

Eman, S. Pd.

SDN Nagrog



Scan : Data Peserta



**MERDEKA
BELAJAR**

DIKLAT NASIONAL 32JP : MENJADI GURU KREATIF: MENGGALI POTENSI GAME INTERAKTIF UNTUK OPTIMALISASI PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA

| No | Materi | Jam Pelajaran | | | |
|-----------------------------------|---|---------------|---------------|------------|-------------|
| | | Teori | Tugas Mandiri | Evaluasi | Total |
| 1 | Urgensi & Potensi Game Interaktif dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka | 6JP | 4JP | 2JP | 12JP |
| 2 | Menciptakan Kelas Asyik dengan Ragam Game Interaktif dalam Pembelajaran | 6JP | 2JP | 2JP | 10JP |
| 3 | Praktik Membuat Game Interaktif untuk Optimalisasi Merdeka Belajar | 6JP | 2JP | 2JP | 10JP |
| Jumlah Total Jam Pelajaran | | 18JP | 8JP | 6JP | 32JP |

Semarang, 20 April 2024

Narasumber

Kurniawati Budi Rahayu, S.Psi., M.Psi.



Verifikasi Peserta