

**Rahayu Mardi Safitri, S. Pd**  
SMP Negeri 3 Singosari



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.



Scan : Verifikasi Peserta