

Mata Kuliah : [2023 – G1] Praktik Pengalaman Lapangan II di SD [BK] SD Muhammadiyah 1 Karangkajen

Dosen Pengampu : Agus Supriyanto

Penilaian Mata Kuliah PPL 2

[2023 - G1] Praktik Pengalaman Lapangan II SD Muhammadiyah Karangkajen 2_5802 > Grades

Gradebook

Import Export

Student Names Assignment Names

Search Students Search assignments

Applied Filters: None

Student name	Mandiri of grade	LK-3 Mandiri 15% of grade	Jurnal-terbimbing 5% of grade	LK-5 Terbimbing 5% of grade	LK-4 Terbimbing 15% of grade	Observasi 10% of grade	Orientasi 5% of grade	Bukan Penilaian 0% of grade	Total
Oktafia Nur Aeni	95%	85%	85%	85%	85%	80%	85%	81,76%	84,5%
Hanantji Rizqi Wul	2,5%	87,5%	85%	85%	85%	82,5%	80%	81,54%	83,88%
Lela Ayu Fauzia	95%	85%	85%	80%	85%	80%	85%	80,88%	83,75%
Aulia Salsabila Putri	95%	85%	85%	80%	85%	82,5%	85%	80,59%	84%
MUHAMMAD ANB	2,5%	85%	85%	80%	80%	77,5%	80%	80,29%	81,5%

Koreksi Tugas Mahasiswa

Annotations are not available for this document

JURNAL REFLEKSI PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa : Aulia Salsabila
NIM Mahasiswa : 2317563020

Sekolah/Kelas	SD Muhammadiyah Karangkajen 2 / V
Mata Pelajaran/Topik	IPAS / Geografis Indonesia
Kompetensi Dasar/Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase C, Peserta didik mengenal karakteristik geografis wilayah Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
Tanggal Pelaksanaan Pembelajaran	20 Maret 2024

Materi Refleksi	Pertanyaan Refleksi
Revisi pengalaman belajar	<p>Mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan:</p> <p>1. Pengalaman belajar apa yang berguna dan menarik?</p> <p>Pembelajaran yang dilakukan untuk mengamati budaya yang ada disekitar kita hal ini dapat menciptakan siswa mengenal budaya Indonesia yang kaya. Dengan menunjukkan bukti kongkrit budaya yang ada dapat menumbuhkan rasa penasaran siswa.</p> <p>2. Pengalaman belajar apa yang berguna tetapi kurang menarik?</p> <p>Budaya salah satunya menjadi daya tarik untuk semua kalangan masyarakat terutama siswa, semua pembelajaran menunjukkan bukti kongkrit seperti video pembelajaran dari youtube dan permainan tebak budaya melalui kahoot</p> <p>3. Pengalaman belajar apa yang menarik tapi kurang berguna?</p> <p>Dalam sebuah pembelajaran yang digunakan saling melengkapi fungsi maupun manfaatnya</p> <p>4. Pengalaman belajar apa yang tidak menarik dan tidak berguna?</p>

Page 1 / 2

Submitted: 29 Mei at 0:15

Submitted files: (click to load)

siklus 3 Refleksi_Aulia Salsabila_2317563020-2.pdf

Assessment

Grade out of 100

75

Assignment comments

Add a comment

Submit

Download submission comments