

Perancangan Implementasi e-Learning

by Syarifuddin Syarifuddin

Submission date: 20-Sep-2022 07:46PM (UTC+0700)

Submission ID: 1904464849

File name: 1._PERANCANGAN_IMPLEMENTASI_E-LEARNING_MENGGUNAKAN_CAMTASIA.pdf (1.81M)

Word count: 2708

Character count: 17810

ISSN : 1978-8673

Criksetra

24

JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN SEJARAH
Volume 3 Nomor 5, Februari 2014



15
Diterbitkan Oleh : Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
FKIP Universitas Sriwijaya

CRIKSETRA

Vol. 3

No. 5

Halaman
1 - 50

FEBRUARI
2014

ISSN :
1978-8673

Criksetra merupakan media publikasi penelitian, karya ilmiah dan resensi dosen-dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Sriwijaya Khususnya dan dosen-dosen perguruan tinggi lainnya pada umumnya. Terbit berdasarkan SK 0005.118/J.I.3.03/SK.ISSN/2008. Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah Criksetra terbit pertama kali tahun 2004, terbit 2 (dua) kali per tahun, Februari dan Agustus, diterbitkan oleh : Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unsri Palembang.

Penjung / Penasehat :
Dr. Sofendi, M.A., Ph.D. (Dekan FKIP Unsri)

Penanggung Jawab :
Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd. (Kajur. Pend. IPS FKIP Unsri)
Drs. Supriyanto. M.Hum. (Kaprod. Pend. Sejarah Jur. PIPS FKIP Unsri)

Penyunting Pelaksana
Dra. Hj. Yunani Hasan, M.Pd.,
Drs. H. Alian Sair, M.Hum.,
Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd.,
Dedy Irwanto, S.S., M.S.,

Mitra Bestari :
Prof. Dr. Suhartono (Universitas Gajah Mada Yogyakarta)
Prof. Dr. Mestika Zed (Universitas Negeri Padang)
Prof. Dr. Susanto Zuhdi (Universitas Indonesia)
Dr. Henry Porda Nugraha Putro, M.Pd (Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin)
Dr. Andi Suwirta, M.Hum. (Universitas Pendidikan Indonesia)

Staf Tata Usaha :
Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.
Nuriyah, A.Md.

Alamat Redaksi :
Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah Criksetra Gedung FKIP Unsri Indralaya Jl. Raya Palembang
e-mail : Criksetra_unsri@yahoo.co.id

Naskah dan Resensi dikirim dengan mengikuti format Pedoman Penulisan Naskah di bagian belakang jurnal

SEKAPUR SIRIH

Seraya mengucapkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, pengurus jurnal criksetra tetap beraktivitas untuk menerbitkan jurnal walaupun mengalami berbagai kendala terutama minimnya penulis untuk memasukkan tulisan di criksetra ini. Namun tidak menjadi kendala dewan penyunting selalu memotivasi sejawat-sejawat untuk memasukkan tulisan. Pada volume 3 Nomor 5 Februari 2014 ini, redaksi berhasil mengumpulkan tulisan-tulisan para sejawat di lingkungan jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) FKIP Unsri. Tulisan-tulisan yang terdapat di jurnal edisi ini tidak hanya mengenai kesejarahan saja, tetapi juga berisi tulisan yang menyangkut masalah Pendidikan dan Pengajaran serta keagamaan.

Pada Volume 3 Nomor 5 ini tulisan-tulisan yang terkumpul berjumlah sembilan tulisan yang diantaranya terdiri dari, Nurhasan yang merupakan tenaga pengajar MPK Agama Islam Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Menelisik Sejarah dan Kebudayaan Islam di Ogan Ilir. Yunani Hasan yang merupakan tenaga Pengajar Pendidikan Sejarah FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul INDISCHE SOCIAL DEMOCRATISCH VERENIGING (ISDV) Merupakan Cikal Bakal Partai Komunis Indonesia (PKI). Alfianandra yang merupakan tenaga pengajar Pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dan Identitas Nasional. Syarifuddin yang merupakan tenaga pengajar Pendidikan Sejarah FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Perancangan dan Implementasi E-learning menggunakan Aplikasi Camtasia dan Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Pendidikan. Adhitya Rol Asmi yang merupakan tenaga pengajar Pendidikan Sejarah FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Keterampilan Komunikasi dalam Pembelajaran Sejarah. Rusmin AR yang merupakan tenaga pengajar Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kontrol Diri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Palembang. Sani Safitri yang merupakan tenaga pengajar Pendidikan Sejarah FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Mobilitas Penduduk dan Tata Ruang di Daerah Perkotaan. Hudaidah yang merupakan tenaga pengajar Pendidikan Sejarah FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Teori dan Konsep Peradaban Islam. Isputaminingsih yang merupakan tenaga Pengajar Pendidikan Sejarah FKIP Unsri dengan mengikut sertakan tulisannya yang berjudul Perkembangan Pemikiran Dan Peradaban Islam Pada Abad Modern.

Pembaca yang budiman sebagai upaya kerja kami mungkin dalam penyajian jurnal ini masih terdapat kekeliruan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sehingga pada terbitan yang akan datang dapat lebih sempurna.

Dewan Penyunting

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA DAN FLASH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATA KULIAH SEJARAH PENDIDIKAN

Oleh :
Syarifuddin, S.Pd., M.Pd

A. Latar Belakang

Salah satu hal untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional adalah adanya proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar yang melahirkan unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Pengajaran menurut istilah psikologi menyangkut segi pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman sensoris atau indrawi (Komar, dalam Ali, 2013).

Kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan didalam kompetisi. Peran pengajar bukan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tetapi sebagai fasilitator dan pengarah. Belajar memang bersifat individual, oleh karena itu belajar merupakan suatu keterlibatan langsung atau memperoleh pengalaman individual yang unik. Belajar juga tidak terjadi sekaligus, tetapi akan berlangsung penuh pengulangan berkali-kali, berkesinambungan, tanpa henti (Dimiyati, 2002).

Belajar merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi mahasiswa. Namun pada kenyataannya sekarang, penerapan belajar yang efektif di kampus sangat sulit diterapkan khususnya pada mata kuliah Sejarah Pendidikan karena banyak mahasiswa belum memahami konsep-konsep dasar evaluasi proses dan hasil belajar serta implementasinya dalam praktek pembelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang dilakukan oleh dosen kurang menarik karena masih menggunakan model konvensional. Peserta didik yang duduk di bangku universitas memerlukan cara belajar yang interaktif dan berpusat pada mahasiswa (student centre). Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa kreatif memecahkan

permasalahan dan tidak hanya menunggu materi dari dosen.

Pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran perlu digalakkan sebagai salah satu inovasi baru dalam penggunaan media dan sumber belajar. Berbagai bentuk aplikasi dan fasilitas yang tersedia di internet dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran. Selain itu juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran jika ditinjau dari aspek penggunaan media. Salah satu di antaranya adalah pembelajaran dengan e-learning.

Belajar dengan e-learning sesungguhnya juga merupakan salah satu bentuk penggunaan media pembelajaran berbasis IT atau berbasis internet. Hal ini berarti bahwa dengan e-learning akan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi mutu dan kualitas hasil belajar siswa. Disamping keuntungan dari aspek media pembelajaran, penggunaan e-learning juga dapat sekaligus menambah kuantitas interaksi kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, karena tidak terbatas oleh jadwal waktu yang ketat.

E-learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat menyediakan interaksi jarak jauh secara non formal untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan melakukan kegiatan di antaranya memperoleh materi pembelajaran, sumber belajar, panduan atau bimbingan ataupun tutorial secara bertahap. E-learning mengarah kepada pemanfaatannya membutuhkan koneksi internet dengan cara mengakses website e-learning yang terlebih dahulu dimulai dengan menjadi anggota pada group keanggotaan e-learning (Uakana, 2013).

Berdasarkan penyusun katanya, e-learning dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu 'e' yang berarti electronica dan 'learning' yang berarti pembelajaran. Jadi dapat diuraikan di sini bahwa e-learning adalah sebuah sistem pembelajaran yang proses didalamnya menggunakan alat bantu elektronika. Hal ini mengisyaratkan kepada kita bahwa apa yang selama ini disebut e-learning sejatinya tidak hanya mengenai belajar lewat internet saja, tetapi lebih jauh, sistem ini

menghendaki sebuah perpaduan yang kompak antara proses pembelajaran dalam arti sosial dan hubungannya dengan alat bantu elektronik secara teknis.

E-Learning atau pembelajaran elektronik telah mulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001). Banyak sekali istilah yang digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: Online Educational Delivery Applications (OEDA), Virtual Learning Environments (VLE), Web Learning Environments (WLE), Managed Learning Environments (MLE) atau Network Learning Environments (NLE) (Anggoro, 2005).

Menurut berbagai literatur yang ada, konsep e-learning dapat didefinisikan sebagai berikut:

e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses

(Sukartawi, Haryono dan Librero, 2002)

Menurut Cruse (dalam Andi, 2005:9) e-learning adalah:

1. Pengiriman tutorial multimedia, interaktif dengan internet.
2. Proses penggabungan isi dengan dukungan dan komunitas.
3. Pengiriman pelatihan dimana saja dan kapan saja.

Dalam penelitian ini akan digunakan dua software pendukung, yaitu Camtasia Studio dan Flash. Camtasia Studio merupakan sebuah software yang berfungsi untuk merekam segala aktifitas yang dilakukan pada layar komputer. Tidak hanya merekam layar saja, tetapi juga merekam suara melalui bantuan microphone. Program ini digunakan untuk video tutorial pembelajaran (investasionline.net).

Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaanya. Proyek yang dibangun dengan Flash bias terdiri atas text, Gambar, animasi, video, game, dan efek-efek khusus lainnya. Flash mampu dijalankan pada system Operasi Windows dan Macintosh.

Pembelajaran melalui elearning menggunakan aplikasi camtasia dan flash akan digunakan dalam mata kuliah Sejarah Pendidikan yang membahas sejarah pendidikan di Indonesia. Pada akhir penelitian diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan menyenangkan, karena dapat

melihat objek visual dan mendengarkan audio yang telah diupload ke dalam website eleraning.unsri.ac.id.

B. Pembahasan

17 Pelaksanaan Pembelajaran Mata kuliah Sejarah Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Sejarah Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah ini dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan dan 6 pertemuan diantaranya menggunakan pembelajaran berbasis E-learning. Pembelajaran berbasis E-Learning ini sendiri merupakan pembelajaran yang dibantu dengan aplikasi program komputer untuk dapat lebih menunjang pembelajaran di bidang pendidikan, diantaranya menggunakan aplikasi Camtasia dan Macromedia Flash.

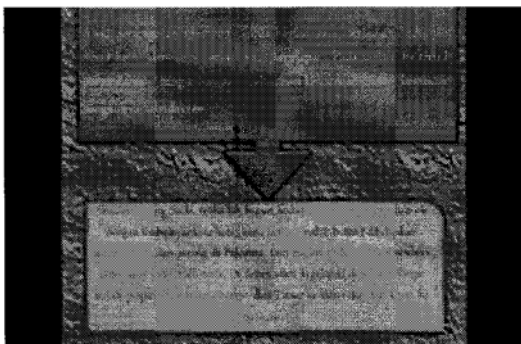
Dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Pendidikan dilaksanakan dalam enam kali pertemuan, terdiri dari empat kali pembelajaran berbasis camtasia dan dua kali pembelajaran berbasis animasi atau macromedia flash yang merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang berbasis E-learning.

1. Pembelajaran Materi 1

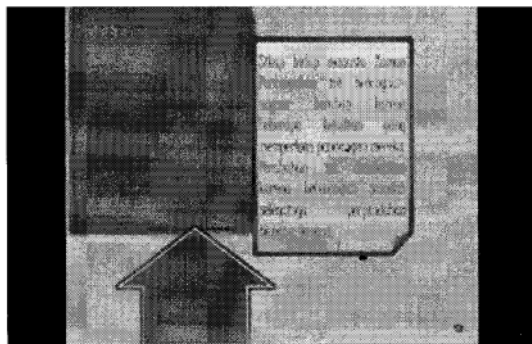
Dalam materi pembelajaran pertama, pembelajaran berbasis E-learning dengan menggunakan aplikasi Camtasia, penggunaan camtasia sebagai media pembantu dalam model pembelajaran ini diharapkan dapat lebih mempermudah penyampaian materi pembelajaran terutama dalam penjelasan secara singkat dan mudah dipahami, dan juga dalam bentuk camtasia ini materi pembelajaran dapat dibuat lebih menarik untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap mata Sejarah Pendidikan.

Dalam hal ini juga pembelajaran yang dibantu dengan camtasia juga dapat diubah formatnya menjadi mp4 agar pembelajaran ini bisa disampaikan dengan media film, dan juga penjelasan tambahan pada materi pembelajaran juga dapat dimasukkan dalam bentuk suara pengisi di dalam satu format.

Dalam materi pembelajaran yang menggunakan camtasia ini bertemakan "Sejarah Pendidikan Abad Pertengahan" yang dalam pertemuan ke 10 ini materi disampaikan dengan pembelajaran berbasis camtasia. Lama dari penjelasan materi ini 08.27 menit, dapat lebih mempersingkat waktu penjelasan tetapi dengan penyampaian materi yang lebih efektif

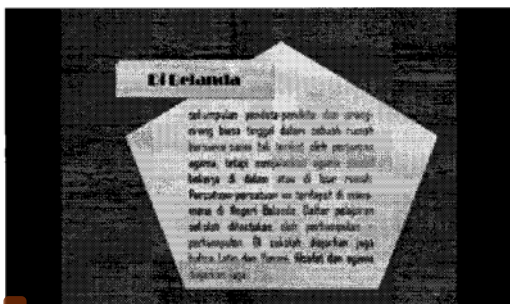


gambar 1

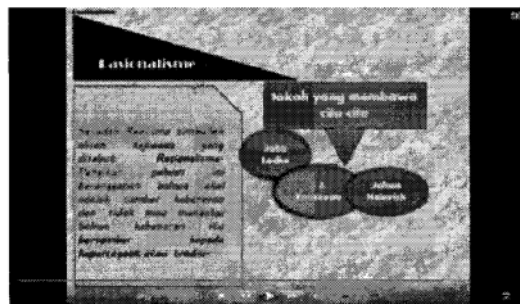


gambar 2

- Pada gambar 1 ini aplikasi program camtasia dikombinasikan dengan power point materi yang akan disampaikan dan ditambah dengan merekam suara penjelasan dalam satu program.
- Gambar 2 merupakan penyampaian materi awal mengenai bagaimana bentuk dari pendidikan pada zaman pertengahan.



gambar 3



gambar 4

- Gambar 3 dan 4 merupakan isi materi yang disampaikan mengenai Sejarah Pendidikan Pada Zaman Pertengahan. Keefektifan pada penggunaan program Camtasia ini juga cara penyampaian materi juga yang lebih menarik. Materi dalam format .mp4 dapat diputar diseluruh aplikasi pemutar video pada komputer.

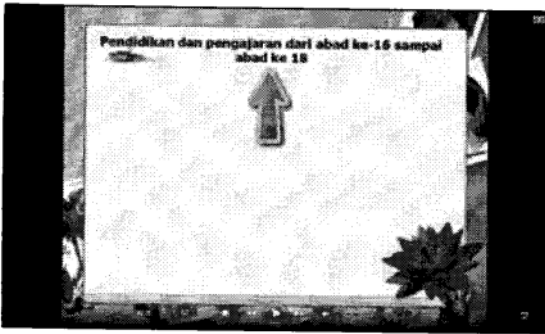
27 Untuk mengetahui sampai mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan maka dosen atau pengajar dapat memberikan materi uji disetiap pertemuan seperti soal-soal atau quiz.

2. Pembelajaran Materi 2

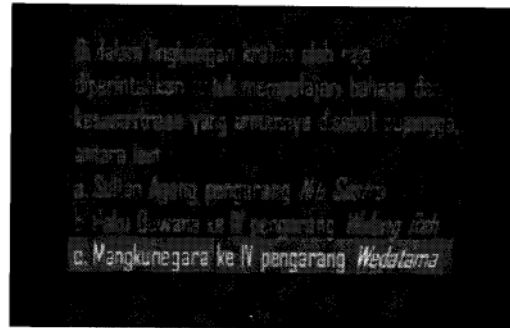
Penyampaian materi pada pertemuan ini berupa E-learning yang berbasis program Camtasia. Dengan

tema materi pembelajaran “Sejarah perkembangan pendidikan di Indonesia” pada mata kuliah Sejarah Pendidikan. Waktu yang digunakan dalam penyampaian materi ini adalah 08.25 menit, dengan potensi keefektifan penyampaian yang baik dalam penyampainnya.

Sejarah Perkembangan Pendidikan di Indonesia

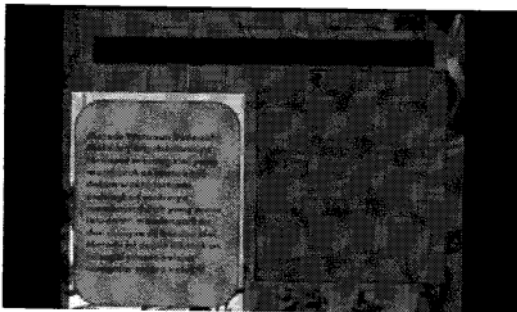


gambar 1

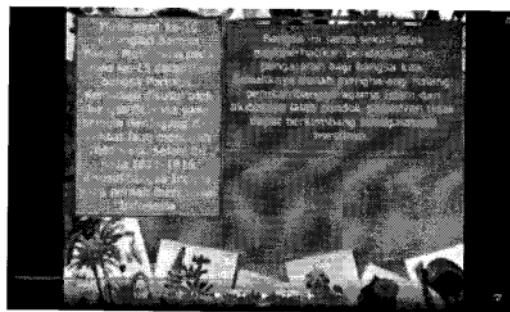


gambar 2

- Gambar 1 merupakan penyampaian materi pembuka pada mata kuliah Sejarah Pendidikan, penggunaan menu "callouts Panah Biru" pada menu program camtasia pada gambar 1 dapat lebih memperjelas materi inti yang disampaikan dengan media camtasia. Pada gambar pertama menjelaskan bentuk pendidikan dan pengajaran dari abad ke 16 sampai abad ke 18 di Indonesia.
- Pada gambar 2 digunakan juga callouts guna menekankan hal-hal penting dalam materi yang disampaikan. Pada gambar menjelaskan bagaimana peran kraton dan raja dalam mempelajari bahasa dan kesusastraan, salah satu contohnya Mangkunegara ke IV yang mengarang tulisan Wedatama.



gambar 3



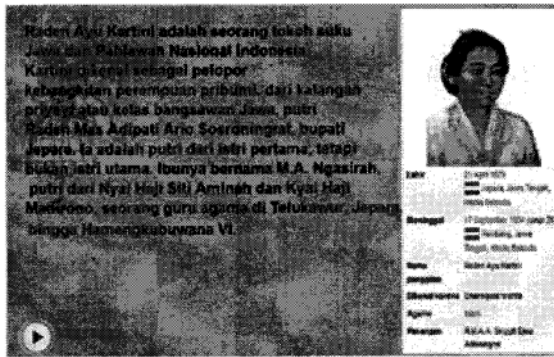
gambar 4

- Dengan penggunaan menu callouts pada aplikasi camtasia ini penyampaian materi akan lebih efektif karena dosen atau pengajar dapat memberitahu dimana materi yang sangat penting dan pokok dalam penyampaiannya.

3. Pembelajaran Materi 3

Materi kedua yang dalam pembelajaran berbasis animasi dengan dibantu program macromedia flash, Dengan tema materi "Biografi Kartini" dan berisikan materi pembahasan bagaimana biografi dan perjalanan hidup

R.A Kartini sebagai seorang perempuan dalam perannya didunia pendidikan Indonesia.



gambar 1

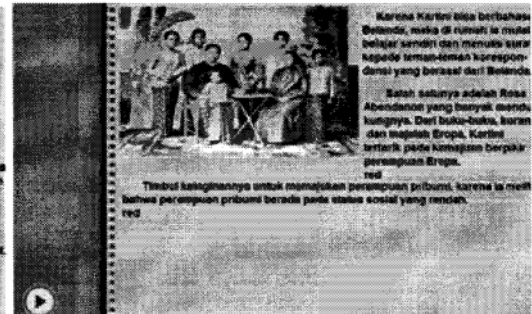


gambar 2

- Pada gambar pertama ini merupakan tampilan awal atau home dari materi pembelajaran Biografi Kartini yang menggunakan aplikasi macromedia flash. Dengan mengklik tanda "Right" pada bagian sudut kiri, maka aplikasi macromedia flash akan masuk ke tampilan materi pembelajaran.
- Pada gambar kedua setelah mengklik Tanda > pada tampilan awal akan masuk ketampilan materi pembelajaran.



gambar 3



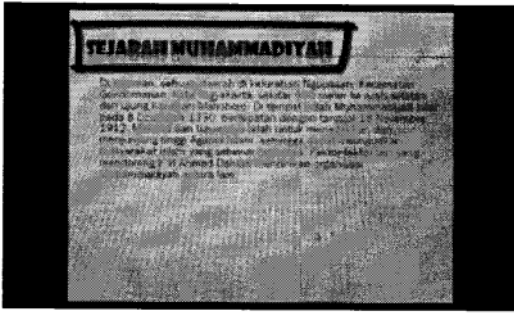
gambar 4

- Pada gambar 3 sampai 4 ini merupakan isi materi dari pembelajaran berbasis macromedia flash, pada media pembelajaran dengan format .swf, materi pembelajaran ini berisikan peran seorang Kartini dalam memperjuangkan pendidikan kaum perempuan Indonesia

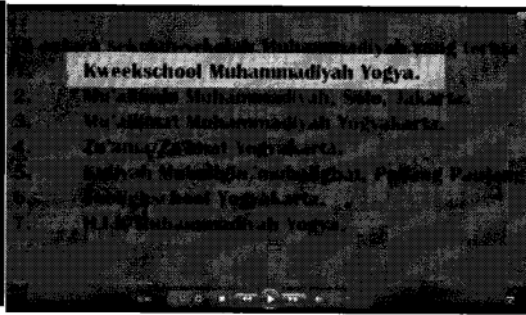
4. Pembelajaran Materi 4

Materi pembelajaran pada pertemuan ini mengenai "Sejarah Perkembangan Pendidikan Muhammadiyah". Pada pertemuan ini penyampaian materi pembelajaran disampaikan dengan menggunakan program aplikasi Camtasia dengan lama waktu

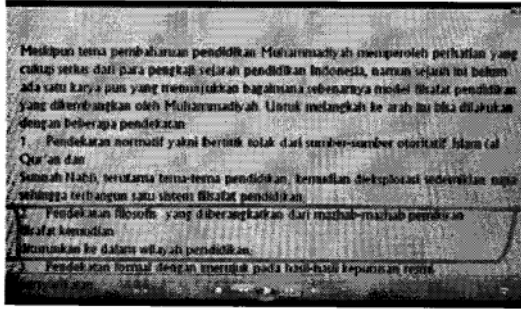
penyampaian materi 10.26 menit, di dalam materi ini menjelaskan bagaimana perkembangan sejarah pendidikan Muhammadiyah sejak didirikan oleh K.H Ahmad Dahlan pada tahun 1912 hingga Sekarang dan perannya dalam pendidikan di Indonesia.



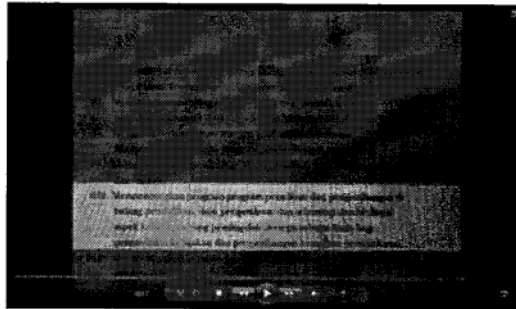
gambar 1



gambar 2



gambar 3



gambar 4

- Pada gambar 1 sampai gambar 4 merupakan isi materi yang menggunakan aplikasi camtasia dengan tema materi Sejarah Perkembangan Pendidikan Muhammadiyah.

5. Pembelajaran Materi 5

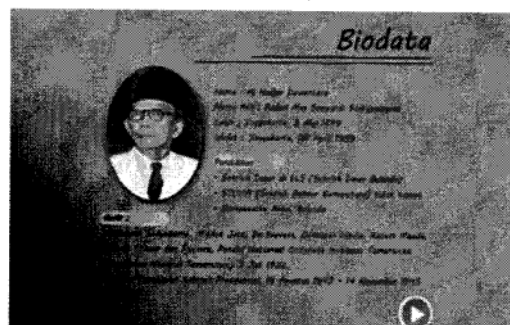
Pembelajaran materi ke 5 ini merupakan penyampaian materi E-learning berbasis program animasi atau macromedia flash. Pada pembuatan materi

pembelajaran sejarah pendidikan ini dosen atau pengajar lebih dituntut lebih kreatif dalam pembuatan dan penyusunan materi yang akan disampaikan dengan format .swf dengan tema materi "Biografi Ki Hajar Dewantara".

Biografi Ki Hajar Dewantara

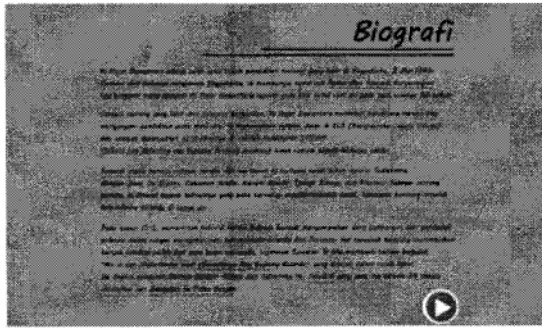


gambar 1



gambar 2

- Pada gambar 1 merupakan menu Home dalam program Macromedia flash, tombol navigasi untuk memindahkan materi yang disampaikan terdapat pada bagian sudut kanan bawah gambar. Penggunaan Macromedia flash membuat materi yang disampaikan lebih interaktif



gambar 3



gambar 4

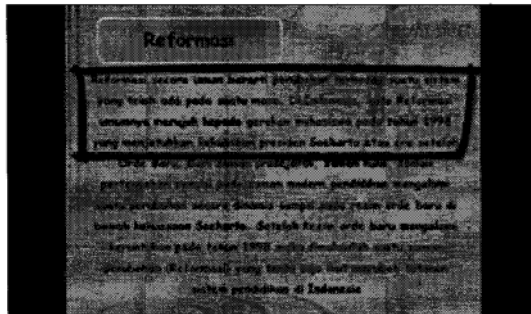
- Gambar 2 sampai 4 merupakan isi materi yang disampaikan mengenai biografi, biodata hingga rekam jejak dari seorang Ki Hadjar Dewantara yang berperan penting dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, hingga tanggal lahirnya ditetapkan sebagai Hari Pendidikan Nasional, kreatifitas sangat ditekankan dalam pembuatan materi isi

6. Pembelajaran Materi 6

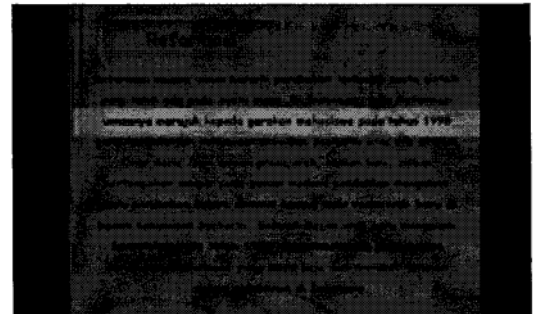
Pembelajaran materi ke 6 memiliki tema materi "Sejarah Perkembangan Pendidikan Era Reformasi" lama penyampaian materi adalah 07.56

menit. Penyampaian materi kuliah menggunakan bantuan program aplikasi Camtasia, dengan cara penyampaian seperti materi sebelumnya.

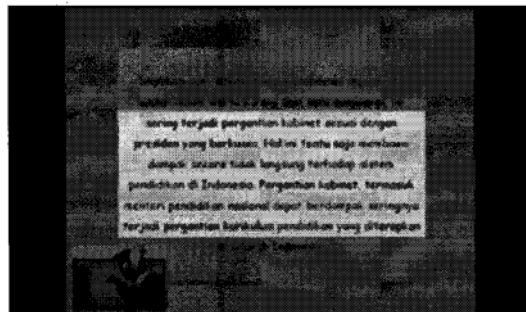
Sejarah Pendidikan Indonesia Era Reformasi



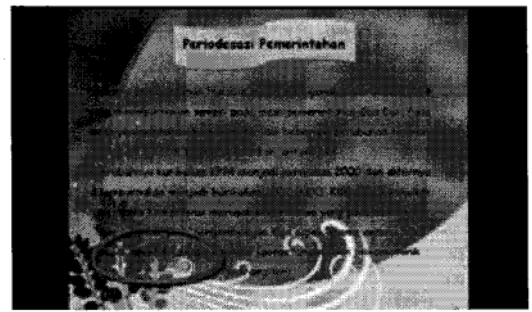
gambar 1



gambar 2



gambar 3



gambar 4

- Pada penyampaian materi pada gambar 1 sampai dengan gambar 4 disusun sedemikian rupa dengan bantuan materi power point, dan penggunaan callouts dalam penekanan materi pokok atau inti.
- Pada gambar ke 2 penyampaian materi juga menggunakan bantuan bagan, hal ini untuk mempermudah alur pemahaman mahasiswa terhadap materi yang akan disampaikan.
- Dalam materi pembelajaran ini menjelaskan bagaimana perkembangan pendidikan di Indonesia Era Reformasi yang banyak mengalami perubahan yang disebabkan kebijakan-kebijakan di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Andi. 2005. ⁹ *Membangun E-Learning dengan Moodle*. Jakarta: Andi Publishing.

Anggoro, W. B. (2005). Penerapan e-Learning sebagai Langkah Universitas Islam Indonesia Meningkatkan Kualitas dan Efektivitas Penyelenggaraan Pendidikan Konvensional. Lomba Karya Tulis Ilmiah. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Uaksena.,2013. Artikel Ilmu Pendidikan (Sumber:uaksena.com).

7 ⁷ **aller, V. dan Wilson, J. (2001).** A Definition for E-Learning. Newsletter of Open and Distance Learning Quality Control. Edisi Oktober 2001. (sumber: <http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.html>).

Perancangan Implementasi e-Learning

ORIGINALITY REPORT

33%
SIMILARITY INDEX

33%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

10%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.iainkudus.ac.id Internet Source	6%
2	yanto.staff.ugm.ac.id Internet Source	4%
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	4%
4	pt.scribd.com Internet Source	3%
5	pasca.um.ac.id Internet Source	2%
6	eprints.uns.ac.id Internet Source	2%
7	www.scribd.com Internet Source	2%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	1%
10	ejournal2.unsri.ac.id Internet Source	1%
11	tugasdenny.wordpress.com Internet Source	1%
12	aglan-love.blogspot.com Internet Source	1%
13	menulisbersamaaswir.blogspot.com Internet Source	1%

14	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1 %
15	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1 %
16	edutechlearning.wordpress.com Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
18	core.ac.uk Internet Source	<1 %
19	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
21	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
22	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.bpk.go.id Internet Source	<1 %
24	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
25	Emy Susanti. "Penilaian Kualitas Usability e-Learning Menggunakan Metode McCall", Tekinfo: Jurnal Ilmiah Teknik Industri dan Informasi, 2018 Publication	<1 %
26	hodridjibril.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off