



Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 1 Garunglor

Wildan Adib Furqon^{1*}, Nasokah,² Sofan Rizqi,³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an Jawa

Tengah di Wonosobo

*Penulis Korespondensi: wildanadib87@gmail.com

Abstract. *This study aims to: (1) examine how animated films are used as a learning medium for Grade IV students at SD N 1 Garunglor in learning the Javanese language; (2) determine students' initial listening comprehension skills before the implementation of animated film media; (3) assess how animated films can improve students' listening skills in Javanese language. This research employed a quantitative approach with an experimental method using a One-Group Pretest-Posttest Design. Data collection instruments included observation, interviews, tests, and documentation. The findings indicate that the use of Javanese-language animated films is effective in improving the listening skills of Grade IV students. Prior to the intervention, students' listening skills were relatively low with a pre-test average of 53.5, and most did not meet the Minimum Mastery Criteria (KKM). After the intervention, the post-test average rose to 80.5 with a mastery rate of 87.5%. The t-test results showed t-value (6.494) > t-table (2.364) with p-value 0.000336 < 0.05, indicating a statistically significant difference. The N-Gain score of 0.57 (moderate category) confirms that animated film media is reasonably effective in enhancing students' listening skills in Javanese language learning.*

Keywords: *animated film; Javanese language; learning media; listening skills.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana penggunaan media film animasi berbahasa Jawa pada siswa kelas IV SD N 1 Garunglor; (2) mengetahui kemampuan awal keterampilan menyimak siswa sebelum penggunaan media film animasi; (3) mengetahui bagaimana media film animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jawa siswa kelas IV SD N 1 Garunglor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain One Group Pretest-Posttest Design. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi berbahasa Jawa terbukti efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Sebelum penerapan, nilai rata-rata pre-test sebesar 53,5 dan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Setelah intervensi, rata-rata post-test meningkat menjadi 80,5 dengan ketuntasan 87,5%. Uji t menunjukkan t-hitung (6,494) > t-tabel (2,364) dengan p-value 0,000336 < 0,05, yang mengindikasikan perbedaan signifikan. Skor N-Gain sebesar 0,57 (kategori sedang) mengonfirmasi efektivitas media film animasi dalam mengembangkan keterampilan menyimak siswa.

Kata kunci: bahasa Jawa; film animasi; keterampilan menyimak; media pembelajaran.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang wajib diajarkan di Provinsi Jawa Tengah berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2012. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai medium pelestarian nilai-nilai budaya Jawa yang mencakup sopan santun, tata krama, dan sistem unggah-ungguh basa.

Namun demikian, realitas pembelajaran Bahasa Jawa di lapangan menunjukkan sejumlah permasalahan. Hasil observasi di SD N 1 Garunglor Sukoharjo Wonosobo mengungkap bahwa keterampilan menyimak siswa kelas IV tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor: (1) Bahasa Jawa jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa; (2) metode pembelajaran yang monoton, mengandalkan LKS dan buku paket; serta (3) hasil belajar siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Padahal, sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti proyektor, layar LCD, laptop, tablet, dan wifi yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengeksplorasi solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran film animasi dipilih karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan auditori secara simultan, sehingga berpotensi meningkatkan daya serap dan motivasi belajar siswa. Film animasi juga dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Keterampilan menyimak (*listening skill*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa dasar yang menjadi fondasi bagi keterampilan berbahasa lainnya. Tarigan mendefinisikan menyimak sebagai proses aktif mendengarkan tuturan lisan secara saksama yang melibatkan perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi dari komunikasi pembicara. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa, keterampilan ini sangat penting untuk memahami ragam bahasa krama maupun ngoko yang memiliki perbedaan signifikan dalam penggunaannya.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran film animasi berbahasa Jawa di kelas IV SD N 1 Garunglor; (2) mengukur kemampuan awal keterampilan menyimak siswa sebelum penerapan media; dan (3) menganalisis efektivitas media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Jawa siswa kelas IV SD N 1 Garunglor.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Media Pembelajaran Film Animasi

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan dari sumber

kepada penerima guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Asyhar, 2011). Film animasi sebagai media audiovisual merupakan rangkaian gambar tidak hidup yang berurutan pada frame dan diproyeksikan secara mekanis-elektronis sehingga tampak hidup pada layar. Dalam penelitian ini digunakan animasi 2D berbahasa Jawa yang dinilai paling sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Film animasi memiliki sejumlah fungsi penting dalam pembelajaran: fungsi semantik (memperjelas konsep), manipulatif (memanipulasi objek sesuai konteks), fiksatif (merekam dan menampilkan ulang peristiwa), distributif (mengatasi batas ruang dan waktu), sosiokultural (mengakomodasi keragaman budaya), dan psikologis (merangsang imajinasi dan meningkatkan minat belajar). Kombinasi fungsi-fungsi ini menjadikan film animasi sebagai media yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar. Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

2.2 Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Jawa

Anderson mendefinisikan keterampilan menyimak sebagai proses kompleks yang mencakup aktivitas mendengar, mengenali, dan menginterpretasikan simbol-simbol lisan. Hunt dalam Tarigan (2008) mengemukakan tujuh tahapan menyimak: isolasi, identifikasi, integrasi, inspeksi, interpretasi, interpolasi, dan introspeksi. Pembelajaran menyimak dalam konteks Bahasa Jawa memerlukan penguasaan sistem unggah-ungguh basa yang meliputi ragam krama dan ngoko, sehingga kompleksitasnya lebih tinggi dibandingkan menyimak dalam bahasa sehari-hari.

Muatan lokal Bahasa Jawa di Jawa Tengah memiliki urgensi strategis: sebagai pelestarian identitas budaya, pengembangan karakter siswa melalui nilai sopan santun, serta sebagai respons atas semakin

berkurangnya penggunaan krama inggil dalam komunikasi generasi muda. Penetapan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib diharapkan menjadi benteng terhadap ancaman kepunahan bahasa daerah di tengah arus modernisasi.

2.3 Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas media animasi dalam pembelajaran menyimak. Susanti (2020) menemukan peningkatan kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun dari 52,08% (Mulai Berkembang) menjadi 78,75% (Berkembang Sangat Baik) melalui media animasi. Fadhilah (2022) membuktikan kontribusi media animasi audio visual sebesar 24,40% terhadap keterampilan menyimak cerita fiksi. Astafrina dkk. (2022) melaporkan peningkatan rata-rata nilai menyimak dari 60 menjadi 80,22 menggunakan video animasi dalam pembelajaran tematik. Hilman dkk. (2024) menunjukkan t-hitung 16,66 yang jauh melampaui t-tabel 2,67, mengkonfirmasi pengaruh signifikan video animasi terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia.

Pembeda penelitian ini dari kajian-kajian sebelumnya terletak pada spesifisitas konteks: penggunaan film animasi berbahasa Jawa (bukan Bahasa Indonesia) pada siswa sekolah dasar dengan pendekatan kuantitatif One Group Pretest-Posttest Design. Hal ini menjawab gap penelitian terkait efektivitas media animasi dalam pembelajaran muatan lokal berbahasa daerah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kuantitatif eksperimen. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana satu kelompok subjek diberikan pre-test, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media film animasi, dan selanjutnya diberikan post-test. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan jumlah sampel yang terbatas dan homogenitas subjek penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SD N 1 Garunglor, Dusun Munggangsari, Desa Karangtengah, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Wonosobo. Subjek penelitian adalah

seluruh siswa kelas IV tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 8 orang (sampling jenuh). Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran film animasi berbahasa Jawa, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menyimak siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) tes—pre-test dan post-test masing-masing 15 soal pilihan ganda; (2) observasi partisipatif selama proses pembelajaran; (3) wawancara terstruktur dengan kepala sekolah, guru Bahasa Jawa, dan siswa; serta (4) dokumentasi. Instrumen tes telah melalui uji validitas menggunakan rumus Point Biserial dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20. Dari 20 soal yang diujicobakan, 15 soal dinyatakan valid ($r_{pbi} > r_{tabel}$) dengan koefisien reliabilitas 0,7855 (kategori tinggi).

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: (1) analisis pendahuluan—uji normalitas Shapiro- Wilk dan uji homogenitas Levene's Test menggunakan SPSS; (2) uji hipotesis—Paired Sample T-Test dan analisis N-Gain; serta (3) analisis lanjut berupa interpretasi dan penarikan kesimpulan. Prosedur pembelajaran dibagi dalam tiga fase: pembuka (salam, doa, pre-test), inti (penayangan film animasi dua tahap dengan dan tanpa diskusi kosakata), dan penutup (post-test, motivasi, salam).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Implementasi Media Film Animasi

Pembelajaran dilaksanakan di kelas IV SD N 1 Garunglor dengan jumlah 8 siswa (6 laki-laki, 2 perempuan). Media yang digunakan adalah film animasi 2D berbahasa Jawa dengan tema cerita rakyat local. Penayangan dilakukan dalam dua tahap: tahap pertama disertai diskusi kosakata bersama guru untuk membantu pemahaman kosakata krama dan ngoko, sedangkan tahap kedua disajikan tanpa diskusi untuk melatih kemampuan penalaran melalui konteks visual secara mandiri.

Respons siswa selama proses pembelajaran menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditandai dengan keaktifan bertanya dan merespons pertanyaan guru. Penggunaan perangkat proyektor yang tersedia di sekolah memungkinkan penayangan dengan kualitas visual yang baik. Observasi partisipatif mengkonfirmasi bahwa media film animasi berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional dengan LKS.

4.2 Hasil Uji Instrumen

Uji validitas terhadap 20 butir soal menghasilkan 15 soal valid (nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18) dan 5 soal tidak valid (nomor 5, 12, 15, 19, 20). Uji reliabilitas dengan KR-20 menghasilkan koefisien 0,7855 yang masuk kategori tinggi, menunjukkan konsistensi instrumen yang memadai untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Uji	Hasil	Kriteria
Validitas (15 soal valid)	$r_{pbi} > r_{tabel}$	Valid
Reliabilitas (KR-20)	0,7855	Tinggi
Normalitas Pre-test (Shapiro-Wilk)	Sig. = 0,366	Normal
Normalitas Post-test (Shapiro-Wilk)	Sig. = 0,224	Normal
Homogenitas (Levene)	Sig. = 0,071	Homogen

4.3 Hasil Pre-test dan Post-test

Sebelum penerapan media film animasi, rata-rata nilai pre-test siswa kelas IV sebesar 53,5 dengan tingkat ketuntasan hanya 12,5% (1 dari 8 siswa mencapai KKM). Nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 40. Data ini mengkonfirmasi kondisi awal keterampilan menyimak yang rendah sebagaimana teridentifikasi dalam observasi awal

Tabel 2. Nilai Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV

No.	Nama Siswa	Pre-test	Post-test	Selisih
1	Ahmad Maulana	46	76	+30
2	Airilyn Mikhaila S. A.	76	90	+14
3	Athariz Daffa Pradipta	58	76	+18
4	Ikmal Saputra	46	70	+24
5	Naufal Afkar Pratama	40	88	+48
6	Ririn Agustin	58	76	+18
7	Zacki Dwi Abdul M.	64	88	+24
8	Dodi Setiawan	40	80	+40

No.	Nama Siswa	Pre-test	Post-test	Selisih
	Rata-rata	53,5	80,5	+27
	Ketuntasan (%)	12,5%	87,5%	

Setelah pembelajaran dengan media film animasi, rata-rata post-test meningkat menjadi 80,5 dengan ketuntasan 87,5% (7 dari 8 siswa mencapai KKM). Peningkatan rata-rata sebesar 27 poin menunjukkan dampak positif yang substansial dari penerapan media ini. Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dengan selisih berkisar antara 14 hingga 48 poin

4.4 Hasil Uji Statistik

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,366 untuk pre-test dan 0,224 untuk post-test, keduanya $> 0,05$. Uji homogenitas Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,071 $> 0,05$. Dengan demikian, asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, sehingga pengujian hipotesis dengan Paired Sample T-Test dapat dilanjutkan.

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai t-statistik sebesar -6,494 dengan derajat kebebasan (df) = 7 dan p-value (two-tail) sebesar 0,000336 $\ll 0,05$. Nilai absolut t-hitung (6,494) $>$ t-tabel (2,364), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai korelasi Pearson antara pre-test dan post-test sebesar 0,4146, menunjukkan hubungan positif sedang. Penyempitan varians dari 162 (pre-test) menjadi 53,43 (post-test) mengindikasikan distribusi nilai yang lebih merata setelah intervensi.

Analisis N-Gain menghasilkan skor rata-rata 0,57 (57,17%), yang termasuk dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Hasil ini menunjukkan bahwa media film animasi cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak, meskipun belum mencapai tingkat maksimal (kategori tinggi: $g > 0,7$).

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji T-Test dan N-Gain

Parameter	Nilai
Rata-rata Pre-test	53,5
Rata-rata Post-test	80,5
t-hitung	-6,494
t-tabel (df=7, $\alpha=0,05$)	2,364
p-value (two-tail)	0,000336
Korelasi Pearson	0,4146
N-Gain Score	0,57 (Sedang)

4.5 Pembahasan

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi hipotesis alternatif (H_a): penggunaan media pembelajaran film animasi berbahasa Jawa berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD N 1 Garunglor. Temuan ini selaras dengan penelitian Hilman dkk. (2024) yang juga menemukan pengaruh signifikan video animasi terhadap keterampilan menyimak, meski dalam konteks Bahasa Indonesia. Perbedaan dengan penelitian Astafrina dkk. (2022) terletak pada fokus yang lebih spesifik pada keterampilan menyimak bahasa daerah, bukan keterampilan bahasa secara umum dalam pembelajaran tematik

Efektivitas film animasi dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme utama. Pertama, fungsi psikologis media—film animasi merangsang imajinasi dan meningkatkan minat belajar, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses menyimak. Kedua, fungsi semantik—visualisasi konteks percakapan membantu siswa memahami makna kosakata krama dan ngoko tanpa harus menghafal secara terlepas dari konteks. Ketiga, fungsi sosiokultural—animasi yang menampilkan situasi budaya Jawa memberikan konteks autentik yang memperkuat pemahaman unggah-ungguh basa

Nilai N-Gain 0,57 (kategori sedang) mengindikasikan bahwa meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, ruang untuk optimasi masih terbuka. Faktor pembatas yang mungkin mencakup jumlah sesi pembelajaran (penelitian dilakukan dalam satu siklus singkat) dan jumlah sampel yang kecil

(n=8). Penelitian dengan durasi lebih panjang dan implementasi multi-siklus berpotensi menghasilkan N-Gain yang lebih tinggi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran film animasi berbahasa Jawa terbukti dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD N 1 Garunglor, ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai dari 53,5 (pre-test) menjadi 80,5 (post-test) dengan ketuntasan 87,5%; (2) kemampuan awal keterampilan menyimak siswa tergolong rendah, dengan mayoritas belum mencapai KKM; (3) perbedaan antara pre-test dan post-test terbukti signifikan secara statistik ($t\text{-hitung } 6,494 > t\text{-tabel } 2,364; p = 0,000336 < 0,05$), dengan skor N-Gain 0,57 (kategori sedang).

Penelitian ini menyarankan: (a) guru Bahasa Jawa mengintegrasikan media film animasi secara reguler, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman konteks penggunaan unggah-ungguh basa; (b) kepala sekolah mengoptimalkan pemanfaatan infrastruktur digital yang sudah tersedia; (c) peneliti selanjutnya menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol dan durasi intervensi yang lebih panjang untuk menghasilkan N-Gain kategori tinggi; serta (d) pengembangan konten animasi berbahasa Jawa yang lebih beragam untuk mendukung kurikulum muatan lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing Nasokah, M.Ag., Alh. dan Sofan Rizqi, Alh., S.Pd.I., M.Pd. atas bimbingan dan arahnya. Terima kasih juga kepada kepala sekolah dan guru-guru SD N 1 Garunglor yang telah memberikan izin dan dukungan selama penelitian berlangsung, serta kepada seluruh siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Astafrina, S., Hadiyanto, Azmi, N., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 83.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada.
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making Of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max*. Informatika Bandung.

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV
SDN 1 GARUNGLOR**

- Fadhilah, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Athfal Wonorejo Guntur Demak [Skripsi]. UIN Walisongo.
- Hilman, I., Nugraha, F., Akmal, R., & Cahyadi, L. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 370–373
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Nursaadah, D., Rohana, & Amir. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN No. 1 Balangnipa Kabupaten Sinjai. *Pinisi Jurnal PGSD*, 1(1), 1–9.
- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 4 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. *Pedagogia*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistik untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Susanti, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Penggunaan Media Animasi Di TKIT Baitusshalihin Ulee Kareng Banda Aceh [Skripsi]. UIN AR-RANIRY.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Usman, M. B., & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.

Artikel Prosiding

- Norsyaheera, A.W., Lailatul, F.A.H., Shahid, S.A.M., & Maon, S.N. (2016). The Relationship Between Marketing Mix and Customer Loyalty in Hijab Industry: The Mediating Effect of Customer Satisfaction. In *Procedia Economics and Finance* (Vol. 37, pp. 366–371). Elsevier B.V. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30138-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30138-1).

Working Paper

- Armand, F. (2003). Social Marketing Models for Product-Based Reproductive Health Programs: A Comparative Analysis. *Occasional Paper Series*. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com.

Disertasi/Tesis/Paper Kerja

- Belair, A. R. (2003). Shopping for Your Self: When Marketing becomes a Social Problem. *Dissertation*. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Lindawati (2015). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Rumah Tangga Petani Usahatani Terpadu Padi-Sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>.

Buku Teks

- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Laporan Instansi/Lembaga/Organisasi/Perusahaan

- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.

Artikel Surat Kabar/Majalah

Risdwiyanto, A. (2016). Tas Kresek Berbayar, Ubah Perilaku Belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.

Sumber dari internet dengan nama penulis

Chain, P. (1997). Same or Different?: A Comparison of the Beliefs Australian and Chinese University Students Hold about Learning's Proceedings of AARE Conference. Swinburne University. Available at: <http://www.swin.edu.au/aare/97pap/CHAN97058.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.

Sumber dari internet tanpa nama penulis (tuliskan nama organisasi/perusahaan)

StatSoft, Inc. (1997). Electronic Statistic Textbook. Tulsa OK., StatSoft Online. Available at: <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.

Catatan Kaki

Catatan kaki atau footnote tidak dapat digunakan untuk menulis referensi. Footnote hanya digunakan untuk memberikan informasi atau keterangan umum untuk memperjelas tulisan pada suatu halaman. Footnote ditulis dengan spasi tunggal dengan jenis huruf times new romans ukuran 10 pt dan diberikan penomoran, serta ditempatkan pada bagian akhir teks halaman terkait.

Penempatan Tabel

Tabel 1. Frekuensi Umur dalam tahun.

Umur (dalam tahun)	Frekuensi
15 – 19	3
20 – 24	6
25 – 29	10
30 – 34	5
35 – 39	2

Sumber: SOSHUMDIK (2022).

Penempatan Gambar.



Keterangan: Gambar harus jelas dan *fix* (tidak pecah).
Sumber: SOSHUMDIK (2022).

Gambar 1. Grafik pengunjung pada suatu website.

Cara penulisan referensi di dalam naskah

Penulisan sitasi (body notes) sesuai dengan standar American Psychological Association (APA) 6th Edition. Berikut ini adalah contoh sitasi di dalam sebuah paragraf yang mengacu pada contoh daftar referensi di atas:

Sebagaimana yang tertera dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sukmadinata, 2009)

Refleksi diartikan sebagai berpikir mengenai pengalaman sendiri dari masa lalu atau mawas diri. Refleksi dilakukan oleh siswa setelah melaksanakan berbagai kegiatan dalam bentuk pengalaman belajar. Siswa antara satu dengan lainnya melakukan analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan tindak lanjut dari pengalaman belajar yang dilalui (Rusman, 2011).