tercabirkan dari habitatnya. Masalah ini perlu menjadi perhatian, terutama karena kalangan anak – anak dan remaja merupakan generasi yang akan mewarisi budaya di masa mendatang, mereka lebih mengenal budaya - budaya modern dibanding budaya – budaya tradisional daerahnya. Untuk itu, perlu dilakukan sebuah upaya pengenalan kembali budaya – budaya tradisional khususnya Jawa Barat (Sunda) kepada anak- anak dan remaja. Proses pengenalan warisan budaya tradisional tersebut dirasa akan lebih mudah dilakukan melalui sebuah media yang menyenangkan. Salah satu cara yang memungkinkan hal tersebut adalah melalui media game. Dengan media game tersebut, anak – anak dan para remaja dapat memperoleh pengalaman dan memungkinkan untuk belajar hal baru tanpa merasa terbebani. Menurut [Gri 02] industri game sendiri pada saat ini merupakan salah satu industri yang tengah berkembang, terutama di Indonesia.

Upaya pelestarian kebudayaan daerah dalam bentuk game (game edukasi) sebagai media pembelajaran merupakan alternatif diharapkan efektif untuk diterapkan. Menurut [Vir 05] teknologi *game* dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Di sisi lain bahwa bermain *game* merupakan aktivitas yang tidak asing lagi bagi sebagian besar kalangan generasi muda. Bahkan tidak sedikit yang bermain *game* merupakan hobi, sebagaimana hasil survey yang dilakukan 91% anak usia 2-17 tahun memainkan *game* [Gra, Lob, & Eng, 14]

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran disekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Sukarasa 1 Bandung. Pada pembelajaran kebudayaan daerah di SD Negeri Sukarasa 1 Bandung siswa

diajarkan mata pelajaran tersebut menggunakan media buku panduan, setelah dilakukan observasi disekolah, dan berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran kebudayaan daerah dapat disimpulkan bahwa siswa sedikit mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik dan sebagian dari siswa dan siswi tidak bisa berbahasa daerah dengan baik dan benar bahkan tidak bisa berbahasa Sunda meski kedua orang tuanya berasal dari Sunda. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi – materi pembelajaran selanjutnya.

Maka dengan media game ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam game ini siswa akan bermain dengan cara menjawab pertanyaan yang disediakan, siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat dan memahami tentang tata bahasa tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka sangat penting dibuat sebuah media pengenalan tata bahasa berupa *game* yang dapat mempermudah proses mengingat dan memahami tentang tata bahasa tersebut, dan serta penting dilakukan penelitian.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran tentang kebudayaan sunda
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan efektif
3. Banyak dari siswa dan siswi SD Negeri Sukarasa 1 Bandung tidak bisa berbahasa sunda
4. Diperlukan alternatif lain dalam upaya pelestarian kebudayaan Sunda (Tata Bahasa Sunda).

Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat media *game* edukasi sebagai alternatif yang dapat membantu para guru dalam meningkatkan minat siswa dan siswi untuk lebih memahami akan budaya terutama Tata Bahasa Sunda.

Lingkup Tugas Akhir

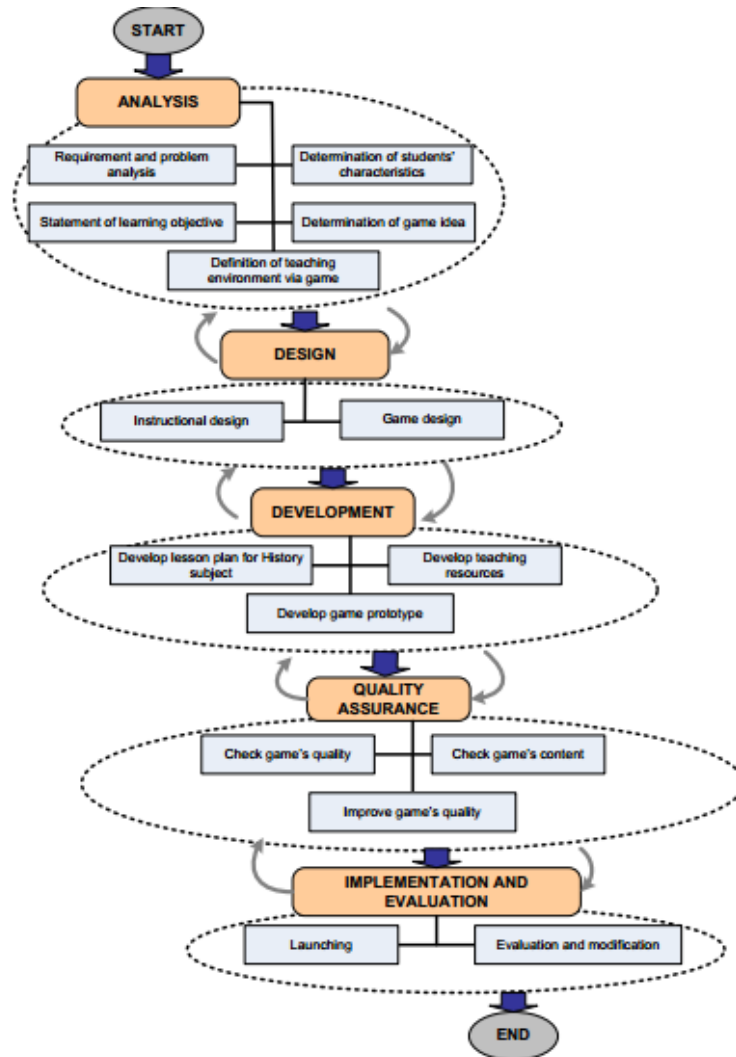
Lingkup penelitian tugas akhir ini yaitu :

1. *Game* ini merupakan *game* edukasi yang digunakan sebagai alternatif pengenalan tata Bahasa sunda
2. Dalam lingkup pengenalan dan pelestarian budaya sunda hanya sebatas Tata Bahasa Sunda.

3. Dalam pembangunan Tugas Akhir menggunakan metode DGBL hanya sampai pada tahap pembangunan

Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan metode Digital *Game* – Based Learning (DGBL) :



Gambar 1.1 Metode Digital Game – Based Learning (DGBL)

Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 – Pendahuluan

Bab Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penulisan tugas akhir, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan yang digunakan serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

2. BAB 2 – Landasan Teori

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai teori-teori pendukung dalam pengerjaan dan penyelesaian tugas akhir.

3. BAB 3 – Skema Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang skema penelitian yang akan dilakukan diantaranya tentang cara mendapatkan data yang mendukung dan metode analisis yang digunakan.

4. BAB 4 – Perancangan Produk

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara dalam pembangunan produk *game*, dan menjelaskan tentang hasil penelitian.

5. BAB 5 – Pembangunan dan Impelementasi Produk

Bab ini menjelaskan pengeimplementasian produk atau cara cara dalam pembangunan produk.

6. BAB 6 – Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan hasil rangkuman dari semua pembangunan yang telah dilakukan dan menampilkan saran atau masukan yang bisa digunakan sebagai pembangunan yang selanjutnya maupun sebatas penilaian pembangunan yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [DEW94] Dewantara , Unsur Unsur Budaya, 1994.
- [GRA,LOB & ENG14] Granic, Lobel, & Engels, Hasil survey permainan game yang dilakukan pada anak usia 2-17, 2014
- [GRI02] Griffiths, Perkembangan industry *game* & Manfaat game edukasi, 2002
- [HEN10] Henry, Klasifikasi *genre game*, 2010
- [HOE10] Hoeningman, Wujud kebudayaan, 1990
- [KOE10] Koentjaraningrat, Konsep Budaya sebagai hasil cipta, karsa, dan rasa, 1990
- [MAL&LEP87] Malone & Lepper, Karateristik *game* edukasi, 1987
- [NOV13] Novaliendry, Definisi *game* edukasi,2013
- [POE93] Poespowadojo, Konsep pewarisan budaya, 1993
- [SAD11] Sadiman, Definisi permainan, 2011
- [SUD02] Sudirman, Definisi bermain, 2000
- [VIR05] Virvou, Teknologi *game* dalam memotivasi pembelajaran, 2005
- ZIN09] Zin, et al, Metode DGBL-ID, 2009

LAMPIRAN



BERITA ACARA
WAWANCARA PENELITIAN

Hari / Tanggal : SEMIN / 09, Oktober, 2017

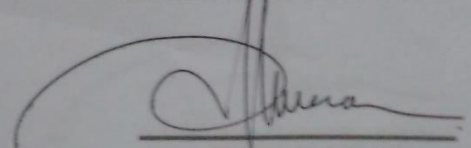
Narasumber : Ety Sumiati (wawancara 3)

Tempat : SD Negeri 1 Sukakasa, Bandung

CATATAN

- Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan Buku Panduan,
- Berupa Dan siswa yang tidak mengenal bahasa Sunda
- Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013
- Dalam 1 minggu hanya 1 kali pertemuan,
- Siswa yang digunakan Diulas Sunda dan guru bersangutan
guru waw kelas,
- Hanyalah kelas 3 yang digunakan dalam penelitian ini
- Diulas Sunda dan guru bersangutan.

PEMBIMBING LAPANGAN



ETTY SUMIATI

BERITA ACARA
WAWANCARA PENELITIAN

Hari/Tanggal: Senin / 10, Agustus, 2017

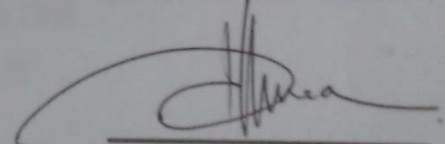
Narasumber : Ety Sumiati

Tempat : SD Negeri Sukawasa 1 Bandung

CATATAN

Dalam wawancara guru yang bersangkutan memberikan untuk
melakukan penelitian di SDN Sukawasa 1 Bandung
dengan susunan guru siswa dan siswa kelas 3.

PEMBIMBING LAPANGAN



ETTY SUMIATI