

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202266431, 19 September 2022

Pencipta

Nama : **Dr. Sakaria, S.S., S.Pd., M.Pd.,**
Alamat : BTN Green Cakra Residence, Blok I/23 Desa Taeng, Kecamatan
Pallangga, Sungguminasa, SULAWESI SELATAN, 92161
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Sakaria, S.S., S.Pd., M.Pd.,**
Alamat : BTN Green Cakra Residence, Blok I/23 Desa Taeng, Kecamatan
Pallangga, Sungguminasa, SULAWESI SELATAN, 92161
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Permainan Video**
Judul Ciptaan : **Game Android Bahasa Indonesia (BI) Asyik**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Juli 2022, di Makassar
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000382167

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

GAME ANDROID BAHASA INDONSEIA (BI) ASYIK

A. Deskripsi Produk Produk Game Android Bahasa Indonseia (BI) Asyik

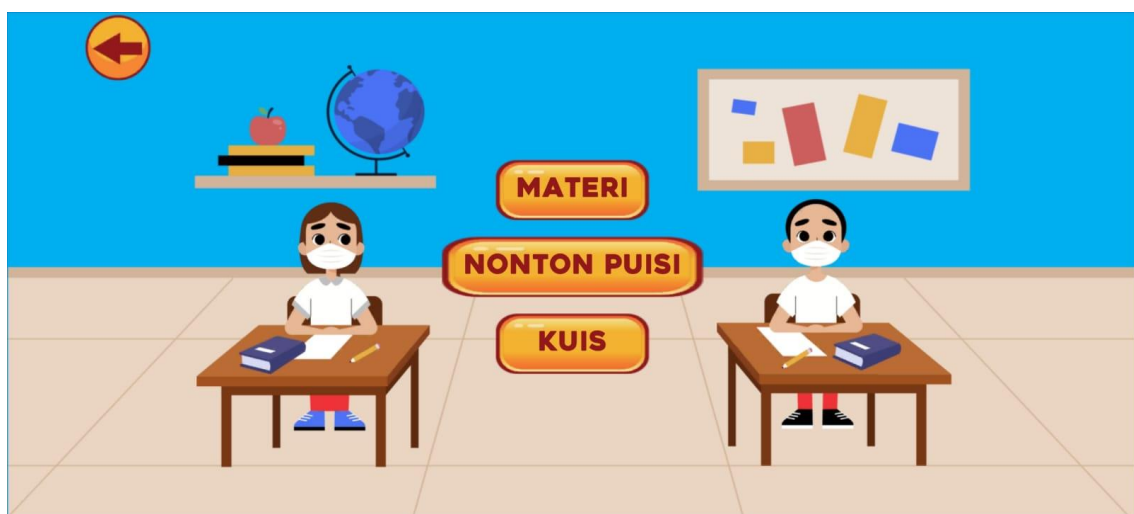
Game Android Bahasa Indonseia (BI) Asyik merupakan game android yang menyajikan materi menarik mengenai Bahasa Indonesia, terkhusus materi Sekolah Dasar Kelas VI Kurikulum 2013. Penggunaan Game Android Bahasa Indonseia (BI) Asyik diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik bagi guru dan siswa dalam melaksanakan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI SD.


B. Link Instal Produk Game Android Bahasa Indonseia (BI) Asyik

<https://drive.google.com/file/d/18XyLgsJg4yAqUQGESeT0R1e4izvIYp5f/view?usp=sharing>

Catatan: Produk Game diinstal pada Handphone dengan dukungan Fitur Android

C. Tampilan Produk Game Android Bahasa Indonseia (BI) Asyik







1. KALIMAT

1.1 Pengertian Kalimat
Kalimat adalah satuan bahasa berupa kata atau rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri. Kalimat ialah gabungan dua kata atau lebih, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan yang disusun sesuai pola tertentu sehingga memiliki arti.

1.2 Unsur-Unsur Kalimat
Secara umum, unsur kalimat bahasa Indonesia memiliki pola S (subjek) - P (predikat) - O (objek) - K (keterangan). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

A. Subjek (S)
Subjek sering disebut sebagai unsur inti atau unsur pokok pada sebuah kalimat, biasanya berupa kata-kata benda dan biasanya terletak sebelum unsur predikat. Subjek juga dapat diartikan sebagai sebuah unsur yang perlu dijelaskan dengan cara menjawab pertanyaan siapa atau apa unsur yang dijelaskan itu
Contoh : Ibu sedang membaca buku di teras. Subjek dari kalimat tersebut adalah "Ibu".

KALIMAT **SINONIM & ANTONIM** **PUISI** **PROSA**



 **04 : 58**  **SKOR** 0

1 Perhatikan judul berikut!

1. Kancil dan buaya
2. Singa dan tikus

Kelompokkanlah judul-judul tersebut ke dalam kategori berikut!

Novel	Kisah
Hikayat	Dongeng

PUISI

Ibu
(D Zawawai Imron)

kalau aku merantau
lalu datang musim kemarau
sumur-sumur kering,
daunan pun gugur bersama reranting
hanya mataair airmatamu ibu, yang tetap lancar mengalir

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=msc9XrCOv0I>

bila aku merantau
sedap kopyor susumu dan ronta kenakalanku
di hati ada mayang siwalan memutikkan sari-sari kerinduan
lantaran hutangku padamu tak kuasa kubayar

MULAI **TAHAN** **BERHENTI**