

Mata Kuliah : [2024 - G1] Praktik Pengalaman Lapangan I SD IT Salsabila 3 Banguntapan 17135

Dosen Pengampu : Agus Supriyanto

Penilaian Mata Kuliah PPL 1

[2024 - G1] Praktik Pengalaman Lapangan I SD IT Salsabila 3 Banguntapan 17135 > Grades

Gradebook

Student Names Assignment Names

Search Students Search assignments

Applied Filters: None

Student name	1-3 Unggah LK 2a - of 100	01.05.6-B1-3 Unggah Laporan Out of 100	Jurnal-harian 0% of grade	LK 6 5% of ...	LK 5 6% of ...	LK 4 33% of...	LK 3 33% of...	LK 2b 13% of g...	LK 2a 5% of gr...	Orientasi 5% of grade	Total
DIAN ANGGRAINI	80	80	-	80%	80%	80%	79,6%	80%	80%	80%	79,87%
Ling ling sekar ayu	80	80	-	80%	80%	80%	79,4%	80%	80%	80%	79,8%
Hismalina Rahyu K	80	80	-	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%
hanim maulida	80	80	-	80%	80%	78%	77%	78,75%	80%	80%	78,19%
Indi Aqilah Mawad	80	80	-	80%	80%	80%	80%	78,75%	80%	80%	79,84%
Ines Via Shara	80	80	-	80%	80%	78%	78%	78,75%	80%	80%	78,52%

Koreksi Tugas Mahasiswa

01.05.6-B1-15 Unggah LK 5 Refleksi terhadap pembelajaran Siklus 3

Submitted: 21 Apr at 13:11

Submitted files: (click to load)

Jurnal Refleksi Pembelajaran siklus 3.pdf

Assessment Grade out of 100

80

Assignment comments

Mengikuti instruksi pengerjaan, laporan rinci dengan dan runtut bisa ditambahkan dokumentasi kegiatan. Ada bagian tata tulis yang tidak rapi.

Agus Supriyanto, M Pd, 27 Mei at 13:31

Download submission comments

Annotations are not available for this document

JURNAL REFLEKSI PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa : DIAN ANGGRAINI
NIM Mahasiswa : 2318563910

Sekolah/Kelas	SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN / VA
Mata Pelajaran/Topik	Matematika/ Segiempat
Kompetensi Dasar/Capaian Pembelajaran	-
Tanggal Pembelajaran	Pelaksanaan 27 Maret 2024

Materi Refleksi	Pertanyaan Refleksi
Reviu pengalaman belajar	Mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan: 1. Pengalaman belajar apa yang berguna dan menarik? Pengalaman belajar yang menarik dan berguna bagi saya di siklus 2 ini adalah pengalaman berkolaborasi di dalam kelas, saya mendapat kesempatan untuk mengajar di kelas untuk mengembangkan materi ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. 2. Pengalaman belajar apa yang berguna tetapi kurang menarik? Pengalaman belajar yang berguna tetapi kurang menarik adalah pembelajaran yang dilakukan secara monoton baik dari segi media maupun penyampaian materi, guru melaksanakan pembelajaran dengan student center. Peserta didik diminta untuk gerak secara bebas guru hanya sebagai fasilitator jika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses melukis menggunakan Teknik percik. Guru memberikan