

BUTUH PERANGKAT PEMBELAJARAN LENGKAP

KLIK DISINI

SILABUS PJOK KELAS III

Tema : 1 (Perkembangbiakan hewan dan tumbuhan)
Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan jalan makhluk hidup. 3.1.2. Mengetahui prosedur berbagai gerakan jalan. 3.1.3 Menjelaskan	<ul style="list-style-type: none">• Prosedur melakukan gerakan berjalan dan berlari• Prosedur kombinasi gerakan jalan	Subtema 1: Ciri ciri makhluk hidup (4 jam pelajaran) <ul style="list-style-type: none">• Mempraktikkan berbagai macam cara berjalan dan berlari.• Mempraktikkan	<ul style="list-style-type: none">• Religius• Mandiri• Gotong royong• Kejujuran• Kerja keras• Percaya diri• Kerjasama	Sikap : <ul style="list-style-type: none">• Observasi selama kegiatan berlangsung Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none">• Pengetahua	16 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 3

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<p>berbagai gerakan kaki pada makhluk hidup.</p> <p>3.1.4 Mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p> <p>3.1.5 Mengetahui prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan sederhana</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan prosedur berbagai gerakan jalan dengan benar.</p> <p>4.1.2 Berdiskusi mengenai cara melakukan gerakan berjalan dan berlari</p>	<p>dan lari dalam bentuk permainan kuda-kudaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat melakukan gerak jalan dan lari untuk kekuatan tangan dan kaki • Prosedur kombinasi gerakan merangkak dan berlari. • Permainan sederhana • Prosedur kombinasi gerakan jalan dan lompat sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam bentuk permainan Kijang dan Rusa 	<p>gerak kombinasi jalan dan lari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain kuda-kudaan. • Berdiskusi manfaat berolahraga melalui kegiatan bermain kuda-kudaan. <p>Subtema 2: Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain adu kecepatan berjalan merangkak dan berlari. • Bermain Kijang dan Rusa. <p>Subtema 3: Pertumbuhan hewan (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih mempraktikkan gerak kombinasi lari dan lompat. • Menirukan gerak 		<p>n tentang gerak kombinasi sejalan dengan kebenaran melakukan gerak sesuai instruksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang cara melakukan gerak berjalan merangkak dan berlari <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Gerakan Kombinasi • Melakukan permainan Kuda-Kudaan • Melakukan Gerakan Kombinasi 		<p>(Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software Pengajaran kelas 3 semester 1 SD/MI. • Gambar/poster/slideshow/video tentang gerak nonlokomotor yang ada pada permainan menirukan gerak

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>4.1.3 Mempraktikkan kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana.</p> <p>4.1.4 Berdiskusi mengenai cara mengkombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p> <p>4.1.5 Berdiskusi mengenai cara mengkombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prosedur kombinasi gerakan lari dan lompat dalam sebuah permainan sederhana. • Permainan lompat karet • Gerakan kupu-kupu • Permainan lompat bambu. • Permainan gatrik. 	<p>tahapan daur hidup kupu-kupu.</p> <p>Subtema 4: Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain lompat bambu. • Bermain lari dan lompat. 		<p>Permainan Berjalan Merangkak dan Berlari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan Kijang dan Rusa • Melakukan Gerakan Kombinasi Lari dan Lompat • Menirukan Bentuk Daur Hidup Kupu-Kupu 		<p>hewan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matras atau alas untuk melakukan kegiatan olahraga

Tema : 2 (Menyayangi hewan dan tumbuhan)

Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan	3.2.1 Mengetahui kombinasi gerak dasar non-lokomotor. 3.2.2 Menjelaskan	• Prosedur kombinasi gerakan memutar dan	Subtema 1: Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia (4 jam pelajaran) • Melakukan gerakan	• Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran	Sikap : • Observasi selama kegiatan berlangsung	16 JP	• Buku Pedoman Guru Tema 2 Kelas 3

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.</p> <p>3.2.3 Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk.</p> <p>3.2.4 Menjelaskan kombinasi gerakan menarik dan mendorong sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.2.1 Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.</p> <p>4.2.2 Berdiskusi</p>	<p>meliuk</p> <ul style="list-style-type: none"> Permainan lompat tali Skipping Prosedur Gerakan kombinasi memutar dan menekuk Permainan Tapak Gunung. Prosedur kombinasi gerakan menarik dan mendorong Permainan menjaring ikan 	<p>memutar dan meliukkan badan</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan kombinasi memutar lengan dan meliukkan badan. <p>Sub Tema 2: Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain lompat tali. Melakukan gerakan kombinasi memutar lengan dan meliukkan badan melalui permainan lompat tali (skipping) <p>Subtema 3: Menyayangi Tumbuhan (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan kombinasi gerakan memutar dan menekuk Melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> Kerja keras Percaya diri Kerjasama 	<p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempraktikkan Kombinasi Gerakan Memutar dan Meliuk Melakukan memutar Lengan dan Meliukkan Badan Mempraktikkan Lompat Tali Melakukan skipping Mempraktikkan Kombinasi Gerakan Memutar dan Menekuk Melakukan permainan Tapak Gunung 		<p>dan Buku Siswa Tema 2 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).</p> <ul style="list-style-type: none"> Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 3 Pakaian olahraga

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.</p> <p>4.2.3 Berdiskusi kombinasi gerakan memutar dan menekuk dengan tepat.</p> <p>4.2.4 Berdiskusi kombinasi gerakan menarik dan mendorong sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>		<p>permainan tapak gunung</p> <p>Subtema 4: Menyayangi Hewan (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih mempraktikkan kegiatan mendorong dan menarik untuk berlatih kekuatan • Bermain jaring ikan 		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan Menjaring Ikan • Mempraktikkan gerakan Mendorong dan Menarik 		

Tema : 3 (Benda di Sekitarku)

Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	<p>3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan.</p> <p>3.3.2 Mengetahui teknik dalam melempar dan menangkap bola dengan tepat.</p> <p>3.3.3 Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola dengan benar</p> <p>3.3.4 Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan melempar dan memantulkan bola dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dalam melempar dan menangkap bola • Macam- macam permainan yang menggunakan bola • Permainan bola basket. • Prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola • Tehnik menendang bola • Teknik menggiring bola • Prosedur kombinasi menggiring dan menendang bola 	<p>Subtema 1: Aneka Benda di Sekitarku (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih melempar dan menangkap bola. • Bermain bola tangan. <p>Subtema 2: Wujud Benda (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlatih melempar dan memantulkan bola. • Mempraktikkan gerakan melempar dan memantulkan bola <p>Subtema 3: Perubahan Wujud Benda (4 jam pelajaran)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerjasama 	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi selama kegiatan berlangsung <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan kegiatan melempar dan menangkap bola • Mempraktikkan menangkap dan memantulkan bola • Mempraktikkan menendang bola • Mempraktikkan 	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). • Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 3

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>benar</p> <p>3.3.5 Mengidentifikasi gerakan kaki</p> <p>3.3.6 Mengidentifikasi cara menendang bola dengan tepat.</p> <p>3.3.7 Mengidentifikasi cara menggiring bola dengan tepat</p> <p>4.3.1 Menyebutkan kombinasi gerak dasar manipulatif yang berhubungan dengan bentuk permainan.</p> <p>4.3.2 Mempraktikkan langsung melempar dan menangkap bola dengan tepat.</p> <p>4.3.3 Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan menendang dengan kaki bagian luar dan dalam. • Mempraktikkan menendang dengan kaki bagian luar dan dalam. • Mempraktikkan gerakan menendang. <p>Subtema 4 : Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain menggiring bola. • Berlatih menggiring bola. • Mempraktikkan gerakan menggiring bola. 		<p>an menggiring bola</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Baju olahraga

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bola dengan tepat</p> <p>4.3.4 Mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan melempar dan memantulkan bola dengan tepat.</p> <p>4.3.5 Mempraktikkan langsung teknik menendang dengan tepat.</p> <p>4.3.6 Mempraktikkan cara menendang dengan tepat.</p> <p>4.3.7 Mempraktikkan langsung cara menggiring bola dengan benar</p>						

Tema : 4 (Kewajiban dan Hakku)
Semester : 1 (satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PJOK	3.8 Memahami bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan 3.9 Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh 4.8 Menceritakan bentuk dan manfaat istirahat dan pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan 4.9 Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh	3.8.1 Mengetahui manfaat istirahat untuk menjaga kesehatan. 3.8.2 Mengidentifikasi manfaat aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan. 3.8.3 Mengidentifikasi bentuk aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan. 3.8.4 Mengidentifikasi satu kegiatan dan menuliskan manfaatnya bagi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk- bentuk aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan • Manfaat istirahat untuk kesehatan tubuh • Bentuk aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan • Kegiatan yang dapat dilakukan saat waktu 	Subtema 1. Kewajiban dan Hakku di Rumah (4 jam pelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan salah satu bentuk istirahat dan kewajibannya • Menceritakan pengalaman melaksanakansalah satu bentuk istirahat • Mempelajari manfaat istirahat • Menceritakan pengalaman tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Mandiri • Gotong royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerjasama 	Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi selama kegiatan berlangsung Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk aktivitas pengisi waktu luang yang menyehatkan • Bentuk kegiatan mengisi waktu luang 	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 4 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kesehatan tubuh.</p> <p>3.9.1 Mengetahui saran-saran memilih makanan sehat.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan manfaat memilih makanan bergizi dan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dengan tepat.</p> <p>3.9.3 Mengetahui perbedaan jajanan yang sehat dan tidak sehat.</p> <p>4.8.1 Menyajikan manfaat istirahat untuk menjaga kesehatan.</p> <p>4.8.2 Menceritakan salah satu bentuk aktivitas istirahat untuk menjaga kesehatan.</p> <p>4.8.3 Menceritakan</p>	<p>luang di sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat memilih makanan yang sehat. • Saran- saran memilih makanan yang sehat. • Cara memilih makanan bergizi untuk menjaga kesehatan tubuh. • Gambar makanan sehat. • Manfaat memilih jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh • Cara membedakan jajanan yang sehat dan tidak sehat 	<p>pentingnya istirahat malam</p> <p>Subtema 2. Kewajiban dan Hakku di Sekolah (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kegiatan • Menceritakan pengalaman memanfaatkan waktu luang • Menceritakan pengalaman • Menuliskan manfaat kegiatan <p>Subtema 3 : Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi saran makanan sehat • Memilih makanan sehat • Mendiskusikan manfaat memilih makanan untuk 		<p>di sekolah yang dapat menyehatkan tubuh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis makanan sehat dan jenis makanan tidak sehat • Menuliskan makanan yang baik untuk kesehatan tubuh • Menuliskan satu masalah berkaitan dengan kesehatan • Menyebutkan ciri jajanan sehat 		<p>n dan Kebudayaan, 2018).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media Ajar Guru Indonesia SD/MI untuk kelas 3

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bentuk aktivitas pengisian waktu luang untuk menjaga kesehatan</p> <p>4.8.4 Menceritakan manfaat gerakan dalam kegiatan tersebut bagi kesehatan tubuh.</p> <p>4.9.1 Menyajikan beberapa manfaat memilih makanan yang sehat.</p> <p>4.9.2 Menceritakan manfaat memilih makanan yang sehat untuk menjaga kesehatan tubuh dengan percaya diri</p> <p>4.9.3 Menceritakan pengalaman cara memilih jajanan yang sehat dengan tepat.</p>		<p>kesehatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara memilih makanan sehat • Menceritakan pengalaman memilih makanan sehat <p>Subtema 4 : Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan wawancara tentang jajanan sehat • Menceritakan hasil wawancara • Mengidentifikasi makanan sehat • Menceritakan pengalaman tentang kemasan makanan 				

Mengetahui
Kepala Sekolah,

....., 2019
Guru Kelas 3

Sapawi,S.Pd
NIP. 196105151982021006

H.Erwani,S.Pd
NIP. 197206212008011010