

# SERTIFIKAT

5/ADM.3/BED/II/2023

*Diberikan Kepada :*  
**Anggun Wahyuni, S.Pd.**

SD IT Cendekia

Sebagai:  
**Peserta**

Pada kegiatan diklat Merancang Strategi Pembelajaran Interaktif  
Pada Era Kurikulum Merdeka yang diselenggarakan oleh Belajar Era Digital  
Pada Tanggal 20-23 Februari 2023

Semarang, 24 Februari 2023

Manager Youtube  
Belajar Era Digital

  
Logo of Belajar Era Digital: A circular logo with a stylized 'B' and 'E' and the text 'BELAJAR ERA DIGITAL' below it.

**Hendra Dwi Permana, S.Pd.**



Scan : Data Peserta

# Diklat Merancang Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Era Kurikulum Merdeka Pelaksanaan 20-23 Februari 2023

5/ADM.3/BED/II/2023

## Struktur Kegiatan

| No.                               | Materi                                                                    | Total |               |              | Narasumber/Instruktur                                                                                    |
|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------|---------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                   |                                                                           | Teori | Tugas Mandiri | Total        |                                                                                                          |
| 1.                                | Strategi Pembelajaran Interaktif Pada Era Kurikulum Merdeka               | 4 JP  | 4 JP          | 8 JP         | <b>Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.</b><br>Dosen, Ceo/Founder Edutrans.id, & Coach Transformasi Pendidikan |
| 2.                                | Strategi Pengajaran Kelas Interaktif Untuk Siswa                          | 4 JP  | 4 JP          | 8 JP         | <b>Supiani, M.Pd.</b><br>Kepala Sekolah Penggerak                                                        |
| 3.                                | Optimalisasi Pembelajaran Interaktif Melalui Classpoint                   | 4 JP  | 4 JP          | 8 JP         | <b>Riesintiya Aska K.</b><br>Country Manager Classpoint Indonesia                                        |
| 4.                                | Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran | 4 JP  | 4 JP          | 8 JP         | <b>Qurrota A'yun, M.Pd.</b><br>Guru SMP Semesta 2 & Edpuzzle Coach Indonesia                             |
| <b>Jumlah Total Jam Pelajaran</b> |                                                                           |       |               | <b>32 JP</b> |                                                                                                          |

Instruktur



Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.

Instruktur



Supiani, M.Pd.

Instruktur



Riesintiya Aska K.

Instruktur



Qurrota A'yun, M.Pd.



Verifikasi Peserta