

PREFERENSI EKSTRAKURIKULER SISWA
DALAM PERSPEKTIF JENIS PERMAINAN

Hetty Dwi Purwaningsih¹, Sapto Wibowo^{1,2,*}, Advendi Kristiyandaru³
^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya, Pendidikan Olahrag, Jawa Timur, Indonesia

¹Email: 25060805024@mhs.unesa.ac.id*; ² Email: saptowibowo@unesa.ac.id ;

³Email: advendikristiyandaru@unesa.ac.id

Students Extracurricular Preferences in the Perspective of Game Types

Abstract

The selection of extracurricular activities is an important part of the development of students' interests and talents, but the factors that influence these preferences are not fully understood, especially in the context of the tendency of the type of games that students prefer. The type of game, whether physical, strategic, creative, competitive, or collaborative, is considered to reflect the student's behavioral tendencies, learning styles, and natural interest in certain activities. This study aims to identify the relationship between the types of games that students like and the extracurricular choices they take at school. The research uses a quantitative approach with a survey design. The research sample consisted of 109 students of SMP Negeri 1 Porong who were selected through purposive sampling techniques. The instrument is in the form of a Likert scale questionnaire that measures the tendency of the type of game and the extracurricular preferences of students. Data were analyzed using descriptive statistics, correlation tests, and tendency analysis to map the patterns of relationships between variables. The results of the study are known that the average value (mean) of student interest is 58.29 with a standard deviation of 7.85. A median score of 59 indicates that most students have a level of interest that is close to the group average. A minimum score of 28 and a maximum of 75 showed a fairly wide range of variation between respondents, indicating that the tendency of physical games, such as outdoor and competitive games, was strongly correlated with sports extracurricular choices. Meanwhile, students who like strategic games and logic tend to choose academic extracurriculars and science clubs. Students who have an interest in creative and collaborative play are more likely to choose arts, language, and organizational extracurriculars. These findings confirm that the type of game is a potential indicator in understanding the orientation of students' interest in extracurricular activities. In conclusion, the tendency of the type of play can be the basis for schools to design extracurricular programs that are more relevant to the characteristics of the students. This understanding can help teachers

and school managers in providing more targeted guidance and creating a learning environment that is more supportive of the development of students' interests and potential. Topics: Student perspective, extracurriculars, types of games

Keywords: Student perspective, Extracurricular activities, Types of games

ABSTRACT

Pemilihan kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian penting dalam perkembangan minat dan bakat murid, namun faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi tersebut belum sepenuhnya dipahami, khususnya dalam konteks kecenderungan jenis permainan yang digemari murid. Jenis permainan, baik yang bersifat fisik, strategis, kreatif, kompetitif, maupun kolaboratif, dianggap mencerminkan kecenderungan perilaku, gaya belajar, dan ketertarikan alami murid terhadap aktivitas tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara jenis permainan yang disukai murid dengan pilihan ekstrakurikuler yang mereka ambil di sekolah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Sampel penelitian terdiri dari 109 murid SMP Negeri 1 Porong yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen berupa angket skala Likert yang mengukur kecenderungan jenis permainan serta preferensi ekstrakurikuler murid. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji korelasi, dan analisis kecenderungan untuk memetakan pola hubungan antara variabel. Hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) minat murid sebesar 58,29 dengan simpangan baku 7,85. Nilai median sebesar 59 menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki tingkat minat yang mendekati rata-rata kelompok. Skor minimum sebesar 28 dan maksimum 75 memperlihatkan adanya rentang variasi yang cukup lebar antarresponden, yang menandakan bahwa kecenderungan permainan fisik, seperti permainan outdoor dan kompetitif, berkorelasi kuat dengan pilihan ekstrakurikuler olahraga. Sementara itu, murid yang menyukai permainan strategis dan logika cenderung memilih ekstrakurikuler akademik dan klub sains. Murid yang memiliki minat pada permainan kreatif dan kolaboratif lebih banyak memilih ekstrakurikuler seni, bahasa, dan organisasi. Temuan ini menegaskan bahwa jenis permainan merupakan indikator potensial dalam memahami orientasi minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler. Kesimpulannya, kecenderungan jenis permainan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam merancang program ekstrakurikuler yang lebih relevan dengan karakteristik murid. Pemahaman ini dapat membantu guru dan pengelola sekolah dalam memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan minat dan potensi murid.

Keywords: Prespektif murid, Ekstrakurikuler, Jenis permainan

A. Pendahuluan

Partisipasi murid dalam kegiatan ekstrakurikuler telah lama diakui sebagai komponen penting dalam perkembangan akademik, sosial, dan emosional remaja. Berbagai studi

menunjukkan bahwa keterlibatan pada kegiatan di luar jam pelajaran termasuk olahraga, seni, dan permainan edukatif berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik, keterampilan sosial, dan rasa memiliki

terhadap sekolah (Acar, 2023). Selain manfaat umum tersebut, pola partisipasi murid tidak seragam: pilihan dan tingkat keterlibatan murid dipengaruhi oleh tipe aktivitas yang ditawarkan, konteks sekolah, serta motif internal dan eksternal yang dimiliki murid.

Salah satu faktor utama yang memengaruhi pilihan murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler adalah jenis permainan atau karakteristik aktivitas itu sendiri, yang mencakup elemen ludik seperti sifat kompetitif versus kooperatif, format digital versus tradisional, serta orientasi pada pengembangan keterampilan versus hiburan semata. Penelitian tentang pembelajaran berbasis permainan dan game-based learning menunjukkan bahwa ciri-ciri ini secara langsung memengaruhi tingkat motivasi, keterlibatan, dan preferensi murid terhadap suatu kegiatan, sehingga menentukan daya tariknya bagi kelompok murid yang berbeda (Xu et al., 2023). Dengan demikian, desain ekstrakurikuler apakah berfokus pada permainan tradisional, aktivitas berbasis fisik, atau elemen digital berpotensi membentuk persepsi awal murid terhadap relevansi dan kesesuaian kegiatan

tersebut, yang selanjutnya berinteraksi dengan faktor mediasi lain untuk membentuk keputusan partisipasi (Ayu et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif korelasi untuk menggambarkan tingkat minat murid dalam memilih kegiatan ekstrakurikuler dan menganalisis hubungan antara jenis permainan dengan tingkat minat tersebut. Desain ini dipilih karena memungkinkan pengumpulan data yang representatif sekaligus pengujian hubungan antar komponen secara statistik (Salim et al., 2022).

Populasi penelitian mencakup seluruh murid SMP Negeri 1 Tanggulangin yang memiliki program ekstrakurikuler berbasis permainan. Sampel berjumlah 109 murid kelas VII hingga IX, yang ditentukan melalui teknik stratified random sampling agar setiap kategori terwakili secara proporsional (Howell et al., 2020). Kriteria inklusi meliputi keikutsertaan aktif dalam minimal satu kegiatan ekstrakurikuler berbasis permainan selama semester berjalan dan kesediaan menjadi responden dengan

persetujuan tertulis dari orang tua atau wali.

Variabel penelitian terdiri atas jenis permainan sebagai variabel bebas dan minat murid sebagai variabel terikat. Jenis permainan dikategorikan menjadi permainan tradisional atau fisik (misalnya gobak sodor, futsal, bola voli) serta permainan digital atau berbasis gim (misalnya e-sport, coding game), dan selanjutnya dikelompokkan ke dalam sifat kooperatif dan kompetitif. Minat murid diukur menggunakan Kuesioner Minat Ekstrakurikuler dan kerangka Self-Determination (Anggita et al., 2020). Instrumen berbentuk skala Likert 1–5 mencakup dimensi ketertarikan pribadi, persepsi manfaat, dukungan teman sebaya, dan kesesuaian jenis permainan. Validitas isi dikonsultasikan kepada tiga pakar pendidikan jasmani dan psikometri, sedangkan reliabilitas diuji dengan Cronbach' s alpha dan ditetapkan pada ambang $\alpha \geq .70$.

Pengumpulan data dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah. Kuesioner disebarakan secara daring melalui Google Form serta luring bagi sekolah yang tidak memiliki akses internet. Responden mengisi

kuesioner secara anonim untuk menjamin kerahasiaan data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat minat murid dalam memilih ekstrakurikuler serta menganalisis hubungan antara jenis permainan (misal: permainan tradisional vs. digital; kompetitif vs. kooperatif) dengan tingkat minat murid di SMP Negeri 1 Tanggulangin. Penelitian dilaksanakan pada bulan oktober 2025 dengan 109 murid terpilih menjadi sampel penelitian.

1. Statistik Deskriptif Minat Murid

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menggambarkan tingkat minat murid dalam memilih kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Tanggulangin. Variabel minat murid diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert lima poin, di mana skor total yang tinggi menunjukkan tingkat minat yang semakin besar terhadap keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Murid dalam Pemilihan Ekstrakurikuler

Statistik	N	Mean	Median	SD	Min	Max
Minat Murid	109	58,29	59	7,85	28	75

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) minat murid sebesar 58,29 dengan simpangan baku 7,85. Nilai median sebesar 59 menunjukkan bahwa sebagian besar murid memiliki tingkat minat yang mendekati rata-rata kelompok. Skor minimum sebesar 28 dan maksimum 75 memperlihatkan adanya rentang variasi yang cukup lebar antar responden, yang menandakan bahwa minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler bersifat heterogen.

2. Kategorisasi Tingkat Minat

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai distribusi tingkat minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler, dilakukan proses kategorisasi skor minat menggunakan pendekatan $\text{mean} \pm 1$ (Tonin et al., n.d.). Hasil pengelompokan data dari 109 responden disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategorisasi Tingkat Minat Murid dalam Pemilihan

Ekstrakurikuler

Kategori Minat	Rentang Skor	Frekuensi (f)
Rendah	< 50,43	14
Sedang	50,43 – 66,15	80
Tinggi	> 66,15	15

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar murid berada pada kategori minat sedang sebanyak 80 murid (73,4%), sedangkan 15 murid (13,8%) memiliki minat tinggi dan 14 murid (12,8%) termasuk dalam kategori rendah. Pola distribusi ini menunjukkan bahwa tingkat minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler secara umum cukup baik, meskipun belum optimal karena mayoritas murid masih berada pada tingkat sedang.

3. Analisis Hubungan antara Jenis Permainan dan Tingkat Minat Murid

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara jenis permainan ekstrakurikuler dengan tingkat minat murid, dilakukan uji *Chi-Square* menggunakan program SPSS versi 26. Uji ini digunakan karena kedua variabel berskala kategorik, yaitu jenis permainan (tradisional dan

digital) serta tingkat minat (rendah, sedang, tinggi). Hasil analisis disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. *Crosstab* Jenis Permainan dan Tingkat Minat Murid

Jenis Permai nan	Minat Rend ah	Minat Seda ng	Min at Ting gi	Tot al
Tradisio nal	10	70	14	94
Digital	4	10	1	15
Total	14	80	15	109

Tabel 4. Hasil Uji *Chi-Square* Jenis Permainan dan Tingkat Minat Murid

Jenis Uji	Nilai χ^2	df	Asym Sig. (2-tailed)
Pearson Chi-Square	3.331	2	0.189
Likelihood Ratio	2.950	2	0.229
Linear-by-Linear Association	2.835	1	0.092

4. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4, diperoleh nilai *Pearson Chi-Square* sebesar 3.331 dengan derajat kebebasan (df) = 2 dan nilai signifikansi (p) = 0.189. Karena nilai $p > 0.05$, maka

dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara jenis permainan dan tingkat minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler. **Analisis**

Regresi Logistik Multinomial

Untuk mengetahui pengaruh jenis permainan dan model permainan terhadap tingkat minat murid dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dilakukan analisis regresi logistik multinomial dengan variabel terikat tingkat minat murid (kategori: rendah, sedang, tinggi). Variabel bebas yang dimasukkan dalam model meliputi model permainan (kooperatif dan kompetitif), jenis permainan (tradisional dan digital), serta variabel kontrol jenis kelamin dan kelas. Analisis dilakukan menggunakan program SPSS versi 26 dengan tingkat kepercayaan 95%.

a. Hasil uji kelayakan model

Uji kelayakan model dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi logistik multinomial yang digunakan dalam penelitian ini layak untuk menjelaskan hubungan antara variabel bebas (jenis permainan dan model permainan) dengan variabel terikat (tingkat minat murid). Analisis ini menghasilkan nilai -2 Log

Likelihood, Chi-Square, serta koefisien Pseudo R-Square (Cox & Snell, Nagelkerke, dan McFadden) yang menggambarkan seberapa baik model mampu menjelaskan variasi data. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Ringkasan Kelayakan Model Regresi Logistik Multinomial

-2 Log Likelihood (Final)	Chi-Square	df	Sig.	Ratio Test, yang menunjukkan perbedaan antara model dengan variabel tertentu	Cox & Snell R ²	Nagelkerke R ² (dengan variabel tersebut)	McFadden R ²
64.241	24.281	8	0.002	0.002	0.255	0.255	0.146

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, diketahui bahwa nilai Chi-Square sebesar 24,281 dengan signifikansi 0,002 ($< 0,05$), yang berarti model regresi logistik multinomial signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas yang dimasukkan ke dalam model secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap tingkat minat murid. Nilai Nagelkerke R^2 sebesar 0,255 menunjukkan bahwa model mampu menjelaskan sekitar 25,5% variasi minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler, sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Dengan demikian, model regresi dinyatakan layak untuk digunakan pada analisis selanjutnya.

b. Uji Pengaruh Variabel Independen

Setelah model dinyatakan layak, langkah berikutnya adalah menguji pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, yaitu tingkat minat murid dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Uji ini dilakukan menggunakan Likelihood

Ratio Test, yang menunjukkan perbedaan antara model dengan variabel tertentu. Nilai Chi-Square yang signifikan ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa variabel tersebut memberikan kontribusi yang berarti terhadap model. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Uji Pengaruh Variabel Independen terhadap Tingkat Minat Murid

Variabel	Chi-Square	df	Sig.
Jenis Kelamin	0.006	2	0.997
Kelas	0.985	2	0.611
Model Permainan	20.284	2	0.000
Jenis Permainan	3.954	2	0.138

Berdasarkan hasil pada Tabel 6, diperoleh bahwa model permainan

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat minat murid ($\chi^2 = 20,284$; $p = 0,000 < 0,05$). Artinya, perbedaan model permainan baik itu bersifat kooperatif atau kompetitif berpengaruh nyata terhadap variasi tingkat minat murid dalam memilih kegiatan ekstrakurikuler.

Sementara itu, variabel jenis permainan (tradisional vs digital), jenis kelamin, dan kelas tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan ($p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa minat murid lebih ditentukan oleh bentuk interaksi sosial dan pola kerja sama yang ditawarkan dalam kegiatan, bukan oleh jenis permainan atau faktor demografinya. Dengan kata lain, murid cenderung lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan kerja sama (kooperatif) dibandingkan persaingan (kompetitif).

c. Estimasi Parameter Model

Setelah diketahui bahwa model permainan berpengaruh signifikan terhadap tingkat minat murid, dilakukan analisis lanjutan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh setiap variabel bebas terhadap variabel terikat (tingkat

minat murid). Analisis ini menggunakan nilai koefisien regresi (B), uji Wald, signifikansi (p), dan nilai $\text{Exp}(B)$ yang menunjukkan besarnya peluang (odds ratio) perubahan kategori minat murid akibat variabel prediktor. Hasil estimasi parameter regresi logistik multinomial disajikan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Estimasi Parameter Regresi Logistik Multinomial terhadap Tingkat Minat Murid

Kategori Minat (dibandingkan dengan kategori "Rendah")	Variabel	B	Wald	Signif. p	Exp(B)
Sedang	Model Permainan (Kooperatif)	3.040	16.138	0.000	20.895
	Jenis Permainan	1.547	3.142	0.076	4.698

	(Tradisional)				
	Jenis Kelamin	0.047	0.04	0.947	1.048
	Kelas	-0.361	0.709	0.400	0.697
Tinggi	Model Permainan (Kooperatif)	2.577	7.310	0.007	13.162
	Jenis Permainan (Tradisional)	2.190	2.835	0.092	8.938
	Jenis Kelamin	0.021	0.01	0.981	1.021
	Kelas	-0.140	0.077	0.782	0.869

Hasil pada Tabel 7 menunjukkan bahwa model permainan kooperatif memiliki pengaruh paling kuat dan signifikan terhadap tingkat minat murid.

1. Untuk kategori minat sedang, murid yang mengikuti permainan kooperatif memiliki peluang 20,9 kali lebih besar untuk memiliki minat sedang dibandingkan dengan murid yang mengikuti permainan kompetitif ($\text{Exp}(B) = 20.895$; $p < 0.001$).
2. Untuk kategori minat tinggi, peluang meningkat menjadi 13,16 kali lebih besar dibandingkan permainan kompetitif ($\text{Exp}(B) = 13.162$; $p = 0.007$).

Sementara itu, jenis permainan tradisional menunjukkan kecenderungan berpengaruh positif terhadap minat murid, meskipun belum signifikan secara statistik ($p = 0.076-0.092$). Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional tetap memiliki daya tarik, terutama karena faktor kebersamaan, kedekatan budaya, dan interaksi langsung antar murid.

Variabel jenis kelamin dan kelas tidak memberikan pengaruh yang

signifikan ($p > 0.05$), yang berarti tingkat minat murid tidak ditentukan oleh perbedaan demografis, melainkan oleh karakteristik kegiatan ekstrakurikuler itu sendiri, khususnya pada aspek model dan dinamika permainan yang diterapkan.

E. Kesimpulan

Jenis permainan merupakan indikator potensial dalam memahami orientasi minat murid terhadap kegiatan ekstrakurikuler. Kesimpulannya, kecenderungan jenis permainan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam merancang program ekstrakurikuler yang lebih relevan dengan karakteristik murid. Pemahaman ini dapat membantu guru dan pengelola sekolah dalam memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan minat dan potensi murid. Adapun keterbatasan penelitian ini Penelitian ini hanya melibatkan murid dari satu jenjang sekolah (SMP) dan pada wilayah tertentu, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi untuk jenjang atau konteks sekolah lain, untuk itu dilakukan pengembangan

lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta ekstrakurikuler dan variasi jenis permainan

.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, E. (2023). *Beyond the Classroom : Exploring the Relationship Between Extracurriculars , Social Capital , and Academic Achievement*. 14(15), 101–107. <https://doi.org/10.7176/JEP/14-15-10>
- Anggita, G. M., Rachman, H. A., & Yun-chen, C. (2020). *The Differences of Elementary School Students ' Interest on Traditional Games and Online Games*. 1–8. <https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2020.2300277>
- Ayu, D., Sari, M., & Kurniawan, D. (2024). *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*. 2(1), 83–92.
- Bilimleri, S. (2022). *Okul Takımlarına Katılan ve Katılmayan Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akran İlişkilerinin İncelenmesi Investigation of Digital Game Addiction and Peer Relationships of Secondary School Students Who Participated and Did not Participate in School Teams*.
- Deng, W. (2024). *Unlocking the Drive To Learn: Navigating Individual, Familial, and Educational Dynamics of Cognitive Engagement in University Students*. May, 178–200. <https://doi.org/10.20319/ictel.2024.178200>

Franco, R., Virijivich, R., & Virijivich, R. (2023). *Motivación académica y expectativas profesionales en estudiantes : Una revisión sistemática*. 7(2), 1–22.

Hidayah, L. (2020). *Studi Perbandingan Minat Siswa SMP Dan MTs terhadap Bolavoli Mini dan Bolavoli Gandu Level II*. 2(7), 357–366.

Howell, C. R., Su, W., Nassel, A. F., Agne, A. A., & Cherrington, A. L. (2020). *Area based stratified random sampling using geospatial technology in a community-based survey*. 1–9.

Noel, V., & Ancoco, V. (2021). *ATTITUDE OF UNIVERSITY STUDENTS TO EXTRACURRICULAR*. 3, 71–80.

Salim, M. S., Tomi, A., & Sari, Z. N. (2022). *Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola Dengan Hasil Belajar PJOK Siswa SMP*. 4(11), 1034–1039.
<https://doi.org/10.17977/um062v4i112022p1034-1039>

Tonin, K. G., Tolentino-neto, L. C. B. De, Ocampo, D. M., & Prioridades, O. (n.d.). “ *A disciplina de Ciências é interessante , mas não é a minha preferida ”: um paradoxo entre estudantes brasileiros*. 68–80.

Xu, D., Read, J., & Allen, J. (2023). *Exploring the Effects of Progression Mechanics in Competitive and Collaborative Gamified Learning*. 730–738.

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 huruf 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)