



2025

PANDUAN LeADS

Universitas Pembangunan
Nasional "Veteran" Jakarta



KATA PENGANTAR

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta menerapkan sistem pembelajaran daring atau online dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *open source*, yakni Moodle. LMS yang dimiliki dan dikelola oleh UPN Veteran Jakarta diberi nama LeADS.

Diharapkan kehadiran panduan penggunaan LeADS ini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran generasi milenial yang gemar menjelajahi dunia maya melalui perangkat *gadget* atau *smartphone* yang dimilikinya. Beragam aktivitas pembelajaran yang ada di dalam LeADS bisa dimanfaatkan untuk mengunggah/mengunduh materi, memberikan kuis, ujian, melakukan diskusi dan tanya-jawab secara interaktif, hingga mengumpulkan tugas.

Situs LeADS dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, dan smartphone yang didukung dengan jaringan internet dan dilengkapi dengan browser, seperti Mozilla, Firefox, dan Safari. Laman LeADS dapat diakses melalui <https://leads.upnvj.ac.id/>.

Tim penyusun mengucapkan terima kasih kepada Rektor, Fakultas Ilmu Komputer, dan UPT TIK yang telah mendukung kelancaran pembuatan *platform* LeADS ini, dan kami mengharapkan saran serta masukan pembaca demi kesempurnaan buku panduan ini.

Salam Bela Negara....

Jakarta, Februari 2025

Tim Penyusun

TIM PENYUSUN

Andhika Octa Indarso, M.MSI

Ria Astriratma, S.Kom, M.Cs.

I Wayan Rangga Pinastawa, M.Kom

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
TIM PENYUSUN	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I KONFIGURASI AWAL.....	1
1.1 Halaman Muka.....	1
1.2 Wewenang (Role).....	1
1.3 Log In.....	2
BAB II MENGATUR KONTEN MATERI.....	6
2.1 Menggunakan Berbagai Fitur Aktivitas dan Sumber Daya.....	6
2.1.1 Mengakses Fitur Aktivitas	6
2.1.2 Membuat Aktivitas Tugas (Assignment).....	10
2.1.3 Membuat Aktivitas Forum.....	15
2.1.4 Membuat Aktivitas Ruang Diskusi (Chat)	17
2.1.5 Membuat Aktivitas Kehadiran (Attendance)	20
2.1.6 Membuat Aktivitas Jitsi (Video Conference)	25
2.1.7 Membuat Aktivitas Pilihan (Choice).....	27
2.1.8 Membuat Aktivitas H5P (HTML 5 Package).....	29
2.2 Menambah Sumber Daya (<i>Resource</i>)	32
2.2.1 Menggunakan Sumber Daya Buku (Book).....	33
2.2.2 Menggunakan Sumber Daya File untuk Unggah Materi.....	35
2.2.3 Menggunakan Sumber Daya Folder untuk Mengumpulkan Materi di Dalam Satu Folder	37
2.2.4 Menggunakan Sumber Daya Google Meet for Moodle untuk Membuat	

link Google Meet.....	38
2.2.5 Menggunakan Sumber Daya Zoom Meeting	40
2.2.6 Menggunakan Sumber Daya Label untuk Memasukan Video dari YouTube.....	41
2.2.7 Menggunakan Sumber Daya Page untuk Membuat Halaman Merujuk ke Website	44
2.2.8 Menggunakan Sumber Daya URL	46
2.3 Membuat Aktivitas Kuis.....	48
2.3.1 Membuat Pertanyaan Baru (A New Question)	57
2.3.2 Input Soal Melalui Bank Soal (From Question Bank).....	57
2.3.3 Input Soal Secara Acak (A Random Question).....	58
2.4 Menggunakan Fitur Interactive Video H5P.....	59
2.4.1 Langkah-langkah Membuat Interactive Video di LEADS UPNVJ	60
BAB III MEMBUAT BANK SOAL.....	100
3.1 Langkah Membuat Bank Soal	100
3.2 Membuat Soal Pilihan Ganda (<i>Multiple Choice</i>).....	106
3.3 Membuat Soal Benar/Salah (<i>True/False</i>)	109
3.4 Membuat Soal Mencocokkan Jawaban (<i>Matching</i>)	112
3.5 Membuat Soal Jawaban Singkat (<i>Short Answer</i>).....	115
3.6 Membuat Soal Matematika (<i>Numerical</i>).....	118
3.7 Membuat Soal Esai (<i>Essay</i>).....	121
BAB IV PENUTUP.....	125

BAB I KONFIGURASI AWAL

1.1 Halaman Muka



Untuk masuk ke halaman utama LeADS, pengguna bisa mengaksesnya melalui alamat <https://leads.upnvj.ac.id/>. Di sebelah kiri layar terdapat navigasi untuk melihat pengumuman, dan mata kuliah tiap-tiap Fakultas. Sedangkan di sisi pojok kanan atas terdapat tombol Log In untuk akses masuk pengguna. Di bagian tengah terdapat *slider* yang berisi pengumuman atau berita terkini.

1.2 Wewenang (Role)

Di dalam Moodle terdapat 2 (dua) wewenang (*role*) utama, yaitu admin website (*site administrator*) dan pengguna (*user*). Berikut ini adalah penjelasan tentang role tersebut. faktor

a. Admin Website atau *Site Administrator*.

Role ini dikenal juga sebagai *Super Admin* yang merupakan bagian tanggung jawab dari Kepala Pusat Pengelola *E-Learning* LP3M. Tanggung jawab pada *role* ini adalah kelancaran penggunaan *E- Learning* baik oleh dosen maupun mahasiswa.

b. Pengguna atau *User*.

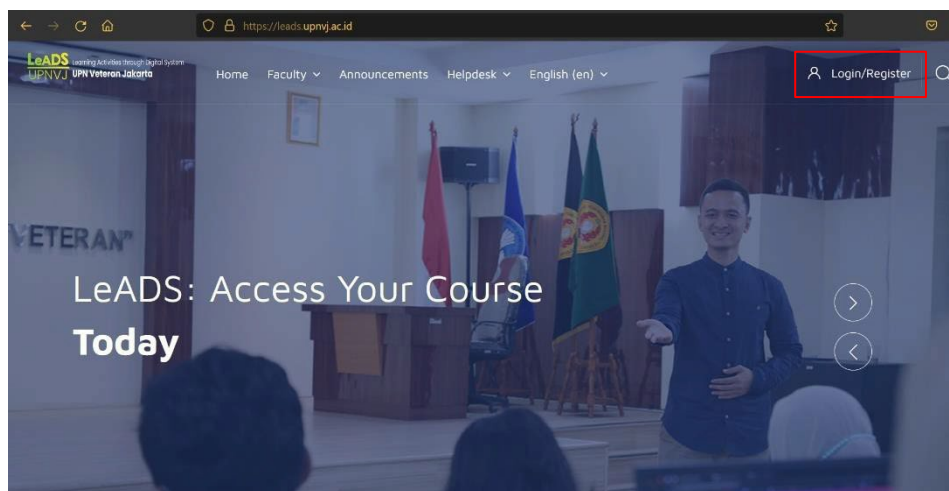
Bagian *role* ini merupakan pihak-pihak yang menggunakan fasilitas E- Learning. Di dalam *role* pengguna (*user*) terbagi kembali menjadi beberapa wewenang, yakni:

1. *Manager* dan *Course Creator* (Admin Fakultas di bawah Kapus Pengelola *E-Learning* yang membuat mata kuliah setiap per semester, serta mendaftarkan Dosen menjadi status *Teacher* di *Course*),
2. *Teacher* (Dosen, pengampu mata kuliah),
3. *Students* (Mahasiswa, pengguna atau anggota).

1.3 Log In

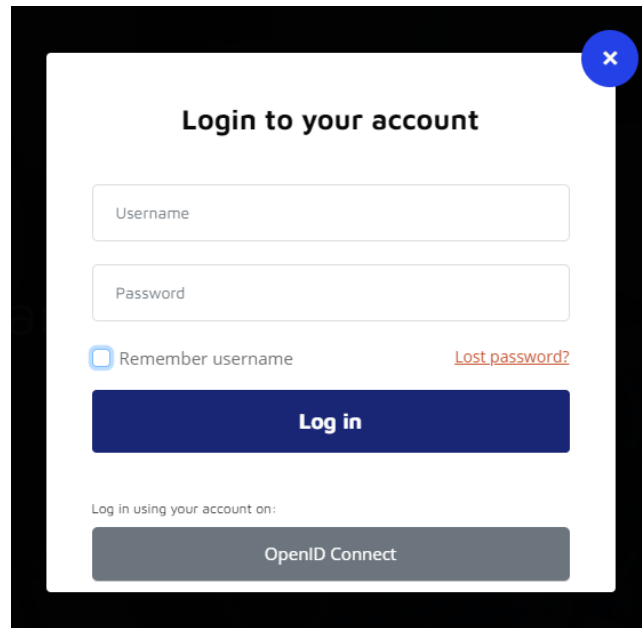
Untuk melakukan *Log In* langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke halaman utama, kemudian klik tombol *Log In* yang berada di pojok kanan atas layar.



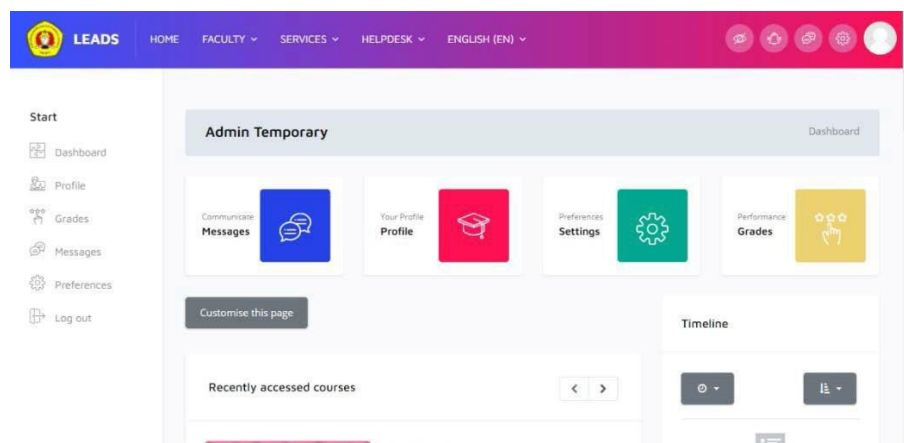
Gambar 2. Pilih Menu Login

2. Silakan masukan *username* dan *password* pengguna, centang kotak kecil di sebelah *remember username* untuk menyimpan *username* dan *password* di dalam *browser* secara otomatis. Setelah itu, klik tombol *Log In*.



Gambar 3. Tampilan *Pop Up Login*

3. Tampilan awal setelah Log In.

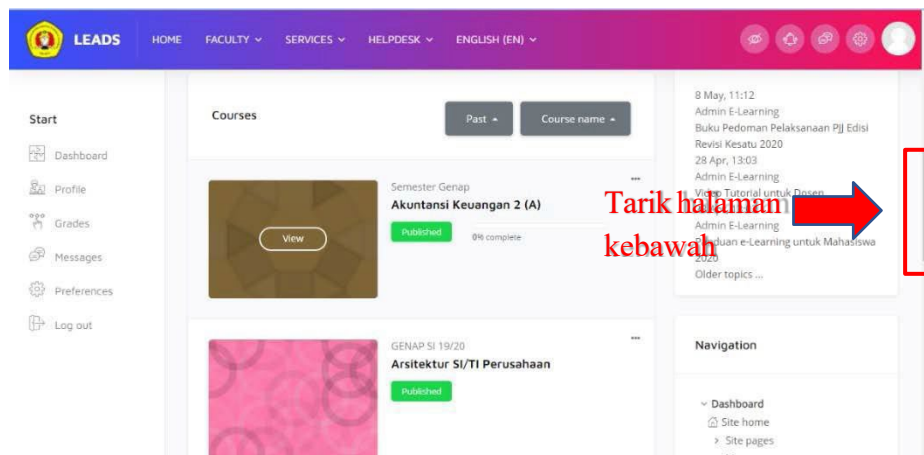


Gambar 4. Halaman Dashboard

Di halaman utama ini, menginformasikan kepada admin Fakultas untuk mendaftarkan mata kuliah apa saja yang diampu agar admin bisa menjadikan status *Teacher* (Dosen) untuk setiap mata kuliah. Jadi di dalam halaman ini jika sudah mempunyai status sebagai *Teacher*, Dosen dapat mengelola *course* tersebut secara mandiri.

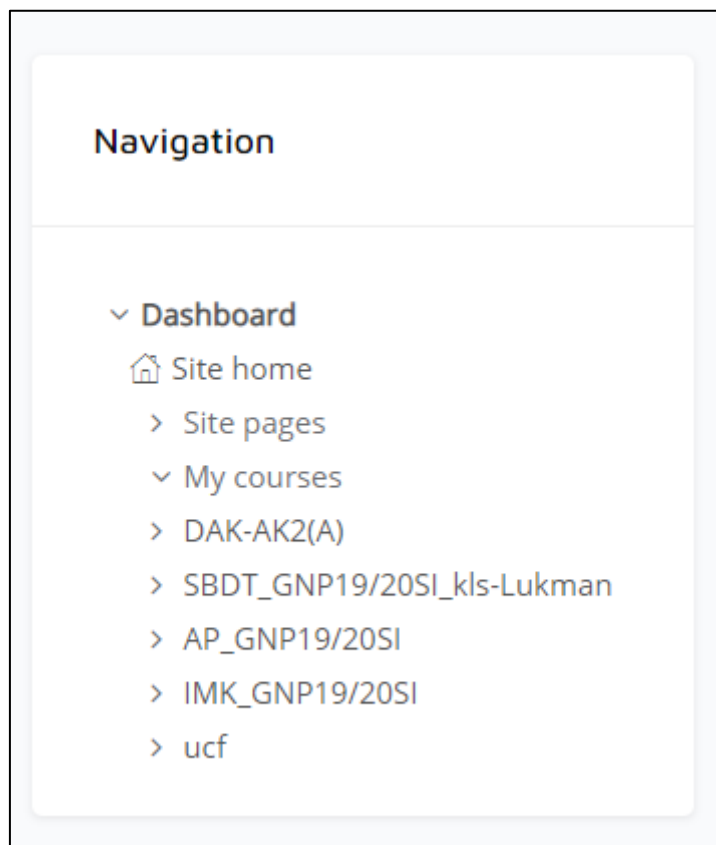
4. Tampilan *My Courses*

Pada halaman awal login *user* (dosen) bisa menarik halaman kebawah untuk menemukan menu *My Courses*



Gambar 5. Scroll Ke bawah

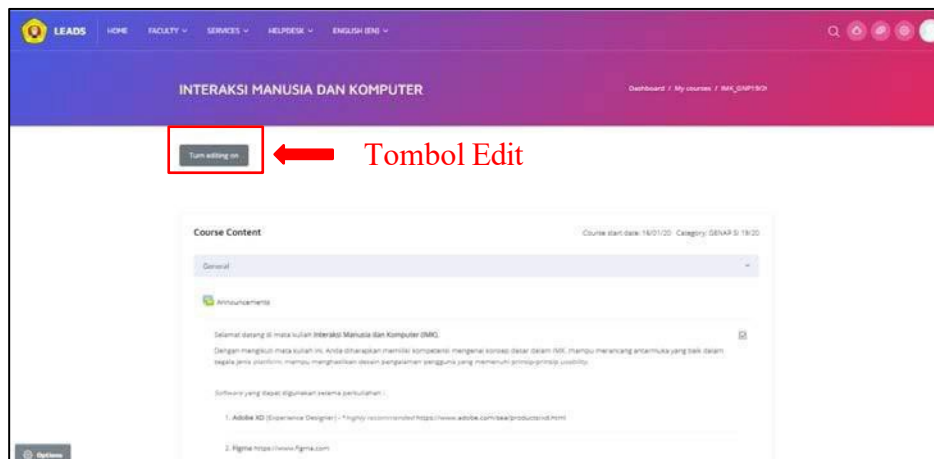
Atau *user* setelah bisa melihat di bagian kanan bawah untuk melihat *Navigation* yang menunjukkan menu *My Course*.



Gambar 6. Menu Navigasi

5. Tampilan Halaman *My Course*

Pada halaman ini dosen dapat mengelola kelas atau *My course*, untuk mengaktifkan mode *Edit* bisa klik tombol di kiri atas. Lalu dosen dapat mengedit topik, input materi perkuliahan di dalam topik



Gambar 7. Tombol Edit Pada Course

BAB II MENGATUR KONTEN MATERI

2.1 Menggunakan Berbagai Fitur Aktivitas dan Sumber Daya

Dosen di dalam kelas *E-Learning* dapat menambahkan beragam aktivitas, mulai dari unggah materi, membuat kuis, memberikan tugas, dan sebagainya. Semua aktivitas dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan menambah semangat belajar bagi para mahasiswa.

2.1.1 Mengakses Fitur Aktivitas

Di dalam aktivitas terdapat fitur-fitur untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring, seperti:

- *Assignment* (Tugas): Fitur ini dapat digunakan oleh dosen untuk memberikan tugas-tugas ke mahasiswa via *E-Learning*. Sedangkan mahasiswa dapat mengirimkan jawaban dalam bentuk file atau berkas, seperti word, excel, gambar, pdf, klip audio dan video.
- *Attendance* (Kehadiran): Fitur ini digunakan oleh dosen untuk mengambil kehadiran dari mahasiswa saat kelas berlangsung, dan memungkinkan dosen untuk menandai status kehadiran seperti “Hadir”, “Absen”, “Terlambat”, atau “Izin” atau memberikan status sesuai dengan kebutuhan. Laporan kehadiran akan tersedia untuk keseluruhan kelas atau individual mahasiswa.
- *Chat* (Ruang Bicara): *Chat* atau ruang bicara memungkinkan dosen untuk berkomunikasi dengan mahasiswa secara langsung berbasis teks. *Chat* bisa dilakukan satu kali atau dapat diulang pada waktu yang sama setiap hari atau per minggu. Sesi chat dapat disimpan dan dapat diatur agar dapat dilihat oleh semua orang atau dibatasi ke pengguna melalui catatan (*log*) *chat*.
- *Choice* (Memilih): Pada fitur ini memungkinkan dosen untuk melakukan pemilihan atau jejak pendapat dengan para mahasiswanya. Hasil jejak pendapat dapat diberikan langsung ke mahasiswa ataupun tidak sama sekali.

- *Custom Certificate* (Sertifikasi): Fitur ini digunakan untuk membuat sertifikat dalam bentuk PDF.
- *Database* (Basis Data): Fitur ini bisa dimanfaatkan oleh dosen untuk berbagi *database*.

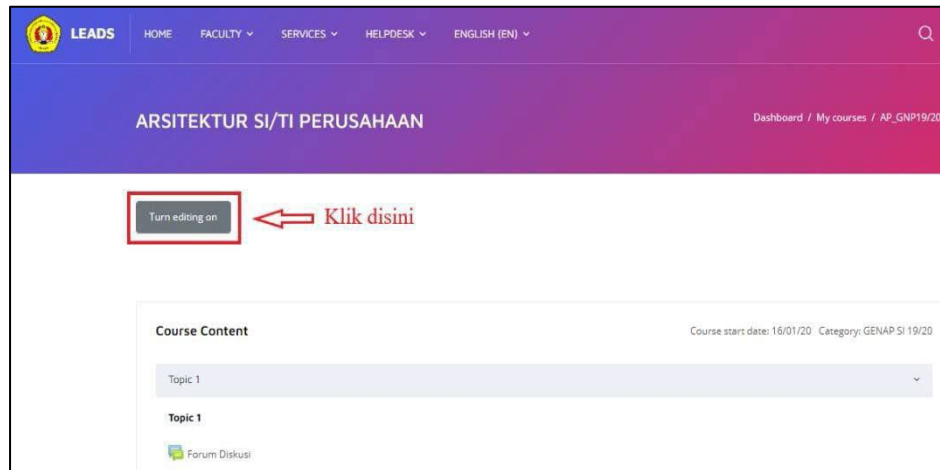
Mengenai kumpulan-kumpulan materi pendukung pembelajaran ke mahasiswa.

- *External Tool* (Perangkat Luar): Modul kegiatan *external tool* memungkinkan dosen memberikan materi sumber pembelajaran ke mahasiswa yang berasal dari situs-situs pembelajaran lain.
- *Feedback*: Fitur ini bisa digunakan untuk meminta umpan balik pembelajaran dari mahasiswa ke dosen, sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih baik ke depannya.
- *Forum*: Apabila dosen ingin berinteraksi dengan mahasiswa secara langsung maupun tidak langsung dapat memanfaatkan fitur ini. Dosen dapat memberikan isu-isu menarik di dalam forum untuk menarik minat mahasiswa dalam memberikan tanggapan atas isu tersebut.
- *Glossary*: Melalui fitur kumpulan kata ini, dosen dapat memberikan kumpulan-kumpulan istilah kata-kata yang berhubungan dengan pembelajaran. Mahasiswa juga dapat berkontribusi untuk memberikan kumpulan kata-kata yang baru.
- *H5P*: Fitur ini merupakan *HTML 5 Package*, dan digunakan untuk menambahkan konten interaktif seperti presentasi, video, pertanyaan, dan kuis. Setiap percobaan pertanyaan akan ditandai otomatis, dan nilai akan disimpan dalam laporan.
- *Jitsi*: Fitur ini dapat digunakan oleh dosen untuk mengadakan konferensi video dengan mudah.
- *Lesson*: Pemanfaatan fitur *Lesson* dapat digunakan oleh dosen untuk memberikan materi informasi yang bercabang ataupun pelajaran yang bersifat instruksional.
- *Quiz*: Fitur ini digunakan untuk memberikan kuis atau ujian ke mahasiswa dalam bentuk esai, pilihan ganda, mencocokkan kalimat, angka, dan sebagainya.

- *SCORM package*: Modul Paket SCORM adalah kumpulan file yang dikemas sesuai dengan standar yang disepakati untuk objek pembelajaran. Modul aktivitas SCORM memungkinkan paket SCORM atau AICC diunggah sebagai *file* zip dan ditambahkan ke materi.
- *Survei*: Aktivitas survei menyediakan sejumlah instrumen survei yang bermanfaat dalam menilai dan membangkitkan pembelajaran secara daring. Seorang dosen dapat menggunakan ini untuk mengumpulkan data dari mahasiswa mereka yang akan membantu mereka belajar tentang kelas mereka dan merefleksikan pengajaran mereka sendiri
- *Wiki*: Dosen dapat membuat sebuah kumpulan artikel yang dapat dibuat dengan mengajak mahasiswanya untuk membuat artikel tersebut seperti halaman Wikipedia.
- *Workshop*: Modul kegiatan lokakarya memungkinkan pengumpulan, peninjauan, dan penilaian sejawat atas karya Mahasiswa. Mahasiswa dapat mengirimkan konten digital apa pun (*file*), seperti dokumen atau *spreadsheet* yang diproses kata dan juga dapat mengetik teks langsung ke dalam bidang menggunakan *editor* teks. Pengajuan dinilai menggunakan formulir penilaian multi-kriteria yang ditentukan oleh Dosen.
- *Zoom Meeting*: Fitur ini hanya dapat digunakan oleh pihak tertentu (admin) untuk mengadakan pertemuan melalui aplikasi Zoom.

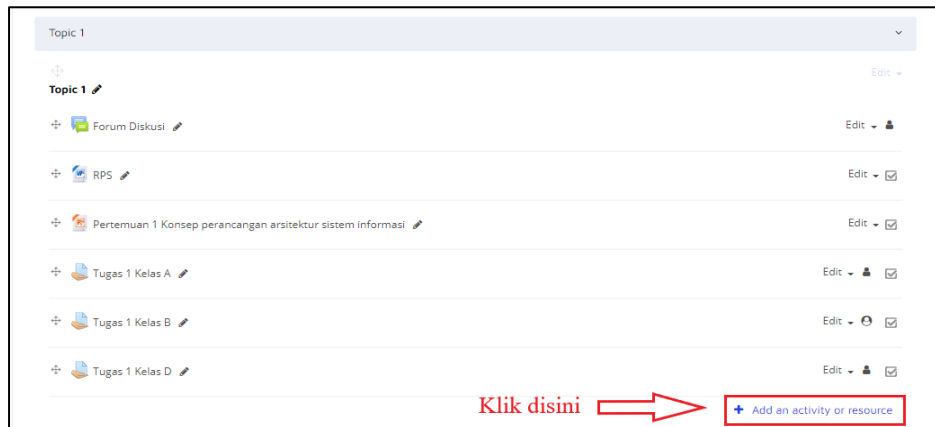
Berikut adalah cara untuk dapat mengakses fitur Aktivitas:

1. Buka halaman "*courses*", kemudian klik tombol abu-abu "*Turn editing on*" di bagian sebelah kiri atas sehingga tombol tersebut akan berganti menjadi "*Turn editing off*". Ketika akan menutup akses fitur, maka lakukan sebaliknya.



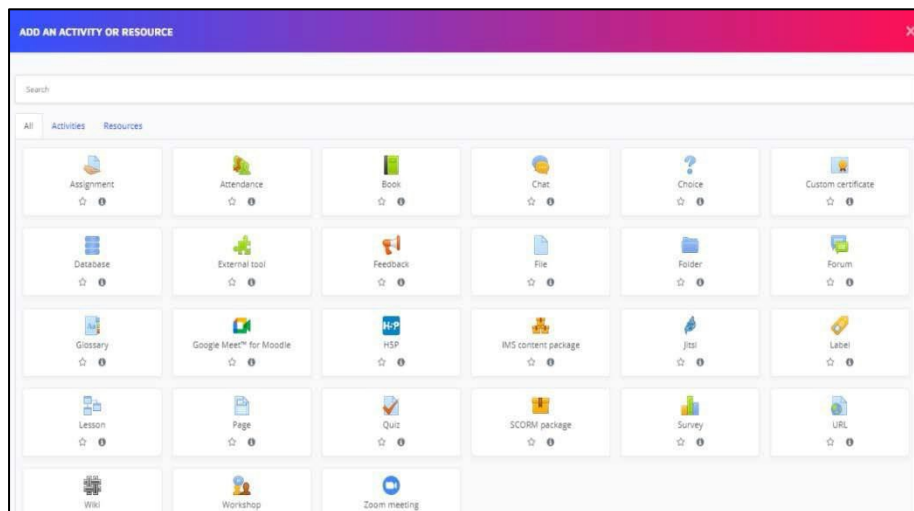
Gambar 8. Mengaktifkan Tombol *Edit*

2. Klik **Add an activity or resource** pada sesi/ pertemuan topik yang diinginkan.



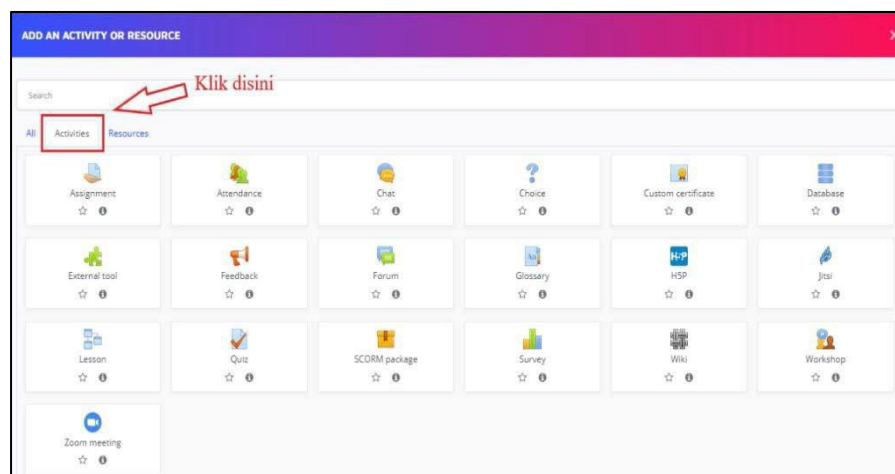
Gambar 9. Tombol *Add Activity* untuk Menambahkan Aktivitas di *E-Learning*

3. Kemudian akan ditampilkan seluruh fitur-fitur yang terdapat didalamnya.



Gambar 10. Fitur-Fitur yang Tersedia Sebagai Aktivitas dan Sumber Daya

4. Klik tab “Activities” untuk melihat fitur-fitur yang dikategorikan aktivitas.

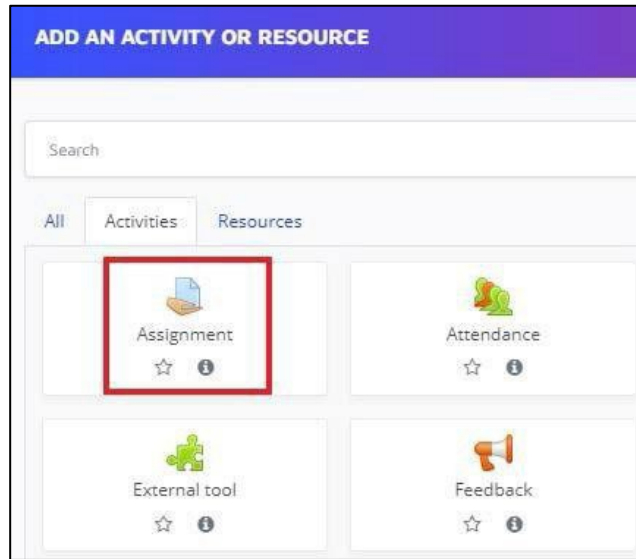


Gambar 11. Fitur-Fitur yang Tersedia Dengan Kategori Aktivitas

2.1.2 Membuat Aktivitas Tugas (Assignment)

1. Klik tombol abu-abu “*Turn editing on*” di bagian sebelah kiri atas.
2. Kemudian Klik **Add an Activity or Resource** pada salah satu topik yang diinginkan.

3. Klik fitur *Assignment* dan akan langsung masuk ke tampilan fitur nya.



Gambar 12. Tampilan Membuat Aktivitas Tugas

4. Isi Nama tugas (*assignment*) dan deskripsinya
5. *Upload file* penunjang (jika ini diperlukan)



Gambar 13. Menambahkan File Penunjang

6. Tentukan jangka waktu *assignment*, centang “*enable*” jika ingin memberikan batas waktu.

Gambar 14. Memberikan Batas Waktu Pengumpulan Tugas

Keterangan:

- ***Allow submissions from:*** Tanggal mulai submit tugas.

- **Due date:** Batas akhir pengiriman tugas.
 - **Cut-off date:** Tanggal Ekstra.
 - **Remind me to grade by:** Waktu pengingat dosen untuk memberikan penilaian.
7. Tentukan tipe pengiriman tugas

Gambar 15. Menentukan Jenis File yang Akan Dikumpulkan (jika diperlukan)

Keterangan:

- **Online text:** Pengiriman tugas menggunakan *editor text* yang disediakan LeADS.
- **File submissions:** Pengiriman tugas menggunakan *file* eksternal.
- **Word limit:** Batas huruf yang digunakan dalam *editor text*.
- **Maximum number of uploaded files:** Jumlah maksimal *file* yang dapat diunggah.
- **Maximum submission type:** Ukuran maksimal *file* eksternal yang dapat diunggah.
- **Accepted file types:** Jenis/ekstensi *file* yang dapat disubmit.

8. Tentukan *Feedback types* (tipe umpan balik)

Gambar 16. Menentukan Jenis Umpan Balik (bila diperlukan)

Keterangan:

- **Feedback comment:** *Feedback* berupa kolom komentar.

- **Offline grading worksheet:** Dosen dapat mengunggah nilai *grading (offline)*.
- **Feedback files:** *Feedback* berupa file yang diupload.
- **Comment inline:** Jawaban yang ditulis di *editor* akan langsung di *copy* ke kolom *feedback* sehingga dosen dapat menyoroti *feedback* setiap jawaban (hanya bisa digunakan untuk pengiriman tugas tipe **online text**).

9. Tentukan *setting* pengiriman



Submission settings

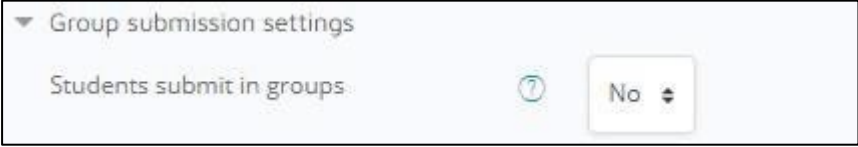
Require students to click the submit button	No
Require that students accept the submission statement	No
Attempts reopened	Never

Gambar 17. Mengatur Cara Pengiriman (jika diperlukan)

Keterangan:

- **Require students to click the submit button:** Mahasiswa diharuskan klik tombol *submit* ketika melakukan pengiriman tugas.
- **Require that students accept the submission statement:** Mahasiswa diharuskan menyetujui pernyataan pengiriman tugas setiap melakukan pengiriman.
- **Attempts reopened:** *Never* = Pengiriman tugas hanya dapat dilakukan sekali, tidak ada pengiriman ulang.
Manually = Pengiriman tugas dapat dibuka kembali secara manual oleh Dosen.
Automatically until pass = Pengiriman tugas secara otomatis dibuka kembali sampai mahasiswa lulus.

10. Tentukan apakah tugas individu atau kelompok (“yes” = Kelompok, “no” = Individu). Jika tugas di kelompok, diperlukan kelompok/grup terlebih dahulu (Lihat sub-bab membuat grup).

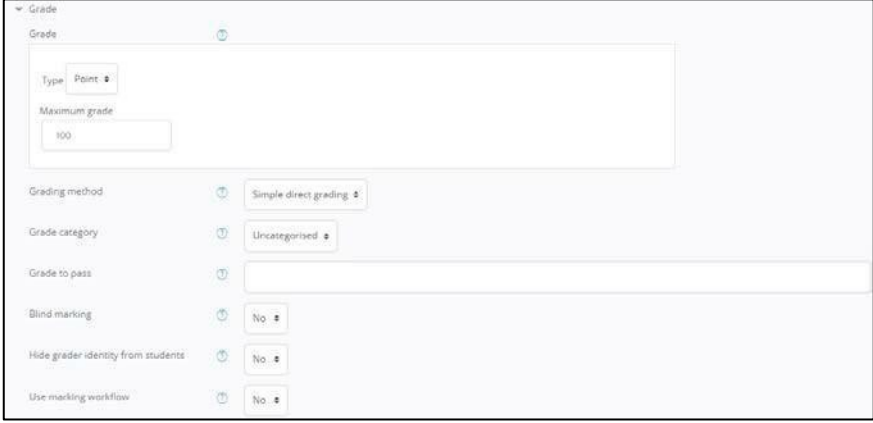


▼ Group submission settings

Students submit in groups: [?] No ▾

Gambar 18. Mengatur Cara Pengiriman Grup (jika diperlukan)

11. Tentukan jenis *grade*/penilaian.



▼ Grade

Grade

Type: Point ▾

Maximum grade: 100

Grading method: [?] Simple direct grading ▾

Grade category: [?] Uncategorised ▾

Grade to pass: [?]

Blind marking: [?] No ▾

Hide grader identity from students: [?] No ▾

Use marking workflow: [?] No ▾

Gambar 19. Mengatur Cara Pemberian Nilai

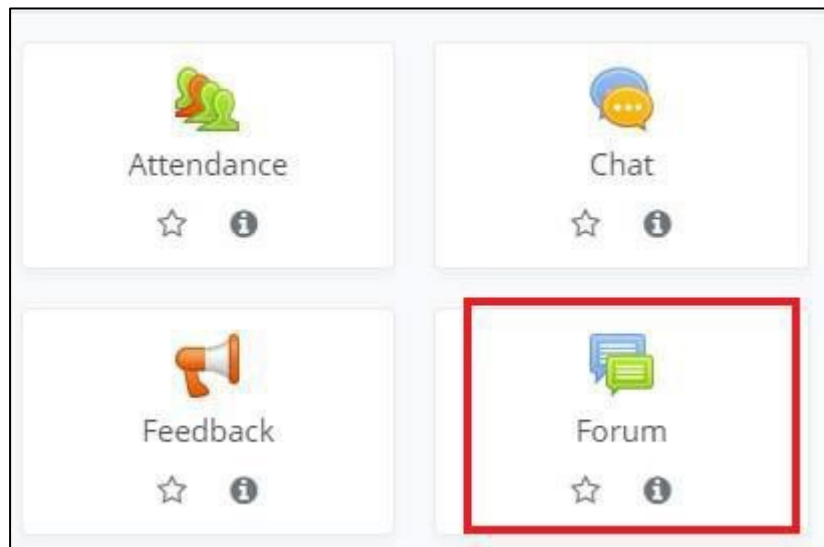
Keterangan:

- **Grade type point:** Menggunakan poin.
- **Maximum grade:** Jumlah poin maksimal.
- **Grade type scale:** Menggunakan skala.
- **Grade to pass:** Nilai minimum *grade* kelulusan.
- **Blind marking:** Melakukan penilaian secara *blind* (identitas mahasiswa akan disamarkan).

12. Jika telah selesai, kemudian klik tombol “*Save and return to course*”, maka akan diteruskan ke halaman utama *courses*. Apabila klik tombol “*Save and display*”, maka akan diteruskan ke halaman *assignment* yang telah dibuat.

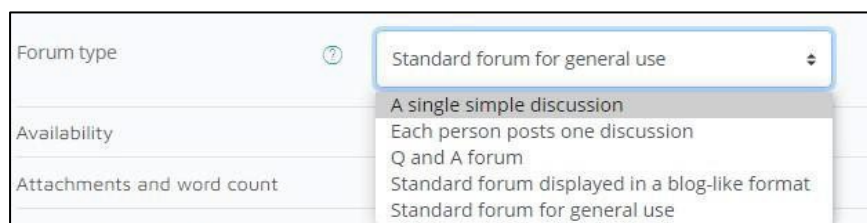
2.1.3 Membuat Aktivitas Forum

1. Klik tombol abu-abu “*Turn editing on*” di bagian sebelah kiri atas.
2. Kemudian Klik **Add an Activity or Resource** pada salah satu topik yang diinginkan
3. Klik fitur Forum dan akan langsung masuk ke tampilan fitur nya.



Gambar 20. Membuat Forum Diskusi

4. Isi nama forum beserta deskripsinya.
5. Pilih tipe forum.



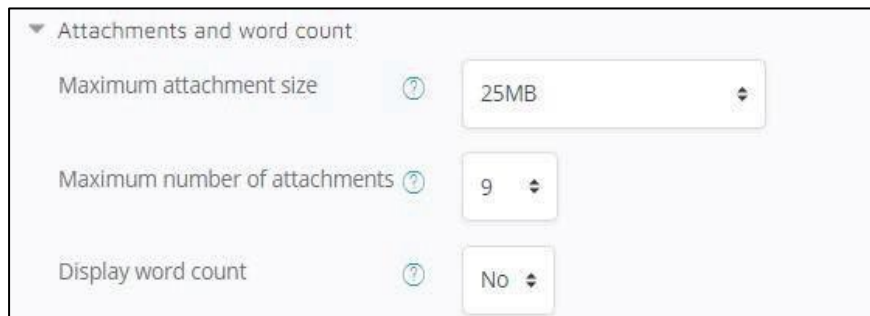
Gambar 21. Memilih Tipe Forum

Keterangan:

- *A single simple discussion*: Satu topik diskusi yang dapat dibalas semua orang (tidak dapat digunakan pada grup terpisah).
- *Each person posts one discussion*: Setiap mahasiswa dapat memposting satu topik diskusi baru, yang kemudian dapat dibalas oleh setiap orang.
- *Q and A forum*: Mahasiswa harus terlebih dahulu memposting perspektif mereka sebelum melihat posting

siswa lain.

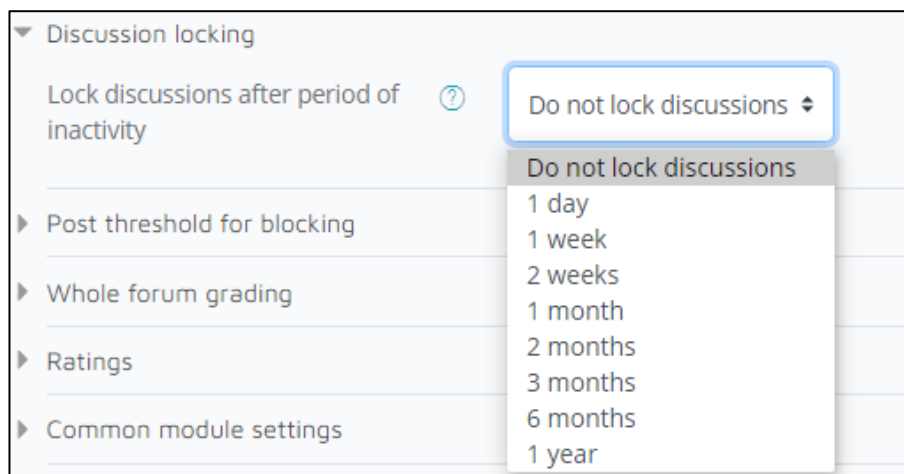
- *Standard forum displayed in a blog-like format*: Forum terbuka tempat siapa saja dapat memulai diskusi baru kapan saja, dan di mana topik diskusi ditampilkan pada satu halaman.
 - *Standard forum for general use*: Forum terbuka tempat siapa pun dapat memulai diskusi baru kapan saja.
6. Tentukan pengaturan lampiran *file* yang akan diunggah.



Gambar 22. Memilih Jenis File Lampiran

Keterangan:

- *Maximum attachment size*: Ukuran maksimal *file* lampiran.
 - *Maximum number of attachments*: Jumlah maksimal lampiran.
 - *Display word count*: Tampilkan jumlah huruf postingan.
7. Waktu diskusi dapat diberikan durasi pada *sub menu discussion locking*.



Gambar 23. Cara Melakukan Pembatasan Waktu Diskusi

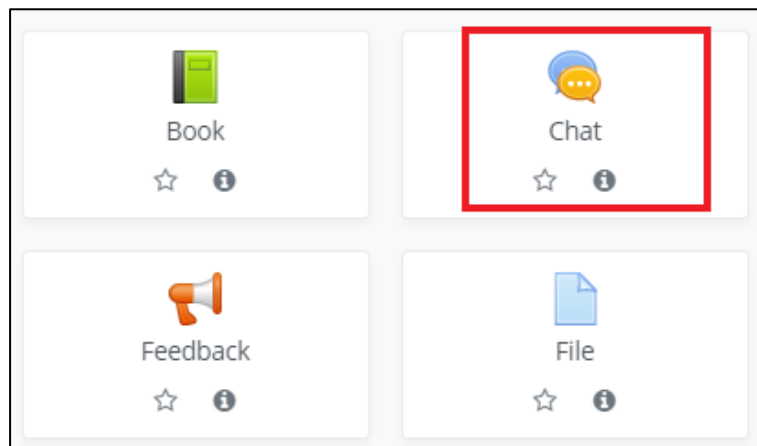
8. Waktu dan jumlah post setiap mahasiswa juga dapat

dibatasi.

9. Komentar atau diskusi yang dilakukan mahasiswa dapat diberikan *rating* pada *submenu Ratings*. Jika sudah klik *save*.

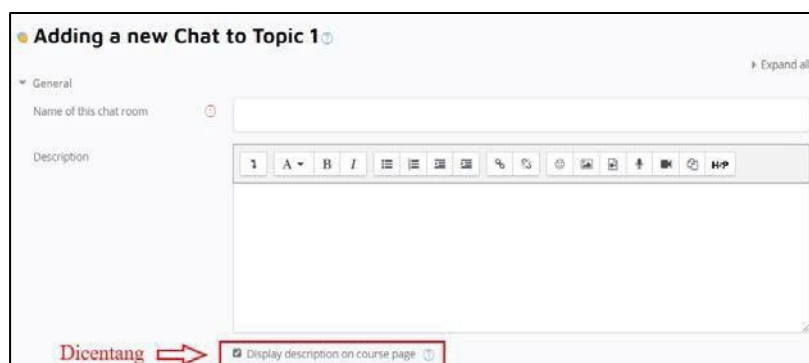
2.1.4 Membuat Aktivitas Ruang Diskusi (*Chat*)

Aktivitas *chat* bisa digunakan dosen untuk berinteraksi dengan mahasiswa secara langsung. Hal ini bisa dipilih melalui aktivitas *chat*.



Gambar 24. Memilih Menu Chat

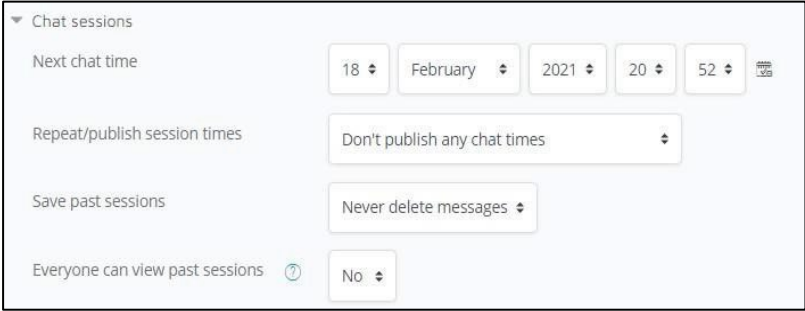
1. Setelah memilih aktivitas *Chat*. Akan muncul tampilan pengaturan ruang diskusi. Isilah nama ruang diskusi, dan dapat ditambahkan informasi mengenai deskripsinya. Centang *Display description on course page* untuk menampilkan isi deskripsi mengenai ruang diskusi ini.



Gambar 25. Mengisi Pengaturan Chat

2. Menu *Chat Session* bisa digunakan untuk melakukan pengaturan agar dapat menggunakan sesi diskusi berkali-kali supaya bisa berinteraksi setiap hari ataupun hari yang

sama di minggu berikutnya.



▼ Chat sessions

Next chat time: 18 February 2021 20:52

Repeat/publish session times: Don't publish any chat times

Save past sessions: Never delete messages

Everyone can view past sessions: No

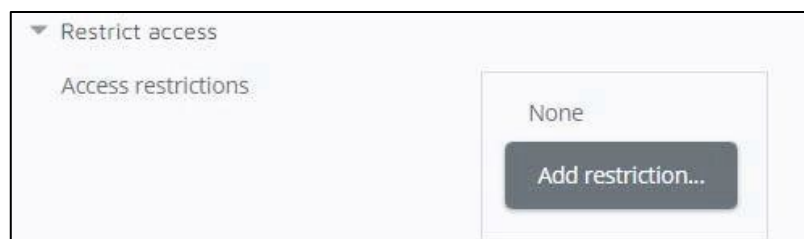
Gambar 26. Pengaturan Agar Sesi Diskusi Dapat Dilakukan Berulang-ulang

Keterangan:

- *Next chat time*: Pengaturan waktu diskusi pada sesi berikutnya.
- *Repeat/publish session times*: Ada empat sub menu di dalam ini yang dapat diatur untuk melakukan penjadwalan sesi diskusi berikutnya, seperti: ***Don't publish any chat times*** (tidak ada pengaturan sesi berikutnya dan mahasiswa dapat berinteraksi di ruang diskusi ini kapan saja), ***No repeat – publish the specified time only*** (hanya sesi diskusi berikutnya yang dapat ditayangkan dan mahasiswa dapat mengikuti sesi diskusi berdasarkan waktu yang telah ditentukan), ***At the same time every day*** (mahasiswa dapat mengikuti sesi diskusi kapan saja setiap hari di waktu yang sama), ***At the same time every week*** (mahasiswa dapat mengikuti sesi diskusi kapan saja di hari dan waktu yang sama dengan minggu sebelumnya).
- *Save past sessions*: Pengaturan untuk menghapus waktu sesi diskusi berdasarkan durasi yang telah ditentukan, mulai 2 (dua) hari hingga 365 (tiga ratus enam puluh lima) hari, ataupun tidak

dihapus sama sekali dengan memilih pilihan *Never delete messages*.

- *Everyone can view past sessions*: Mahasiswa dapat melihat sesi diskusi yang telah berlalu. Pilih No untuk membatasi akses ke mahasiswa melihat sesi diskusi sebelumnya, namun dosen tetap dapat melihat sesi diskusi berikutnya.
3. Pembatasan akses dapat dilakukan berdasarkan kategori yang ada. Hal ini bisa dilakukan selama diperlukan.



Gambar 27. Pembatasan Akses ke Sesi Diskusi

4. *Menu Activity completion* dapat digunakan dosen untuk menandakan cara mahasiswa telah menyelesaikan sesi diskusi.



Gambar 28. Tampilan Menu Activity Completion

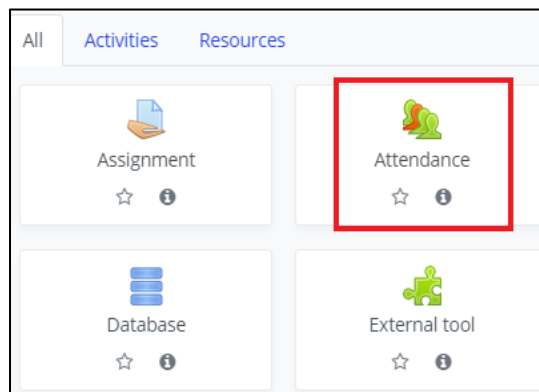
Keterangan:

- *Completion tracking*: Pada menu ini terdapat 3 (tiga) pilihan untuk menentukan cara mahasiswa telah menyelesaikan sesi diskusi, seperti ***Do not indicate activity completion*** (tidak menampilkan indikator apapun saat menyelesaikan sesi diskusi), ***Students can manually mark the activity as completed*** (mahasiswa dapat menandai secara manual bahwa telah menyelesaikan sesi diskusi), dan ***Show activity as complete when conditions are met*** (indikator telah menyelesaikan sesi diskusi akan muncul bila sesuai dengan syarat yang ditentukan).

- *Require view*: Ketika dosen memilih *completion tracking* dalam bentuk *Show activity as complete when conditions are met*, ceklis *require view* akan dapat dipilih sebagai persyaratan mahasiswa telah mengikuti sesi diskusi sesuai waktu yang ditentukan pada menu *Expect completed on*.
- *Expect completed on*: Dosen dapat mengatur sesi diskusi berakhir sesuai dengan tanggal dan waktu yang ditentukan. Setelah semua pengaturan selesai, silakan tekan tombol *Save and return to course*. Di dalam *course* tekan aktivitas *chat* dan pilih *click here to enter the chat now* untuk masuk ke dalam ruang diskusi atau *chat room*. Nama- nama yang masuk ke dalam ruang diskusi ada di sebelah kanan. Ada fitur chat pada lawan bicara, yakni *talk dan beep*. Tekan *talk* untuk mengajak berbicara ke salah satu mahasiswa, dan tekan *beep* untuk memberikan suara atau perhatian ke ruang diskusi.

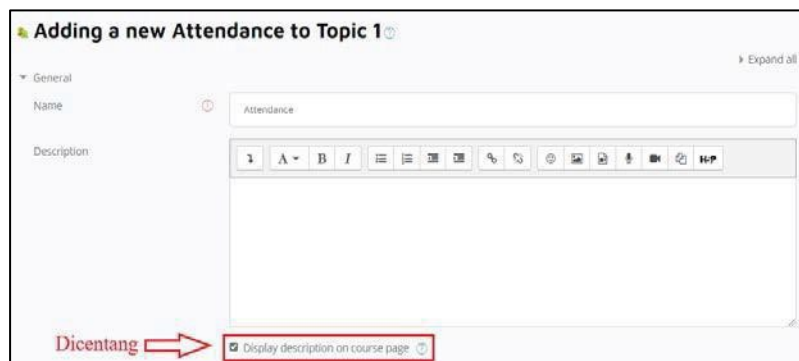
2.1.5 Membuat Aktivitas Kehadiran (Attendance)

1. Klik tombol abu-abu "*Turn editing on*" di bagian sebelah kiri atas.
2. Kemudian Klik **Add an Activity or Resource** pada salah satu topik yang diinginkan.
3. Klik fitur *Attendance* dan akan langsung masuk ke tampilan fitur nya.



Gambar 29. Memilih Menu Attendance

Setelah memilih aktivitas *Attendance*. Akan muncul tampilan pengaturan *Attendance* (Kehadiran). Isilah nama ruang kehadiran, dan dapat ditambahkan informasi mengenai deskripsinya. Centang *Display description on course page* untuk menampilkan isi deskripsi mengenai *Attendance* ini.



Gambar 30. Mengisi Pengaturan Attendance

4. *Menu Grade* digunakan untuk melakukan pengaturan skala nilai yang akan diberikan.

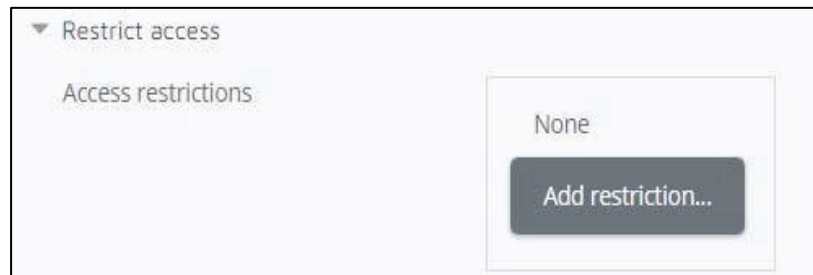


Gambar 31. Pengaturan Skala Nilai

Keterangan:

- *Grade type*: Tipe nilai yang akan diberikan.
- *Maximum grade*: Total nilai maksimal.
- *Grade to pass*: Nilai minimum untuk kelulusan.

Pembatasan akses dapat dilakukan berdasarkan kategori yang ada. Hal ini bisa dilakukan selama diperlukan.



Gambar 32. Pembatasan Akses ke Sesi Kehadiran

5. Menu *Activity completion* dapat digunakan dosen untuk menandakan cara mahasiswa telah menyelesaikan sesi kehadiran.



Gambar 33. Tampilan Menu Activity Completion

Keterangan:

- *Completion tracking*: Pada menu ini terdapat 3 (tiga) pilihan untuk menentukan cara mahasiswa telah menyelesaikan sesi kehadiran, seperti ***Do not indicate activity completion*** (tidak menampilkan indikator apapun saat menyelesaikan sesi kehadiran), ***Students can manually mark the activity as completed*** (mahasiswa dapat menandai secara manual bahwa telah menyelesaikan sesi kehadiran), dan ***Show activity as complete when conditions are met*** (indikator telah menyelesaikan sesi kehadiran akan muncul bila sesuai dengan syarat yang ditentukan).
- *Require view*: Ketika dosen memilih *completion tracking* dalam bentuk ***Show activity as complete when conditions are met***, ceklis *require view* akan dapat dipilih sebagai persyaratan

mahasiswa telah mengikuti sesi kehadiran sesuai waktu yang ditentukan pada menu *Expect completed on*.

- *Expect completed on*: Dosen dapat mengatur sesi kehadiran berakhir sesuai dengan tanggal dan waktu yang ditentukan.
6. Kemudian klik tombol “*Save and display*”, dan akan ditampilkan halaman untuk menambahkan sesi kehadiran.
 7. Klik tombol “*Add session*” untuk menambahkan sesi kehadiran.
 8. Isilah data-data pada menu *add session*.

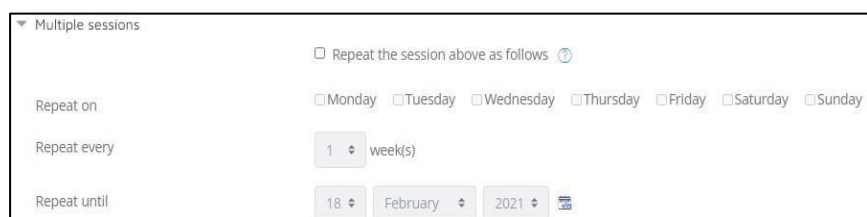


Gambar 34. Menambahkan Sesi Kehadiran

Keterangan:

- *Type*: Tipe yang dapat mengisi sesi kehadiran, tipe ini dapat diubah pada saat awal pengaturan *Attendance*.
- *Date*: Tanggal untuk diadakannya sesi kehadiran ini.
- *Time*: Waktu yang dibuat untuk mengisi sesi kehadiran.
- *Description*: Penjelasan deskripsi dari sesi kehadiran.

9. Mengisi *Multiple Sessions* (jika diperlukan), menu ini bertujuan untuk menambahkan sesi kehadiran sesuai dengan settingan yang telah dimasukkan pada bagian *add sessions* hingga waktu tertentu.



Gambar 35. Mengisi Multiple Sessions

Kemudian melakukan pengaturan perekaman kehadiran oleh mahasiswa sendiri.

Gambar 36. Melakukan Pengaturan Kehadiran

Keterangan:

- *Allow students to record own attendance*: Jika diberi centang, maka mahasiswa diizinkan untuk mengubah status kehadiran pada sesi kehadiran.
 - *Automatic marking*: Untuk memberikan tanda kehadiran secara otomatis.
 - *Prevent students sharing IP address*: Menu yang berfungsi untuk mencegah mahasiswa melakukan pengisian sesi kehadiran pada mahasiswa lain dengan menggunakan IP address yang sama.
10. Setelah melakukan pengaturan untuk penambahan sesi kehadiran, lalu tekan tombol “Add”.
11. Penambahan sesi kehadiran pada *courses* telah berhasil dilakukan.

#	Date	Time	Type	Description	Actions
1	Thu 18 Feb 2021	3PM - 5PM	All students	Pertemuan 1	

Gambar 37. Tampilan Sesi Kehadiran

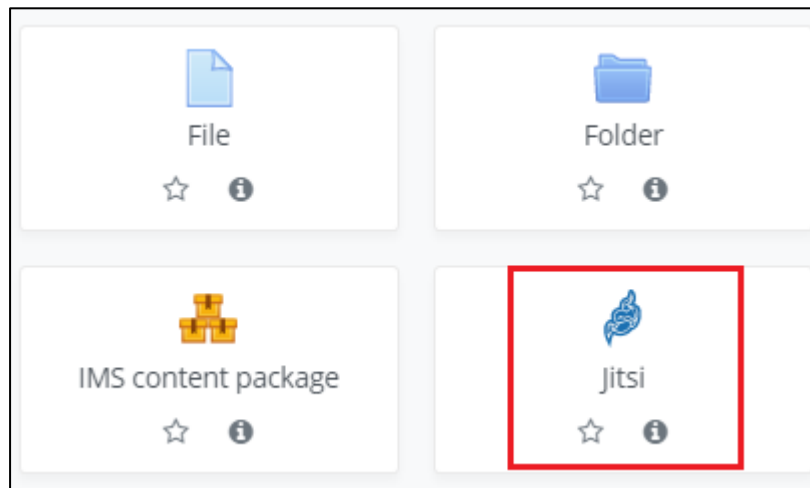
Hasil dari sesi kehadiran dapat di download pada tombol “Export” dan dokumen output dapat berupa *file excel*. Kemudian bobot dari setiap kehadiran dapat diubah pada

tombol “*Status set*”.

2.1.6 Membuat Aktivitas Jitsi (*Video Conference*)

Jitsi Meet merupakan layanan *video conference* gratis tanpa memiliki batasan jumlah peserta dan sudah terenkripsi seluruh pembicaraan yang terjadi saat konferensi berlangsung.

1. Klik tombol abu-abu “*Turn editing on*” di bagian sebelah kiri atas.
2. Kemudian Klik **Add an Activity or Resource** pada salah satu topik yang diinginkan.
3. Klik fitur Jitsi dan akan langsung masuk ke tampilan fitur nya.



Gambar 38. Memilih Fitur Jitsi Meet

Setelah memilih aktivitas Jitsi. Akan muncul tampilan pengaturan Jitsi. Isilah nama untuk *video conference*, dan dapat ditambahkan informasi mengenai deskripsinya. Centang *Display description on course page* untuk menampilkan isi deskripsi mengenai Jitsi ini.

Adding a new Jitsi to Topic 1 Expand all

General

Session name 🔒 🔑

Description

🔗 A B I [List Icons] [Link Icon] [Image Icon] [Video Icon] [H-P]

☒ Display description on course page 🔒

Gambar 39. Mengisi Nama dan Deskripsi Jitsi

4. Melakukan pengaturan untuk memulai *Video Conference*.

Availability

Start of videoconference

18 February 2021 22 46 📅 ☒ Enable

Minutes to access

5

Gambar 40. Melakukan Pengaturan Mulai Jitsi

Keterangan:

- *Start of video conference*: Beri tanda centang terlebih dahulu sebelum mengisi tanggal dan waktu dimulai nya *video conference*.
- *Minutes to access*: Waktu yang diberikan untuk mengakses *video conference*.

5. Pembatasan akses dapat dilakukan berdasarkan kategori yang ada. Hal ini bisa dilakukan selama diperlukan.

Restrict access

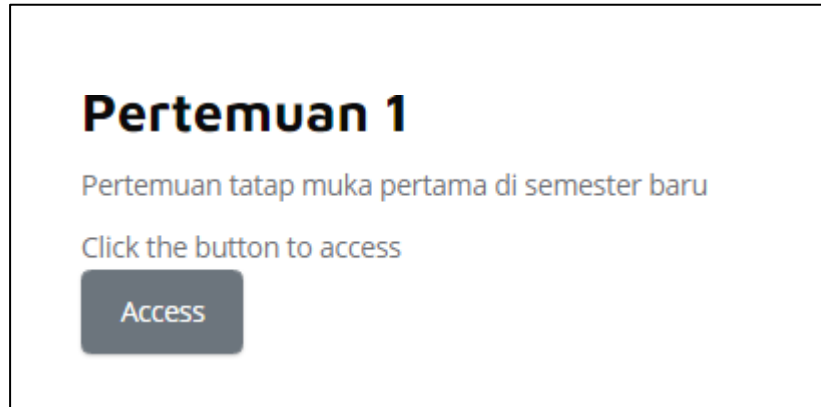
Access restrictions

None

Add restriction...

Gambar 41. Pembatasan Akses ke Video Conference

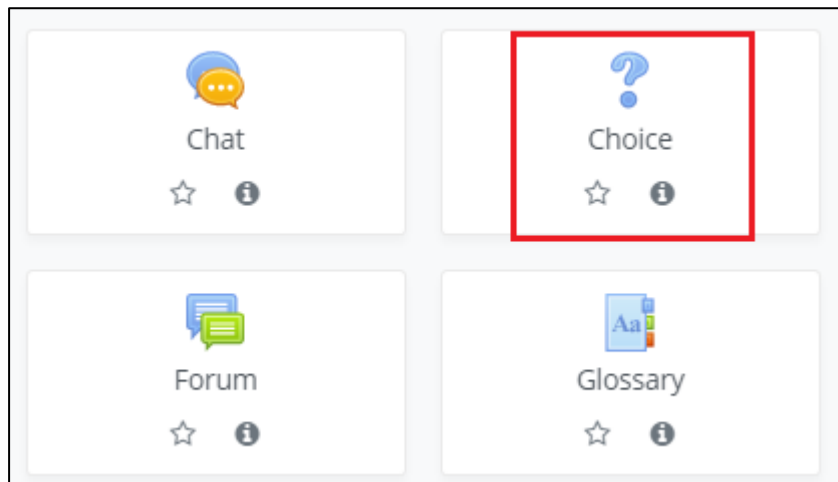
6. Jika pengaturan telah selesai dilakukan, lalu tekan tombol “Save”. Kemudian masuk ke tampilan jitsi untuk dapat mengakses *video conference*.



Gambar 42. Halaman untuk Mengakses Jitsi Meet

2.1.7 Membuat Aktivitas Pilihan (*Choice*)

1. Klik tombol abu-abu “*Turn editing on*” di bagian sebelah kiri atas.
2. Kemudian Klik **Add an Activity or Resource** pada salah satu topik yang diinginkan.
3. Klik fitur *Choice* dan akan langsung masuk ke tampilan fiturnya.



Gambar 43. Memilih Fitur Choice

4. Setelah memilih aktivitas *Choice*. Akan muncul tampilan pengaturan *Choice*. Isilah nama untuk nama *Choice*, dan dapat ditambahkan informasi mengenai deskripsinya. Centang *Display description on course page* untuk menampilkan isi deskripsi mengenai *Choice* ini.

Gambar 44. Mengisi Nama Choice dan Deskripsi

Keterangan:

- *Display mode for the options*: Pilihan untuk bagaimana data akan ditampilkan, *horizontal* atau *vertical*.
5. Kemudian melakukan pengaturan *option*.

Gambar 45. Melakukan Pengaturan *Option*

Keterangan:

- *Allow choice to be updated*: Sebuah menu untuk mengizinkan pilihan dapat diubah.
- *Allow more than one choice to be selected*: Menu untuk mengizinkan partisipan dapat memilih lebih dari satu pilihan.
- *Limit the number of responses allowed*: Menu untuk menambahkan batasan partisipan yang dapat memilih pada suatu pilihan yang tersedia.

Membuat batas waktu untuk pemilihan, untuk dapat mengakses batasan waktu pada menu harus memberi centang pada tombol “*enable*” seperti pada gambar.

▼ Availability

Allow responses from 19 February 2021 00 34 ☒ Enable

Allow responses until 19 February 2021 00 56 ☒ Enable

☐ Show preview ⓘ

Gambar 46. Membuat Batas Waktu Pemilihan

6. Mengatur bentuk *result* untuk *choice*.

▼ Results

Publish results Do not publish results to students

Show column for unanswered No

Include responses from inactive/suspended users No

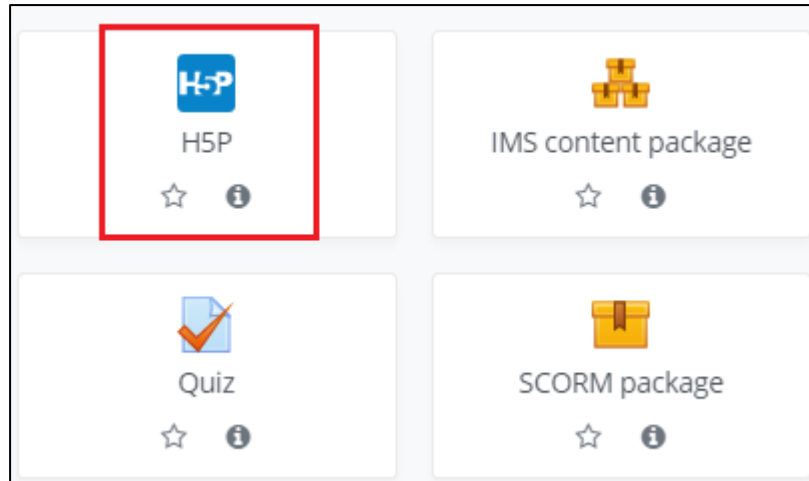
Gambar 47. Mengatur Bentuk *Result*

Keterangan:

- *Publish results*: Sebuah menu pilihan untuk mempublikasikan hasil *choice* atau tidak.
 - *Show column for unanswered*: Menu pilihan untuk menampilkan kolom yang tidak menjawab.
 - *Include responses from inactive/suspended users*: Menu pilihan melibatkan respon dari pengguna *inactive* atau *suspended*.
7. Setelah pengaturan telah selesai dilakukan, lalu tekan tombol “Save”.

2.1.8 Membuat Aktivitas H5P (HTML 5 Package)

1. Klik tombol abu-abu “*Turn editing on*” di bagian sebelah kiri atas.
2. Kemudian Klik **Add an Activity or Resource** pada salah satu topik yang diinginkan.
3. Klik fitur H5P dan akan langsung masuk ke tampilan fiturnya.



Gambar 48. Memilih Fitur H5P (HTML 5 Package)

4. Setelah memilih aktivitas H5P. Akan muncul tampilan pengaturan H5Pi. Isilah nama atau judul untuk fitur H5P yang akan digunakan, dan dapat ditambahkan informasi mengenai deskripsinya. Centang *Display description*

 A screenshot of a web form titled "Adding a new H5P to Topic 1". The form has a left sidebar with a "General" section. The main area contains:

- A "Name" text input field.
- A "Description" text area with a rich text editor toolbar above it. The toolbar includes buttons for bold, italic, underline, list, link, unlink, and other formatting options.
- A checkbox at the bottom labeled "Display description on course page".

on course page untuk menampilkan isi deskripsi mengenai H5P ini.

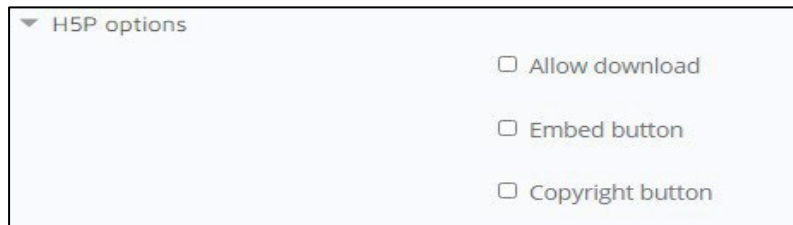
Gambar 49. Mengisi Nama dan Deskripsi H5P

5. Mengisi *Package file* dengan format H5P yang terdapat interaktif konten di dalam file tersebut dengan maksimum ukuran file 100MB.



Gambar 50. Mengisi *Package File*

6. Melakukan pengaturan terhadap *file* H5P.



Gambar 51. Melakukan Pengaturan *File*

7. Mengatur ketersediaan upaya pelacakan data untuk laporan seperti respon dan nilai. Untuk beberapa *file* H5P tidak menyediakan upaya pelacakan data, dimana hal ini tidak akan berpengaruh terhadap *setting-an* data di bawahnya.



Gambar 52. Mengatur Upaya Pelacakan Data

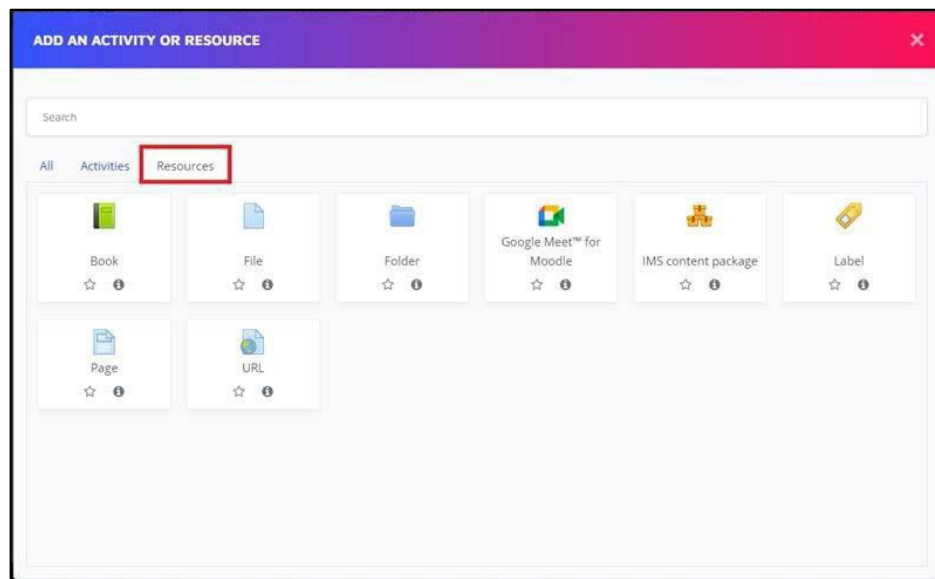
Keterangan:

- *Enable attempt tracking*: Pilihan untuk menyediakan upaya pelacakan data.
 - *Grading method*: Mengurutkan pelacakan data dengan mengacu pada suatu nilai.
8. Jika pengaturan H5P telah selesai dilakukan, lalu tekan tombol “Save”.

9. Pembahasan lebih lanjut untuk penggunaan H5P ini ada di bab khusus.

2.2 Menambah Sumber Daya (*Resource*)

Selain menambah aktivitas di dalam *course*, dosen juga dapat menambah sumber daya untuk mendukung kegiatan pembelajaran di *E-Learning*. *Resource* atau sumber daya berada di bagian kanan menu *activities*.



Gambar 53. Tampilan Sumber Daya Pembelajaran

Keterangan:

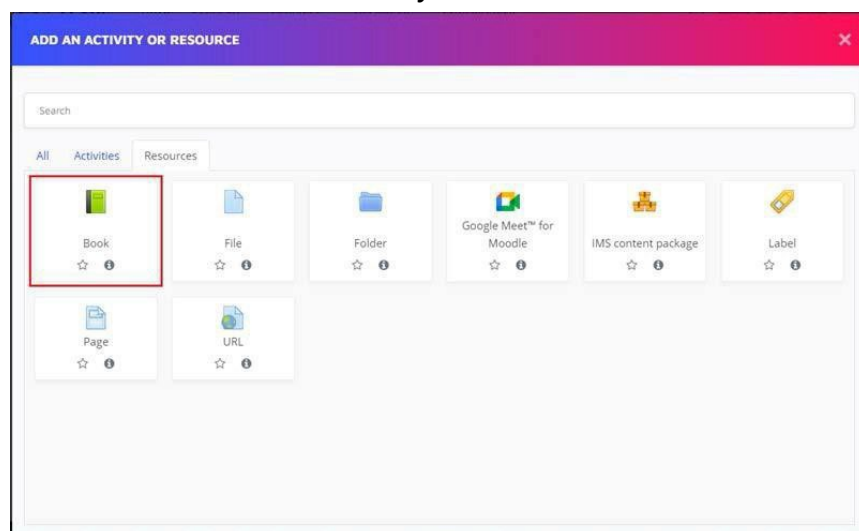
- **Book:** Sumber daya dalam bentuk chapter dari sebuah buku. Dosen dapat membagikan materi pengajaran dalam bentuk bab per bab dari sebuah buku ajar dengan menggunakan sumber daya ini. Format yang dapat diunggah dalam bentuk gambar (*.jpg).
- **File:** Sumber daya ini bisa digunakan untuk mengunggah file atau materi pengajaran ke dalam course.
- **Folder:** Sumber daya ini bisa digunakan untuk mengatur file atau materi ke dalam satu folder.
- **Google Meet™ for Moodle:** Sumber daya ini bisa digunakan untuk membuat course berisikan link Google Meet

- **IMS Content package:** Ini bisa digunakan untuk membuat sumber daya pembelajaran statis dengan format standar IMS.
- **Label:** Apabila dosen ingin memasukan instruksi, gambar, teks ataupun video dari YouTube bisa menggunakan menu ini. Tampilan materi bisa langsung dilihat dari *course*.
- **Page:** Mahasiswa bisa melihat berbagai materi yang berisikan deskripsi mengenai tayangan video, gambar, suara, bahkan menempelkan code khusus untuk menampilkan Google Maps.
- **URL:** Apabila ada link atau tautan dari *website* pembelajaran yang akan dimasukan ke dalam *course*, dosen bisa memanfaatkan sumber daya ini.

2.2.1 Menggunakan Sumber Daya Buku (Book)

Dosen bisa memberikan materi pembelajaran setiap pertemuan dengan membagikan *book chapter* atau bahasan per bab layaknya sebuah *e-book*.

1. Hal ini bisa dilakukan cukup memanfaatkan fitur *book* di dalam menu *Add an activity or resource*.



Gambar 54. Fitur Book

2. Setelah itu akan muncul keterangan mengenai judul dan deskripsi buku tersebut, silakan dimasukan keterangannya. Jangan lupa klik *Save and Display* untuk

menyimpan lalu melihat tampilannya.

The screenshot shows a form titled "Adding a new Book" with a "General" section expanded. It includes a "Name" field with a red error icon, a "Description" field with a rich text editor toolbar, and a checkbox for "Display description on course page". Below these are several collapsed sections: "Appearance", "Common module settings", "Restrict access", "Activity completion", "Tags", and "Competencies". At the bottom are three buttons: "Save and return to course", "Save and display", and "Cancel".

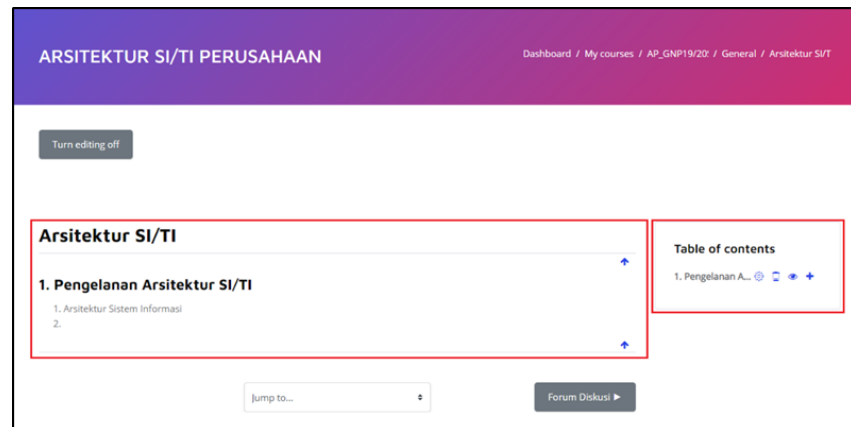
Gambar 55. Tampilan Judul dan Deskripsi Buku

Setelah itu, isi bab per bab yang akan dimasukan, mulai dari pengenalan pembahasan hingga masuk ke bab utama. Jangan lupa untuk klik *Save changes*.

The screenshot shows a form titled "Arsitektur SI/TI" with a "Add new chapter" section expanded. It includes a "Chapter title" field with a red error icon containing the text "Pengenalan Arsitektur SI/TI", a "Subchapter" field with a checkbox and note "(Only available once the first chapter has been created)", and a "Content" field with a red error icon containing a rich text editor toolbar and the text "1. Arsitektur Sistem Informasi" and "2.". Below these are "Tags" and a "Tags" dropdown menu with the text "No selection" and "Enter tags...". At the bottom are two buttons: "Save changes" and "Cancel".

Gambar 56. Tampilan Isi Bab Buku

3. Setelah disimpan akan muncul tampilan layaknya *e-book*. Akan terlihat judul bab, isi, dan daftar isi yang ada di sebelah kanan (Table of Contents). Lakukan langkah sebelumnya untuk menambah bab atau halaman berikut dengan menekan simbol '+' yang ada di dalam *Table of Contents*.



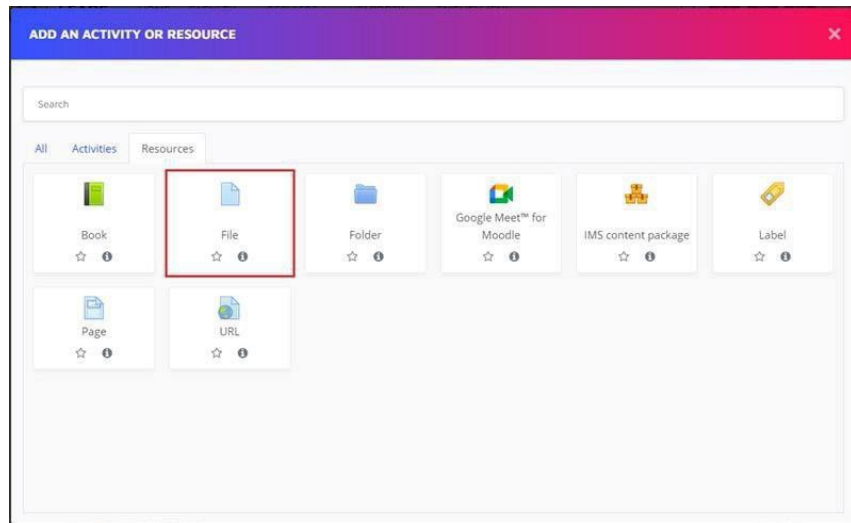
Gambar 57. Tampilan E-Book yang Sudah Dibuat

2.2.2 Menggunakan Sumber Daya File untuk Unggah Materi

Mengunggah materi atau file bisa dilakukan dengan dua cara, yakni *drag and drop* dan menggunakan fitur *File* yang ada di *resource*.

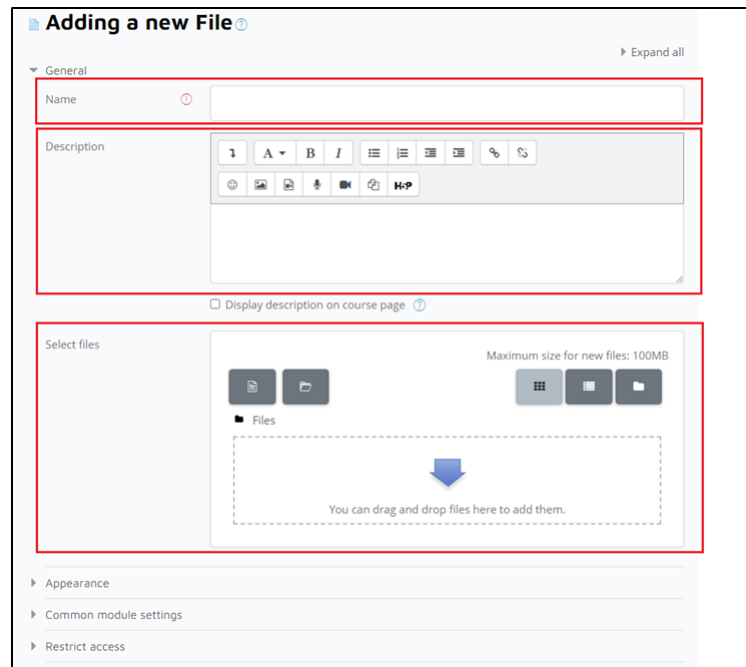
1. Metode *drag and drop* dapat dilakukan dengan cara, membuka folder yang ada di lokasi penyimpanan komputer. Setelah itu, geser materi dari lokasi penyimpanan ke topik perkuliahan yang akan dimasukan materinya. Jangan lupa untuk klik *Turn editing on* terlebih dahulu agar topik bisa diberi materi.

2. Cara berikutnya adalah dengan memanfaatkan fitur *File*. Dosen memilih fitur ini di dalam *Resource*.



Gambar 58. Menu File

3. Isi nama materi dan deskripsi materi (jika diperlukan), lalu unggah file ke dalam menu *select files*. Setelah terunggah klik *Save and return to course* untuk menyimpannya.

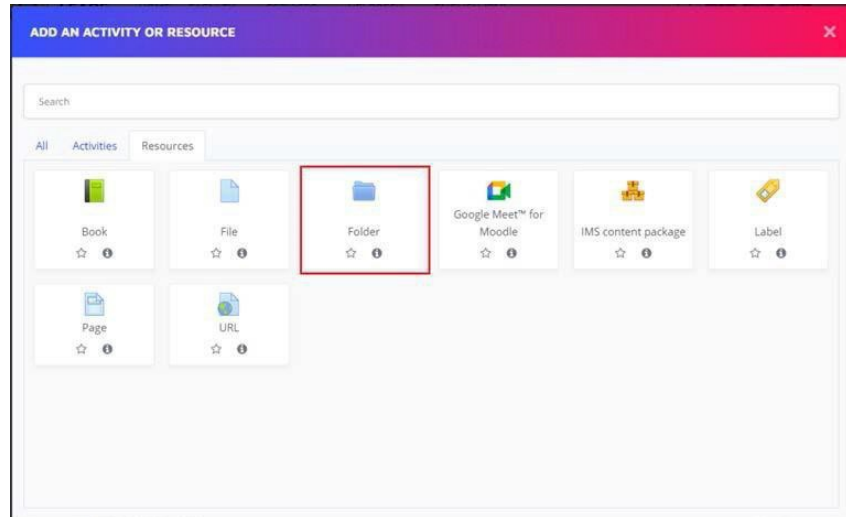


Gambar 59. Menu Memasukan File

2.2.3 Menggunakan Sumber Daya Folder untuk Mengumpulkan Materi di Dalam Satu Folder

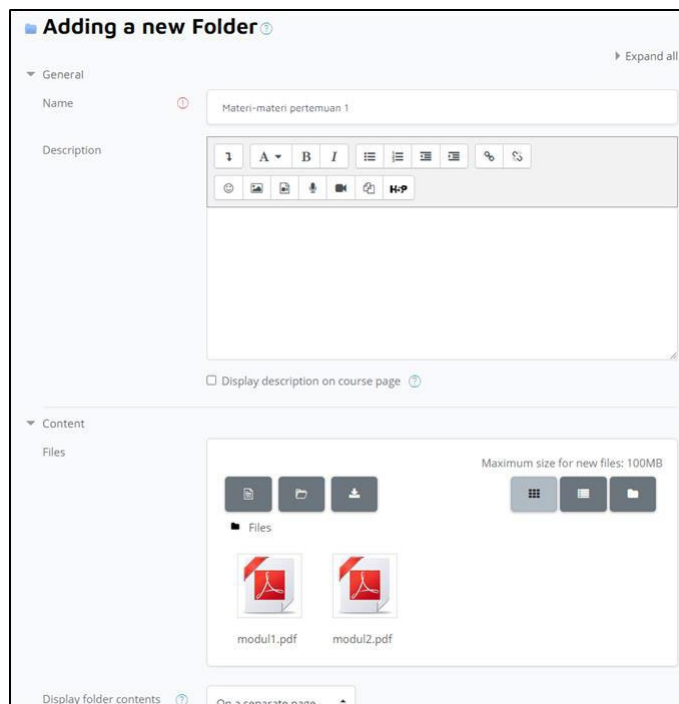
Dosen bisa membuat *folder* untuk mengumpulkan semua materi yang berkaitan dengan pembahasan.

1. Klik fitur *Folder* di *resource*.



Gambar 60. Menu Folder

2. Setelah itu isikan keterangan Nama *folder*, deskripsi (bila diperlukan), lalu masukan konten atau materi-materi yang akan diunggah ke dalam *folder* tersebut. Lalu, klik *Save and return to course* untuk menyimpannya.



Gambar 61. Tampilan Menu Folder

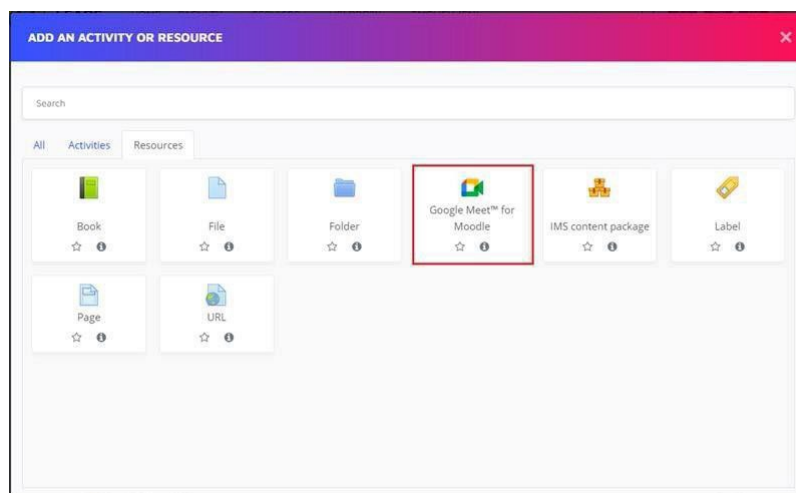
3. *Folder* akan berada di dalam *course* yang berisikan materi- materi dan dapat diunduh oleh mahasiswa.



Gambar 62. Tampilan Folder di Dalam Course

2.2.4 **Menggunakan Sumber Daya Google Meet for Moodle untuk Membuat link Google Meet**

Dosen dapat membuat *course* berisikan link Google Meet untuk melakukan pembelajaran dengan komunikasi video. Klik fitur *Google Meet for Moodle* di *resource*.



Gambar 63. Fitur *Google Meet for Moodle*

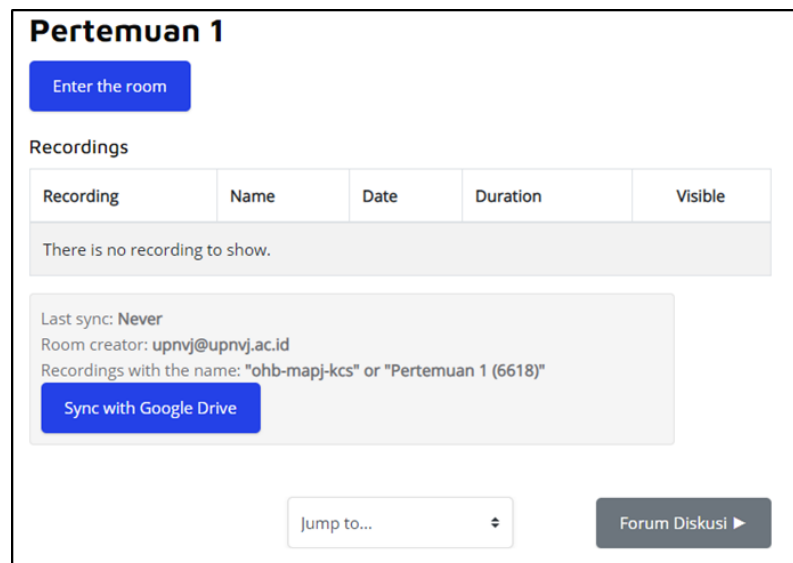
1. Masukkan nama *room*, deskripsi (jika diperlukan) dan tanggal akan diadakannya Google meet. Lalu klik *Generate Room URL* pada kolom *Room url* untuk mendapatkan link Google Meet.

Gambar 64. Tampilan *Google Meet for Moodle*

2. Pilih akun yang akan digunakan untuk membuat link Google Meet. Setelah memilih akun maka *Room url* akan secara otomatis terisi dengan link Google Meet. Lalu, klik *Save and return to course* untuk menyimpannya.

Gambar 65. Memilih Akun untuk Membuat *link Google Meet for Moodle*

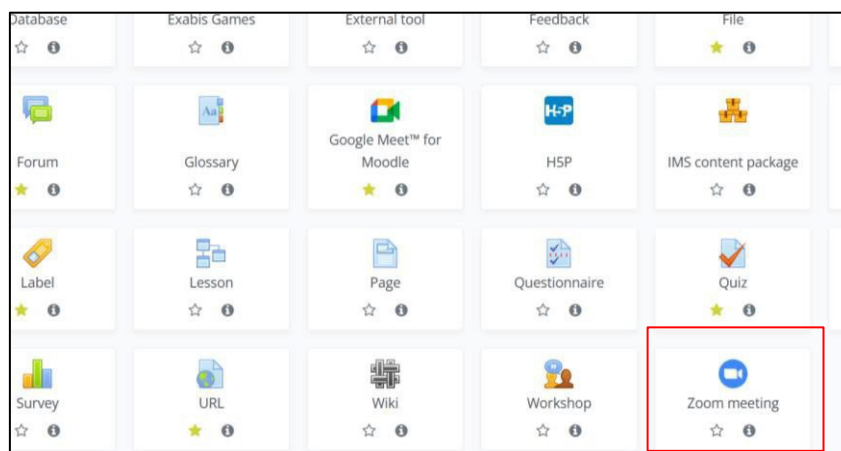
3. *Link* Google Meet akan berada di *course* yang dapat dibuka oleh mahasiswa.



Gambar 66. Tampilan Sinkronisasi Rekaman Video *Google Meet*

2.2.5 Menggunakan Sumber Daya *Zoom Meeting*

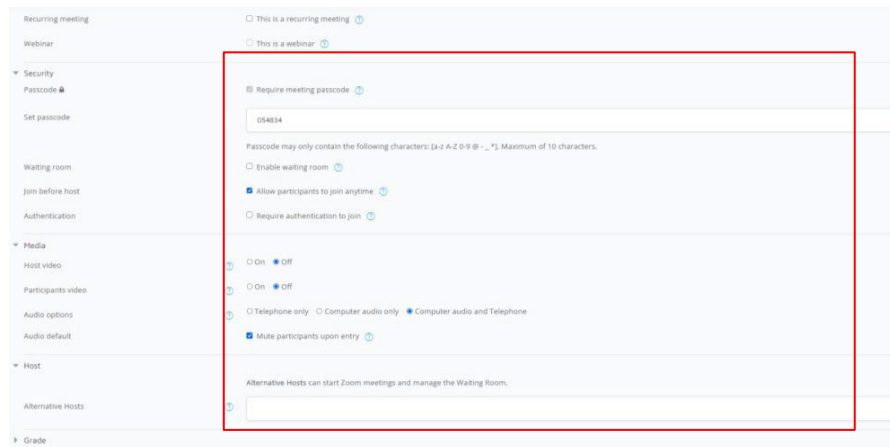
Selain *Google Meet*, dosen bisa memanfaatkan *Zoom meeting* sebagai alternatif aplikasi *video conference* yang bisa dipilih pada menu *activity*. Agar bisa menggunakan fitur ini, dosen diwajibkan untuk menggunakan email yang berafiliasi @upnvj.ac.id dan mendaftarkan diri ke UPT TIK. Apabila belum memiliki email tersebut, bisa menghubungi bagian UPT TIK.



Gambar 67. Fitur *Zoom Meeting*

Setelah diklik fitur *Zoom meeting* tersebut, akan muncul pengaturan layaknya menggunakan aplikasi *Zoom* pada

desktop. Silakan diisi sesuai dengan pertemuan dan kelas, kemudian atur waktu perkuliahan yang akan dilaksanakan beserta durasinya, kemudian dilanjutkan untuk pengaturan lainnya, seperti Video Peserta dinyalakan atau tidak, *microphone* dinyalakan atau tidak, dan sebagainya.



Gambar 68. Fitur *Zoom Meeting*

Setelah disimpan, maka fitur Zoom akan muncul di dalam *course* sesuai dengan nama pertemuan maupun kelas yang sudah diatur.

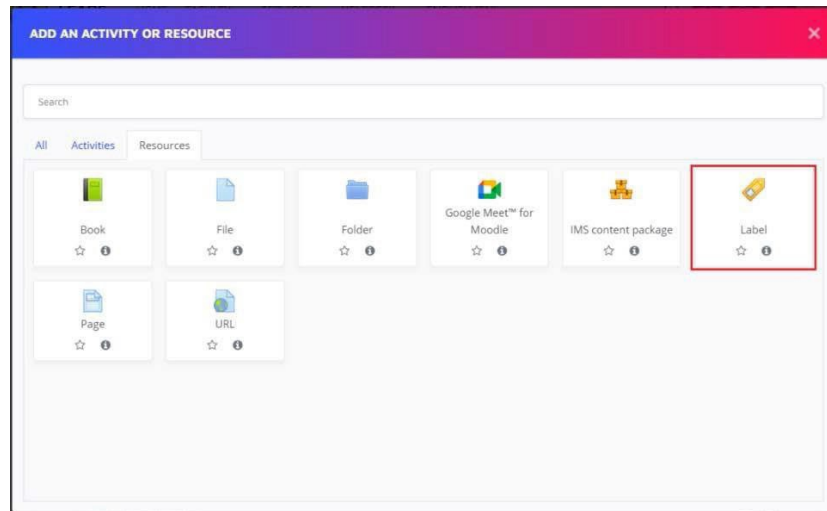


Gambar 69. Tampilan Zoom Meeting di dalam *course*

2.2.6 **Menggunakan Sumber Daya Label untuk Memasukan Video dari YouTube**

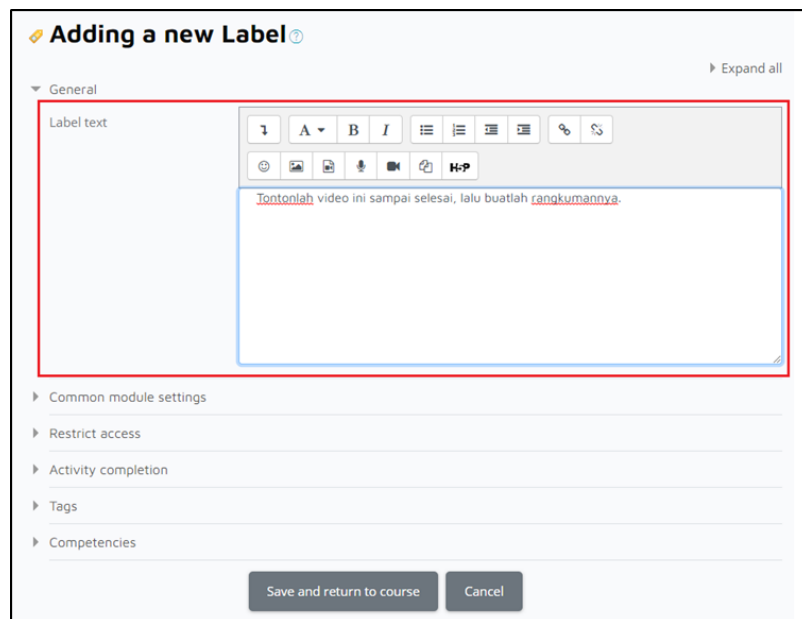
Dosen bisa memasukan instruksi, gambar, teks ataupun video dari *YouTube* bisa menggunakan menu ini. Tampilan materi bisa langsung dilihat dari *course* dan mahasiswa dapat langsung mengaksesnya.

1. Klik fitur Label di dalam *resource*.



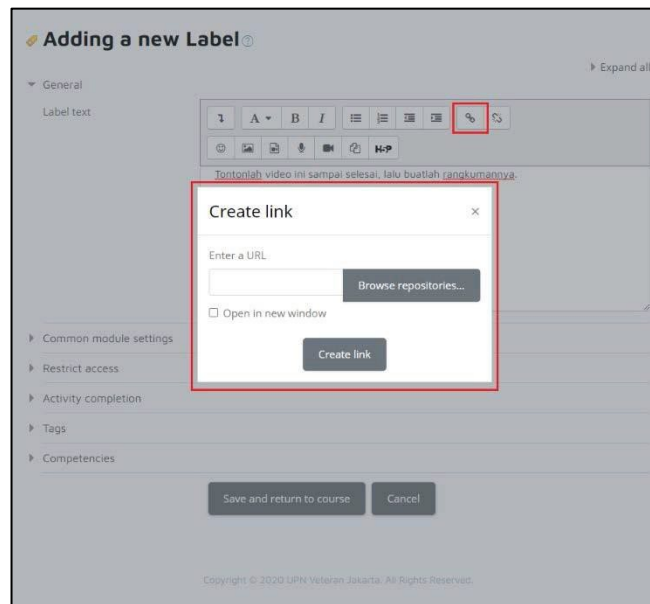
Gambar 70. Fitur Label

2. Setelah itu akan muncul tampilan pengaturan label.
Isikan instruksi di dalam menu Label *text* sebanyak yang diinginkan.



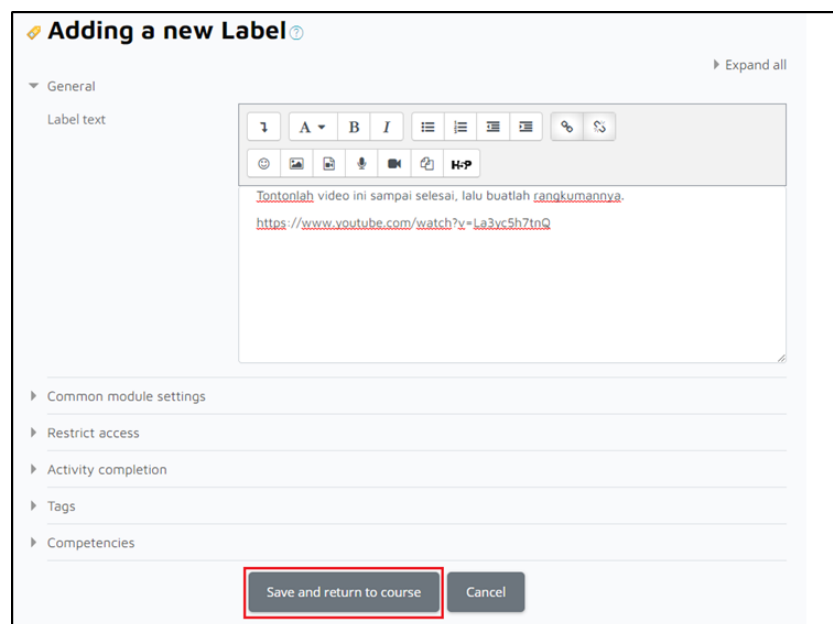
Gambar 71. Tampilan Label *Text* untuk Menulis Instruksi

3. Apabila ingin memunculkan tayangan video ajar dari *YouTube* bisa menyalin *link* yang ada di *YouTube*, kemudian menempelkannya. Di dalam *Label Text*, klik tombol *Link* akan muncul tampilan *Create link*. Tempelkan (*paste*) tautan atau link yang ada di *YouTube* pada kolom *Enter a URL*. Lalu klik *Create Link*.



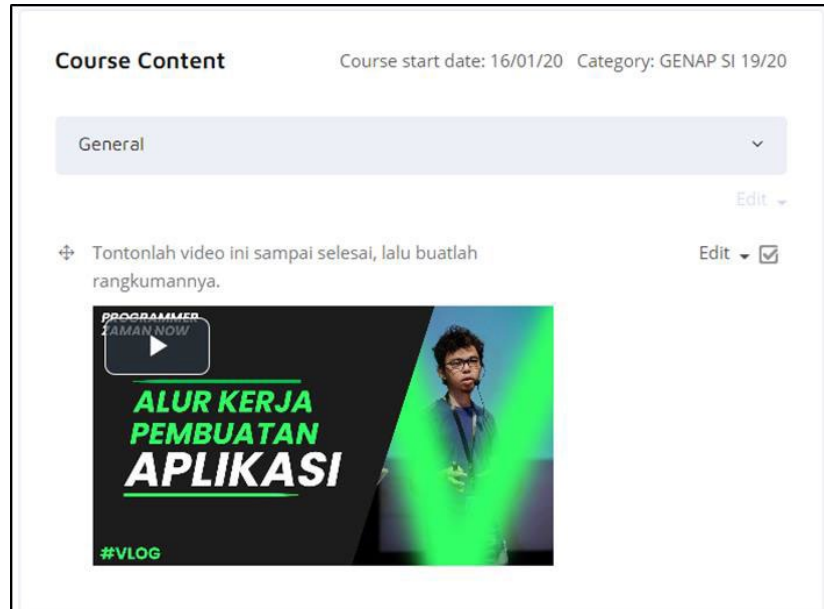
Gambar 72. Cara Memasukan Video dari Youtube

4. Setelah link video dimasukkan ke dalam *Label Text*, jangan lupa untuk menekan *Save and return to course*.



Gambar 73. Klik Save and Return to Course untuk Menyimpan

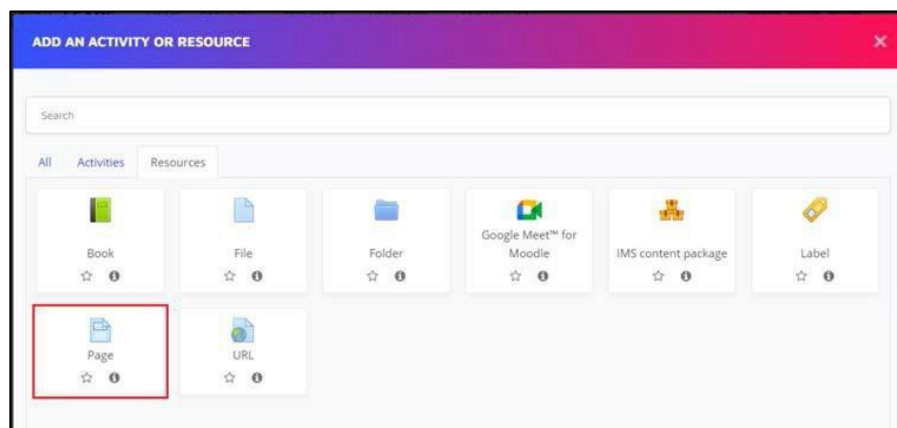
5. Tampilan video beserta instruksinya akan muncul di halaman depan *course* tanpa harus masuk ke dalam *course* terlebih dahulu.



Gambar 74. Tampilan di *Halaman Course*

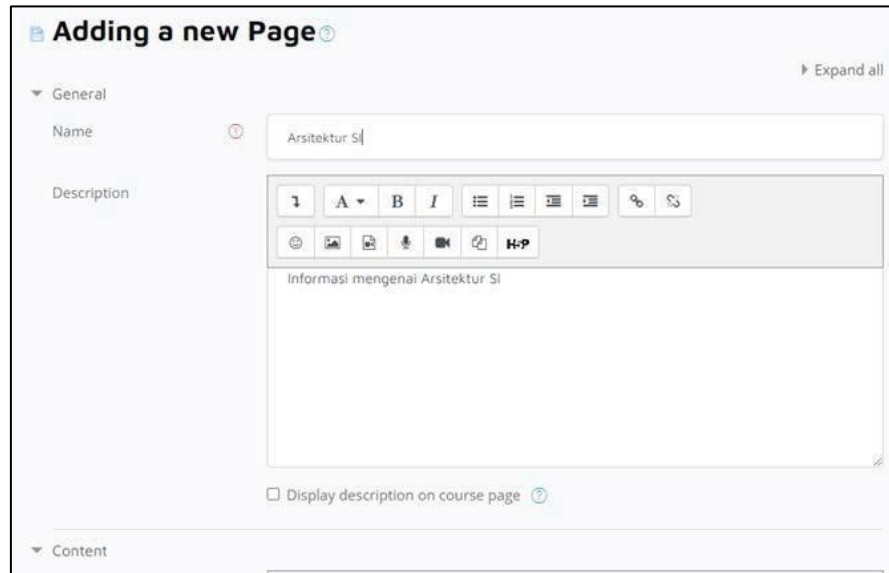
2.2.7 Menggunakan Sumber Daya Page untuk Membuat Halaman Merujuk ke Website

Mahasiswa bisa melihat berbagai materi yang berisikan deskripsi mengenai tayangan video, gambar, suara, bahkan menempelkan kode khusus untuk menampilkan *Google Maps* di dalam *course*. Dosen bisa memanfaatkan *Page* untuk melakukan hal tersebut.



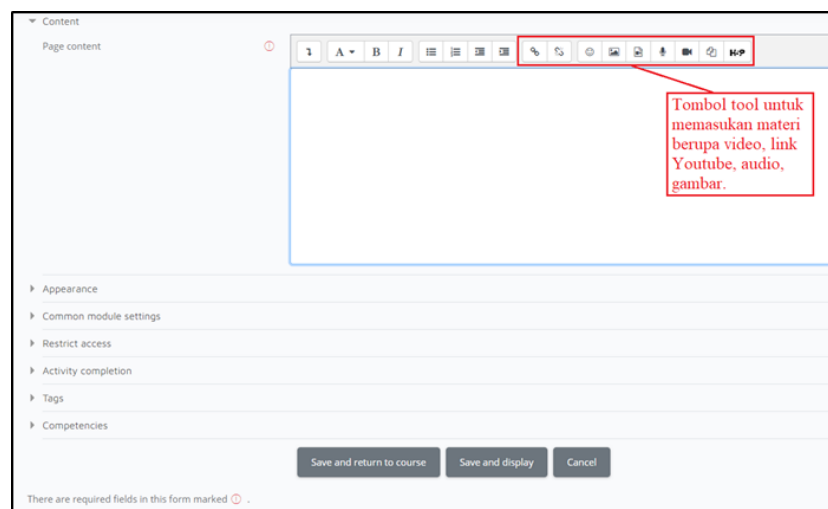
Gambar 75. Tampilan *Menu Page*

1. Setelah menekan *Page*, akan muncul tampilan pengaturan *Page*. Isi kolom informasi mulai dari nama halaman yang akan dibagikan beserta deskripsinya.



Gambar 76. Isikan Kolom Nama dan Deskripsi untuk Halaman

2. Setelah itu, masukan halaman yang akan dibagikan, bisa berupa link menuju *website* tertentu, atau memasukan video dari *YouTube*. Di dalam *page content*, dosen bisa masukan instruksinya lalu berikan materi dalam bentuk, video, audio, *link website*, bahkan *Google Maps*.



Gambar 77. Tampilan Pengaturan Konten di dalam Fitur Page

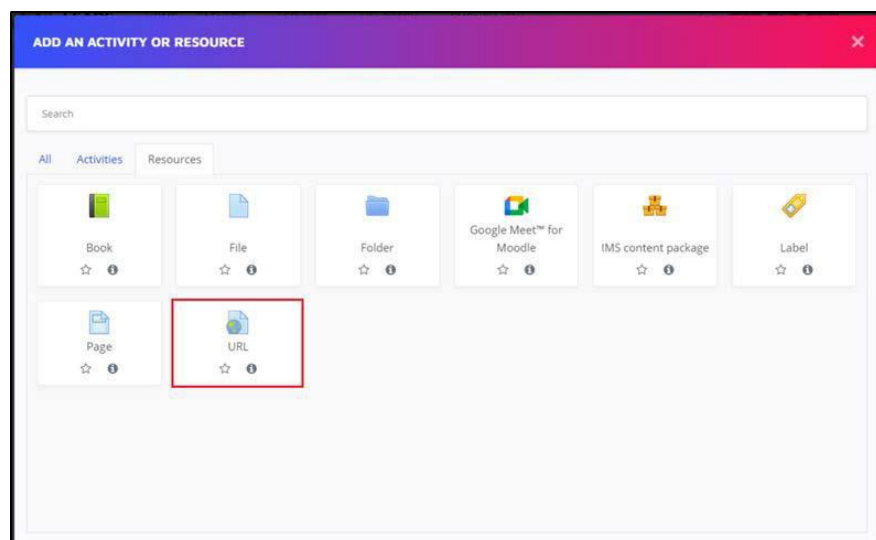
3. Setelah memasukkan semua materi, tekan tombol *Save and return to course*. Akan muncul di halaman *course* berupa instruksi dan materi berupa video dari *YouTube*.



Gambar 78. Contoh Memasukan Video YouTube ke Halaman yang Dituju

2.2.8 Menggunakan Sumber Daya URL

Apabila ada *link* atau tautan dari *website* pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam *course*, dosen bisa memanfaatkan sumber daya ini. Klik fitur *URL* yang ada di dalam *resource*.



Gambar 79. Menu Fitur URL

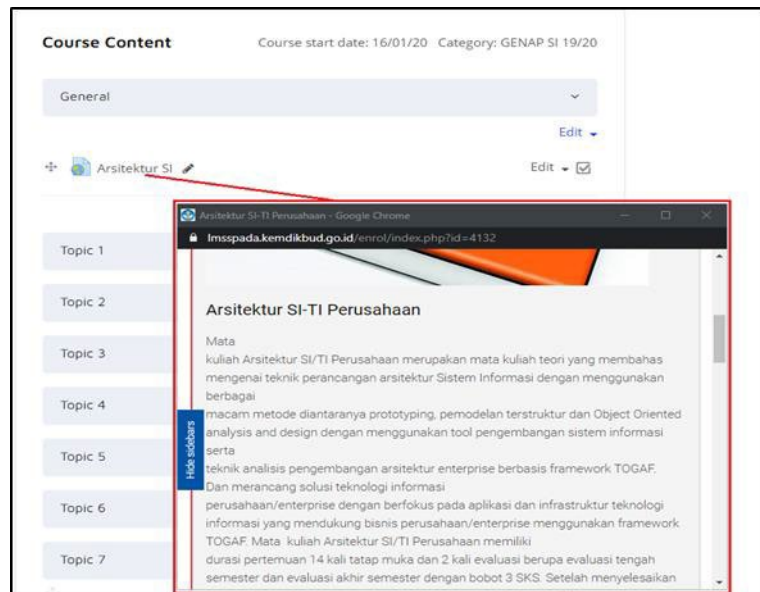
1. Setelah memilih fitur URL akan muncul tampilan pengaturannya. Isikan informasi nama, deskripsi dan paling utama adalah alamat *website* yang akan dituju.

Gambar 80. Tampilan Pengaturan Fitur URL

2. Secara *default* dari sistem, *link* yang dituju akan terbuka langsung (*Open*) di *course* ketika diklik. Dosen dapat melakukan pengaturan tampilannya dari *link* yang dituju agar dapat membuka tampilannya muncul secara *pop up* melalui menu *Appearance*. Setelah itu klik *Save and return to course* untuk menyimpan fitur ini dan kembali ke halaman *course*.

Gambar 81. Pengaturan untuk Mengubah Tampilan Link

3. Mahasiswa dapat menekan tombol *link* yang ada di halaman depan *course*, kemudian akan muncul *website* yang dituju dalam bentuk *pop-up* dengan pengaturan yang sudah dilakukan.

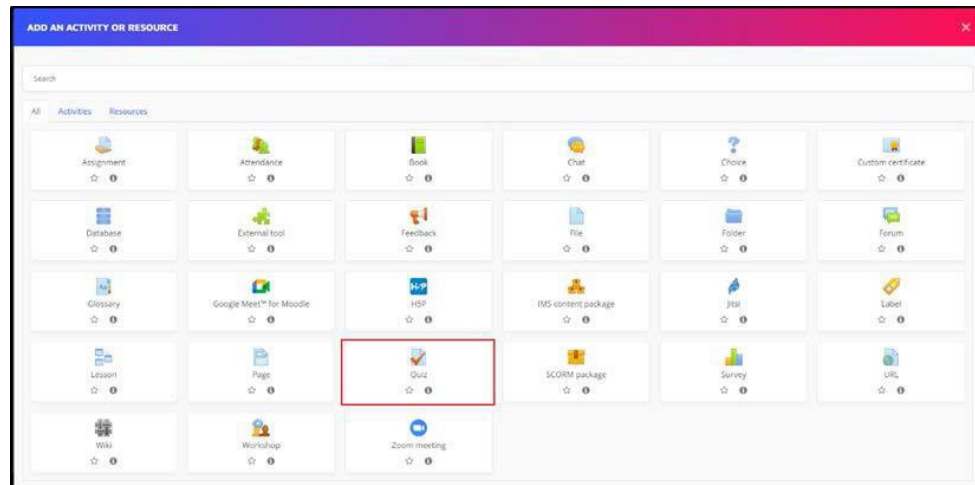


Gambar 82. Tampilan Website dalam Bentuk Pop Up

2.3 Membuat Aktivitas Kuis

Dosen dapat membuat kuis yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa di kelas ataupun dimana saja. Bentuk pertanyaan di dalam kuis bisa berbagai model, mulai dari pilihan ganda, uraian, benar/salah, mencocokkan, dan sebagainya. Selain itu, Dosen juga dapat membuat bank soal-soal yang banyak dan bervariasi. Tinggal memilih bank soal mana yang akan digunakan, Dosen dapat memberikan kuis dengan cepat kapan saja. Berikut adalah langkah- langkah untuk membuat kuis di *course*.

1. Pilih aktivitas *Quiz* di dalam menu *Add activity or resource*.



Gambar 83. Tampilan Aktivitas Quiz

2. Isi judul dan deskripsi untuk aktivitas *Quiz* ini. Apabila ingin menampilkan informasi dari deskripsi mengenai kuis ini, centang *Display description on Course Page*. Kalau tidak ingin ditampilkan biarkan kosong.

Gambar 84. Tampilan Menu Pengisian Kuis

3. Waktu tayang kuis bisa diatur dengan menggunakan menu *Timing*.

▼ Timing

Open the quiz ? 19 February 2021 07 36 ☐ Enable

Close the quiz 19 February 2021 07 36 ☐ Enable

Time limit ? 0 minutes ☐ Enable

When time expires ? Open attempts are submitted automatically

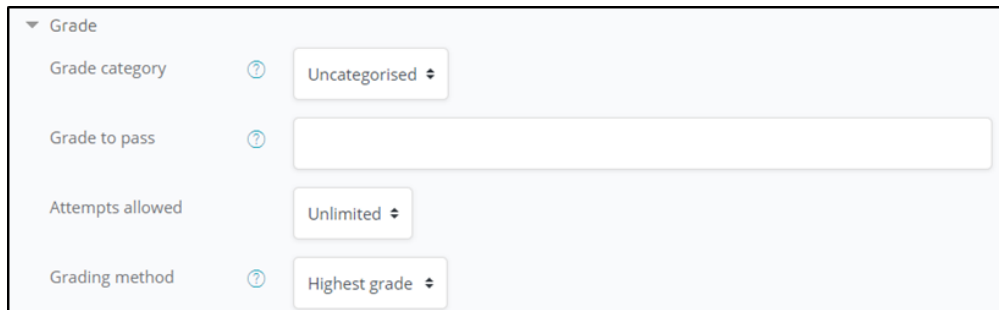
Gambar 85. Pengaturan Waktu Tayang Kuis

Keterangan :

- **Open the quiz:** Centang pilihan *Enable* untuk mengaktifkan waktu penyelenggaraan kuis. Sesuaikan tanggal, bulan, tahun dan waktu kapan kuis akan diselenggarakan.
- **Close the quiz:** Centang pilihan *Enable* untuk mengaktifkan waktu penutupan kuis.
- **Time Limit:** Ini adalah pengaturan untuk memberikan batas waktu penyelenggaraan kuis dalam hitungan menit. Centang pilihan *Enable* untuk mengaktifkan pengaturan waktunya.
- **When time expires:** Ada tiga submenu di dalam pilihan menu ini, yakni *Open attempts are submitted automatically* (saat waktu pengisian kuis berakhir akan secara otomatis mengirimkan hasil jawabannya), *There is grace period when open attempts can be submitted, but no more question answered* (ada penambahan waktu dan hasil pengisian tetap bisa dikirim namun tidak bisa lagi menjawab), dan terakhir *Attempts must be submitted before time expires, or they are not counted* (jawaban kuis harus dikirim sebelum waktu berakhir kalau tidak dilakukan maka jawaban tidak dihitung). Ketiga sub menu tersebut pengaturan untuk memberikan kondisi atau persyaratan saat waktu kuis berakhir.

4. *Grade* digunakan untuk melakukan pengaturan terhadap penilaian kuis. Menu ini bisa digunakan untuk melakukan

pengaturan untuk melihat skor tertinggi mahasiswa yang mengikuti kuis, hingga batas percobaan yang diijinkan saat mengisi kuis.



▼ Grade

Grade category ⓘ Uncategorised ▾

Grade to pass ⓘ

Attempts allowed Unlimited ▾

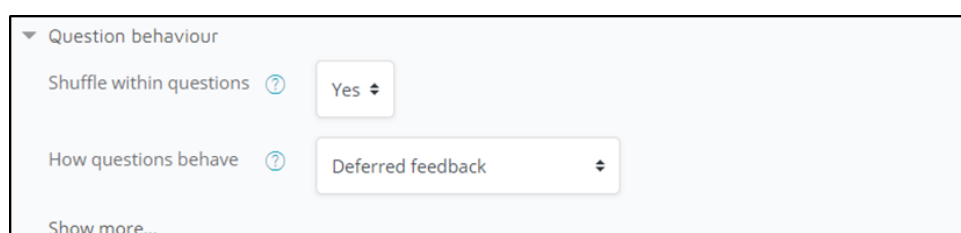
Grading method ⓘ Highest grade ▾

Gambar 86. Menu untuk Tampilan Pemberian Nilai

Keterangan :

- **Grade category:** Kategori penilaian kuis.
- **Grade to pass:** Batasan nilai minimal kuis yang harus dipenuhi oleh mahasiswa
- **Attempts allowed:** Batasan jumlah percobaan pengisian kuis.
- **Grading method:** Metode ini bisa digunakan apabila *mode attempts allowed* dalam bentuk *unlimited*. Sehingga dosen dapat melihat pengambilan nilai berdasarkan nilai yang tertinggi saat mahasiswa melakukan pengisian kuis berkali-kalai, ataupun nilai murni di saat pertama kali mahasiswa melakukan pengisian kuis.

5. Menu *Question Behavior* bisa digunakan untuk mengacak soal yang akan diberikan ke mahasiswa. Jadi setiap mahasiswa bisa berbeda pertanyaannya dengan nomor soal yang sama. Pilih 'Yes' untuk melakukan pengacakan soal.



▼ Question behaviour

Shuffle within questions ⓘ Yes ▾

How questions behave ⓘ Deferred feedback ▾

Show more...

Gambar 87. Tampilan Menu Question Behavior

6. Menu *Review Options* bisa digunakan untuk melihat kembali hasil jawaban. Setiap pertanyaan kuis yang selesai terjawab, dapat diatur untuk menampilkan hasil dari jawaban- jawaban yang sudah diberikan ataupun tidak. Baik jawabannya benar ataupun salah bisa ditampilkan secara langsung ataupun menunggu waktu kuis berakhir. Hal ini bisa dilakukan melalui menu *Review Options*. Apabila ingin menampilkan jawaban yang benar di akhir sesi, maka hilangkan tanda centang untuk sesi- sesi sebelum waktu kuis berakhir.

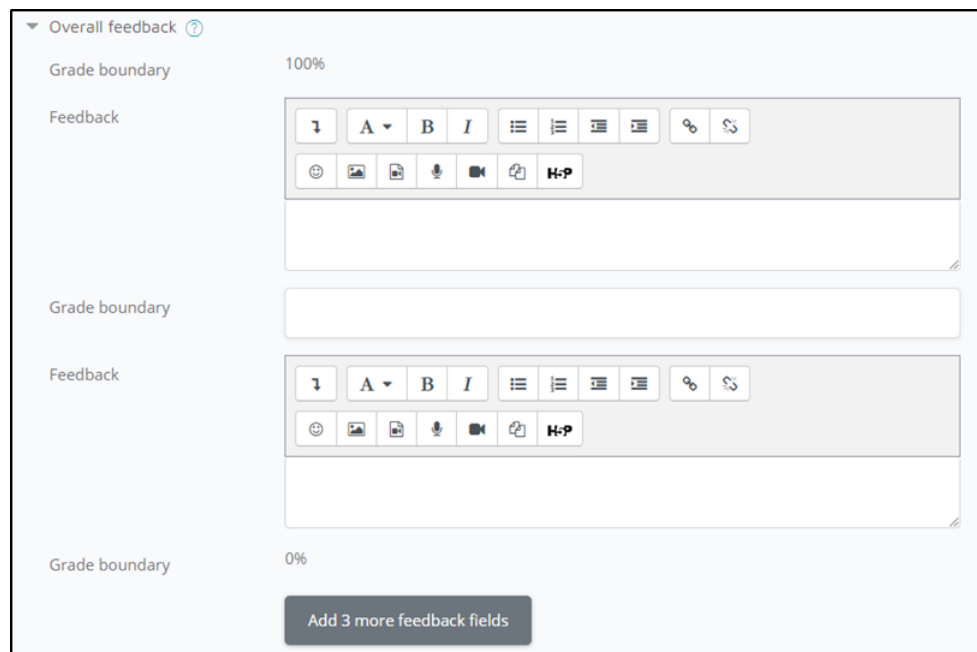
Review options ?	
During the attempt	Immediately after the attempt
☒ The attempt ?	☒ The attempt
☒ Whether correct ?	☒ Whether correct
☒ Marks ?	☒ Marks
☒ Specific feedback ?	☒ Specific feedback
☒ General feedback ?	☒ General feedback
☒ Right answer ?	☒ Right answer
☐ Overall feedback ?	☒ Overall feedback
Later, while the quiz is still open	After the quiz is closed
☒ The attempt	☒ The attempt
☒ Whether correct	☒ Whether correct
☒ Marks	☒ Marks
☒ Specific feedback	☒ Specific feedback
☒ General feedback	☒ General feedback
☒ Right answer	☒ Right answer
☒ Overall feedback	☒ Overall feedback

Gambar 88. Menu Review Options

Keterangan :

- ***During the attempt:*** Pilihan aksi *review* saat melakukan percobaan kuis
- ***Immediately after the attempt:*** Pilihan aksi *review* setelah melakukan percobaan kuis 2 (dua) menit setelah menekan tombol *Submit all and finish*.
- ***Later, while the quiz is still open:*** Pilihan aksi *review* untuk 2 (dua) menit kemudian saat waktu pengisian kuis masih berjalan. Ini dapat berjalan apabila kuis memiliki batasan waktu.
- ***After the quiz is close:*** Pilihan aksi *review* yang akan dilakukan saat waktu kuis sudah berakhir.

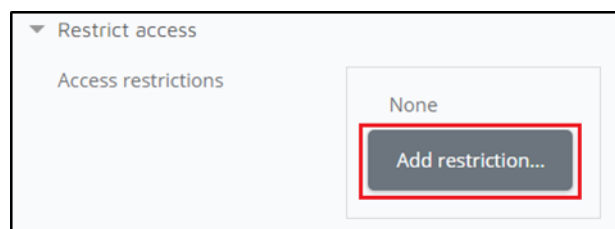
7. *Overall Feedback* dapat digunakan oleh dosen untuk memberikan umpan balik di setiap batasan nilai kuis. Setiap soal yang terjawab semua atau 100% dosen bisa memberikan umpan balik ke mahasiswa. Begitu pula sebaliknya, untuk setiap soal yang terjawab kurang dari 100%, dosen tetap dapat memberikan umpan balik ke mahasiswa yang bersifat motivasi. Menu ini dapat diisi ataupun dikosongkan.



The screenshot displays the 'Overall feedback' section of a quiz interface. It features three feedback fields, each with a 'Grade boundary' input and a 'Feedback' text area. The first field is set to '100%' and the third to '0%'. Each feedback area includes a rich text toolbar with options for bold, italic, underline, strikethrough, bulleted list, numbered list, link, unlink, and insert link. Below the third field is a button labeled 'Add 3 more feedback fields'.

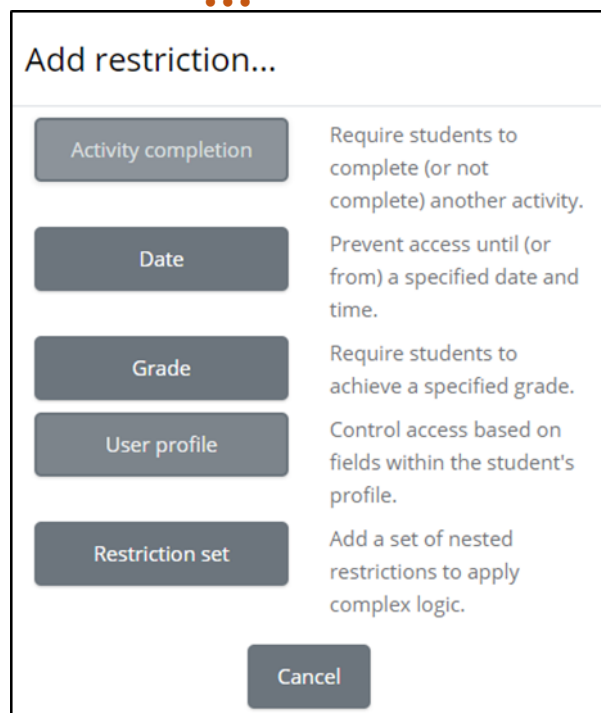
Gambar 89. Tampilan Memberikan Umpan Balik

8. *Restrict Access* atau pembatasan akses dapat digunakan oleh dosen apabila ingin membatasi akses ke kuis berdasarkan kategori-kategori yang dipilih. Klik *Add restriction* untuk menambahkan *restriction*.



The screenshot shows the 'Restrict access' section. It contains a label 'Access restrictions' and a dropdown menu currently set to 'None'. A red rectangular box highlights the 'Add restriction...' button located below the dropdown.

Gambar 90. Tampilan Menu Pembatasan



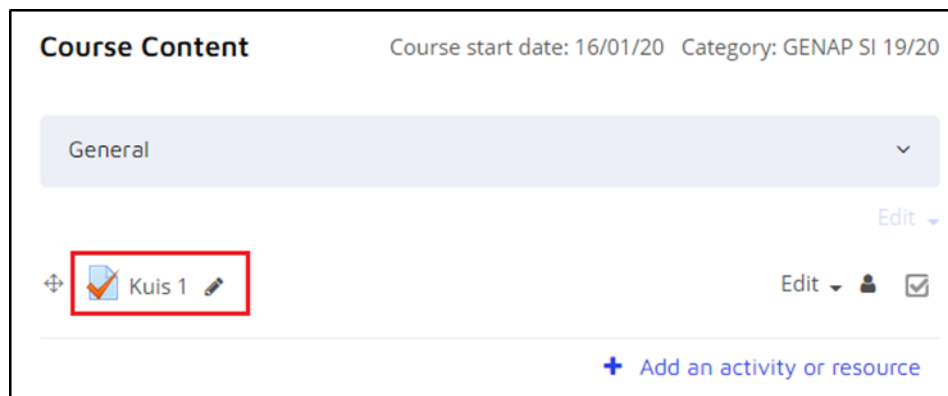
Gambar 91. Pilihan Pembatasan

Keterangan :

- **Activity Completion:** Pembatasan akses berdasarkan aktivitas yang harus dipenuhi oleh mahasiswa. Sebagai contoh, kuis ini dapat diakses apabila mahasiswa sudah mengikuti kuis yang pernah diikuti sebelumnya ataupun sudah mengerjakan tugas yang pernah diberikan sebelumnya.
- **Date:** Pembatasan akses berdasarkan tanggal dan waktu yang ditentukan. Dosen dapat menentukan kapan akses ke kuis dibuka dan kapan akses ke kuis berakhir.
- **Grade:** Pembatasan akses berdasarkan nilai dari aktivitas sebelumnya. Sebagai contoh, apabila mahasiswa tidak memenuhi syarat berdasarkan kuis sebelumnya, maka tidak dapat mengikuti kuis yang akan dibuka. Syarat yang ditentukan berdasarkan presentasi nilai yang ditentukan oleh dosen.
- **User profile:** Pembatasan akses berdasarkan profil mahasiswanya, seperti kota, alamat rumah, alamat email, nama depan, dan sebagainya.
- **Restriction set:** Pembatasan akses dalam bentuk pembatasan akses yang bertumpuk. Jadi dosen dapat

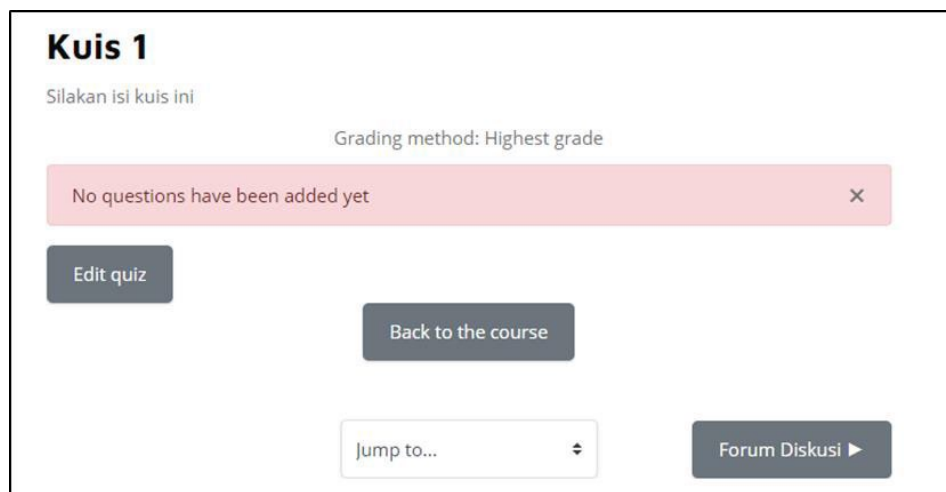
melakukan berbagai pembatasan akses berdasarkan *date* dan *grade* dalam satu pengaturan.

9. Apabila semua pengaturan telah selesai dilakukan, jangan lupa untuk menyimpannya dengan menekan tombol *Save and return to course*. Langkah ini belum selesai, masih ada satu langkah lagi untuk memasukkan soal-soal kuis pada aktivitas ini. Klik aktivitas Kuis yang sudah dibuat untuk masuk ke menu kuis.



Gambar 92. Klik Aktivitas Kuis untuk Melihat Pengaturan Kuis

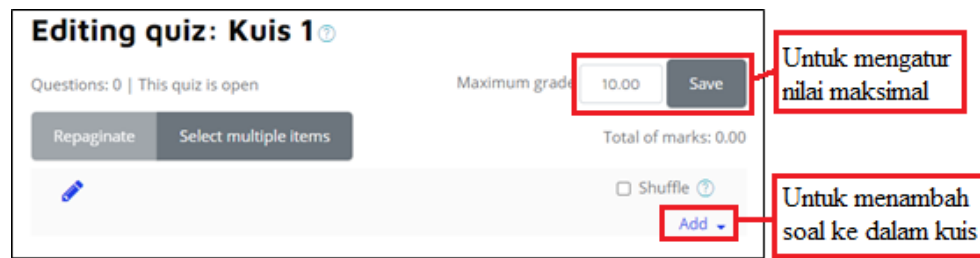
10. Setelah klik aktivitas kuis, akan muncul tampilan menu kuis. Apabila muncul peringatan *No questions have been added yet*, hal ini dikarenakan soal-soal kuis belum dimasukkan. Klik *Edit quiz* untuk masuk ke dalam pengaturan kuis.



Gambar 93. Klik Edit Quiz untuk Melakukan Pengaturan Kuis

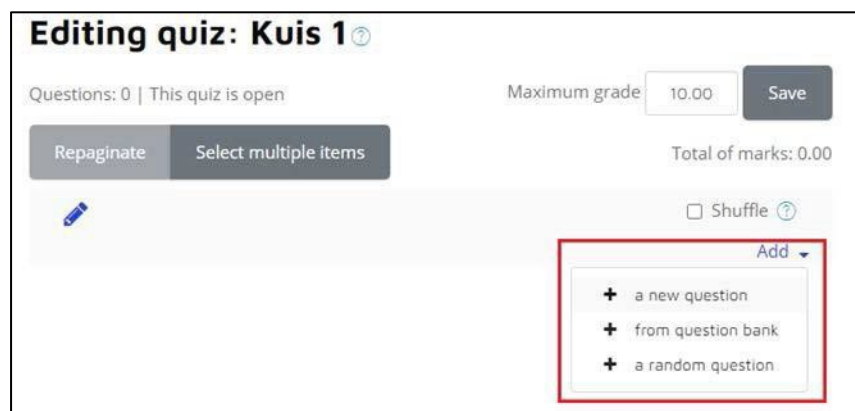
11. Setelah klik *Edit quiz*, akan muncul menu *editing quiz*. Di dalam menu ini dosen dapat memberikan nilai maksimal

...
kuis dengan mengisi menu *Maximum grade*. Sedangkan untuk memasukan soal- soal kuis klik *Add*.



Gambar 94. Menu Pengaturan Kuis

12. Setelah klik *Add*, akan muncul tampilan untuk memasukan soal-soal di dalam kuis. Akan muncul menu-menu yang dapat dipilih untuk memasukan soal yang sudah dibuat dan disimpan di dalam bank soal ataupun soal-soal yang baru akan dibuat.



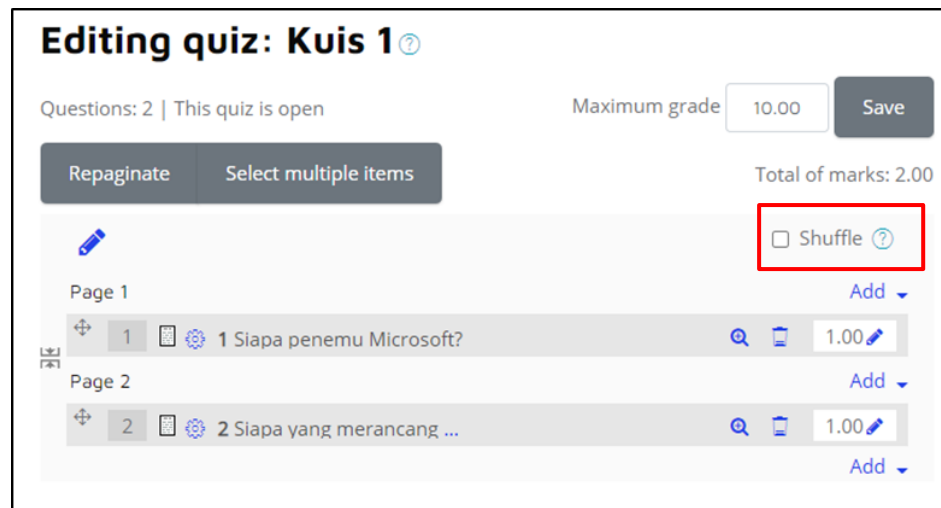
Gambar 95. Tampilan Menu Add untuk Memasukan Soal dengan Berbagai Metode

Keterangan :

- **A new question:** Dosen dapat menggunakan menu ini untuk memasukan soal-soal yang baru akan dibuat secara satu per satu.
- **From question bank:** Dosen sudah lebih dulu membuat soal- soal yang disimpan ke dalam bank soal.
- **A random question:** Dosen dapat membuat soal-soal yang acak berasal dari bank soal yang sudah dibuat. Dengan demikian, 1 (satu) nomor soal dapat memiliki ragam pertanyaan yang diambil dari bank soal yang sudah dibuat.

2.3.1 Membuat Pertanyaan Baru (A New Question)

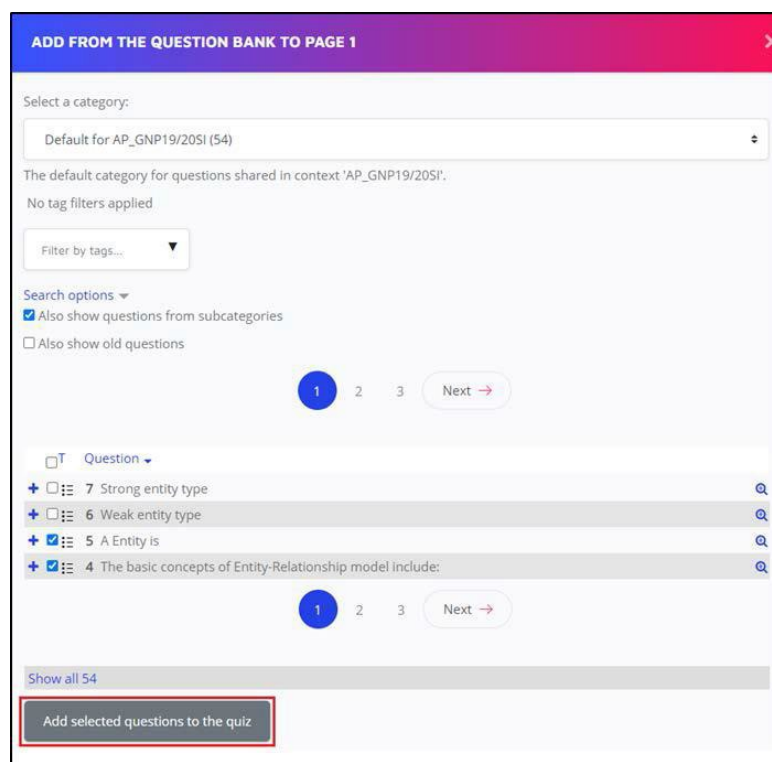
Apabila dosen memilih menu *a new question*, akan muncul jenis pertanyaan yang akan dibuat, seperti pilihan ganda, esai, dan sebagainya. Penjelasan jenis pertanyaan dan cara pengisiannya akan dibahas pada bab berikutnya. Klik *Shuffle* maka soal akan ditampilkan secara acak dan tidak berdasarkan urutannya.



Gambar 96. Tampilan Menu Mengacak Soal

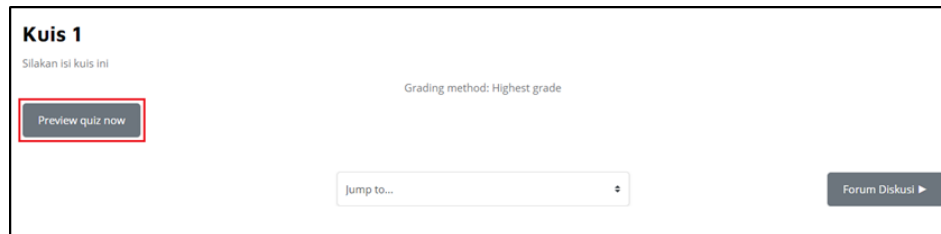
2.3.2 Input Soal Melalui Bank Soal (From Question Bank)

Metode memasukan soal dari bank soal bisa dipilih melalui menu *from question bank*.



Gambar 97. Memilih Soal Melalui Bank Soal

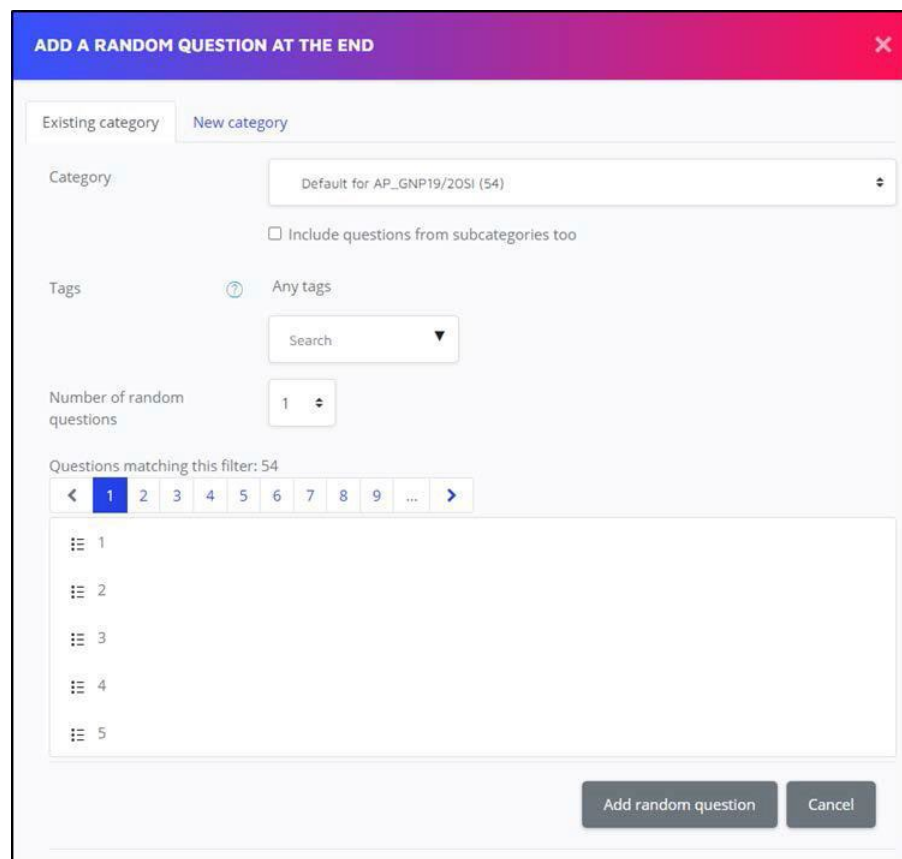
Pilih atau tentukan soal-soal yang akan diberikan di dalam kuis. Klik *add selected question to the quiz* lalu *save*. Lanjutkan ke *course* untuk melihat pilihan soal yang telah dibuat. Klik *Quiz>* lalu *preview* untuk melihat tampilan kuis.



Gambar 98. Tampilan Preview Soal di Dalam Course

2.3.3 Input Soal Secara Acak (A Random Question)

Ketika dosen memilih cara memasukan soal melalui metode *a random question*, akan muncul tampilan seperti berikut ini.



Gambar 99. Tampilan Menu Memasukan Soal Secara Acak

Keterangan :

- **Category:** Merupakan menu untuk memilih kategori soal yang tersimpan di dalam bank soal.
- **Tags:** Apabila memilih berdasarkan Tags, soal yang ditampilkan hanya berdasarkan tag yang dipilih (apabila ada).
- **Number of random questions:** Menu ini menentukan jumlah soal yang akan diacak yang berada di dalam bank soal yang sudah dibuat. Apabila ada 10 (sepuluh) jenis pertanyaan di dalam bank soal dan hanya akan menampilkan 5 (lima) soal secara acak maka bisa memanfaatkan menu ini. Setelah itu, klik *Add random question* untuk menyimpan pengaturan tersebut.

2.4 Menggunakan Fitur Interactive Video H5P

Interactive video H5P adalah sebuah media atau tempat dimana Anda bisa meletakkan berbagai macam fitur interaktif, sehingga penonton video merasa lebih terlibat dan dapat melakukan berbagai interaksi dalam video tersebut.

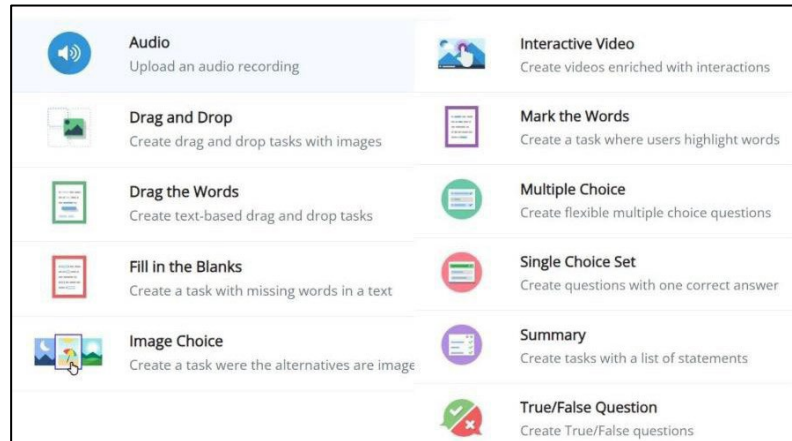


Gambar 100. Tampilan *Icon* H5P

Fitur yang ada di *Interactive* Video sangat banyak, namun secara umum dapat dibagi menjadi 3 (tiga) jenis berikut:

- Fitur Utama
- Fitur Multimedia

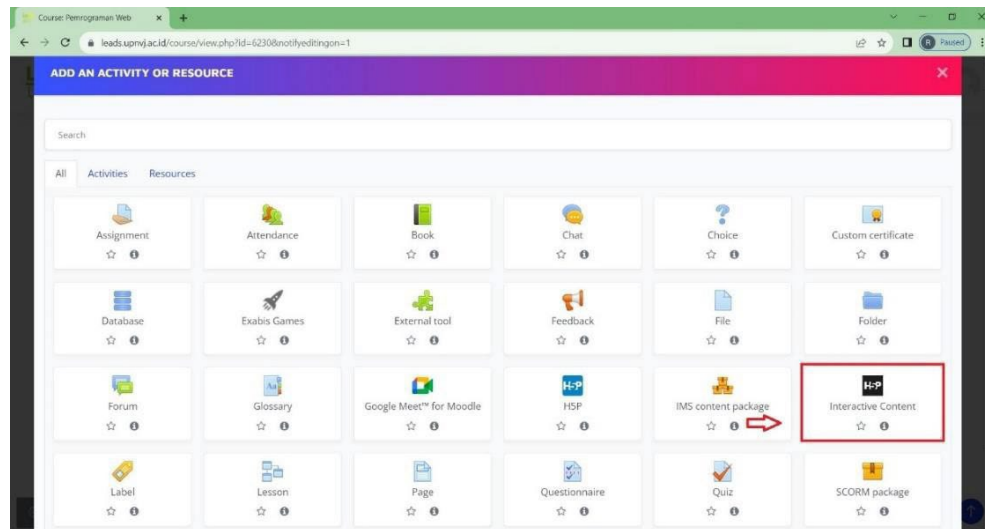
- Fitur Quiz



Gambar 101. Tampilan Fitur pada H5P

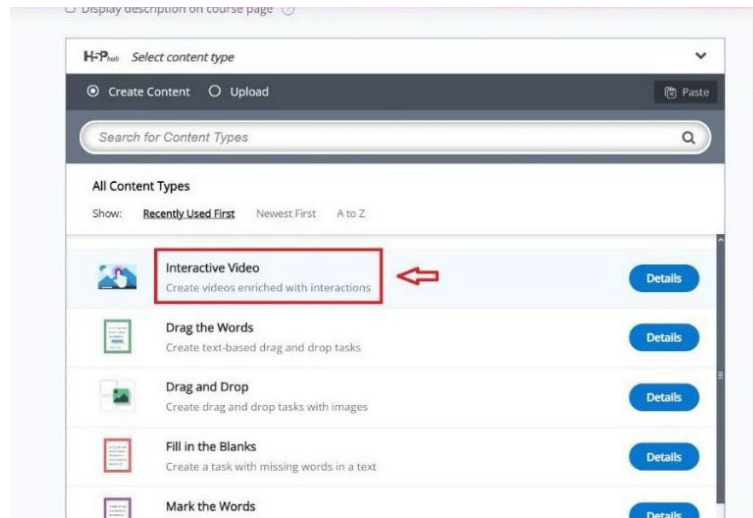
2.4.1 Langkah-langkah Membuat Interactive Video di LEADS UPNVJ

1. Anda dapat menambahkan materi pembelajaran dalam **format H5P Interactive Content** yang berwarna Hitam, bukan warna yang biru.



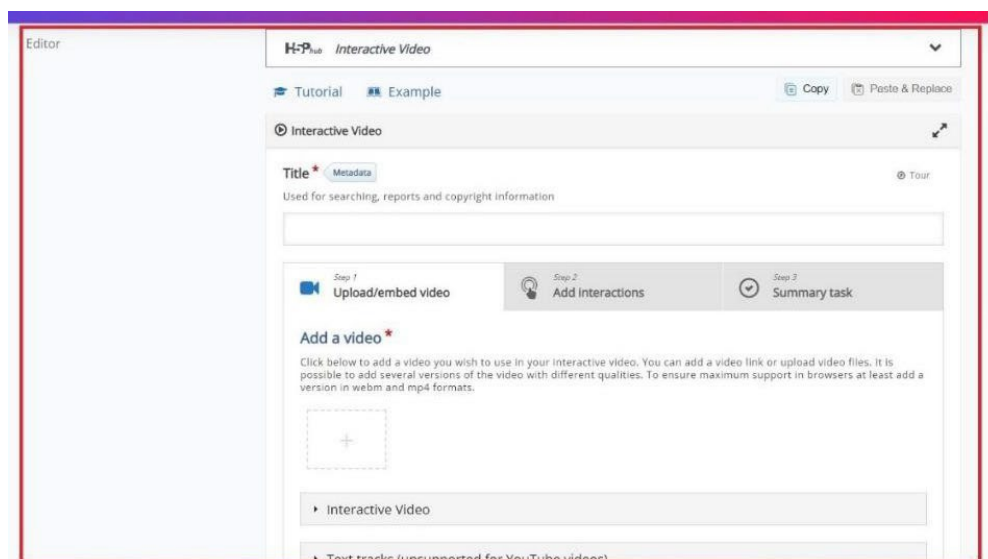
Gambar 102. Tampilan Menambahkan Materi “**H5P Interactive Content**”

2. Pada tampilan **"Select Content Types"** pilih tipe **"Interactive Video"**.



Gambar 103. Tampilan Memilih Tipe **"Interactive Video"**

3. Muncul tampilan **"Interactive Video"**.



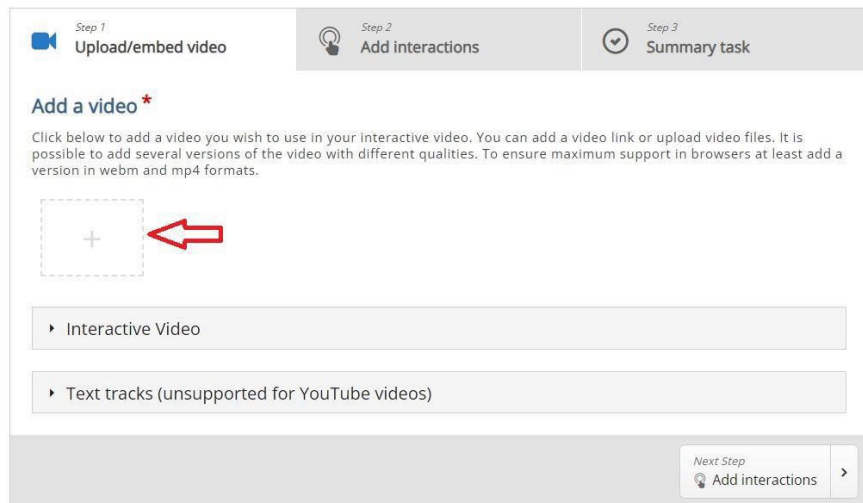
Gambar 104. Tampilan screen pada **"Interactive Video"**

4. Pada screen tersebut, Anda tambahkan judul pada kolom **"Title"**.



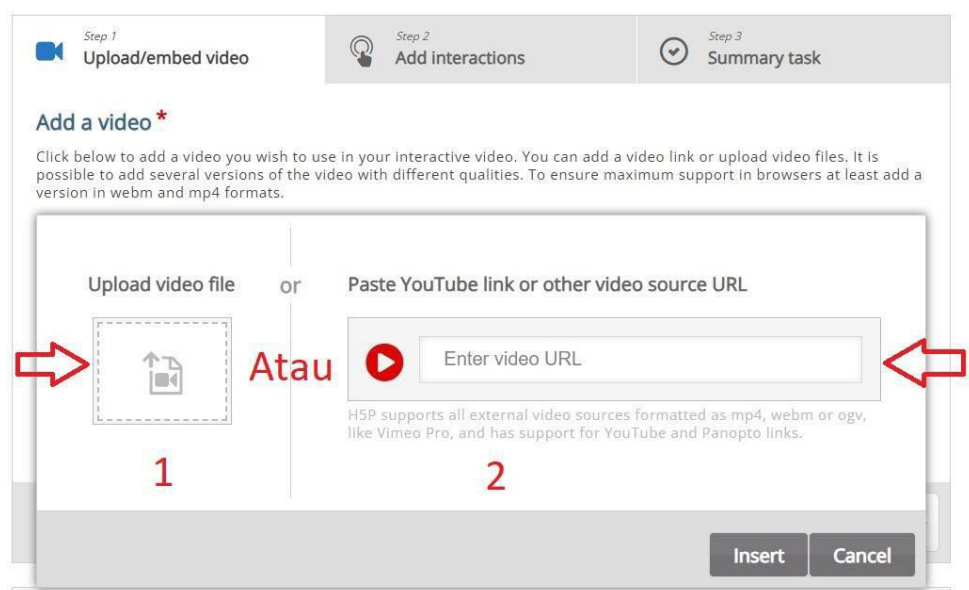
Gambar 105. Tampilan menambahkan **"Title"**

5. Kemudian ke **Step 1**. Tambahkan video / “**Add Video**” dengan menekan kotak add file yang tersedia.



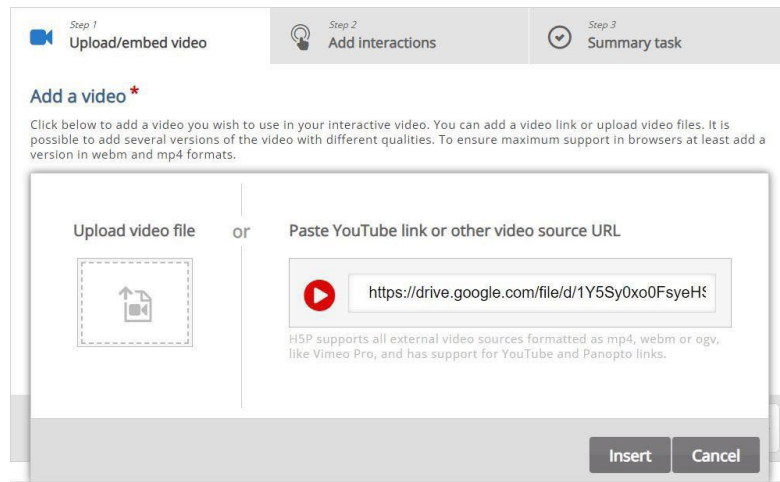
Gambar 106. Tampilan langkah-langkah menambahkan video / “**Add Video**”

6. Menambahkan video dengan **upload video** langsung (1) atau paste **link URL** dari Youtube (2) seperti pada tampilan **Gambar 123**.



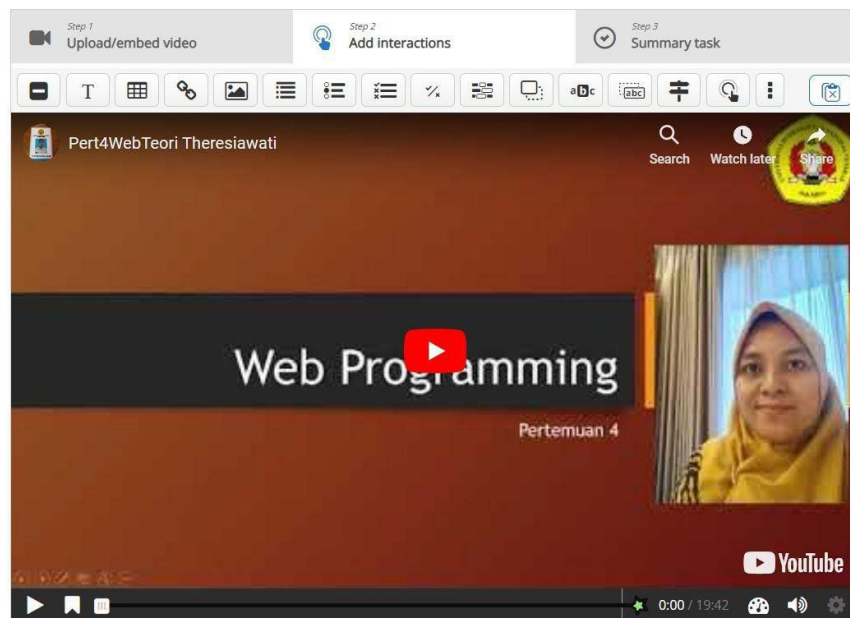
Gambar 107. Tampilan Langkah-langkah menambahkan video dengan upload video langsung atau *paste link* URL Youtube.

7. *Paste link* ke dalam pilihan **Paste YouTube link or other video source URL**.



Gambar 108. Tampilan *paste link* ke dalam kotak yang tersedia

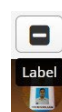
9. Tekan ***“Insert”*** kemudian tekan ***“Step 2 – Add***



Interactions”, dan tampilan video bisa terbuka.

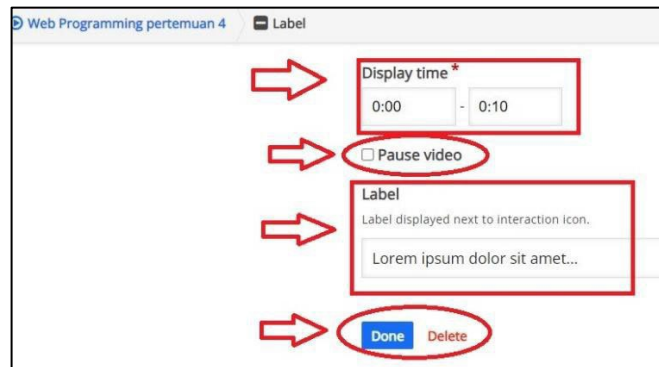
Gambar 109. Tampilan video yang sudah terbuka

10. Setelah dipastikan video yang Anda tambahkan bisa terbuka, kemudian Anda lanjut ke ***“Step 2 – Add Interaction”***. Pada bagian ini Anda dapat menambahkan beberapa jenis interaksi yang Anda inginkan/butuhkan.
11. Menambahkan ***“Label”*** dengan menekan Icon label.



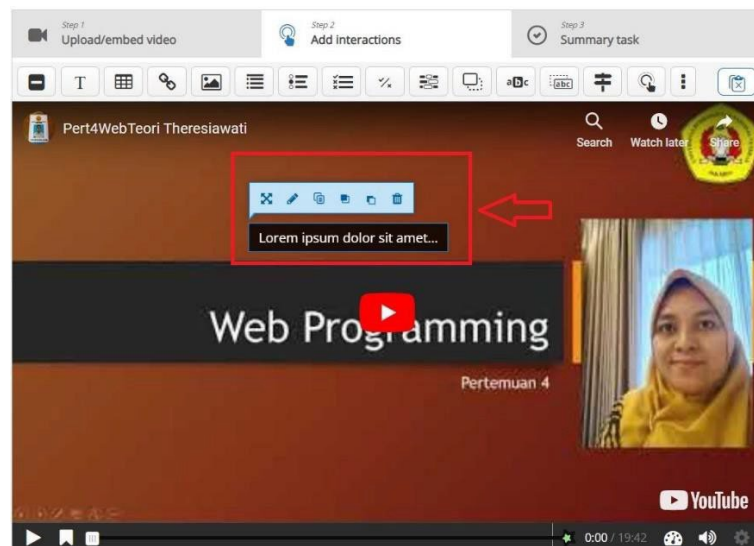
Gambar 110. Tampilan *Icon “Label”*

12. Jika Anda menekan icon **"Label"**, maka akan muncul halaman menambahkan label. Anda dapat mengatur kapan *interaction* akan muncul pada kolom **"display time"**. Selanjutnya, terdapat opsi **"pause video"**. Apabila Anda mencentang opsi tersebut, maka video secara otomatis terhenti ketika *interaction* tersebut muncul. Yang terakhir, Anda dapat menuliskan kata atau kalimat yang diinginkan pada kolom **"Label"** dan tekan **"done"**.



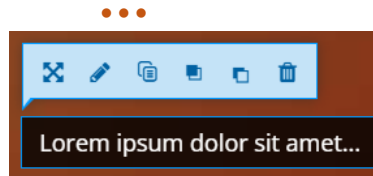
Gambar 111. Tampilan menambahkan **"Label"**

13. Selanjutnya akan muncul pada video seperti gambar berikut ini.

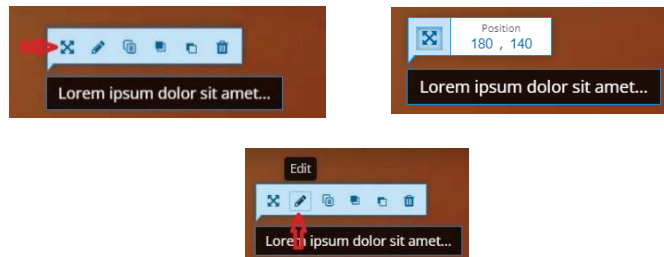


Gambar 112. Tampilan **"label"** yang muncul pada video

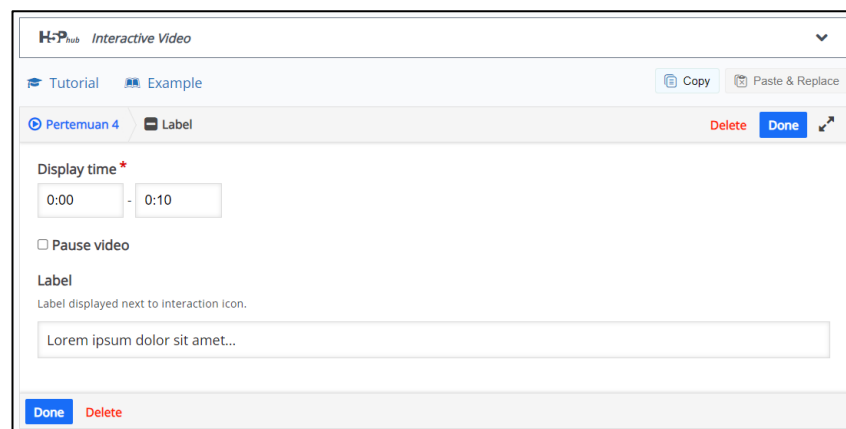
14. Anda dapat mengatur atau menghapus *interaction* yang sudah dibuat dengan menekan pada *interaction* tersebut, lalu akan muncul berbagai kotak berwarna biru yang berisi berbagai pilihan. Hal ini berlaku untuk semua *interactions* yang tersedia.



Pada ikon *transform*, Anda dapat menuliskan posisi *interaction* yang diinginkan. Apabila sulit, maka bisa dengan menggeser *interaction* tersebut lalu letakkan di tempat yang diinginkan.

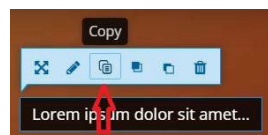


Pada ikon selanjutnya terdapat ikon *edit*. ikon tersebut dapat digunakan untuk mengubah waktu munculnya *interaction*, tulisan, dan sebagainya.

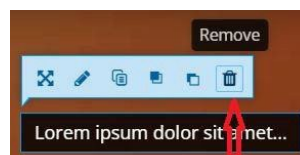


Gambar 113. Tampilan edit "*label*" yang telah dibuat

Pada ikon yang ketiga yaitu "*copy*", dapat digunakan untuk menyalin *interaction*



Pada ikon yang terakhir yaitu "*remove*", digunakan untuk menghapus *interaction* yang dipilih.



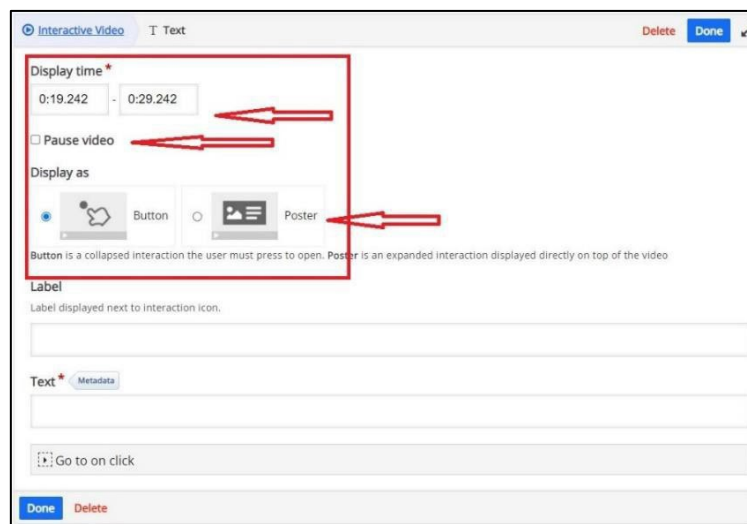
Diingatkan kembali, bahwa pengaturan pada kolom biru tersebut berlaku pada semua *interactions* yang ada.

15. Menambahkan “**Text**” Ikon *interaction* selanjutnya adalah “**text**”. Anda dapat memilih *interaction* ini ketika akan menambahkan teks pada video. Perbedaannya dengan “**label**” *interaction* adalah, pada label kalimat yang bisa dimasukkan hanya singkat dan tidak ada opsi *display as*.



Gambar 114. Icon menambahkan Teks

16. Mengatur “**Display Time**” dan “**Display as**”

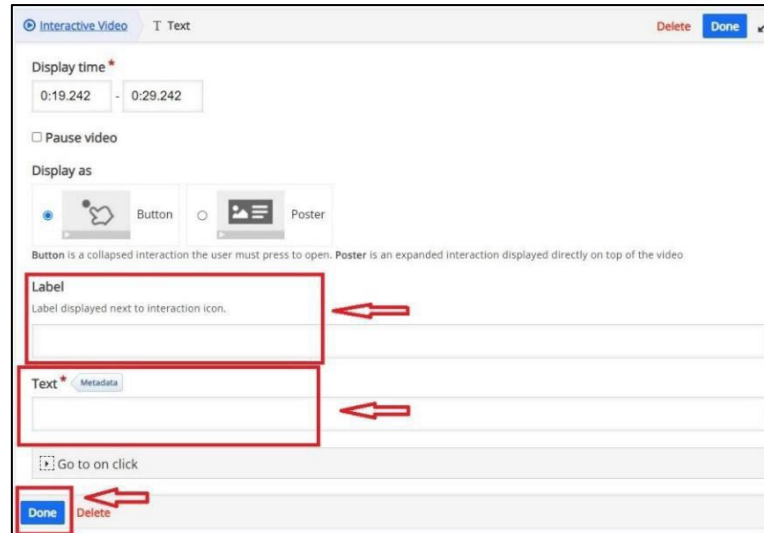


Gambar 115. Tampilan mengatur “**Display Time**”

Setelah menekan “**text**” *interaction*, lalu akan muncul halaman tampilan “**Display time**” menunjukkan waktu dari kapan akan munculnya *interaction* yang dipilih. pada “**display as**”, terdapat dua opsi, yaitu “**button dan poster**”. Jika memilih opsi *button*, maka penonton video atau mahasiswa harus menekan *interaction* tersebut terlebih dahulu agar dapat melihat *text* yang dituliskan. Jika memilih opsi *poster*, maka penonton video tidak perlu menekan *interaction* untuk melihat *text* karena sudah terpampang pada video tersebut.

17. Menuliskan “**Label**” dan “**Text**” pada kotak yang sudah

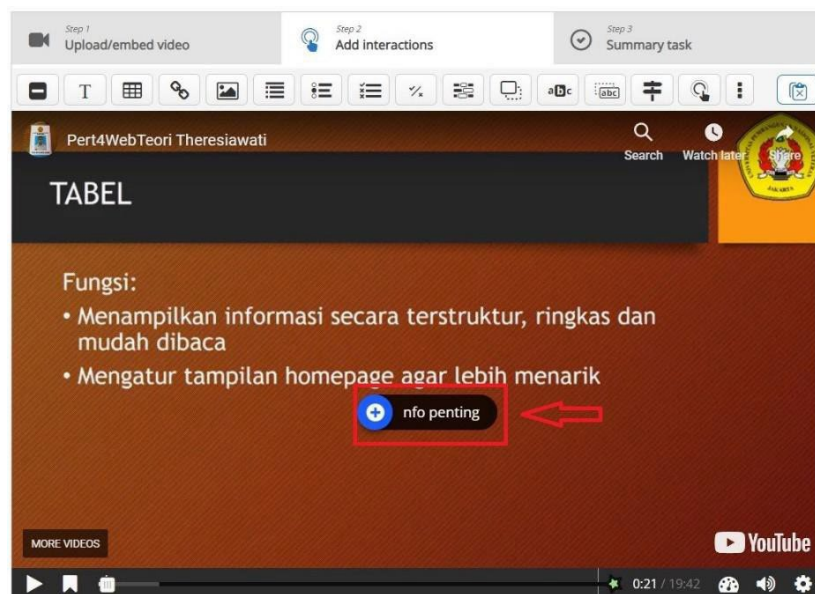
disediakan, kemudian tekan **“Done”**.



Gambar 116. Tampilan mengisi **“Label”** dan **“Text”**

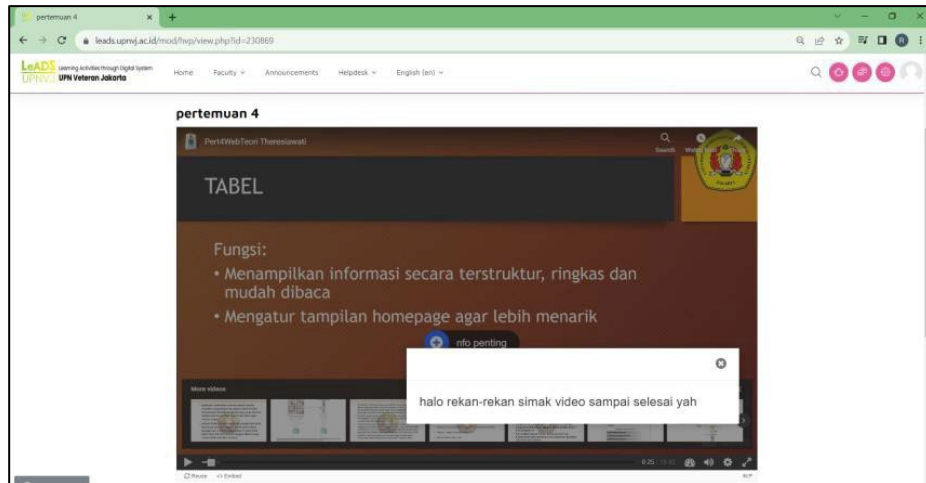
Label digunakan untuk menuliskan judul dari *interaction* tersebut yang akan muncul di samping *button*. Selanjutnya, tuliskanlah kalimat yang akan ditampilkan di kolom **“text”**. Jika sudah selesai, jangan lupa untuk tekan **“done”**.

18. Berikut tampilan jika pada pengaturan sebelumnya Anda memilih opsi **“button”** pada **“display as”**, maka akan muncul di video. Bisa dilihat bahwa teks yang dituliskan di kolom label tadi muncul sebagai judul dari *interaction* tersebut.



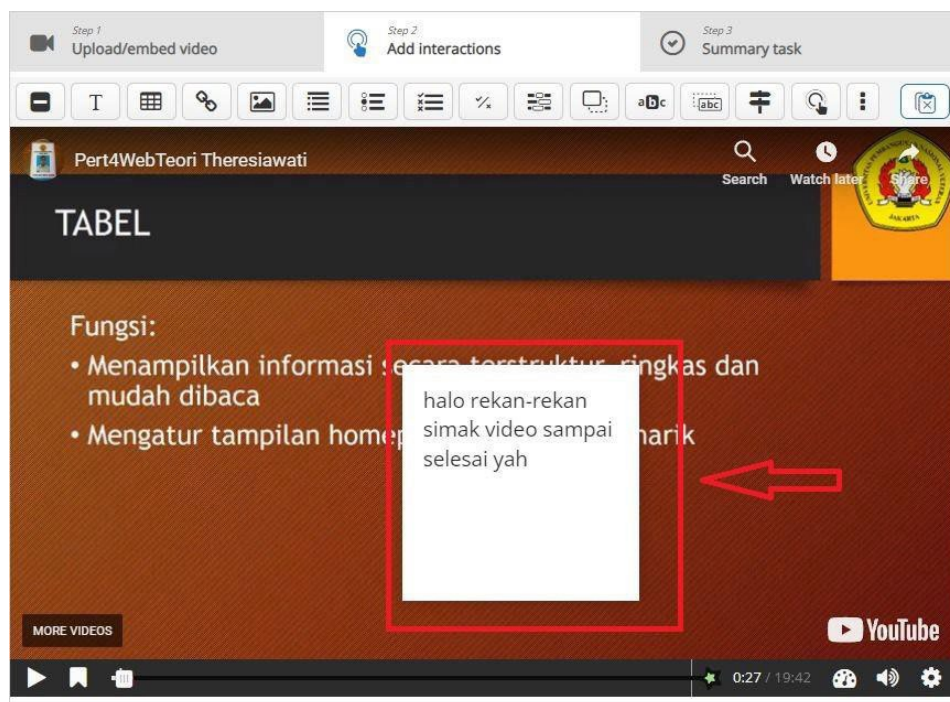
Gambar 117. Tampilan **“text”** ketika Anda memilih **“display as”** **“button”**

19. Lalu ketika penonton video menekan **“button text interaction”** yang berwarna biru, yang akan muncul adalah sesuai dengan apa yang sudah dituliskan di kolom **text** sebelumnya.



Gambar 118. Tampilan ketika penonton menekan **“button text interaction”**

20. Jika pada pengaturan sebelumnya rekan dosen memilih opsi **“poster”**, maka seperti inilah yang akan muncul di video.



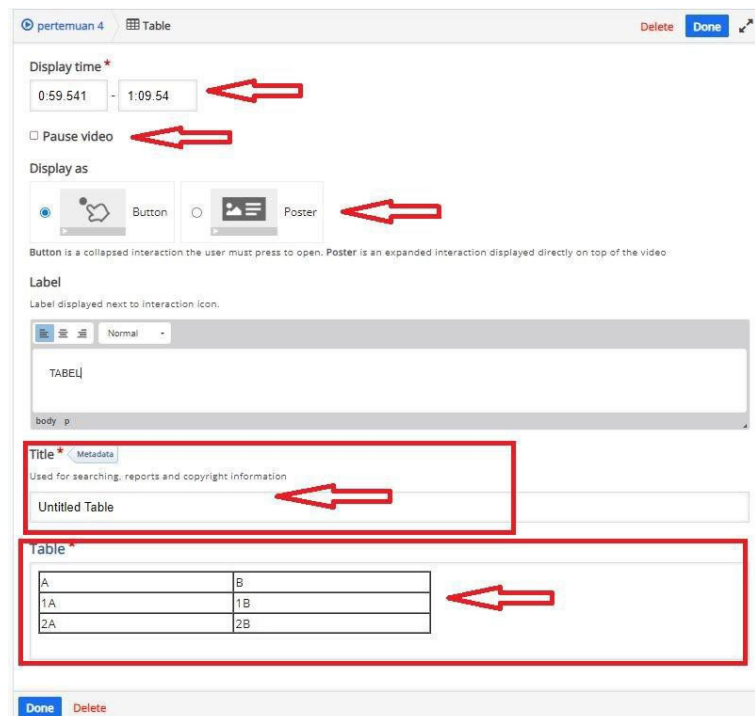
Gambar 119. Tampilan **“text”** ketika Anda memilih **“display as” “poster”**

21. Menambahkan **“Table” Interaction** selanjutnya adalah **“table”**. **Interaction** ini dapat digunakan jika Anda ingin menambahkan tabel.



Gambar 120. Tampilan *Icon Table*

Sama seperti *interaction* sebelumnya, “**display time**” menunjukkan kapan *interaction* tersebut akan muncul, “**display as**” menunjukkan dua pilihan bagaimana “**table**” tersebut akan terlihat di video.



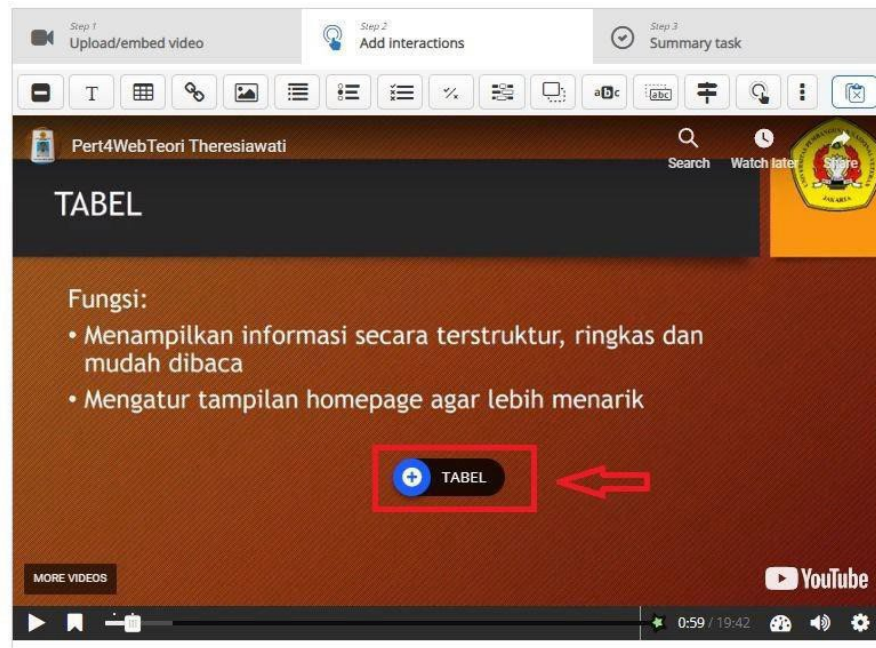
Gambar 121. Tampilan *screen* menambahkan “**table**”

Sama dengan *text interaction* sebelumnya, jika memilih opsi “**button**”, maka penonton video hanya akan melihat label yang muncul di video dan harus menekan label tersebut agar *table* yang sudah dibuat akan muncul. jika memilih opsi “**poster**”, maka pada video nantinya akan langsung muncul *table* yang sudah dibuat tanpa harus menekan labelnya terlebih dahulu.

Label menunjukkan apa kata atau kalimat yang akan muncul di video sebagai judul dari *interaction* tersebut. kolom label hanya akan muncul jika Anda memilih opsi “**button**”. Lalu Anda dapat memasukkan judul dan tabel yang diinginkan pada kolom yang sudah tersedia. Jangan lupa untuk tekan “**done**” jika sudah selesai.

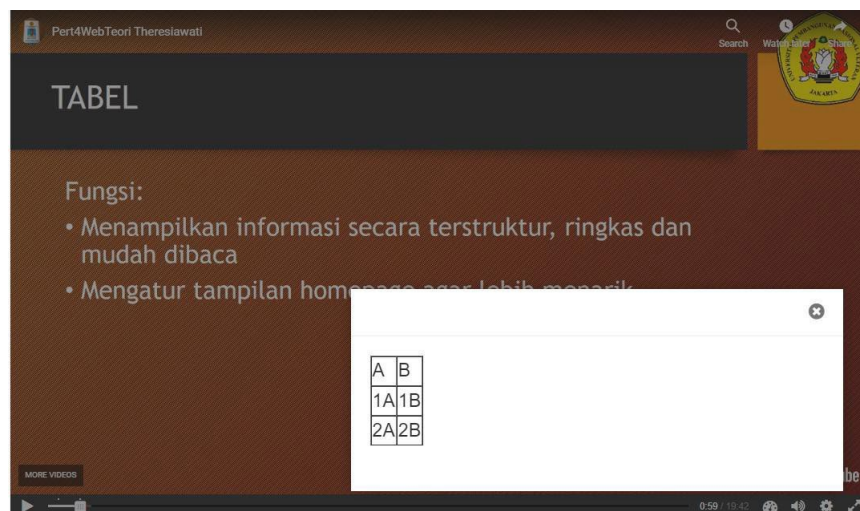
Berikut tampilan jika pada pengaturan sebelumnya Anda memilih opsi “**button**” pada “**display as**”, maka

yang akan muncul di video seperti berikut ini.



Gambar 122. Tampilan *"table"* ketika Anda memilih *"display as"* *"button"*

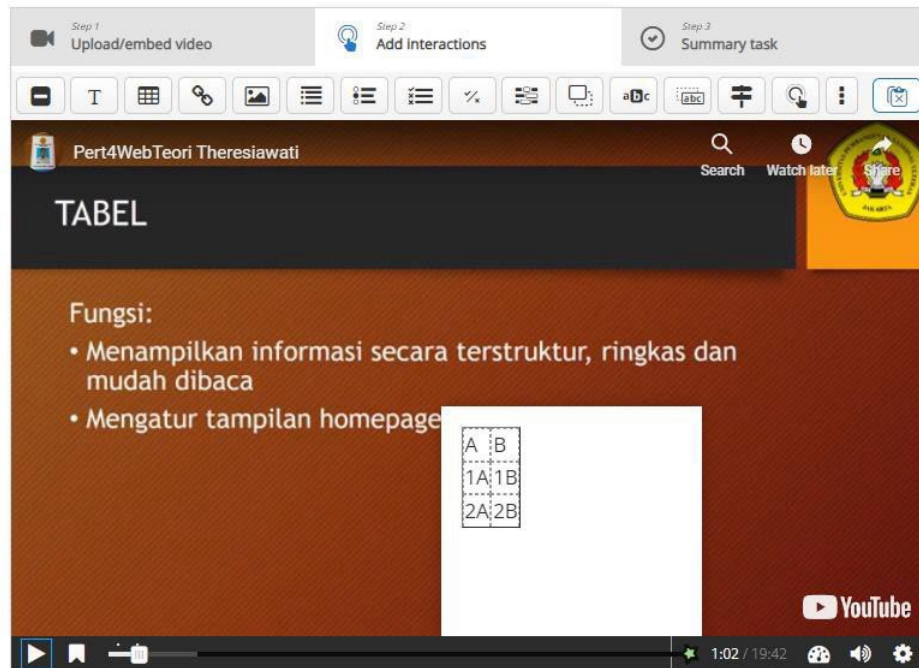
Ketika penonton video menekan *interaction* tersebut, maka akan muncul tabel yang sudah dibuat sebelumnya seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 123. Tampilan ketika penonton menekan *interaction* tersebut

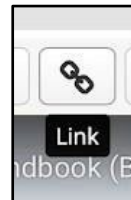
...

Jika pada pengaturan sebelumnya Anda memilih opsi **"poster"**, maka tabel akan muncul pada video dalam tampilan seperti berikut.



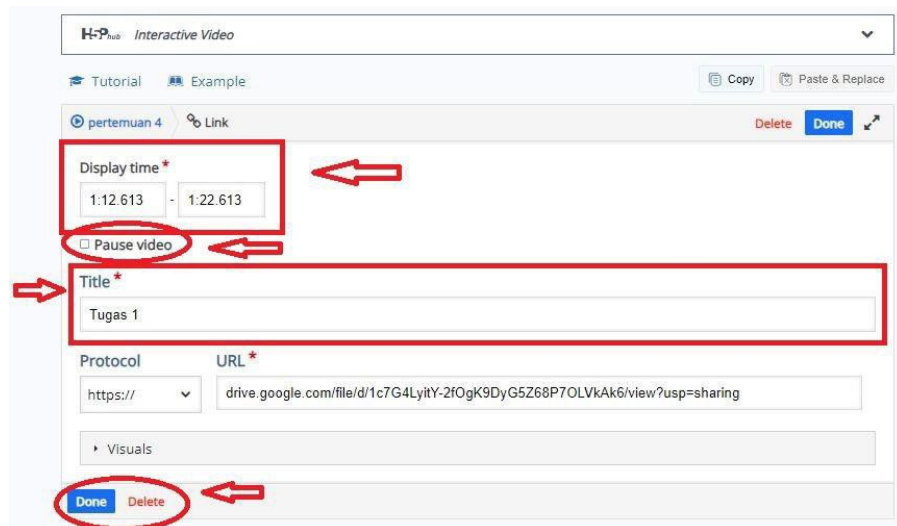
Gambar 124. Tampilan **"Table"** ketika Anda memilih **"display as" "poster"**

22. Menambahkan "link". Pada *interaction* selanjutnya, Anda dapat memasukkan **"link"** atau tautan ke dalam video.



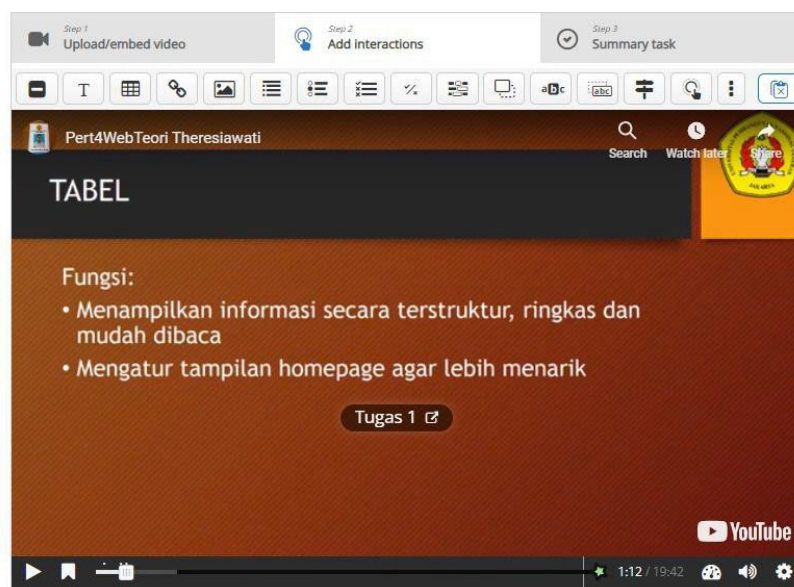
Gambar 125. Tampilan **Icon Link**

Sama dengan *interaction* sebelumnya, terdapat **"display time"** serta **"title"**. Lalu, Anda tinggal memasukkan **"link"** atau tautan pada kolom URL. Jangan lupa untuk tekan **"done"** jika sudah selesai.



Gambar 126. Tampilan screen menambahkan “link”

Jika sudah, maka tampilan video Anda akan muncul. Ketika mahasiswa menekan tulisan **”Tugas 1”**, maka akan langsung muncul jendela atau *tab* baru sesuai dengan *link* yang sudah disisipkan tadi.



Gambar 127. Tampilan “link” yang sudah ditambahkan

23. Menambahkan "*Image*". Pada *image interaction*, Anda dapat menyisipkan gambar yang diinginkan dalam video.

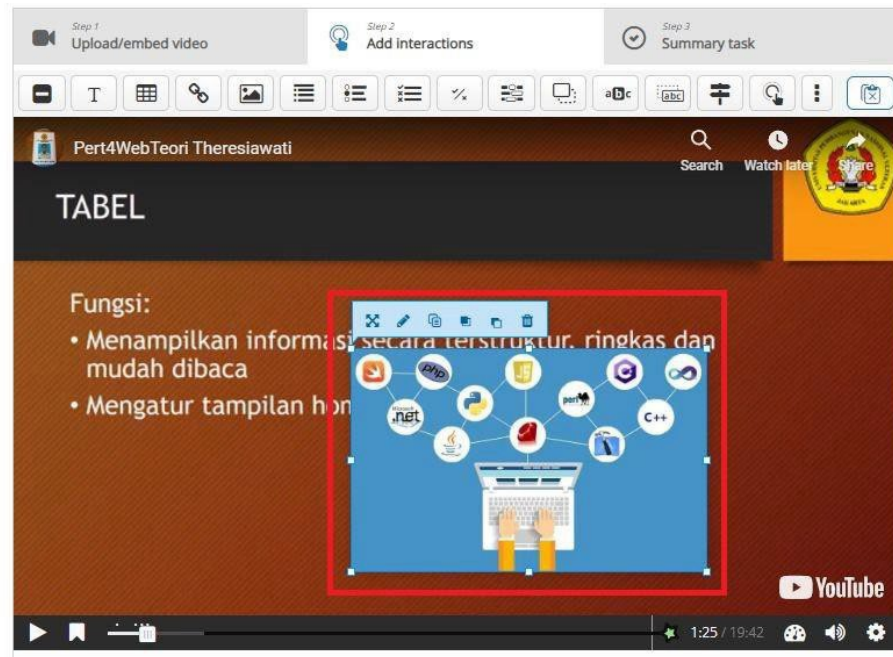


Gambar 128. Tampilan *Icon Image*

Sesuai dengan beberapa *interactions* sebelumnya, pada "*image*" *interactions* terdapat pengaturan "*display time*" yang menunjukkan kapan gambar yang dipilih akan muncul dalam video.

Gambar 129. Tampilan menambahkan "*Image*"

Terdapat juga pengaturan "*display as*" yang terdapat dua opsi yaitu "*button*" dan "*poster*" dengan fungsi yang sama dengan *interaction* sebelumnya. Selanjutnya, Anda silahkan tekan tombol "*add*" untuk menambahkan gambar yang diinginkan. Tuliskan "*alternative text*" dengan kata-kata yang dapat menjelaskan gambar yang disisipkan. Hal ini diperlukan apabila *browser* tidak dapat memuat gambar, maka teks tersebutlah yang akan muncul. terakhir, jangan lupa untuk tekan "*done*" jika sudah selesai.



Gambar 130. Tampilan "*image*" yang telah ditambahkan

24. Menambahkan "Quiz". Pada fitur H5P, terdapat berbagai pilihan *interactions* yang dapat digunakan sebagai kuis. Anda dapat menggunakan berbagai *interactions* ini sesuai dengan tujuannya.



Gambar 131. Tampilan Menu Quiz pada H5P

Dengan *interaction* ini, bentuk kuis yang akan muncul adalah dalam bentuk berbagai pernyataan. Lalu mahasiswa akan diminta untuk memilih mana pernyataan yang benar. Sama dengan berbagai *interactions* sebelumnya, pada "**statement**" *interactions* juga terdapat opsi "**display time**", "**pause video**", "**display as**", "**label**", dan "**title**" yang memiliki fungsi yang sama dengan *interactions* sebelumnya. Lalu terdapat fitur yang baru kita temukan di *interaction* ini, yaitu "**introduction text**". Pada kolom tersebut, Anda dapat menuliskan perintah dari kuis tersebut.

The screenshot shows a configuration window for a video player, titled "pertemuan 4" and "Summary". It includes several settings sections:

- Display time**: A range selector set to "1:39.177 - 1:49.177".
- Pause video**: A checkbox that is currently checked.
- Display as**: Radio buttons for "Button" (selected) and "Poster".
- Label**: A text input field containing the word "Kuis".
- Title**: A text input field containing "Untitled Summary".
- Introduction text**: A text input field containing "Choose the correct statement."

Red boxes and arrows point to each of these sections. A small explanatory text below the "Display as" section states: "Button is a collapsed interaction the user must press to open. Poster is an expanded interaction displayed directly on top of the video".

Gambar 132. Tampilan mengatur opsi "*display time*", "*pause video*", "*display as*", "*label*", "*title*" dan "*introduction text*"

Terdapat kolom "**summary**". Pada kolom ini, Anda dapat menuliskan berbagai "**statements**" atau pilihan pernyataan yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Tuliskanlah pernyataan yang benar di kolom yang pertama. Apabila ingin menambahkan pernyataan lainnya, Anda dapat menekan "**add statements**".

Selanjutnya terdapat kolom "**overall feedback**" untuk memberikan "**feedback**" bagi setiap "**range**" nilai. Misalnya, mahasiswa yang mendapatkan nilai di antara 0 hingga 50 akan mendapatkan pesan 'tetap semangat', dan mahasiswa dengan nilai di antara 51 hingga 100 akan mendapatkan pesan 'good job!' ketika sudah selesai mengerjakan kuis tersebut. Anda juga dapat menambahkan *range* nilai lainnya dengan menekan "**add range**". Jika sudah selesai, silahkan tekan tombol "**done**".

Summary*

Textual Default

Set of statements

List of statements for the summary - the first statement is correct.*

Statement

Untuk membuat sebuah tabel dalam pemrograman web, kita dapat menggunakan tag HTML <table>. Kemudian, untuk setiap baris, kita menggunakan tag <tr>, dan untuk setiap kolom, kita menggunakan tag <td> atau <th> untuk header. Ini adalah cara standar untuk menyusun dan menampilkan data tabular secara benar dalam halaman web.

Statement

Pada pemrograman web, tabel dapat dibuat tanpa menggunakan HTML. Sebagai gantinya, kita bisa langsung menggunakan CSS untuk mengatur tata letak dan menyajikan data tabular. Ini lebih modern dan efisien daripada menggunakan tag HTML <table>, <tr>, dan <td> yang kuno.

Add statement

Tip

ADD STATEMENTS

Gambar 133. Tampilan menambahkan **"statements"**

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range* Feedback for defined score range

0 % - 50 % Tetap Semangat !

51 % - 100 % Good Job !!

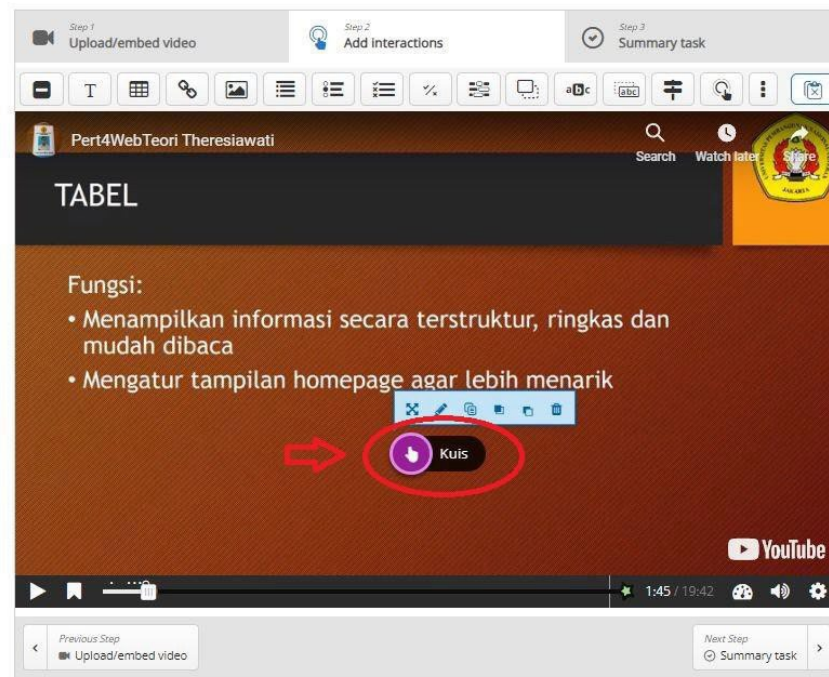
ADD RANGE Distribute Evenly

Adaptivity

Done Delete

Gambar 134. Tampilan mengatur **"overall feedback"**

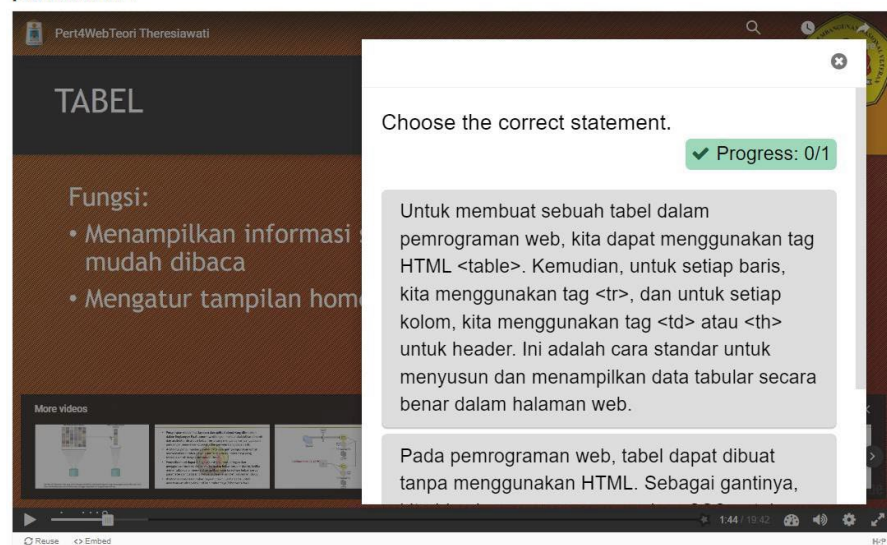
Lalu yang akan muncul di video adalah seperti berikut. Mahasiswa harus menekan tombol atau **"button"** yang berwarna ungu tersebut agar dapat memunculkan kuisnya.



Gambar 135. Tampilan soal **Quiz**

Setelah ditekan, maka kuis akan muncul. Mahasiswa diwajibkan untuk memilih salah satu pernyataan yang benar.

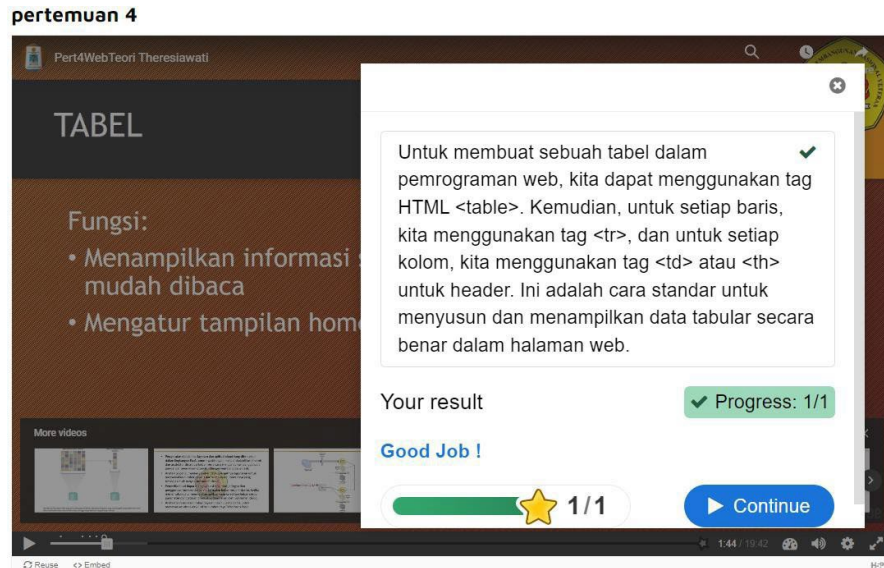
pertemuan 4



Gambar 136. Tampilan ketika mahasiswa menekan **"button"** berwarna ungu tersebut

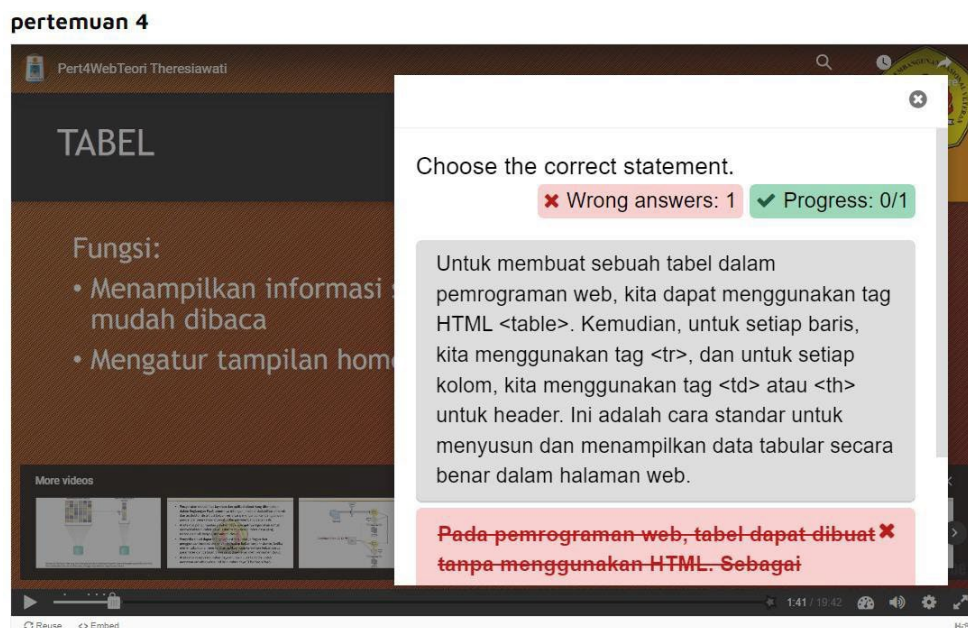
...

Jika mahasiswa mendapatkan nilai yang berada pada *range* nilai 51-100, maka yang akan muncul seperti gambar berikut ini.



Gambar 137. Tampilan jika mahasiswa mendapatkan nilai yang berada pada "*range*" nilai 51-100

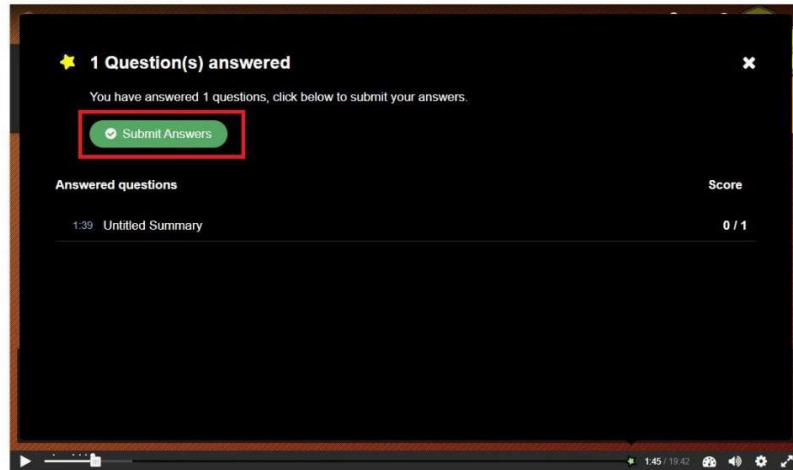
Apabila mahasiswa mendapatkan nilai yang berada pada *range* 0-50, maka seperti pada berikut yang akan muncul di layar mahasiswa.



Gambar 138. Tampilan jika mahasiswa mendapatkan nilai yang berada pada "*range*" nilai 0-50

Jika sudah mengisi kuis, maka mahasiswa harus menekan tanda bintang yang terletak di bagian bawah kanan video agar dapat memunculkan **"submit screen"** yang digunakan agar hasil kuis yang sudah dikerjakan dapat tersimpan di LeADS.

pertemuan 4



Gambar 139. Tampilan memunculkan **"submit screen"** agar hasil kuis yang sudah dikerjakan dapat tersimpan di LeADS

Atau Anda juga dapat menambahkan **"submit screen"** dimanapun agar mahasiswa tidak harus menekan tanda bintang untuk memunculkan *submit screen*. Caranya, pada bagian **"add interaction"** seperti pada layar tersebut, tekanlah tanda bintang tersebut. Lalu tekan pilihan **"add submit screen at..."** sesuai dengan pada menit dan detik ke berapa video berhenti.

Pilihan kedua adalah **"single choice set"**



Gambar 140. Tampilan *Icon Single Choice Set*

Pilihan *interaction* kedua yang dapat digunakan sebagai kuis adalah **"single choice set"**. Pada *interaction* ini, kuis akan berbentuk seperti pilihan ganda dengan hanya satu pilihan jawaban yang benar. Sama seperti *interactions* sebelumnya, terdapat opsi **"display time"**, **"pause video"**, **"display as"**, **"label"**, dan **"title"** yang memiliki fungsi yang sama dengan *interaction* sebelumnya.

peremuan 4 Single Choice Set Delete Done

Display time *
4:38.413 - 4:48.413

☐ Pause video

Display as
Button Poster

Button is a collapsed interaction the user must press to open. Poster is an expanded interaction displayed directly on top of the video

Label
Label displayed next to interaction icon.

Title * Metadata
Used for searching, reports and copyright information
Untitled Single Choice Set

Gambar 141. Tampilan mengatur *"display time"*, *"display as"*, serta menambahkan *"label"* dan *"title"*

Lalu pertanyaan dapat diisi pada kolom *"question"* sama dengan *"statement"* interaction sebelumnya, jawaban yang benar terletak pada kolom yang pertama. Apabila ingin menambahkan pilihan jawaban lainnya, silahkan tekan *"add answer"*.

List of questions * Textual Default

Tag yang diperlukan untuk membuat Baris

Question *
Tag yang diperlukan untuk membuat Baris

Alternatives - first alternative is the correct one. *

Alternative
<tr>

Alternative
<td>

Add answer

Gambar 142. Tampilan menambahkan *"question"* dan *"add answer"*

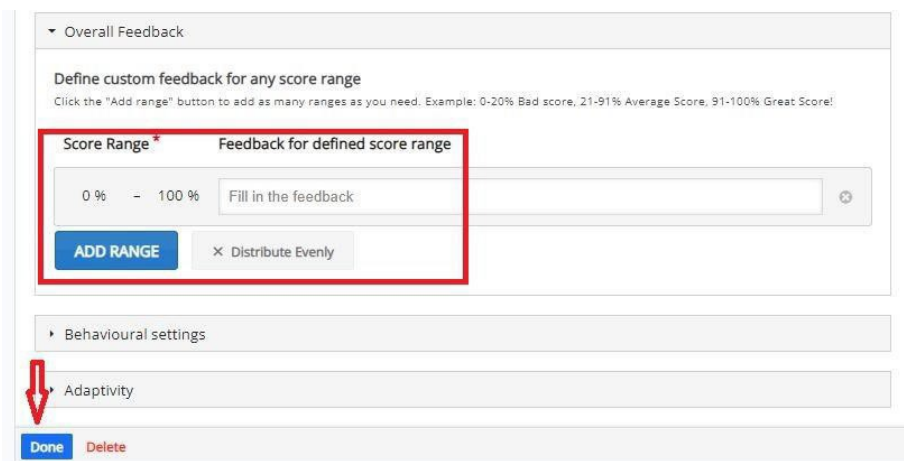
...

Jika ingin menambahkan pertanyaan lainnya, maka tekan **"add question"**.



Gambar 143. Tampilan menambahkan **"add question"**

Sama dengan **"statement" interaction**, pada **"single choice set"** terdapat **"overall feedback"** untuk menambahkan **"feedback"** bagi setiap **"range"** nilai. Jika sudah selesai, maka tekan **"done"**.



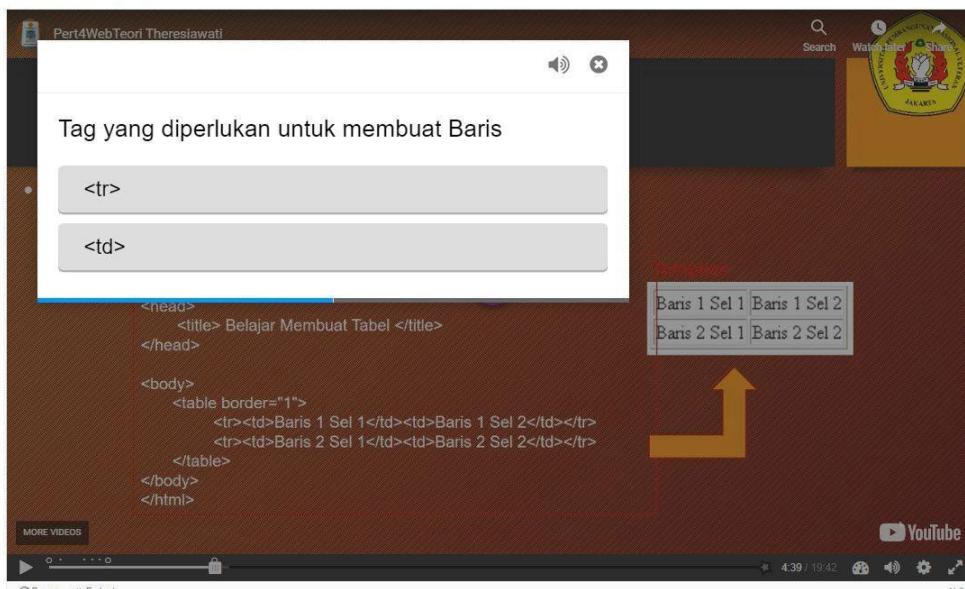
Gambar 144. Tampilan mengatur **"overall feedback"**

Jika mahasiswa menekan tombol berwarna ungu tersebut, maka kuis akan muncul seperti berikut.

pertemuan 4

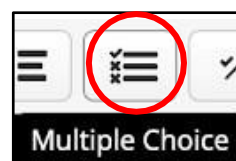


pertemuan 4



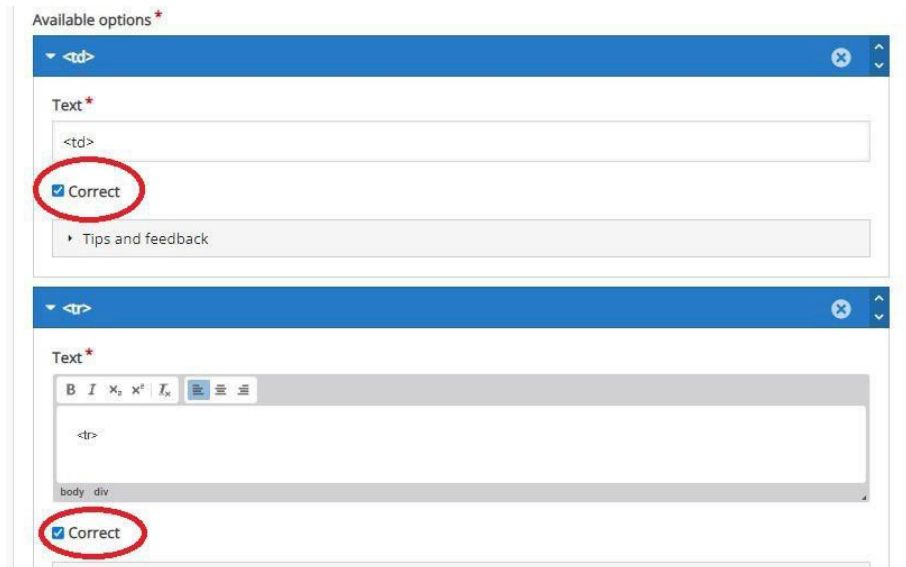
Gambar 145. Tampilan ketika mahasiswa menekan **"button"** berwarna ungu tersebut

25. *Interaction* selanjutnya adalah **"multiple choice"**. Dengan menggunakan *interaction* ini, Anda dapat membuat kuis dengan lebih dari satu pilihan jawaban yang benar.



Gambar 146. Tampilan *Icon Multiple Choice*

Masukkanlah pertanyaan pada kolom **"question"**. Lalu tulislah berbagai pilihan jawaban pada kolom **"available options"**. Centang box **"correct"** jika pilihan tersebut merupakan pilihan yang benar. Anda dapat membuat pilihan jawaban yang benar lebih dari satu.



The screenshot shows the 'Available options' section of a quiz editor. It contains two identical option cards. Each card has a 'Text' input field with the placeholder '<td>', a checked 'Correct' checkbox (circled in red), and a 'Tips and feedback' section.

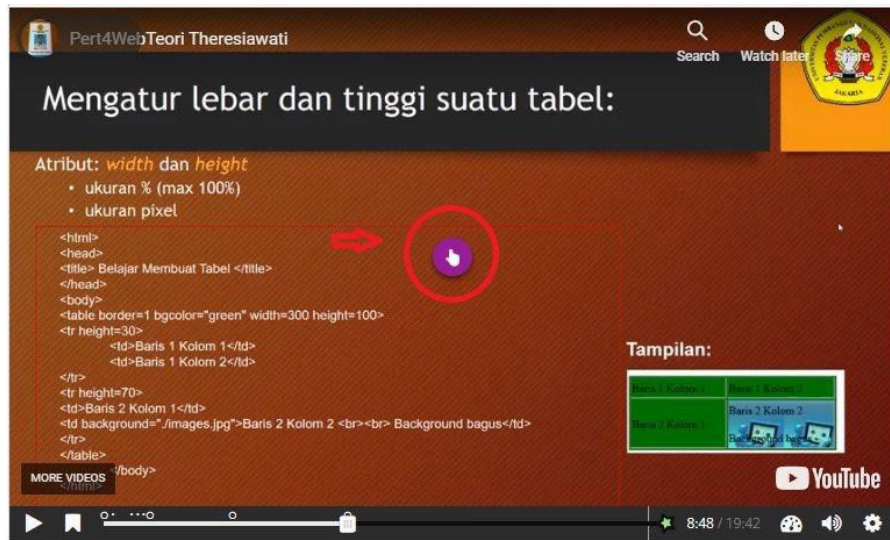
Gambar 147. Tampilan membuat alternatif jawaban benar lebih dari satu. Jika ingin menambahkan pilihan lain, maka tekanlah **"add option"**.



This screenshot shows the same 'Available options' interface as Gambar 147, but with an 'ADD OPTION' button at the bottom. A red arrow points to this button, indicating how to add a new option.

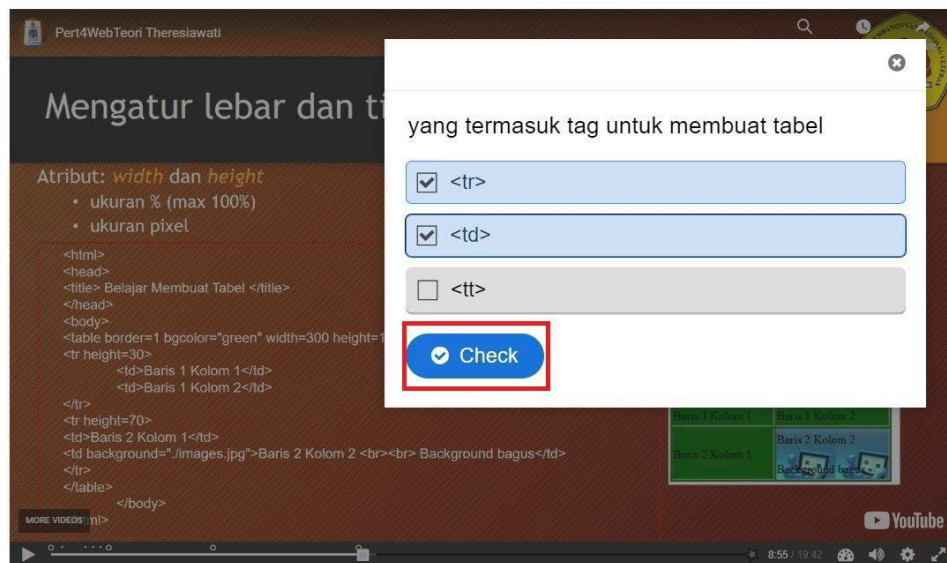
Gambar 148. Tampilan menambahkan opsi lain

Seperti inilah yang akan muncul pada video.



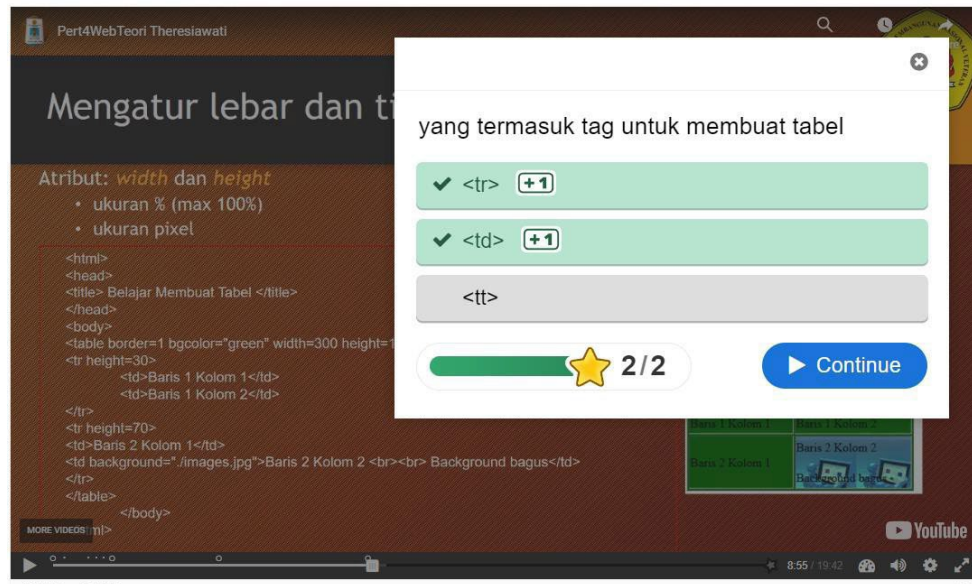
Gambar 149. Tampilan Tombol Soal berwarna Ungu

Jika mahasiswa sudah menekan tombol ungu tersebut, maka kuis akan muncul dalam bentuk seperti ini. Mahasiswa dapat memilih satu jawaban atau bahkan seluruh jawaban yang dianggap benar.



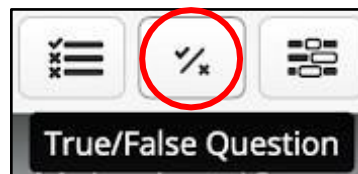
Gambar 150. Tampilan soal *Multiple Choice*

Ketika sudah menekan "**check**", maka yang akan muncul adalah seperti berikut. Setiap pilihan jawaban yang benar akan diberi nilai satu.



Gambar 151. Tampilan jawaban yang benar

26. *Interaction* berikutnya adalah **“true or false question”**



Gambar 152. Tampilan *Icon* True/False Question Pada

interaction ini, Anda dapat membuat kuis dengan **format pertanyaan benar atau salah**.nTulislah pertanyaan pada kolom **“question”**. Apabila pertanyaan tersebut **benar**, maka pilihlah opsi **“true”**, apabila pertanyaan tersebut **salah**, pilihlah opsi **“false”**. Tetapi, pada *interaction* ini Anda hanya dapat membuat satu pertanyaan saja. Jika sudah selesai, lalu tekan **“done”**.

Label displayed next to interaction icon.

Kuis 3

body p

Title * Metadata
Used for searching, reports and copyright information

Untitled True/False Question

Media

Question *

Tag HTML `<table>` digunakan untuk membuat daftar terurut (ordered list) di halaman web.

Correct answer *

☐ True ☒ False

Behavioural settings

Adaptivity

Done

Gambar 153. Tampilan membuat *"true or false question"*

Setelah mahasiswa menekan tombol soal berwarna ungu, maka kuis tersebut akan muncul dalam bentuk seperti berikut ini.

Per14WebTeori Theresiawati

Perataan dalam tabe

- horizontal: atribut `align` → utk
- vertikal: atribut `valign` → utk

```
<table border="1" align="center">
  <caption align="top">
    <b> DAFTAR MAHASISWA </b> </caption>
    <tr><th>No</th><th>NPM</th><th>Nama</th>
    <tr><td align="center" width="20">1.</td>
    <td align="center" valign="middle"
      width="80" height="50">06.100.001
      width="180" height="50">Amin A. Angkasa</td></tr>
    <tr><td align="center" width="20">2.</td>
    <td align="center" height="70">06.100.002</td>
    <td align="center" valign="bottom"
      width="180" height="70">Beni B. Bernardi</td></tr>
</table>
```

Tag HTML `<table>` digunakan untuk membuat daftar terurut (ordered list) di halaman web.

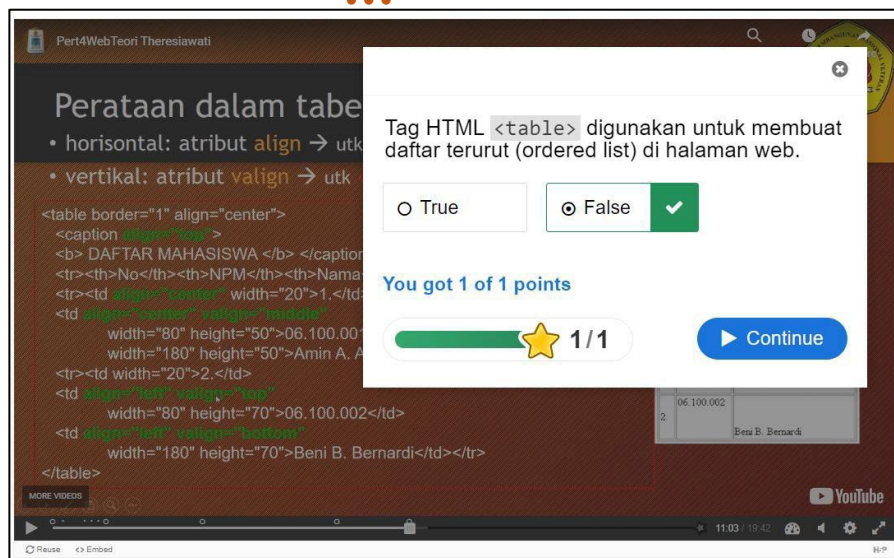
☐ True ☒ False

✓ Check

No	NPM	Nama
1.	06.100.001	Amin A. Angkasa
2.	06.100.002	Beni B. Bernardi

YouTube

Gambar 154. Tampilan kuis *True or False question*



Gambar 155. Tampilan "score"

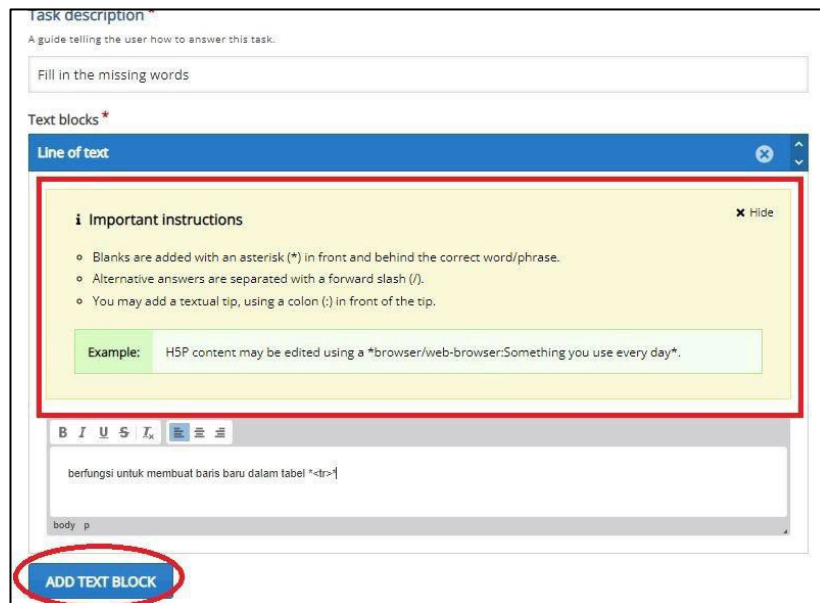
27. Selanjutnya, terdapat "**Fill in the blanks**" interaction.



Gambar 156. Tampilan *Icon Fill in the blanks*

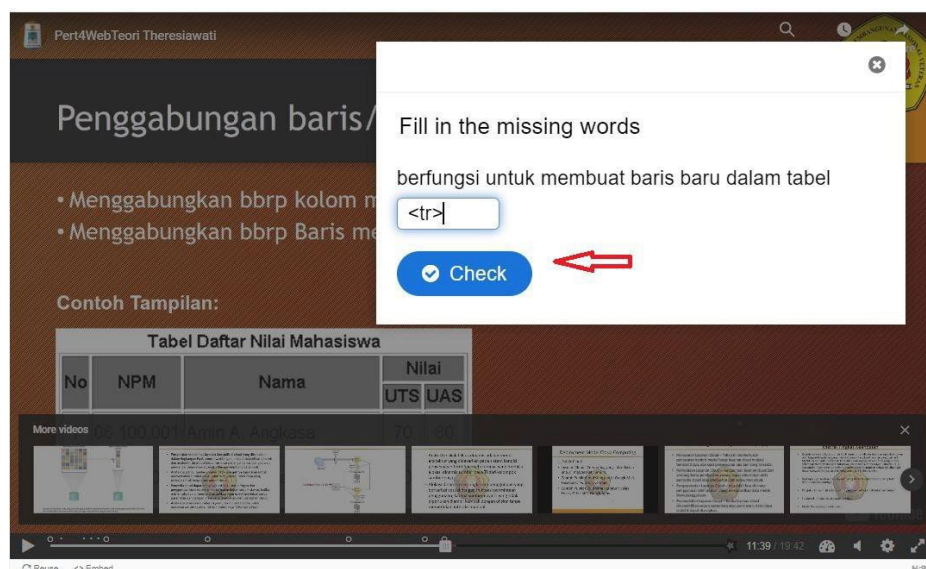
Pada *interaction* ini dapat membuat kuis dengan format **mengisi kata atau kalimat yang kosong dengan jawaban yang benar**.

Pada kolom "**task description**", silahkan tuliskan perintah yang akan diberikan. Pada kolom "**text blocks**", tuliskanlah pertanyaan beserta dengan jawabannya. Tambahkan tanda bintang (*) di depan dan di belakang kata atau kalimat yang benar. Apabila terdapat alternatif jawaban lainnya, silahkan dipisahkan dengan garis miring (/). Jika Anda ingin memberikan petunjuk jawaban, maka tambahkanlah titik dua (:) di depan kalimat yang menjadi petunjuk jawaban. Anda dapat menambahkan pertanyaan lain dengan menekan tombol "**add text block**". Apabila sudah selesai, silahkan tekan "**done**".



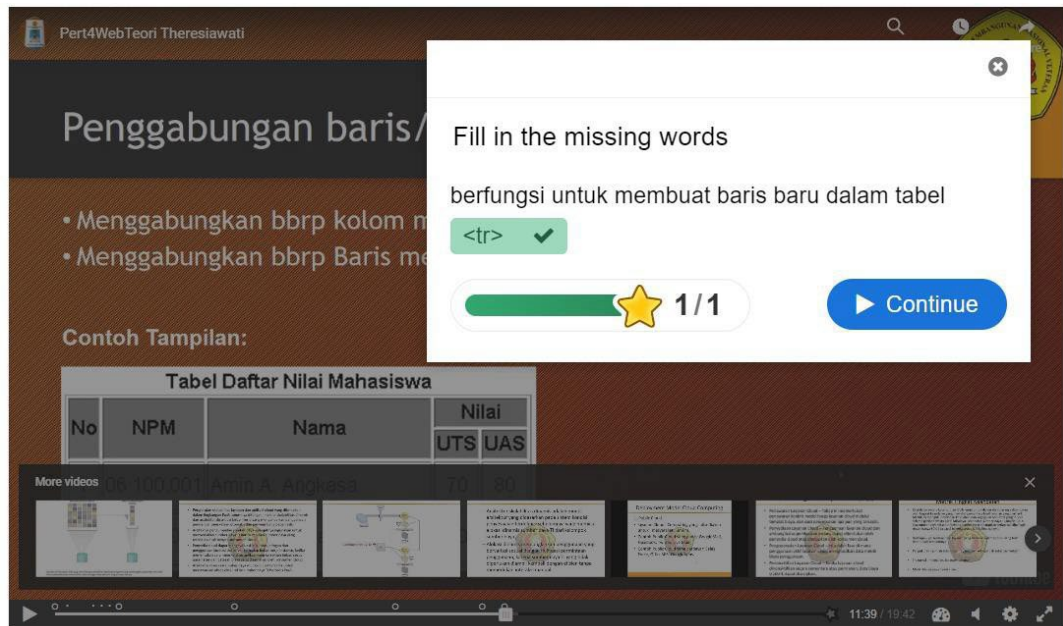
Gambar 157. Tampilan membuat **" fill in the blanks"**

Setelah mahasiswa menekan tombol ungu, maka kuis akan muncul dalam bentuk seperti ini.



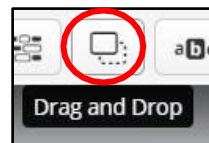
Gambar 158. Tampilan ketika mahasiswa menekan **"button"** berwarna ungu tersebut

Setelah menekan tombol *check*, maka akan langsung muncul nilai dari kuis tersebut



Gambar 159. Tampilan "score"

28. *Interaction* selanjutnya adalah "**drag and drop**". Jika menggunakan *interaction* ini, mahasiswa mencocokkan antara gambar dengan pilihan jawaban.



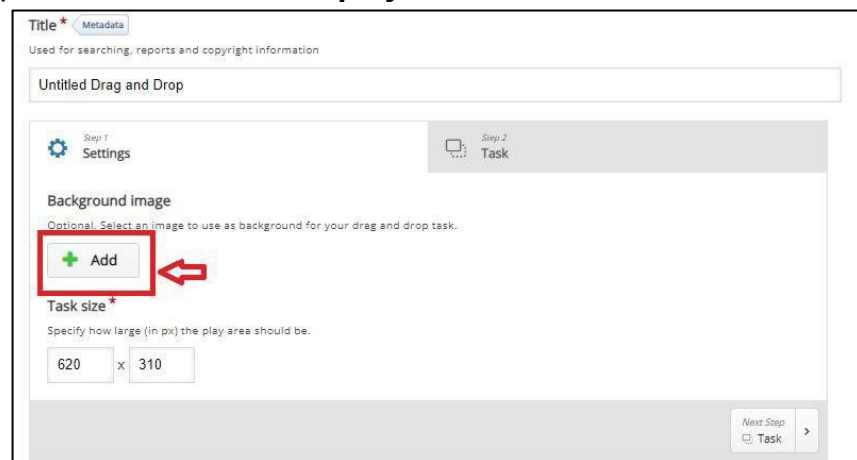
Gambar 160. Tampilan *Icon Drag and Drop*

Tekan icon "**drag and drop**". Setelah masuk ke halaman utama, tulis judul di "**title**". Untuk ditampilkan di video. Lalu *upload* gambar dengan menekan tombol "**add**". Lalu ke halaman "**Task**" untuk memberikan "**drop zone**". Tulis judul dan sesuaikan "**opacity**" agar gambar tidak tertutup. Tekan "**done**", lalu sesuaikan "**drop zone**" dengan gambar.

Setelah itu tekan *icon* teks untuk memberikan pilihan jawaban. Ketik deskripsi jawaban dan "**select all**", lalu sesuaikan *opacity*. Tekan "**done**", lalu sesuaikan dimana anda ingin meletakkan pilihan jawaban.

Buat beberapa **"drop zone"** dan beberapa pilihan jawaban. Setelah itu tekan **drop zone** yang sudah dibuat, tekan **"edit"** lalu pilih teks mana yang sesuai dengan pilihan jawaban yang tercover di **drop zone**. Anda juga dapat memberikan **"feedback"** sesuai skor yang didapat mahasiswa dengan mengubah **"overall feedback"**. Anda dapat menyesuaikan berapa skor minimum yang harus didapat untuk lulus dengan cara menyesuaikan **grade**.

Lalu, tekan **"Activity Completion"**, sesuaikan **completion tracking** menjadi **"show activity as complete when conditions are met"**. Jangan lupa ceklis **"require grade"**. Jika sudah selesai, jangan lupa tekan **"save dan display"**.



Gambar 161. Tampilan menambahkan **"drag and drop"**

29. Selanjutnya, terdapat **"mark the words interaction"**



Gambar 162. Tampilan *Icon Mark the Words*

Pada *interaction* ini, Anda dapat membuat kuis dengan format pertanyaan serta berbagai pilihan jawaban dalam satu kata yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Pada halaman ini, silahkan Anda tuliskan perintah yang ingin diberikan di kolom **"task description"**.

Selanjutnya, tuliskanlah berbagai pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang benar dapat lebih dari satu. Untuk pilihan jawaban **yang benar, tandailah dengan tanda bintang di awal dan akhir kata**. untuk pilihan jawaban yang **salah, tidak perlu ditandai dengan tanda bintang**.

Perlu diingat, bahwa pilihan jawaban tidak bisa dalam bentuk frase atau kalimat, sehingga **pilihan jawaban hanya bisa dalam bentuk satu kata saja**

Title * Metadata
Used for searching, reports and copyright information

Untitled Mark the Words

Media

Task description *
Describe how the user should solve the task.

Pilihlah Tag yang ada pada pembuatan Table HTML

Textfield *

i Important instructions ✕ Hide

- Correct words are marked with asterisks (*) before and after the word.
- Asterisks can be added within marked words by adding another asterisk; *correctword*** => correctword*.
- Only words may be marked as correct. Not phrases.

Example: The correct words are marked like this: *correctword*, an asterisk is written like this: *correctword***.

Code Editor: `*<tr>* <td>* * <th>* <tb>|`

Gambar 163. Tampilan membuat *"mark the words interaction"*

Seperti inilah yang akan muncul pada video.

FORM

Fungsi:

- Menerima informasi atau memproses informasi tersebut

Standar penulisan:

```
<form method="post">
```

Atribut:

Atribut	Fungsi
Method	Metode pengiriman data ke file tujuan (POST atau GET)
Action	Aksi yang akan dilakukan jika user menekan tombol Submit
Name	Memerikan nama tiap masukan
Value	Memberikan nilai suatu masukan
Type	Tipe form yang akan digunakan

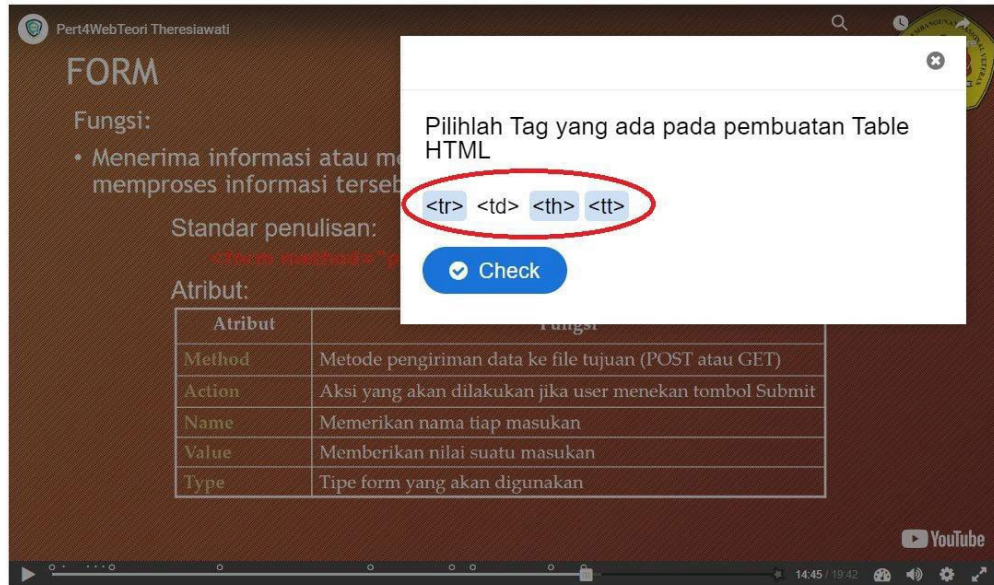
Quiz Question: Pilihlah Tag yang ada pada pembuatan Table HTML

`<tr> <td> <th> <tt>`

Check

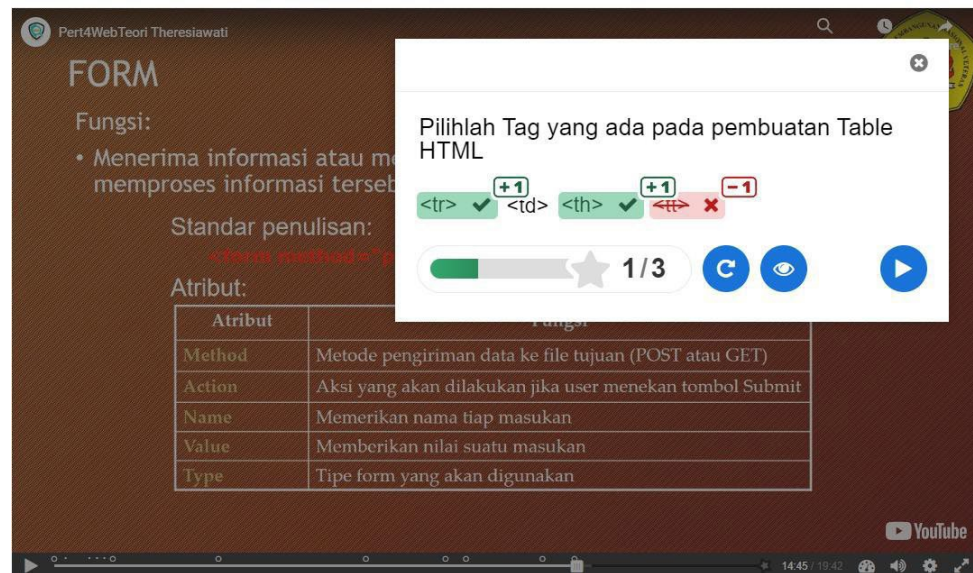
Gambar 164. Tampilan Kuis *Mark the Words*

Mahasiswa dapat memilih lebih dari satu pilihan jawaban.



Gambar 165. Tampilan ketika mahasiswa dapat memilih lebih dari satu jawaban

Setelah menekan tombol **"check"**, maka akan muncul nilai dari kuis tersebut. Untuk setiap pilihan jawaban yang **benar**, maka akan mendapatkan nilai **"plus 1 (+1)"**. Sedangkan untuk setiap pilihan jawaban yang **salah**, akan mendapatkan nilai **"minus 1 (-1)"**.



Gambar 166. Tampilan **"score"**

30. Selanjutnya, ada "**drag text interaction**"

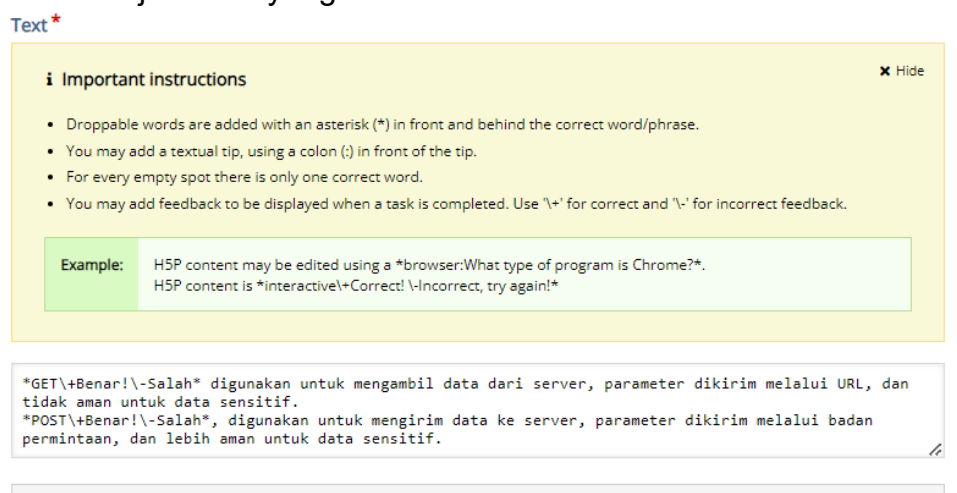


Gambar 167. Tampilan Icon Drag Text

Dengan menggunakan *interaction* ini, Anda dapat membuat kuis yang mengharuskan *mahasiswa menarik pilihan jawaban yang tersedia ke dalam box yang benar*.

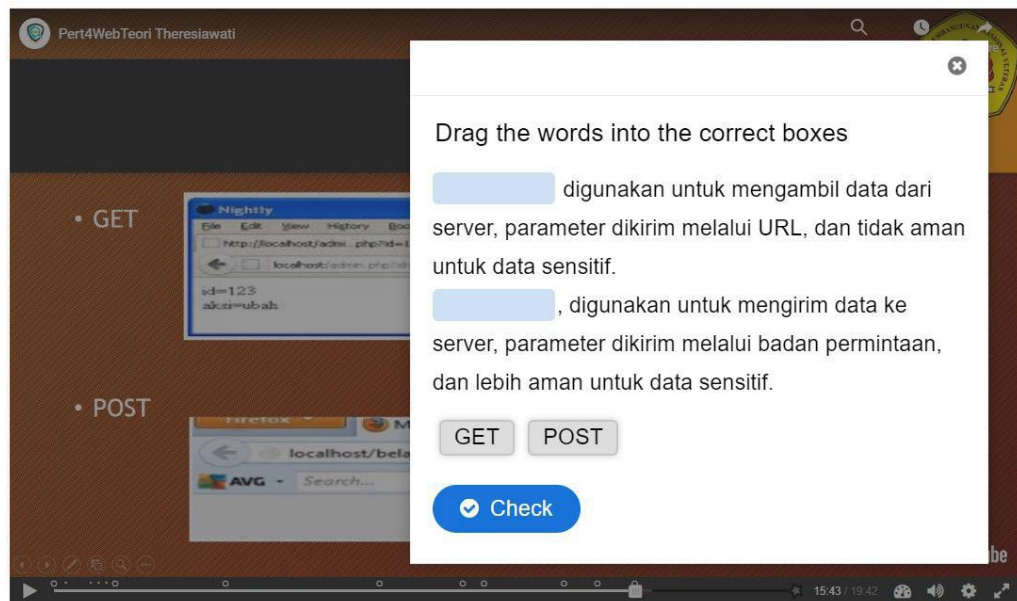
Pada "**task description**", silahkan tuliskan perintah dari kuis yang akan diberikan. Selanjutnya, tuliskan pertanyaan serta jawaban pada kolom "**text**". Tambahkan bintang di depan dan di belakang kata yang benar. Anda juga dapat menambahkan petunjuk jawaban dengan menambahkan titik dua di depan petunjuk jawaban.

Selain itu, Anda juga dapat memberikan "**feedback**" bagi setiap jawaban yang benar atau salah dengan menuliskan garis miring dan tanda tambah (\+) untuk *feedback* bagi jawaban yang benar, dan menuliskan garis miring serta tanda kurang (\-) untuk *feedback* bagi jawaban yang salah.



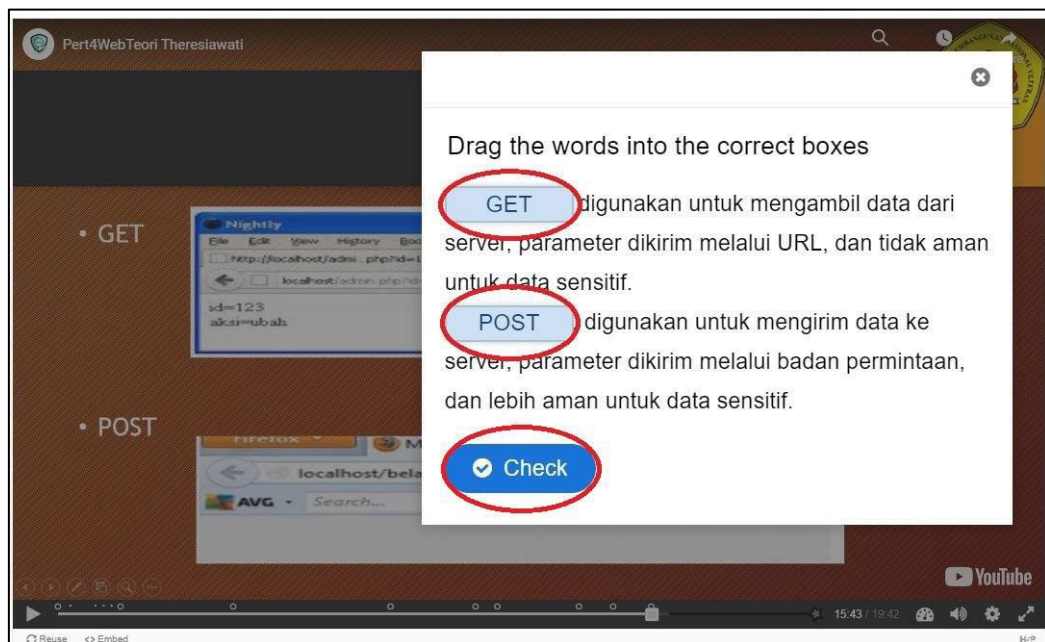
Gambar 168. Tampilan membuat "**drag text interaction**"

Setelah mahasiswa menekan tombol warna ungu tersebut, maka bentuk kuis yang akan muncul adalah seperti berikut.



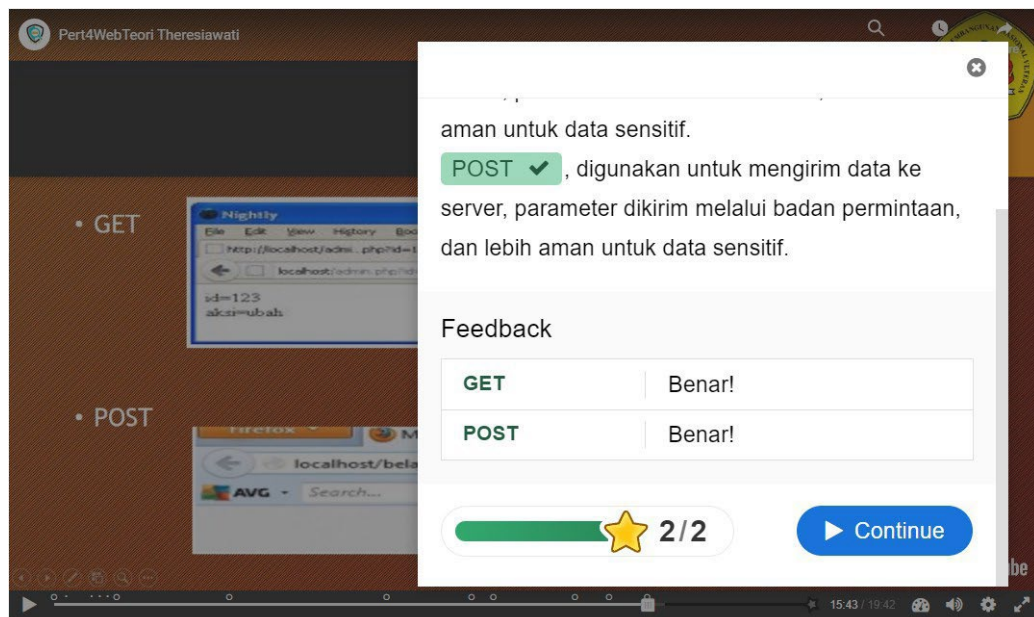
Gambar 169. Tampilan Kuis *Drag Text*

Mahasiswa diharuskan untuk menarik (*drag*) pilihan jawaban ke dalam *box* yang benar.



Gambar 170. Tampilan ketika mahasiswa "*drag*" pilihan jawaban ke dalam *box* yang benar

Setelah menekan tombol **"check"**, maka seperti inilah yang akan muncul di layar mahasiswa nantinya.



Gambar 171. Tampilan **"score"** dan **"feedback"**

31. Menambahkan **"crossroad interaction"**



Gambar 172. Tampilan Icon Crossroad Interaction

Dengan menggunakan *interaction* ini, mahasiswa dapat memilih bagian video yang mana yang ingin mereka tonton. Pada kolom **"questions"**, silahkan tuliskan pertanyaan yang ingin Anda berikan, misalnya **"bagian video yang mana yang ingin Anda tonton?"** Teks pada kolom **"choice text"** merupakan *label* yang akan muncul sebagai tombol atau **"button"** dari pilihan yang tersedia.

Selanjutnya, kolom **"go to"** merupakan waktu yang akan diarahkan ketika pengguna atau mahasiswa menekan tombol pilihan tersebut. Tuliskan lah dalam format menit titik dua detik **"(m:ss)"**. Misalnya, pada kolom **"choice text"** dituliskan **'semuanya'** yang artinya mahasiswa akan menonton seluruh video dari awal. Maka, pada kolom **"go to"** silahkan menuliskan 0:01.

...

Anda juga dapat menambah pilihan lainnya dengan menekan **"add choice"**. Jika sudah, silahkan tekan **"done"**.

Question Text *

The question that the user will make a choice based upon.

Bagian video mana yang ingin di tonton ?

Choices *

▼ Semuanya

Choice Text *

The label that will displayed on the choice button.

Semuanya

Go To *

The target time the user will be taken to upon pressing the choice button. Enter timecode in the format M:SS.

0:01

If Chosen Text

An optional confirmation text that will be displayed after the user has pressed the choice button.

▼ Method Form

▼ Method Form

Choice Text *

The label that will displayed on the choice button.

Method Form

Go To *

The target time the user will be taken to upon pressing the choice button. Enter timecode in the format M:SS.

15:11

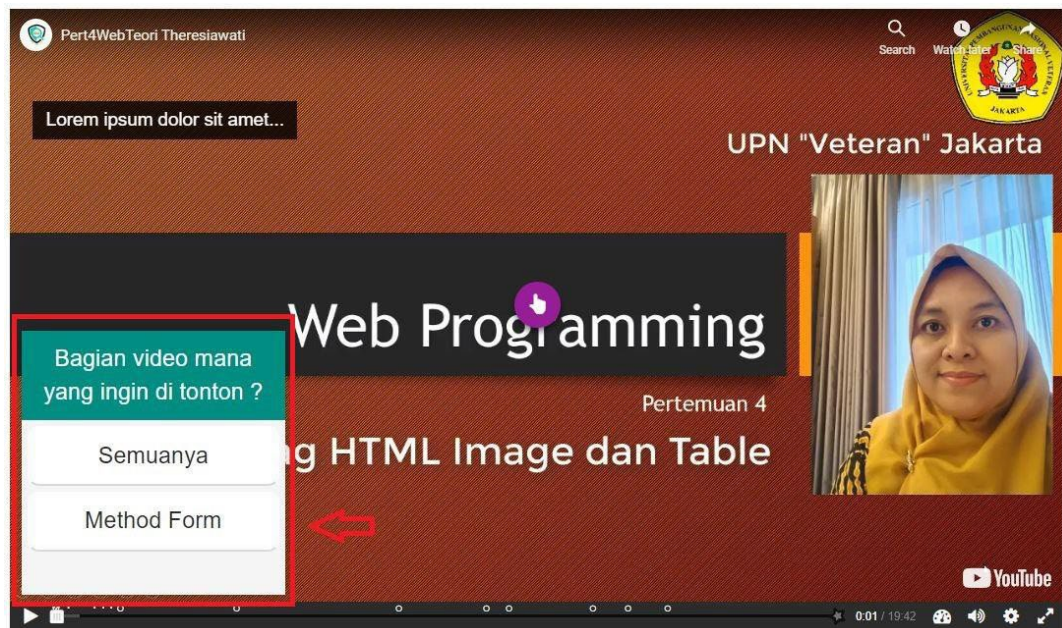
If Chosen Text

An optional confirmation text that will be displayed after the user has pressed the choice button.

ADD CHOICE

Gambar 173. Tampilan membuat **"crossroad interaction"**

Seperti inilah yang akan muncul pada video. Misalnya, ketika menekan **"button" fungsi handbook**, maka secara otomatis video akan mulai dari bagian yang membahas tentang **fungsi handbook**.



Gambar 174. Tampilan "*crossroad interaction*" yang telah dibuat

32. Interaction yang terakhir adalah "*navigation hotspot*"

"Navigation hotspot" memiliki fungsi yang serupa dengan **"crossroad"**. Tetapi, pada *navigation hotspot*, **button** yang akan muncul adalah dalam bentuk persegi atau lingkaran, tidak seperti *crossroad* yang dalam bentuk tulisan.

Pada bagian **"destination"**, silahkan tuliskan pada menit dan detik ke berapa video akan dialihkan ketika menekan **"button"**.

Destination

Type*

Timecode

Go To

The target time the user will be taken to upon pressing the hotspot. Enter timecode in the format M:SS.

15:11

Visuals

Shape*

Rectangular

Background color for hotspot*

☒ Use pointer cursor

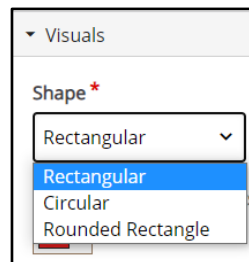
☐ Add blinking effect

Note: Blinking effect is always enabled in the editor so you are able to find transparent hotspots

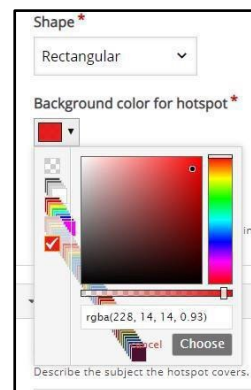
Gambar 175. Tampilan membuat "*navigation hotspot*"

...

Selanjutnya, pada kolom **“visuals”**, terdapat bentuk *button* yang akan muncul. Terdapat pilihan **“rectangular, circular, atau rounded rectangular”**.



Anda juga dapat memilih warna apa yang akan digunakan.

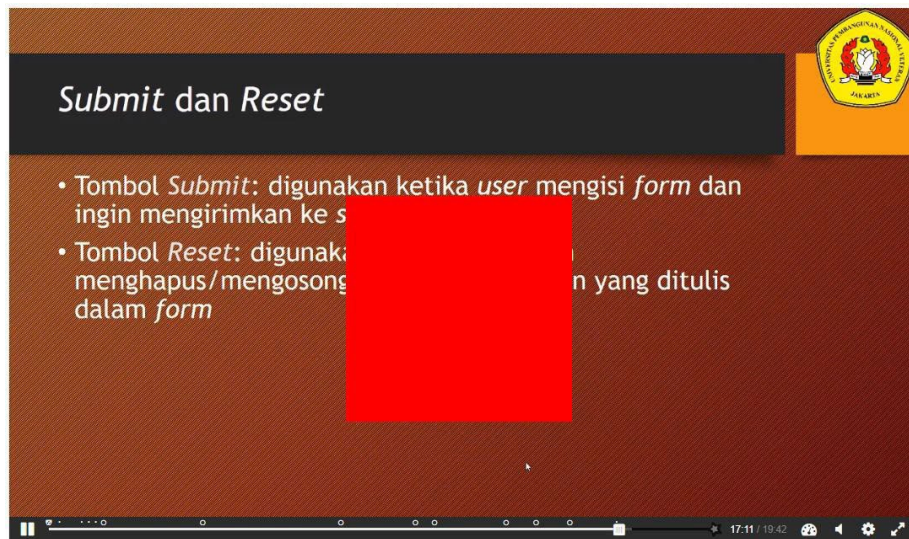


Terakhir, tuliskanlah **“alternative text”**. Jika sudah, tekan **“done”**



Gambar 176. Tampilan Alternative text

Seperti inilah yang nantinya akan muncul di layar. Ketika menekan **“hotspot berwarna merah”** tersebut, maka video akan secara otomatis mulai dari menit dan detik yang sudah dicantumkan sebelumnya.

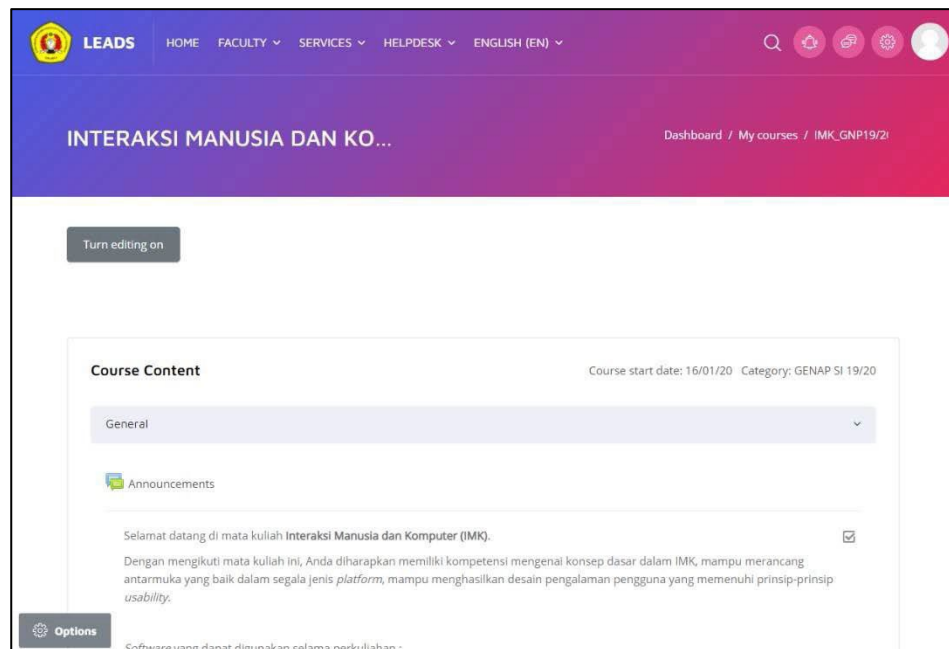


Gambar 177. Tampilan "*navigation hotspot*"

BAB III MEMBUAT BANK SOAL

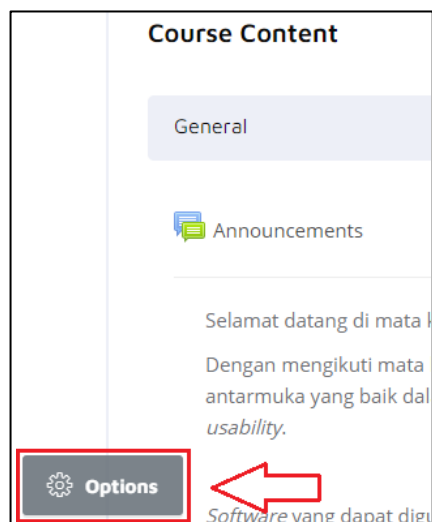
3.1 Langkah Membuat Bank Soal

1. Langkah pertama dalam membuat bank soal adalah memilih *course* atau mata kuliah yang akan dibuat bank soal. Pada contoh gambar di bawah ini mata kuliah yang dipilih.



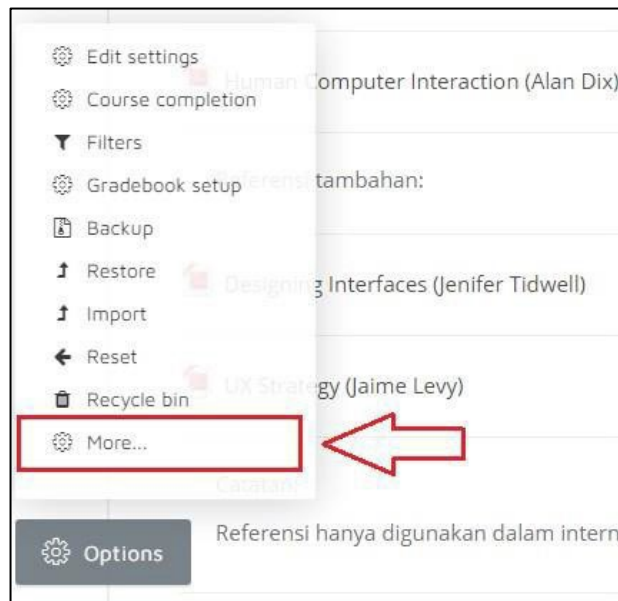
Gambar 178. Menu Mata Kuliah

2. Lalu, klik tombol *Options* pada pojok kiri bawah laman web.



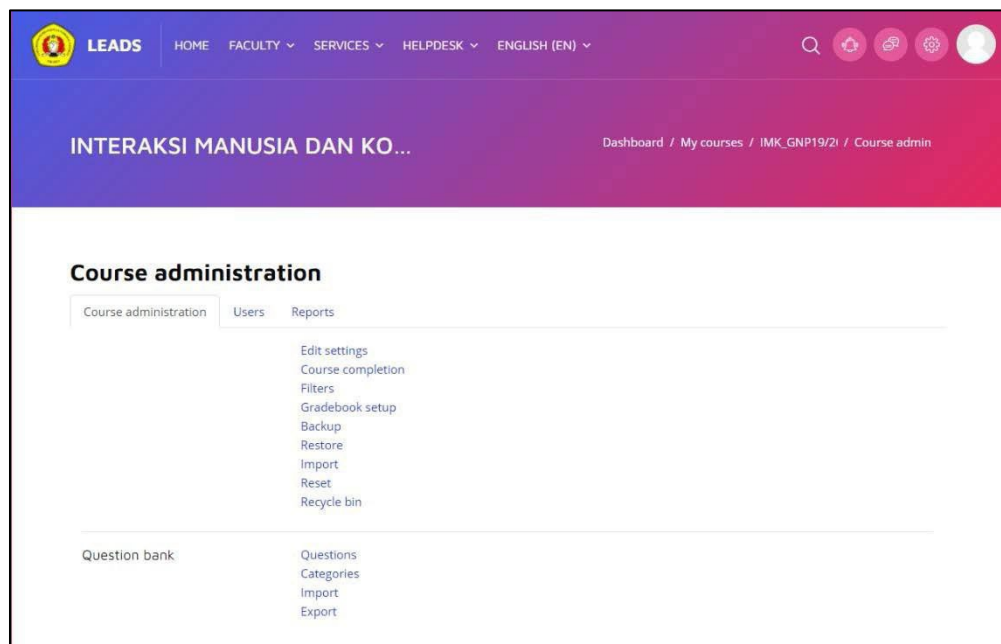
Gambar 179. Lokasi Tombol *Options*

3. Setelah itu, pilih opsi *More*.



Gambar 180. Menu Opsi Pada Tombol *Options*

4. Selanjutnya akan muncul laman *Course Administration* seperti gambar berikut.



Gambar 181. Menu *Course Administration*

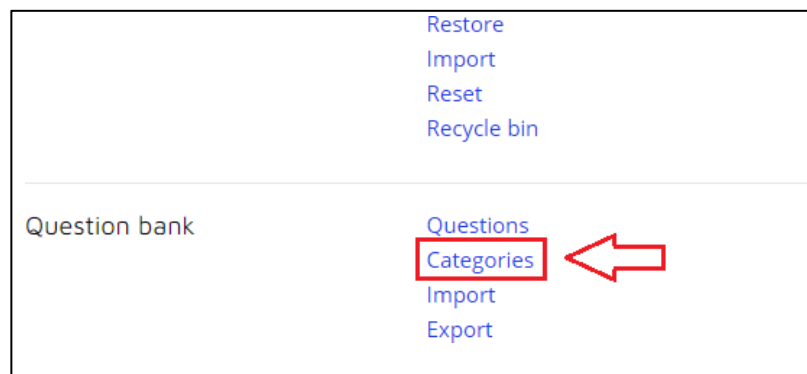
Di dalam menu *question bank* terdapat beberapa pilihan, seperti *Questions*, *Categories*, *Import* dan *Export*.

Keterangan :

- **Questions** : Merupakan menu untuk mulai membuat bank soal.

- **Categories** : Merupakan menu yang digunakan untuk membuat kategori-kategori soal.
- **Import** : Merupakan menu yang digunakan untuk memasukan soal dari format-format yang sudah ditentukan dari perangkat.
- **Export** : Merupakan menu yang digunakan untuk menyimpan soal yang telah dibuat sebelumnya.

5. Sebelum membuat bank soal, sebaiknya buat kategori soal terlebih dahulu untuk memudahkan lokasi penyimpanan soal tersebut. Untuk membuat kategori, pilih opsi *Categories* pada *question bank*.

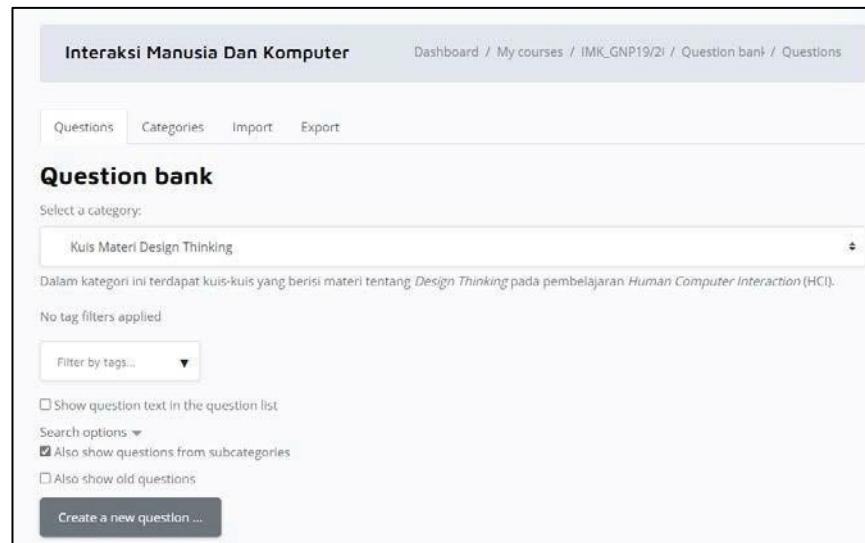


Gambar 182. Menu *Question Bank*

6. Setelah memilih opsi *Categories* akan muncul tampilan kategori sebagai berikut. Isi *field* yang telah disediakan, setelah selesai klik *Add category* untuk menyimpan kategori yang dibuat.

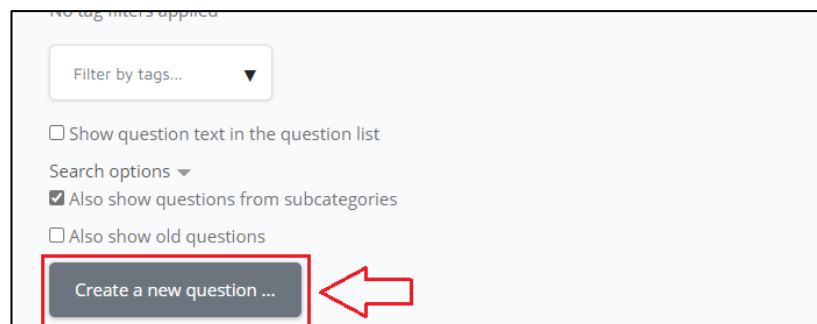
Gambar 183. Menu *Categories*

Di dalam menu *question bank*, muncul tampilan untuk memilih lokasi penyimpanan soal.



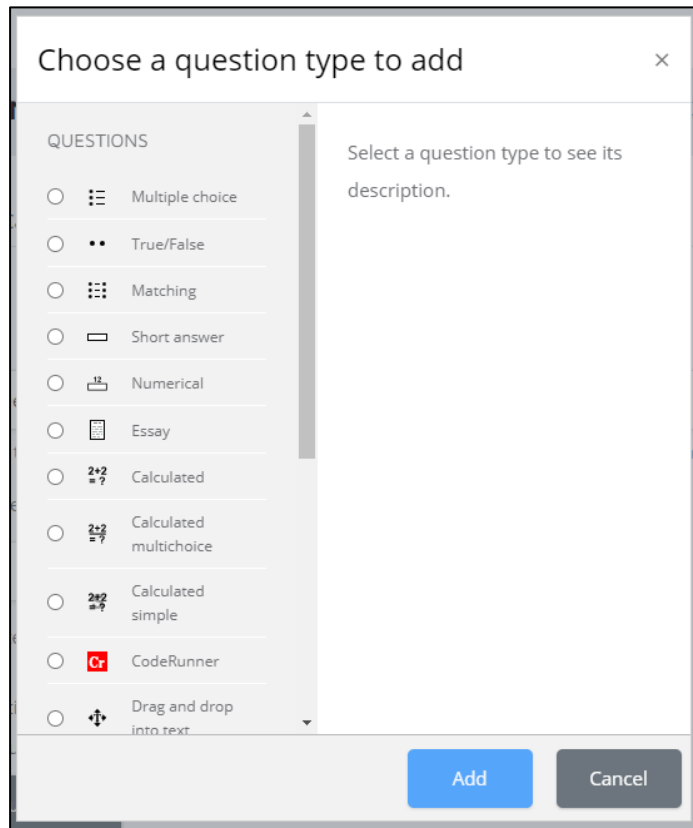
Gambar 184. Menu Question Bank

7. Di dalam menu tersebut, pilih lokasi penyimpanan soal yang akan dibuat. Nama kategori yang sudah dibuat sebelumnya adalah Kuis Materi *Design Thinking*. Pilih kategori yang telah dibuat sebelumnya tersebut untuk lokasi penyimpanan soal. Selanjutnya klik tombol *Create a new question*.



Gambar 185. Klik Tombol Create New Question

Setelah klik tombol *Create a new question* maka akan tampil pilihan tipe soal yang ingin dibuat seperti gambar berikut.



Gambar 186. Pilihan Menu Dalam Bank Soal

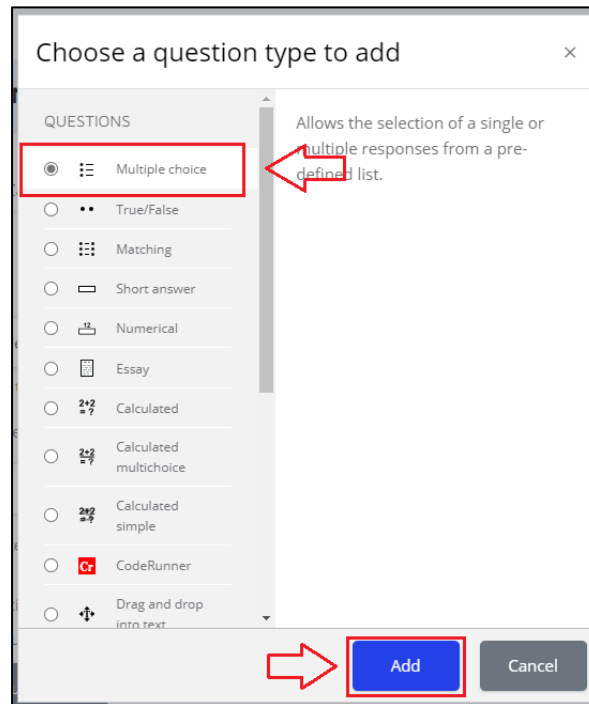
Keterangan :

- **Multiple Choice:** Merupakan kategori soal pilihan ganda.
- **True/False:** Merupakan kategori soal dengan pilihan jawaban hanya benar (*true*) / salah (*false*).
- **Matching:** Merupakan kategori soal mencocokkan dua buah jawaban.
- **Short Answer:** Merupakan kategori soal dengan jawaban pendek.
- **Numerical:** Merupakan kategori soal matematika dengan menggunakan rumus atau hitungan matematika.
- **Essay:** Merupakan kategori soal dengan jawaban berupa teks atau suatu lampiran yang yang dideskripsikan secara panjang dan memiliki *field* untuk jawaban yang memuat banyak kata.
- **Calculated:** Merupakan kategori soal matematika dengan menggunakan rumus atau hitungan matematika. Bisa menggunakan formula yang telah disediakan di LeADS.

- **Calculated Multichoice:** Merupakan kategori soal seperti soal *Calculated* namun berupa pilihan ganda.
- **Calculated Simple:** Merupakan kategori soal seperti soal *Calculated* namun dibuat sederhana dan dibuat acak saat kuis dilaksanakan.
- **CodeRunner:** Merupakan kategori soal koding menggunakan bahasa C, Pascal, Java, nodeJS, Python, C, php, SQL, dan lain- lain.
- **Drag and Drop Into Text:** Merupakan kategori soal yang dikerjakan dengan menarik jawaban yang tepat kepada teks yang rumpang.
- **Drag and Drop Markers:** Merupakan kategori soal yang dikerjakan dengan menarik jawaban yang tepat dengan penanda yang ditentukan.
- **Drag and Drop Onto Image:** Merupakan kategori soal yang dikerjakan dengan menarik jawaban yang tepat kepada gambar yang rumpang.
- **Embedded Answers (Cloze):** Merupakan kategori soal yang dapat menampung beberapa jenis soal yang disediakan LeADS.
- **Random Short-answer Matching:** Merupakan kategori soal seperti soal *Matching* namun dibuat acak dan jawaban singkat dari kategori tertentu.
- **Select Missing Words:** Merupakan kategori soal yang mengisi teks rampung menggunakan *drop-down menu* yang berisi jawaban.

3.2 Membuat Soal Pilihan Ganda (*Multiple Choice*)

Multiple Choice merupakan kategori soal dengan jenis pilihan ganda. Kategori ini dapat diakses dengan klik tombol *Create a new question* lalu pilih *Multiple Choice*.



Gambar 187. Pilih Menu Multiple Choice

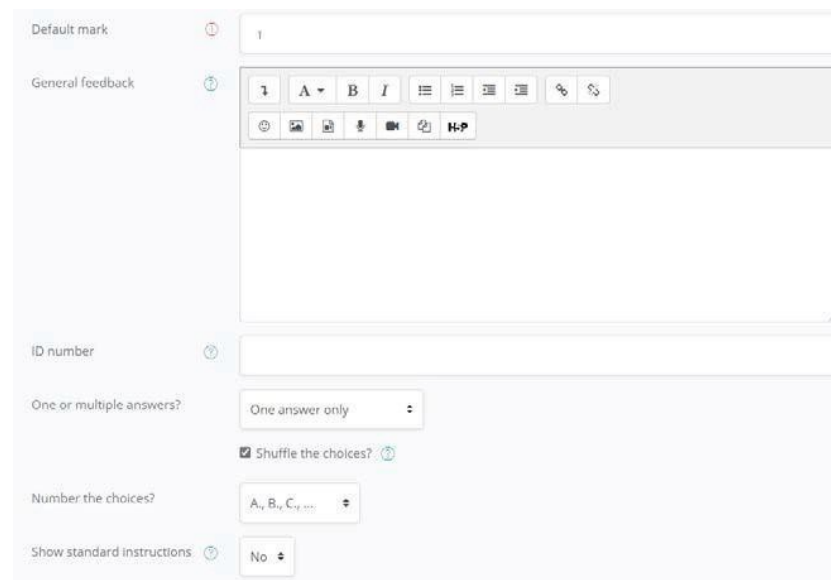
1. Klik tombol Add maka akan tampil laman *Multiple Choice* seperti berikut.

Gambar 188. Tampilan Laman *Multiple Choice*

Keterangan:

- **Category:** Merupakan kategori tempat penyimpanan soal yang dibuat.
- **Question name:** Merupakan nama soal sesuai tema soal.
- **Question text:** Merupakan isi soal yang ingin diberikan.
- **Number choice:** Merupakan format untuk nomor pilihan jawaban.

2. Lalu isi *field* pertanyaan yang tersedia pada laman tersebut.



The screenshot shows a question editor interface with the following fields and options:

- Default mark:** A text input field containing the number '1'.
- General feedback:** A large text area for providing feedback, with a rich text editor toolbar above it.
- ID number:** A text input field.
- One or multiple answers?:** A dropdown menu set to 'One answer only'.
- Shuffle the choices?:** A checkbox that is checked.
- Number the choices?:** A dropdown menu set to 'A, B, C, ...'.
- Show standard instructions:** A dropdown menu set to 'No'.

Gambar 189. Isi Field yang Tersedia

3. Setelah itu *scroll* kebawah untuk mengisi *field* jawaban yang tersedia. Jawaban diisikan pada *choice*, lalu pada *grade* diisikan persen kebenaran jawaban tersebut, jika ingin memberi umpan berupa alasan mengapa jawaban tersebut benar atau catatan kecil bisa diisi pada *field feedback*.

▼ Answers

Choice 1

Grade: 100%

Feedback: Frustrations

Choice 2

Grade: None

Feedback: Fears

Gambar 190. Isi Pada Field Jawaban

- Setelah mengisi soal dan semua jawaban pilihan ganda, klik tombol. *Save changes* pada bagian bawah halaman untuk menyimpan pertanyaan.

▼ Tags

Tags

Selected items: Any tags

Search

Save changes and continue editing

Save changes

Cancel

There are required fields in this form marked Ⓢ.

Gambar 191. Tekan Tombol Save Changes

- Ulangi langkah-langkah tersebut untuk membuat kumpulan soal dalam bentuk pilihan ganda. Kumpulan soal akan muncul di *question bank* dengan jenis soal *Multiple Choice*.

☐ Also show old questions

Create a new question ...

Question	Actions	Created by	Last modified by
Question name / ID number		First name / Surname / Date	First name / Surname / Date
☒ Pemahaman Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM

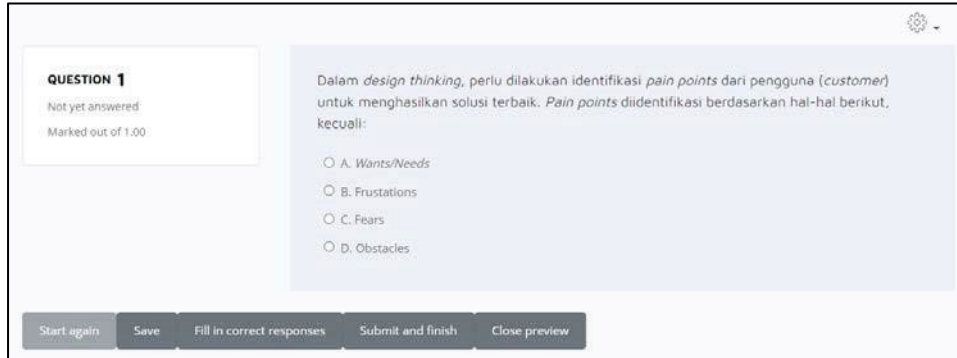
With Selected:

Delete Move to >>

Kuis Materi Design Thinking (1)

Gambar 192. Kumpulan Soal Dalam Bentuk Pilihan Ganda

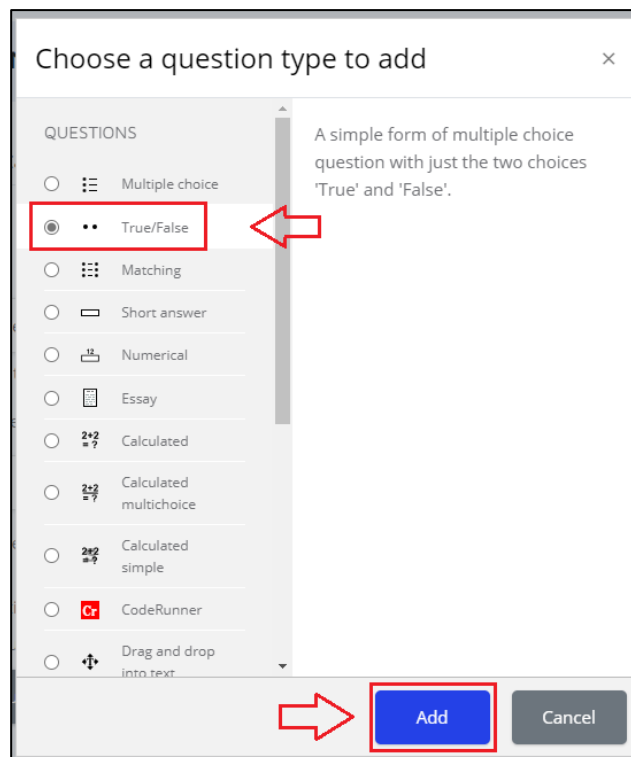
6. Lalu masuk ke topik atau pertemuan mata kuliah inputlah soal yang telah dibuat di *question bank*. Setelah itu, berikan tanda ceklis lalu klik *Add selected questions to the quiz* dan *Save*.
7. Tampilan contoh soal *Multiple Choice* yang telah dibuat.



Gambar 193. Contoh Tampilan Soal Pilihan Ganda

3.3 Membuat Soal Benar/Salah (*True/False*)

True / False merupakan kategori soal dengan pilhan jawaban benar (*true*)/salah (*false*). Dalam soal kuis ini dibuat soal pernyataan yang jawabannya hanya benar atau salah. Kategori ini dapat diakses dengan klik tombol *Create a new question* lalu pilih *True/False*.



Gambar 194. Pilih Menu True/False

8. Klik tombol *Add* maka akan tampil laman *True/False* seperti berikut.

Gambar 195. Tampilan Laman True/False

Keterangan:

- **Category:** Merupakan kategori tempat penyimpanan soal yang dibuat.
- **Question name:** Merupakan nama soal sesuai tema soal.
- **Question text:** Merupakan isi soal yang ingin diberikan.
- **Correct answer:** Pilih salah satu dari pernyataan yang dibuat, jika pernyataan benar pilihlah “*True*” dan jika pernyataan salah pilih “*False*”.

9. Isi *field* pernyataan yang tersedia pada laman tersebut.

Gambar 196. Isi Field yang Disediakan

10. Pilih apakah pernyataan tersebut benar/salah, dan umpan balik jika memilih salah satu dari jawaban tersebut.
11. Setelah mengisikan pernyataan dan menentukan jawaban, klik tombol *Save changes* pada bagian bawah halaman untuk menyimpan pertanyaan.

Gambar 197. Tekan Tombol *Save Changes*

12. Tampilan soal yang telah dibuat dan tersimpan di bank soal.

Create a new question ...			
Question	Actions	Created by	Last modified by
☐ Question name / ID number		First name / Surname / Date	First name / Surname / Date
☐ Pemahaman Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:35 PM
☒ Pilih jawaban True/False pada pernyata...	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM
With selected:			
Delete Move to >>			
Kuis Materi Design Thinking (2)			

Gambar 198. Kumpulan Soal Dalam Bentuk Benar/Salah.

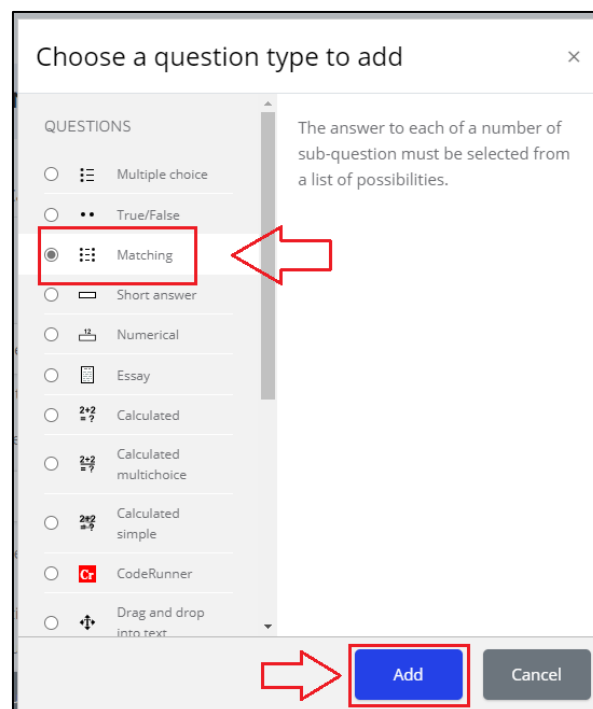
13. Lalu masuk ke topik atau pertemuan mata kuliah inputlah soal yang telah dibuat di *question bank*. Setelah itu, berikan tanda ceklis lalu klik *Add selected questions to the quiz* dan *Save*.
14. Tampilan contoh soal *True/False* yang telah dibuat.



Gambar 199. Contoh Tampilan Soal Benar/Salah

3.4 Membuat Soal Mencocokkan Jawaban (*Matching*)

Matching merupakan kategori soal mencocokkan, dari pernyataan yang ada lalu akan dicocokkan dengan memilih jawaban yang benar. Kategori ini dapat diakses dengan klik tombol *Create a new question* lalu pilih *Matching*.



Gambar 200. Pilih Menu Matching

15. Klik tombol *Add* maka akan tampil laman *Matching* seperti berikut.

Gambar 201. Tampilan Laman Matching

Keterangan:

- **Answers:** Merupakan penginputan soal atau pertanyaan, dan jawaban yang sesuai.
- **Questions 1:** Merupakan input pertanyaan atau soal pertama.
 - **Answer:** Merupakan jawaban dari *questions 1*.
- **Questions 2:** Merupakan input pertanyaan atau soal kedua.
 - **Answer:** Merupakan jawaban dari *questions 2*, dan seterusnya.

16. Isi *field* yang tersedia, juga dari *field question* serta *answer*.

The screenshot shows a question editor interface with three questions. Each question has a text field for the question and a text field for the answer. The first question is 'Apa yang dikhawatirkan atau ditakuti oleh pelanggan?' with the answer 'Thinking dan Feeling'. The second question is 'Apa atau siapa yang mempengaruhi pelanggan?' with the answer 'Hear'. The third question is 'Apakah pelanggan lebih banyak menghabiskan waktu di tempat umum atau secara pribadi?'.

Gambar 202. Isi Field Yang Disediakan

17. Setelah mengisikan pertanyaan dan jawaban yang cocok, klik tombol *Save changes* pada bagian bawah halaman untuk menyimpan pertanyaan.

The screenshot shows the 'Save changes and continue editing' button and the 'Save changes' button. A red arrow points to the 'Save changes' button, which is highlighted with a red box. The 'Cancel' button is also visible.

Gambar 203. Tekan Tombol *Save Changes*

18. Tampilan soal yang telah dibuat dan tersimpan di bank soal.

The screenshot shows a question bank interface with a table of questions. The table has columns for 'Question name / ID number', 'Actions', 'Created by', and 'Last modified by'. The first question is 'Design Thinking' with ID number '1'. The second question is 'Pemahaman Design Thinking' with ID number '2'. The third question is 'Pilih jawaban True/False pada pernyataan...' with ID number '3'.

Question name / ID number	Actions	Created by	Last modified by
Design Thinking / 1	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM
Pemahaman Design Thinking / 2	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:35 PM
Pilih jawaban True/False pada pernyataan... / 3	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM

With selected:

Delete Move to >>

Kuis Materi Design Thinking (3)

Gambar 204. Kumpulan Soal Dalam Bentuk Pencocokan

19. Lalu masuk ke topik atau pertemuan mata kuliah inputlah soal yang telah dibuat di *question bank*. Setelah itu, berikan tanda ceklis lalu klik *Add selected questions to the quiz* dan *Save*.
20. Tampilan contoh soal *Matching* yang telah dibuat.

Gambar 205. Contoh Tampilan Soal Pencocokan

3.5 Membuat Soal Jawaban Singkat (*Short Answer*)

Short Answer merupakan kategori soal dengan jawaban yang pendek atau singkat (bisa hanya satu atau beberapa kata). Kategori ini dapat diakses dengan klik tombol *Create a new question* lalu pilih *Short Answer*.

Gambar 206. Pilih Menu *Short Answer*

21. Klik tombol Add maka akan tampil laman *Short Answer* seperti berikut.

Adding a short answer question

General

Category: Kuis Materi Design Thinking (3)

Question name: Soal Design Thinking

Question text: Manakah yang termasuk Empathy Map?

Default mark: 1

Gambar 207. Tampilan Laman Short Answer.

Keterangan:

- **Category:** Merupakan kategori tempat penyimpanan soal yang dibuat.
- **Question name:** Merupakan nama soal sesuai tema soal.
- **Question text:** Merupakan isi soal yang ingin diberikan.
- **Answer:** Merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat.

22. Isi *field* pertanyaan yang disediakan.

Default mark: 1

General feedback:

ID number:

Case sensitivity: No, case is unimportant

Correct answers: You must provide at least one possible answer. Answers left blank will not be used. "*" can be used as a wildcard to match any characters. The first matching answer will be used to determine the score and feedback.

Gambar 208. Isi Field Yang Disediakan.

23. Isi field jawaban dan ukuran kebenaran per masing-masing jawaban.

The screenshot shows the 'Answers' section of a quiz editor. It contains three answer entries, each with a text field for the answer, a 'Grade' dropdown menu, and a 'Feedback' text area with a rich text editor toolbar. The first two entries have a grade of 100%, and the third entry has a grade of 50%.

Gambar 209. Isi Pada Field Jawaban

24. Setelah mengisi pertanyaan dan jawaban serta ukuran kebenaran, klik tombol *Save changes* pada bagian bawah halaman untuk menyimpan pertanyaan.

The screenshot shows the 'Tags' section of a quiz editor. It contains a 'Selected items' dropdown menu with 'Any tags' selected. Below it is a 'Search' input field. At the bottom, there are three buttons: 'Save changes and continue editing', 'Save changes', and 'Cancel'. A red arrow points to the 'Save changes' button.

Gambar 210. Tekan Tombol Save Changes

25. Tampilan soal yang telah dibuat dan tersimpan di bank soal.

The screenshot shows the 'Create a new question ...' section of a quiz editor. It contains a table of questions with columns for 'Question name / ID number', 'Actions', 'Created by', and 'Last modified by'. The table lists five questions, with the third one highlighted in green.

Question name / ID number	Actions	Created by	Last modified by
Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM
Pemahaman Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:35 PM
Soal Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 8:08 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 8:08 PM
Pilih jawaban True/False pada pernyata...	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM

Gambar 211. Kumpulan Soal Dalam Bentuk Jawaban Pendek

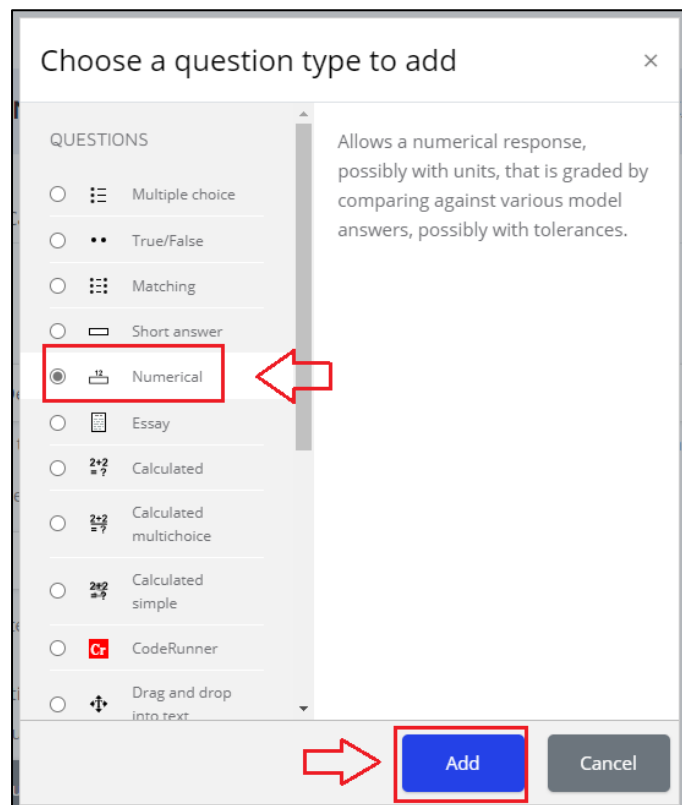
26. Lalu masuk ke topik atau pertemuan mata kuliah inputlah soal yang telah dibuat di *question bank*. Setelah itu, berikan tanda ceklis lalu klik *Add selected questions to the quiz* dan *Save*.
27. Tampilan contoh soal *Short Answer* yang telah dibuat.



Gambar 212. Contoh Tampilan Soal Dengan Jawaban Pendek

3.6 Membuat Soal Matematika (*Numerical*)

Numerical merupakan kategori soal matematika dengan menggunakan rumus atau hitungan matematika. Kategori ini dapat diakses dengan meng- klik tombol *Create a new question* lalu pilih *Numerical*.



Gambar 213. Pilih Menu Numerical

28. Klik tombol Add maka akan tampil laman Numerical seperti berikut.

Adding a Numerical question

General

Current category: Kuis Materi Design Thinking (5) ☒ Use this category

Save in category: Kuis Materi Design Thinking (5)

Question name: Brainstorming

Question text: $2^2+4^2+6^2=...$

Gambar 214. Tampilan Laman Numerical

Keterangan:

- **Category:** Merupakan kategori tempat penyimpanan soal yang dibuat.
- **Question name:** Merupakan nama soal sesuai tema soal.
- **Question text:** Merupakan isi soal yang ingin diberikan.
- **Answer:** Merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat.

29. Isi field pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan. Untuk jawaban dapat diisi keakuratan jawaban dan nilai *errormya*.

Answer 1: 56 Error: 0 Grade: 100%

Feedback: [Rich text editor]

Answer 2: 55 Error: 0 Grade: 50%

Feedback: [Rich text editor]

Answer 3: 57 Error: 0 Grade: 50%

Gambar 215. Isi Pada Field Jawaban

30. Setelah mengisi pertanyaan, jawaban, nilai keakuratan, serta nilai *error*, klik tombol *Save changes* pada bagian bawah halaman untuk menyimpan pertanyaan.

Gambar 216. Tekan Tombol Save Changes

31. Tampilan soal yang telah dibuat dan tersimpan di bank soal.

Question	Actions	Created by	Last modified by
Question name / ID number		First name / Surname / Date	First name / Surname / Date
☐ Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM
☐ Pemahaman Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:35 PM
☒ Brainstorming	Edit	Admin Temporary 19 February 2021, 11:58 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 8:32 PM
☐ Soal Design Thinking	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 8:08 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 8:08 PM
☐ Pilih jawaban True/False pada pernyata...	Edit	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM

With selected:

Delete Move to >>

Kuis Materi Design Thinking (5)

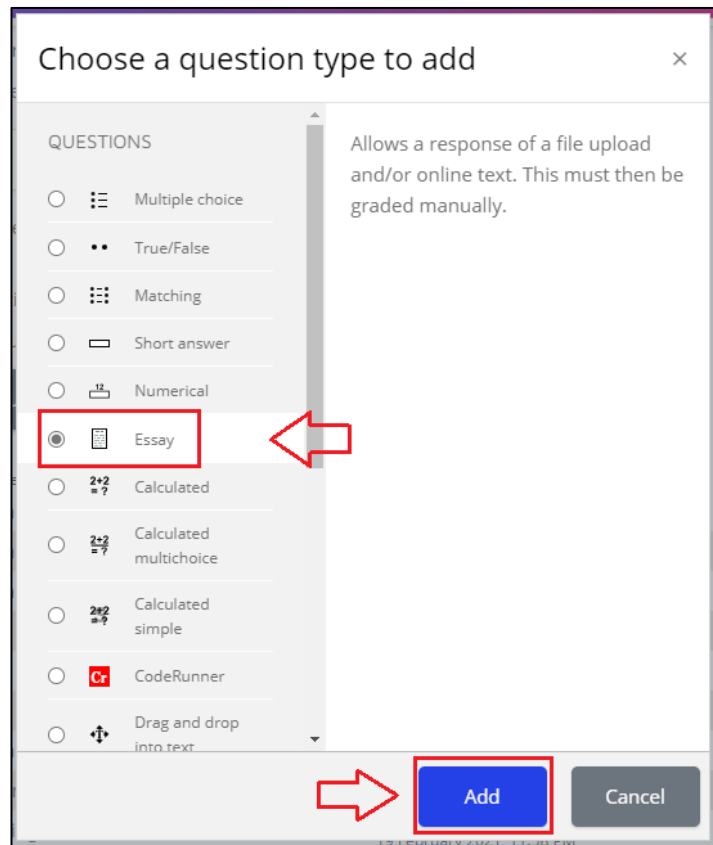
Gambar 217. Kumpulan Soal Dalam Bentuk Perhitungan

32. Lalu masuk ke topik atau pertemuan mata kuliah inputlah soal yang telah dibuat di *question bank*. Setelah itu, berikan tanda ceklis lalu klik *Add selected questions to the quiz* dan *Save*.
33. Tampilan soal *numerical* yang telah dibuat.

Gambar 218. Contoh Tampilan Soal Perhitungan

3.7 Membuat Soal Esai (Essay)

Essay merupakan kategori soal dengan jawaban berupa teks atau suatu lampiran yang yang dideskripsikan secara Panjang dan memiliki *field* untuk jawaban yang memuat banyak kata. Kategori ini dapat diakses dengan meng- klik tombol *Create a new question* lalu pilih *Essay*.



Gambar 219. Pilih Menu Essay

34. Klik tombol Add maka akan tampil laman *Essay* seperti berikut.

Adding an Essay question ?

Expand all

General

Category: Kuis Materi Design Thinking (5)

Question name: Soal Design Thinking

Question text: Apakah yang dimaksud dengan Design Thinking?

Default mark: 1

Gambar 220. Tampilan Laman Essay

Keterangan:

- **Category:** Merupakan kategori tempat penyimpanan soal yang dibuat.
- **Question name:** Merupakan nama soal sesuai tema soal.
- **Question text:** Merupakan isi soal yang ingin diberikan.

35. Isi field pertanyaan yang tersedia.

36. Atur bagaimana bentuk teks yang dimasukan dalam jawaban, banyaknya baris serta dokumen pendukung yang dapat di *upload*

ke LEADS

Response format: Plain text

Require text: Require the student to enter text

Input box size: 20 lines

Allow attachments: No

Require attachments: Attachments are optional

Accepted file types: Accepted file types [Choose] No selection

Maximum file size: Site upload limit (100MB)

Gambar 221. Isi Field Yang Disediakan

37. Setelah mengisi pertanyaan dan pengaturan jawaban, klik tombol *Save changes* pada bagian bawah halaman untuk menyimpan pertanyaan.

Gambar 222. Tekan Tombol Save Changes

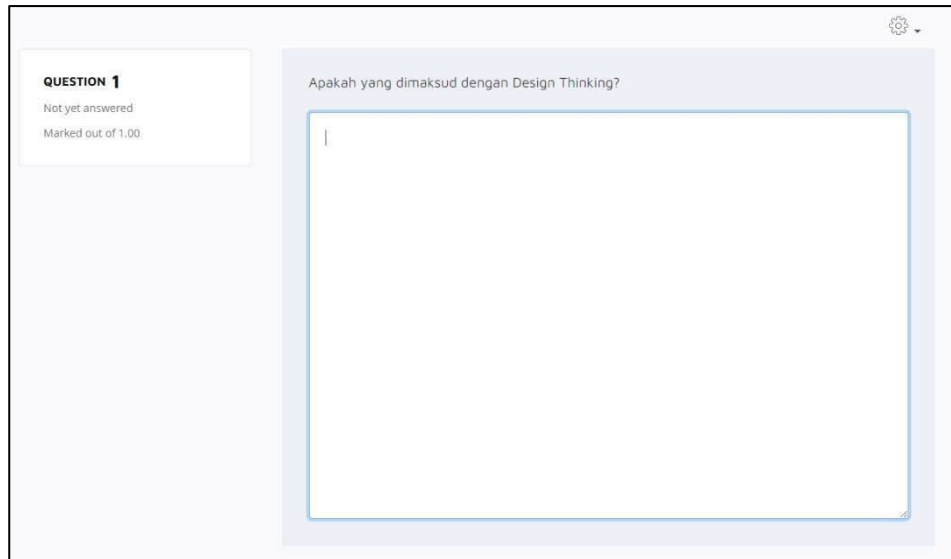
38. Tampilan soal yang telah dibuat dan tersimpan di bank soal.

Create a new question ...			
T ^ Question	Actions	Created by	Last modified by
☐ Question name / ID number		First name / Surname / Date	First name / Surname / Date
☒ Soal Design Thinking	Edit ▾	Admin Temporary 6 March 2021, 8:42 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 8:42 PM
☐ Design Thinking	Edit ▾	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:58 PM
☐ Pemahaman Design Thinking	Edit ▾	Admin Temporary 6 March 2021, 7:27 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:35 PM
☐ Brainstorming	Edit ▾	Admin Temporary 19 February 2021, 11:58 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 8:32 PM
☐ Soal Design Thinking	Edit ▾	Admin Temporary 6 March 2021, 8:08 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 8:08 PM
☐ Pilih jawaban True/False pada pernyataat...	Edit ▾	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM	Admin Temporary 6 March 2021, 7:46 PM
With selected:			
Delete Move to >>			
Kuis Materi Design Thinking (6)			

Gambar 223. Kumpulan Soal Dalam Bentuk Esai

39. Lalu masuk ke topik atau pertemuan mata kuliah inputlah soal yang telah dibuat di *question bank*. Setelah itu, berikan tanda ceklis lalu klik *Add selected questions to the quiz* dan *Save*.

40. Tampilan contoh soal essay yang telah dibuat.



The screenshot displays a digital quiz interface. On the left, a sidebar contains a box for 'QUESTION 1' with the status 'Not yet answered' and 'Marked out of 1.00'. The main area on the right features a light blue header with the question text 'Apakah yang dimaksud dengan Design Thinking?'. Below the header is a large, empty white rectangular box with a thin blue border, intended for the user's written response. A small gear icon is visible in the top right corner of the main area.

Gambar 224. Contoh Tampilan Soal Esai

BAB IV PENUTUP

Buku panduan penggunaan laman LeADS untuk dosen UPN Veteran Jakarta ini akhirnya telah selesai dibuat. Terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu terselesaikannya buku ini.

Terdapat beberapa keterbatasan yang tidak memungkinkan buku panduan penggunaan laman LeADS untuk dosen UPN Veteran Jakarta ini menjadi sempurna. Beberapa diantaranya sulitnya komunikasi secara tatap muka dikarenakan pandemi COVID-19, serta halaman LeADS yang masih dalam tahap pengembangan saat buku panduan ini dibuat yang menyebabkan keterbatasan fitur yang dapat digunakan. Keterbatasan lainnya adalah pengalaman kami sebagai tim penulis dalam mengeksplorasi laman LeADS ini, namun kami berharap dengan buku panduan yang kami tulis ini, dosen dapat dan mampu terbantu dalam penggunaan LeADS di lingkungan UPN Veteran Jakarta.

Kami tim penulis akan berusaha untuk mengembangkan isi buku penggunaan LeADS untuk dosen UPN Veteran Jakarta seiring dengan penggunaan laman ini dan mengikuti perkembangan zaman dan tren *E-Learning* saat ini yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran di lingkungan UPN Veteran Jakarta.

Apabila membutuhkan bantuan mengenai pembelajaran daring dengan LeADS, bisa menghubungi masing-masing admin LeADS di Fakultas atau kirim email ke leads@upnvj.ac.id.