DISDIK
KABUPATEN CIAMIS

Praktik Baik

Game Edukasi Digital Cerdas Kreatif dengan Rekayasa Prompt

KODING/KKA

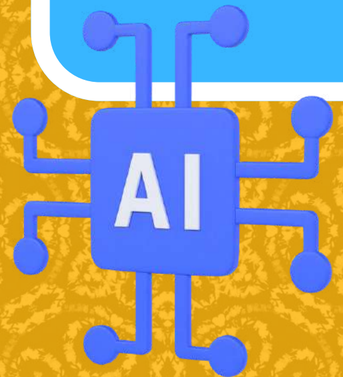


Wandi Wahyudin, S.Pd.I
SDN 3 Nagarapageuh



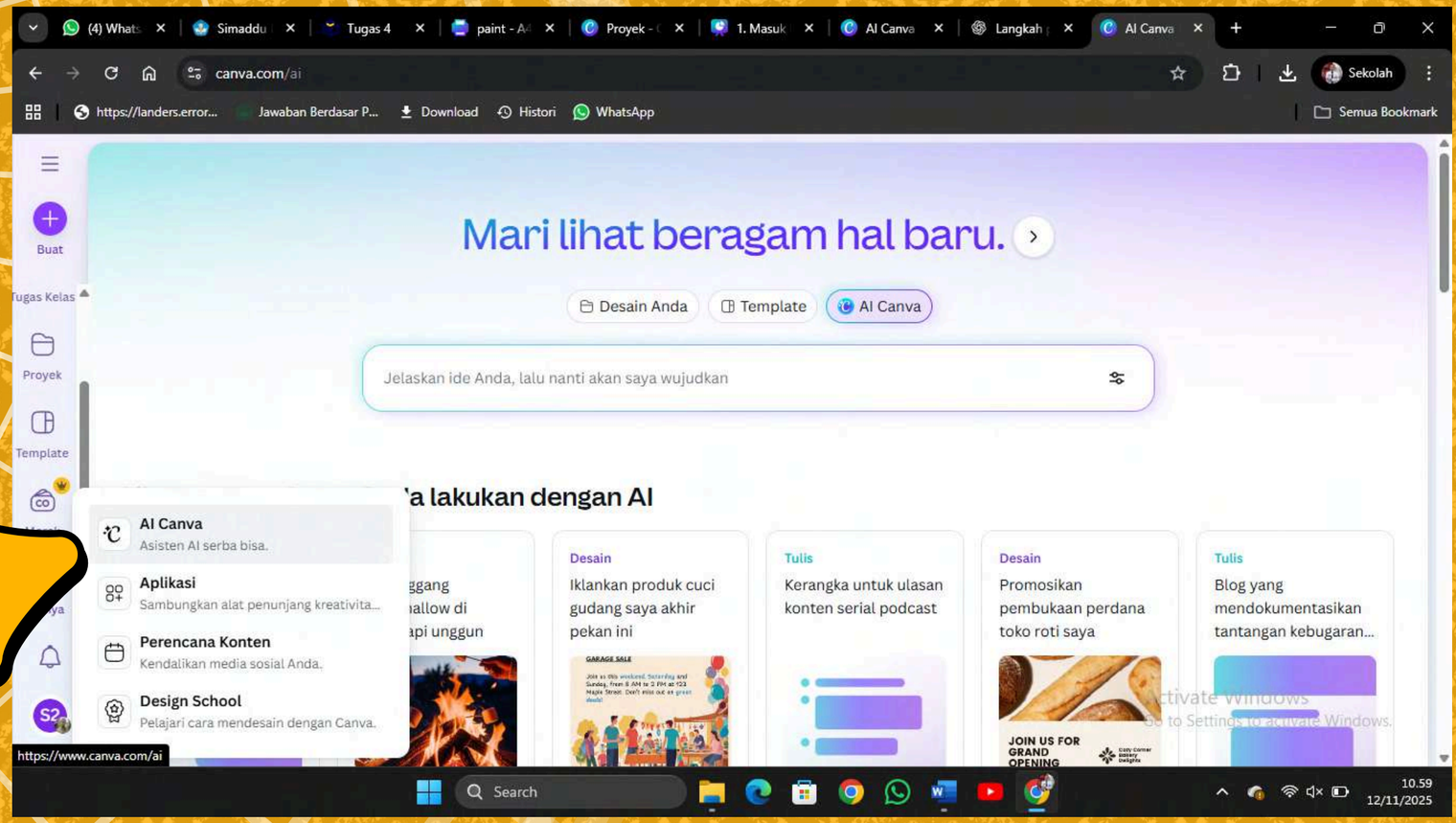
Cara Game Edukasi Digital Dengan Prompt di Canva

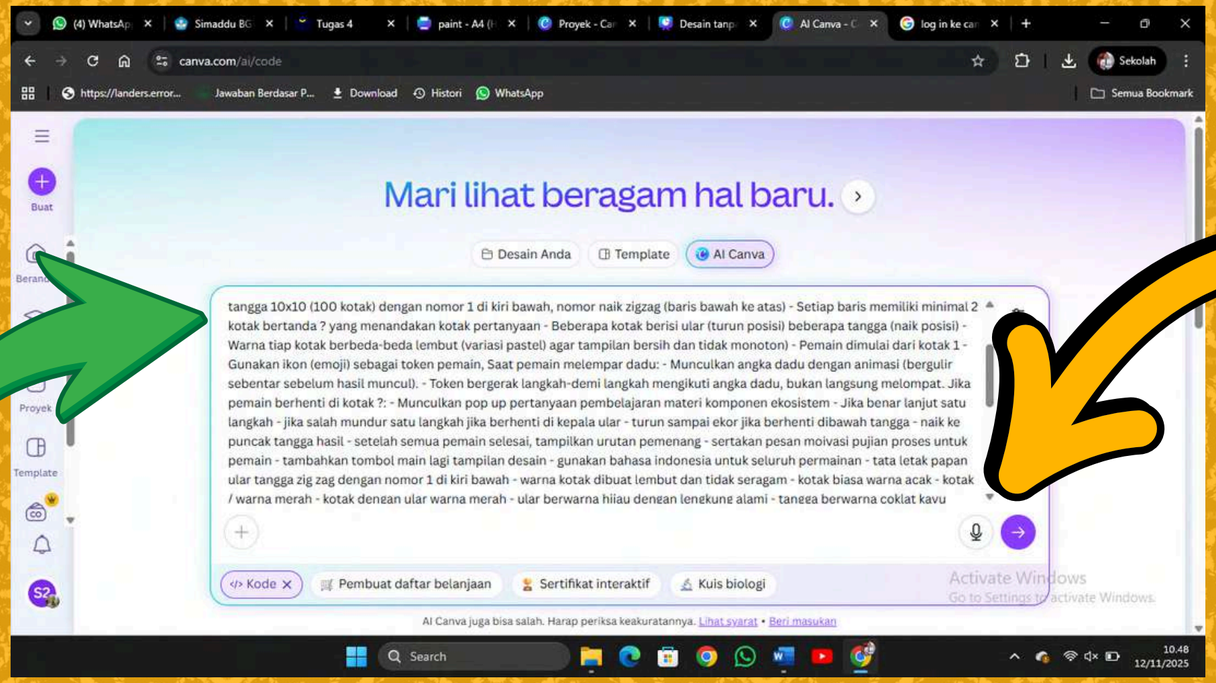
1. Buka browser
2. Buka https://www.canva.com.
3. Login dengan akun Canva Bapak (gunakan akun google atau akun belajar id).





Setelah berhasil log in, pilih AI Canva dibagian sebelah kiri. (lihat bagian yang ditunjuk oleh panah pada gambar disamping)

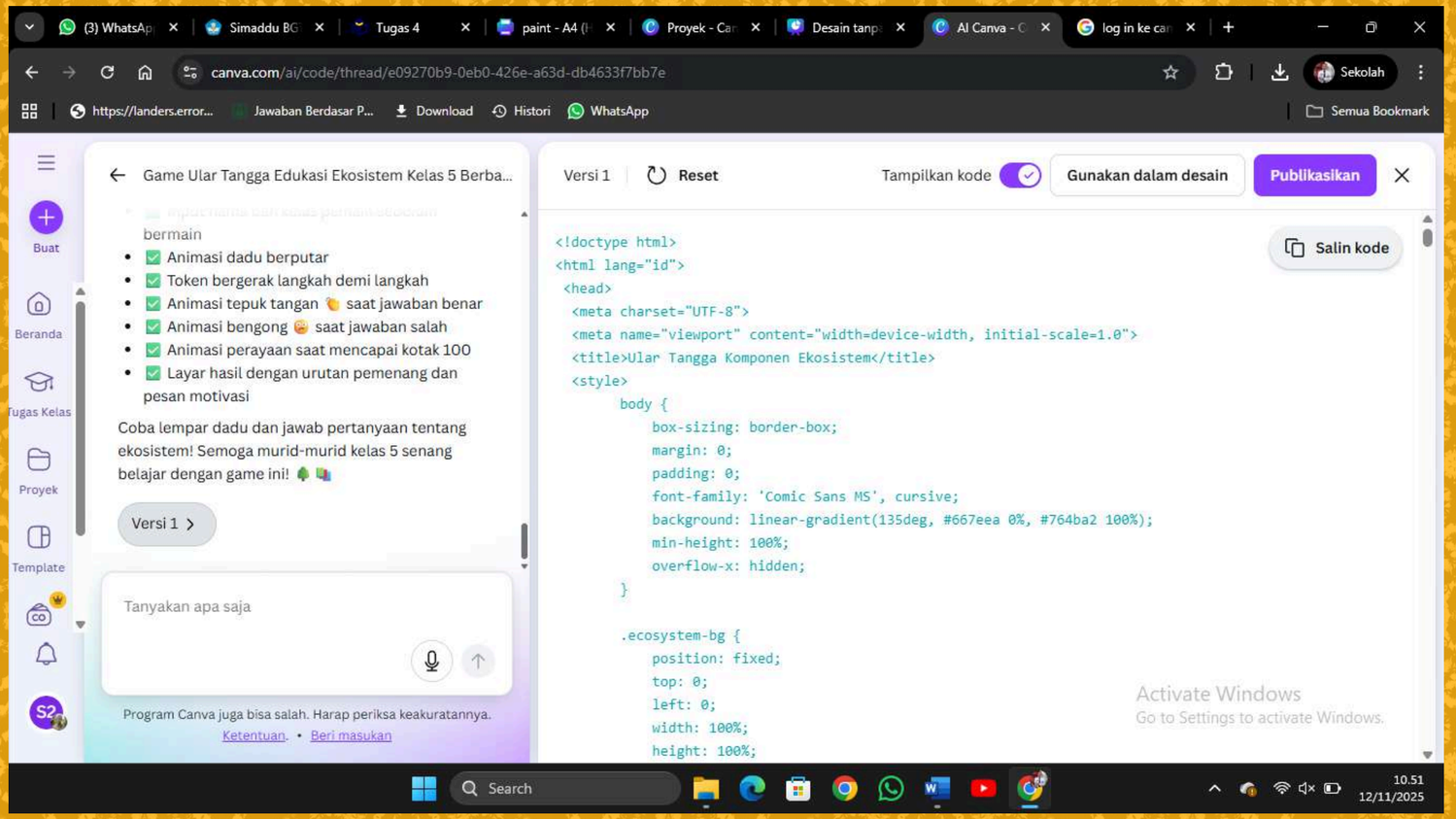


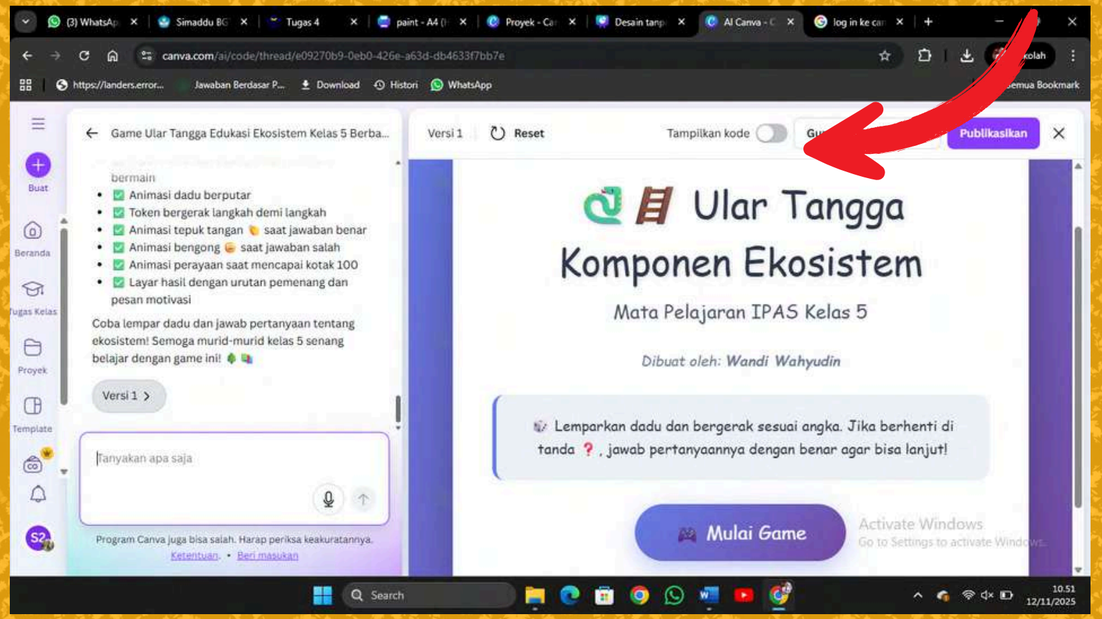


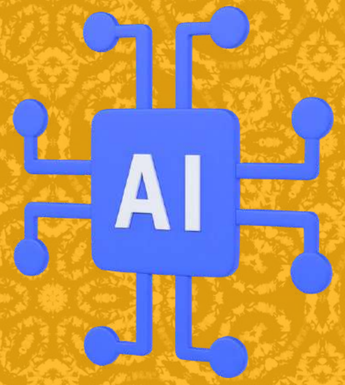
Masukan promp yang sudah disipakan pada kolom bertanda panah hijau, kemudian klik generate (panah berwarna kuning).

Prompt yang dibuat harus jelas misalnya dengan menuliskan hal-hal berikut seperti tugas utama yang diminta, Konteks atau latar belakang, Gaya atau format yang diinginkan, Tujuan atau audiens, serta Batasan atau hal yang harus dihindari.

Kemudian tunggu canva memproses hasil sesuai prompt yang yang kita berikan.







Seperti ini contoh game yang dihasilkan setelah canva memproses prompt yang kita berikan, kita dapat melihat kode/game yang dihasilkan dengan mengkil tombol bertanda panah biru, kita dapat memperbaiki hasil dengan menambahkan prompt selanjutnya sesuai kebutuhan/keinginan kita.

Cerita Praktik Baik (Best Practice) Menggunakan Metode

STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi)

S – Situasi (Situation)

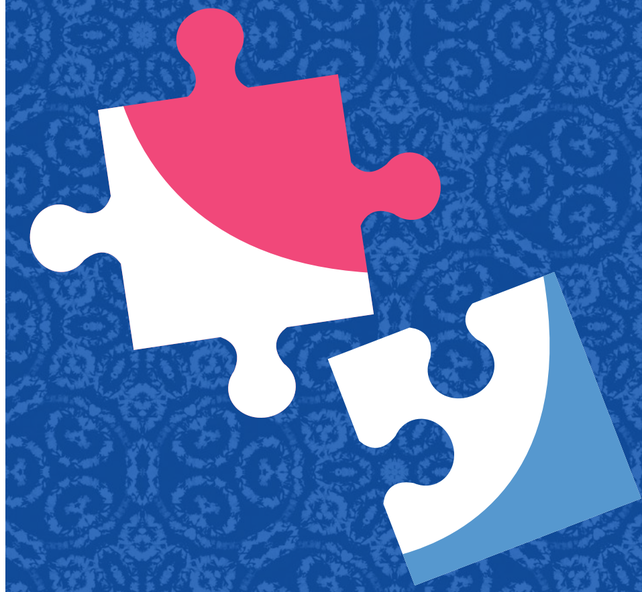
Di kelas 5, siswa terlihat kurang antusias saat pembelajaran tematik, terutama pada materi yang bersifat konseptual seperti ekosistem dan lingkungan hidup. Sebagian siswa cepat bosan dengan metode ceramah dan latihan tertulis. Melalui game interaktif saya ingin menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, agar siswa aktif berpikir dan berkolaborasi.



T – Tantangan (Task/Challenge)

Guru dihadapkan pada tantangan:

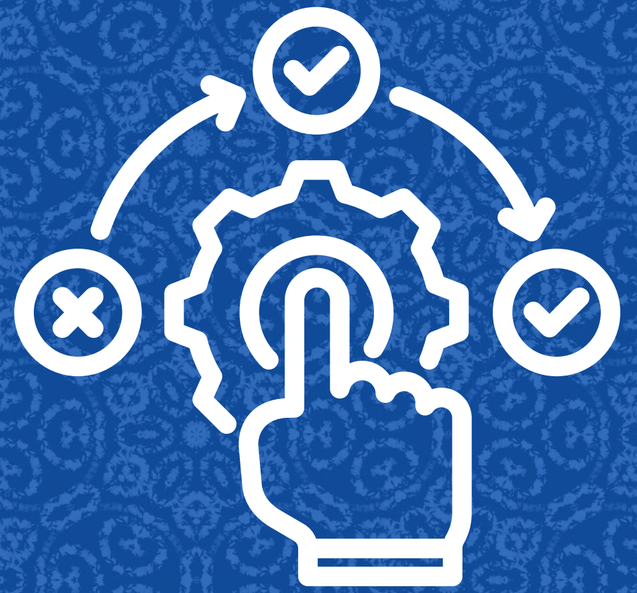
1. Bagaimana membuat game edukatif berbasis AI yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.
2. Bagaimana memastikan game tersebut tetap fokus pada capaian pembelajaran (misalnya memahami komponen ekosistem).
3. Bagaimana melatih siswa agar tidak hanya bermain, tetapi juga belajar aktif dan reflektif melalui game.



A - Aksi (Action)

Guru melakukan langkah-langkah nyata sebagai berikut:

1. Perencanaan:
   - Menentukan Capapain Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran sertak keterkaitannya dengankonsep utama yang akan dijadikan game.
   - Memilih platform AI seperti Canva AI untuk merancang tampilan dan alur game interaktif.
2. Pembuatan Game:
   - Menggunakan Canva AI untuk membuat game kuis interaktif atau petualangan ekosistem 3D dalam bentuk ular tangga.
   - Menyusun pertanyaan berbasis masalah nyata/konstektual.
   - Menggabungkan narasi, gambar, dan animasi agar belajar terasa seperti bermain.
3. Implementasi di Kelas:
   - Siswa dibagi menjadi kelompok kecil.
   - Setiap kelompok bermain game dan mendiskusikan pilihan jawaban bersama.
   - Guru memfasilitasi diskusi reflektif di akhir sesi untuk menghubungkan hasil game dengan konsep ilmiah.
4. Kolaborasi AI:
   - Guru menggunakan AI untuk mengevaluasi hasil dan tingkat pemahaman siswa, misalnya melalui rekap skor otomatis atau analisis umpan balik.



R – Result & Reflection (Hasil & Refleksi)

Hasil yang diperoleh:

- Siswa lebih aktif, fokus, dan senang saat belajar.
- Pemahaman konsep meningkat karena mereka belajar sambil bermain dan berdiskusi.
- Guru memperoleh wawasan baru tentang bagaimana teknologi AI dapat memperkaya pembelajaran.

Refleksi Guru:

- Game berbasis AI sangat efektif untuk menarik minat siswa, tetapi perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka.
- Diperlukan pengelolaan waktu dan panduan yang jelas agar permainan tetap bermakna.
- Ke depan, guru berencana mengembangkan game kolaboratif antar kelas dan melibatkan siswa dalam pembuatan game sederhana agar lebih kreatif dan berpikir kritis.



Testimoni Guru dan Murid

Game edukasi berbasis Canva membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri



Saya senang sekali belajar menggunakan game dari Canva, karena tampilannya menarik dan ada animasinya. Saat bermain, saya jadi lebih mudah memahami materi. Misalnya waktu belajar tentang ekosistem, saya bisa langsung memilih jawaban di game seperti kuis. Jadi belajar terasa seperti bermain, tidak membosankan



Dengan game edukasi yang kami buat di Canva, proses pembelajaran menjadi interaktif dan bermakna. Saya melihat peningkatan partisipasi siswa, terutama anak yang biasanya pasif



Game Canva bikin belajar jadi seru dan menantang. Saya bisa belajar sambil bermain, dan jadi lebih semangat mengerjakan tugas



Implementasi game edukasi menggunakan Canva sukses menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan terstruktur



Sebelumnya saya suka bingung waktu belajar materi ekosistem, tapi setelah main game edukasi di Canva, saya jadi paham apa itu produsen, konsumen, dan pengurai. Permainannya seru, ada poinnya juga, jadi saya termotivasi untuk menang dan belajar lebih giat



dengan menggunakan game edukasi di Canva, suasana kelas berubah—siswa jadi lebih antusias dan aktif berdiskusi



Kami senang belajar bersama lewat game Canva. Setiap kelompok berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat. Kami belajar sambil berdiskusi dan saling membantu. Jadi bukan cuma menyenangkan, tapi juga membuat kami lebih kompak



Game pembelajaran di Canva tidak hanya mengajar materi tetapi juga melatih kerja sama dan empati. Siswa saling membantu menyelesaikan tantangan, belajar mengomunikasikan ide, dan merefleksikan prosesnya



Game Canva membuat saya merasa senang dan tidak takut salah. Saya bisa berpikir dulu sebelum menjawab, jadi lebih sadar dan tenang



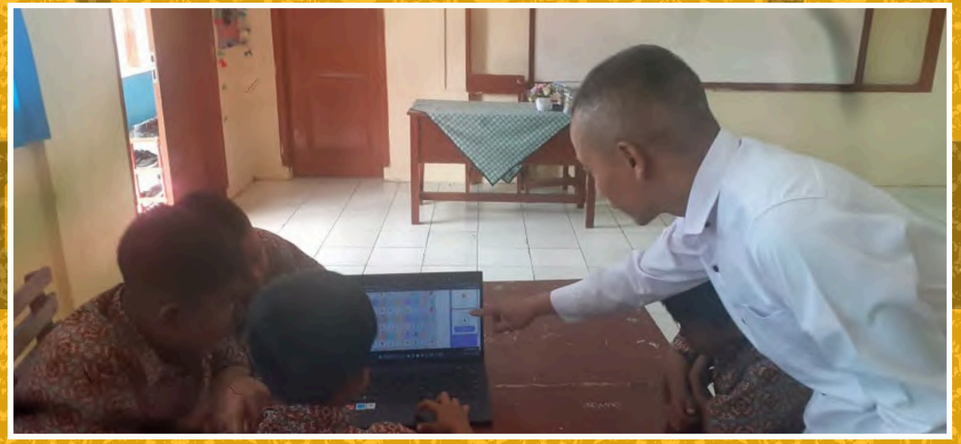
DOKUMENTASI KEGIATAN





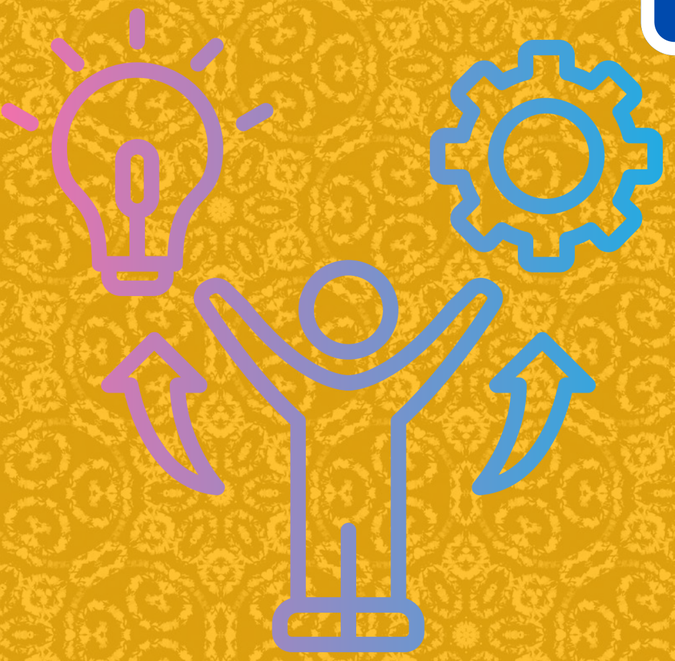




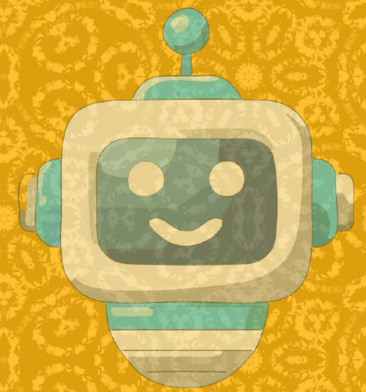


Link kirim bukti karya di Ruang GTK Rumah Pendidikan

https://guru.kemendikdasmen.go.id/bukti-karya/pdf/937902







Terima Kasih

SEMOGA BERMANFAAT

