

**MODEL PERMAINAN GERAK DASAR LOKOMOTOR
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

HALAMAN



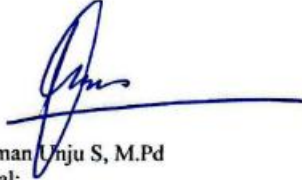
AYU DIAH RUKMANA

1606823004

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

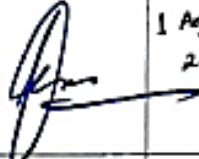
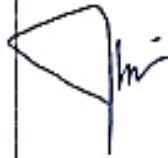
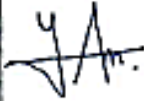
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER		
Pembimbing I	Pembimbing II	
		
Dr. Oman Unju S, M.Pd Tanggal:	Prof. Dr. Samsudin, M.Pd Tanggal:	
Nama		
Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd., M.Pd (Ketua) ¹		1 Agst 2025
Dr. Sujarwo, M.Pd (Koordinator Prodi) ²		1 Agst 2025
Nama	: Ayu Diah Rukmana	
No. Registrasi	: 1606823004	
Tanggal Lulus	:	
Angkatan	: 2023	
1. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta 2. Koordinator Prodi Magister Pendidikan Jasmani		

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN TESIS

Nama : Ayu Diah Rukmana
No Registrasi : 1606823004
Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Olahraga

No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Sujarwo, M.Pd (Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Jasmani)		1/8 2025
2.	Dr. Oman Unju S., M.Pd (Pembimbing I)		1 Agustus 2025
3.	Prof. Dr. Samsudin, M.Pd (Pembimbing II)		1 Agustus 2025
4.	Dr. Eka Fitri Novita Sari, S.Pd, M.Pd (Penguji)		1 Agustus 2025
5.	Dr. Iwan Setiawan, M.Pd (Penguji)		1 Agustus 2025.

PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Ayu Diah Rukmana
NIM : 1606823004
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 11-10-1993
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Ayu Diah Rukmana
NIM.1606823004

LOCOMOTOR BASIC MOVEMENT GAME MODEL FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Ayu Diah Rukmana

Magister Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

Background: Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning in elementary schools often faces significant challenges such as a lack of innovation in teaching methods, leading to bored, unenthusiastic, passive students, and ultimately low learning interest and poor achievement in basic motor skills. Observations indicate that many elementary school students still possess inadequate fundamental motor abilities, impacting the quality of their daily movements and potentially reducing physical endurance. This problem is compounded by limited school facilities and infrastructure, especially at SDN Cikiwul IV, located near the Bantar Gebang Landfill (TPA), and by students' fatigue from helping their parents after school hours. These conditions hinder the creation of an enjoyable and conducive learning environment. *Research Objectives:* This study aims to address these gaps through the development of a locomotor basic movement learning model using a play-based approach. Specifically, this research seeks to: (1) Test the feasibility level of the play-based locomotor basic movement learning model for elementary school students in grades IV, V, and VI. (2) Determine the effectiveness of the play-based locomotor basic movement learning model on elementary school students in grades IV, V, and VI. *Methodology:* This research adopts a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects are students from grades IV, V, and VI at SDN Cikiwul IV, Bantar Gebang, Bekasi City. *Results and Contributions:* The developed game model has been declared feasible based on expert validation with a Feasibility Degree (DP) of 79% (categorized as "Feasible"). Trial results on 70 students show a significant improvement in students' locomotor basic movement skills (walking, running, and jumping) ($p\text{-value} < 0.05$ for all skills), as well as their motivation and active participation in PJOK learning (a large majority of 94.5% preferred learning through games). This model also significantly contributed to the formation of student character such as cooperation, discipline, and creativity (DP 93%). A unique contribution of this research is the innovative utilization of recycled plastic materials as a learning tool for locomotor basic movements, offering a creative solution to address facility limitations.

Keywords: Game Model, Locomotor Basic Movement, Traditional Games, Elementary School Students, ADDIE.

ABSTRAK

MODEL PERMAINAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA
SEKOLAH DASAR

Ayu Diah Rukmana

Magister Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Universitas Negeri Jakarta

Latar Belakang: Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar sering menghadapi tantangan signifikan berupa kurangnya inovasi metode pembelajaran, yang berakibat pada siswa yang bosan, kurang antusias, pasif, dan akhirnya rendahnya minat belajar serta pencapaian keterampilan gerak dasar. Observasi menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih memiliki kemampuan motorik fundamental yang kurang, berdampak pada kualitas gerak harian dan potensi penurunan daya tahan tubuh. Permasalahan ini diperparah oleh keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, terutama di SDN Cikiwul IV yang berlokasi di lingkungan Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Bantar Gebang, serta siswa yang kelelahan akibat membantu orang tua setelah jam sekolah. Kondisi ini menghambat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut melalui pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor dengan pendekatan bermain. Secara spesifik, penelitian ini berupaya: (1) Menguji tingkat kelayakan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar. (2) Mengetahui efektivitas model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan terhadap siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar. Metodologi: Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI SDN Cikiwul IV, Bantar Gebang, Kota Bekasi. Hasil dan Kontribusi: Model permainan yang dikembangkan telah dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli dengan Derajat Pencapaian (DP) sebesar 79% (kategori "Layak"). Hasil uji coba pada 70 siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada keterampilan gerak dasar lokomotor siswa (berjalan, berlari, dan melompat) ($p\text{-value} < 0.05$ untuk semua keterampilan). Selain itu, terdapat peningkatan motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran PJOK (mayoritas besar 94,5% siswa sangat suka atau suka belajar melalui permainan). Model ini juga berkontribusi signifikan pada pembentukan karakter siswa seperti kerja sama, disiplin, dan kreativitas (DP 93%). Salah satu kontribusi unik penelitian ini adalah pemanfaatan inovatif bahan daur ulang plastik sebagai alat/sumber belajar gerak dasar lokomotor, yang menjadi solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan sarana.

Kata Kunci: Model Permainan, Gerak Dasar Locomotor, Permainan Tradisional, Siswa Sekolah Dasar, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul “Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar”. Penulisan Proposal Tesis ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana di Universitas Negeri Jakarta.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bpk Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga, Dr. Sujarwo, S.Pd., M.Pd,
3. Pembimbing I, Dr. Oman Unju S, M.Pd,
4. Pembimbing II, Prof. Dr. Samsudin, M.Pd,
5. Sahabat dan Handai Taulan yang selalu mendokan,
6. Keluarga, Suami dan Anakku yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini tentu jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih

Peneliti

Ayu Diah Rukmana

DAFTAR ISI

	No Hal
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. <i>State of the Art</i> (Kondisi Terkini Pengetahuan).....	7
F. Road Map Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Konsep Pengembangan Model.....	12
1. Model Pengembangan Borg & Gall (1979, 1983).....	13
2. Model Pengembangan Dick & Carey (2015).....	14
3. Model Pengembangan 4 D (<i>Four-D Model</i>) (1974).....	15
4. Model Pengembangan ADDIE.....	17

5. Model Pengembangan Hannafin dan Peck (1987)	19
B. Konsep Model yang Dikembangkan (ADDIE).....	20
1. Analysis (Analisis)	20
2. <i>Design</i> (Perancangan/Desain)	23
3. <i>Development</i> (Pengembangan):	28
4. <i>Implementation</i> (<i>Implementasi</i>).....	30
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	31
C. Kerangka Teoritik	33
1. Hakekat Pembelajaran.....	33
2. Hakikat Gerak Dasar	36
3. Gerak Dasar Lokomotor.....	38
4. Permainan Gerak Dasar dalam PJOK.....	41
5. Nilai Gerak dalam Perkembangan Siswa kelas IV, V dan VI	42
6. Hakekat Permainan, Bermain dan Pendekatan Bermain	42
7. Permainan Tradisional Indonesia	45
D. Final Model Permainan Tradisional yang dikembangkan.....	46
1. Permainan Gerak Dasar Berjalan.....	46
2. Permainan Gerak Dasar Berlari	47
3. Permainan Gerak Dasar Meloncat dan Melompat.....	47
E. Rancangan Model Pengembangan (Peta Konsep).....	48
F. Peta Konsep Penelitian.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Tujuan Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
1. Tempat Penelitian.....	50

2. Waktu Penelitian	50
C. Karakteristik Model Permainan yang dikembangkan	51
D. Langkah-langkah Model Yang dikembangkan (ADDIE).....	51
1. <i>Analysis</i> (Analisis);	52
2. <i>Design</i> (Perencanaan);.....	53
3. <i>Development</i> (Pengembangan):	53
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	54
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	55
E. Perencanaan Pengembangan Model.....	55
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	57
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	57
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	58
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	58
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	58
F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	58
1. Teknik Pengumpulan Data	59
2. Instrumen Pengumpulan Data	60
3. Instrumen Penilaian Gerak	80
G. Analisis Data	81
1. Analisis Data Kualitatif	81
2. Analisis Statistik	82
3. Analisis Data Deskriptif.....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
A. Konsep Pengembangan Model.....	85
1. Hasil analisis Kebutuhan (Analisis)	85

2. Hasil Analisis Karakteristik Siswa Kelas IV, V, dan VI	88
3. Analisis Kurikulum PJOK untuk Kelas IV, V, dan VI SDN Cikiwul IV.....	89
4. Analisis Wawancara Terstruktur	89
B. Kelayakan Produk Permainan (Desain).....	91
1. Model Permainan yang dikembangkan	91
2. Uji Ahli Materi Permainan, Model Pembelajaran dan Ahli Instrumen	130
C. Efektifitas Model Permainan (Pengembangan)	136
1. Rubrik Penilaian Gerak (Pre Test)	137
2. Analisis data pretest pada Kelas IV	139
3. Ujicoba Kelompok Besar Post Test (Implementasi)	148
4. Revisi dan Post Test Intergrasi Gerak dalam Permainan	161
5. Pengujian Pada Kelas Pembanding SDN Cikiwul II	166
D. Pembahasan	171
1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa sebagai Fondasi Model ..	172
2. Validasi Konsep Model Permainan	173
3. Pengembangan Instrumen Pengukuran dan Efektivitas Model	174
4. Relevansi Kurikulum dan Pemanfaatan Sumber Daya Lingkungan.....	176
5. Inovasi dan Kontekstualisasi	176
6. Implikasi dan Prospek Model Pengembangan (Evaluasi)	176
E. Kesimpulan Pembahasan.....	177
1. Efektivitas Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Motorik.....	177
2. Permainan Tradisional dalam Motivasi dan Pengembangan Karakter	178
3. Inovasi Pemanfaatan Sumber Daya Lokal sebagai Alat Pembelajaran	178
4. Tantangan Pembelajaran Konvensional, Peningkatan Inovasi Guru ...	179
5. Catatan Penting Mengenai Validitas Instrumen	179

F. Keterbatasan Penelitian	180
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	181
A. Simpulan.....	181
B. Implikasi.....	182
1. Implikasi Praktis	182
2. Implikasi Teoretis	183
C. Saran	184
1. Penyempurnaan Instrumen dan Mekanisme Penilaian	184
2. Ujicoba Lapangan Skala Luas dan Evaluasi Berkelanjutan:.....	184
3. Variasi Permainan dan Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan.....	185
4. Peningkatan Kompetensi Profesional Guru	185
DAFTAR PUSTAKA.....	186
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	192



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Panduan Wawancara Kepala Sekolah	62
Tabel 3. 2 Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa.....	72
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Siswa	76
Tabel 3. 4 Skala Pernyataan Linkert.....	79
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penghitungan Nilai Skala Linkert.....	79
Tabel 3. 6 Range Skor Skala Linkert.....	80
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Distribusi Frekwensi	80
Tabel 4. 1 Aspek Kesesuaian (Suitability)	130
Tabel 4. 2 Aspek Isi Materi Content.....	131
Tabel 4. 3 Kemudahan Implementasi (Easy Of Use)	131
Tabel 4. 4 Dampak Rangsangan (Impact Stimulation).....	132
Tabel 4. 5 Kriteria Derajat Penilaian	133
Tabel 4. 6 Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Gerak Siswa.....	137
Tabel 4. 7 Distribusi Kuesioner Penilaian Gerak pada Permainan.....	138
Tabel 4. 8 Hasil Pretest Skala 4	141
Tabel 4. 9 Hasil Treatment Posttest Skala 5	142
Tabel 4. 10 Kriteria Uji Paired Sampel T Test (Alpha 5%).....	147
Tabel 4. 11 Analisis Reliabilitas	149
Tabel 4. 12 Asumsi Kontruksi Penilaian	150
Tabel 4. 13 Uji Validitas	151
Tabel 4. 14 Uji Reliabilitas Butir Penilaian.....	152
Tabel 4. 15 Kriteria Skor Penilaian	152
Tabel 4. 16 Nilai Rata-rata Skor (70 siswa)	152
Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Siswa	153
Tabel 4. 18 Validitas Butir Instrumen	154
Tabel 4. 19 Disitribusi Kategori Penilaian	155
Tabel 4. 20 Nilai Rhitung dan Rtabel Permainan Melompat.....	156
Tabel 4. 21 Nilai r Hitung dan rTabel Butir Penilaian Melompat	156
Tabel 4. 22 Hasil Uji Kevalidan Instrumen dalam Permainan	157
Tabel 4. 23 Kisi-kisi Penilaian Karakter Siswa dalam Permainan	158
Tabel 4. 24 Penilaian Karakter Siswa saat UjiCoba	160
Tabel 4. 25 Kriteria Paired Sample T Test (Alpha 5%)	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE	18
Gambar 2. 2 Gerak Lokomotor Berjalan	38
Gambar 2. 3 Gerak Dasar Berlari	39
Gambar 2. 4 Gerak Dasar Melompat	39
Gambar 2. 5 Gerak Dasar Meloncat	39
Gambar 2. 6 Gerak Dasar Berjingkat	40
Gambar 2. 7 Gerak Dasar Menderap (Gallop)	40
Gambar 2. 8 Gerak Dasar Merayap	40
Gambar 2. 9 Gerak Dasar Memanjat	41
Gambar 2. 10 Gerak Dasar Meluncur	41
Gambar 2. 11 Gerak Dasar Leaping	41
Gambar 4. 1 Pola Permainan Kucing-Kucingan	93
Gambar 4. 2 Pola Permainan Kebun Binatang Berwarna	96
Gambar 4. 3 Pola Permainan Berjalan Seimbang Ceria	98
Gambar 4. 4 Pola Perjalanan Berwarna	101
Gambar 4. 5 Pola Naga Pintar Berjalan	103
Gambar 4. 6 Permainan Lintas Garis Warna	106
Gambar 4. 7 Permainan Serbu Markas	108
Gambar 4. 8 Permainan Estafet Bola Warna	113
Gambar 4. 9 Permainan Lari Sentuh Warna (PLSW)	116
Gambar 4. 10 Permainan Engklek Ceria	118
Gambar 4. 11 Permainan Tali Karet Warna	120
Gambar 4. 12 Permainan Katak melalui Warna	123
Gambar 4. 13 Permainan Lompat Mencari Warna	126
Gambar 4. 14 Permainan Lompat Kotak Warna	128

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1 Peta Konsep Penelitian	49
Diagram 4. 1 Q6 : Analisis Alasan Kebutuhan Permainan Tradisional.....	87
Diagram 4. 2 Perbandingan Pretest-Posttest Ujicoba Awal (40 Siswa)	147
Diagram 4. 3 Perbandingan Post Test dan Pretest.....	165
Diagram 4. 4 Efektivitas Permainan Pada Kelas Pembanding.....	170
Diagram 4. 5 Kelayakan Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor	235



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Seminar Proposal	192
Lampiran 2 Pengesahan Perbaikan Seminar Proposal	193
Lampiran 3 Halaman Pengesahan Persetujuan Ujian Tesis.....	194
Lampiran 4 Teofle	195
Lampiran 5 Pernyataan Copyright Transfer	195
Lampiran 6 Uji Trunitin	197
Lampiran 7 Pengesahan Validasi 3 Ahli Expert Judgement.....	198
Lampiran 8 Keterangan Bebas Pinjaman Alat.....	201
Lampiran 9 Surat Keterangan Bebas Pustaka	202
Lampiran 10 Pernyataan Persetujuan Publikasi	203
Lampiran 11 Surat Ijin Expert Judgement.....	205
Lampiran 12 Pernyataan Kesiadaan Responden/Informan (Consent Form)	208
Lampiran 13 Lampiran Gambar	209
Lampiran 14 Contoh Tabel.....	219
Lampiran 15 Pernyataan Kesiadaan Responden/Informan (Consent Form)	251
Lampiran 16 Biografi Penulis	252



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayu Diah Rukmana
NIM : 1606823004
Fakultas/Prodi : Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Alamat email : ayurukmana10@guru.sd.belajar.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

**MODEL PERMAINAN GERAK DASAR LOKOMOTOR PADA SISWA SEKOLAH
DASAR**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 04 Agustus 2025
Penulis

(Ayu Diah Rukmana)