

1143/FPBS/0251/2018

**MÉDIA GAME FLASH DINA PANGAJARAN NEMBANG GUGURITAN  
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Bandung  
Taun Ajar 2018/2019)**

**SKRIPSI**

diajukeun pikeun nyumponan salah sahiji sarat  
nyangking gelar Sarjana Pendidikan



ku

Muhamad Adnan Dasery  
NIM 1404020

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA SUNDA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2018**

**MÉDIA GAME FLASH DINA PANGAJARAN NEMBANG GUGURITAN  
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Bandung  
Taun Ajar 2018/2019)**

Oleh  
Muhamad Adnan Dasery  
NIM 1404020

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan  
Bahasa dan Sastra

©Muhamad Adnan Dasery 2018  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2018

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

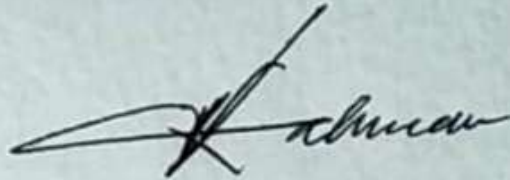
**MUHAMAD ADNAN DASERY**

**NIM 1404020**

**MEDIA GAME FLASH DINA PANGAJARAN NEMBANG GUGURITAN  
(Studi Kuasi Éksperimén ka Siswa Kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Bandung  
Taun Ajar 2018/2019)**

Disaluyuan jeung disahkeun ku:

**Pangaping I,**



**Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd.  
NIP 195704011984121001**

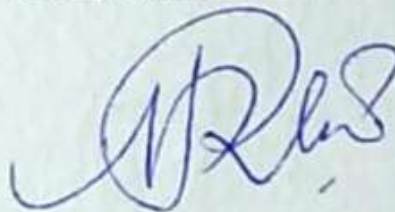
**Pangaping II,**



**Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd.  
NIP 195901191986011001**

**Kauninga ku**

**Pupuhu Departemen Pendidikan Bahasa Sunda  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia,**



**Dr. Hj. Ruhalinah, M.Hum.  
NIP 196411101989032002**