

artikel

by Nova Unipar

Submission date: 30-Aug-2022 03:36PM (UTC+1000)

Submission ID: 1889261725

File name: Nova_Eko_Hidayanto_Vol_2_No_1.pdf (402.12K)

Word count: 3260

Character count: 20696



**PEMANFAATAN SOFTWARE SISTEM OPERASI BEBAS DAN LOKAL
BUATAN INDONESIA-BLANKONLINUX UNTUK MENINGKATKAN
PENGENALAN JATI DIRI BANGSA**

Afiliasi : Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3,4}
Nova Eko Hidayanto^{✉(1)}, Yosdy Praseko Bayono⁽²⁾, Helda Mega Maya C.P⁽³⁾, David K. Susilo⁽⁴⁾
Cp: abdianatocamilan@gmail.com¹

First Received: (25 Januari 2022)

Final Proof Received: (31 Januari 2022)

ABSTRAK

Aplikasi software sistem operasi gratis dan Blankonlinux buatan lokal Indonesia sehingga ada manfaat yang kita dapatkan. Yang pertama software ini bebas untuk dimodifikasi dan dikembangkan siapa saja yang tentunya akan dimodifikasi dengan diganti dengan bahasa Indonesia dan ditambah dengan huruf abjad lokal beberapa daerah di Indonesia. Hal ini tentunya berbeda dengan perangkat lunak sistem operasi berpemilik seperti Windows atau Microsoft dan Macintosh buatan Apple yang tidak dapat dimodifikasi siapapun kecuali dengan perusahaan itu sendiri. Manfaat kedua adalah gratis untuk diunduh dan digunakan. Tentu saja Blankonlinux akan meningkatkan pengakuan bangsa untuk mengatasi globalisasi, dengan mengubah semua menu ke bahasa Indonesia dan penambahan huruf abjad lokal beberapa daerah di Indonesia. Manfaat lainnya adalah tidak merusak hak cipta dan menghindari penggunaan software curian yang akhir-akhir ini paling banyak digunakan di era globalisasi, yang tidak dapat dipedulikan dan sangat kurang memperhatikan sosialisasi. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada pemanfaatan "free software dan Blankonlinux buatan lokal Indonesia" untuk meningkatkan pengakuan bangsa dengan rumusan masalah sebagai : (1) Apa saja yang terdapat pada Blankonlinux untuk meningkatkan pengakuan bangsa?, (2) Apa saja software yang terdapat di Blankonlinux untuk 5 ang awam (bukan untuk programmer) ?. (3) Bagaimana cara menyebarkan manfaat Blankonlinux ?. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi.

Kata kunci: Blankonlinux, gratis, terbuka, software, lokal, Indonesia.

ABSTRACT

Application of free operating system software and Blankonlinux's locally Indonesia made so that there are benefits which we get. The first that this software free to be modified and be developed anyone that of course to be modified with be replaced with Indonesian language and be added with local system of alphabet some regions in Indonesia. This case of course different with proprietary operating system software like Windows or Microsoft and Macintosh is Apple made which can not be modified anyone except with company itself. The second benefit are gratis to download and using. Of course the Blankonlinux will raise of nation's recognition to overcome globalization, with change all menu to Indonesian language and adding of 11 cal letter of alphabet some regions in Indonesia. The other bene 11 is this will not break copyrigh and avoid using of stolen software which lately most using it in globalization era, which can not be cared and very less of concern to sosialization. This research is more attention to utilization "free software and Blankonlinux' s locally Indonesia made" to raise nation's recognition with the statement of problems as : (1) Anything which is found in Blankonlinux to raise nation's recognition ?, (2) Anything of softwares which is found in Blanko 5 nux for general people (not for programmer) ?, (3) How to spread of Blankonlinux's benefits ?. This research use qualitative method. The technic of data collection are observation and documentation.

Keywords: Blankonlinux, free, software, local, Indonesia.

Copyright © 2022 Nova Eko Hidayanto, Yosdy Praseko Bayono, Helda Mega Maya C.P, David K. Susilo

Corresponding Author:

✉ Email Address: abdianatocamilan@gmail.com (Jember, Jawa Timur – Indonesia)

PENDAHULUAN

Telah kita ketahui bahwa komputer merupakan alat bantu canggih kebaruan yang merupakan hasil karya akal manusia yang sekarang sudah tidak asing lagi di seluruh dunia, yang bahkan hingga akhir-akhir bentuknya sudah semakin kecil dan bisa dibawa kemana-mana, contohnya seperti notebook. Begitu pula sejak diketemukannya komputer yang merupakan perangkat keras (*hardware*) tidak akan berfungsi atau dapat digunakan kalau di dalam komputer tersebut tidak terdapat perangkat lunak (*software*). Perangkat lunak (*software*) komputer terdiri yang pertama dipenuhi terlebih dahulu dan paling penting adalah *software* sistem operasi dan yang kedua adalah *software-software* aplikasi penunjang sesuai kebutuhan masing-masing orang, seperti *software* untuk pengetikan, *software* untuk menggambar dan lain-lain. Kalau komputer tidak terdapat sistem operasi maka tidak akan bisa digunakan.

Sistem operasi komputer di dunia yang pertama kali adalah *Windows* buatan Bill Gates sekaligus pemilik perusahaan *Microsoft Corporation*, Amerika. Kedua adalah *Macintosh* buatan perusahaan *Apple* yang bermula di Amerika. Tentunya *Windows* sudah tidak asing lagi di seluruh dunia karena mayoritas orang menggunakannya, termasuk produk *software* aplikasi penunjang seperti untuk pengetikan yaitu *Microsoft Word*. Tetapi masih banyak orang di dunia termasuk Indonesia belum mengetahui dan sadar bahwa *software* sistem operasi *Windows* dan *Macintosh*, termasuk seluruh *software* aplikasi penunjangnya seperti *Microsoft Word*, adalah sistem operasi tertutup dan harganya mahal yang asli sekitar empat jutaan untuk setiap *software* sistem operasinya saja, belum lagi harga setiap *software* aplikasi penunjang seperti *Microsoft Word*. Yang dimaksud sistem operasi tertutup (*proprietary*) adalah tidak mengizinkan kepada setiap orang untuk mengubah (*memodifikasi*) dan mengopi selain perusahaan *Microsoft*. Jadi tidak dibenarkan untuk menggunakan *software* sistem operasi *Windows* dan *software* *Microsoft Word* bajakan atau curian dan jelas termasuk kriminalitas.

Sistem operasi *linux*, termasuk *blankonlinux* buatan dalam negeri Indonesia ini jelas suatu terobosan teknologi yang tak terbantahkan, yang bermula sejak terciptanya sistem operasi *linux* buatan *Linus Torvalds*, orang berkebangsaan Finlandia. Sistem operasi *Linux* adalah memang bukan yang pertama kali tetapi merupakan terobosan teknologi baru yaitu sistem operasi terbuka, yaitu mengizinkan setiap orang untuk mengubah (*memodifikasi*) dan bebas menyalinnya juga digratiskan sehingga tidak akan melanggar hak cipta dan juga tidak akan mengenal penggunaan *software* bajakan atau curian tidak seperti *Windows*. *Software* sistem operasi *Blankonlinux* adalah modifikasi dan pengembangan dari sistem operasi *linux* itu sendiri. Oleh karena itu, masih banyak orang di seluruh dunia khususnya Indonesia masih belum mengenalnya.

Software sistem operasi *Blankonlinux* buatan dalam negeri Indonesia ini jelas suatu terobosan teknologi yang tak terbantahkan, dimana semua perintah baik *software* sistem operasi dan *software* aplikasi penunjang seperti *software* pengetikan sudah banyak yang diubah ke dalam bahasa Indonesia. Bahkan *software* sistem operasi ini menggunakan simbol gambar dan tulisan *Blangkon* yaitu nama tutup kepala salah satu suku di Indonesia. Juga di *Blankonlinux* ini terdapat beberapa aksara daerah suku bangsa di Indonesia. Jelas ini berfungsi agar mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia yang termasuk jati diri bangsa Indonesia itu sendiri juga sekaligus mengembalikan ranah teknologi itu sendiri ke jalan yang benar dengan tidak melanggar hukum yaitu menggunakan *software* yang bukan bajakan atau curian di tengah-tengah gencarnya arus globalisasi akhir-akhir ini dengan kecanggihan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif-analisis dokumen atau isi. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara akurat dan komprehensif tentang pemanfaatan *software* bebas dan lokal buatan Indonesia-*Blankonlinux* untuk meningkatkan jati diri bangsa. Penggunaan jenis penelitian kualitatif ini karena

8
beberapa alasan yaitu menurut pendapat Arikunto (2002:10) bahwa penelitian kualitatif ini peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya dan walaupun menggunakan angka tetapi perhitungan sederhana.

Tetapi penekanan lebih pada penelitian ini adalah jenis penelitian analisis dokumen atau isi. Telah kita bersama bahwa pendekatan atau jenis penelitian dalam garis atau naungan besarnya (induk) adalah terdiri dari dua, yaitu kualitatif dan kuantitatif, masing-masing terbagi lebih spesifik lagi dan bisa saling tumpang tindih anak-anak dari kedua induknya tersebut, bisa masuk ke salah satu induk yang lain atau berbeda, tetapi saling memperkaya, bukan mempersempit dan menyalahkan. Bahwa analisis dokumen atau isi juga bisa dimasukkan kedalam jenis atau desain penelitian bukan hanya teknik pengumpulan data saja yaitu menurut Ary (1979) yaitu bahwa desain penelitian mempunyai banyak bentuk, yaitu deskriptif, experimental, ex post facto dan sejarah. Penelitian deskriptif sendiri terdiri dari studi kasus, survey, studi pengembangan (developmental studies), studi lanjutan (follow up studies), analisis dokumen atau isi, studi trend (trend studies) dan studi saling berhubungan (correlational studies). Begitu juga menurut Ulfatin (2015:24) yang menyatakan macam-macam penelitian dalam pendekatan kualitatif yaitu salah satunya adalah penelitian deskriptif dengan menerangkan bahwa dapat dikatakan semua jenis penelitian kualitatif itu sifatnya deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan dan atau mendeskripsikan karakteristik dari fenomena. Salah satu ciri utama dari deskriptif adalah paparannya yang bersifat naratif (banyak uraian kata-kata).

Umumnya penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang menyangkut pertanyaan apa, bagaimana dan mengapa. Apabila semua aspek dari fenomena sudah berhasil dijelajahi, maka peneliti ingin menggambarkan karakteristik dari fenomena secara utuh dan menyeluruh dengan uraian kata-kata dan kalimat yang naratif. Juga istilah deskriptif sering digunakan dalam penelitian kualitatif (bisa disebut penelitian deskriptif). Walaupun istilah deskriptif mungkin juga digunakan dalam penelitian kuantitatif, namun dalam penelitian kualitatif sifat deskriptif menjadi ciri utama. Digunakan istilah deskriptif karena dalam penelitian kualitatif, umumnya peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan keadaan lapangan, melukiskan atau menggambarkan dan memaparkan situasi sosial dan peristiwa yang terjadi di lapangan tersebut. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan sifat-sifat atau karakteristik suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu untuk menentukan penyebaran dan kaitan antara gejala yang satu dengan gejala yang lainnya dalam suatu masyarakat. Jika dalam penelitian kuantitatif, sifat deskriptif dimaksudkan untuk menentukan hasil frekuensi penyebaran suatu gejala dan melihat hubungan antara gejala yang satu dengan gejala yang lainnya, namun dalam penelitian kualitatif, sifat deskriptif dimaksudkan untuk melihat bagaimana kecenderungan penyebaran itu dilakukan dan bagaimana hubungan antar gejala itu terjadi. Dengan demikian, dalam penelitian kualitatif lebih menekankan deskripsi tentang proses, sedangkan dalam penelitian kuantitatif lebih menekankan deskripsi tentang hasil. Oleh karena teknik pengumpulan datanya adalah observasi atau pengamatan dan dokumentasi, maka lokasi penelitian adalah di dokumen dan gambaran isi software sistem operasi Blankonlinux.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tentunya jaman sekarang ini adalah jaman yang sangat maju. Semakin tahun ke tahun nantinya juga akan malah bertambah maju lagi. Kemajuan saat ini yaitu ditandai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat di segala bidang dan di seluruh dunia. Contohnya seperti hampir segala sesuatunya di berbagai bidang terakses dengan komputer dan bentuk komputer yang sudah semakin kecil. Selain itu jaringan internet sudah bukan barang asing lagi dan diketemukannya handphone yang sudah semakin canggih berbentuk tablet.

Hal inilah yang sekarang dikenal dengan zaman globalisasi atau modern. Sedangkan pengertian globalisasi itu sendiri menurut Sumaatmaja (2009) yaitu bahwa dunia yang semakin mudah dijangkau oleh siapa saja karena kemajuan teknologi. Pendapat serupa menurut Wikipedia yaitu, “Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya”. Tentunya globalisasi akan berdampak terhadap semua sendi kehidupan manusia, tidak hanya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi saja tetapi juga politik, ekonomi, sosial dan budaya. Begitu pula terdapat dampak negatif dan positif. Diantara dampak negatif globalisasi terhadap budaya bangsa kita menurut Hidayanto (2016) menyatakan bahwa kita semua harus meningkatkan rasa cinta tanah air dan bangsa dalam menghadapi era globalisasi agar tidak terpengaruh budaya luar yang kurang sesuai dengan budaya bangsa Indonesia sejak dini.

Pendapat yang sama dinyatakan oleh Sumaatmaja (2009) tentang dampak positif dan negatif dari globalisasi, yaitu kita harus pandai memilah-milahnya atau hanya mengambil dampak positifnya. Juga karena sejatinya atau secara kodrat tubuh makhluk manusia itu sendiri terdiri dari dua segi, yang pertama segi fisik dan kedua adalah segi non fisik. Ditambah satu segi lagi yaitu alam semesta, yang dimana tempat manusia itu berada. Baik manusia dan alam semesta sama-sama ciptaan Tuhan. Segi fisik tubuh manusia itu sendiri adalah wujud yang dapat dilihat dengan kasat mata. Sedangkan segi non fisik adalah apa yang dilakukan (perbuatan atau tindakan) dari segi fisik tubuh manusia itu sendiri. Tentunya perbuatan atau tindakan itu sendiri akan berkenaan dengan diri manusia itu sendiri dengan Tuhan atau agama, diri manusia itu sendiri, antar sesama manusia dan diri manusia itu sendiri dengan alam sekitarnya.

Makhluk manusia itu sendiri dikaruniai oleh Tuhan yaitu akal, sehingga dengan akalnya, manusia berusaha semaksimal mungkin menyelesaikan kesulitan hidupnya sehingga usaha manusia dengan menggunakan akalnya itulah tercipta atau yang dinamakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah hasil karya manusia, yang membuat manusia mudah untuk memanfaatkan alam sekitarnya dalam memenuhi kebutuhannya juga mengatur atau menjadi pedoman untuk saling bekerja sama dengan antar sesama manusia dan agar tidak saling merugikan. Tentunya ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya ilmu pengetahuan alam tetapi juga terdiri dari ilmu pengetahuan sosial. Masing-masing berkembang dan lebih spesifik lagi. Begitu pula perkembangan dan kemajuan iptek bukan dihasilkan hanya satu manusia (ilmuwan) saja, tetapi oleh banyak manusia (ilmuwan) dan bertahun-tahun lamanya. Baik ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sama-sama pentingnya dan keduanya saling melengkapi, saling memperkaya bahkan saling mempengaruhi. Pada *blankonlinux* terdapat beberapa aksara daerah Indonesia seperti aksara Bali, Sunda, Jawa, Batak (Blankon et al., 2012) sehingga tidak kesulitan lagi dalam mencari dan menulisnya. Cara mengetiknya yaitu dengan aplikasi SCIM (Preferences > SCIM Input Method).

Untuk mengaktifkannya dengan menekan **Ctrl + Spasi** dan lihat di pojok kanan bawah layar. Selain itu juga terdapat beberapa aplikasi untuk umum seperti yang terdapat di *Microsoft Word* yaitu *Open Office* atau *Libre Office*, *Libre Office Sheet* menyerupai *Microsoft Excel* dan serupa *Microsoft PowerPoint*. Selain itu terdapat aplikasi untuk menggambar seperti *Libre Office Draw* atau *Inkscape*, aplikasi edit video yaitu *Avidemux*, aplikasi pengolah suara yaitu *Audacity*, aplikasi pemutar video *Totem*, aplikasi penampil gambar dan lain-lain. Sebagian kecil juga tidak bisa untuk umum yaitu khusus untuk programmer atau yang menguasai ahli bahasa pemrograman dan memang tidak semudah seperti sistem operasi *Windows* tetapi ini hanya sebagian kecil saja. Beberapa *software* *open source* (sumber terbuka) selain gratis tetapi juga menjadi terbaik yaitu *eLearning Moodle* (Hidayanto, 2021). Selain itu *eLearning Moodle* yang terdapat di *Moodlecloud.com* bisa digunakan dan dibuat untuk umum (tidak harus programmer atau menguasai bahasa pemrograman sedikitpun) dan terdapat versi gratis maksimal dua bulan. Kita tahu bersama bahwa *eLearning* menjadi kebutuhan vital di era *Corona* saat ini (Murphy, 2020). Beberapa

software open source (sumber terbuka) juga banyak digemari yaitu Audacity dan Blender, juga bisa digunakan untuk umum dan sangat mudah serta gratis. Aplikasi atau software Blender adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi atau bentuk dua atau tiga dimensi. Hal ini juga menjadi sangat penting di era saat ini karena animasi dan bentuk dua atau tiga dimensi menjadi bagian yang tidak terpisahkan oleh kebutuhan-kebutuhan di semua bidang kehidupan manusia itu sendiri khususnya dalam bidang pendidikan.

Tentunya diharapkan hal ini juga bisa menjadi pengetahuan bahwa beberapa software open source (sumber terbuka), close source (sumber tertutup), gratis dan berbayar atau harus membeli (Daniel et al., 2006). Mayoritas software open source adalah gratis. Selain itu diharapkan juga hal ini menjadi bahan pendidikan yang harus diajarkan baik dalam pendidikan formal maupun informal khususnya termasuk dalam pendidikan karakter yaitu tidak boleh memakai software-software curian atau pemakaian software yang tidak resmi (ilegal). Selain itu dengan pemakaian software sistem operasi blankonlinux bisa penghubung di era digital dalam mempermudah untuk mengaplikasikan budaya- budaya daerah Indonesia sehingga budaya- budaya daerah di Indonesia juga bisa disesuaikan dengan perkembangan jaman saat ini. Selain itu juga diharapkan nantinya bisa membudayakan penulisan bahasa- bahasa daerah Indonesia dalam format digital atau menggunakan komputer, tidak dalam bentuk tulisan manual. Tentunya hal yang masih banyak belum diterapkan di Indonesia, khususnya dalam pengajaran- pengajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal di sekolah- sekolah. Kemudian penerapan- penerapan penggunaan blankonlinux itu sendiri juga masih sangat jarang dilakukan karena hal ini sangat berkaitan atau berhubungan erat (tidak lepas satu sama lain) dengan pemakaian aksara- aksara daerah Indonesia karena kalau ingin dalam pemakaian atau penggunaan aksara- aksara daerah tadi mau tidak mau harus menginstal software sistem operasi Blankonlinux itu terlebih dahulu. Manfaat yang lain yaitu bahwa selain pengajaran pengetikan komputer aksara- aksara daerah juga akan terajarkan misalnya penginstalan software sistem operasi blankonlinux itu sendiri.

Bahwa pemakaian blankonlinux itu sendiri tidak terlepas dari pengetahuan pendidikan karakter khususnya karakter kejujuran pada era digital saat ini menjadi suatu kebutuhan wajib yang sangat diperlukan dalam pembentukan akhlak mulia sesuai dengan isi UU SISDIKNAS yaitu bahwa tujuan pendidikan yaitu selain mencerdaskan tetapi juga membentuk karakter akhlak mulia dan beriman terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Era digital saat ini khususnya pada era Corona yang sedunia kita 'dipaksakan' oleh Corona untuk memaksimalkan pemakaian online hampir di semua bidang kehidupan manusia sebagai usaha semaksimal mungkin untuk menghindari penyebaran virus Corona dan tentunya tidak perlu dikhawatirkan karena teknologi online atau digital sudah ditemukan atau diciptakan oleh manusia sebelum era Corona itu sendiri, misalnya software elearning Moodle sudah berhasil diciptakan oleh manusia pada kira- kira belasan tahun lalu sebelum era Corona yaitu pada tahun 2002 (Batubara, 2018) sehingga banyak sekolah- sekolah di luar negeri dari PAUD sampai Perguruan Tinggi baik formal maupun informal sudah mengubah seratus persen sistem pembelajarannya dari tatap muka menjadi sekolah atau belajar menggunakan elearning Moodle sehingga juga dinamakan sekolah atau belajar online jauh sebelum era Corona. Kemudian sudah berhasil diciptakannya komputer dan internet (Shafirova et al., 2020). Oleh karena itu hal ini tentunya dengan sekolah atau belajar online memiliki manfaat yaitu agar anak didik tidak gaptek (gagap teknologi).

KESIMPULAN

Bahwa pentingnya dalam peningkatan cinta tanah air dan bangsa Indonesia apalagi pada era Corona saat ini dimana kita sedunia dipaksa belajar online sehingga mau tidak mau juga kita semua baik sebagai guru dan murid belajar digital tetapi harus tetap disesuaikan dengan kemampuan masing- masing. Dalam hal ini alangkah baiknya untuk

belajar TIK sekaligus bisa mengenal dan mempelajari budaya bangsa Indonesia melalui *Blankonlinux* dan peningkatan pendidikan karakter.

REFERENSI

- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Blankon, R. P., Penggerak, Y., Indonesia, L., Ubuntu, L., Gibbon, G., Indonesia, U., ... Blankon, P. N. (2012). *Blankon Linux*. Diambil dari <http://blog.iixmedia.com/blankon-linux>
- Daniel, S. J., West, P., D'antoni, S., & Trumbic, S. U. (2006). eLearning and Free Open Source Software: the Key to Global Mass Higher Education? In *International Seminar on Distance, Collaborative and eLearning: Providing Learning Opportunities in the New Millennium via Innovative Approaches* (hal. 1–11).
- Hidayanto, N. E. (2021). Teachers' perceptions in optimizing elearning software to enhance the world elearning model cheapest in covid-19 (a case study in Darunnajah kindergarten school East Java). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012090>
- Murphy, M. P. A. (2020). COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/13523260.2020.1761749>
- Prosiding Seminar Nasional “Revitalisasi Nasionalisme Melalui Konseling Berbasis Kearifan Lokal Sejak Usia Dini” Jambore Konseling Nasional Prodi Bimbingan dan Konseling, Prodi Pendidikan Guru PAUD IKIP PGRI Jember
- Shafirova, L., Cassany, D., & Bach, C. (2020). From “newbie” to professional: Identity building and literacies in an online affinity space. *Learning, Culture and Social Interaction*, 24 (October 2019), 100370. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.100370>
- Somantri, 2001, *Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Rosda: Bandung
- Sumaatmadja dan Wihardit, 2008, *Perspektif Global*, Universitas Terbuka: Jakarta
- Surat Edaran Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara RI Nomor: SE/01/M.PAN/3/2009 Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2000 tentang Program Pembangunan Nasional (Propenas) Citra Umbara: Bandung

artikel

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	2%
2	www.coursehero.com Internet Source	1%
3	mylestarilisaa.blogspot.com Internet Source	1%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.unismuhpalu.ac.id Internet Source	1%
6	www.journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
7	www.quireta.com Internet Source	1%
8	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
9	msaepulanwarstudent.wordpress.com Internet Source	1%

10	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
11	N E Hidayanto. "Teachers' perceptions in optimizing elearning software to enhance the world elearning model cheapest in covid-19 (a case study in Darunnajah kindergarten school East Java)", IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 2021 Publication	<1 %
12	Phanny Tandy Kakauhe. "TEKNOLOGI DAN TANGGUNG JAWAB ORANG KRISTEN", Missio Ecclesiae, 2013 Publication	<1 %
13	e-journal.usd.ac.id Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	docplayer.info Internet Source	<1 %
16	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
17	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
18	farisah-amanda.blogspot.com Internet Source	<1 %

19 docobook.com <1 %
Internet Source

20 es.scribd.com <1 %
Internet Source

21 repositori.kemdikbud.go.id <1 %
Internet Source

22 www.slideshare.net <1 %
Internet Source

23 imammr.wordpress.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On