

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING MATERI STUDI KASUS PERANCANGAN VISUAL

Mahaputri Aurora Anggun Pitaloka

Departemen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

mahaputri.20071@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Departemen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Fajararianto@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar dengan pendekatan problem based learning pada mata pelajaran prinsip dasar desain yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas XI di SMK NU Gresik. Landasan yang digunakan dalam pengembangan mengembangkan bahan ajar yaitu menggunakan ADDIE. Instrumen yang digunakan untuk mengukur bahan ajar adalah angket yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan bahan ajar kepada siswa kelas XI di SMK NU Gresik. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa bahan ajar pada mata pelajaran Prinsip Dasar dinyatakan Efektif dengan hasil uji N-Gain dinyatakan >76 yang termasuk cukup efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, *Problem Based Learning*, Studi Kasus Perancangan Visual

Abstract

The aim of this development research is to produce teaching materials with a problem based learning approach on the subject of basic design principles that are feasible and effective for use in the learning process of class XI students at SMK NU Gresik. The basis used in developing teaching materials is using ADDIE. The instrument used to measure teaching materials is a questionnaire validated by media experts and material experts to test the suitability of teaching materials for class XI students at SMK NU Gresik. This research resulted in the finding that the teaching materials in the Basic Principles subject were declared effective with the N-Gain test results stated to be >76 which is considered quite effective.

Keywords: Teaching Material Development, Problem Based Learning, Visual Design Case Study

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu berubah, berkembang dan membaik seiring dengan perkembangan disegala bidang kehidupan. Perbaikan di bidang pendidikan mencakup

berbagai komponen terkait, antara lain penyelenggaraan pendidikan di bidang tersebut, mutu pendidikan, kurikulum, kesempatan pendidikan dan mutu penyelenggaraan pendidikan, termasuk strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses manusia dari kebodohan

menuju pengetahuan dan suatu proses untuk meningkatkan sikap, perilaku dan keterampilan masyarakat. Menurut Muhibbin Syah (2010:10). Pendidikan berasal dari kata “didik” yang diawali dengan “aku” sehingga menjadi “eduki” yang berarti memelihara dan memberikan pendidikan. Pengajaran, bimbingan dan kepemimpinan kecerdasan moral dan spiritual sangat diperlukan dalam memelihara dan melaksanakan pendidikan. Ini disebut pelatihan. Definisi lain dalam UU Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan dalam dirinya potensi kekuatan spiritual keagamaan, berkepribadian baik, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan masyarakat.

Keterampilan abad 21 menekankan pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerja sama, hal ini merupakan bagian dari HOTS (*High Order Thinking Skills*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan global. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang meminta siswa aktif secara mental dalam memahami konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang diberikan. Melalui PBL, siswa dapat mengembangkan berbagai kemampuan, antara lain kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kreatif. Selama proses PBL, siswa diharapkan mampu memecahkan masalah secara mandiri dan bekerja secara mandiri, sehingga mampu mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Dengan cara ini siswa dapat dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pola berpikir kreatif.

Pembelajaran Berbasis Problem (PBL) membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah serta mengaitkan pengetahuan mereka dengan berbagai masalah dan masalah dunia nyata. Metode ini membantu siswa mengelola proses pembelajaran mereka dan memberdayakan mereka untuk berkontribusi secara kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui penyajian masalah kontekstual yang merangsang peserta didik belajar dalam kelompok untuk memecahkan masalah dari permasalahan dunia nyata. Melalui PBL, siswa dilatih untuk mengasah kemampuan berpikir mereka menjadi lebih tajam dan terampil serta kreatif dalam mengatasi berbagai permasalahan yang menghadang.

Salah satu masalah yang dapat ditambahkan terkait dengan Pembelajaran Berbasis Problem (PBL)

adalah tantangan dalam menentukan tingkat kesulitan yang tepat untuk tugas yang diberikan kepada siswa. Dalam konteks PBL, penting untuk memberikan tugas yang menantang namun masih sesuai dengan kemampuan siswa. Hal ini mengharuskan guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang kemampuan individual siswa dalam memecahkan masalah serta untuk memberikan bimbingan yang sesuai agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kosasih (2016:88) menyatakan bahwa dalam kurikulum 2013 untuk pembelajaran pada muatan studi kasus perancangan visual, model pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada masalah yang terkait pada kompetensi dasar yang dipelajari siswa atau sesuatu yang dianggap aneh oleh siswa, guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan tugas yang sulit kepada siswa untuk diselesaikan. Saat tugas diberikan, siswa belum tahu cara menyelesaikannya. Namun, dengan bantuan guru dan berbicara dengan temannya, mereka dapat menyelesaikannya. Setelah menyelesaikan tugas tersebut, siswa akan menguasai kemampuan dasar untuk menyelesaikannya.

Dalam desain komunikasi visual, studi kasus perancangan visual adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan desain visual, seperti desain antarmuka, tampilan informasi, dan pengemasan produk. Dalam konteks ini, studi kasus perancangan visual fokus pada penerapan teori dan prinsip desain visual untuk meningkatkan kesadaran, kemampuan, dan perilaku manusia saat berinteraksi dengan informasi. Untuk membuat tampilan visual ini lebih mudah dipahami pengguna, pendekatan ergonomi digunakan untuk membuat desain. Pendekatan ini mempertimbangkan elemen seperti tipografi, ukuran huruf, pilihan warna, dan kalimat.

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap guru desain grafis yaitu bapak Abdul Malik diperoleh hasil kurangnya peserta didik dalam pemecahan masalah. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada muatan studi kasus perancangan visual, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis Problem Based Learning yang didasarkan pada muatan studi kasus perancangan visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian di SMK NU Gersik dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar dengan Pendekatan Problem Based Learning Materi Studi Kasus Perancangan Visual di kelas XI di SMKNU Gresik”**

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, dimana model ini meliputi analisis (analisis), perencanaan (*design*), penelitian (pengembangan), pelaksanaan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE menekankan pada minimalisasi kesalahan atau kelemahan pada produk yang dikembangkan karena evaluasi terjadi pada setiap tahapan.

Jika dihubungkan dengan Bahan Ajar dalam mata pelajaran Prinsip Dasar Desain SMK NU Gresik dibutuhkan persiapan yang matang. Oleh karena itu, pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Branch (2009). Dari tahap tahap yang di gunakan dalam model pengembangan ADDIE ini lebih lengkap dan sederhana mulai dari: analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), penelitian (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara dan penyebaran kuesioner.

Suharsimi Arikunto (2012:211) mengatakan reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan reliabilitas atau tingkat keandalan suatu instrumen. Alat yang valid atau terkini mempunyai umur simpan yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang reliabel atau valid mempunyai reliabilitas yang lebih rendah. Dengan cara ini diperoleh informasi sesuai dengan apa yang diinginkan peneliti. Sugiyono (2015:177-183).

Subjek uji coba yang ada dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini terdiri dari ahli media yaitu dosen mata kuliah pengembangan bahan ajar cetak pada lembaga atau instansi tertentu dan ahli materi yaitu pengujian dilakukan dengan ahli materi untuk memperoleh penilaian terhadap kesesuaian materi yang diuraikan dalam kurikulum yang diterapkan.

Teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini ialah analisis deskriptif. Analisis deskriptif persentase diperoleh dari hasil evaluasi angket melalui tes ahli RPP, tes ahli materi, tes ahli media, tes siswa individu, tes siswa kelompok kecil, dan tes siswa kelompok besar. Data yang terkumpul dapat dianalisis dengan metode perhitungan PSA (*Percentage of Each Aspect*) dan PSP (*Percentage of Each Program*), yang bertujuan untuk menghitung persentase setiap aspek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan bahan ajar dengan pendekatan *problem based learning*

Berdasarkan hasil penelitian peneliti diketahui bahwa bahan ajar desain visual efektif meningkatkan hasil belajar prinsip dasar desain pada kelas XI SMK NU Gresik. Keefektifan materi pembelajaran dihitung menggunakan N-Gain dengan menggunakan data post-

test. Berdasarkan tabel perhitungan rata-rata skor posttest terdapat peningkatan yang sangat tinggi sebelum menggunakan bahan ajar dan setelah menggunakan bahan ajar, terlihat dari tabel di atas nilai pretest sebesar 51,55 kemudian meningkat menjadi 88,79. materi pendidikan disediakan. Perubahan 37,24 meningkat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Hasil ini menggambarkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam konteks yang lebih luas.

Penggunaan PBL juga memberikan manfaat tambahan berupa pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam lingkungan belajar PBL, siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan merumuskan solusi yang kreatif dan efektif. Proses ini tidak hanya meningkatkan kompetensi akademis mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan nyata di dunia kerja di masa depan, di mana keterampilan berpikir kritis menjadi kunci utama.

Selain itu, pendekatan PBL juga mempromosikan pembelajaran kolaboratif dan komunikatif di antara siswa. Dalam kelompok-kelompok studi yang dibentuk untuk memecahkan masalah, siswa belajar untuk berkolaborasi, menyampaikan ide-ide mereka, dan mendiskusikan solusi secara efektif. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang penting dalam karir profesional mereka di masa depan.

Penerapan bahan ajar PBL dalam konteks studi kasus perancangan visual juga membuka ruang bagi siswa untuk mengintegrasikan teori dengan praktik. Mereka tidak hanya belajar tentang prinsip-prinsip desain visual secara teoritis, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam proyek-proyek nyata. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih bermakna dan mempertahankan minat mereka terhadap subjek yang dipelajari.

Selain manfaat yang telah disebutkan sebelumnya, implementasi bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk belajar mandiri dan mengelola proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam PBL, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga aktif dalam mencari sumber daya, menyusun strategi pemecahan masalah, dan mengeksplorasi berbagai pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini

memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka, keterampilan yang sangat penting untuk sukses dalam pendidikan tinggi dan karir di masa depan.

Selain itu, pendekatan PBL juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran. Dengan menyajikan masalah dunia nyata yang menantang, siswa cenderung lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran. PBL mengubah paradigma siswa dari sekadar memenuhi tugas ke arah pengembangan keingintahuan dan pengetahuan yang lebih mendalam. Ketika siswa merasa relevansi dan arti dari apa yang mereka pelajari, mereka lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik.

Terakhir, pendekatan PBL tidak hanya mengajarkan siswa tentang konten akademis, tetapi juga mengasah keterampilan abad ke-21 yang esensial. Keterampilan seperti pemecahan masalah kompleks, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi efektif adalah keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja modern. Dengan mempraktikkan keterampilan-keterampilan ini dalam konteks PBL, siswa dapat mempersiapkan diri mereka untuk menjadi pemimpin yang berpikiran terbuka dan inovatif dalam masa depan.

Secara keseluruhan, keefektifan bahan ajar dengan pendekatan PBL tidak hanya terlihat dari peningkatan prestasi akademis siswa, tetapi juga dari pengembangan keterampilan berpikir kritis, mandiri, motivasi intrinsik yang tinggi, dan persiapan untuk menghadapi tantangan profesional di era global saat ini. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membentuk fondasi yang kuat untuk kesuksesan jangka panjang mereka dalam pendidikan dan karir.

Kelayakan bahan ajar dengan pendekatan *problem based learning*

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang menggunakan pendekatan *problem based learning* materi studi kasus perancangan visual ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran studi kasus perancangan visual. Kesimpulan ini didasarkan pada evaluasi ahli bahan dan produk pembelajaran yang juga menyatakan bahwa bahan ajar tersebut memberikan partisipasi dalam proses pembelajaran, dengan menyediakan bahan ajar yang intuitif dan interaktif, sehingga membantu kualitas pembelajaran siswa (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014) menekankan bahwa salah satu cara menilai keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Model PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum 2013.

Pembelajaran berbasis masalah dimodelkan dengan menghadapkan siswa pada masalah-masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan menemukan solusi yang berbeda, mendorong siswa untuk berpikir kreatif (Purnaningrum, dkk., 2012). Terdapat hubungan antara pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif karena berpikir kreatif adalah proses yang digunakan ketika memunculkan ide baru dengan menggabungkan ide-ide sebelumnya. PBL digunakan untuk mendorong pemikiran tingkat tinggi dalam situasi yang menantang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kelayakan bahan ajar dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) untuk mata pelajaran studi kasus perancangan visual terbukti efektif dan relevan. Evaluasi ahli bahan dan produk pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar PBL ini memenuhi standar kualitas dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan intuitif bagi siswa. Keinteraktifan ini tidak hanya membangkitkan minat siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sesuai dengan prinsip PBL yang menempatkan siswa sebagai pemecah masalah aktif (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014).

Model pembelajaran berbasis masalah seperti PBL dianggap efektif karena mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan menghadirkan masalah-masalah praktis dalam pembelajaran, siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. PBL mendorong siswa untuk menggabungkan ide-ide yang ada, menghasilkan solusi yang inovatif, dan menyesuaikan pendekatan mereka terhadap pemecahan masalah yang kompleks (Purnaningrum, dkk., 2012). Hal ini sangat relevan dalam konteks studi kasus perancangan visual di mana siswa perlu mengaplikasikan prinsip-prinsip desain secara kreatif dalam situasi dunia nyata.

Selain meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, pendekatan PBL juga membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Dalam lingkungan PBL, siswa tidak hanya belajar tentang teori desain visual, tetapi juga menghadapi tugas-tugas yang memerlukan pemikiran strategis dan kolaborasi dengan sesama siswa. Ini penting karena mengajarkan siswa untuk tidak hanya mengandalkan pengetahuan teoritis, tetapi juga mengaplikasikan

keterampilan praktis yang mereka peroleh dalam konteks profesional di masa depan.

Penerapan PBL dalam pembelajaran studi kasus perancangan visual juga membuka ruang untuk integrasi multidisiplin. Siswa tidak hanya belajar tentang desain visual secara terpisah, tetapi juga mempelajari bagaimana menghubungkan prinsip-prinsip desain dengan disiplin ilmu lainnya seperti psikologi pengguna, teknologi informasi, dan kebutuhan pasar. Ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan relevan bagi siswa, yang dapat memperdalam pemahaman mereka tentang bagaimana desain visual memengaruhi berbagai aspek kehidupan dan industri.

Terakhir, pendekatan PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting. Dalam konteks pembelajaran studi kasus perancangan visual, kolaborasi antar-siswa dalam kelompok studi menjadi esensial untuk memecahkan masalah kompleks. Hal ini tidak hanya membangun keterampilan interpersonal mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam tim multidisiplin di lingkungan kerja di masa depan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan pendekatan problem based learning materi studi kasus perancangan visual pada mata pelajaran prinsip dasar desain kelas XI di SMK NU Gresik, diperoleh kesimpulan antara lain pembelajaran berbasis masalah dengan indikator, materi studi kasus desain visual layak digunakan dalam pembelajaran prinsip dasar desain untuk kelas XI di SMK NU Gresik. Bahan ajar dengan pendekatan problem based learning materi studi kasus perancangan visual efektif dalam pembelajaran prinsip dasar perencanaan untuk kelas XI SMK NU GRESIK.

Saran

Setelah bahan ajar yang dikembangkan digunakan, beberapa pertimbangan penting perlu dipertimbangkan penting bagi siswa untuk dapat aktif dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Perangkat pembelajaran ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan melibatkan mereka dalam aktivitas yang merangsang kemampuan berpikir ilmiah saat menyelesaikan masalah.

Selain itu, guru diharapkan mampu mengintegrasikan pembelajaran ini ke dalam proses pembelajaran sehari-hari dengan mengadopsi pendekatan

pembelajaran berbasis masalah. Terkait dengan diseminasi, bahan ajar ini ditujukan khusus untuk peserta didik kelas XI SMK NU Gresik. Untuk pengembangan materi studi kasus perancangan visual kelas XI SMK NU Gresik, disarankan untuk melengkapi buku ini dengan kegiatan pengalaman menggunakan sumber daya digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Cheung, J. M. Y., Bartlett, D. J., Armour, C. L., Laba, T. L., & Saini, B. (2018). To Drug or Not to Drug: A Qualitative Study of Patients' Decision-Making Processes for Managing Insomnia. *Behavioral Sleep Medicine*, 16(1), 1-26. doi:10.1080/15402002.2016.1163702
- Galimovich, G. R. (2020). Theoretical basis of physical education of children of preschool age. *Academic Research in Educational Sciences*, (4).
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Varea, V., & González-Calvo, G. (2020). Touchless classes and absent bodies: teaching physical education in times of Covid-19. *Sport, Education and Society*, 1-15.
- Webster, C. A., D'Agostino, E., Urtel, M., McMullen, J., Culp, B., Loiacono, C. A. E., & Killian, C. (2021). Physical education in the COVID era: Considerations for online program delivery using the comprehensive school physical activity program framework. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(2), 327-336.

(Times New Roman 10, Regular, spasi 1, spacing before 6 pt, after 6 pt).

TAMBAHAN KETENTUAN PENULISAN :

1. Artikel riset terdiri dari 4 - 8 halaman, Artikel review terdiri dari 10-12 halaman.
2. Artikel ditulis dalam format A4 sesuai *template*.
3. Ketentuan margin *top*: 2.5 cm; *bottom*: 2.5 cm; *left*: 2 cm; *right*: 2 cm.
4. *Header from top*: 1.27 cm; *Footer from bottom*: 1.27 cm.
5. Isi dari tabel hasil penelitian tidak diperkenankan untuk menyalin langsung/*copas* dari tabel hasil aplikasi pengolahan data (SPSS).
6. Deskripsi dari isi tabel/gambar tidak boleh mengulang keterangan atau angka-angka yang ada di tabel/gambar. Deskripsi dapat berisikan kesimpulan atau *point* penting dari isi tabel/gambar yang disampaikan dengan jelas.
7. Penulisan daftar pustaka wajib memperhatikan panduan **APA 6** dimana

- a. Semua daftar pustaka yang dicantumkan WAJIB dikutip pada artikel
- b. Jumlah referensi pada Daftar Pustaka wajib memuat **minimal 15 sumber 10 tahun terakhir**, dengan proporsi **jurnal internasional minimal 5**, jurnal nasional terakreditasi dan buku referensi
- c. Tahun dikurung. Contoh (2020)
- d. Dkk atau et al pada daftar pustaka ditulis lengkap. Lihat contoh di poin e
- e. Dkk atau et al pada artikel hanya digunakan untuk lebih dari 3 penulis. Lihat contoh e, maka pada artikel baru bisa ditulis Morata, dkk.
- f. Penulisan nama penulis pada daftar pustaka cukup nama belakang dan inisial nama depan. Contoh Alvaro Morata, Cristiano Ronaldo, Luis Suarez dan Lionel Messi menjadi Morata, A., Ronaldo, C., Suarez, L., & Messi, L.
- g. Contoh penulisan rujukan dari **Buku**

Kaufman, C., Perlman, R., & Speciner, M. (1995). *Network security: Private communication in a public world*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall

- h. Contoh penulisan rujukan dari **Jurnal**

Pitanatri, P.D.S. (2016). Inovasi dalam kompetisi: Usaha kuliner lokal menciptakan keunggulan kompetitif di ubud. *Jurnal Master Pariwisata*,3(1), 1-14.

8.