



UNTAR
Universitas Tarumanagara



**SEMINAR NASIONAL HASIL PENERAPAN
PENELITIAN DAN PENGABDIAN
PADA MASYARAKAT III
2016**

B



Prosiding

Kolaborasi Pemangku Kepentingan
dalam Pemberdayaan Masyarakat
untuk Mencapai
Kesejahteraan Berkelanjutan (SDGs)

Vol. 3 No. 01 Tahun 2016



Prosiding Cetak Prosiding On Line (OJS)
<http://lpkmv-untar.org/jurnal/index.php/snhp3m>

Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat dan Ventura
LPKMV Untar
Universitas Tarumanagara

Seminar Nasional Hasil Penerapan Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat III 2016
 P-ISSN: 2356-3176
 E-ISSN: 2527-5658

6	Model Pembangunan Manusia Holistik Integratif Untuk Peningkatan Kesejahteraan Perempuan Pengusaha Mikro di Pesisir Surabaya	Margaretha Ardhanari G. Edwi Nugrohadi A. Anteng Anggorowati	Unika Widya Mandala Surabaya	B-308-B-319
7	Kondisi dan Kelembagaan Rumah Tangga Petani Miskin dalam Perspektif Pembangunan Sosial Lokal Pertisipatoris di Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan	Syafiuddin Saleh	Universitas Muhammadiyah Makassar	B-320-B-330
		Abdul Mahsyar		
8	Pelatihan Manajemen Pemasaran dan <i>Target Costing</i> di Lembaga Beasiswa Dharma Pembangunan	Cokki	Universitas Tarumanagara	B-331-B-335
		Sofia P. D.		
		Merry S.		
		Sufiyati		
9	Program Identifikasi Peluang Bisnis bagi Siswa SMA di Cirebon	Chairly	Universitas Tarumanagara	B-336-B-342
		Franky Slamet		
10	Motivasi dan Sarana Kemandirian bagi Siswa/i Panti Asuhan Yayasan Hieronimus Melalui Pelatihan Penghitungan dan Pengisian Spt Tahunan Wajib Pajak Orang Pribadi	Henny	Universitas Tarumanagara	B-343-B-349
		Purnawati Helen Widjaja		
		Djeni Indrajati Widjaja		
		Augustpaosa Nariman		
		Meiske Yunithree Suparman		
		Febriyanti Panjaitan		
11	<i>E-Learning</i> Berbasis Moodle pada SMA Negeri Kabupaten Ogan Ilir	Maria Ulfa	Universitas Bina Darma Palembang	B-350-B-353
		Dwi Maharani		
		Ferdiansyah		
		Heri Suroyo		
12	Implementasi <i>E-Learning</i> di Sekolah Menengah Atas Dengan Aplikasi Edmodo	Mohammad Sobri	Universitas Bina Darma Palembang	B-354-B-362
		Edi Supratman		
		Ahmad Nurul Fajar		
13	Analisis Pemanfaatan Internet untuk Pendidikan Menggunakan UTAUT	Jarot S. Suroso	Bina Nusantara University	B-363-B-369
		Sfenrianto		
		Tony		
14	<i>SQL Programming – Competition & Workshop</i> untuk Siswa SMA/SMK Se-Jabodetabek	Teny Handhayani	Universitas Tarumanagara	B-370-B-376
		Desi Arisandi		

IbM: IMPLEMENTASI E-LEARNING DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DENGAN APLIKASI EDMODO

Heri Suroyo¹, Mohammad Sobri², Edi Supratman³

ABSTRACT: This service activities focused on the implementation of the use of technology for learning in school. E-learning applications that will be implemented in this program is the e learning which is located in www.edmodo.com. As one of the applications Learning Management System (LMS) Edmodo has advantages such as these applications have the display interface, such as a social networking application in general, it is expected to be a separate motivator for teachers and students to use in learning. In the implementation phase conducted user training also includes teachers, students, administrators, and parents of students. The object of devotion is at the place of execution of two (2) High schools in South Sumatera. The research method used in the implementation of this system is the method of Research & Development. Target outcomes is Edmodo account at 2 object school, manual book of e learning guides and papers in national journals or proceedings.

Keywords: *Implementation of e-learning, LMS, web-based learning and Edmodo*

ABTRAK: Kegiatan pengabdian ini memfokuskan pada Implementasi penggunaan teknologi internet untuk pembelajaran di sekolah. Aplikasi e-learning yang akan diimplementasikan pada program ini adalah e-learning yang beralamat di www.edmodo.com. Sebagai salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) edmodo memiliki kelebihan diantaranya aplikasi ini mempunyai tampilan antarmuka seperti aplikasi jejaring sosial pada umumnya, hal ini diharapkan menjadi motivator tersendiri bagi guru dan siswa untuk menggunakan aplikasi e-learning dalam pembelajaran. Pada tahap penerapan dilaksanakan juga pelatihan bagi pengguna mencakup guru, siswa, admin, serta orang tua wali siswa. Objek tempat pelaksanaan pengabdian adalah di dua sekolah yaitu satu Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode penelitian yang dipakai dalam implementasi sistem ini adalah metode *R& D*. Target luaran dari program pengabdian masyarakat ini adalah adanya akun e learning edmodo pada 2 sekolah objek, buku panduan penggunaan e learning dan tulisan ilmiah di jurnal atau prosiding nasional.

Kata Kunci : Implementasi e-learning, LMS, web base learning dan edmodo

Pendahuluan

Tersedianya media pembelajaran yang variatif merupakan tuntutan masa kini bagi lembaga pendidikan. Disisi lain lembaga pendidikan kini dituntut untuk menyediakan media pembelajaran yang *up to date* sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dan informasi. Menjamurnya *smart phone* dengan kemampuan akses *browser* internet sebenarnya merupakan peluang positif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini perlu dipertimbangkan karena hampir semua siswa masa kini senantiasa akrab bahkan kadang tak terpisahkan dengan produk IT yang berupa *gadget smart phone*. Mengembangkan Learning Management System (LMS) di sekolah merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menyediakan media pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa masa kini[7].

¹ Universitas Bina Darma Palembang (herisuroyo@binadarma.ac.id)

² Universitas Bina Darma Palembang

³ Universitas Bina Darma Palembang

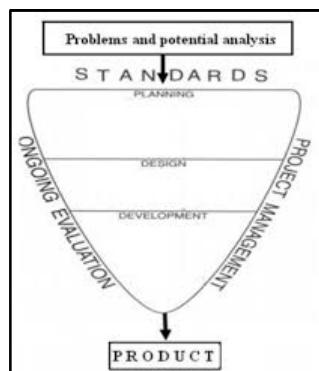
Sekolah yang menjadi mitra dalam program pengabdian ini adalah 1 (satu) Sekolah Menengah Atas (SMA) swasta di Kota Palembang dan 1(satu) SMA Negeri di Kabupaten Banyuasin. Pemilihan SMA tersebut dengan alasan sebagian besar siswa berasal dari kalangan kalangan bawah dengan karakteristik seperti sekolah swasta pada umumnya. Sedangkan untuk Sekolah di daerah Kabupaten dipilih dengan alasan sekolah ini mendidik siswa yang tinggal di daerah pinggiran kota, dimana sangat dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang bisa meringankan beban pendidikan. Disisi lain kurangnya kemampuan siswa dalam hal akses terhadap sumber bahan belajar. Sehingga diharapkan dengan peningkatan penyediaan media pembelajaran berbasis e-learning ini bisa memperkaya siswa dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran[2].

Permasalahan yang muncul umumnya bagi sebagian besar lembaga pendidikan di Indonesia adalah kurangnya motivasi dan keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi informasi khususnya aplikasi LMS sebagai media pembelajaran alternatif[5]. Permasalahan pokok lainnya yaitu dalam penerapan teknologi informasi pasti memerlukan sumber pembiayaan yang biasanya belum terjangkau terutama bagi sekolah yang jauh dari akses pemerintah. Disisi lain keberadaan aplikasi LMS tentu akan menjadi nilai positif cukup besar dalam penilaian akreditasi tetapi sekolah biasanya menemui kendala saat ingin mengimplementasikan aplikasi LMS tersebut. Hal ini menunjukkan sebenarnya keberadaan aplikasi LMS merupakan salah satu yang menjadi prioritas bagi sekolah atau lembaga pendidikan pada saat ini. Dari uraian diatas maka rumusan masalah dalam tulisan ini adalah Bagaimana mengimplementasikan e-learning di Sekolah Menengah Atas dengan aplikasi edmodo.

Tujuan dari program pengabdian ini adalah mengimplementasikan teknologi e-learning (*Learning Management System*) dengan aplikasi edmodo yang beralamat di edmodo.com pada 2 (dua) sekolah menengah atas di Kota Palembang. Kegiatan implementasi ini mencakup : Pelatihan Aktivasi akun, pelatihan pembuatan materi ajar elektronik dan pengelolaan aplikasi e-learning oleh guru serta penggunaan e-learning oleh siswa.

Metode Penelitian

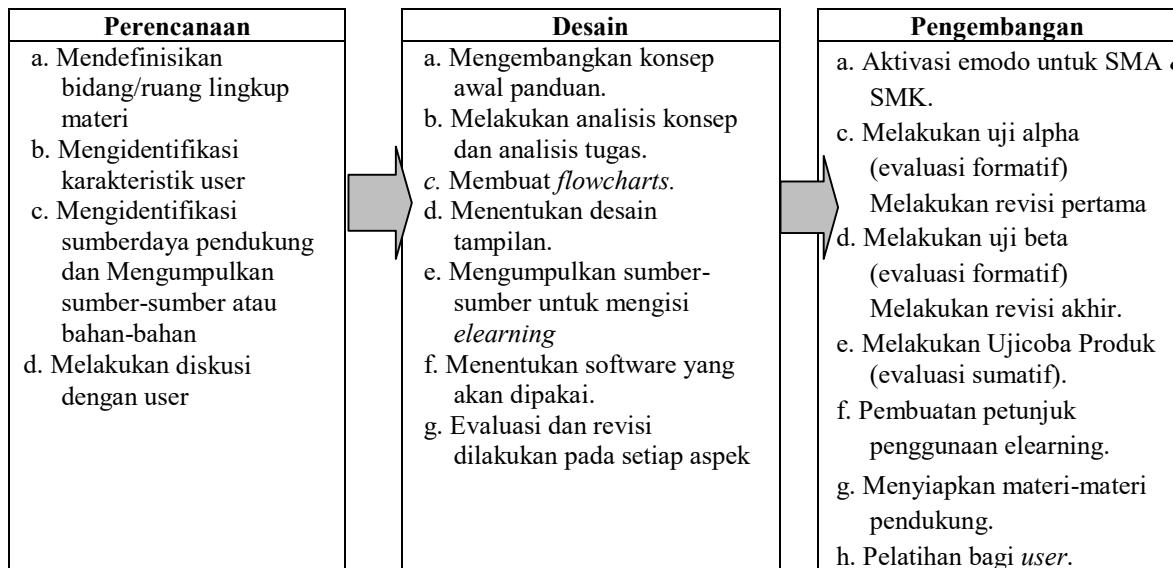
Program Pengabdian IbM ini mengadaptasi model pengembangan Alessi & Trolip (2001), model ini mempunyai tiga atribut dan tiga fase, seperti ilustrasi pada gambar di bawah ini [3].



Gambar 1. Model Penelitian R&D diadaptasi dari Model Alessi & Trolip.

Objek dari pengabdian ini adalah 2 (dua) sekolah menengah atas (SMA) di Kota Palembang dan Kabupaten Banyuasin Propinsi Sumatera Selatan. Kegiatan implementasi ini mencakup : pelatihan aktivasi akun, pembuatan materi ajar elektronik dan pengelolaan aplikasi e learning oleh guru serta penggunaan e-learning oleh siswa.

Secara keseluruhan langkah proses implementasi e-learning selengkapnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 2. Proses Pengembangan *E-learning* dengan Edmodo

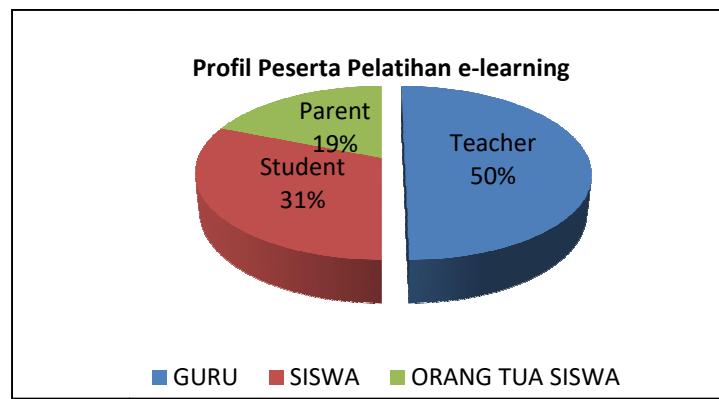
Hasil Dan Pembahasan

Pada tahap perencanaan diperoleh profil data calon pengguna dari e-learning dari dua sekolah, seperti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskripsi Profil Pengguna E-Learning (User) dari data Peserta Pelatihan

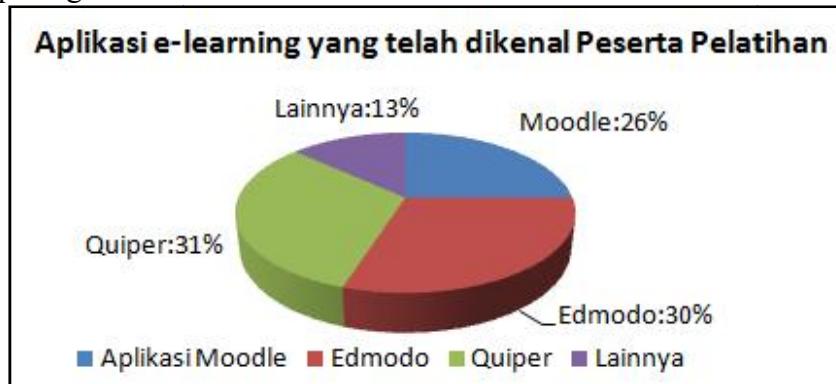
No	Kelompok	Bidang Studi	Jumlah
1	Guru	Agama	3
		Bhs Indonesia	2
		Bhs Inggris	6
		Bimbingan Konseling	1
		IPA	10
		IPS	11
		Matematika	2
		Seni	2
2	Siswa Siswa		23
3	Orang tua siswa		14
TOTAL			74

Dari tabel diatas nampak 50% user yang dilatih untuk menggunakan e learning ini adalah guru. Sedangkan jumlah siswa yang diikutkan dalam pelatihan ini adalah sebanyak 31% dari keseluruhan peserta pelatihan. Sementara orang tua siswa yang mengikuti pelatihan ini adalah sebanyak 19% dari seluruh peserta. Berikut diagram komposisi peserta pelatihan e-learning.



Gambar 2. Profil Peserta Pelatihan E-Learning dengan Edmodo.

Dengan responden peserta pelatihan yaitu guru dan siswa sebanyak 60 responden, peneliti juga membuat survei permulaan dengan membuat poling berupa pertanyaan Aplikasi e-learning mana yang pernah anda kenal? dan hasilnya seperti disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Poling Calon Peserta Pelatihan Tentang Aplikasi E-Learning yang pernah dikenalnya.

Dari diagram diatas nampak bahwa hampir semua responden telah mengenal berbagai aplikasi *free software* e-learning. Dengan pertimbangan aplikasi edmodo memiliki kelebihan terdapat akun *parent* (orang tua siswa), maka peneliti menentukan untuk menggunakan aplikasi ini dalam pelatihan implementasi e-learning. Hal ini selaras dengan Wadman (2011), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berinteraksi dengan Moodle adalah lebih kompleks dibandingkan dengan menggunakan Edmodo, dimana 64% dari siswa menanggapi Edmodo lebih mudah digunakan daripada aplikasi Moodle[6].

Pada tahap desain dengan menggunakan data profil pengguna aplikasi edmodo dari peserta pelatihan diatas, maka disusun pelatihan untuk ketiga pengguna akun edmodo yaitu, guru (*teacher*), siswa (*student*) dan orang tua(*parent*).

Tahapan menggunakan e-learning dengan edmodo yang dilakukan pada saat workshop dan pelatihan untuk guru adalah sebagai berikut :

- 1) Pendaftaran Akun.
- 2) Membuat Assignment.
- 3) Membuat Quiz
- 4) Membuat Polling
- 5) Evaluasi Quiz

Pada tahap ini juga diberikan tutorial cara membuat bahan ajar elektronik yang berupa file *power point*, *word* dan *pdf* untuk keperluan diunggah di e-learning. Selain itu materi-materi berupa video tutorial yang bisa dicari di internet juga diajarkan agar guru juga mengetahui cara melakukan *sharing link* materi dari internet di edmodo.

Sementara tahapan pelatihan siswa adalah :

- 1) Pendaftaran akun
- 2) Cara bergabung atau mengikuti grup Guru atau kelas.
- 3) Membaca tugas/assignement.
- 4) Cara mengerjakan tugas/quiz.
- 5) Melihat nilai atau hasil evaluasi

Hasil pada tahap pengembangan dalam program pengabdian ini berhasil diaktivasi sebanyak 74 akun terdiri dari 37 akun guru, 23 akun siswa dan 14 akun orang tua. Selanjutnya pada akun guru juga berhasil diunggah berbagai bentuk media pembelajaran elektronik yaitu berupa file *pdf*, *power point* dan *link-link video* tutorial sebagai contoh materi pembelajaran untuk siswa. Berikut contoh tampilan akun guru peserta pada e-learning edmodo.

Gambar 4. Contoh Tampilan Web Edmodo Akun Guru Salah Satu Peserta Pelatihan.

Pada tahap akhir pelatihan peneliti memberikan kuesioner untuk mendapatkan umpan balik dari kegiatan pengabdian ini. Pertanyaan-pertanyaan qusioner yang diajukan terdiri dari aspek-aspek sebagai berikut :

1. **Kemampuan** menggunakan Aplikasi e-learning Edmodo.
2. **Motivasi** untuk mengaplikasikan Edmodo dalam Pembelajaran.
3. **Persepsi mudah** dalam mengoperasikan aplikasi edmodo.
4. **Kemudahan diakses** dan tersedianya aplikasi di Internet.
5. Ketertarikan untuk **menggunakan** aplikasi edmodo.

6. **Kebergunaan** aplikasi edmodo dalam pembelajaran.

7. **Penggunaan secara nyata** aplikasi edmodo dalam pembelajaran.

Semua pertanyaan tersebut diberikan opsi jawaban: Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju(KS), Netral (N), Setuju(S), Setuju Sekali(SS). Responden memberikan jawaban dengan memilih salah satu opsi tersebut. Hasil questioner disajikan dalam tabel berikut :

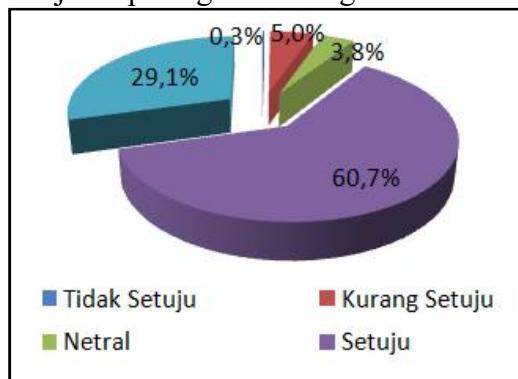
Tabel 3. Hasil Kuesioner Peserta Pelatihan E-Learning

ISI KUESIONER	TS	KS	N	S	SS
1. Saya yakin akan berdampak secara signifikan terhadap kemampuan menggunakan Aplikasi e-learning Edmodo.	0%	2%	0%	70%	28%
2. Setelah mengikuti pelatihan ini saya termotivasi untuk mengaplikasikan Edmodo dalam Pembelajaran.	0%	4%	2%	61%	33%
3. Setelah mengikuti Pelatihan ini saya mempunyai persepsi mudah dalam mengoperasikan aplikasi edmodo.	0%	2%	7%	81%	11%
4. Saya sudah mengerti dan yakin bahwa aplikasi edmodo mudah diakses dan tersedia di Internet.	0%	2%	4%	74%	21%
5. Saya yakin dan tertarik untuk menggunakan aplikasi edmodo ini dalam pembelajaran setelah pelatihan ini.	0%	9%	7%	68%	16%
6. Saya tahu bahwa aplikasi edmodo ternyata sangat berguna untuk digunakan dalam pembelajaran.	0%	4%	4%	67%	26%
7. Saya akan menggunakan secara nyata aplikasi edmodo dalam pembelajaran.	2%	14%	4%	4%	68%
Rerata	0,3%	5,%	3,8%	60,7%	29,1%

Dari pertanyaan pertama tentang dampaknya pelatihan terhadap kemampuan menggunakan aplikasi diperoleh 70% responden setuju dan 28% Sangat Setuju. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta merasakan peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi e-learning edmodo setelah mengikuti pelatihan ini. Pertanyaan kedua yang berisi tentang motivasi untuk menggunakan edmodo dalam pembelajaran diperoleh 61% Setuju dan 33 % Sangat Setuju. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan ini menambah motivasi peserta dalam menggunakan aplikasi e-learning untuk pembelajaran. Pertanyaan Ketiga tentang persepsi mudah dalam mengoperasikan aplikasi edmodo didapat 81% responden Setuju dan 11% Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa bahwa mengoperasikan aplikasi edmodo adalah mudah. Pertanyaan keempat tentang kemudahan untuk mengakses internet dan aplikasi edmodo diperoleh bahwa 74% peserta pelatihan Setuju dan 21% Sangat Setuju. Hal ini memperlihatkan bahwa 95% peserta minimal setuju mereka tidak kesulitan untuk mengakses aplikasi edmodo. Pertanyaan kelima tentang ketertarikan untuk menggunakan aplikasi edmodo dalam pembelajaran didapatkan 68% peserta Setuju dan bawakan 16% Sangat Setuju. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta atau sekitar 84% peserta minimal setuju tertarik untuk menggunakan aplikasi edmodo ini dalam pembelajaran. Pertanyaan keenam tentang kebergunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran diperoleh 67%

peserta Setuju dan 26% Sangat Setuju. Hal ini memperlihatkan sebagian besar peserta minimal setuju bahwa aplikasi edmodo sangat berguna untuk digunakan dalam pembelajaran. Pertanyaan Ketuju tentang kemauan akan menggunakan secara nyata aplikasi e-learning dalam pembelajaran didapatkan hasil 4% Setuju dan 68% Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta Sangat Setuju untuk menggunakan secara nyata aplikasi edmodo dalam pembelajaran.

Dari data rerata jawaban responden pada tujuh pertanyaan diperoleh retara prosentase jawaban seperti disajikan pada gambar diagram berikut :



Gambar 4. Diagram Prosentase jawaban pada tujuh Kesioner untuk peserta Pelatihan.

Dari diagram diatas nampak bahwa sebagian besar 60,7% responden menjawab Setuju dan 29,1% Sangat Setuju pada ketujuh pertanyaan kuesioner. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan implementasi penggunaan e-learning dengan aplikasi edmodo secara umum menghasilkan respon positif dari peserta pelatihan. Hal ini selaras dengan Al-Ruheili & Al-Saidi (2015) dimana dalam penelitiannya menyimpulkan secara umum, bahwa Edmodo telah efektif meningkatkan dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Edmodo juga meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran [1].

Simpulan dan Saran

Dari analisa hasil dan pembahasan diatas maka bisa ditarik simpulan-simpulan sebagai berikut :

1. Pengabdian masyarakat implementasi e-learning di Sekolah Menengah Atas dengan aplikasi Edmodo telah berjalan dan mendapat respon positif dari mitra pengabdian.
2. Pelatihan e-learning dalam program pengabdian masyarakat ini telah menghasilkan aktivasi akun e-learning edmodo sebanyak 74 akun terdiri dari akun guru, siswa dan akun orang tua siswa.
3. Pelaksanaan program pelatihan penggunaan e-learning dengan aplikasi edmodo dalam pembelajaran secara umum mendapat respon positif dari peserta dengan hasil kuesioner rata-rata sebesar 60,7% peserta pelatihan menjawab Setuju dan 29,1% Sangat Setuju.

Saran-saran yang perlu diberikan untuk program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Pelatihan implementasi e-learning ini perlu dilanjutkan dengan penelitian tentang tingkat penerimaan terhadap teknologi e-learning dari peserta pelatihan misalnya dengan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*.
2. Monitoring dan evaluasi lanjutan baik secara offline dan online setelah implementasi perlu dilakukan agar pengguna e-learning baik guru atau

siswa bisa dibantu saat menemui kendala dalam menggunakan aplikasi edmodo ini.

Daftar Pustaka

- [1] Al-Ruheili & Al-Saidi, 2015, *Students' Perceptions on the Effectiveness of Using Edmodo in EFL Classes*, Sohar College of Applied Sciences, Sultanate of Oman, GAI Istanbul International Academic Conference Proceedings.
- [2] Anderson, T & Elloumi, F. (2004). *Theory and Parctice of Online learning*. Canada: Athabasca University.
- [3] Allesi,M & Trollip. (2001). *Multimedia for learning : Methods and development*.
- [4] Direktorat PPM, 2013, *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan PPM Edisi IX*, Jakarta. Hadjerrouit, S. (2015).
- [5] Ramdhan,2011, *Pengembangan Aplikasi E Learning Berbasis Moodle* (Studi Kasus:SMA 2 MEI Ciputat). Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta.
- [6] Wadman, Brian, 2011, *Revealing Students' Perceptions of VLEs*, Faculty of Liberal Arts, Mahidol University. https://www.academia.edu/3563716/Edmodo_versus_Moodle_The_Future_of_Virtual_Learning_Environments_in_Thailand, diakses 25-08-2016
- [7] Zyainuri Dan Eko Marpanaji (2012), *Penerapan E-Learning Moodle Untuk Pembelajaran Siswa Yang Melaksanakan Prakerin*, *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 3*.

Biografi Penulis:

Ketua Penulis Heri Suroyo, S.Si.,M.Kom memperoleh gelar sarjana S-1 dari Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Gadjah Mada Jogjakarta Tahun 1999. Selanjutnya menyelesaikan Strata 2 dari Program Magister Teknik Informatika Universitas Binadarma Palembang tahun 2011. Konsentrasi bidang penelitian dan pengabdian yang ditekuni hingga saat ini adalah *IT Infrastructure, open source* dan implementasi teknologi informasi untuk pembelajaran.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENERAPAN
PENELITIAN DAN PENGABDIAN
PADA MASYARAKAT III
2016

16	B	Heri Suroyo	Universitas Bina Darma	<i>Heri Suroyo</i>
17	B	Jarot Sembodo	Universitas Bina Nusantara	<i>Jarot Sembodo</i>
18	B	Keni Kaniawati	Universitas Widyatama	<i>Keni Kaniawati</i>
19	A	Maitri Widya Mutiara	Universitas Tarumanagara	
20	B	Maria Tri Warmiyati	Unika Atma Jaya Jakarta	<i>Maria Tri Warmiyati</i>
21	B	Santi Nururly	Universitas Mataram	<i>Santi Nururly</i>
22	B	Sarwo Edy Handoyo	Universitas Tarumanagara	
23	B	Sinta Paramita	Universitas Tarumanagara	<i>Sinta Paramita</i>
24	B	Sofia P.D	Universitas Tarumanagara	
25	B	Sri Hapsari Wijayanti	Unika Atma Jaya Jakarta	<i>Sri Hapsari Wijayanti</i>
26	B	Sukirman	Universitas Muria Kudus	<i>Sukirman</i>
27	B	Supriyadi Sadikin	Politeknik Manufaktur Negeri Bandung	<i>Supriyadi Sadikin</i>
* 28	B	Syafiuddin NGUY Club woper item	Universitas Muhammadiyah Makassar	<i>Syafiuddin</i>
(29)	C	Syamsul Bahri Widodo	Universitas Samudra	<i>Syamsul Bahri Widodo</i>
30	B	Tony	Universitas Tarumanagara	
31	B	Yanti Aneta	Universitas Negeri Gorontalo	<i>Yanti Aneta</i>