# P3I UMSIDA

## Plagiasi Sumpeno

VANDA

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Fakultas Pendidikan dan Studi Islam

### Document Details

**Submission ID**
trn:oid:::1:3614008057

**Submission Date**
Jul 20, 2026, 8:49 AM GMT+7

**Download Date**
Jul 20, 2026, 8:53 AM GMT+7

**File Name**
Sumpeno.pdf

**File Size**
784.1 KB

13 Pages

2,358 Words

15,350 Characters

# 15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Bibliography

## Top Sources

13% Internet sources
9% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

**0 Integrity Flags for Review**

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

13% Internet sources
9% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1 Internet
journal.unpas.ac.id 2%

2 Student papers
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 2%

3 Internet
doaj.org 1%

4 Internet
123dok.com 1%

5 Internet
e-journal.unmuhkupang.ac.id <1%

6 Internet
id.scribd.com <1%

7 Internet
openjournal.unpam.ac.id <1%

8 Internet
www.coursehero.com <1%

9 Internet
library.um.ac.id <1%

10 Internet
pknlpkia.ac.id <1%

11 Internet
zombiedoc.com <1%

12 Publication

Nawang Shinta Agustina, Sigit Yulianto. "Pengaruh Penggunaan Media Konkret t... <1%

13 Publication

Nazwa Aulia, Asyura Nabila, Della Anisa Putri br Sebayang, Dwi Nadya Aulia, Muh... <1%

14 Publication

Mariana Jediut, Fransiska Jaiman Madu, Yohannes Marryono Jamun, Zephisius Ru... <1%

15 Internet

eprints.unm.ac.id <1%

16 Internet

fpscs.uii.ac.id <1%

17 Internet

kelompok9bogor.wordpress.com <1%

18 Publication

Abdurroziq, Ali. "Analisis Model Inquiry Based Learning (IBL) Dalam Pembelajara... <1%

# Teaching Implementation Report : Of Concrete Objects Media To Improve Multiplication Learning Outcomes For Grade 4 Elementary School

# [Laporan Implementasi Pembelajaran: Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD

Sumpeno[1)], Vanda Rezania [*,2)] (10pt)

[1)]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (10pt Normal Italic)
[2)] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia (10pt Normal Italic)
*Email Penulis Korespondensi: vanda1@umsida.ac.id

***Abstract***. *Learning multiplication in fourth grade is often taught abstractly and relies on rote memorization, causing many students to struggle with conceptual understanding and resulting in low learning outcomes. This report aims to describe the implementation and effectiveness of using concrete media such as marbles, small stones, and ice cream sticks to improve understanding and achievement in multiplication.*

*The study was carried out in one teaching cycle using the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach. Participants were 28 students of grade 4 at SD. Data were collected through observation, written tests, and attitude assessments. Results show that the average score increased from 54.25 to 70.36, with classical learning mastery rising from 32.14% to 67.86%. Students also appeared more active, enthusiastic, and able to explain multiplication as repeated addition. It is concluded that concrete media is effective in helping students connect abstract concepts with tangible experiences, though further improvements are still needed to achieve optimal mastery.*

***Keywords*** *- Concrete media, multiplication, learning outcomes, mathematics, 4th grade elementary school*

***Abstrak***. *Pembelajaran perkalian di kelas 4 SD sering disajikan secara abstrak dan mengandalkan hafalan sehingga banyak siswa kesulitan memahami makna konsepnya dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Laporan ini bertujuan mendeskripsikan implementasi serta efektifitas penggunaan media konkret berupa kelereng, batu kecil dan stik es krim untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar perkalian.*

*Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus pembelajaran dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas 4 SD. Data dikumpulkan melalui observasi, tes tertulis dan penilaian sikap. Hasil menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 54,25 menjadi 70,36, dengan ketuntasan belajar klasikal naik dari 32,14% menjadi 67,86%. Siswa juga terlihat lebih aktif antusias, dan mampu menjelaskan makna perkalian sebagai penjumlahan berulang. Disimpulkan bahwa media konkret cukup efektif membantu siswa menjembatani konsep abstrak menjadi nyata, meskipun masih perlu penyempurnaan untuk mencapai ketuntasan secara optimal.*

***Kata Kunci*** *- media konkret, perkalian, hasil belajar, matematika, kelas 4 SD*

## I. Konteks dan Tujuan

### Konteks

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif pada peserta didik. Di sekolah dasar, pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan agar siswa mampu melakukan perhitungan, tetapi juga memahami konsep-konsep yang menjadi dasar penyelesaian berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari hari. [4] Salah satu materi yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa adalah operasi perkalian.

Pada kenyataannya, pembelajaran perkalian di sekolah dasar masih sering dilakukan dengan pendekatan hafalan. Banyak siswa menghafal tabel perkalian tanpa memahami bahwa perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang. [2]. Akibatnya, ketika dihadapkan pada soal yang sedikit berbeda atau bentuk masalah kontekstual, siswa

mengalami kesulitan dalam menentukan penyelesaiannya. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar matematika menjadi kurang optimal dan menurunkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. [3]

Berdasarkan pengamatan awal dari hasil tes pra tindakan, diperoleh informasi bahwa dari 28 siswa kelas 4, hanya 9 siswa atau 32,14% yang mencapai KKM (70). Kesulitan utama terjadi karena siswa menghafal hasil perkalian tanpa memahami maknanya, sehingga mudah lupa dan bingung saat menghadapi soal variasi. Pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis membuat konsep terasa jauh dari pengalaman siswa.

Tahap perkembangan siswa usia sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan media benda nyata untuk menjembatani pemahaman menuju konsep yang abstrak. [1]. oleh karena itu, penggunaan media benda konkret seperti kelereng, batu kecil, dan stik es krim dipilih sebagai solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa

**Tujuan**

1. Mendeskripsikan rencana dan alur pembelajaran menggunakan media konkret dalam pembelajaran perkalian.
2. Mengimplementasikan pembelajaran berbantuan kelereng, batu kecil dan stik es krim.
3. Meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan hasil belajar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.
4. meningkatkan keaktifan dan minat siswa mengikuti pelajaran matematika.
5. Mengetahui kendala yang muncul dan merumuskan perbaikan pembelajaran.

## II. Rencana Pembelajaran

**Strategi Pembelajaran Berbasis CTL**

Pembelajaran dirancang dengan situasi dan pengalaman nyata siswa sehari hari, sehingga siswa memahami makna konsep bukan sekedar menghafal. Hal ini sesuai dengan prinsip pendekatan kontekstual yang menekankan bahwa pembelajaran akan bermakna jika dikaitkan dengan lingkungan dan kehidupan siswa. [4]

**Langkah Pelaksanaannya meliputi:**

1. **Menghubungkan dengan pengalaman nyata**: Guru memulai dengan situasi sederhana, misalnya: “JIka ibu membeli 3 kantong permen, setiap kantong berisi 5 butir, berapa jumlah seluruh permennya?”. Pertanyaan ini mengaitkan konsep hitung dengan aktivitas yang sering ditemui siswa.[2]
2. **Menggunakan media benda konkret:** Kelereng, batu kecil, stik es krim digunakan sebagai jembatan untuk mengubah konsep abstrak menjadi nyata. Media semacam ini membantu siswa memahami hubungan antara kejadian nyata dengan lambangf bilangan. [1]
3. **Belajar secara aktif dan bertahap:** Siswa berkelompok untuk mengelompokkan benda, menghitung sebagai penjumlahan berulang, lalu mengubahnya ke bentuk perkalian. [5].
4. **Menerapkan dan merefleksikan:** Siswa diajak menyebutkan kapan perkalian digunakan dalam kehidupan sehari hari, sehingga mereka sadar akan kegunaan materi yang dipelajari. [3]

**Sistem Penilaian:**

- Sikap: mengamati keaktifan, kerjasama, tanggung jawab, dan kejujuran saat bekerja kelompok. ( skor 1-4)
- Pengetahuan : Tes tertulis singkat berisi soal menghitung dan mengubah penjumlahan menjadi perkalian.
- Keterampilan: Kemampuan mengelompokkan media, menyusun pola, dan mengubah ke bentuk perkalian.

## III. Implementasi

**Pelaksanaan:**

Pembelajaran dimulai dengan mengaitkan kembali materi penjumlahan. Guru memperkenalkan media konkret dan menjelaskan aturan penggunaannya agar aman dan tertib. siswa dibagi menjadi 7 beranggotakan 4 siswa, agar setiap siswa mendapat kesempatan memegang dan mengatur media. Pengelompokan ini dilakukan agar tercipta suasana belajar yang aktif dan saling membantu. [1]

Dalam prosesnya siswa diminta menyelesaikan soal “Jika ada 3 kelompok, setiap kelompok berisi 4 benda, Berapa jumlah seluruhnya?” Siswa menggunakan kelereng untuk membentuk kelompok, menghitung satu per satu, lalu menyadari bahwa 4 + 4 + 4 dapat ditulis lebih sederhana 3 x 4. Kegiatan ini mengikuti prinsip bahwa perkalian diperkenalkan sebagai penjumlahan berulang. Konsep perkalian akan lebih mudah dipahami jika divisualisasikan menggunakan benda nyata.[2].

**Kendala yang ditemukan:**

1. Sebagian siswa masih terbiasa menghitung satu persatu dan lambat beralih ke pemikiran perkalian. hal ini wajar mengingat tahap perkembangan siswa kelas 4 masih membutuhkan waktu berpindah dari pemikiran konkret ke simbolik. [4]
2. Waktu pembagian dan pengumpulan media memakan waktu sekitar 3-4 menit, sehingga perluy pengaturan kelas yang lebih teratur.
3. Beberapa siswa terfokus memainkan media daripada memahami materi, sehingga peran guru dalam membimbing dan mengarahkan sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

## IV. Penilaian dan Ringkasan Hasil

**Data Hasil Belajar**

| Aspek Penilaian | Sebelum tindakan | Setelah Tindakan |
|---|---|---|
| Rata rata nilai pengetahuan | 54,25 | 70,36 |
| Ketuntasan Belajar | 32,14 % (9 siswa) | 67,86% (19 siswa) |
| | | |
| Rata-rata nilai sikap | 2,3 | 3,1 |
| Rata-rata nilai keterampilan | 2.2 | 3.2 |

### Ringkasan Hasil

1. Secara umum terjadi peningkatan hasil belajar, namun belum mencapai target ketuntasan klasikal minimal 85%.
2. Siswa lebih mudah memahami arti perkalian, tidak lagi hanya menghafal angka.
3. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih berani menyampaikan pendapat.
4. Meskipun sudah meningkat, masih ada 9 siswa yang memerlukan bimbingan lebih intensif.

## V. Refleksi Singkat dan Rencana Perbaikan

**Refleksi**

Pelaksanaan pembelajaran dengan media konkret menunjukan perubahan yang cukup baik, baik dari segi keaktifan siswa maupun pemahaman materi. Siswa terlihat lebih antusias karena dapat melihat, memegang, dan menyusun sendiri benda yang digunakan, sehingga konsep perkalian tidak lagi hanya berupa hafalan semata. Media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa agar proses belajar lebih bermakna. [1]

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki. sebagian siswa masih membutuhkan waktu lebih lama untuk berpindah dari cara menghitung satu per satu menuju pemahaman konsep perkalian. Hal ini wajar terjadi mengingat pada usia kelas 4 SD siswa masih berada pada tahap transisi dari pemikiran konkret menuju pemikiran abstrak, sehingga memerlukan pengulangan dan pembiasaan secara bertahap. [4]. Selain itu, pengaturan waktu pembagian dan pengumpulan media juga masih memakan waktu cukup lama, sehingga alokasi waktu inti pembelajaran menjadi sedikit berkurang.

**Rencana Perbaikan**

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, disusun langkah perbaikan sebagai berikut:

1. Menyiapkan dan memberikan media sebelum pembelajaran dimulai agar tidak memakan waktu saat kegiatan berlangsung.[5]
2. Memberikan panduan yang lebih terstruktur: Menyampaikan langkah kerja secara jelas dan bertahap, disertai contoh, agar siswa langsung memahami tujuan penggunaan media dan tidak hanya memainkan saja.
3. Pendampingan secara berjenjang: Membimbing siswa secara bertahap dari pengelompokan benda, pembuatan gambar, hingga penulisan lambang perkalian. [2]
4. Memberikan lebih banyak latihan dengan situasi yang berbeda agar siswa semakin terbiasa melihat hubungan antara penjumlahan berulang dan perkalian, sehingga hasil belajar dapat meningkat lebih optimal.[3]

## VI. Etika dan Privasi

1. Mendapat izin resmi dari Kepala Sekolah sebelum melaksanakan pembelajaran dan pengambilan data. 2. Menyampaikan secara jelas tujuan kegiatan kepada semua pihak agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. 3. Identitas siswa, nama sekolah, kelas, serta data pribadi pribadi lainya tidak dicantumkan secara spesifik atau disamarkan dalam laporan. 4. Media yang digunakan (kelereng, batu kecil, stik es krim) diperiksa terlebih dahulu: bersih, tidak tajam, dan tidak berbahaya. 5. Semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menggunakan media, berpartisipasi aktif, dan menyampaikan pendapat tanpa diskriminasi apapun.6. Seluruh data hasil pengamatan digunakan semata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan untuk kepentingan pribadi, komersial, atau hal hal diluar tujuan penelitian.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur Kepada Allah SWT atas terselesaikannya laporan ini, Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia yang telah memberikan beasiswa dalam program RPL Afirmasi pemenuhan kualifikasi S!/D4, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas bimbingan dan dukungannya, pihak sekolah yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian, Keluarga ( Ayah, Ibu, Istri dan Anak tercinta) yang telah memberikan dukungan baik moril dan spiritual, Teman-teman RPL angkatan 1 atas motivasi dan semangatnya.

## Referensi

[1] Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
[2] Basuki, I., & Hidayat, A (2022). *Pembelajaran Matematika SD dengan Pendekatan Konkret*. Bandung: Alfabeta
[3] Junaidi, S. (2023). *Pengaruh Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD.* Jurnal Basicedu, 7(2), 1245-1252.
[4] Suyitno, A. (2021). *Dasar-dasar Pembelajaran Matematika SD.* Semarang: UNNES Pres.
[5] Wulandari, E. F. (2022). *Pemanfaatan Benda Manipulatif dalam Pembelajaran Perkalian.* Jurnal Pendas, 6(1), 78-86.

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
# KURIKULUM MERDEKA

---

**A. IDENTITAS**

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 1 CEMPAKA PUTIH
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Fase : IV / Fase B
Materi : Perkalian
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

---

**B. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Peserta didik mampu memahami dan melakukan operasi perkalian sebagai penjumlahan berulang dalam kehidupan sehari-hari.

---

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Menjelaskan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang
- Menggunakan benda konkret untuk menyelesaikan soal perkalian
- Menyelesaikan soal perkalian dengan benar

---

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

[6] Konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang

[7] Contoh perkalian sederhana

[8] Penggunaan benda konkret (kelereng, stik es krim, dll)

---

**E. MEDIA DAN ALAT**

- Kelereng / batu kecil / stik es krim
- Buku tulis
- Papan tulis

---

**F. MODEL / METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Kontekstual
- Metode : Demonstrasi, diskusi, tanya jawab

---

**G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

**1. Pendahuluan (±10 menit)**

- Guru memberi salam dan doa
- Guru mengecek kehadiran siswa
- Apersepsi (mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari)
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

---

**2. Kegiatan Inti (±50 menit)**

**Eksplorasi:**

- Guru menunjukkan benda konkret
- Guru memberi contoh perkalian

**Elaborasi:**

- Siswa mengelompokkan benda sesuai soal
- Siswa menghitung jumlah benda
- Siswa menuliskan hasil

**Konfirmasi:**

- Guru membimbing dan mengoreksi
- Siswa mempresentasikan hasil
- Guru memberi penguatan

---

**3. Penutup (±10 menit)**

- Menyimpulkan pembelajaran
- Memberikan evaluasi
- Memberikan motivasi
- Menutup pembelajaran

---

**H. PENILAIAN**

1. Penilaian Sikap

| Aspek | Skor 4 | Skor 3 | Skor 2 | Skor 1 |
|---|---|---|---|---|
| Keaktifan | Sangat aktif | Aktif | Kadang | Pasif |
| Kerja Sama | Sangat baik | Baik | Kurang | Tidak mau |
| Disiplin | Sangat tertib | Tertib | Kurang | Tidak tertib |

2. Penilaian Pengetahuan

| Kriteria | Skor |
|---|---|
| Semua benar | 100 |
| 2 benar | 75 |
| 1 benar | 50 |
| Tidak benar | 25 |

3. Penilaian Keterampilan

| Aspek | Skor 4 | Skor 3 | Skor 2 | Skor 1 |
|---|---|---|---|---|
| Penggunaan alat | Sangat tepat | Tepat | Kurang | Tidak mampu |
| Ketepatan hasil | Semua benar | Sebagian benar | Banyak salah | Semua salah |
| Kerapian | Sangat rapi | Rapi | Kurang | Tidak rapi |

**I. KRITERIA KETUNTASAN**

KKM : 70
Siswa dinyatakan tuntas jika nilai ≥ 70

---

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

(SUKAJI,S.Pd)

(SUMPENO)

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

---

**A. IDENTITAS**
Nama : .....
Kelas : IV (Empat)
Tanggal : .....

---

**B. TUJUAN KEGIATAN**
Setelah mengerjakan LKPD ini, siswa diharapkan dapat:

1. Memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang
2. Menggunakan benda konkret untuk menghitung perkalian
3. Menyelesaikan soal perkalian dengan benar

---

**C. PETUNJUK**

1. Siapkan benda di sekitarmu (kelereng / batu kecil / stik)
2. Ikuti langkah kegiatan dengan teliti
3. Kerjakan soal dengan rapi
4. Jika belum paham, tanyakan kepada guru

---

**D. KEGIATAN 1 (PRAKTIK LANGSUNG)**
**Gunakan benda konkret untuk menjawab soal berikut!**
**Contoh:**
3 × 4 =
Ambil 3 kelompok, masing-masing 4 benda
Hitung jumlah seluruh benda
Jawaban: .....

---

**Kerjakan:**

1. 2 × 5 =
   (Buat 2 kelompok, masing-masing 5 benda)
   Jawaban: .....

---

2. 4 × 3 =
   (Buat 4 kelompok, masing-masing 3 benda)
   Jawaban: .....

3. 5 × 2 =
   (Buat 5 kelompok, masing-masing 2 benda)
   Jawaban: .....

**E. KEGIATAN 2 (MENULIS HASIL)**

Tuliskan bentuk penjumlahan dari perkalian berikut:

1. 3 × 4 = 4 + 4 + 4 = .....
2. 2 × 6 = 6 + 6 = .....
3. 5 × 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = .....

**F. KEGIATAN 3 (LATIHAN SOAL)**

Kerjakan soal berikut dengan benar!

1. 3 × 5 = .....
2. 6 × 2 = .....
3. 4 × 4 = .....
4. 2 × 7 = .....
5. 5 × 5 = .....

**G. REFLEKSI**

Jawab pertanyaan berikut:

1. Apakah kamu lebih mudah memahami perkalian dengan benda nyata?
   Jawaban: .....
2. Apa yang kamu pelajari hari ini?
   Jawaban: .....

**H. PENILAIAN GURU (OPSIONAL)**

Nilai : .....

Catatan Guru : .....

# LAMPIRAN FOT IMPLEMENTASI PENELITIAN

**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**
**SATUAN PENDIDIKAN SDN 1 CEMPAKA PUTIH**
**KECAMATAN BANDAR SURABAYA**

*Alamat :Jln. K.H. Hasyim As'ari No 01 Cempaka Putih Kec.Bandar Surabaya, Lampung Tengah*
***e**mail : cempakaputihsd@gmail.com. Kode Pos:34158*

**SURAT PERNYATAAN**

NO. 420/023/C.26/D.a.IV.01/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala Satuan Pendidikan SD Negeri 1 Cempaka Putih , Kec. Bandar Surabaya , Kab. Lampung Tengah , dengan ini memberikan Izin Kepada :

Nama : SUMPENO
Tempat Tanggal Lahir : Tulus Rejo, 22 Agustus 1971
Pendidikan : SPG
Unit Kerja : SD Negeri 1 Cempaka Putih
Alamat : Jl.K.H Hasyim As'ari , No.01 Cempaka Putih , Kec. Bandar Surabaya

Untuk melakukan Penelitian di SD Negeri 1 Cempaka Putih , Kec. Bandar Surabaya , Kab. Lampung Tengah dan mempublikasikan kegiatan tersebut dalam rangka pemenuhan tugas kuliah pada program S.1 PGSD – Universitas Muhammadiyah Sidoarjo .

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Surabaya ,11 Mei 2026

Kepala Sekolah
SD Negeri 1 Cempaka Putih

**SUKAJI,S.Pd**
NIP.196811211994031006