

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

Satuan Pendidikan	: SDNU Bahrul Ulum
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1 (Satu)
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Subtema	: 3. Pertumbuhan Hewan
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika
Pembelajaran ke-	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menemukan kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan ayam dengan tepat.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan makna kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan ayam dengan tepat.
3. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif dengan benar.
4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menggunakan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan rapi.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menentukan hasil kali dua bilangan cacah dengan hasil sampai 1.000 dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa menggunakan <i>voice note</i>. 2. Guru melakukan presensi dengan cara siswa menulis daftar nama secara berurutan. 3. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini menggunakan <i>voice note</i> atau video. 4. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan <i>voice note</i> atau video. 	
Inti	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar dan video pembelajaran tentang pertumbuhan ayam 2. Siswa mengerjakan latihan soal tentang pertumbuhan ayam 3. Siswa mengamati gambar contoh berbagai macam garis 4. Siswa berlatih membuat gambar hias dengan motif hewan 5. Siswa mengamati video pembelajaran tentang perkalian sebagai penjumlahan berulang 6. Siswa mengerjakan latihan soal tentang perkalian 	
Penutup	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru membimbing siswa membuat rangkuman kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 	

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Google Form*. Selain itu siswa juga dapat diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket, kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa membuat gambar hias motif hewan kemudian hasil karya dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui,
Kepala SDNU Bahrul Ulum

Malang,
Guru Kelas III

NUR KHASANA, S.Ag.
NIG. 196908011992680022

ARI YUMAITA, S.Pd.
NIG. 199603062019680272

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

Satuan Pendidikan	: SDNU Bahrul Ulum
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1 (Satu)
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Subtema	: 3. Pertumbuhan Hewan
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, PJOK, PPKn
Pembelajaran ke-	: 2 (Dua)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan kucing dengan tepat.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang didengar/ disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan kucing dengan tepat.
3. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan sederhana dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan sederhana dengan percaya diri.
5. Setelah mengamati permainan, siswa dapat menjelaskan makna bersatu dalam keberagaman di sekolah dengan benar.
6. Setelah mengamati permainan, siswa dapat menceritakan pengalaman berkaitan dengan manfaat bersatu dalam menjalankan satu kegiatan yang dilakukan di sekolah dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa menggunakan <i>voice note</i>. 2. Guru melakukan presensi dengan cara siswa menulis daftar nama secara berurutan. 3. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini menggunakan <i>voice note</i> atau video. 4. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan <i>voice note</i> atau video. 	
Inti	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati video pembelajaran tentang pertumbuhan kucing 2. Siswa memaca teks tentang pertumbuhan kucing 3. Siswa mengerjakan latihan soal tentang pertumbuhan kucing 4. Siswa membaca teks tentang permainan lompat tali 5. Siswa mengerjakan latihan soal tentang bersatu dalam keberagaman 	
Penutup	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru membimbing siswa membuat rangkuman kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 	

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Google Form*. Selain itu siswa juga dapat diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket, kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa membuat gambar hias motif hewan kemudian hasil karya dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui,
Kepala SDNU Bahrul Ulum

Malang,
Guru Kelas III

NUR KHASANA, S.Ag.
NIG. 196908011992680022

ARI YUMAITA, S.Pd.
NIG. 199603062019680272

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

Satuan Pendidikan	: SDNU Bahrul Ulum
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1 (Satu)
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Subtema	: 3. Pertumbuhan Hewan
Muatan Pembelajaran	: SBdP, Bahasa Indonesia, Matematika
Pembelajaran ke-	: 3 (Tiga)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menggunakan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan rapi.
3. Setelah mengamati teks, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan ikan dengan tepat.
4. Setelah mengamati teks, siswa dapat menjelaskan makna kata/istilah yang berhubungan dengan pertumbuhan ikan dengan tepat.
5. Setelah mengamati teks, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan ikan dengan tepat.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menentukan hasil kali dua bilangan cacah dengan hasil sampai 1000 dengan benar.
7. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa menggunakan <i>voice note</i>. 2. Guru melakukan presensi dengan cara siswa menulis daftar nama secara berurutan. 3. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini menggunakan <i>voice note</i> atau video. 4. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan <i>voice note</i> atau video. 	
Inti	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar hias motif ikan 2. Siswa berlatih menghias gambar ikan dengan berbagai garis 3. Siswa mengamati video tentang ciri-ciri ikan 4. Siswa mengerjakan latihan soal tentang ciri-ciri ikan 5. Siswa mengamati video pembelajaran perkalian 6. Siswa mengerjakan latihan soal perkalian 	
Penutup	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru membimbing siswa membuat rangkuman kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 	

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Google Form*. Selain itu siswa juga dapat diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket, kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa membuat gambar hias motif ikan kemudian hasil karya dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui,
Kepala SDNU Bahrul Ulum

Malang,
Guru Kelas III

NUR KHASANA, S.Ag.
NIG. 196908011992680022

ARI YUMAITA, S.Pd.
NIG. 199603062019680272

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

Satuan Pendidikan	: SDNU Bahrul Ulum
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1 (Satu)
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Subtema	: 3. Pertumbuhan Hewan
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, PJOK, PPKn
Pembelajaran ke-	: 4 (Empat)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu dengan tepat.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan kupu-kupu dengan tepat.
3. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan gerak menirukan daur hidup kupu-kupu dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan gerak menirukan daur hidup kupu-kupu dengan percaya diri.
5. Setelah mengamati permainan, siswa dapat memberikan saran sebagai pemahaman arti bersatu dalam keberagaman di sekolah dengan benar.
6. Setelah mengamati permainan, siswa dapat menceritakan memberikan saran sebagai pemahaman arti bersatu dalam keberagaman di sekolah dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa menggunakan <i>voice note</i>. 2. Guru melakukan presensi dengan cara siswa menulis daftar nama secara berurutan. 3. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini menggunakan <i>voice note</i> atau video. 4. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan <i>voice note</i> atau video. 	
Inti	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati video dan gambar dan video tentang daur hidup kupu-kupu 2. Siswa membaca teks tentang daur hidup kupu-kupu 3. Siswa mengerjakan latihan soal tentang tahap-tahap daur hidup kupu-kupu 4. Siswa mengamati gambar gerakan menirukan gerakan tahap-tahap daur hidup kupu-kupu 5. Siswa mempraktikkan gerakan menirukan tahap-tahap daur hidup kupu-kupu 6. Siswa mengerjakan latihan soal tentang menirukan gerak daur hidup kupu-kupu 7. Siswa memberikan saran atas gerakan yang ditirukan 	

Penutup	Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp. <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru membimbing siswa membuat rangkuman kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 	
---------	---	--

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Google Form*. Selain itu siswa juga dapat diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket, kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa menirukan gerakan daur hidup kupu-kupu, kemudian foto atau videonya dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui,
Kepala SDNU Bahrul Ulum

Malang,
Guru Kelas III

NUR KHASANA, S.Ag.
NIG. 196908011992680022

ARI YUMAITA, S.Pd.
NIG. 199603062019680272

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

Satuan Pendidikan	: SDNU Bahrul Ulum
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1 (Satu)
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Subtema	: 3. Pertumbuhan Hewan
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika
Pembelajaran ke-	: 5 (Lima)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan katak dengan tepat.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan katak dengan tepat.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memberikan saran sebagai pemahaman arti bersatu dalam keberagaman di sekolah dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh siswa dapat menceritakan memberikan saran sebagai pemahaman arti bersatu dalam keberagaman di sekolah dengan benar.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menentukan hasil kali dua bilangan cacah dengan hasil sampai 1000 dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa menggunakan <i>voice note</i>. 2. Guru melakukan presensi dengan cara siswa menulis daftar nama secara berurutan. 3. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini menggunakan <i>voice note</i> atau video. 4. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan <i>voice note</i> atau video. 	
Inti	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati video dan gambar tentang daur hidup katak 2. Siswa membaca teks tentang daur hidup katak 3. Siswa mengerjakan latihan soal tentang daur hidup katak 4. Siswa menuliskan saran untuk teman 5. Siswa mengamati video penjelasan tentang perkalian bersusun 6. Siswa mengerjakan latihan soal tentang perkalian bersusun 	
Penutup	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru membimbing siswa membuat rangkuman kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 	

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Google Form*. Selain itu siswa juga dapat diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket, kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa membacakan saran untuk teman, kemudian foto atau videonya dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui,
Kepala SDNU Bahrul Ulum

Malang,
Guru Kelas III

NUR KHASANA, S.Ag.
NIG. 196908011992680022

ARI YUMAITA, S.Pd.
NIG. 199603062019680272

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS JARINGAN

Satuan Pendidikan	: SDNU Bahrul Ulum
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1 (Satu)
Tema	: 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Subtema	: 3. Pertumbuhan Hewan
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika
Pembelajaran ke-	: 6 (Enam)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi ide pokok dari informasi yang disajikan tentang pertumbuhan dan perkembangan nyamuk dengan tepat.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan pokok-pokok informasi yang disajikan dalam sebuah poster tentang pertumbuhan dan perkembangan nyamuk dengan tepat.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memberikan saran sebagai pemahaman arti bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan bahasa yang santun.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menceritakan pengalaman memberikan saran sebagai pemahaman arti bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan bahasa yang santun.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menentukan hasil kali dua bilangan cacah dengan hasil sampai 1000 dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa menggunakan <i>voice note</i>. 2. Guru melakukan presensi dengan cara siswa menulis daftar nama secara berurutan. 3. Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini menggunakan <i>voice note</i> atau video. 4. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari menggunakan <i>voice note</i> atau video. 	
Inti	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati video dan gambar tentang daur hidup nyamuk 2. Siswa membaca teks tentang daur hidup nyamuk 3. Siswa berlatih menuliskan saran berdasarkan gambar 4. Siswa membaca penjelasan tentang perkalian bersusun 5. Siswa mengerjakan soal latihan tentang perkalian bersusun 	
Penutup	<p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru membimbing siswa membuat rangkuman kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 	

C. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan menggunakan aplikasi *Google Form*. Selain itu siswa juga dapat diminta mengerjakan latihan soal yang ada di buku paket, kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa membacakan saran untuk teman, kemudian foto atau videonya dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui,
Kepala SDNU Bahrul Ulum

Malang,
Guru Kelas III

NUR KHASANA, S.Ag.
NIG. 196908011992680022

ARI YUMAITA, S.Pd.
NIG. 199603062019680272