

IMPLEMENTASI METODE PRAKTIK LANGSUNG DALAM PELATIHAN DESAIN GRAFIS PADA MURID PAKET B DAN C DI SKB KOTA SERANG

Nisrina Nur Aisyah¹, Ratu Amelda², Chanda Maulana Irawan³, Siska Resti
Maysara⁴, Arlis⁵

^{1,2,3,4}PNF FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

⁵SKB Kota Serang

12221220080@untirta.ac.id, 2221220052@untirta.ac.id,
32221220067@untirta.ac.id, 4siska.resti@untirta.ac.id, 5arliskhan56@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Canva based graphic desain learning methods for Package B and C students at SKB Kota Serang and to evaluate its impact on digital skills, creativity and learning motivation. Using a qualitative descriptive approach with triangulation techniques, data were collected through observations, in depth interviews, and documentation. The findings indicate that the application of interactive and practice based learning, supported by tutor guidance, successfully enhances students digital literacy, design skills, and self confidence. Learners were able to produce visual works such as promotional posters and experienced learning that was more engaging, relevant, and beneficial for real world contexts such as entrepreneurship and social media. This study highlights the strategic role of non formal education in developing digital competencies and supporting creative economic empowerment in the digital era.

Keywords: Graphic Design Learning, Canva, Non Formal Education, Package B and C, Students, Digital Literacy, Creativity.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran desain grafis berbasis aplikasi Canva pada peserta didik Paket B dan C di SKB Kota Serang serta menilai dampaknya terhadap keterampilan digital, kreativitas, dan motivasi belajar. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan teknik triangulasi, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran desain grafis melalui metode interaktif, praktik langsung, dan pendampingan tutor mampu meningkatkan literasi digital, keterampilan teknis desain, serta kepercayaan diri peserta didik. Peserta mampu menghasilkan karya visual seperti poster promosi produk dan merasakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, serta bermanfaat

dalam konteks dunia nyata seperti kewirausahaan dan media sosial. Penelitian ini menegaskan bahwa pendidikan non formal memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi digital masyarakat serta mendukung pembelajaran ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Desain Grafis, Canva, Pendidikan Non Formal, Paket B dan C, Literasi Digital, Kreativitas

A. Pendahuluan

Perkembangan Keterampilan Digital di Era Modern

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan pekerjaan. Kemampuan digital kini menjadi salah satu kompetensi utama yang perlu dimiliki setiap individu agar mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi yang dinamis. Tidak hanya sekadar memahami penggunaan perangkat digital, seseorang juga dituntut untuk berpikir kreatif, analitis, dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan. Penelitian menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan digital berperan penting dalam mendukung pengelolaan sumber daya manusia yang inovatif, terutama dalam konteks pendidikan dan pelatihan tenaga kerja. (Alfaa et al., 2023).

Dalam bidang pendidikan, keterampilan digital tidak lagi terbatas pada aspek teknis seperti mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga mencakup kemampuan literasi digital. Literasi digital meliputi kemampuan untuk mencari, mengevaluasi serta mengkomunikasikan informasi secara kritis di lingkungan digital. Menurut Mujiono (2023), literasi digital telah menjadi salah satu kemampuan dasar masyarakat modern yang sama pentingnya dengan kemampuan membaca dan menulis. Dengan kemampuan ini, peserta didik dapat berpikir lebih kritis, mengenali informasi palsu, melindungi data pribadi, dan berpartisipasi aktif dalam ruang digital dengan cara yang produktif.

Di lembaga pendidikan vokasi, keterampilan digital memiliki hubungan erat dengan peningkatan kesiapan kerja pada era revolusi industri 4.0 dan 5.0. Rahmat,

Ashshiddiqi, dan Apriliani (2023) menyatakan bahwa literasi digital membantu peserta didik memahami dinamika dunia kerja berbasis teknologi, sekaligus menyiapkan mereka agar mampu bersaing secara profesional. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan digital harus mencakup pembelajaran yang berorientasi pada praktik, kreativitas, serta kemampuan problem solving yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri saat ini.

Selain individu, lembaga pendidikan juga memiliki peran besar dalam mengembangkan keterampilan digital. Menurut Arina dan Mardiana (2024), kemampuan manajemen lembaga untuk menghadapi tantangan literasi digital sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini meliputi penyediaan infrastruktur, peningkatan kapasitas pendidik, dan penerapan strategi pembelajaran yang interaktif. Institusi pendidikan perlu membangun budaya digital agar peserta didik dapat belajar dan beradaptasi dalam lingkungan yang semakin terdigitalisasi.

Lebih jauh lagi, keterampilan digital juga berkontribusi terhadap

peningkatan kreativitas dan inovasi peserta didik. Penelitian oleh Naharia, Wullur, dan Modigir (2022) menjelaskan bahwa teknologi digital berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas potensi berpikir kreatif dan kemampuan berinovasi di abad ke-21. Dengan demikian, penguasaan keterampilan digital menjadi fondasi penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cakap, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global di masa depan.

Peserta Didik di Lembaga Nonformal

Peserta didik pada lembaga pendidikan nonformal memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi usia, latar belakang pendidikan, maupun pengalaman hidup. Dalam program kesetaraan seperti Paket B dan C, peserta umumnya berasal dari kelompok masyarakat yang belum sempat menyelesaikan pendidikan formal atau ingin melanjutkan belajar untuk meningkatkan kompetensi diri. Keberagaman ini menjadikan proses pembelajaran di lembaga nonformal lebih kompleks dan menuntut pendekatan yang fleksibel, adaptif,

serta kontekstual agar mampu mengakomodasi kebutuhan masing-masing peserta (Sufyan, Nurhalim, & Shofwan, 2022).

Lembaga pendidikan nonformal juga memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi, keterampilan dasar, dan kompetensi vokasional, terutama bagi masyarakat yang terpinggirkan atau memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan formal. Program-program berbasis keterampilan di lembaga nonformal terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian, serta kemampuan ekonomi peserta. Misalnya, penelitian yang dilakukan pada komunitas tenun di Samarinda menunjukkan bahwa pelatihan nonformal berbasis keterampilan tidak hanya memperluas kapasitas teknis peserta, tetapi juga memberdayakan mereka untuk berkontribusi dalam kegiatan sosial dan ekonomi (Nurhayati et al., 2025).

Namun demikian, peserta didik di lembaga nonformal juga menghadapi sejumlah tantangan, seperti motivasi belajar yang fluktuatif, keterbatasan waktu karena tanggung jawab keluarga atau pekerjaan, serta akses terhadap fasilitas belajar yang

terbatas. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi tutor, manajemen lembaga, serta metode pembelajaran yang digunakan. Sufyan et al. (2022) menjelaskan bahwa lembaga nonformal yang mampu mengelola kegiatan belajar dengan baik melalui pendekatan partisipatif dan metode pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta.

Selain itu, pengembangan peserta didik di lembaga nonformal perlu diarahkan pada pembentukan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, serta literasi digital. Pendidikan nonformal yang berbasis pada konsep merdeka belajar mampu mendorong peserta untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Penelitian oleh Susiana dan Setiawati (2023) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran nonformal yang fleksibel memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dan menumbuhkan motivasi belajar intrinsik.

Akhirnya, peserta didik di lembaga nonformal bukan sekadar

penerima materi, melainkan aktor aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dituntut untuk berpartisipasi secara langsung dalam merancang, melaksanakan dan menerapkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari. Dunn (2012) menyatakan bahwa pendidikan nonformal yang efektif adalah yang mampu menghubungkan kebutuhan peserta dengan konteks lokal serta memberikan dukungan yang relevan melalui tutor yang kompeten dan sumber belajar yang memadai. Dengan demikian, pendidikan nonformal memiliki peran strategis dalam meningkatkan kapasitas individu sekaligus mendorong pembangunan sosial dan ekonomi masyarakat.

Pelaksanaan Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Praktik Langsung

Siswa didorong untuk menghasilkan karya visual digital autentik menggunakan pendekatan pembelajaran aktif dalam praktik desain grafis langsung di sekolah. Dengan pendekatan ini, siswa menggunakan perangkat lunak desain seperti Canva untuk langsung menerapkan konsep dan teori yang telah mereka pelajari tentang desain. Tahap-tahap pembelajaran ini

bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dan aspek fundamental desain grafis, seperti garis, bentuk, warna, dan tipografi, sejak awal. Dalam pembelajaran yang sebenarnya, dosen biasanya memulai dengan memperkenalkan siswa pada dasar-dasar desain grafis dengan menguraikan konsep harmoni, keseimbangan, penekanan, kontras, dan ritme. Untuk membantu siswa memahami bagaimana ide-ide ini diterapkan dalam desain sehari-hari, contoh-contoh visual disediakan.

Siswa kemudian berkesempatan untuk membuat desain grafis, baik sendiri maupun berkelompok. Poster promosi, logo komersial, dan konten digital yang mendukung pembelajaran tema merupakan contoh tugas yang sering dilakukan. Siswa didorong untuk menggunakan berbagai kemampuan aplikasi desain digital dan mengekspresikan ide mereka sendiri melalui proses kreatif ini, yang membantu mereka meningkatkan kemahiran teknis dan kreativitas.

Kemudian, mempresentasikan karya mereka di kelas atau melalui media digital sekolah setelah tugas desain selesai, lalu menerima kritik

yang membangun dari teman sekelas dan guru, yang membantu mereka mengenali kelebihan dan kekurangan karya mereka. Selain meningkatkan harga diri dan kemampuan komunikasi visual siswa, latihan presentasi ini mendorong kerja sama tim dan dialog inovatif.

Secara umum, kreativitas, literasi visual, dan kompetensi digital siswa ditingkatkan melalui praktik desain grafis. Selain menghasilkan karya seni konkret yang dapat dinikmati, latihan ini membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan fleksibel yang dibutuhkan untuk menghadapi tuntutan dunia digital modern.

Pendekatan pembelajaran Desain Grafis menggabungkan penerapan praktis alat pengolah gambar dengan pemahaman akan ide visual. Adapun contoh karya, atau diskusi, instruktur pertama-tama menjelaskan elemen desain seperti komposisi, warna, tipografi, dan konsep estetika. Setelah memahami dasar-dasarnya, mahasiswa diarahkan untuk bereksperimen dengan metode desain dasar, termasuk membuat logo, poster, atau manipulasi gambar. Pada tahap ini,

instruktur berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan, kritik, dan bantuan teknis sesuai kebutuhan.

Selain itu, peserta didik didorong untuk menghasilkan konsep orisinal berdasarkan tema atau tujuan desain tertentu. Kemampuan analisis visual dan apresiasi desain peserta didik juga dikembangkan melalui diskusi dan evaluasi karya. Oleh karena itu, penguasaan desain grafis menekankan pemikiran kritis, kepekaan estetika, dan kemampuan komunikasi visual, di samping kemahiran program teknis.

Adapun evaluasi contoh desain dan mengenali komponen visual dari canva itu sendiri. Dengan metode ini, peserta didik dapat memahami teknis, kreatifitas dan kemampuan berkomunikasi melalui media visual, selain memahami teori dan desain. Pendekatan belajar tersebut telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar yang meningkat, dan hasil belajar dalam program “Belajar Bareng Canva”.

Secara keseluruhan, pendekatan pendidikan desain grafis yang efektif bersifat dinamis, berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan berorientasi pada proyek, di mana

peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pengalaman praktis, introspeksi, dan peningkatan desain secara bertahap. Metode ini telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konseptual, dan mengembangkan kemampuan yang relevan dengan tuntutan bisnis digital dan dunia kreatif.

Peran SKB Kota Serang Sebagai Lembaga Pendidikan Non Formal

Peran SKB sebagaimana peran pendidikan masyarakat, dan skb ini menjadi solusi dalam meningkatkan dalam pendidikan kepada anak-anak yang tidak mengenyam pendidikan secara layak dan menyediakan pendidikan secara layak dan SKB (Sanggar Kegiatan Belajar) kota Serang, sebagai lembaga pendidikan Non-Formal memiliki peran yang sangat penting dalam menyediakan pendidikan yang fleksibel, terjangkau dan relevan bagi berbagai kalangan masyarakat, terutama mereka yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal di sekolah. Pendidikan Non-Formal di SKB sering kali menjadi solusi bagi individu yang ingin melanjutkan pendidikan,

mengembangkan keterampilan, atau mendapatkan pengetahuan baru tanpa terkait oleh kurikulum dan sistem pendidikan Formal yang lebih kaku.

Dan pendidikan non formal ini menjadi salah satu langkah awal, masyarakat dapat mendapatkan peluang untuk mereka bisa mendapatkan pelatihan-pelatihan untuk peningkatan secara hard skill ataupun soft skill, dan di lihat secara bagaimana peran SKB di kota Serang, selalu ingin melakukan bagaimana peserta bisa mendapatkan pengalaman yang baik dalam proses untuk mereka bisa terpakai di dunia pekerjaan ataupun yang lain nya, SKB hari ini pun menjadi wadah kreativitas untuk anak-anak untuk bisa berkreaitivitas.

Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Serang merupakan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang bertugas menyediakan layanan pendidikan nonformal bagi masyarakat. SKB berfungsi memperluas akses pendidikan, meningkatkan kompetensi warga belajar, serta mendukung pembangunan sumber daya manusia melalui pendekatan

yang fleksibel, terjangkau, dan sesuai kebutuhan masyarakat.

Dengan beberapa contoh

- Program Digitalisasi Literacy for housewives, yang melatih ibu-ibu dalam menggunakan aplikasi keuangan digital
- Pelatihan kerajinan anyaman bambu yang menghasilkan produk komersial dan di pasarkan melalui pasar daring
- Kegiatan Banten Culture festival yang menampilkan tarian-tarian adat dan menampilkan tarian tradisional, lomba pantun dan sekaligus menjadi sarana edukasi bagi generasi muda.

Dengan peran-peran tersebut, SKB Kota Serang tidak hanya menjadi tempat belajar alternatif, tetapi juga agen perubahan sosial dan ekonomi di tingkat lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data. pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan dan mengukur sejauh mana Implementasi Metode Pembelajaran Desain Grafis pada

Murid Paket B dan C di SKB Kota Serang, terhadap peningkatan minat belajar peserta belajar mengenai pembelajaran Desain.

Jenis penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) :

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran desain grafis di skb kota serang melalui pendekatan yang lebih terarah dan sistematis. penelitian dapat melakukan observasi dan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk melihat apakah metode yang diterapkan efektif atau perlu di sesuaikan.

Penelitian Deskriptif :

Penelitian deskriptif di gunakan untuk menggambarkan pelaksanaan metode pembelajaran desain grafis,serta menilai efeknya terhadap keterampilan dan kretivitas siswa paket B dan C siswa di SKB kota serang. Dan Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menggali fenomena secara komprehensif melalui interaksi langsung dengan tutor, murid, serta lingkungan pembelajaran. Fokus utamanya adalah mendeskripsikan bagaimana metode pembelajaran diterapkan,

bagaimana respon murid, serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Subjek dan informan penelitian

Informan dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan fokus penelitian informan yang meliputi

- Tutor desain grafis di SKB kota serang
- Warga belajar paket B dan C yang mengikuti kelas desain grafis
- Kordinator program/ pengelolaa SKB

Informan ini penting sebagaimana untuk menunjang. Kebutuhan informasi yang valid

Pengumpulan data

Banyak tahapan untuk pengumpulan data yang sebagai berikut di bawah ini :

Observasi

Untuk bagaimana pengumpulan data secara langsung kepada orang-orang yang sudah mengikuti kegiatan nya dan pihak-pihak yang terlibat dalam program tersebut.

Wawancara mendalam (in-depth interview)

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada:

- Tutor desain grafis
- Murid Paket B dan C
- Pengelola SKB

Tujuannya untuk menggali pengalaman belajar, pandangan terhadap metode pembelajaran, kendala yang dihadapi, dan efektivitas penerapannya.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa:

- Silabus dan RPP pembelajaran desain grafis
- Foto kegiatan
- Modul atau media pembelajaran
- Data jumlah warga belajar
- Rekap nilai atau hasil karya desain

Dokumen tersebut membantu memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Keabsahan Data

Untuk menjamin kredibilitas data, digunakan teknik:

- Triangulasi sumber (tutor, murid, pengelola)
- Triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi)
- Member check, yaitu meminta informan mengonfirmasi kembali hasil wawancara
- Perpanjangan keikutsertaan di lapangan.

Dengan triangulasi, data menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Kemampuan Berpikir Kritis
Siswa SDN Tanjung III**

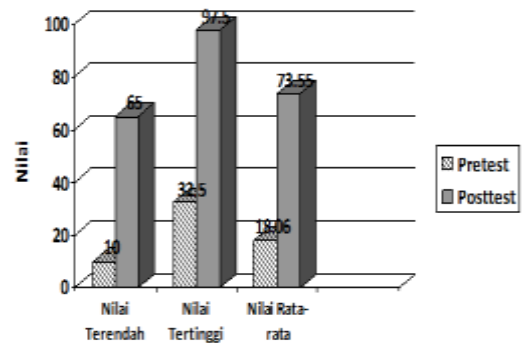
Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
2	3	21,2	6	27,4	0,42	0,25
5	6	5	1	7	5	3

Untuk tabel, tidak ada garis vertikal, namun hanya ada garis

horizontal. Dan table tidak terbagi menjadi dua kolom, tetapi hanya satu kolom.

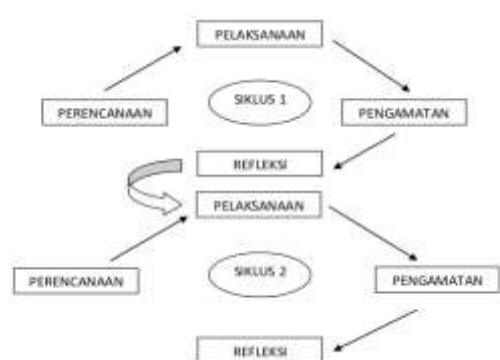
Untuk gambar dan grafik keterangan ditampilkan di bawah grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (1 spasi)



Gambar 1 Daur Air



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

E. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.

Artikel in Press :

- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.

- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.

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)