SERTIFIKAT

NOMOR : A.1128808/D.M/P.V/2024

Pusat Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, dan Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama Republik Indonesia Badan Penelitian dan Pengembangan, dan Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara dan ketentuan yang berlaku menerangkan bahwa:



Nama	:	WAKHIDATI NURROHMAH PUTRI , M.Pd.I.
NIP	:	198802212015032007
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Sragen,, 21 Februari 1988
Pangkat/Golongan	:	Penata Tk. I, III/d
Jabatan	:	Dosen
Instansi/Unit Kerja	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Nilai/Kualifikasi	:	75 / Lulus, Cukup Kompeten

pada kegiatan Pelatihan Numerasi: Pemanfaatan Tools Online untuk Pembelajaran Aktif Angkatan V yang diselenggarakan secara dalam jaringan dengan platform MOOC (Massive Open Online Course) Pintar oleh Pusat Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, dan Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama Republik Indonesia dari tanggal 02 September 2024 sampai dengan 06 September 2024 yang meliputi 20 jam pelatihan.

Jakarta, 13 September 2024
KEPALA PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN
TENAGA TEKNIS PENDIDIKAN DAN KEAGAMAAN

MASTUKI
NIP. 197201041997031002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.
Token : nIXH6n

KOMPETENSI TEKNIS, MATA PELATIHAN DAN KEGIATAN

KOMPETENSI TEKNIS	MATA PELATIHAN DAN KEGIATAN
Mampu memanfaatkan dan integrasi ragam tools online dalam pembelajaran aktif di kelas.	**I. PENDAHULUAN** 1. Selamat Datang di Pintar **II. KELOMPOK DASAR** 1. Moderasi Beragama dan Pembangunan Nasional 2. Nilai-Nilai Dasar Sumber Daya Manusia (SDM) Kementerian Agama 3. Sistem Pelatihan dan Pengembangan SDM Kementerian Agama **III. KELOMPOK INTI** 1. Pemanfaatan Tools Online untuk Pembelajaran Aktif 2. Meningkatkan Keterampilan Berpikir dengan Aplikasi Visual Organizer - Peta Konsep 3. Aplikasi Permainan Interaktif untuk Melatih Kolaborasi Kemampuan Berpikir dan Komunikasi 4. Permainan Interaktif Jeopardy 5. Mengenal Aplikasi Tipe Tertutup dan Terbuka serta Pemanfaatannya untuk Asesmen Peserta Didik 6. Pemanfatan Aplikasi Pengolah Angka dalam Pembelajaran Berbasis Proyek 7. Pemanfatan Aplikasi Infografis untuk Pembuatan Poster

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.
Token : nIXH6n