

Judul (10-15 Kata, Font Cambria, Ukuran 16pt, spasi 1, Huruf Kapital di Awal Kata, Bold)

Nama Penulis^{1*}, Penulis², Penulis³ Tanpa Gelar (Font Cambria, Ukuran 11pt, spasi 1, Bold, Align Text Left)

Fakultas Secara Lengkap dan Tidak Disingkat (Font Cambria, Ukuran 10pt, spasi 1, Align Text Left)

Instansi/Lembaga Secara Lengkap dan Tidak Disingkat (Font Cambria, Ukuran 10pt, spasi 1, Align Text Left)

Alamat email Correspondensi* (Font Cambria, Ukuran 10pt, spasi 1, Align Text Left)

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (bulan) (tahun)

Di revisi (bulan) (tahun)

Di setujui (bulan) (tahun)

Keywords:

Kata kunci berisi istilah penting dan substansi artikel, dapat mempermudah pembaca untuk menemukan artikel, dan ditulis di bawah abstrak miring dipisahkan dengan tanda (;) (Cambria, 10)

Abstract

An abstract written in Indonesian must reflect the entire substance of the article and be able to help readers determine its relevance to their interests and decide whether to read the document in its entirety. The abstract contains statements about: Research purpose/ research objectives, Research design, approach and method/ research design, approaches and methods, Main Findings/ as well as main findings and conclusions, Abstract is written in 150-200 words. (Cambria 10, single spaced, italicized and in one paragraph). Key words can be single words or word combinations. Number of key words 3-5 words. These keywords are required for computerization. Searching for research titles and abstracts is made easy with these keywords.

Abstrak

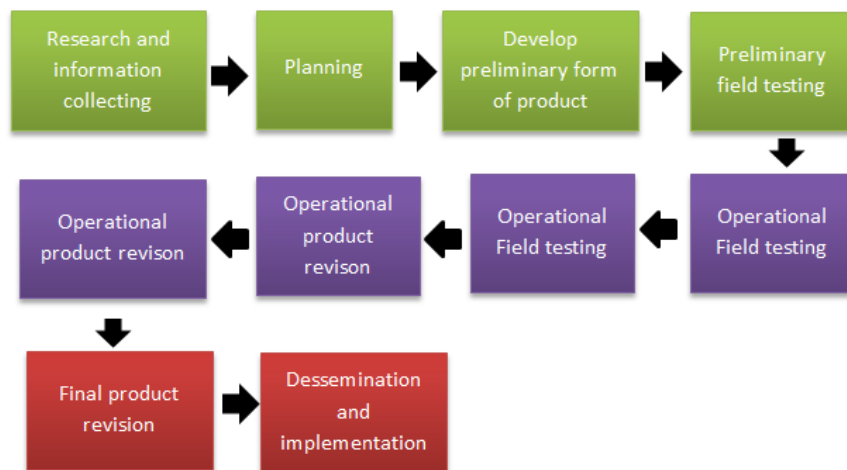
Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia harus mencerminkan keseluruhan substansi isi artikel dan mampu membantu pembaca untuk menentukan relevansinya dengan minat serta memutuskan apakah akan membaca dokumen secara keseluruhan. Abstrak berisi pernyataan tentang: Research purpose/ tujuan penelitian, Research design, approach and method/ desain penelitian, pendekatan, dan metode, Main Findings/ serta temuan dan simpulan utama, Abstract ditulis 150-200 kata. (Cambria 10, spasi tunggal, cetak miring dan dalam satu paragraph). Kata-kata kunci dapat berupa kata tunggal atau gabungan kata. Jumlah kata-kata kunci 3-5 kata. Kata-kata kunci ini diperlukan untuk komputerisasi. Pencarian judul penelitian dan abstraknya dipermudah dengan kata-kata kunci tersebut

Pendahuluan [Font Cambria 14 bold]

Pendahuluan antara lain berisi latar belakang masalah, kesenjangan antara yang diidealkan dan yang senyatanya, didukung oleh teori dan penelitian mutakhir yang relevan tentang masalah, dan nilai baru penelitian yang merupakan inovasi kebaruan dari artikel. Bagian ini ditulis sebanyak maksimum 20% dari badan artikel. Sumber literatur sangat dianjurkan dari sumber primer (artikel). Secara keseluruhan jumlah kata pada artikel yang dipublikasikan adalah antara 3000-5000 kata. [Font Cambria, 12, Spasi 1,5]

Metode Penelitian [Font Cambria 14 bold]

Bagian metode harus ditulis singkat, padat, jelas, tetapi mencukupi. Ia menjelaskan penggunaan metode penelitian, prosedur pelaksanaan, alat, bahan, atau instrumen harus dijelaskan dengan baik, namun bukan berupa teori. Jika dipandang perlu, ada lampiran mengenai kisi-kisi instrumen atau penggalan bahan yang digunakan. Jika ada rumus-rumus statistik yang digunakan sebagai bagian dari metode, rumus yang sudah umum digunakan tidak perlu ditulis. Misalnya, ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data dijelaskan pada bagian metode ini. Bagian ini ditulis sebanyak maksimum 10% (untuk penelitian kualitatif) atau maksimum 15% (untuk penelitian kuantitatif) dari badan artikel. Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil dan Pembahasan”. Ilustrasikan desain penelitian dengan bagan atau gambar seperti contoh pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian & Pengembangan Borg & Gall [Font Cambria, 12, Spasi 1,5]

Hasil Penelitian dan Dikusi [Font Cambria 14 bold]

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjudul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 60% dari keseluruhan badan artikel. [Font Cambria, 12, Spasi 1,5]

Hasil [Font Cambria 12 bold]

Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel angka-angka, grafik, deskripsi verbal, atau gabungan antara ketiganya. Tabel, grafik, atau gambar tidak boleh terlalu panjang, terlalu besar, atau terlalu banyak. Penulis sebaiknya menggunakan variasi penyajian tabel, grafik, atau deskripsi verbal. Tabel dan grafik yang disajikan harus dirujuk dalam teks. Cara penulisan tabel ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel tidak memuat garis vertikal (tegak) dan garis horisontal (datar) hanya ada di kepala dan ekor tabel. Ukuran huruf isian tabel dan gambar boleh diperkecil. [Font Cambria, 12, spasi 1,5]

Tabel 1 Bobot Panjang Bagian Badan Artikel

No.	Nama Bagian	Panjang dalam Persen	Keterangan
1.	Pendahuluan	20	Maksimum (termasuk judul dan abstrak)

2.	Metode	10	Untuk penelitian kuantitatif dapat sampai 15%.
3.	Hasil dan Pembahasan	60	Minimum
5.	Simpulan dan Daftar Pustaka	10	Kurang lebih

Diskusi (Font Cambria 12 Bold, spasi 1,5)

Diskusi dimaksudkan untuk memaknai hasil penelitian sesuai dengan teori yang digunakan dan tidak sekadar menjelaskan temuan. Pembahasan harus diperkaya dengan merujuk hasil-hasil penelitian sebelumnya yang telah terbit dalam jurnal ilmiah.

Penulisan rujukan dalam badan artikel menggunakan pola berkurung (). Jika hanya ada satu penulis: contoh (Retnowati, 2018); jika ada dua penulis: contoh (Nurgiyantoro & Efendi, 2017). Jika dua sampai lima penulis, untuk penyebutan yang pertama ditulis semua: contoh (Retnowati, Fathoni, & Chen, 2018) dan penyebutan berikutnya ditulis (Retnowati et al., 2018). Penulis lebih dari tiga orang hanya ditulis pengarang pertama diikuti et al., contoh (Janssen et al.' 2010). Perujukan lebih disarankan bukan berupa kutipan langsung atau tidak memuat terlalu banyak kutipan langsung. Jika suatu pernyataan saripati dari beberapa referensi, semua sumber ditulis dengan menyebutkan semua referensiurut alfabet dan tanda titik koma (;) untuk memisahkan antarsumber, contoh (Sahlberg, 2012; Schunk, 2012; Retnowati, Fathoni, & Chen, 2018).

Simpulan [Font Cambria 14 bold]

Simpulan tidak sekadar mengulangi data, tetapi berupa substansi pemaknaan. Ia dapat berupa pernyataan tentang apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam bab "pendahuluan" yang akhirnya dapat menghasilkan bab "hasil dan pembahasan" sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan). [Font Cambria 12, Spasi 1,5].

Daftar Pustaka (Font Cambria, Ukuran 14, spasi 1)

Daftar pustaka minimal 15 referensi artikel jurnal ber-DOI dan menggunakan aplikasi manajemen referensi, misalnya Mendeley dengan style APA 6 th.

Contoh:

Cox RH. Sport Psychology Concepts and Applications. New York: McGraw-Hill., 564; 2012

Aggerholm, Kenneth, and Lars Tore Ronglan. 2012. "Having The Last Laugh: The Value of Humour in Invasion Games." *Sport, Ethics and Philosophy* 6(3): 336–52. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17511321.2012.689321>.

Akbari, Hakimeh, Abehroz Bdoli, Mohsen Shafizadeh, and Hasan Khalaji. 2009. "The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7 9 Year Old Boys." *Iran J Pediatr* 19(2): 123–29.

Bardid, Farid, Floris Huyben, et al. 2016. "Assessing Fundamental Motor Skills in Belgian Children Aged 3 – 8 Years Highlights Differences to US Reference Sample." : 281–90.

Bardid, Farid, An De Meester, et al. 2016. "Human Movement Science Configurations of Actual and Perceived Motor Competence among Children: Associations with Motivation for Sports and Global Self-Worth." *Human Movement Science* 50: 1–9. <http://dx.doi.org/10.1016/j.humov.2016.09.001>.

Barela, José Angelo. 2013. "Fundamental Motor Skill Proficiency Is Necessary for Children's Motor Activity Inclusion." *Motriz. Revista de Educacao Fisica* 19(3): 548–51.

Barnett, Lisa M. 2015a. "Active Gaming as a Mechanism to Promote Physical Activity and Fundamental Movement Skill in Children Available from Deakin Research Online :"(February 2017)