

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia harus terus ditingkatkan, agar peserta didik tidak terlindas oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Peserta didik sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan dan mengembangkan segala kecanggihan didalamnya. Kita sebagai pendidik telah diamanatkan dengan UU RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pasal 8 “guru wajib memiliki kualitas akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”, pasal 10 menyatakan bahwa “kompetensi guru mencakup pedagogik, kepribadian, social, dan professional”. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran guru dalam dunia pendidikan. Peneliti berusaha memaksimalkan segala potensi diri untuk mengembangkan kompetensinya, dengan menghadirkan *E-Modul* belajar pantun sebagai salah satu bahan ajar yang menggunakan teknologi digital dengan mengembangkan web aplikasi *Figma*.

E-modul merupakan bahan ajar yang inovatif, yang dilengkapi bahan ajar berupa materi pelajaran, LKPD quiz, dan fitur interaktif. Pengembangan bahan ajar dengan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat diperlukan dalam pendidikan. Peserta didik telah mengenal berbagai teknologi canggih di era digital ini, sehingga hadirnya e-modul dengan desain menarik dan efektif

dapat dijadikan bahan ajar bagi peserta didik melalui gadget mereka. Untuk itu Guru seharusnya menyesuaikan setiap materi pembelajaran dengan teknologi canggih, agar mereka mampu bertahan dan tidak ketinggalan dalam teknologi terutama di abad 21, guru harus kreatif dalam pengembangan bahan ajar. Guru harus terampil, kreatif, dan inovatif, karena guru adalah seorang tenaga pendidikan profesional yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik. Selain mempunyai empat kompetensi dasar (kepribadian, social, pedagogic, dan professional), guru diwajibkan untuk mengikuti literasi dasar TIK Kemendiknas (2010). Dalam hal ini peserta didik membutuhkan bahan ajar yang berkaitan dengan teknologi, agar kecanggihan teknologi sekarang ini memiliki kebermanfaatannya bagi peserta didik. Adanya *Hand phone* dengan fitur – fitur canggih menyebabkan siswa dapat mengakses apapun yang ia inginkan. Untuk itu pengembangan bahan ajar *e-modul* harus dihadirkan agar peserta didik bisa belajar melalui *hand phone* yang dimiliki peserta didik. E-Modul hadir dengan fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan Siswa dan kompetensi dasar. Seperti yang dijelaskan oleh Muslimah&Kuntoro dalam Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra volume 8, 1 April 2021:4. Siswa dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun dengan jaringan internet yang memadai, sehingga kualitas pendidikan peserta didik dapat meningkat.

Mengapa Penulis mengembangkan menulis pantun dengan cara membuat *e-modul*. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik, di SD Negeri Tambakreja 05, Tambakreja 06, dan Tambakreja 10 Kecamatan Cilacap

Selatan Kabupaten Cilacap, ternyata peserta didik mengharapkan hadirnya aplikasi atau *web* tentang belajar pantun, karena selama ini pantun yang ditulis peserta didik selama ini hanyalah pantun yang sudah biasa peserta didik dengar dan baca. Misalnya dari google atau buku-buku tentang pantun. Sehingga kreatifitas murid tidak berkembang. Disisi lain, peserta didik tidak gemar berliterasi dan menghasilkan karya berupa tulisan. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa menulis sesuai idenya. Dalam pembahasan pantun di kelas 5 sekolah dasar, siswa banyak mengandalkan *google* untuk mencari pantun. Siswa hanya mencontoh ide orang lain tersebut. Anak usia Sekolah Dasar yang tidak bisa berkarya dalam menulis masih banyak, hal ini terlihat dari beberapa siswa yang diwawancarai oleh peneliti. Menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi sebagian anak usia Sekolah Dasar. Anak-anak merasa kesulitan dari mana mereka menuangkan ide kata dan kalimat. Dalam pembelajaran pantun siswa harus menentukan dua kata kunci berupa sampiran dan isi pantun. Ketika anak sudah menemukan kalimat untuk sampiran, maka akan terhenti dengan kelanjutan ide menulis isi pantun.

Hal ini terjadi karena menurut mereka sulit mengungkapkan kalimat pertamanya, padahal kalimat tersebut merupakan sesuatu sebagai ungkapan rasa dan pelampiasan emosional. Mereka bingung mulai dari mana untuk menulis.

E-Modul yang akan dikembangkan oleh peneliti, adalah memanfaatkan platform google dengan aplikasi Figma. Hal ini peneliti rancang terlebih dahulu dengan memasukan pendidikan karakter dan kearifan lokal,

sehingga wajah iptek yang hadir selama ini tidak semata – mata media hiburan bagi peserta didik. Kedepan guru dapat memanfaatkan web belajar pantun untuk membuat E-Modul berbagai materi pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Dr.H.Wakhudin, M.Pd. dalam Article Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Menuju Revolusi Industri 4.0. Seminar Internasional Kolokium 06/08/2020, dijelaskan bahwa “ Pendidikan karakter harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini penting karena mereka yang memiliki karakter kuat yang akan *survive* dalam era revolusi industry 4.0 ini. Penting untuk meng-*Update* pendidikan karakter dalam dunia pendidikan.

Menciptakan peserta didik yang berkarakter tidaklah mudah. Mengalihkan kebiasaan bermain *smartphone* sebagai hiburan menjadi media belajar sangatlah sulit. Untuk itu kretivitas guru mengembangkan *e-modul* haruslah yang memiliki inovasi sehingga peserta didik tertarik menggunakannya. Dan menjadi sebuah kebutuhan untuk belajar. Karakter dalam pembelajaran harus terus di sisipkan dalam pembelajaran, agar peserta didik menjadi manusia yang berkarakter Pancasila. Seperti yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1:2 “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UndangUndang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.” Untuk itu pantun dalam *e-modul* Peneliti kembangkan, didalamnya berisikan karakter yang dapat menjadi contoh perilaku dalam kehidupan sehari hari.

Berbicara tentang pembentukan karakter, erat kaitannya dengan norma dan moral. Peserta didik yang disiplin dan taat beragama dapat dipastikan perilakunya akan baik. Moral yang baik akan mampu membawa anak menjadi pribadi yang beradab. Seperti penjelasan Dr. Y. Suyitno, M.Pd. dalam bukunya *Landasan Filosofis Pendidikan* (2009:79), bahwa manusia sebagai makhluk individual dan sosial ternyata tidak pasti manusia itu menjadi baik. Untuk menjadi baik manusia harus berbuat sesuai norma, karena manusia memiliki dimensi moralitas, sehingga dapat mengambil keputusan Susila yaitu baik dan buruknya perbuatan. Menurut Dr. Y.Suyitno, M.Pd, Pendidikan berfungsi membantu mengembangkan potensi Susila tersebut, membimbing anak tersebut agar mampu berbuat sesuai keputusan susilanya tersebut.

Peneliti mengembangkan seluruh potensi daerah atau kearifan lokal menjadi fokus utama dalam mengembangkan bahan ajar menulis pantun menjadi sebuah *e-modul* yang bermuatan Pendidikan karakter. Hal ini peneliti lakukan karena pendidikan karakter anak merupakan proses pembentukan kepribadian seorang anak yang akan digunakan sebagai bekal hidup untuk tumbuh dewasa, dan menerapkan dalam kehidupan masyarakat. Kearifan lokal yang dikembangkan oleh peneliti adalah semua yang ada dilingkungan peserta didik, yaitu kearifan lokal di kota Cilacap Jawa Tengah. Kondisi kearifan lokal peneliti jadikan sebagai sampiran dan atau isi dalam pantun. Peserta didik akan mengetahui bahwa banyak kearifan lokal yang dapat diambil untuk menulis pantun. Peserta didik tidak perlu jauh-jauh membuat sampiran dan atau isi dalam pantun.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, pengamatan dan wawancara kepada guru kelas V (lima) di Kecamatan Cilacap Selatan, peserta didik banyak yang mengalami kesulitan saat menulis dan malu menyampaikan hasil tulisannya, khususnya materi pantun. Beberapa guru mengatakan bahwa peserta didik kesulitan menyampaikan ide dan gagasannya dalam menulis sampiran dan isi pantun. Peserta didik enggan melisankan pantun hasil karya sendiri. Padahal salah satu kompetensi yang harus dicapai peserta didik kelas lima adalah KD 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan, dan KD 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan. Seperti yang di sebutkan dalam KD 4.6 maka keterampilan berbicara peserta didik juga harus dikembangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Dessy Prastiti Setiarini¹, Kuntoro², Riptina Prawestri³, Upik Aimanah⁴ dalam Icones 2021, July 19. *“Research conducted by Wardhani et al. (2021) concluded that talking aptitudes are abilities that bolster rudimentary school understudy communication. To create talking abilities, a jolt is required that can prepare the talking abilities of rudimentary school understudies.”*

Disamping itu, berdasarkan pengamatan peneliti, proses pembelajaran yang dilakukan di kelas belum memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Sebagai contoh guru masih mengutamakan buku teks dalam pembelajaran tanpa ada usaha untuk mengembangkan bahan ajar, agar peserta didik gemar berliterasi. Dari hasil angket yang disebar ke peserta didik,

dapat dikatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan menuangkan ide dan gagasannya. Selain itu peserta didik belum memanfaatkan gawainya dirumah untuk pembelajaran. Peserta didik sebagian besar hanya memanfaatkan google untuk menjawab tugas PR yang diberikan guru. Peneliti tertarik melakukan penelitian terkait dengan pembelajaran pantun di kelas V SD, khususnya di SD di lingkungan Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Cilacap Selatan Kabupaten Cilacap yaitu lokasi dimana peneliti bekerja sebagai guru kelas di salah satu SD Negeri yang ada di Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Cilacap Selatan. Peneliti membuat tesis ini dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Menulis Pantun Bermuatan Pendidikan Karakter melalui E-Modul dengan Memanfaatkan Kearifan Lokal untuk Kelas Lima Sekolah Dasar.**

B. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah berdasarkan uraian latar belakang masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar menulis pantun bermuatan pendidikan karakter melalui E-Modul untuk kelas lima Sekolah Dasar?
2. Bagaimana bentuk pengembangan prototipe e-modul pembelajaran menulis pantun bermuatan pendidikan karakter sesuai kebutuhan guru dan peserta didik?
3. Bagaimana Uji hasil validasi bahan ajar E-Modul bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran menulis pantun di kelas lima Sekolah Dasar?

4. Bagaimana Uji efektivitas bahan ajar E-Modul bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran menulis pantun di kelas lima Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah disaikan diatas yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar menulis pantun bermuatan pendidikan karakter melalui E-Modul untuk kelas lima Sekolah Dasar.
2. Mengembangkan prototipe e-modul pembelajaran menulis pantun bermuatan pendidikan karakter sesuai kebutuhan guru dan peserta didik
3. Mengetahui hasil uji validasi bahan ajar E-Modul bermuatan pendidikan karakter pada kegiatan menulis pantun di kelas lima Sekolah Dasar.
4. Mengembangkan uji efektifitas bahan ajar E-Modul bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran menulis pantun di Kelas lima Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian teoritis mengenai pembelajaran sastra khususnya pengembangan bahan ajar melalui E-Modul dan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis pada beberapa pihak seperti yang diuraikan dibawah ini:

a. Bagi Peserta didik

Pengembangan bahan ajar E-modul ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan memanfaatkan gadget yang dimiliki peserta didik.

b. Bagi Guru

- E-modul belajar pantun dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan praktis dengan membukanya di berbagai gadget milik guru.
- Melalui E-Modul berpendidikan karakter guru dapat mengajar menulis pantun dan membentuk karakter siswa. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran sastra Indonesia.
- Dengan memanfaatkan web pantun, guru dapat membuat modul elektronik dengan materi lain.

c. Bagi Sekolah

- E-modul dapat dijadikan bahan literasi di sekolah guna mempermudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TIK.
- Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pengembangan bahan ajar sastra Indonesia.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang luas bagi peneliti lain untuk mengembangkan bahan ajar menulis pantun di tingkat sekolah dasar khususnya kelas lima, serta memberikan pengalaman dan referensi dalam penelitian di masa yang akan datang.

E. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini spesifikasi produk yang akan dikembangkan diharapkan dapat memnuhi kriteria sebagai berikut :

1. E-Modul belajar pantun akan disajikan dalam Website : www.smartpantun.com. Dan diberi nama : “*GET RID OF SAD WITH PANTUN*”
2. E-Modul belajar pantun dihadirkan dengan versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti computer, laptop, tablet atau bahkan *smarphone*.

3. E-modul belajar pantun dilengkapi dengan media interaktif seperti video, audio, animasi, dan fitur interaktif yang bersifat inovatif.
4. E-Modul terdiri dari materi pembelajaran menulis pantun yang sudah disesuaikan pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) semester genap.
5. E-Modul yang sudah jadi dapat disimpan dalam extension file sehingga dapat diputar pada computer dengan system berbeda, yaitu *.exe*, *.app* dan untuk web e-modul disimpan dalam bentuk *file.html*.
6. E-Modul didalamnya dilengkapi dengan materi, audio, gambar, contoh pantun, dan latihan soal yang dapat diakses melalui link pada android, sehingga peserta didik dapat belajar sesuka hati, dimanapun mereka berada.
7. E-modul berbasis TIK dirancang dengan aplikasi *figma* dan menggunakan bahasa markup dan bahasa pemrograman seperti HTML(Hypertext Markup Language), CSS (Cascading Style Sheet), javascript dan sebuah layanan hosting website untuk menyimpan database menggunakan mysql. E-modul ini disajikan melalui website interaktif sederhana sehingga peserta didik dapat belajar bersama guru di dalam kelas dengan LCD maupun belajar mandiri melalui smartphone.

F. PROTOTIPE PENGEMBANGAN E-MODUL

a. Tujuan Proyek

Membuat Website berupa website interaktif untuk kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Proyek

1. Memudahkan tenaga pendidik untuk memberikan materi kepada peserta didiknya.
2. Memperkenalkan teknologi kepada peserta didik sejak dini.
3. Agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan web interaktif.
4. Menyimpan nilai hasil quiz serta modul pembelajaran.
5. Melatih peserta didik untuk dapat berpikir kritis dan kreatif.

c. Fitur – fitur Program

- **Quiz**
- **Membuat Quiz**
- **E-Modul**
- **Membuat E-Modul**

d. Alat dan Perlengkapan

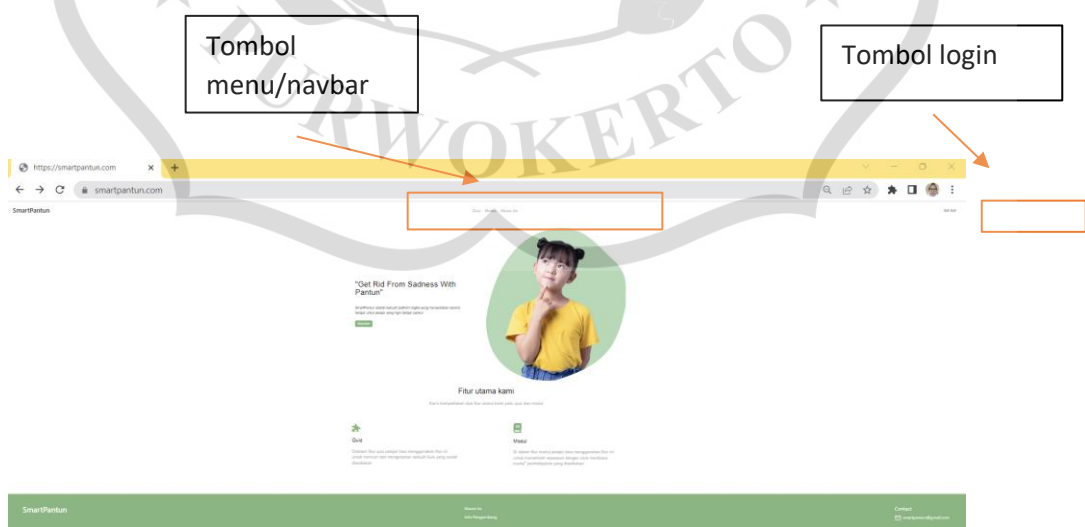
Sebelum membuat program ini, kami menentukan alat yang dibutuhkan yaitu markup language seperti Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS)

dan beberapa bahasa pemrograman seperti JavaScript, MySQL serta menggunakan sebuah layanan hosting untuk meenyimpan database menggunakan MySQL.

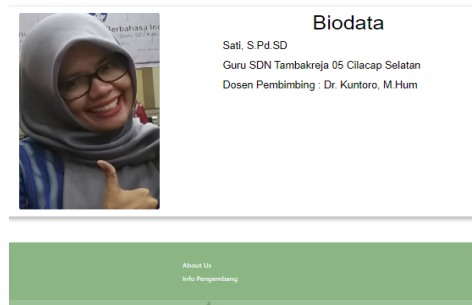
e. Metode Pengembangan Program

Dalam pengembangan Website E-Modul ini kami menerapkan metode Software Development Life Cycle (SLDC) dengan model Agile diharapkan Software bisa diproduksi dalam jangka waktu pendek.

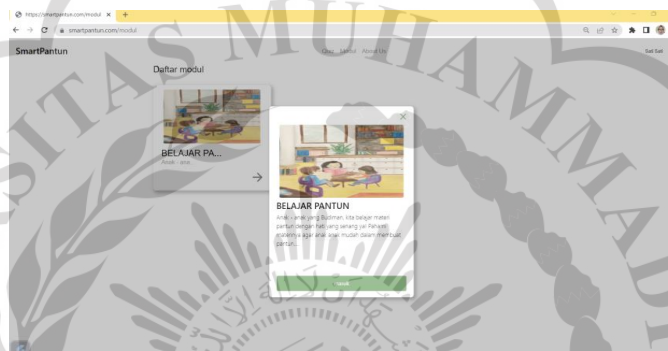
f. Desain Tampilan



Gambar 1.1 Desain Tampilan Login / Landing Page

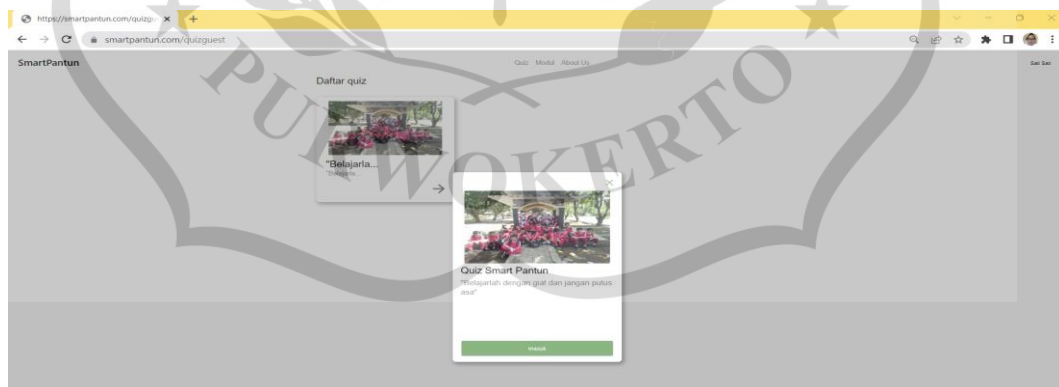


Gambar 1.2 Info Pengembang

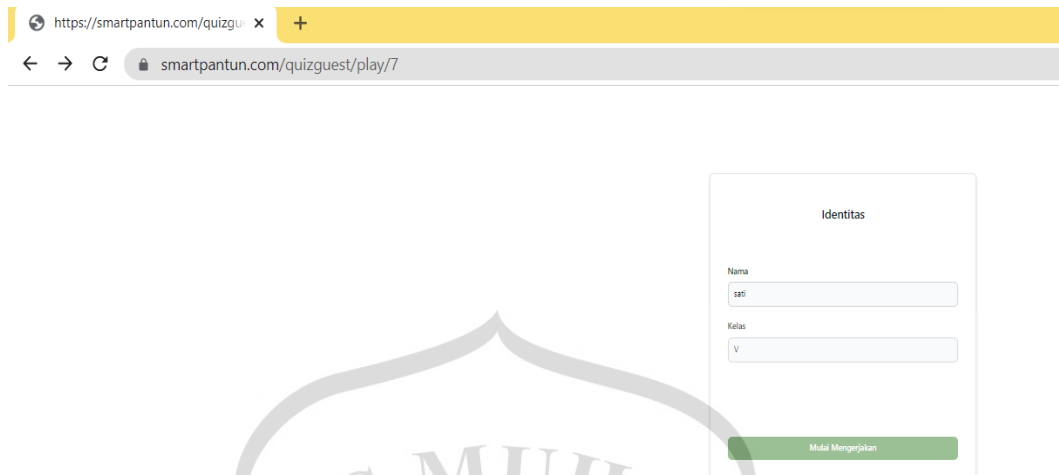


Gambar 1.3 Masuk Menu Modul

Gambar 1.3.1 Isi Modul Belajar Pantun



Gambar 1.4 Masuk Menu Quiz



https://smartpantun.com/quizgu... x +

smartpantun.com/quizguest/play/7

Identitas

Nama
sati

Kelas
V

Mulai Mengerjakan

Gambar 1.4.1 Identitas Peserta Quiz



Gambar 1.4.2 Mulai Mengerjakan Quiz



Document x +

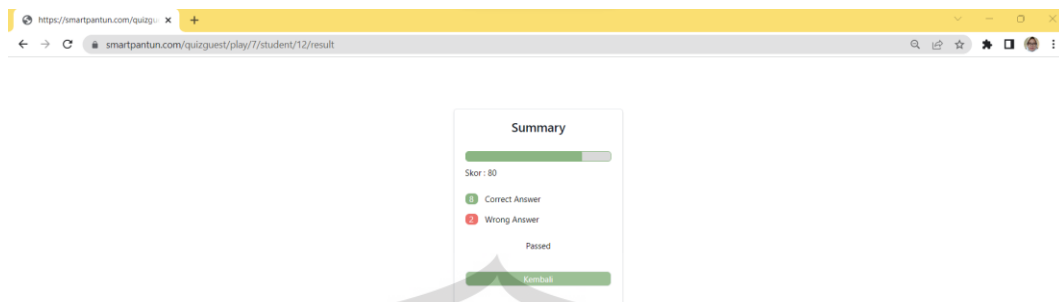
smartpantun.com/quizguest/play/7/student/12/tesa/5

Buatlah satu pantun berdasarkan gambar kearifan lokal tersebut!

Mencari ikan di laut lepas
Dapatnya jenkor buaya
Jika anda ingin cerdas
Belajarlah dengan daya upaya

Submit

Gambar 1.4.3 Tampilan Akhir / Submit Quiz



Gambar 1.4.4 Tampilan Skor Nilai

g. Tutorial Masuk Website

Berikut adalah contoh cara menggunakan website www.smartpantun.com dengan *browser web*:

1. Buka *browser web* yang ada di perangkat Anda, seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, atau *Microsoft Edge*.
2. Ketikkan alamat website yang ingin Anda kunjungi di bar URL di atas halaman web, misalnya "www.smartpantun.com" dan tekan enter pada keyboard.
3. Tunggu beberapa saat hingga website terbuka di halaman web Anda. Jika website tidak terbuka, periksa koneksi internet Anda atau coba mengunjungi website lain untuk memastikan masalah bukan dari website yang Anda kunjungi.
4. Tampilan website saat memasuki halaman home website

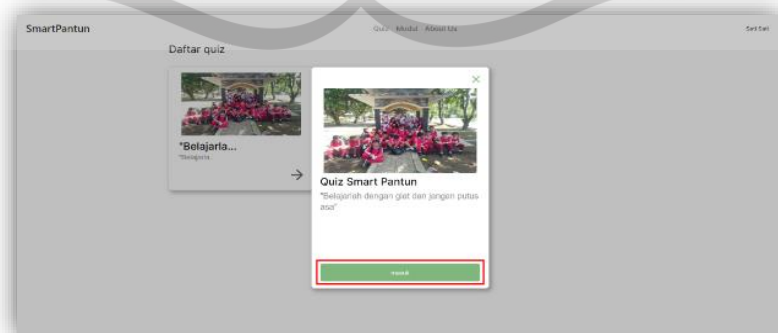
www.smartpantun.com



5. Untuk memulai quiz kita harus masuk ke halaman quiz terlebih dahulu dengan mengklik dibagian menu Quiz seperti yang ada pada gambar berikut.



6. Setelah memasuki halaman quiz kita akan memilih quiz yang ingin dikerjakan dengan mengklik kartu quiz yang sudah tersedia seperti yang ada pada gambar berikut

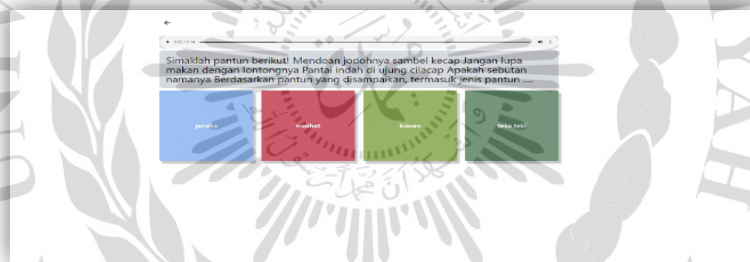


7. Setelah menekan masuk pada halaman quiz kita bisa mengisi identitas sebelum mengerjakan quiz



The image shows a small form titled "Identitas" (Identity) with two input fields: "Nama" (Name) and "Email". Below the fields is a green button labeled "MULAI" (Start).

8. Setelah mengisi identitas kita sudah bisa melanjutkan untuk mengerjakan quiz, ada 2 jenis quiz yaitu pilihan ganda dan essay



9. Jika dirasa sudah menyelesaikan quiz tekanlah tombol submit di pojok kanan bawah



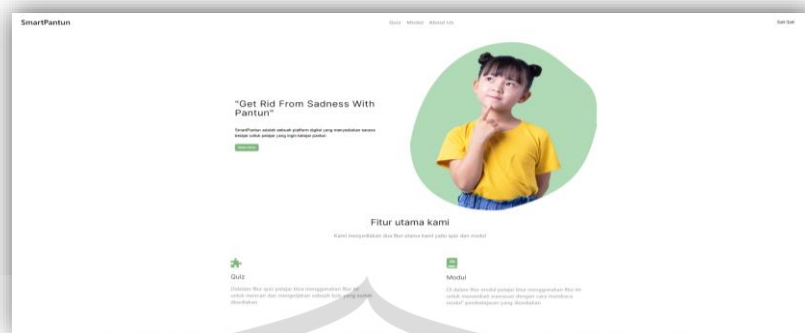
The image shows a quiz question in Indonesian. The text reads: "Simaklah pantun berikut! Mendoan jocoohnya sambil kecap. Jangan lupa makan dengan tortornya. Pantun indah di ujung cicip. Apakah sebutan namanya Berdasarkan pantun yang diartikan, termasuk jenis pantun...". Below the text is a text input field and a green "SUBMIT" button.

10. Tampilan hasil setelah mengirimkan/men submit quiz, anda bisa kembali ke menu quiz dengan menekan tombol kembali



Berikut adalah contoh tulisan cara membuka modul di website www.smartpantun.com menggunakan browser web:

1. Buka browser web yang ada di perangkat Anda, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Microsoft Edge.
2. Ketikkan alamat website yang ingin Anda kunjungi di bar URL di atas halaman web, misalnya "www.smartpantun.com" dan tekan enter pada keyboard.
3. Tunggu beberapa saat hingga website terbuka di halaman web Anda. Jika website tidak terbuka, periksa koneksi internet Anda atau coba mengunjungi website lain untuk memastikan masalah bukan dari website yang Anda kunjungi.
4. Tampilan website saat memasuki halaman home website www.smartpantun.com



5. Untuk memulai modul kita harus masuk ke halaman modul terlebih dahulu dengan mengklik dibagian menu modul seperti yang ada pada gambar berikut



6. Setelah memasuki halaman modul kita akan memilih modul yang ingin dibaca dengan mengklik kartu modul yang sudah tersedia seperti yang ada pada gambar berikut.



7. Setelah menekan masuk pada halaman quiz kita bisa mengisi identitas sebelum mengerjakan quiz



Berikut adalah contoh tulisan cara membuat/mengedit quiz di website

www.smartpantun.com menggunakan browser web:

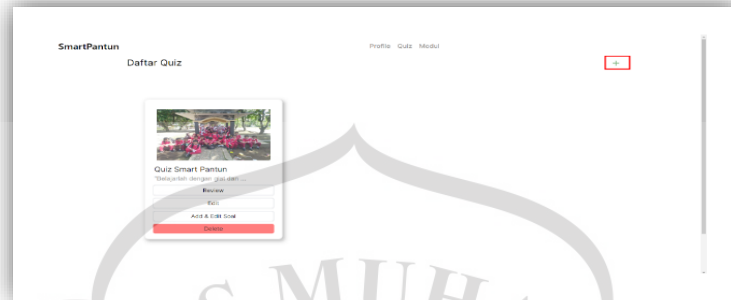
1. Untuk membuat quiz/modul kita harus masuk ke halaman profil terlebih dahulu dengan mengklik dibagian pojok kanan atas seperti yang ada pada gambar berikut



2. Untuk membuat quiz kita harus masuk ke halaman profil terlebih dahulu dengan mengklik dibagian pojok kanan atas seperti yang ada pada gambar berikut



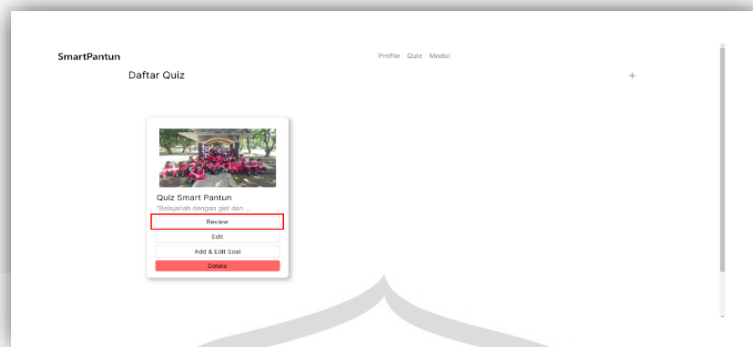
3. Setelah berada di halaman quiz klik tombol + yang tertera pada gambar untuk membuat quiz



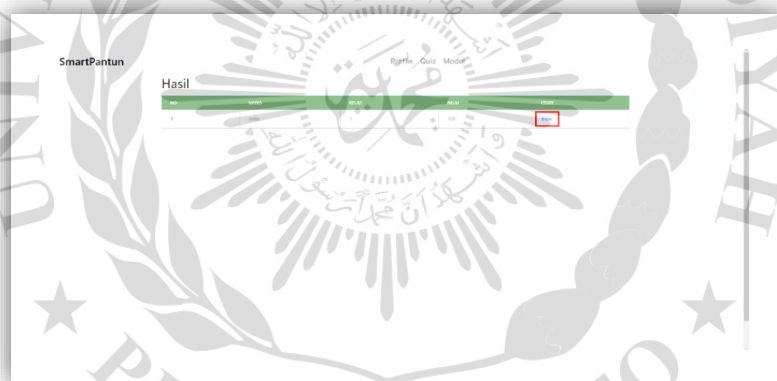
4. Setelah menekan tombol + kita akan masuk ke halaman pembuatan quiz disini kita bisa memasukan judul quiz, deskripsi quiz, kategori quiz, serta gambar untuk tampilan kartu quiz dan jika sudah selesai menyiapkan quiz tekanlah tombol simpan untuk menyimpan quiz



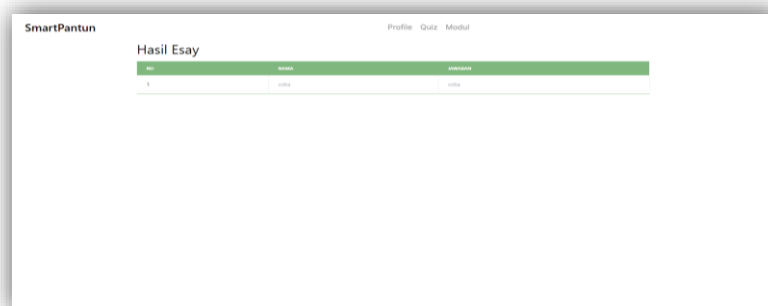
5. Untuk melihat hasil dari orang yang mengerjakan quiz yg telah kita buat bisa dilihat melalui halaman quiz dengan menekan tombol review seperti pada gambar dibawah



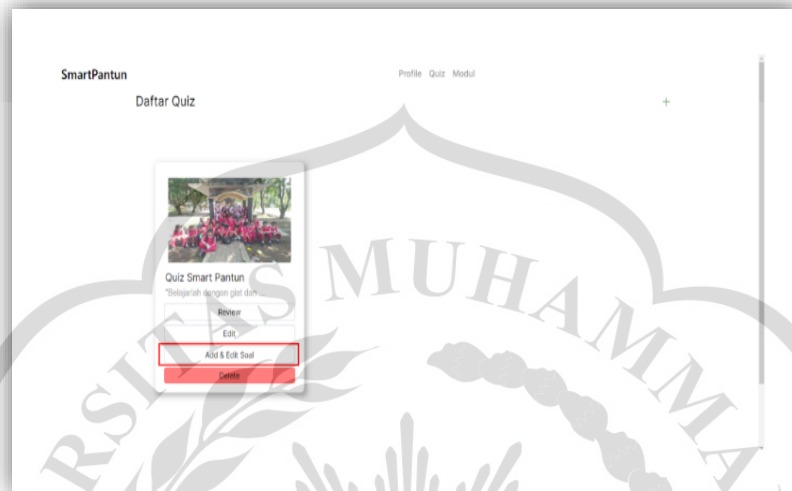
6. Di halaman ini kita bisa melihat nilai dari soal pilihan ganda dan jika anda ingin melihat hasil pekerjaan essay tekan tombol view sesuai pada gambar dibawah



7. Di halaman ini kita bisa melihat hasil pekerjaan soal essay



8. Untuk menambahkan/mengedit soal kita bisa menekan tombol add & edit soal seperti pada gambar dibawah



9. Setelah menekan tombol add & edit soal kita akan masuk ke tabel soal disini kita bisa memilih soal jenis apa yang ingin dibuat pada pojok kanan atas yaitu pilihan ganda dan essay, di kolom jawaban text yang berwarna biru berarti jawaban yang benar, untuk menambahkan soal kita bisa menekan tombol + seperti pada gambar dibawah



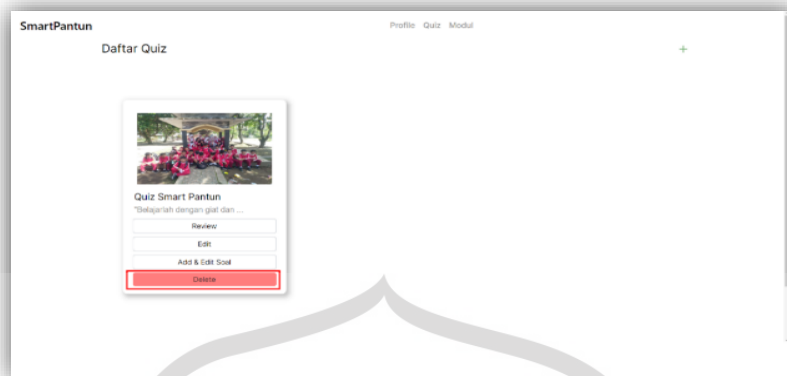
10. Tampilan menambahkan soal pilihan ganda disini kita akan mengisi soal dan 4 jawaban, untuk menentukan jawaban yang benar kita bisa menchecklist kotak disebelahnya, kita juga bisa menambahkan media seperti gambar/video/audio.

The screenshot shows the 'SmartPantun' interface for adding a multiple-choice question. It features a 'Soal' (Question) field at the top, followed by a 'Jawaban' (Answers) section with four rows. Each row includes a text input field for the answer and a checkbox to the left for marking the correct answer. A green 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form.

11. Tampilan menambahkan soal essay disini kita hanya akan mengisi soal dan kita juga bisa menambahkan media seperti gambar/video/audio.

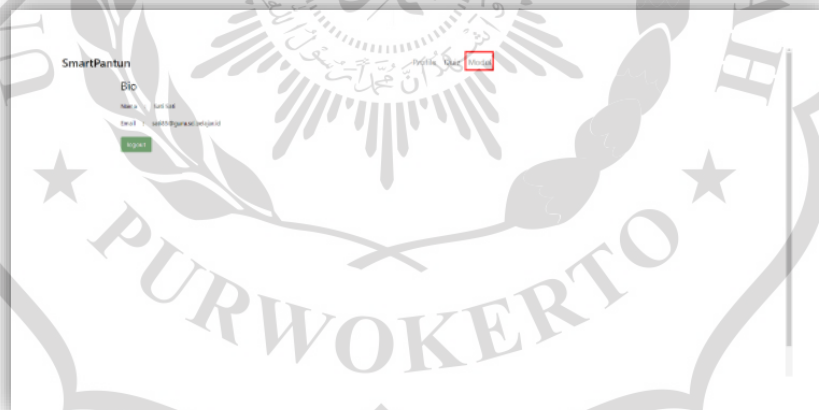
The screenshot shows the 'SmartPantun' interface for adding an essay question. It features a 'Soal' (Question) field at the top, followed by a 'Jawaban' (Answers) section with a large text area for the answer. A green 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form.

12. Untuk menghapus quiz kita bisa menekan tombol delete yang berwarna merah pada halaman daftar quiz.

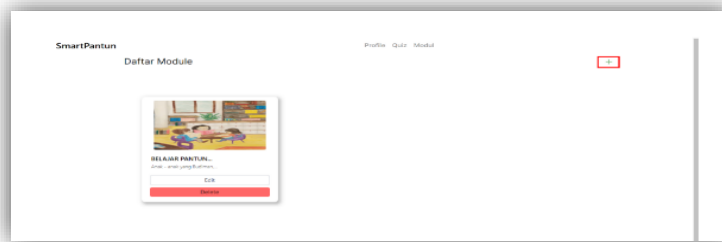


Mengubah atau mengedit modul :

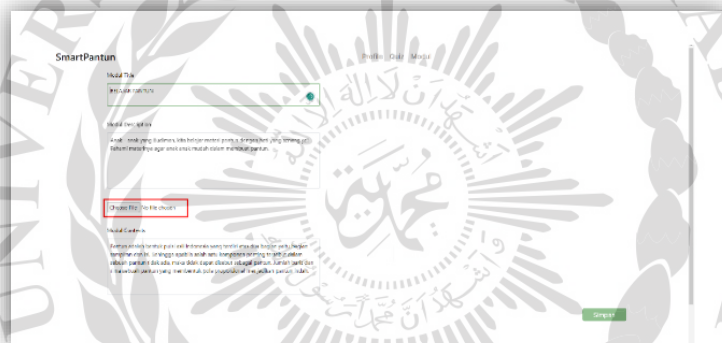
1. Untuk membuat modul kita harus masuk ke halaman profil terlebih dahulu dengan mengklik dibagian pojok kanan atas seperti yang ada pada gambar berikut



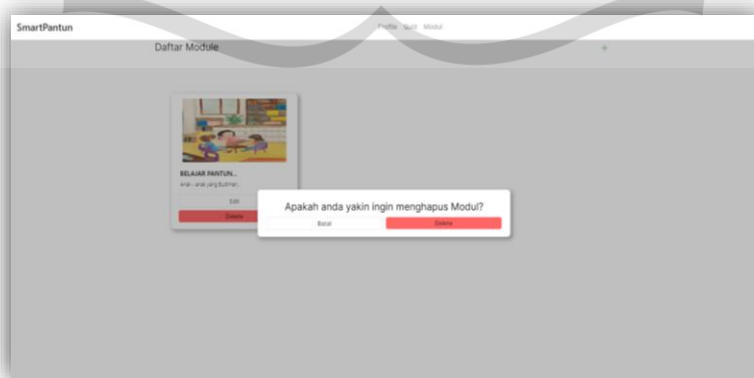
2. Setelah berada di halaman modul klik tombol + seperti yang tertera pada gambar untuk membuat modul.



3. Setelah masuk ke halaman tambah modul kita bisa mengisi judul modul, deskripsi modul, konten modul, serta menyisipkan media seperti gambar, audio, video.



Untuk menghapus modul kita bisa menekan tombol delete seperti yang ada pada gambar



4. Untuk kembali ke halaman utama/home kita bisa menekan text Smartpantun pada pojok kiri atas.

