

Panduan Pembuatan Tabel (*Table*) Menurut *American Psychological Association (APA) 7th Edition* Jurnal Mediapsi

(A) Prinsip Umum

(A1). Mediapsi menetapkan bahwa tabel ditampilkan di dalam teks utama (*main text*) dan bukan ditampilkan setelah Daftar Pustaka.

(B) Nomor Tabel

(B1). Nomor tabel dibuat dengan angka Arab (*Arabic numerals*; contoh: 1, 2, 3, dan sebagainya).

(B2). Dalam teks, tabel harus disebutkan bersamaan dengan nomornya.

(B3). Dalam teks, angka-angka statistik yang dimuat di dalam tabel tidak perlu disebutkan tetapi ditafsirkan maknanya.

CONTOH:

BENAR:

Sebagaimana bisa dicermati pada Tabel 1 berikut ini, agresivitas berkorelasi signifikan ke arah positif dengan perilaku anti-sosial.

SALAH:

Sebagaimana bisa dicermati pada Tabel 1 berikut ini, korelasi antara agresivitas dan perilaku anti-sosial adalah signifikan, $r(300) = .45, p < .001$.

BENAR:

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa agresivitas berkorelasi signifikan ke arah positif dengan perilaku anti-sosial.

SALAH:

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa korelasi antara agresivitas dan perilaku anti-sosial adalah signifikan, $r(300) = .45, p < .001$.

(C) Judul Tabel

(C1). Judul tabel ditulis di bawah nomor tabel, berposisi di atas tabel dan ditulis secara miring (*italic*) dengan huruf awal setiap kata ditulis secara kapital, terkecuali untuk preposisi seperti di, ke, untuk, daripada, dan sebagainya.

(D) Format Tabel

(D1). Tabel berisi garis horizontal dan tidak diperkenankan berisi garis vertikal. Garis horizontal dalam tabel muncul pada dua lokasi: (1) Bagian atas dan bawah tabel, (2) Di bawah setiap *header cells* di dalam tabel. Meskipun demikian, diperbolehkan membuat garis horizontal pada lokasi lain dengan catatan bahwa tambahan garis horizontal tersebut bertujuan untuk membuat tabel bisa lebih mudah dipahami.

(D2). *Cells* dalam tabel dibuat dengan satu setengah spasi.

(D3). Tabel harus ditampilkan dalam bentuk yang bisa diedit dan bukan dalam bentuk *images* (JPEG, BMP, TIFF, dan sebagainya) yang tidak bisa diedit.

(E) Catatan (*Note*) Tabel

(E1). Tabel bisa mencakup catatan yang muncul di bawahnya, yang dimulai dengan kata yang ditulis secara miring "*Keterangan*" atau "*Catatan*".



(E2). Catatan dibuat untuk menjelaskan informasi-informasi dalam tabel, seperti singkatan (contoh: “CI = *confidence interval*”) dan tanda asterik (*, **, atau ***) yang mengindikasikan level signifikansi koefisien statistik.

(F) Contoh-Contoh Tabel

(F1). Tabel Korelasi

Tabel 1

Statistik Deskriptif dan Korelasi Variabel-Variabel dalam Penelitian

Variabel	<i>M</i>	<i>SD</i>	(1)	(2)	(3)	(4)
(1) Persepsi ancaman	5.49	1.19	–	.36**	.28**	.23**
(2) Puritanisme	4.54	1.23		–	.19**	.30**
(3) Kepercayaan pada teori konspirasi	5.10	1.38			–	.32**
(4) Protes kolektif	4.27	1.51				–

Keterangan. *M* = rata-rata, *SD* = deviasi standar; Persepsi ancaman adalah variabel komposit yang dihitung atas dasar nilai rata-rata skor ancaman simbolik dan ancaman realistik.

* $p < .05$. ** $p < .01$.

(F2). Tabel Regresi Berganda

Tabel 2

Hasil Analisis Regresi Peran Kepribadian dalam Menjelaskan Agresivitas

Prediktor	Agresivitas		
	<i>B</i>	<i>SE</i>	β
1. <i>Neuroticism</i>	–0.35	0.15	–.18*
2. <i>Extraversion</i>	0.07	0.20	.04
3. <i>Openness</i>	0.08	0.18	.01
4. <i>Agreeableness</i>	0.78	0.21	.25**
5. <i>Consciousness</i>	0.16	0.20	.05

Keterangan. *B* = koefisien regresi tidak terstandarisasi, *SE* = eror terstandarisasi, β = koefisien regresi terstandarisasi. * $p < .05$. ** $p < .01$.

(F3). Tabel Hasil Uji Perbedaan *t-test*

Tabel 3

Pengaruh Motif Pemberian Pertolongan terhadap Evaluasi Positif dan Penolakan Pemberian Pertolongan

Variabel dependen	Motif				<i>t</i>	<i>p</i>
	Stratejik		Altruistik			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
1. Evaluasi positif	2.93	1.01	3.43	.95	-5.67	< .001
2. Penolakan	2.50	.87	2.28	.95	2.71	.007

Keterangan. *M* = rata-rata, *SD* = deviasi standar, *t* = nilai *t-test*, *p* = nilai signifikansi.

(F4). Tabel Hasil Uji Perbedaan *Analysis of Variance (ANOVA)*

Tabel 4

Pengaruh Jenis Game Online terhadap Rasa Bermusuhan dan Agresivitas

Variabel dependen	Kelompok Eksperimen						<i>F</i>	<i>p</i>
	Bermain game online kekerasan		Bermain game online prososial		Bermain game online netral			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
	1. Rasa bermusuhan	2.93	.90	2.23	.55	2.73		
2. Agresivitas	3.19	.73	2.80	.72	3.02	.49	2.95	.04

