

SURAT TUGAS
1457/D.01/LPPM-UBSI/VII/2026

Tentang

PEMANFAATAN CANVA AI DAN QUIZZ (WAYGROUND) DALAM PEMBELAJARAN

Penyelenggara

Ikatan Guru Indonesia

6 Juli 2026

- Menimbang :
1. Bahwa perlu di adakan pelaksanaan kegiatan dalam rangka kepesertaan.
 2. Untuk keperluan tersebut, pada butir 1 (satu) di atas, maka perlu dibentuk kepesertaan.

MEMUTUSKAN

Pertama : Menugaskan kepada saudara

200904432 Melyani

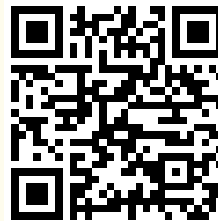
Kedua : Mempunyai tugas sbb:
Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Jakarta, 2 Juli 2026

LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

Ketua



Agus Junaidi, M. Kom

Tembusan

- Ka. LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

- Arsip

- Ybs



Sertifikat

NO : 003/PD-1509/F3/VI/2026

diberikan kepada :

Melyani SPd. M.M

sebagai

Peserta

pada **Pelatihan Pemanfaatan AI Canva dan Quizizz dalam Pembelajaran** yang diselenggarakan oleh Ikatan Guru Indonesia (IGI)

Ketua Daerah
IGI

Qadri Hassul, S.Pd
NTA. 201815090000016



Sekretaris Daerah
IGI

Taufik Junaidie, S.Pd
NTA. 202115090000453

MODUL PELATIHAN

PEMANFAATAN CANVA AI DAN QUIZIZZ (WAYGROUND) DALAM PEMBELAJARAN

Mendesain media ajar visual, asesmen interaktif, dan pengalaman belajar adaptif

Rancang

Ciptakan

Validasi

Ajarkan

Ukur

Sasaran	Guru dan tenaga kependidikan
Durasi	8 JP (1 JP = 45 menit)
Moda	Tatap muka / sinkron daring / blended
Produk akhir	Media ajar Canva AI + asesmen Quizizz/Wayground
Edisi	Juli 2026

Nama Instansi: _____

Identitas Modul

Komponen	Keterangan
Judul	Pemanfaatan Canva AI dan Quizizz (Wayground) dalam Pembelajaran
Jenis	Modul pelatihan berbasis praktik dan produk
Sasaran	Guru SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK, dosen, tutor, dan tenaga kependidikan
Prasyarat	Mampu mengoperasikan peramban; memiliki email aktif; membawa laptop/ponsel dan materi ajar
Durasi	8 JP atau dapat dipecah menjadi 4 pertemuan @ 2 JP
Moda	Tatap muka, sinkron daring, atau blended
Pendekatan	Andragogi, demonstrasi, praktik terbimbing, peer review, dan project-based training
Perangkat	Laptop/ponsel, internet, proyektor, akun Canva, akun Wayground/Quizizz
Produk	1 media ajar visual, 1 asesmen interaktif minimal 10 soal, dan 1 skenario pembelajaran terintegrasi

CATATAN NAMA PLATFORM

Quizizz telah berganti nama menjadi Wayground. Modul ini tetap memakai istilah “Quizizz/Wayground” karena nama Quizizz masih dikenal luas. Alamat masuk peserta dapat menggunakan wayground.com; tampilan menu dapat berubah mengikuti pembaruan platform.

Capaian Pelatihan

Setelah menyelesaikan pelatihan, peserta mampu merancang, membuat, memvalidasi, menggunakan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbantuan AI secara efektif, inklusif, serta bertanggung jawab.

- Menjelaskan peran AI generatif sebagai asisten guru, bukan pengganti keputusan pedagogis guru.
- Menulis prompt yang spesifik untuk menghasilkan materi ajar sesuai tujuan, peserta didik, dan konteks.
- Membuat presentasi, infografik, atau lembar kerja melalui Canva AI dan menyuntingnya menjadi layak ajar.
- Membuat asesmen formatif melalui Quizizz/Wayground secara manual maupun berbantuan AI.
- Menjalankan sesi langsung atau tugas mandiri dan membaca laporan hasil belajar.
- Mengintegrasikan media visual dan asesmen ke dalam satu alur pembelajaran.
- Menerapkan prinsip akurasi, privasi, hak cipta, aksesibilitas, dan transparansi penggunaan AI.

Kriteria Keberhasilan

Indikator	Target minimal
Pengetahuan	Nilai posttest ≥ 75 dan meningkat dari pretest
Media Canva	Skor rubrik ≥ 75 ; selaras dengan tujuan belajar; terbaca dan akurat
Asesmen	Minimal 10 soal; setiap soal telah ditinjau; terdapat variasi tingkat kognitif
Integrasi	Skenario memuat tujuan, aktivitas, asesmen, tindak lanjut, dan bukti belajar
Etika	Tidak memasukkan data pribadi peserta didik dan mencatat penggunaan AI secara wajar

Acuan Kompetensi AI Pendidik

Modul ini mendukung lima dimensi kompetensi guru dalam kerangka UNESCO: pola pikir berpusat pada manusia, etika AI, dasar dan aplikasi AI, pedagogi AI, serta AI untuk pembelajaran profesional.

Dimensi	Penerapan dalam modul
Berpusat pada manusia	Guru mempertahankan kendali atas tujuan, strategi, dan keputusan pembelajaran.
Etika AI	Peserta memeriksa akurasi, privasi, bias, hak cipta, akses, dan transparansi.
Dasar & aplikasi	Peserta memahami prompt, keluaran generatif, batasan, dan kebutuhan validasi.
Pedagogi AI	Canva dan Wayground dipilih untuk memperkuat aktivitas serta bukti belajar.
Belajar profesional	Produk diuji, ditinjau sejawat, direvisi, dan dibagikan sebagai praktik baik.

Kata Pengantar

Transformasi digital menuntut guru tidak sekadar mampu menggunakan aplikasi, tetapi mampu memilih teknologi yang benar-benar memperkuat tujuan pembelajaran. Canva AI membantu mempercepat proses merancang materi visual dan aktivitas kreatif, sedangkan Quizizz—yang kini bernama Wayground—mendukung asesmen interaktif, diferensiasi, serta pemanfaatan data hasil belajar.

Modul ini dirancang dengan prinsip “guru tetap memegang kendali”. Keluaran AI harus diperlakukan sebagai draf yang perlu diperiksa, disunting, disesuaikan dengan kurikulum, dan diuji keterbacaannya. Fokus pelatihan bukan mengejar sebanyak mungkin fitur, melainkan menghasilkan pengalaman belajar yang jelas, relevan, inklusif, dan dapat diukur.

Materi dapat digunakan untuk pelatihan satu hari sebanyak 8 JP atau diadaptasi menjadi beberapa pertemuan. Setiap bagian berisi penjelasan ringkas, contoh prompt, langkah praktik, lembar kerja, serta rubrik yang dapat langsung digunakan oleh fasilitator dan peserta.

Semoga modul ini membantu pendidik menghemat waktu persiapan, meningkatkan kualitas visual bahan ajar, memperkuat asesmen formatif, dan tetap menjaga integritas akademik serta keamanan data peserta didik.

Penyelenggara,

Fasilitator,

(_____)

(_____)

Tanggal: _____

Tanggal: _____

Prinsip Utama Modul

Pedagogi dahulu	AI sebagai draf	Inklusif	Berbasis data
Mulai dari tujuan belajar, bukan dari fitur.	Periksa fakta, bahasa, bias, dan konteks.	Pastikan media dapat diakses beragam peserta didik.	Gunakan laporan untuk umpan balik dan tindak lanjut.

Daftar Isi

Bagian	Halaman
Identitas Modul dan Kriteria Keberhasilan	2-3
Kata Pengantar	4
Petunjuk Penggunaan dan Agenda	6
1. Orientasi AI untuk Pembelajaran	7
2. Canva AI untuk Media Pembelajaran	9
Praktik 1 — Media Ajar Canva AI	11
3. Quizizz/Wayground untuk Asesmen	12
Praktik 2 — Asesmen Quizizz/Wayground	15
4. Integrasi dalam Alur Pembelajaran	17
5. Evaluasi, Showcase, dan Tindak Lanjut	19
Lampiran A — Bank Prompt	20
Lampiran B — Rubrik	22
Lampiran C — Pretest dan Posttest	23
Lampiran D — Evaluasi Penyelenggaraan	26
Glosarium, sumber resmi, dan penutup	27

Peta Modul

Bagian	Fokus	Produk/bukti
1. Orientasi	Tujuan, prinsip AI, pretest	Peta kebutuhan peserta
2. Canva AI	Prompt, media visual, validasi	Presentasi/infografik/LKPD
3. Quizizz/Wayground	Soal, sesi, laporan, diferensiasi	Asesmen minimal 10 soal
4. Integrasi	Alur sebelum-saat-sesudah belajar	Skenario pembelajaran
5. Evaluasi	Showcase, posttest, tindak lanjut	Portofolio dan komitmen 30 hari

Petunjuk Penggunaan Modul

Untuk Fasilitator

1. Periksa koneksi internet, proyektor, dan akses peserta ke akun Canva serta Wayground sebelum pelatihan.
2. Minta peserta membawa satu tujuan pembelajaran dan satu materi yang benar-benar akan digunakan di kelas.
3. Gunakan pola demonstrasi singkat → praktik peserta → pemeriksaan teman sejawat → revisi.
4. Hindari mendemonstrasikan terlalu banyak fitur. Prioritaskan fitur yang menghasilkan produk sesuai capaian.
5. Tunjukkan cara memeriksa keluaran AI: akurasi, kesesuaian usia, bias, lisensi, keterbacaan, dan privasi.
6. Sediakan alternatif Paper Mode atau kerja berpasangan ketika perangkat peserta terbatas.

Untuk Peserta

1. Isi pretest tanpa bantuan untuk memetakan kemampuan awal.
2. Gunakan materi ajar sendiri agar hasil praktik langsung relevan.
3. Simpan prompt yang berhasil beserta versi revisinya sebagai bagian dari portofolio.
4. Jangan mengunggah nama lengkap, foto, nilai, nomor identitas, atau data sensitif peserta didik ke fitur AI.
5. Periksa seluruh teks, gambar, jawaban benar, distraktor, serta umpan balik sebelum dipublikasikan.
6. Unggah tautan produk sesuai ketentuan fasilitator dan lakukan refleksi pada akhir kegiatan.

Agenda Pelatihan 8 JP

Waktu	JP	Kegiatan	Metode	Bukti
08.00–08.45	1	Orientasi, kontrak belajar, pretest, konsep AI	Diskusi + diagnostik	Hasil pretest
08.45–10.15	2	Canva AI: demonstrasi dan praktik media ajar	Demo + praktik	Draf media
10.15–10.30	—	Istirahat	—	—
10.30–12.00	2	Quizizz/Wayground: membuat asesmen dan menjalankan sesi	Demo + simulasi	Draf asesmen
12.00–13.00	—	Istirahat, ibadah, makan	—	—
13.00–14.30	2	Integrasi media-asesmen dan peer review	Proyek + coaching	Skenario terintegrasi
14.30–14.45	—	Istirahat	—	—
14.45–15.30	1	Showcase, posttest, refleksi, tindak lanjut	Presentasi + evaluasi	Portofolio final

FLEKSIBEL

Jadwal dapat disesuaikan. Untuk peserta pemula, disarankan 12 JP agar praktik Canva dan Wayground masing-masing memperoleh tambahan 2 JP.

1

Orientasi AI untuk Pembelajaran

Memahami fungsi, batasan, dan tanggung jawab guru

Tujuan Bagian

- Membedakan penggunaan AI yang membantu pedagogi dengan penggunaan yang sekadar mempercepat produksi.
- Menerapkan alur kerja Rancang-Ciptakan-Validasi-Ajarkan-Ukur.
- Mengidentifikasi risiko akurasi, bias, privasi, hak cipta, dan ketergantungan.

1.1 AI Generatif dalam Praktik Guru

AI generatif adalah teknologi yang dapat menghasilkan konten baru—misalnya teks, gambar, audio, video, atau rancangan aktivitas—berdasarkan instruksi pengguna. Dalam pembelajaran, manfaat utamanya adalah mempercepat pembuatan draf, membantu variasi representasi materi, dan mendukung diferensiasi. Namun, AI tidak mengetahui kondisi kelas sebaik guru dan dapat menghasilkan informasi yang salah atau tidak sesuai konteks.

POSISI GURU

Guru menentukan tujuan, memilih strategi, memeriksa hasil, memberi konteks, dan bertanggung jawab atas materi yang digunakan. AI hanya membantu menghasilkan alternatif dan draf.

1.2 Alur Kerja Lima Langkah

Langkah	Aksi	Pertanyaan kunci
1	Rancang	Tentukan tujuan, bukti belajar, karakter peserta didik, dan batas waktu.
2	Ciptakan	Gunakan Canva AI atau Wayground untuk menghasilkan draf media/asesmen.
3	Validasi	Periksa fakta, bahasa, jawaban, bias, lisensi, aksesibilitas, dan privasi.
4	Ajarkan	Gunakan media sesuai alur belajar; fasilitasi interaksi dan umpan balik.
5	Ukur	Baca respons/laporan, identifikasi miskonsepsi, lalu lakukan tindak lanjut.

1.3 Pemeriksaan Etis: AMAN

Huruf	Prinsip	Tindakan
A	Akurasi	Cek fakta, konsep, ejaan, angka, sumber, dan kunci jawaban.
M	Manusia memutuskan	Jangan menyerahkan penilaian profesional sepenuhnya kepada AI.
A	Akses dan adil	Gunakan bahasa inklusif, kontras memadai, teks alternatif, dan diferensiasi.
N	Nyatakan penggunaan	Bersikap transparan ketika materi penting dibuat atau dibantu AI.

Aktivitas 1 — Audit Cepat

Diskusikan dalam kelompok: satu contoh penggunaan AI yang bermanfaat dan satu contoh yang berisiko di kelas Anda. Gunakan pertanyaan berikut.

- Apakah penggunaan tersebut memperkuat tujuan pembelajaran?
- Data apa yang dimasukkan? Apakah ada data pribadi atau sensitif?
- Bagian mana yang wajib diverifikasi oleh guru?
- Apakah semua peserta didik dapat mengakses aktivitas secara adil?

Contoh penggunaan	Manfaat	Risiko	Mitigasi

Kesimpulan Kelompok

Keputusan	Catatan
Penggunaan yang layak dilanjutkan	
Batasan yang harus diterapkan	
Bukti bahwa tujuan belajar terbantu	

2

Canva AI untuk Media Pembelajaran

Dari prompt menjadi media visual yang layak ajar

Tujuan Bagian

- Menyusun prompt berdasarkan tujuan belajar, audiens, format, gaya, dan batasan.
- Membuat dan menyunting satu media pembelajaran menggunakan fitur AI di Canva.
- Memvalidasi materi visual dari aspek isi, desain, aksesibilitas, dan etika.

2.1 Mengenal Fitur yang Relevan

Canva menggabungkan alat desain, penulisan, pembuatan gambar, pengeditan visual, dan aktivitas interaktif. Nama serta ketersediaan fitur dapat berbeda menurut paket, jenis akun pendidikan, bahasa, wilayah, dan tahap peluncuran. Gunakan fitur yang tersedia pada akun peserta dan fokus pada hasil belajar.

Fitur/kelompok fitur	Fungsi untuk pembelajaran	Contoh produk
Canva AI / AI-powered design	Menghasilkan rancangan desain atau elemen melalui percakapan/prompt	Presentasi konsep, poster, bahan orientasi
Magic Write	Membuat, meringkas, menulis ulang, dan mengembangkan teks	Tujuan belajar, ringkasan, pertanyaan refleksi
Magic Media / Create an Image	Menghasilkan gambar atau video dari deskripsi	Ilustrasi konsep, latar cerita, stimulus visual
Magic Edit dan alat pengeditan	Menambah, mengganti, atau memperbaiki elemen gambar	Gambar kontekstual yang lebih relevan
Canva Code / aktivitas interaktif	Membuat pengalaman atau aktivitas sederhana berbasis instruksi	Simulasi, permainan, aktivitas interaktif
Template dan kolaborasi	Mempercepat tata letak serta memungkinkan komentar/revisi	LKPD, infografik, presentasi kelompok

BATAS AKUN

Sebagian fitur AI memiliki kuota atau hanya tersedia pada paket tertentu. Siapkan rute alternatif: gunakan template biasa, elemen gratis, dan penyuntingan manual jika fitur AI tidak muncul.

2.2 Formula Prompt TEPAT

Komponen	Pertanyaan	Contoh
T — Tujuan	Kemampuan apa yang ingin dicapai?	Menjelaskan rantai makanan dan perubahan populasi
E — Ekspektasi audiens	Untuk siapa dan bagaimana kebutuhannya?	Siswa kelas V; bahasa sederhana; ramah disleksia
P — Produk	Format apa yang harus dibuat?	Presentasi 8 slide dan satu lembar ringkasan
A — Arah isi	Materi, urutan, dan bukti belajar apa?	Definisi, contoh lokal, diagram, latihan singkat
T — Tampilan & batasan	Gaya, panjang, warna, dan larangan?	Minimalis; kontras tinggi; tanpa data pribadi

Contoh Prompt Utuh

PROMPT

Buat presentasi pembelajaran 8 slide untuk siswa kelas V SD tentang rantai makanan. Tujuan: siswa mampu mengidentifikasi produsen, konsumen, dan pengurai serta memprediksi dampak perubahan populasi. Gunakan contoh ekosistem sawah di Indonesia, bahasa sederhana, satu ide utama per slide, ilustrasi ramah anak, kontras tinggi, dan satu pertanyaan formatif pada slide 4 serta slide 8. Hindari teks panjang dan jangan mencantumkan data pribadi.

2.3 Langkah Membuat Presentasi Berbantuan AI

1. **Tetapkan tujuan dan bukti belajar.** Tuliskan satu tujuan yang terukur dan tentukan respons yang diharapkan dari peserta didik.
2. **Buka Canva dan pilih format.** Pilih Presentation, Education Presentation, Infographic, Worksheet, atau format lain yang sesuai.
3. **Gunakan fitur AI yang tersedia.** Masukkan prompt TEPAT melalui Canva AI, Magic Write, atau fitur desain berbasis prompt.
4. **Pilih draf terbaik.** Nilai kecocokan struktur, bukan hanya keindahan template.
5. **Sunting isi.** Periksa fakta, sederhanakan bahasa, tambahkan contoh lokal, dan selaraskan dengan tujuan.
6. **Sunting visual.** Batasi jenis huruf, gunakan kontras, konsistenkan warna, dan kurangi dekorasi yang tidak mendukung makna.
7. **Tambahkan interaksi.** Sisipkan pertanyaan, prediksi, pengamatan, atau instruksi diskusi setiap 3–5 menit.
8. **Uji.** Tampilkan dalam mode presentasi; periksa dari jarak jauh dan pada layar ponsel.
9. **Bagikan.** Pilih tautan lihat, presentasi, PDF, atau unduhan sesuai kebutuhan dan perlindungan akses.

2.4 Standar Desain Media Ajar

Aspek	Praktik yang dianjurkan	Hindari
Fokus	Satu ide utama per halaman/slide	Paragraf panjang dan terlalu banyak ornamen
Hierarki	Judul jelas, ukuran teks konsisten, ruang kosong cukup	Semua teks berukuran sama
Warna	Kontras tinggi; 2–4 warna utama	Kombinasi warna yang sulit dibedakan
Teks	Kalimat ringkas; istilah sesuai usia	Menyalin teks buku ke slide
Gambar	Relevan, tidak stereotip, memiliki sumber/lisensi yang sesuai	Gambar dekoratif yang menyesatkan
Aksesibilitas	Teks cukup besar, caption, alt text bila tersedia	Informasi hanya disampaikan melalui warna

Checklist Validasi Canva: CEK 7

- Tujuan pembelajaran tampak jelas pada struktur media.
- Konsep, data, istilah, ejaan, dan sumber telah diperiksa.
- Teks dapat dibaca dan tidak berlebihan.
- Gambar mendukung makna serta tidak menimbulkan bias/stereotip.
- Kontras, ukuran teks, caption, dan urutan visual mendukung aksesibilitas.
- Tidak ada data pribadi peserta didik atau materi rahasia.
- Ada aktivitas yang meminta peserta didik berpikir, bukan hanya melihat.

Praktik 1 — Membuat Media Ajar dengan Canva AI

TARGET 60 MENIT

Buat satu produk: (A) presentasi 6–10 slide, (B) infografik satu halaman, atau (C) LKPD 1–2 halaman. Produk harus digunakan untuk satu tujuan pembelajaran nyata.

Lembar Kerja 1: Perencanaan

Komponen	Isian peserta
Mata pelajaran / fase / kelas	
Topik	
Tujuan pembelajaran	
Karakteristik/kebutuhan peserta didik	
Format produk	Presentasi / infografik / LKPD / lainnya: _____
Bukti belajar yang diharapkan	
Prompt versi 1	
Kelemahan keluaran versi 1	
Prompt revisi	

Langkah Kerja

1. Isi perencanaan dan tulis prompt versi pertama dengan formula TEPAT.
2. Hasilkan draf di Canva, lalu pilih rancangan yang paling mendukung tujuan.
3. Catat sekurang-kurangnya dua kelemahan keluaran AI.
4. Perbaiki prompt atau sunting manual hingga isi dan visual layak digunakan.
5. Tambahkan satu interaksi, pertanyaan, atau tugas berpikir peserta didik.
6. Lakukan CEK 7 dan mintalah satu rekan memberi umpan balik.
7. Simpan tautan dengan pengaturan akses yang sesuai.

Peer Review Dua Bintang, Satu Saran

Umpan balik	Catatan reviewer
Bintang 1 — kekuatan isi	
Bintang 2 — kekuatan visual/interaksi	
Satu saran prioritas	
Revisi yang dilakukan pemilik produk	

3

Quizizz/Wayground untuk Asesmen Interaktif

Membuat soal, menjalankan sesi, dan menindaklanjuti data

Tujuan Bagian

- Membuat asesmen minimal 10 soal yang selaras dengan tujuan belajar.
- Menggunakan AI untuk menghasilkan draf soal tanpa kehilangan kontrol kualitas.
- Menjalankan sesi langsung/tugas dan membaca laporan pada tingkat kelas maupun siswa.
- Memilih pengaturan serta accommodations yang mendukung kebutuhan belajar beragam.

3.1 Fungsi Utama

Fungsi	Pemanfaatan
Resource Library	Mencari, menyalin, menyunting, atau menggabungkan sumber yang dibuat pendidik.
Create	Membuat asesmen/quiz, lesson, passage, flashcards, dan sumber lain yang tersedia.
Wayground AI	Menghasilkan draf konten dari topik atau sumber yang didukung akun; hasil wajib ditinjau.
Start now	Menjalankan sesi langsung untuk kegiatan kelas sinkron.
Assign	Memberikan aktivitas untuk dikerjakan secara mandiri dengan pengaturan tenggat.
Reports	Meninjau akurasi, respons per soal, performa siswa, serta mengunduh/membagikan laporan.
Accommodations	Memberi dukungan seperti waktu tambahan, read aloud, terjemahan, pilihan jawaban yang dikurangi, dan pengaturan fokus—bergantung akun/resource.
Paper Mode	Memungkinkan respons dengan kartu QR ketika siswa tidak memiliki perangkat individual.

3.2 Blueprint Sebelum Menulis Soal

AI dapat mempercepat pembuatan soal, tetapi blueprint mencegah asesmen menjadi kumpulan pertanyaan acak. Tentukan proporsi materi dan tingkat kognitif sebelum membuka platform.

Tujuan/indikator	Materi	Level	Bentuk	Jumlah
Mengidentifikasi komponen rantai makanan	Produsen-konsumen-pengurai	Memahami	Pilihan ganda	3
Menganalisis perubahan populasi	Hubungan antarmakhluk hidup	Menerapkan/ menganalisis	PG kompleks / terbuka	4
Menjelaskan alasan	Dampak pada ekosistem	Menalar	Jawaban terbuka	3

3.3 Menulis Soal Berkualitas

Komponen	Kriteria
Pokok soal	Jelas, fokus pada satu masalah, tidak memberi petunjuk jawaban, dan sesuai usia.
Kunci	Benar secara konsep, tidak ambigu, dan dapat dijelaskan alasannya.
Distraktor	Masuk akal, setara bentuknya, dan mewakili miskonsepsi yang mungkin terjadi.

Komponen	Kriteria
Stimulus	Relevan, terbaca, tidak berlebihan, serta memuat informasi yang diperlukan.
Waktu	Sesuai kompleksitas; jangan menjadikan kecepatan sebagai tujuan jika yang diukur adalah pemahaman.
Umpan balik	Menjelaskan mengapa jawaban benar/salah dan mengarahkan perbaikan.

Contoh Prompt Pembuatan Draf Soal

PROMPT

Buat 10 soal asesmen formatif tentang rantai makanan untuk kelas V SD berdasarkan tujuan: mengidentifikasi peran organisme dan menganalisis dampak perubahan populasi. Komposisi: 3 soal memahami, 4 soal menerapkan, dan 3 soal menalar. Gunakan konteks ekosistem sawah Indonesia, bahasa singkat, empat pilihan jawaban yang setara, satu jawaban benar, kunci, penjelasan, dan miskonsepsi yang ditargetkan oleh setiap distraktor. Jangan membuat opsi “semua jawaban benar”.

3.4 Langkah Membuat Asesmen

1. Masuk ke wayground.com dan pilih Create.
2. Pilih jenis sumber Assessment/Quiz atau jenis lain yang sesuai.
3. Buat soal secara manual atau gunakan Wayground AI dari sumber yang tersedia pada akun.
4. Masukkan judul, mata pelajaran, kelas, bahasa, dan pengaturan visibilitas.
5. Periksa setiap soal: pokok soal, kunci, distraktor, media, waktu, dan penjelasan.
6. Atur urutan dan variasi bentuk soal. Gunakan soal terbuka ketika ingin melihat alasan peserta didik.
7. Preview sebagai siswa, lalu Publish/Save.
8. Pilih Start now untuk sesi langsung atau Assign untuk tugas mandiri.
9. Atur mode, tenggat, percobaan, leaderboard, feedback, serta accommodations sesuai tujuan.
10. Setelah sesi, buka Reports dan catat soal yang banyak salah serta siswa yang memerlukan tindak lanjut.

PENTING

Jangan langsung mempublikasikan soal yang dihasilkan AI. Kesalahan paling berisiko adalah kunci jawaban salah, soal ambigu, level kesulitan tidak sesuai, dan stimulus yang tidak cukup untuk menjawab.

3.5 Membaca Laporan untuk Tindak Lanjut

Temuan laporan	Interpretasi awal	Tindakan guru
Mayoritas kelas salah pada satu soal	Mungkin ada miskonsepsi, pembelajaran belum kuat, atau soal bermasalah	Periksa kualitas soal; ajarkan ulang dengan representasi berbeda
Sebagian kecil siswa konsisten rendah	Memerlukan dukungan tambahan atau accommodation	Berikan remediasi, waktu tambahan, read aloud, atau scaffolding yang sesuai
Akurasi tinggi tetapi waktu sangat lama	Konsep mungkin dipahami tetapi beban baca/kompleksitas tinggi	Sederhanakan bahasa atau pecah langkah
Akurasi sangat tinggi pada semua soal	Soal terlalu mudah atau tujuan telah dikuasai	Tambahkan pertanyaan transfer/HOTS
Jawaban terbuka bervariasi	Menunjukkan strategi atau penalaran berbeda	Gunakan rubrik; pilih contoh untuk diskusi kelas

Latihan Membaca Laporan

Pilih satu hasil sesi simulasi. Catat bukti, interpretasi sementara, dan keputusan yang akan diambil. Hindari menyimpulkan kemampuan siswa hanya dari satu angka.

Bukti dari laporan	Interpretasi sementara	Tindak lanjut

Praktik 2 — Membuat Asesmen Quizizz/Wayground

TARGET 60 MENIT

Buat asesmen minimal 10 soal. Sekurang-kurangnya 30% soal mengukur penerapan/penalaran dan sekurang-kurangnya dua soal menggunakan bentuk atau stimulus yang berbeda.

Lembar Kerja 2: Blueprint

No.	Indikator	Materi	Level	Bentuk	Kunci/catatan
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Checklist Publikasi

- ☐ Judul, kelas, mata pelajaran, dan bahasa sudah benar.
- ☐ Semua soal selaras dengan blueprint dan tujuan belajar.
- ☐ Kunci jawaban diperiksa secara mandiri, bukan dipercaya dari AI.
- ☐ Distraktor masuk akal dan tidak memberi petunjuk.
- ☐ Waktu, mode, feedback, leaderboard, percobaan, dan tenggat sesuai tujuan.
- ☐ Media dapat dibaca dan tidak melanggar hak cipta/privasi.
- ☐ Preview siswa telah dilakukan.
- ☐ Rencana membaca laporan dan tindak lanjut telah ditentukan.

Simulasi Sesi dan Analisis

1. Bekerja berpasangan: satu peserta sebagai guru, satu sebagai siswa.
2. Guru menjalankan Start now atau membuat tugas singkat.
3. Siswa masuk menggunakan kode dan menjawab sekurang-kurangnya lima soal.
4. Guru membuka laporan, menemukan satu soal bermasalah/miskonsepsi, lalu merencanakan tindak lanjut.
5. Tukar peran.

Bukti simulasi	Catatan
Mode dan pengaturan yang dipilih	
Temuan dari laporan	
Soal yang perlu direvisi	
Rencana tindak lanjut	

Refleksi Simulasi

Pertanyaan	Jawaban
Pengaturan apa yang paling membantu tujuan?	
Apa pengalaman siswa yang perlu diperbaiki?	
Data apa yang paling berguna bagi keputusan guru?	

4

Integrasi dalam Alur Pembelajaran

Menghubungkan media, aktivitas, asesmen, dan tindak lanjut

4.1 Prinsip Integrasi

Canva dan Quizizz/Wayground tidak harus digunakan pada setiap tahap. Pilih alat ketika memberi nilai tambah yang jelas. Media Canva menyajikan, memvisualisasikan, atau memantik eksplorasi; Wayground mengumpulkan bukti belajar dan membantu guru mengambil keputusan tindak lanjut.

Tahap	Peran Canva AI	Peran Quizizz/Wayground	Keputusan guru
Sebelum belajar	Poster pemantik, cerita visual, peta konsep awal	Prequiz/diagnostik	Menentukan titik awal dan kelompok dukungan
Saat belajar	Presentasi, infografik, LKPD, visualisasi	Pertanyaan cek pemahaman atau sesi live	Memperlambat, mengulang, atau memperkaya
Sesudah belajar	Ringkasan, tugas produk, refleksi visual	Exit ticket, kuis, tugas mandiri	Remediasi, pengayaan, dan umpan balik

4.2 Contoh Skenario Terintegrasi

KONTEKS

IPAS Kelas V — Rantai makanan dan keseimbangan ekosistem. Tujuan: siswa mampu menganalisis dampak perubahan populasi dalam ekosistem sawah dan menjelaskan alasannya.

Waktu	Aktivitas guru dan siswa	Media/bukti
5 menit	Guru menampilkan visual sawah dari Canva. Siswa menuliskan organisme yang diamati.	Canva: gambar pemantik; respons lisan
7 menit	Siswa mengerjakan prequiz 3 soal. Guru melihat miskonsepsi awal.	Wayground: diagnostik singkat
15 menit	Guru memandu eksplorasi presentasi 6 slide. Siswa menyusun rantai makanan dan memberi alasan.	Canva: presentasi + kartu aktivitas
10 menit	Kelompok menganalisis skenario “populasi ular berkurang”.	LKPD Canva; jawaban kelompok
8 menit	Siswa mengerjakan 5 soal formatif, termasuk satu jawaban terbuka.	Wayground: sesi instructor-paced
10 menit	Guru menampilkan soal tersulit, membahas alasan, dan memberi umpan balik.	Laporan respons per soal
5 menit	Exit ticket dan pilihan remediasi/pengayaan.	Wayground: 2 soal; tindak lanjut

4.3 Diferensiasi

Kebutuhan	Adaptasi media	Adaptasi asesmen
Dukungan membaca	Teks singkat, gambar bermakna, audio/caption bila tersedia	Read aloud, font/spacing, terjemahan sesuai ketersediaan
Waktu pemrosesan	Materi dapat diakses kembali; urutan jelas	Waktu tambahan, percobaan ulang, tenggat fleksibel
Fokus	Kurangi dekorasi dan animasi yang tidak penting	Nonaktifkan leaderboard/suara atau gunakan tampilan fokus
Tantangan lebih	Tambahkan data, konflik konsep, atau tugas desain	Soal transfer, jawaban terbuka, pembenaran
Perangkat terbatas	Cetak PDF/lembar ringkas	Kerja berpasangan atau Paper Mode

Lembar Kerja 3: Skenario Terintegrasi

Komponen	Rancangan peserta
Mata pelajaran / fase / kelas	
Tujuan pembelajaran	
Bukti belajar	
Sebelum belajar	Canva: _____ Wayground: _____
Saat belajar	Canva: _____ Wayground: _____
Sesudah belajar	Canva: _____ Wayground: _____
Diferensiasi/accommodation	
Data yang akan dibaca	
Remediasi	
Pengayaan	

5

Evaluasi, Showcase, dan Tindak Lanjut

Menilai produk, merefleksikan proses, dan menjaga keberlanjutan

5.1 Portofolio Akhir

Komponen	Bobot	Bukti
Media ajar Canva	30%	Tautan/berkas + prompt + catatan validasi
Asesmen Quizizz/Wayground	30%	Tautan + blueprint + bukti preview
Skenario pembelajaran terintegrasi	30%	LK 3 lengkap + rencana tindak lanjut
Partisipasi dan refleksi	10%	Peer review, posttest, dan komitmen 30 hari

5.2 Format Showcase 3 Menit

1. 30 detik: jelaskan konteks dan tujuan pembelajaran.
2. 60 detik: tunjukkan bagian terkuat dari media Canva dan alasan desainnya.
3. 60 detik: tunjukkan dua soal Wayground serta bagaimana laporan akan digunakan.
4. 30 detik: jelaskan satu validasi etis dan satu revisi setelah peer review.

5.3 Refleksi 3-2-1

Refleksi	Jawaban
3 hal baru yang saya kuasai	
2 hal yang akan saya terapkan	
1 dukungan yang masih saya perlukan	

5.4 Rencana Tindak Lanjut 30 Hari

Periode	Target	Bukti	Mitra/dukungan
Minggu 1	Merevisi produk pelatihan dan mengujinya pada rekan	Versi 2 + umpan balik	
Minggu 2	Menggunakan media dan asesmen di kelas	Tautan + catatan pelaksanaan	
Minggu 3	Menganalisis laporan dan melakukan remediasi/pengayaan	Ringkasan data + tindak lanjut	
Minggu 4	Berbagi praktik baik di komunitas sekolah/MGMP/KKG	Materi berbagi + refleksi	

Lampiran A — Bank Prompt Siap Adaptasi

CARA PAKAI

Ganti teks di dalam [kurung siku]. Jangan menyalin prompt tanpa menyesuaikan tujuan, usia, konteks, dan kebutuhan peserta didik.

A1. Presentasi konsep

PROMPT

Buat presentasi [jumlah] slide untuk [kelas/fase] tentang [topik]. Tujuan: [tujuan terukur]. Susun dari [urutan isi], gunakan [konteks lokal], bahasa [tingkat bahasa], satu ide per slide, visual [gaya], dan pertanyaan formatif pada [posisi].

A2. Infografik

PROMPT

Buat infografik satu halaman tentang [topik] untuk [audiens]. Tampilkan [3–5 poin], satu diagram sederhana, contoh [konteks], sumber singkat, kontras tinggi, dan teks yang dapat dibaca dari jarak [x].

A3. LKPD

PROMPT

Buat LKPD [kelas] untuk mencapai [tujuan]. Struktur: petunjuk, stimulus, 3 aktivitas bertahap, ruang jawaban, refleksi, dan kriteria keberhasilan. Durasi [menit]. Sediakan pilihan dukungan dan tantangan.

A4. Cerita pemantik

PROMPT

Tulis cerita 180–220 kata untuk [kelas] tentang [topik] dengan tokoh dan konteks Indonesia. Akhiri dengan konflik/pertanyaan yang mendorong prediksi, bukan dengan jawaban.

A5. Diferensiasi teks

PROMPT

Tulis ulang materi berikut menjadi tiga versi: dukungan, inti, dan tantangan. Pertahankan konsep utama dan istilah wajib [daftar]. Tambahkan glosarium pada versi dukungan dan pertanyaan transfer pada versi tantangan.

A6. Gambar edukatif

PROMPT

Buat ilustrasi [subjek] dalam konteks [tempat], sudut pandang [x], gaya [x], komposisi sederhana, latar bersih, ruang kosong untuk label, tanpa teks di dalam gambar, tanpa logo, dan sesuai untuk [usia].

A7. Soal formatif

PROMPT

Buat [jumlah] soal untuk [kelas] tentang [topik] berdasarkan [tujuan]. Proporsi level: [x]. Sertakan kunci, penjelasan, dan miskonsepsi yang ditargetkan. Gunakan bahasa singkat dan hindari soal ambigu.

A8. Distraktor

PROMPT

Untuk soal berikut, buat tiga distraktor yang masuk akal berdasarkan miskonsepsi umum siswa [kelas]. Pastikan panjang dan struktur semua opsi setara. Jelaskan miskonsepsi di balik setiap distraktor.

A9. Soal HOTS

PROMPT

Buat 3 soal berbasis stimulus [data/gambar/kasus] yang meminta siswa [menganalisis/menilai/merancang]. Informasi dalam stimulus harus cukup. Sertakan rubrik atau kriteria jawaban.

A10. Umpan balik

PROMPT

Buat umpan balik singkat untuk setiap opsi soal berikut. Jangan hanya mengatakan benar/salah; jelaskan konsep dan berikan petunjuk langkah berikutnya.

A11. Audit akurasi

PROMPT

Tinjau materi berikut sebagai editor pendidikan. Tandai klaim yang perlu diverifikasi, istilah yang terlalu sulit, bias/stereotip, ketidaksesuaian tujuan, dan saran perbaikan. Jangan mengubah fakta tanpa menandai alasan.

A12. Aksesibilitas

PROMPT

Audit desain/materi berikut untuk keterbacaan, kontras, ukuran teks, beban kognitif, bahasa, caption, alt text, dan kebutuhan peserta didik beragam. Berikan 5 revisi prioritas.

Lampiran B — Rubrik Penilaian Produk

Skala: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = berkembang, 1 = perlu perbaikan. Nilai = (skor diperoleh ÷ skor maksimum) × 100.

B1. Rubrik Media Canva

Kriteria	4	3	2	1
Selaras tujuan	Semua elemen mendukung tujuan dan bukti belajar	Mayoritas elemen selaras	Keterkaitan sebagian	Tidak jelas
Akurasi & konteks	Akurat, relevan, contoh lokal tepat	Ada revisi kecil	Ada bagian meragukan	Ada kesalahan utama
Hierarki visual	Fokus, konsisten, ruang cukup	Umumnya jelas	Padat/tidak konsisten	Sulit diikuti
Aksesibilitas	Kontras, ukuran, bahasa, caption sangat baik	Satu kekurangan kecil	Beberapa hambatan	Tidak dipertimbangkan
Interaksi	Mendorong berpikir dan respons bermakna	Ada interaksi relevan	Interaksi dangkal	Pasif
Etika AI	Privasi, lisensi, bias, transparansi diperiksa	Mayoritas diperiksa	Pemeriksaan terbatas	Tidak diperiksa

B2. Rubrik Asesmen Quizizz/Wayground

Kriteria	4	3	2	1
Blueprint	Cakupan dan level seimbang	Cakupan baik	Ada kesenjangan	Tanpa blueprint
Pokok soal	Jelas, fokus, sesuai usia	Mayoritas jelas	Beberapa ambigu	Banyak ambigu
Kunci & distraktor	Kunci valid; distraktor diagnostik	Ada revisi kecil	Distraktor lemah	Kunci/opsi bermasalah
Variasi & penalaran	≥30% menerapkan/menalar	Ada variasi bermakna	Dominan mengingat	Monoton
Pengaturan	Mode, waktu, feedback, akses tepat	Mayoritas tepat	Ada mismatch	Default tanpa pertimbangan
Pemanfaatan data	Tindak lanjut spesifik dari laporan	Tindak lanjut umum	Tindak lanjut samar	Tidak ada

B3. Rubrik Skenario Terintegrasi

Kriteria	4	3	2	1
Koherensi alur	Tujuan–aktivitas–asesmen–tindak lanjut utuh	Ada satu celah kecil	Beberapa bagian terpisah	Tidak koheren
Peran teknologi	Setiap alat memberi nilai tambah jelas	Mayoritas tepat	Ada penggunaan dekoratif	Tidak relevan
Keaktifan siswa	Siswa mengamati, menalar, membuat, merefleksi	Aktif pada beberapa tahap	Aktivitas terbatas	Dominan pasif
Diferensiasi	Dukungan dan tantangan konkret	Ada satu adaptasi	Masih umum	Tidak ada
Keputusan berbasis data	Data mengarah ke remediasi/pengayaan spesifik	Tindak lanjut cukup	Hubungan lemah	Tidak ada

Lampiran C — Pretest dan Posttest

Gunakan instrumen yang sama sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur perubahan. Waktu: 15 menit. Pilih satu jawaban paling tepat.

1. Peran paling tepat AI generatif bagi guru adalah ...

- A. menggantikan seluruh keputusan guru
- B. membuat draf dan alternatif yang tetap divalidasi guru
- C. menentukan nilai akhir tanpa rubrik
- D. menyimpan data pribadi siswa

2. Langkah pertama sebelum menggunakan Canva AI adalah ...

- A. memilih template paling ramai
- B. menentukan tujuan dan bukti belajar
- C. membuat animasi
- D. mengunduh gambar

3. Prompt yang baik sekurang-kurangnya memuat ...

- A. tujuan, audiens, format, isi, dan batasan
- B. nama aplikasi dan warna favorit
- C. satu kata kunci
- D. perintah tanpa konteks

4. Keluaran AI harus diperlakukan sebagai ...

- A. sumber yang selalu benar
- B. produk final
- C. draf yang perlu diperiksa dan disunting
- D. data rahasia

5. Magic Write terutama membantu ...

- A. menghasilkan dan menyunting teks
- B. memindai kartu QR
- C. mengoreksi nilai otomatis
- D. menambah RAM

6. Magic Media/Create an Image digunakan untuk ...

- A. menghasilkan visual dari deskripsi
- B. mencetak rapor
- C. menyimpan nilai siswa
- D. mengatur jaringan

7. Media visual yang baik seharusnya ...

- A. memuat seluruh isi buku
- B. memiliki satu fokus utama dan hierarki jelas
- C. menggunakan sebanyak mungkin font
- D. mengandalkan warna saja

8. Tindakan yang paling aman adalah ...

- A. memasukkan daftar nama dan nilai siswa ke prompt
- B. mengunggah foto identitas
- C. menggunakan data anonim dan seperlunya
- D. membagikan tautan edit secara publik

9. Quizizz sekarang dikenal sebagai ...

- A. Wayground
- B. Canva Code
- C. Magic Media
- D. Desmos

10. Sebelum membuat soal dengan AI, guru perlu ...

- A. menentukan blueprint
- B. mengaktifkan leaderboard
- C. memilih musik

D. menghapus tujuan

11. Distraktor yang baik ...

- A. jelas tidak masuk akal
- B. lebih panjang dari kunci
- C. mewakili miskonsepsi yang mungkin
- D. menggunakan “semua benar”

12. Untuk melihat alasan berpikir siswa, bentuk soal yang tepat adalah ...

- A. jawaban terbuka
- B. hanya benar/salah
- C. leaderboard
- D. timer 5 detik

13. Menu Start now digunakan untuk ...

- A. sesi langsung
- B. menghapus akun
- C. mengubah lisensi
- D. mencetak sertifikat

14. Menu Assign paling sesuai untuk ...

- A. tugas mandiri dengan tenggat
- B. mengedit foto
- C. membuat logo
- D. mengatur font Canva

15. Jika mayoritas siswa salah pada satu soal, guru sebaiknya ...

- A. langsung menyalahkan siswa
- B. memeriksa soal dan miskonsepsi lalu menindaklanjuti
- C. menghapus laporan
- D. menaikkan semua nilai

16. Accommodations digunakan untuk ...

- A. memberi dukungan belajar yang sesuai kebutuhan
- B. membuat soal lebih rahasia
- C. mengganti tujuan
- D. menambah iklan

17. Saat perangkat siswa terbatas, alternatif Wayground adalah ...

- A. Paper Mode atau kerja berpasangan
- B. membatalkan pembelajaran
- C. mengunggah data siswa
- D. menambah timer

18. Integrasi teknologi yang baik dimulai dari ...

- A. fitur terbaru
- B. tujuan, aktivitas, dan bukti belajar
- C. animasi
- D. kompetisi

19. Leaderboard sebaiknya ...

- A. selalu aktif
- B. dipilih sesuai tujuan dan kebutuhan fokus siswa
- C. menentukan nilai akhir
- D. menggantikan feedback

20. Bukti keberhasilan pelatihan yang paling kuat adalah ...

- A. jumlah fitur yang dicoba
- B. produk selaras tujuan, valid, dapat digunakan, dan ditindaklanjuti dengan data
- C. jumlah warna
- D. durasi penggunaan aplikasi

Lembar Jawaban dan Kunci

Lembar Jawaban Peserta

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Nama: _____ Nilai pretest: _____ Nilai posttest: _____

Peningkatan: nilai posttest – nilai pretest = _____

Kunci Jawaban

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-B	2-B	3-A	4-C	5-A	6-A	7-B	8-C	9-A	10-A
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11-C	12-A	13-A	14-A	15-B	16-A	17-A	18-B	19-B	20-B

SKOR

Jawaban benar = 5; salah = 0. Nilai maksimum 100. Fasilitator dapat membandingkan rata-rata kelas dan peningkatan individual.

Lampiran D — Evaluasi Penyelenggaraan

Beri tanda pada skala 1-4: 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik.

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Tujuan pelatihan jelas	☐	☐	☐	☐
2	Materi relevan dengan kebutuhan mengajar	☐	☐	☐	☐
3	Demonstrasi mudah diikuti	☐	☐	☐	☐
4	Waktu praktik memadai	☐	☐	☐	☐
5	Lembar kerja membantu menghasilkan produk	☐	☐	☐	☐
6	Fasilitator memberi dukungan yang efektif	☐	☐	☐	☐
7	Saya mampu membuat media dengan Canva AI	☐	☐	☐	☐
8	Saya mampu membuat asesmen di Wayground	☐	☐	☐	☐
9	Saya memahami etika dan privasi AI	☐	☐	☐	☐
10	Saya siap menerapkan hasil pelatihan	☐	☐	☐	☐

Pertanyaan Terbuka

Pertanyaan	Jawaban
Bagian paling bermanfaat	
Bagian yang perlu diperbaiki	
Topik lanjutan yang dibutuhkan	

Checklist Kesiapan Fasilitator

- ☐ Akun dan tautan login telah diuji.
- ☐ Jaringan dan proyektor berfungsi.
- ☐ Contoh media serta kuis demo tersedia.
- ☐ Pretest/posttest dan rubrik siap.
- ☐ Alternatif tanpa perangkat/Paper Mode telah disiapkan.
- ☐ Aturan privasi dan berbagi tautan telah dijelaskan.

Glosarium

Istilah	Makna ringkas
AI generatif	AI yang menghasilkan konten baru berdasarkan prompt.
Prompt	Instruksi/konteks yang diberikan kepada sistem AI.
Blueprint asesmen	Peta tujuan, materi, level kognitif, bentuk, dan jumlah soal.
Distraktor	Pilihan jawaban salah yang masuk akal dan diagnostik.
Asesmen formatif	Pengumpulan bukti selama belajar untuk memperbaiki proses berikutnya.
Accommodations	Penyesuaian dukungan agar peserta didik dapat mengakses aktivitas secara lebih adil.
Leaderboard	Papan peringkat hasil sesi; penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan dan kondisi kelas.
Paper Mode	Cara menjawab menggunakan kartu QR ketika siswa tidak memakai perangkat individual.
Hallucination	Keluaran AI yang terdengar meyakinkan tetapi keliru atau tidak berdasar.
Alt text	Deskripsi singkat gambar untuk mendukung pengguna pembaca layar.

Daftar Pustaka dan Sumber Resmi

- Canva. (2026). Canva AI: AI design, writing, and creative tools. <https://www.canva.com/canva-ai/>
- Canva. (n.d.). About Canva for Education. <https://www.canva.com/help/about-canva-for-education/>
- Canva. (n.d.). Use Magic Media to create photos, graphics, and videos. <https://www.canva.com/help/using-magic-media/>
- Canva. (n.d.). Write better prompts to maximize your AI allowance. <https://www.canva.com/help/ai-prompting-tips/>
- UNESCO. (2024). AI competency framework for teachers. <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-teachers>
- UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>
- Wayground. (2025). Quizizz becomes Wayground. <https://wayground.com/home/from-quizizz-to-wayground>
- Wayground. (2025). What is Wayground? <https://help.wayground.com/support/solutions/articles/158000403991-what-is-wayground->
- Wayground. (2026). Accommodations available on Wayground. <https://help.wayground.com/support/solutions/articles/158000404955-accommodations-available-on-wayground>
- Wayground. (2026). Wayground Support. <https://help.wayground.com/support/home>

PEMBARUAN FITUR

Modul diperiksa terhadap sumber resmi hingga 18 Juli 2026. Antarmuka, nama menu, kuota AI, dan ketersediaan fitur dapat berubah. Fasilitator perlu melakukan uji akun sebelum pelatihan.

Penutup

Pemanfaatan Canva AI dan Quizizz/Wayground bermakna ketika teknologi membantu peserta didik memahami, berlatih, memperoleh umpan balik, dan berkembang. Pertahankan keselarasan tujuan, akurasi, akses yang adil, keputusan berbasis bukti, penilaian profesional, dan empati sebagai inti pembelajaran.