

## PENGGUNAAN *SolveIT* UNTUK SISWA

### 1. PENDAHULUAN

*SolveIT* adalah aplikasi pembelajaran (*Learning Management System/LMS*) pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri Tambakboyo yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami materi melalui pemecahan masalah nyata, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam bidang teknologi informasi.

#### a. Tujuan Pembuatan Panduan

Panduan ini dibuat bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memberikan gambaran maupun dijadikan sebagai panduan penggunaan LMS *SolveIT* untuk siswa

#### b. Deskripsi

Panduan ini dibuat untuk membantu siswa menggunakan LMS *SolveIT* dalam kegiatan belajar. Di dalamnya berisi informasi umum tentang platform, seperti:

- Apa itu LMS *SolveIT*
- Cara menggunakan LMS *SolveIT* untuk siswa

Dengan membaca panduan ini, siswa diharapkan bisa memahami bagaimana cara mengakses LMS *SolveIT*. Semua dijelaskan langkah demi langkah agar mudah dipahami oleh siapa pun, termasuk yang baru pertama kali menggunakannya.

#### c. Akses Siswa

Sebagai siswa, kamu bisa mengakses berbagai fitur LMS *SolveIT* berikut:

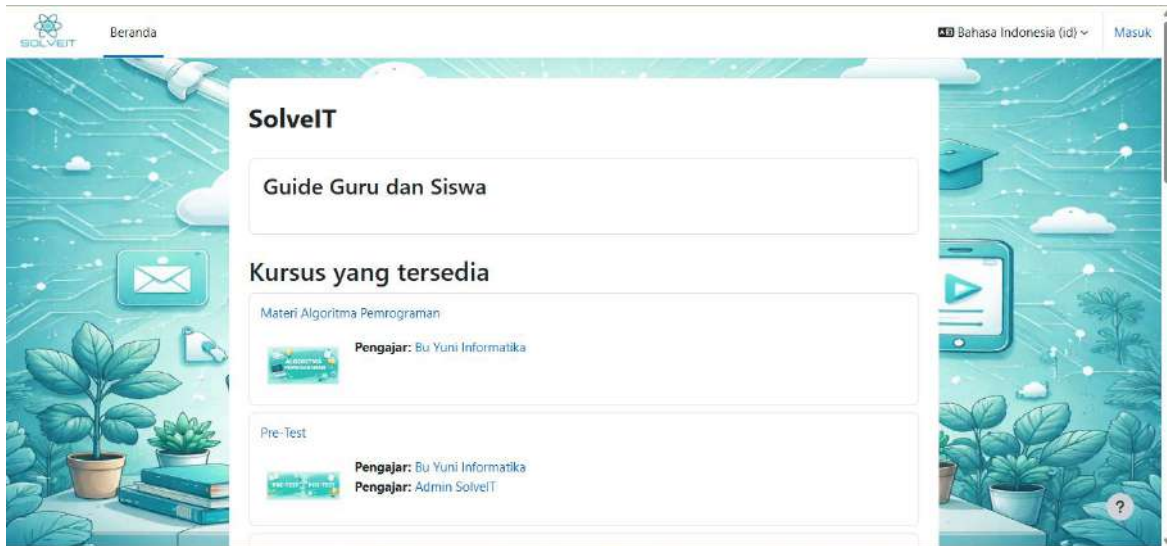
- 1) Login melalui LMS *SolveIT*
- 2) Mengakses Materi Pembelajaran
- 3) Mengerjakan Pretest Kelompok
- 4) Mengakses PBL
- 5) Mengerjakan Tugas PBL
- 6) Melihat Nilai dan Umpan Balik
- 7) Mengelola Profil dan Pengaturan Akun

### 2. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

Berikut penjelasan mengenai penggunaan [solveit.my.id](https://solveit.my.id) untuk siswa

#### a. Login LMS *SolveIT*

Dalam penggunaan LMS *SolveIT* yang telah dibuat, pengguna atau user pertama-tama harus masuk ke situs website berikut terlebih dahulu <https://solveit.my.id/>, maka secara otomatis akan masuk pada halaman utama LMS seperti pada **Gambar 2.1.** berikut:



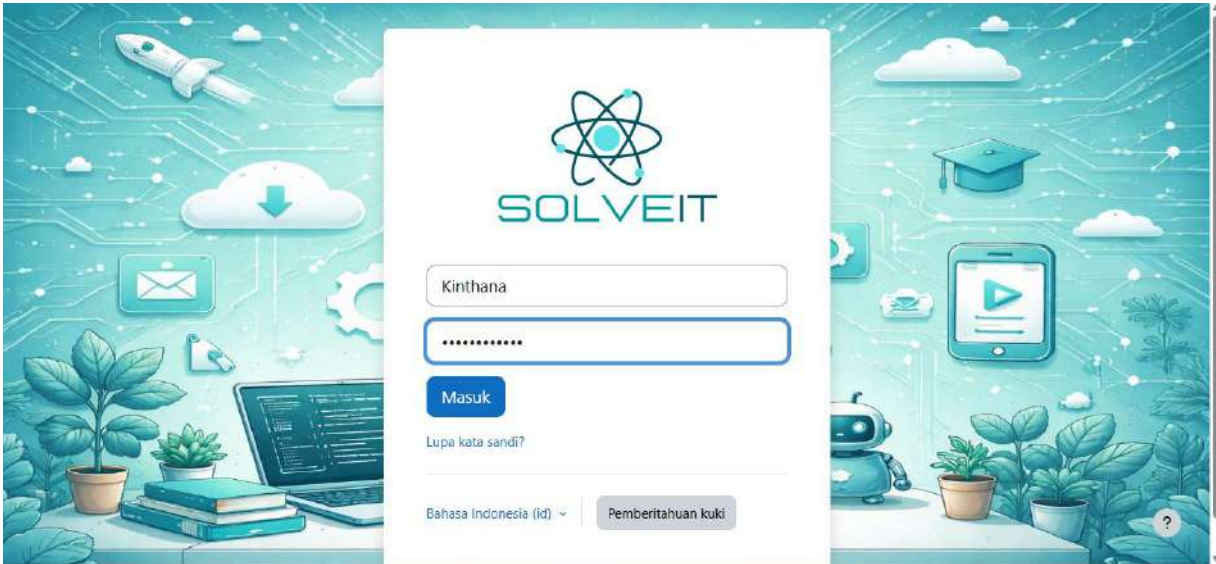
Gambar 2.1. Halaman Utama LMS

User dapat mengklik tombol **“Log in”** maka secara otomatis akan muncul halaman login seperti pada **Gambar 2.2.** berikut:



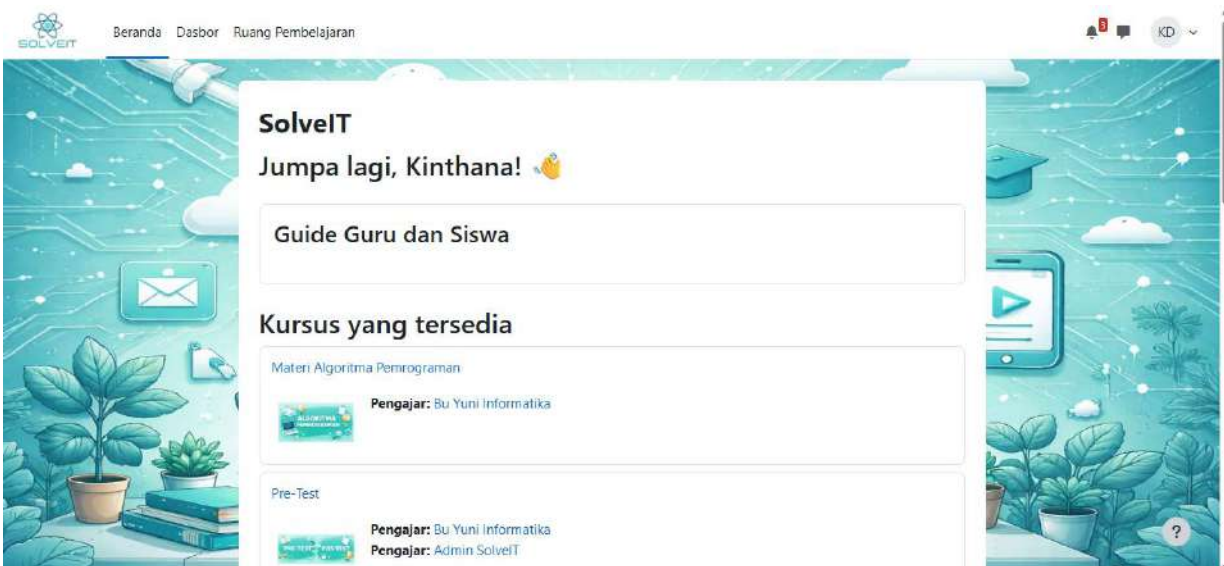
Gambar 2.2. Halaman Login LMS

Selanjutnya memasukkan *username* dan *password*, kemudian klik tombol login seperti pada **Gambar 2.3.** berikut:



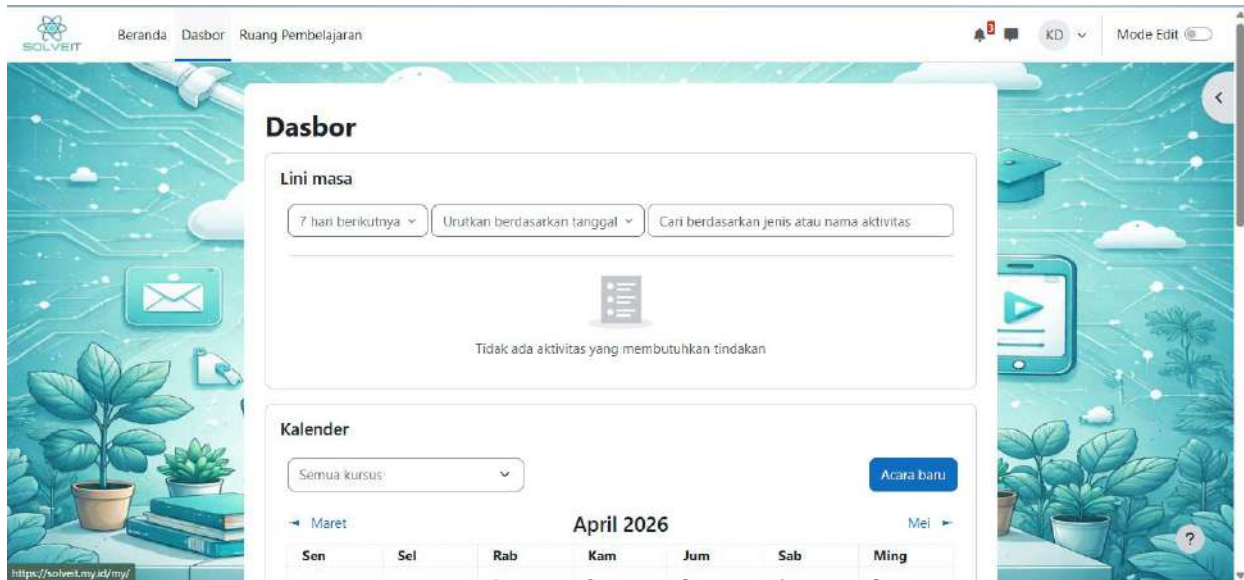
Gambar 2.3. Memasukkan *username* dan *password*

User harus memasukkan *password* dan *username* dengan benar, kemudian mengklik tombol **“Login”** maka secara otomatis akan masuk pada halaman beranda LMS seperti pada **Gambar 2.4.** berikut:



Gambar 2.4. Halaman Dashboard LMS

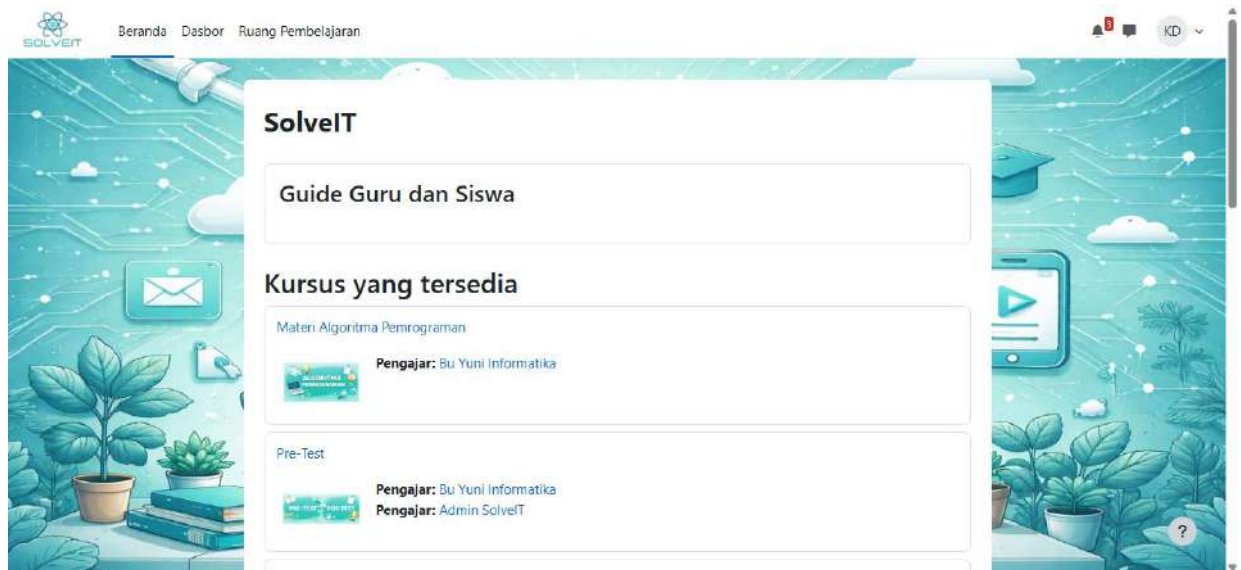
Dashboard siswa berisi mengenai timeline dan kalender, siswa juga dapat menambahkan new event untuk menambahkan acara baru.



2.5 Dashbor Siswa

### b. Mengakses Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran berisikan materi pemrograman terstruktur, materi pembelajaran pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. materi pembelajaran

Materi pembelajaran terlerak di halaman awal Home agar mudah diakses langsung oleh siswa.

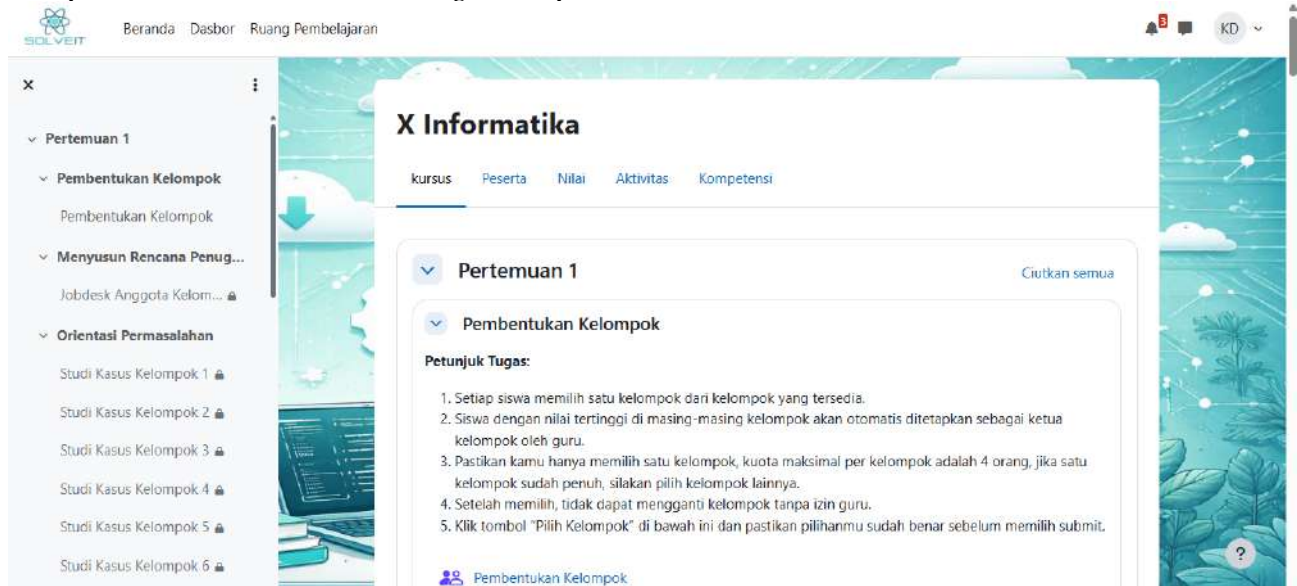
### c. Mengakses PBL

Klik pada menu Ruang Pembelajaran seperti pada **Gambar 2.7**. lalu pilih X Informatika.



Gambar 2.7. Halaman *Problem Based Learning*

Tampilan *Problem Based Learning* siswa pada **Gambar 2.8**.



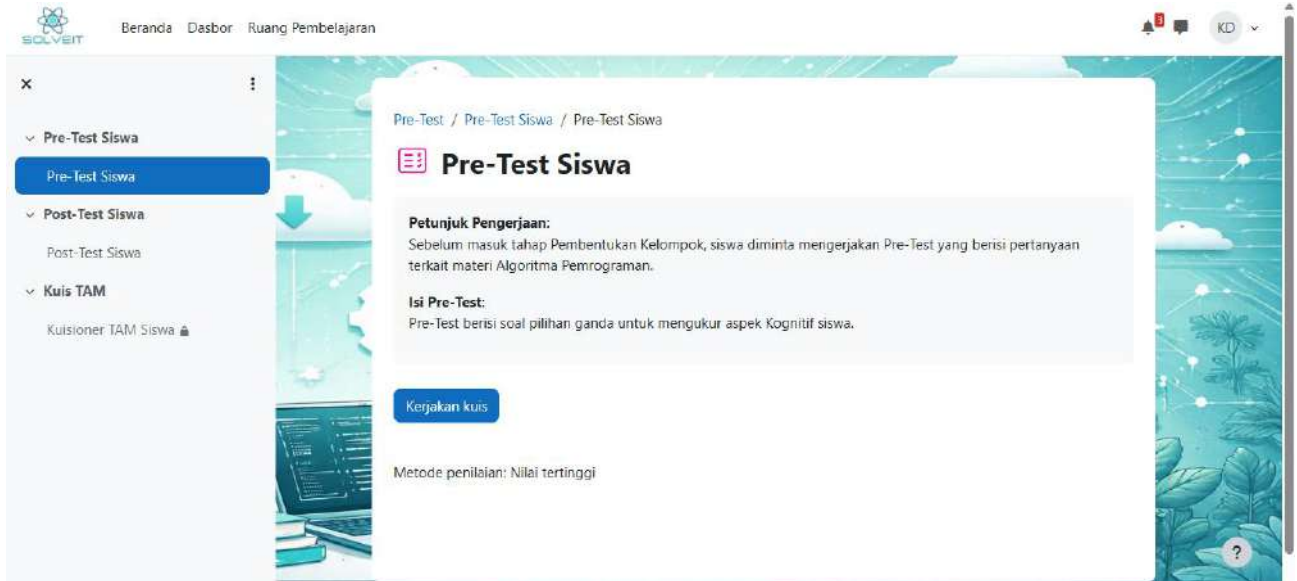
Gambar 2.8. tampilan PBL

Didalam Ruang Pembelajaran juga terdapat *pretest* kelompok sebelum masuk ke sintaks *Problem Based Learning* seperti **Gambar 2.9**.



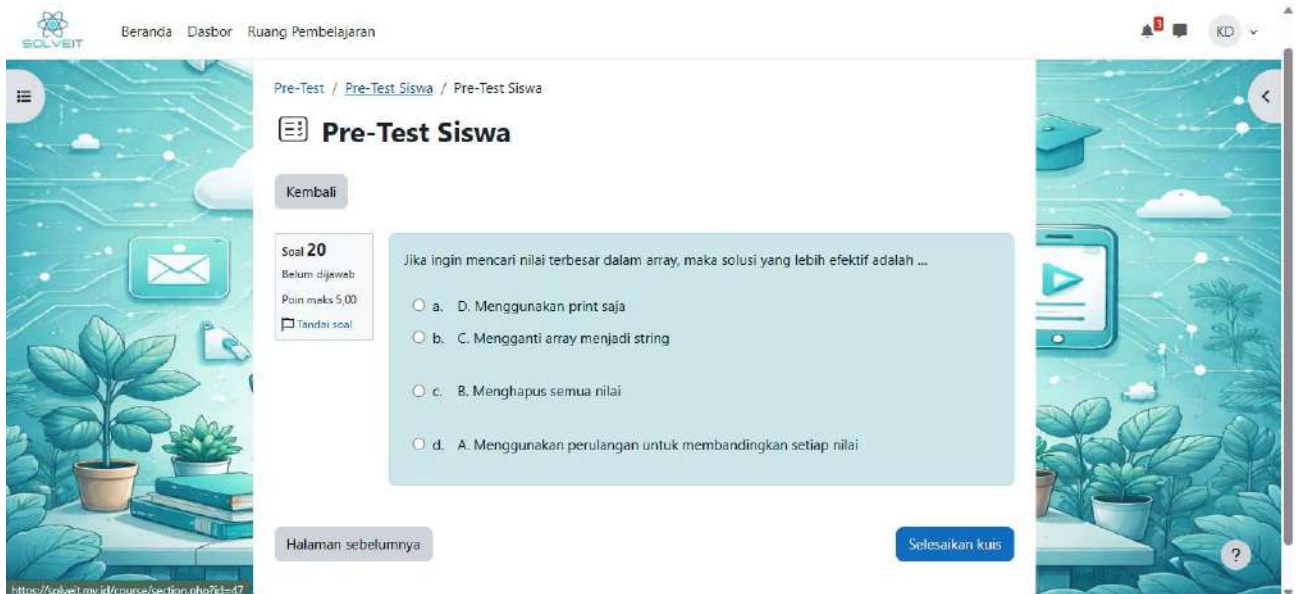
Gambar 2.9. *Pretest* siswa

Maka akan muncul halaman soal *pretest* berupa soal pilihan ganda seperti pada **Gambar 2.10**.



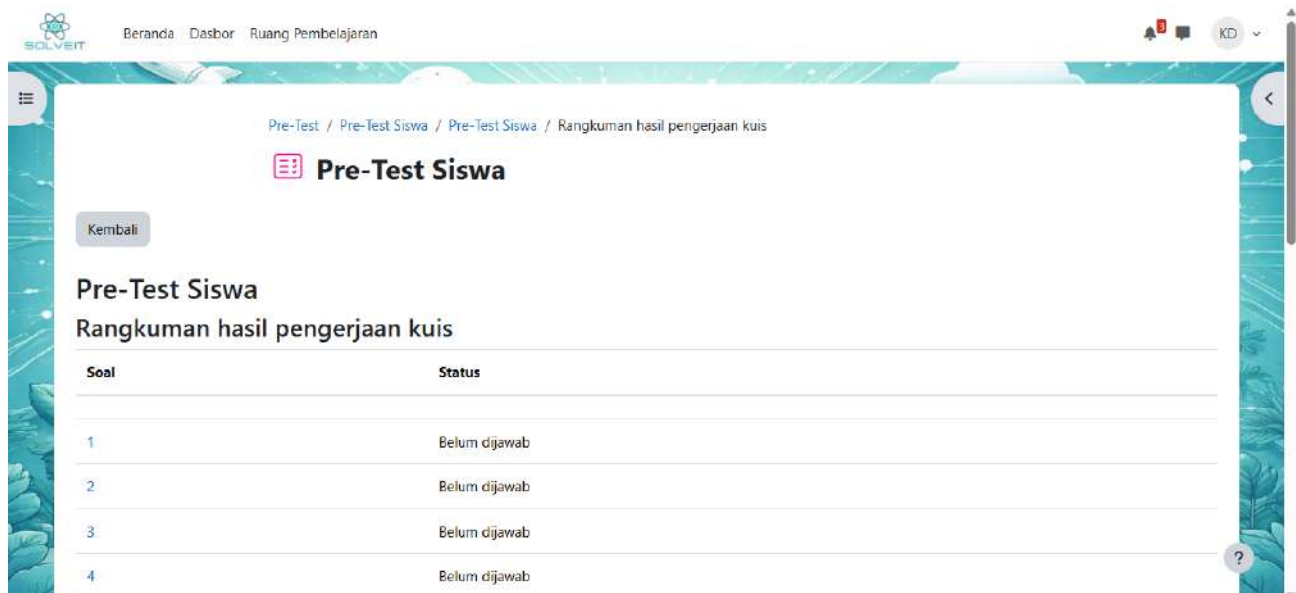
Gambar 2.10. soal *pretest*

Setelah user mengisi semua jawaban maka user dapat mengumpulkannya dengan mengklik tombol **Finish Attempt** seperti pada **Gambar 2.11**



Gambar 2.11. finish attempt

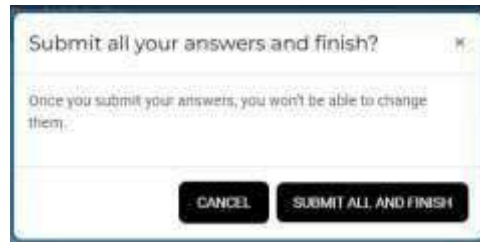
Setelah itu akan muncul halaman seperti pada **Gambar 2.12.** yang mengecek hasil dari pengisian Quiz, Jika ada pertanyaan yang belum diisi maka muncul keterangan **Belum dijawab**



Gambar 2.12. Submit Quiz

Maka user dapat mengklik beberapa tombol yaitu:

- 1) tombol **Return to Attempt** untuk kembali pada pertanyaan Quiz
- 2) tombol **Submit All and Finish** untuk menyelesaikan dan mengumpulkan Quiz seperti pada **Gambar 2.13**.



Gambar 2.13. Submit All and Finish

Setelah itu akan muncul halaman dari hasil pengerjaan Quiz dan akan menampilkan jawaban yang benar atau salah seperti pada **Gambar 2.14**.

Pre-Test / Pre-Test Siswa / Pre-Test Siswa

### Pre-Test Siswa

<b>Status</b>	Selesai mengerjakan
<b>Dimulai</b>	Minggu, 12 April 2026, 20:14
<b>Selesai</b>	Minggu, 12 April 2026, 20:19
<b>Durasi</b>	5 min 36 detik
<b>Nilai</b>	<b>5,00</b> dari 100,00

Soal 1  
Benar  
Poin 5,00 dari 5,00  
Tandai soal

Array dalam Python digunakan untuk ...

- a. C. Menjalankan perulangan
- b. A. Menyimpan satu nilai saja
- c. D. Menghapus data secara otomatis
- d. B. Menyimpan kumpulan data dalam satu variabel ✓

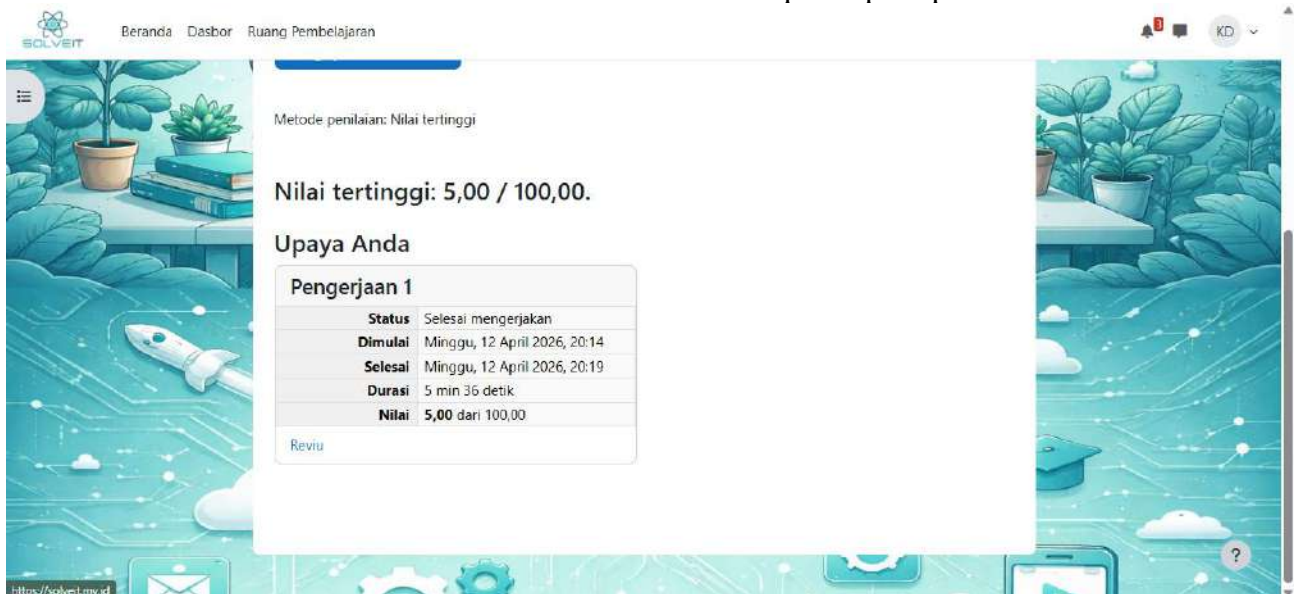
Gambar 2.14. Hasil Pengerjaan Quiz

Kemudian untuk menampilkan nilai siswa dapat mengklik **Finish Review** seperti pada **Gambar 2.15**.



Gambar 2.15. Finish Review

Setelah itu akan muncul halaman untuk melihat hasil nilai quiz seperti pada **Gambar 2.16**.



Gambar 2.16. Hasil Nilai Quiz