

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASE LEARNING DENGAN
MEDIA POKEMON TCG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG ARITMATIKA DASAR DI SD**

Muhamad Anggi¹, Wina Dwi Puspitasari², Ujiati Cahyaningsih³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Majalengka

² Institusi / lembaga Penulis

Alamat e-mail : 1muhamadanggi704@gmail.com , Alamat e-mail :

2winad1211@gmail.com , Alamat e-mail : 3ujiaticahyaningsih@unma.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of innovative learning media that can help elementary school students understand basic arithmetic operations. The Pokemon Trading Card Game (TCG) was chosen as a game-based medium that is expected to make learning mathematics more enjoyable. The purpose of this study was to determine the effect of using Pokemon TCG on students' arithmetic skills and to compare the learning outcomes between classes that used this medium and conventional classes. The research used a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The research subjects were second-grade students at SDN Karamat 1 (23 students) as the control class and SDN Tenjolayar 3 (27 students) as the experimental class. The instrument used was a valid and reliable 10-question descriptive test on basic arithmetic operations. Data analysis included descriptive tests, Wilcoxon, Mann-Whitney, and N-Gain calculations. The results showed a significant increase in the experimental class after using Pokemon TCG ($p < 0.05$). Although there was no significant difference in the posttest results between classes ($p > 0.05$), the N-Gain values of both classes were high, with the experimental class slightly superior.

Keywords: Game-Based Learning, Pokemon TCG, Arithmetic Skills, Basic Arithmetic, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa sekolah dasar memahami operasi hitung dasar. Pokemon Trading Card Game (TCG) dipilih sebagai media berbasis permainan yang diharapkan mampu membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan Pokemon TCG terhadap kemampuan berhitung siswa, membandingkan hasil belajar antara kelas

yang menggunakan media ini dan kelas konvensional. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest–posttest control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Karamat 1 (23 siswa) sebagai kelas kontrol dan SDN Tenjolayar 3 (27 siswa) sebagai kelas eksperimen. Instrumen berupa tes uraian 10 soal operasi hitung dasar yang valid dan reliabel. Analisis data meliputi uji deskriptif, Wilcoxon, Mann-Whitney, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan Pokemon TCG ($p < 0,05$). Meskipun tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil posttest antar kelas ($p > 0,05$), nilai N-Gain keduanya tergolong tinggi, dengan kelas eksperimen sedikit lebih unggul.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Pokemon TCG, Kemampuan Berhitung, Aritmatika Dasar, Sekolah Dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir logis dan sistematis. Namun, proses belajar kerap dianggap sulit dan membosankan karena metode pengajaran masih didominasi ceramah dan latihan repetitif, sehingga motivasi serta keterlibatan siswa rendah dalam memahami operasi aritmetika dasar (Pujasmara et al., 2023; Susilowaty & Miracline, 2025). Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan matematika sejak dini, khususnya pada operasi dasar, berpengaruh terhadap prestasi pada jenjang berikutnya. Chang (2023)

menemukan bahwa keterampilan berhitung awal berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan matematika di kelas empat. Di sisi lain, temuan lapangan dan studi terkait mengindikasikan siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan pada operasi pengurangan dan perkalian (Manovtri & Hayati, 2024).

Sebagai respon atas kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar konsep berhitung dipahami secara kontekstual dan bermakna. *Game-Based Learning* (GBL) menjadi salah satu alternatif yang relevan; penerapannya di sekolah dasar

terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman belajar dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada siswa (Mongkau & Pangkey, 2024; Widiana, 2022). Dalam konteks matematika, GBL membantu mengonkretkan konsep abstrak melalui interaksi langsung dan pengalaman bermain, termasuk penggunaan media yang sesuai karakteristik anak (Pujasmara et al., 2023; Setiawan & Lestari, 2023).

Salah satu media yang potensial adalah *Pokémon Trading Card Game* (TCG), karena memadukan aspek strategi, numerik, dan interaksi sosial yang menuntut perhitungan cepat dan tepat. Permainan kartu numerik diketahui dapat menstimulasi keterampilan berhitung serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Singh et al., 2021), sementara penggunaan manipulatif konkret maupun virtual bila tepat meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar (Siller & Ahmad, 2024). Penelitian terkait media kartu bergambar juga menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung, minat, dan keaktifan siswa (Wulandari

et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis sejauh mana penerapan model GBL dengan media *Pokémon TCG* dapat meningkatkan kemampuan berhitung aritmetika dasar siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis buku teks. Hasil yang diharapkan adalah kontribusi nyata bagi inovasi pembelajaran matematika yang kontekstual, menarik, dan sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen (*quasi-experimental design*) dengan model *Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* dengan media *Pokémon Trading Card Game* (TCG), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Desain ini digunakan untuk membandingkan pengaruh perlakuan terhadap kemampuan berhitung dasar siswa sekolah dasar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II di SDN Tenjolayar III dan SDN Karamat I Kabupaten Majalengka pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesamaan karakteristik kemampuan awal siswa dan kemudahan akses terhadap lokasi penelitian.

Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Instrumen tes berupa pretest dan posttest yang mengukur kemampuan berhitung aritmatika dasar, meliputi operasi penjumlahan, pengurangan, dan perkalian. Validitas instrumen diperoleh melalui uji validitas isi oleh ahli materi dan evaluasi pembelajaran, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan Cronbach's Alpha dan dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat distribusi nilai dan peningkatan hasil belajar, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank* dan *Mann-Whitney U Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kedua kelompok. Selain itu,

perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah penerapan model *Game-Based Learning*.

Metodologi ini dirancang untuk memastikan bahwa hasil penelitian memiliki dasar empiris yang kuat, serta dapat memperkuat bukti efektivitas penggunaan media Pokémon TCG dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas II sekolah dasar di Kabupaten Majalengka, yaitu SDN Karamat I sebagai kelompok kontrol dan SDN Tenjolayar III sebagai kelompok eksperimen. Kelas kontrol terdiri atas 23 siswa (11 laki-laki dan 12 perempuan), sedangkan kelas eksperimen terdiri atas 27 siswa (12 laki-laki dan 15 perempuan). Kedua kelas dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* karena memiliki karakteristik yang sebanding dalam hal tingkat kemampuan, jenjang, dan materi pelajaran yang diajarkan pada semester yang sama.

Instrumen penelitian berupa tes uraian berjumlah 10 soal yang

mengukur indikator kemampuan berhitung aritmatika dasar, seperti pengurangan, perkalian, pembagian, serta pemecahan masalah kontekstual. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal dan posttest untuk menilai peningkatan kemampuan setelah perlakuan. Kelas eksperimen diberi pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* (GBL) dengan media *Pokémon Trading Card Game* (TCG), sedangkan kelas kontrol diajar dengan metode konvensional tanpa media permainan.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua kelompok.

Pada kelas eksperimen, nilai pretest siswa berada pada rentang 40–60 dengan rata-rata 45,19 dan standar deviasi 6,19. Setelah perlakuan menggunakan Pokémon TCG, nilai posttest meningkat menjadi 95,93 dengan standar deviasi 3,79.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	27	27
Nilai minimum	40	90
Nilai maksimum	60	100
Rata-rata	45,19	95,93
Standar deviasi	6,19	3,79

Sementara pada kelas kontrol, rata-rata pretest sebesar 51,30 dengan standar deviasi 6,44 meningkat menjadi 95,22 dengan standar deviasi 6,28 pada posttest. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, penyebaran nilai di kelas kontrol lebih bervariasi dibandingkan kelas eksperimen.

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	23	23
Nilai minimum	40	80
Nilai maksimum	60	100
Rata-rata	51,30	95,22
Standar deviasi	6,44	6,28

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji non-parametrik.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis	d	Sig.	Statis	d	Sig.
Nilai	1	.408	27	<,001	.645	27
	2	.385	27	<,001	.626	27
	3	.322	23	<,001	.778	23

4	.396	2	<,0	.669	2	<,0
		3	01		3	01

Uji homogenitas dengan Levene Test menghasilkan nilai signifikansi 0,053 ($> 0,05$), yang berarti varians data antar kelompok homogen dan dapat dibandingkan secara setara.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.933	1	48	.053
	Based on Median	.164	1	48	.687
	Based on Median and with adjusted df	.164	1	42.205	.688
	Based on trimmed mean	2.568	1	48	.116

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai $Z = -4,602$ dengan $p = 0,000$ ($< 0,05$) untuk kelas eksperimen dan $Z = -4,303$ dengan $p = 0,000$ ($< 0,05$) untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran, baik berbasis permainan maupun

konvensional, sama-sama berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa.

Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Kelas	N	Z	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen	27	-4,602	0,000	Terdapat peningkatan signifikan
Kontrol	23	-4,303	0,000	Terdapat peningkatan signifikan

Namun, perbedaan antara kedua kelompok tidak signifikan secara statistik. Hasil uji Mann–Whitney U Test memperoleh nilai $U = 297$ dan $p = 0,762$ ($> 0,05$), yang mengindikasikan bahwa meskipun rata-rata nilai kelas eksperimen sedikit lebih tinggi, perbedaan tersebut tidak cukup kuat secara statistik.

Tabel 6 Hasil Uji Mann-Whitney U Test Posttest

Perbandingan	U	Z	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Posttest Eksperimen vs Kontrol	297	-0,302	0,762	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Analisis N-Gain memperlihatkan rata-rata peningkatan sebesar 0,926 pada kelas eksperimen dan 0,903

pada kelas kontrol, keduanya termasuk kategori tinggi menurut klasifikasi Hake.

Tabel 1 Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,926	Tinggi
Kontrol	0,903	Tinggi

Hasil ini menunjukkan bahwa kedua metode sama-sama efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa, namun penggunaan Pokémon TCG memberikan peningkatan yang lebih konsisten dan merata.

Selama proses pembelajaran, observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berpartisipasi dalam aktivitas permainan. Setiap kartu Pokémon berisi angka, poin HP, dan nilai serangan (*damage*) yang mendorong siswa untuk melakukan perhitungan cepat dan mengaitkannya dengan situasi kontekstual permainan. Hal ini memperkuat temuan Siller & Ahmad (2024) bahwa media manipulatif konkret maupun virtual dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar. Selain itu, penelitian Singh et al (2021) juga

menunjukkan bahwa permainan kartu numerik membantu siswa meningkatkan keterampilan berhitung sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa eksperimen sejalan dengan penelitian Zheng et al (2024) yang menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi dan pencapaian hasil belajar matematika. Namun, hasil uji Mann–Whitney yang tidak menunjukkan perbedaan signifikan antar kelompok dapat dijelaskan melalui fenomena *ceiling effect*, di mana skor posttest mendekati nilai maksimum sehingga ruang peningkatan terbatas. Fenomena serupa ditemukan oleh DePascale & Ramani (2024) yang menyebutkan bahwa meskipun *Game-Based Learning* meningkatkan keterlibatan siswa, efeknya terhadap hasil kognitif sering kali tidak signifikan pada intervensi jangka pendek.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi bahwa model pembelajaran berbasis permainan melalui media Pokémon TCG efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung aritmatika

dasar siswa sekolah dasar. Hasil ini juga sejalan dengan Setiawan & Lestari (2023) yang menekankan bahwa penerapan media permainan dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Dan et al (2024) menegaskan bahwa variasi metode pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar tanpa menurunkan pencapaian akademik siswa.

Dengan demikian, penggunaan media Pokémon TCG dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar karena tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan partisipatif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning dengan Media Pokémon TCG untuk

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Aritmatika Dasar di SD”, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Game-Based Learning dengan bantuan media Pokémon TCG memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung aritmatika dasar siswa kelas II sekolah dasar. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen ($p < 0,05$), yang berarti bahwa penggunaan media permainan ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep aritmatika secara lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Meskipun hasil Mann-Whitney U Test menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p > 0,05$), nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen yaitu 0,926 sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,903, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa baik pembelajaran konvensional maupun pembelajaran berbasis permainan sama-sama

mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa, namun pendekatan berbasis permainan memberikan nilai tambah berupa peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan pembelajaran ke depan. Guru disarankan untuk memanfaatkan media Pokémon TCG sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung dasar, karena media ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran berbasis permainan dengan menyediakan sarana, media, serta pelatihan yang memadai bagi guru agar inovasi ini dapat diimplementasikan secara konsisten dan berkelanjutan. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar, waktu perlakuan yang lebih panjang,

serta menambahkan instrumen pengukuran yang mencakup aspek afektif dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, efektivitas media Pokémon TCG sebagai sarana pembelajaran dapat dievaluasi secara lebih komprehensif dan memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chang, I. (2023). Early numeracy and literacy skills and their influences on fourth-grade mathematics achievement: a moderated mediation model. *Large-Scale Assessments in Education*, 11(1), 18.
<https://doi.org/10.1186/s40536-023-00168-6>
- Dan, N. N., Trung, L. T. B. T., Nga, N. T., & Dung, T. M. (2024). Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(4), em2423.
<https://doi.org/10.29333/ejmste/14377>
- DePascale, M., & Ramani, G. (2024). *The Role of Math Games for Children's Early Math Learning: A Systematic Review*.
<https://doi.org/10.31234/osf.io/xkvhb>

- Manovtri, R., & Hayati, R. (2024). Analysis of Students' Learning Difficulties in Subtracting Whole Numbers in Grade 3 Elementary School. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1311–1316.
<https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2202>
- Mongkau, J. G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas. *Journal on Education*, 6(4), 22018–22030.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6323>
- Pujasmara, D. D., Humaira, J., Alifah, P. Z., Mariana, Y. A., & Rostika, R. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Siswa Kelas I dengan Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.211>
- Setiawan, A., & Lestari, H. (2023). Uji statistik dalam studi Game Based Learning pada pembelajaran matematika dasar SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Terapan*, 12(1), 49–59.
- Siller, H.-S., & Ahmad, S. (2024). The Effect of Concrete and Virtual Manipulative Blended Instruction on Mathematical Achievement for Elementary School Students. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 24(2), 229–266.
<https://doi.org/10.1007/s42330-024-00336-y>
- Singh, P., Hoon, T. S., Md Nasir, A., Md Ramly, A., Md Rasid, S., & Meng, C. C. (2021). Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(2), 693.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>
- Susilowaty, N., & Miracline, A. L. (2025). Mathematics Learning Using Concrete Object Media (Shirt Buttons and Straws) to Improve Learning Outcomes. *Jurnal Padagogik*, 8(1 SE-).
<https://doi.org/10.35974/jpd.v8i1.3912>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1 SE-Articles), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wulandari, E. T., Syamsuddin, A. F., & Latif, R. A. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Global Journal of Edu Center (GELA)*, 1(4), 223–228.
<https://doi.org/10.35458>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital

game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>

Keterangan:

Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point, kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard*, contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter*, untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huru Arial ukuran 12 serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sitem OJS 3

pada laman :
<http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, DOAJ (*Directory of Open Access Journal*) dan SINTA . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd.
(087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd
(085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd.
(082298630689)