

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBANTUAN
CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN
IPAS MATERI BAGIAN TUBUH TUBUHAN KELAS IV SD NURSYAMSANI**

Sri Wulandari¹, Nurjannah²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah, Medan, Indonesia

sw7095032@lgmail.com, nurjannah@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Learning interest is a person's interest in a learning topic and includes how enthusiastic a person is in understanding and mastering the subject matter. The procedure used in this study is the ADDIE model through 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instructional design is centered on individual learning, has immediate and long-term phases, is systematic, and uses a systems approach to knowledge (Hidayat et al., 2021). The product validation assessment instrument is in the form of a questionnaire containing questions and selected scores. The validation assessment in this study is guided by a Likert scale ranging from 1 to 5. Based on the results of the teacher response questionnaire, a percentage of 94% was obtained with very feasible criteria, in other words, Capcut-based audio-visual learning media is very suitable for use in fourth-grade elementary school learning. Based on the results of the teacher response questionnaire, a percentage of 91.74% was obtained with very feasible criteria, in other words, Capcut-based audio-visual learning media is very suitable for use in fourth-grade elementary school learning. Based on the explanation of the research results that have been described previously with the steps in developing audio-visual learning media following the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The assessment of the teacher's response questionnaire was carried out by the fourth grade teacher of Nursyamsiani Islamic Private Elementary School, namely Mrs. Siti Maysarah, S.Pd.I. obtained a percentage of 94% with a very feasible category. And the assessment of student responses carried out by fourth grade students of Nursyamsiani Islamic Private Elementary School obtained a percentage of 91.74% with a very feasible category. The conclusion of the research results Produces audio-visual learning media products based on capcut for the subject of science on plant body parts. The development of capcut-based audio-visual learning media in this study uses the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting media product is a learning video. The feasibility of capcut-based audio-visual learning media can be seen based on the assessment given by media experts, material experts, teacher responses, and student responses. The validation results from media experts show a percentage of 86% with a "very feasible" category. The validation results from the content experts

showed a percentage of 72%, categorized as "adequate." The assessment results from teacher responses showed a percentage of 94%, categorized as "very appropriate." Meanwhile, the assessment of student responses showed a percentage of 91.74%, categorized as "very appropriate."

Keywords: learning media, Capcut, learning interest

ABSTRAK

Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu topik pembelajaran dan mencakup seberapa besar seseorang antusias dalam memahami dan menguasai materi pelajaran tersebut. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE melalui 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yakni desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan (Hidayat dkk, 2021). Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Berdasarkan hasil dari angket respon guru diperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak dengan kata lain media pembelajaran audio visual berbasis capcut sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD. Berdasarkan hasil dari angket respon guru diperoleh persentase sebesar 91,74% dengan kriteria sangat layak dengan kata lain media pembelajaran audio visual berbasis capcut sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD. Berdasarkan penjelasan hasil penelitian yang telah di uraikan sebelumnya dengan langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penilaian angket respon guru dilakukan oleh guru kelas IV SD Swasta Islam Nursyamsiani yaitu ibu Siti Maysarah, S.Pd.I. diperoleh persentasi 94% dengan kategori sangat layak. Dan penilaian respon siswa yang dilakukan oleh siswa dan siswi kelas IV SD Swasta Islam Nursyamsiani di peroleh persentasi 91,74% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan dari hasil penelitian Menghasilkan produk media pembelajaran audio visual berbasis capcut mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis capcut dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk media yang dihasilkan berupa video pembelajaran Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis capcut dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, respon guru, serta respon siswa. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase 86% dengan kategori "sangat layak". Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan

persentase 72% dengan kategori “layak”. Hasil penilaian dari respon guru menunjukkan persentase 94% dengan kriteria “sangat layak”. Sementara penilaian respon siswa menunjukkan persentase 91,74% dengan kriteria “sangat layak”.

Kata kunci: media pembelajaran, Capcut, minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses dalam pendidikan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti dkk, 2022). Pendidikan yang berkualitas adalah fondasi bagi kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Guru memiliki peran penting dalam proses ini, mereka harus menyediakan pendidikan yang tidak hanya informatif, tetapi juga menginspirasi dan membantu siswa mengembangkan potensi mereka. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga berubah dan berkembang. Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran ini secara efektif untuk menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan antara guru dan siswa

dalam rangka mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam mencapai tujuan dari pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah hal penting bagi guru dan siswa, karena itu dengan menggunakan media pembelajaran menjadi salah satu keberhasilan bagi siswa dalam proses belajar dan melalui media pembelajaran siswa dapat terlibat aktif sehingga memiliki minat dalam pembelajaran (Nurjannah dkk, 2023). Adapun pendapat lain mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan” (Dasopang dkk 2023).

Alasan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga mampu membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. “pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman pada siswa dapat meningkat” (Amanda dkk, 2023).

Media diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya seras, dan referensi belajar, selain itu sebagai alat bantu dalam mengajar (Intan, 2021). Media audio visual adalah media yang mampu menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan seperti suara dan tulisan. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran adalah salah satu strategi yang sudah disiapkan guru agar proses

pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam pembuatan media pembelajaran audio visual ini bisa menggunakan aplikasi capcut, tiktok, kinemaster, dan lain sebagainya.

Capcut adalah salah satu aplikasi buatan China, aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangan iOS dan Android. Aplikasi ini awalnya dikenal sebagai viamaker, tetapi di ubah menjadi capcut pada tahun 2020. Aplikasi CapCut memang terkenal dengan keberagaman fitur-fiturnya yang mempermudah pengguna untuk menghasilkan konten yang menarik dan kreatif. Dengan beragam filter artistik, fitur khusus, dan emoji yang menyenangkan, pengguna dapat dengan mudah menciptakan video yang estetik dan berkesan. Dengan demikian, CapCut tidak hanya menjadi alat untuk mengedit video, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan menciptakan konten yang menarik dan bermanfaat.

Minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu topik pembelajaran dan mencakup seberapa besar seseorang antusias dalam

memahami dan menguasai materi pelajaran tersebut. Achru (2019) menyatakan bahwa gaya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti ketika melakukan pra penelitian pada bulan Januari dengan salah satu guru kelas IV di SD Nursyamsiani, teridentifikasi bahwa proses pembelajaran yang sedang berlangsung masih cenderung menggunakan buku paket yang disediakan pemerintah, hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman guru mengenai media audio visual. Selain itu, dalam konteks penggunaan sarana dan prasarana kurangnya pemanfaatan dengan optimal berbagai fasilitas yang tersedia, oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran audio visual. Selain itu kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS, hal itu dikarenakan siswa menganggap bahwa pembelajaran IPAS adalah suatu pembelajaran yang sulit. Selain itu siswa cenderung kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, hal

itu disebabkan kurangnya penjelasan materi yang diberikan oleh guru dan kurangnya daya tarik dari media pembelajaran yang digunakan.

Maka dari itu dalam era abad ke-21, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa menjadi langkah yang tepat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti audio visual maka guru dapat memberikan variasi dalam penyampaian yang lebih menarik bagi siswa. Media pembelajaran memiliki potensi besar untuk memengaruhi minat belajar siswa. Ketika media pembelajaran dirancang dan disajikan dengan cara yang menarik dan relevan, maka minat belajar siswa cenderung meningkat. Ini karena media pembelajaran yang menarik dapat mengundang ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai subjek

“Pengembangan Media Pembelajaran video audio visual berbasis capcut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Nursyamsiani”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and development* adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada (Judijanto dkk, 2024). Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE melalui 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yakni desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan (Hidayat dkk, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Validasi Ali Media

Validasi oleh ahli media adalah proses penilaian dan evaluasi untuk menentukan kelayakan desai media audio visual yang dibuat menggunakan aplikasi capcut. Validasi data yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media audio visual berbasis capcut mendapatkan kategori sangat layak.

$$P = \frac{F \text{ (Jumlah yang di dapat)}}{N \text{ (Jumlah Maksimum)}} \times 100\%$$
$$= \frac{43}{50} \times 100\%$$
$$= 86\% \text{ (sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, media pembelajaran audio visual berbasis capcut di peroleh persentase 86% dengan kategori “sangat layak” berdasarkan validasi dosen ahli media menyatakan bahwa media layak digunakan.

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi adalah penilaian kelayakan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual

berbasis capcut. Validasi data yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli materi mendapatkan kategori layak.

$$P = \frac{F \text{ (Jumlah yang di dapat)}}{100\%} \times N \text{ (Jumlah Maksimum)}$$

$$= \frac{36}{50} \times 100\%$$

$$= 72\% \text{ (layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media pembelajaran audio visual berbasis capcut diperoleh persentase 72% dengan kategori “layak”. Berdasarkan validasi dosen ahli materi menyatakan bahwa media layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua validator, produk ini dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam penelitian untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas serta membantu siswa memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis capcut.

C. Hasil Validasi Respon Guru

$$P = \frac{F \text{ (Jumlah yang di dapat)}}{100\%}$$

$$N \text{ (Jumlah Maksimum)}$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

$$= 94\% \text{ (sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil dari angket respon guru diperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak dengan kata lain media pembelajaran audio visual berbasis capcut sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD.

D. Hasil Respon Siswa

Sedangkan Validator respon siswa adalah siswa dan siswi kelas IV SD Swasta Islam Nusyamsiani Desa Bintang Meriah. Hasil respon siswa kelas IV terhadap media pembelajaran audio visual berbasis capcut.

$$P = \frac{F \text{ (Jumlah yang di dapat)}}{100\%} \times N \text{ (Jumlah Maksimum)}$$

$$= \frac{1055}{1150} \times 100\%$$

$$= 91,74\% \text{ (sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil dari angket respon guru diperoleh persentase sebesar 91,74% dengan kriteria sangat layak dengan kata lain media pembelajaran audio visual berbasis capcut sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV SD.

D. Kesimpulan

Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis capcut dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, respon guru, serta respon siswa. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase 86% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase 72% dengan kategori “layak”. Hasil penilaian dari respon guru menunjukkan persentasi 94% dengan kriteria “sangat layak”. Sementara penilaian respon siswa menunjukkan persentase 91,74% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan demikian, maka media

pembelajaran audio visual berbasis capcut dinyatakan layak untuk digunakan. Secara keseluruhan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis capcut layak digunakan oleh siswa kelas IV SD Swasta Islam Nursyamsiani. Hasil pengembangan ini menujkan bahwa pengguna media dalam pembelajaran sangat penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3 (2), 205.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahny keragaman di negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1).
- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ipas di kelas IV SD. *JIP Jurnal Inovasi Penelitian*, 4 (5), 984.

- Anggraini, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas.
- Dasopang, S., & Darwis, U. (2023). Pengembangan media pakapindo berbasis saintifik pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD. *Eduglobal: Jurnal Penelitian pendidikan*, 2, (2).
- Djajanegara, A. R. (2019). Teknik Analisis Data (Analisis Kualitatif Pada Hasil Kuesioner). *Medikom Jurnal Ilmu Pendidikan dan Dakwah*, 1(1), 55-65.
- Dinata, T.F.A. (2022). *Pengaruh Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja Di Perum Pondok Wage Indah II Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo*. (Skripsi). FDK, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Diperoleh dari [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=en&qpv=1&dq=Media+pembelajaran+teori+dan+perspektif+penggunaan+media+pembelajaran+dalam+pembelajaran+bahasa+inggris+\(2022\)&pg=PA13&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=en&qpv=1&dq=Media+pembelajaran+teori+dan+perspektif+penggunaan+media+pembelajaran+dalam+pembelajaran+bahasa+inggris+(2022)&pg=PA13&printsec=frontcover)
- Hendrayani, I. G. A. P. S., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11986-12000.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Intan, N.A.R., & Mampow, H.L. (2021). Pengembangan e-modul berani berbasis android pada materi perbandingan berbalik nilai. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 5 (2).
- Julia, J., dkk (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Musik*

- Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Judijanto, L., dkk (2024). *Metodologi Research and Development (teori dan penerapan metodologi RnD)*. Diperoleh dari https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Research_and_Development_Teor/y3INEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengembangan+r%26d&printsec=frontcover
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Nurdiansyah., dkk. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut Di Desa Lengkong Kulon. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjannah., & Nurmairina. (2023). Pengembangan LKPD tematik model picture and picture berbasis budaya lokal tema 7 materi indahny keragaman di negeriku kelas IV SD. *JIP jurnal inovasi penelitian*, 4 (7). DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v8i2.2350>
- Nurlaila. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Materi Pembelajaran Ppkn Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahida Talang Rimbo Baru)*. (Skripsi). FT, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Perangin-angin, S. J. B. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Audio Visual Untuk Siswa Kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Priyadi, P., Nisa, A. F., & Priyono, D. W. (2023, May). Penerapan strategi tipe jigsaw buat menaikkan minat belajar matematika di peserta didik sekolah dasar negeri kalipuru kabupaten kebumen. *In Prosiding Dewantara Seminar*

Nasional Pendidikan (Vol. 1, No. 02).

Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).

Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika pemberian tugas matematika dalam pembelajaran daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (2), 565-572. DOI: <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.300>

Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.

Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 141- 158.

Wijaya, A. U., Kusnadi, S. A., Purwaningtyas, F. D., & Darmawan, D. A. (2023). Perlindungan Pengetahuan Tradisional Di Indonesia Dengan Hukum Sui Generis. *Jurnal Kajian Hasil Penelitian Hukum*, 6(2), 165-181.