

**Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kisah
Ken Arok Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas IX SMP
PGRI 01 Singosari**

Dini Kusuma Ningrum

(jurusan Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email : 21801071061@unisma.ac.id

ABSTRAK

Dunia pendidikan mulai mengintergrasikan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas menjadi hal yang penting harus dimiliki setiap negara. Upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan salah satunya dengan cara meningkatkan kreatif siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Menggunakan media yang lebih inovatif dan kreatif membuat siswa lebih imajinatif dalam menulis teks cerpen, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video berbasis animasi. Media video animasi ini lebih menarik bagi pembelajaran siswa karena menggunakan konsep kearifan lokal. Kearifan lokal memiliki hubungan erat dengan budaya tradisional pada suatu tempat, pada umumnya kearifan lokal memiliki nilai moral dan etika yang baik bagi pembelajaran, yang dapat membentuk kepribadian siswa menjadi sopan, santun dan menjadikan budaya sebagai jati diri. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan pengembangan produk video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari; (2) menguji kelayakan produk media video animasi berbasis kearifan lokal kisah Ken Arok dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Penelitian pengembangan ini termasuk jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk ini disusun secara terprogram dan sistematis.

Kata kunci : Pengembangan video animasi, berbasis kearifan lokal,
teks cerpen

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini mulai mengintegrasikan teknologi pada berbagai aspek termasuk dalam pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas menjadi hal penting yang harus dimiliki setiap negara. Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan perubahan kurikulum menjadi lebih baik.

Berdasarkan Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) menyatakan, “Telah ditetapkan beberapa kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai dan diperoleh lulusan yang memiliki kemampuan baik”. Artinya, untuk mencapai ketiga ranah tersebut perlu didukung oleh perangkat yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Perangkat yang dimaksud, salah satunya perkembangan pemanfaatan teknologi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP PGRI 01 Singosari, secara praktik ternyata masih terdapat beberapa kendala yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar menulis teks cerpen. Siswa masih sulit mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya berupa ketepatan metode dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berbagai masalah dan tantangan dalam bidang pendidikan akan selalu ada baik yang sudah diperkirakan maupun tidak. Semua itu disesuaikan dengan tuntutan zaman serta kebutuhan dan variasi pembelajaran penggerak utama terjadinya inovasi kegiatan pembelajaran. Sanjaya (2019 : 7) menyatakan, “Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, seperti faktor pendidik, peserta didik,

media, dan lingkungan. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu kurangnya pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat memberi pengaruh yang baik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel". Artinya, keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi ilmu pengetahuan dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari waktu ke waktu sesuai zaman modern. Dapat disimpulkan, pendidik zaman sekarang harus mampu memanfaatkan media belajar yang kompleks agar proses pembelajaran dapat dikuasai dengan baik.

Pemanfaatan media video animasi dapat memudahkan peserta didik dalam menyusun kerangka cerpen menjadi terstruktur dan sistematis. Menurut Rahayu dan Kristiyantoro (2013 : 24) "Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media video animasi ini sudah menarik perhatian peserta didik, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi". Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik sangat diperlukan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi pembelajaran yang sulit.

Pembentukan dan perkembangan budaya sangat mempengaruhi jati diri bangsa, kesatuan masyarakat berperan serta dalam pembentukannya. Menurut Sedyawati (2013 : 328), menjelaskan di dalam masing-masing kesatuan

kemasyarakatan yang membentuk bangsa, baik yang berskala kecil ataupun besar, terjadi proses-proses pembentukan dan perkembangan budaya yang berfungsi sebagai jati diri bangsa tersebut. Indonesia merupakan negara yang sangat luas dan dikenal sebagai negara yang multikultur.

Kisah Ken Arok, salah satu legenda asli Singosari Malang yang bisa dijadikan pembelajaran menulis melalui video animasi teks cerpen. Kisah Ken Arok dipilih untuk menyamakan pengetahuan siswa dalam memahami cerita dalam video animasi yang dibuat oleh penulis. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah monoton sehingga peserta didik membutuhkan referensi baru dalam belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Kisah Ken Arok Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari”

Penelitian terdahulu yang diambil dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Focusky Untuk Siswa kelas XI SMK N Sumatera Selatan” ditulis Beben Syahputra 2021, terdapat perbedaan pada metode yang digunakan yakni metode Alessi dan Trollip. Persamaan pada materi pembelajaran teks cerpen.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan, dengan mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran

menulis teks cerpen kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian ini mewujudkan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis.

Berdasarkan pertimbangan pengembangan untuk keselarasan antara media yang dikembangkan dan kebutuhan siswa serta kelebihan dan kekurangan setiap model pengembangan, dipilih model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE mewujudkan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

Langkah-langkah model penelitian ADDIE memiliki 5 langkah sebagai berikut, pertama *analysis*, pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan dan lainnya untuk memilih masalah dan solusi yang sesuai. Kedua, tahap *design*, pada tahap ini dilakukan perancangan produk yang akan dikembangkan. Ketiga, tahap *development*, pada tahap ini dilakukan untuk pengembangan produk yang sudah dirancang. Keempat, tahap *implementation*, pada tahap ini dilakukan uji coba langsung di lapangan. Dan kelima *evaluation*, pada tahap ini dilakukan evaluasi produk yang sudah dipraktikkan dan melaksanakan perbaikan sesuai dengan hasil evaluasi yang didapatkan.

Dalam sebuah penelitian, Teknik analisis data merupakan bagian yang

penting. berikut data untuk penelitian ini diantaranya :

1) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diambil dari hasil wawancara, saran dan kritik dari pada ahli validator media, bahasa, isi, dan perancang pembelajaran.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diambil dari hasil validasi dan respon siswa terhadap media video animasi berbasis kearifan lokal. Untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis kearifan lokal dan respon siswa maka dilakukan analisis data angket. Instrumen evaluasi validasi media adalah angket yang berisi evaluasi berupa angka-angka dan disusun menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang terhadap sesuatu (Siregar : 2017).

Instrumen validasi akan menggunakan skor bertingkat yang akan dianalisis untuk menentukan presentase skala likert maka digunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% =bilangan konstan

Untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan dari hasil penelitian maka kualifikasi dari skala likert dijadikan tabel sebagai berikut :

Presentase %	Kualifikasi
76%-100%	Valid
51%-75%	Cukup valid
26%-50%	Kurang valid
0%-25%	Tidak valid

Tabel 1. penilaian

Berdasarkan kriteria diatas media pembelajaran yang divalidasi apabila mendapat presentase sebesar 76%-100%, maka kriteria media Valid dan tidak perlu direvisi. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 51%-75%, maka kriteria media cukup cukup valid dan tidak perlu direvisi. Jika media pembelajaran mendapat presentase sebesar 26%-50%, maka kriteria media kurang valid dan perlu revisi sebagian. Dan jika media mendapat presentase sebesar 0%-25%, maka kriteria media tidak valid dan harus direvisi. Presentase ini yang menentukan kevalidan media yang telah dikembangkan.

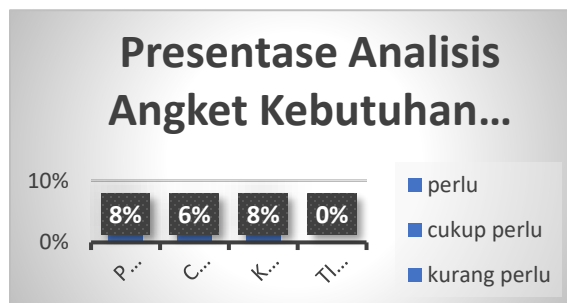
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan produk ini berupa pengembangan terhadap media video animasi berbasis kearifan lokal untuk mendukung kemampuan imajinasi siswa dalam menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Pada hasil pengembangan produk yang meliputi penjelasan tentang

(1) penyajian data hasil pengembangan produk

Penelitian dan pengembangan produk media dilakukan di kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video animasi sebagai pemicu imajinasi siswa dalam menulis teks cerita pendek. Penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE.

Pada tahap analisis data kebutuhan (guru dan peserta didik) dan karakteristik peserta didik yang sudah diperoleh dari angket kebutuhan dan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan teknik analisis data, maka diperoleh analisis kebutuhan (guru dan peserta didik) dan motivasi belajar peserta didik seperti tabel berikut.



Gambar 1. Penilaian Angket Guru

Berdasarkan hasil penilaian kebutuhan oleh guru yang disajikan pada diagram diatas dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi kelayakan

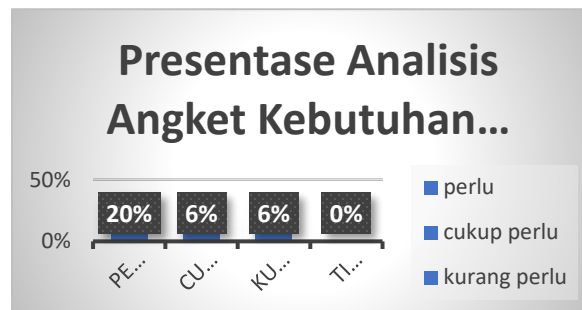
Σx = jumlah skor jawaban (nilai nyata)

Σx_i = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% =bilangan konstan

$$P = \frac{21}{32} \times 100\%$$
$$= 65,62\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata analisis angket guru yaitu 65,62 disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan 51%-75% dengan kategori cukup valid.



Gambar 2. Penilaian Angket Siswa

Berdasarkan hasil penilaian kebutuhan oleh siswa yang disajikan pada tabel diatas dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi kelayakan

Σx = jumlah skor jawaban (nilai nyata)

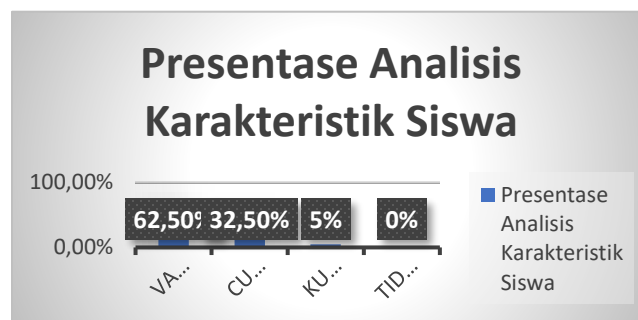
Σx_i = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% =bilangan konstan

$$P = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata analisis angket kebutuhan siswa yaitu 80% disesuaikan dengan tabel konveksi skla 4 berada pada rentangan 76%-100% dengan kategori valid.

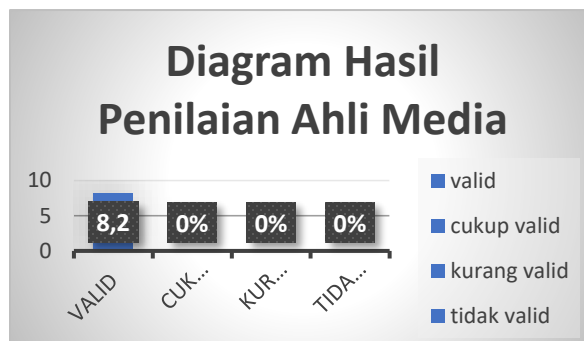


Gambar 3. Penilaian Karakteristik siswa

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik, diperoleh data bahwa dari 5 peserta didik 80% setuju apabila media pembelajaran yang digunakan di sekolah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah dalam menulis teks cerpen serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dengan hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya pembuatan media video animasi pada materi menulis teks cerpen yang dapat membantu peserta didik dalam memacu imajinasi.

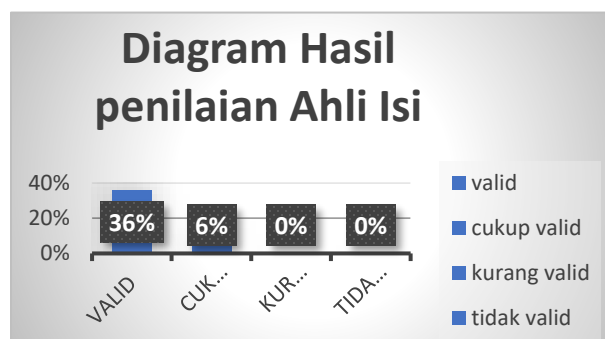
(2) hasil uji coba produk

Analisis data penilaian produk ini dilakukan oleh ahli terhadap media dan materi dari produk yang telah dikembangkan. Setelah diperoleh skor penilaian dari ahli untuk mengetahui keefektifan dari media video animasi. Berikut ini dipaparkan analisis data penilaian media, isi, bahasa dan perancang pembelajaran dari ahli.



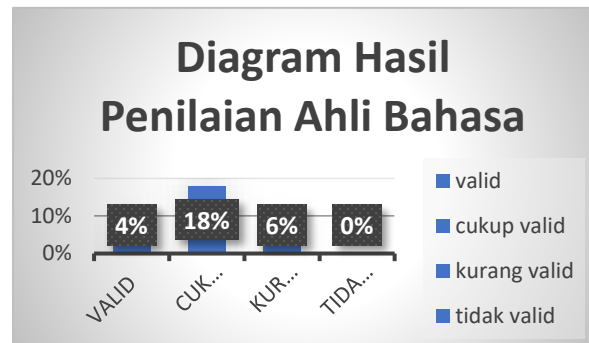
Gambar 4. Penilaian Ahli Media

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli media yaitu 100% disesuaikan dengan tabel konveksi sakla 4 berada pada rentangan 76%-100% dengan kategori baik.



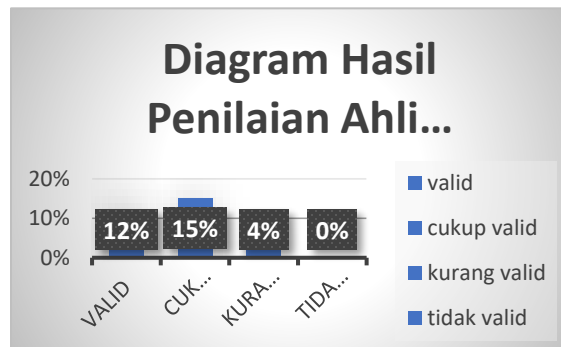
Gambar 5. Penilaian Ahli Isi

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli media yaitu 90% disesuaikan dengan tabel konveksi sakla 4 berada pada rentangan 76%-100% dengan kategori baik.



Gambar 6. Penilaian Ahli Bahasa

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli media yaitu 75% disesuaikan dengan tabel konveksi sakla 4 berada pada rentangan 51%-75% dengan kategori cukup baik.



Gambar 7. Hasil Penilaian Ahli Perancang Pembelajaran

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli media yaitu 85% disesuaikan dengan tabel konveksi sakla 4 berada pada rentangan 76-100% dengan kategori baik.

(3) revisi produk

Revisi produk ini digunakan untuk memperbaiki produk yang masih kurang sempurna, sehingga dengan merevisi produk maka produk yang telah dikembangkan menjadi lebih sempurna. Sempurna dalam hal ini mencakup ketepatan, kelayakan dan kegunaan produk. Maka video animasi ini melewati beberapa revisi sampai hasil akhir yang berupa bahan ajar yang siap digunakan oleh guru dan peserta didik.

Berikut ini akan dipaparkan hasil revisi produk berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli. Dari komentar ahli terhadap media diberikan saran bahwa dalam video animasi tersebut.



Gambar 8. produk sebelum direvisi



Gambar 9. produk sesudah direvisi

(4) pembahasan hasil pengembangan produk.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE.

(Rayanto & Sugianto 2010). Terdiri dari analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Dalam pengembangan ini, pengembang menghasilkan bahan ajar berupa video animasi untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari. Pada pengembangan media ini yang dikembangkan berupa video animasi.

Penelitian dalam artikel Ketut Agustini (2018) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode ADDIE”. Metode ADDIE ini sangat baik digunakan dalam pengembangan sebuah produk pembelajaran, karena memiliki siklus yang tepat dan tersusun rapi sehingga saat melakukan pengembangan produk ada tahapan dimana produk itu akan diujikan kepada ahli, setelah peneilaian ahli selesai produk akan dievaluasi. Apakah produk memerlukan perbaikan atau tidak sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Produk yang dikembangkan ini berupa video animasi yang diharapkan dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX ini dapat diakses melalui tautan yang telah diberikan kepada guru ataupun peserta didik yang bersangkutan dan juga melalui youtube. Pada pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan salah satunya yakni video animasi yang menarik dan kisah yang disajikan menampilkan tentang kearifan lokal yang dapat menjadi pemicu berpikir kreatif siswa dalam menulis cerita pendek.

Menurut pendapat Maezano (dalam Arnyana 2016:449) yang berpendapat tentang aspek berpikir kreatif. Salah satu caranya yaitu dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk beraktivitas guna memperoleh inspirasi atau

kegiatan sehingga didapatkan teks cerita pendek yang berbeda dengan yang lain. Setelah proses pengembangan produk dihasilkan media video animasi ini langkah selanjutnya yaitu penilaian atau validasi dari beberapa ahli dan praktisi. Ahli dalam hal ini yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Islam Malang. Kemudian praktisi ini yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP PGRI 01 Singosari.

Dari hasil analisis penilaian dari ahli dan praktisi terhadap video animasi ini diperoleh hasil sebagai berikut. (1) penilaian ahli media video animasi diperoleh hasil 100% yang dinyatakan valid, (2) penilaian ahli isi video animasi diperoleh hasil sebesar 90% dan dinyatakan valid, (3) penilaian ahli bahasa video animasi diperoleh 75% dan dinyatakan cukup valid, dan (4) penilaian ahli perancang pembelajaran media video animasi diperoleh hasil sebesar 85% dan dinyatakan valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari ini dinyatakan valid dan layak digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan “*pengembangan media video berbasis animasi kisah Ken Arok dalam pembelajaran siswa kelas IX SMP PGRI 01 Singosari*” menggunakan metode ADDIE yang memiliki lima tahapan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis ini peneliti melakukan analisis

kebutuhan guru, kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kedua, tahap desain, pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Ketiga, tahap Pengembangan dilakukan pengembangan produk yang sudah dirancang. Keempat, tahap Implementasi dilakukan uji coba dengan menggunakan angket ahli media, ahli isi, ahli bahasa, dan ahli perancang pembelajaran. Selanjutnya kelima tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Produk media video animasi pada pengembangan ini dinyatakan valid sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian terhadap media yang dilakukan oleh ahli, praktisi dan pengguna diperoleh nilai rata-rata. Rata-rata nilai tersebut diperoleh dengan rincian penilaian materi oleh ahli dan praktisi diperoleh nilai rata-rata. Selanjutnya untuk rata-rata nilai media yang dinilai oleh ahli sebesar 100%, penilaian dari ahli isi sebesar 90%. Penilaian dari ahli bahasa sebesar 75% dan penilaian ahli perancang pembelajaran sebesar 85%. Kemudian kebutuhan peserta didik terhadap media video animasi sebesar 80%. Dengan hasil tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas IX SMP PGRI 01 Singosari dinyatakan valid dan produk siap digunakan.

Saran pemanfaatan produk media video animasi untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi menulis teks cerita pendek kelas VIII SMP PGRI 01 Singosari di lapangan supaya lebih optimal perlu adanya saran. Beberapa saran pengembangan dalam pemanfaatan produk. Bagi Guru dari

pengembangan ini diharapkan guru dapat menggunakan produk berupa Media video ini dengan baik, dan dapat menunjang proses belajar mengajar. Serta dengan produk yang telah dikembangkan dapat memberikan pengarahan tentang keunggulan produk ini serta dapat memberikan wawasan yang lebih luas bagi peserta didik untuk tetap bijak menggunakan produk yang telah dikembangkan dan bagi Peserta Didik

Produk yang telah dikembangkan ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan produk ini untuk belajar secara mandiri dan kelompok, serta memiliki hubungan timbal balik terhadap produk yang berupa video animasi ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aksan, Hermawan. 2015. *Proses Kreatif Menulis Cerpen*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati, P. P. (2015). *Pembelajaran Menulis Esai Berorientasi Peta Berpikir Kritis*. Bandung: Prisma Press Proaktama.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Majid, A. & Firdaus, S. (2014). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Interes Media.
- Mubasiroh, Siti Latifah. 2013. *Pengembangan Buku Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Pendekatan Proses untuk Siswa SMA dan MA Kelas XI*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNY.
- Munir. 2013. *Multimedia konsep dan aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Pembimbing I



Dr. Sri Wahyuni, M. Pd
NIP. 196808231993032003