AHKAM
Jurnal Hukum Islam dan Humaniora

p-ISSN : 2964-6332
e-ISSN : 2964-6340

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Crossref Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i4.2073

ANALISIS KEBUTUHAN E-MODUL SEJARAH UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH FASE E DI SMAN 01 KEC. SULIKI

Wahyuri Febrian & Ofianto
Universitas Negeri Padang
Wahyurifebrian13@gmail.com; ofianto@fis.unp.ac.id

Abstract

This research aims to collect information on the needs for the development of E-Modules as a history learning medium at SMA 01 Kec. Suliki and analysis of the need for E-Modules as a medium for learning history in high school for Phase E (X E 3) class students. The research method used by researchers in this study is a qualitative descriptive method where the researcher is the key instrument and data processing is descriptive. Data collection techniques in this research used observation and interviews. The results of the discussion in this research are that students have low enthusiasm for learning history which is caused by the monotonous use of history learning media so that students need interesting and interactive learning media, for this reason the researcher offers to develop media that is interactive and can attract interest and motivation. and can help students in learning. The media that is the solution in this research is E-Module media which contains learning material content that is packaged digitally and is interactive. It is hoped that the e-Module can be a solution to problems related to students' low learning enthusiasm, so that effective history learning will be created and learning objectives can be achieved.

Keywords: *Needs Analysis, History Learning, E-Modules, Development, Learning Media*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk pengumpulan informasi kebutuhan terhadap pengembangan E-Modul sebagai media pembelajaran sejarah di SMA 01 Kec. Suliki dan analisis kebutuhan E-Modul sebagai media pembelajaran sejarah di SMA bagi peserta didik kelas kelas Fase E (X E 3). Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dimana peneliti merupakan instrumen kunci dan pengolahan data bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah peserta didik memiliki antusias belajar sejarah rendah yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran sejarah yang monoton sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, untuk itu peneliti menawarkan berupa dilakukannya pengembangan media yang bersifat interaktif dan dapat menarik minat dan motivasi serta dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media yang menjadi solusi dalam penelitian ini adalah media E-Modul yang berisi konten materi pembelajaran yang dikemas secara digital dan bersifat interaktif. E-Modul diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan terkait rendahnya antusias belajar peserta didik, sehingga akan tercipta pembelajaran sejarah yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, E-Modul, Pengembangan, Media Pembelajaran

AHKAM is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan manifestasi dari sebuah kehidupan (Samba, 2007: 24). Pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan menjadi kebutuhan tertinggi dalam diri manusia karena pendidikan merupakan alat ukur dalam kemajuan dan peradaban suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan bangsa itu sendiri (Yusuf, 2018).

Oleh sebab itu, pendidikan perlu diatur oleh negara dengan sebaik-baiknya. Pembelajaran merupakan rangakain proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Hamdu & Agustina, 2017).

Proses Pembelajaran dapat berhasil apabila peserta didik mengerti dan mengimplementasikan Pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Gazali, 2016). Dengan begitu, pendidik sepenuhnya mengerahkan segala upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan mempersiapkan materi yang akan dibahas yang tertuang dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Idealnya dalam proses pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka, sebagai fasilitator guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan beragam media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri, media pembelajaran digunakan 2 sebagai alat bantu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan ajar yang diberikan kepada siswa. Media Pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penunjang siswa untuk memahami materi dalam rumpun mata pelajaran tertentu (Abdullah, 2017).

Permasalahan yang sering di temui dalam kelas Fase E (X E 3) SMAN 01 kec. Suliki tersebut terdapat beberapa permasalahan yaitu seperti: Pada proses Pembelajarannya bahan ajar dan media Pembelajaran yang digunakan Masih belum efektif. Media Pembelajaran yang digunakan sekarang belum mampu membantu peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga menyebabkan peserta didik kurang efektif dalam proses belajar.

Penggunaan media Pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar sejarah yang baik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMA 01 Kec. Suliki, guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media Pembelajaran dari buku dan

LKS (Lembar Kerja Siswa) saja. Hal ini berdampak pada materi Pembelajaran, kurangnya hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam belajar sejarah.

Untuk mengetahui pemahaman Siswa/siswi kelas XE SMAN 01 kec. Suliki terhadap Pembelajaran Sejarah pada kurikulum merdeka, peneliti melakukan observasi dan wawancara ke SMAN 01 kec.Suliki pada tanggal 17 juli 2023, dengan melakukan Tes. Tes tersebut dilakukan dengan cara yang sederhana dengan memberikan 10 soal pilihan ganda. Soal-soal yang diujikan merupakan soal-soal yang sudah dipelajari sebelumnya. Adapun contoh soal tersebut yang akan penguji lampirkan dalam halaman lampiran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan bahan ajar yang inovatif serta dapat meningkatkan keefektifitasan belajar siswa, dan dengan adanya modul ajar inovatif ini dapat mengatasi beberapa permasalahan di atas sekaligus, karena ada pribahasa yang mengatakan malu bertanya sesat dijalan. Berdasarkan hasil diskusi bersama siswa-siswi dan pengamatan langsung oleh peneliti. Disimpulkan bahwa faktor rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran sejarah diataranya: *Pertama*, Media Pembelajaran sejarah yang digunakan masih tergolong konvensional. *Kedua,* Siswa kurang berminat dalam mengikuti proses belajar sejarah, karena siswa mudah merasa bosan akibat media yang masih kurang efektif.

Menurut peneliti, dengan mengembangkan media Pembelajaran yang menarik akan dapat menarik perhatian siswa untuk dapat lebih aktif dalam kegiatan Pembelajaran yang berlangsung, oleh karena itu media Pembelajaran E-Modul ini akan sangat bermanfaat dan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kegiatan Pembelajaran sejarah fase E di SMAN 01 kecamatan Suliki ini.

Materi yang akan dikemas dalam E-modul yang peneliti kembangakan ialah materi tentang konsep berfikir Kronologis, sinkronis dan Ruang dan Waktu Dalam Sejarah. Alasan pemilihan materi ini berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa peserta didik banyak yang belum memahami materi tentang konsep berfikir kronologis sinkronis dan ruang dan waktu dalam sejarah dikarenakan dari hasil observasi dan saat melakukan kegiatan PLK yang peneliti lakukan peserta didik banyak yang kurang memahami materi tentang konsep berfikir Kronologis dan sinkronis tersebut, serta didalam buku siswa kelas X SMA fase E materi tentang konsep berfikir Kronologis dan sinkronis tidak dijelaskan secara mendetail.

Berdasarkan hasil telaah kurikulum alokasi waktu mata pelajaran Sejarah Indonesia hanya 2x45 menit selama satu minggu. Dengan demikian, Analisis Kebutuhan terhadap materi ini diperlukan dalam Pembelajaran di sekolah, karena materi ini juga merupakan pelajaran dasar dari Pembelajaran sejarah ,hal ini dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: "Analisis Kebutuhan E-Modul Sejarah Untuk Pembelajaran Sejarah Fase E di SMAN 01 Kec. Suliki".

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti sebagai instrumen kunci dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan penggabungan dan analisis data yang bersifat induktif (**Sugiyono, 2012).** Menurut Poerwandari penelitian kualitatif mengolah data yang bersifat deskriptif seperti hasil observasi dan wawancara dan studi kepustakaan. Penelitian dilakukan mulai dari melakukan studi literatur, observasi dan wawancara, pengolahan data dan penyusunan. Tujuan dilakukan nya tahapan analisis pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran fenomena yang terjadi untuk keperluan pengembangan selanjutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan observasi dan wawancara. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan dengan penelitian mengenai media animation video. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik di SMA 01 Kec. Suliki. Observasi dilakukan dengan mengamati jalannya proses pembelajaran berlangsung dan kemudian melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan didapat dari teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu studi literatur, observasi dan wawancara.

Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir merupakan tahap awal dalam melakukan tahapan pendefinisian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh

informasi yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah di SMAN 01 Kecamatan Suliki terutama dalam tata cara pembelajaran yang terjadi saat peneliti melakukan identifikasi masalah, peneliti menemukan bahwa terdapat berbagai problem dalam pembelajaran yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran oleh karena itu peneliti mencoba melakukan observasi lanjut dan melakukan wawancara dengan salah satu guru sejarah di SMAN 01 kecamatan Suliki, untuk mengetahui masalah yang terjadi di dalam kegiatan belajar siswa SMAN 01 kecamatan Suliki ini.

Permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan penulis, bahwa media yang digunakan masih bersifat konvensional, media tersebut masih dikatakan belum dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar Permasalahan lain yang terjadi berdasarkan hasil pengamatan penulis adalah bahwa terdapat siswa yang tidak berani untuk bersuara saat pembelajaran berlangsung, hal ini tentu saja akan berpengaruh dalam pemahaman materi siswa, ditakutkan bahwa jika siswa tidak berani bertanya maka, siswa tersebut tidak dapat ditentukan apakah sudah memahami materi atau sebaliknya, oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah modul semenarik mungkin agar dapat menarik minat peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran sebaik mungkin.

Analisis perumusan tujuan

Analisis peserta didik dilakukan di SMAN 01 Kecamatan Suliki. Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dan cara belajar siswa. Berdasarkan hasil tes saat peneliti melakukan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas X SMAN 01 kecamatan Suliki pada tanggal 17 Juli 2023 diketahui Untuk mengetahui pemahaman Siswa/siswi kelas XE SMA N 01 kec. Suliki terhadap pembelajaran Sejarah pada kurikulum merdeka, peneliti melakukan observasi lapangan ke SMAN 01 kec.Suliki pada tanggal 17 juli 2023, dengan melakukan Tes. Tes tersebut dilakukan dengan cara yang sederhana dengan memberikan 10 soal pilihan ganda.

Berdasarkan data di atas, terdapat hasil tes dengan persentase ketuntasan hanya terdapat 40% dari kelas XE2 tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang masih belum tuntas dalam belajarnya. disebabkan oleh beberapa faktor. Permasalahan tersebut diakibatkan media pembelajaran yang digunakan di SMAN 01 Kecamatan Suliki masih belum dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dan adapun masalah lain yang terjadi yaitu kurangnya interaksi siswa saat pembelajaran berlangsung, dalam hal itu ada beberapa

kemungkinan yang menyebabkan hal itu terjadi salah satunya adalah rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang kurang menarik.

Selanjutnya peneliti mencoba untuk mendalami permasalahan dengan menanyai beberapa siswa-siswi kelas X E2 atas nama Muhammad Ikhsan, Marsya Sakkinah, dan Sophia Natasya. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi dari Muhammad Ikhsan, bahwa penyebab dari rendahnya hasil belajar karena, tumbuhnya rasa bosan saat kegiatan belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang karena ia merasa pembelajaran sejarah itu membosankan karena media pembelajaran yang masih kurang menarik .

Menurut Marsya Sakkinah, penyebab dari rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran sejarah disebabkan oleh kurangnya minat yang ia dapatkan setelah belajar hanya menggunakan media seadanya saja, (buku cetak dan LKS). Sedangkan, menurut Menurut Sophia Natasya penyebab rendahnya hasil belajar sejarah, yaitu Ia mengatakan bahwa ia merasa kurang berminat untuk berinteraksi langsung saat pembelajaran berlangsung, karena adanya rasa bosan dalam pembelajaran sejarah.

Analisis Perumusan Tujuan Masalah

Melalui materi pembelajaran dalam pengembangan E - Modul ini peserta didik mampu:

1. Peserta didik mampu menjelaskan konsep manusia, ruang, dan waktu dalam peristiwa sejarah dengan baik.
2. Peserta didik mampu menjelaskan konsep diakronis dan sinkronis dalam menjelaskan peristiwa sejarah dengan baik.
3. Peserta didik mampu menyimpulkan kegunaan sejarah dengan benar.
4. Peserta didik mampu mengidentifikasi peristiwa sejarah dengan baik.

Analisis Media Pembelajaran E-Modul

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulasi motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan

meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Sukmawati F, 2021)

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul (Winatha et al., 2018)

Modul elektronik atau E-Modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha et al., 2015)

Berdasarkan definisi tersebut, E - Modul tidak hanya menampilkan 18 media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E - Modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya. E - Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Imansari & Sunaryatiningsih, 2017). E-Modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

E-modul mempunyai banyak arti yang berkaitan dengan kegiatan belajar mandiri. Setiap orang dapat belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri karena konsep belajarnya mempunyai ciri tersebut, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat. Bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini. Terkait dengan hal tersebut, penulisan E - Modul memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun guru/ instruktur.

3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa atau pebelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
4. Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada peserta didik, peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran Sejarah. Mereka lebih memilih mengobrol dengan teman sebangku dan bermain hp. Setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik, peserta didik menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan membuat mereka bosan. Hal ini yang menjadi salah satu faktor yang membuat mereka kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peserta didik menyarankan untuk melakukan pembaruan media pembelajaran dengan menampilkan E-Modul supaya peserta didik tidak merasa bosan karena hanya menggunakan buku atau powerpoint. SMA 01 Kec. Suliki memiliki fasilitas yang cukup memadai, sehingga E-Modul bisa ditampilkan. Terlebih lagi, peserta didik SMA 01 Kec. Suliki memiliki gawai yang cukup canggih, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat bisa dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah. Penggunaan teknologi juga sudah erat kaitannya dengan peserta didik sehingga bukanlah hal yang tabu ketika peserta didik terapkan.

Analisis Sumber Daya Yang Ada

Analisis sumber daya dilakukan supaya memperoleh data dan informasi terkait sejaauh mana persiapan dan kematangan guru di dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, analisis sumber daya juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan media di dalam proses pembelajaran Sejarah yang dilakukannya. Ketika melakukan wawancara dengan guru terkait media pembelajaran yang digunakan, guru menyebutkan bahwa hanya beberapa kali menggunakan media pembelajaran dikarenakan minimnya pemahaman guru dalam mengembangkan media. Guru juga mengakui bahwa dibutuhkan pembaruan media pembelajaran untuk membuat peserta didik merasa antusias di dalam proses pembelajaran Sejarah. Pada proses penggunaan media pembelajaran secara maksimal diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran Sejarah seperti yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa animation video adalah media pembelajarn yang dibutuhkan bagi guru dan peserta didik di SMA 01 Kec. Suliki. Peserta didik yang memiliki antusias belajar sejarah yang rendah memerlukan adanya alat bantu yang dapat membantu menyajikan materi sejarah agar tidak membosankan. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan baik dan dapat tercapai nya tujuan pembelajaran. Dengan antusias belajar yang tinggi peserta didik dapat degan mudah memahami materi yang diberikan. E-Modul juga dapat membantu guru untuk mengatasi keterbatasan dalam penggunaan media yang selama ini penggunaanya hanya terbatas pada media yang bersifat visual saja E-Modul juga dapat menyempurnakan penyampaian materi dari guru sehingga peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi. Melalui proses pembelajaran sejarah yang baik, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memahami materi sejarah, tetapi juga mampu untuk mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu dengan peristiwa masa kini agar bisa mengevaluasi dan mengorientasikan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *4*(1), 35–49.

Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. . *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(2), 182–192.

Hamdu, G. , & Agustina, L. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *12*(1), 90–96.

Imansari, N., & Suryati Ningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 11-16* , *2*(1), 11–16.

Nugraha, A., Subarkah, C., & Sari. (2015). *Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia SIswa. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*. 201–204.

Sukmawati F. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.

Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2), 188–199.

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.