

## PEDOMAN PENGGUNAAN PEVA UNTUK SISWA

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Java atau yang disingkat “PEVA” merupakan suatu platform *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan secara khusus untuk menunjang proses pembelajaran pemrograman berorientasi objek dengan penekanan pada elemen-elemen pemrograman Java. PEVA dirancang sebagai media pembelajaran daring yang berfokus pada studi pemrograman, serta menyediakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif. Melalui platform ini, pengguna dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* atau PBL), sehingga proses belajar menjadi lebih partisipatif dan aplikatif.

#### a. Tujuan Pembuatan Pedoman

Pedoman ini dibuat bertujuan untuk sebagai gambaran pengguna dalam menggunakan LMS Peva untuk siswa.

#### b. Deskripsi

Panduan ini disusun sebagai pedoman bagi siswa dalam memanfaatkan LMS Peva selama proses pembelajaran. Dokumen ini memuat informasi umum mengenai platform, antara lain:

- a. Penjelasan tentang LMS Peva
- b. Tujuan penyusunan pedoman
- c. Tata cara penggunaan Peva bagi siswa

#### c. Akses Siswa

Siswa dapat mengakses berbagai fitur Peva berikut:

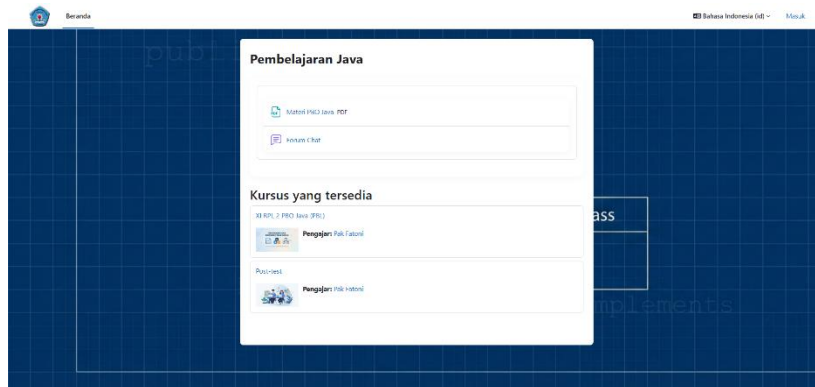
- 1) Login
- 2) Mengakses materi pembelajaran
- 3) Mengakses PBL
- 4) Mengerjakan pretest kelompok
- 5) Mengerjakan proyek PBL
- 6) Melihat nilai dan umpan balik
- 7) Mengelola profil dan pengaturan akun
- 8) Melihat skor exp yang sudah diraih

### 2. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

Penjelasan penggunaan [moodle.pevalms.id](http://moodle.pevalms.id) untuk siswa sebagai berikut:

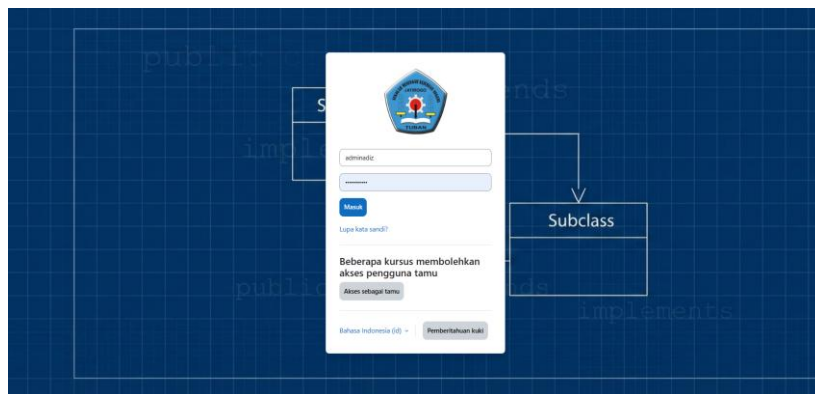
#### a. Login Peva

Pengguna atau user dalam penggunaan LMS Peva, langkah pertama harus masuk ke situs website berikut <https://moodle.pevalms.id>, maka secara otomatis masuk pada halaman utama LMS seperti pada **Gambar 2.1.** berikut:



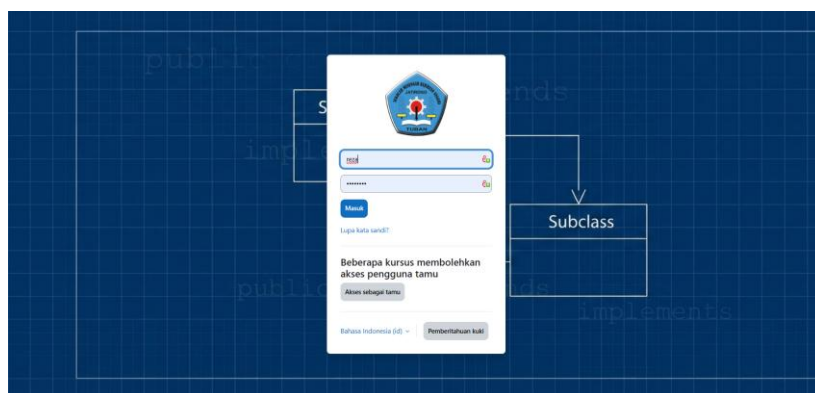
Gambar 2.1. Halaman Utama LMS

User dapat mengklik tombol “**Login/Masuk**” maka secara otomatis akan muncul halaman login seperti **Gambar 2.2.** berikut:



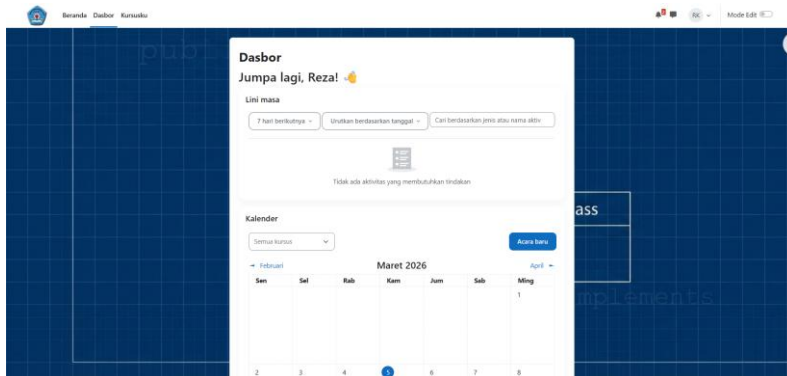
Gambar 2.2. Halaman Login

Selanjutnya memasukkan *username* dan *password*, lalu klik “login/masuk”, seperti Gambar berikut:



Gambar 2.3. Memasukkan username dan password

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

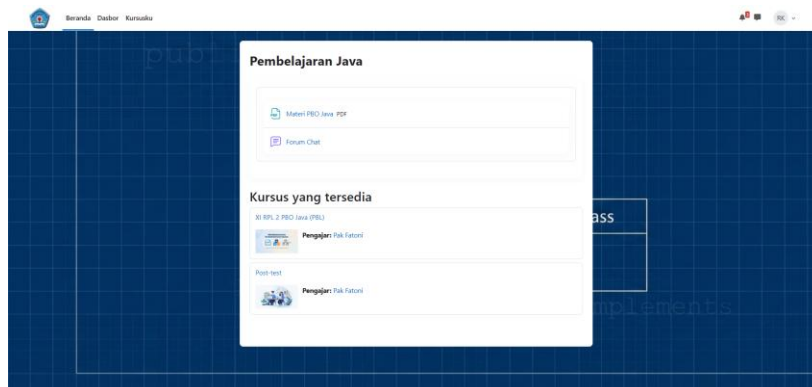


Gambar 2.4. Halaman Dashboard

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

### b. Mengakses materi pembelajaran

Materi pembelajaran berisikan materi pemrograman berorientasi objek, materi pembelajaran pada **Gambar 2.5.**

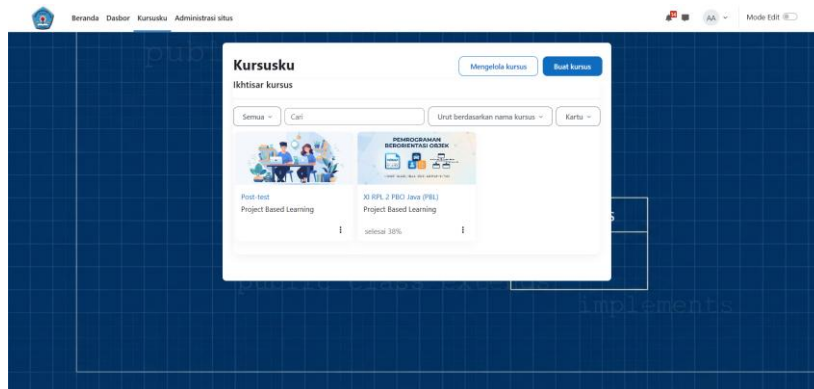


Gambar 2.5. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran terletak di halaman Beranda/Home agar mudah diakses langsung oleh siswa

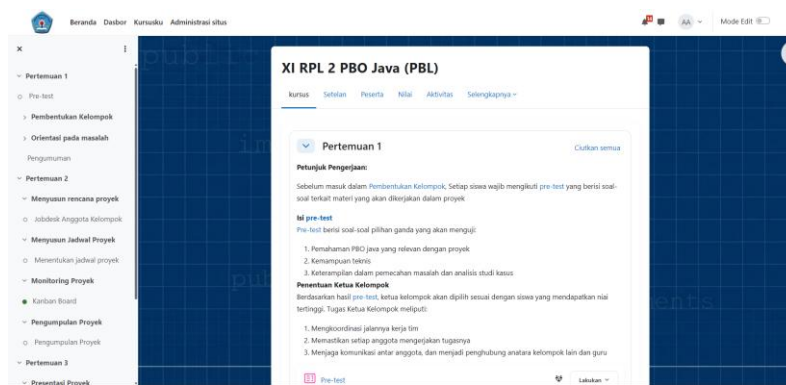
### c. Mengakses PBL

Setelah login akan muncul halaman Dashboard seperti Gambar 2.4., klik Kursusku pada navigasi diatas maka akan muncul halaman seperti Gambar 2.6. sebagai berikut



Gambar 2.6. Halaman Kursus

Lalu klik kursus project based learning, maka akan muncul halaman seperti Gambar 2.7 sebagai berikut:

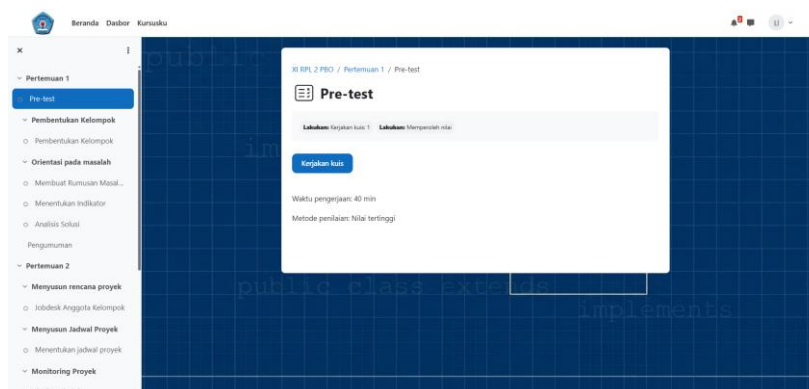


Gambar 2.7. Halaman Project Based Learning

Siswa dapat mengakses pembelajaran dari pertemuan 1 sampai 3, sesuai dengan tahapan yang ada.

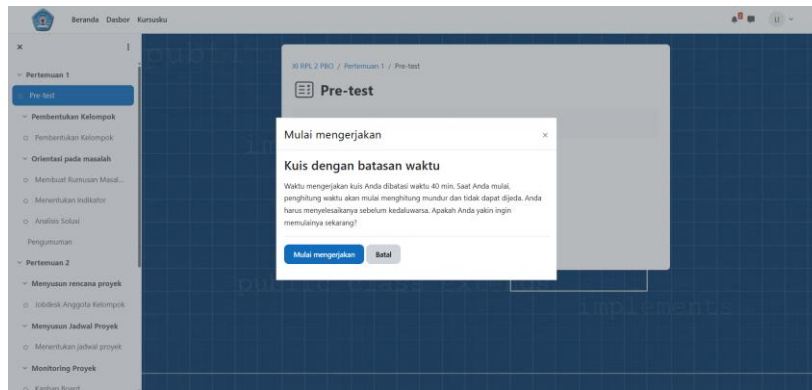
#### d. Mengerjakan pretest kelompok

Sebelum pengelompokkan, siswa mengerjakan pre-test terlebih dahulu untuk menentukan ketua kelompok masing-masing. Berikut adalah halaman pretest kelompok:



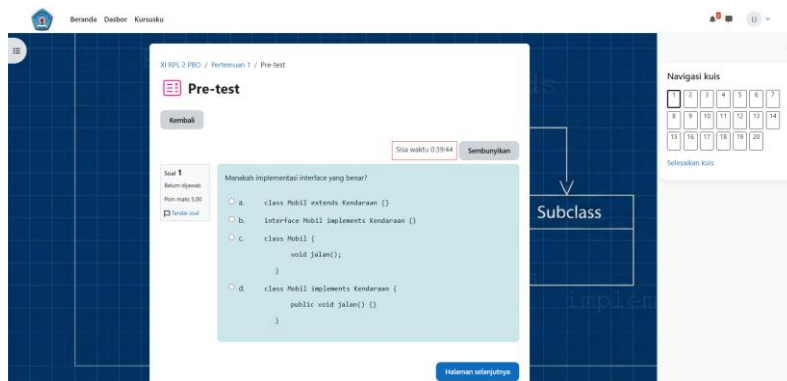
Gambar 2. 8. Halaman Pretest Kelompok

Klik “Kerjakan kuis”, maka akan muncul sebuah pop up sebagai berikut, lalu klik “Mulai mengerjakan” jika sudah siap. Berikut pop up sebelum mengerjakan:



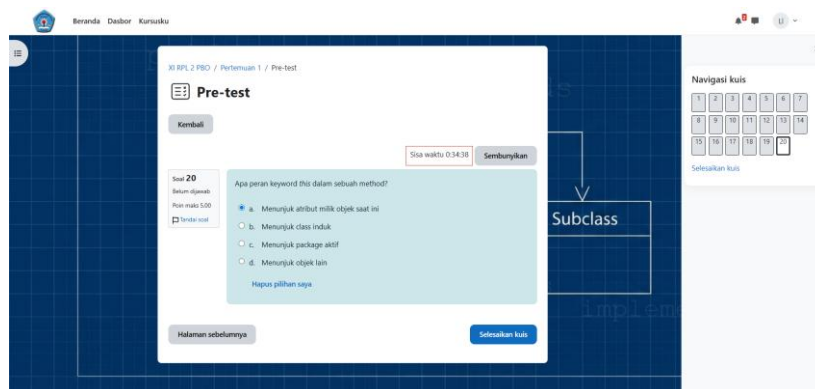
Gambar 2. 9. Popup Mengerjakan Pretest

Klik “Mulai mengerjakan”, maka akan muncul halaman soal sebagai berikut:



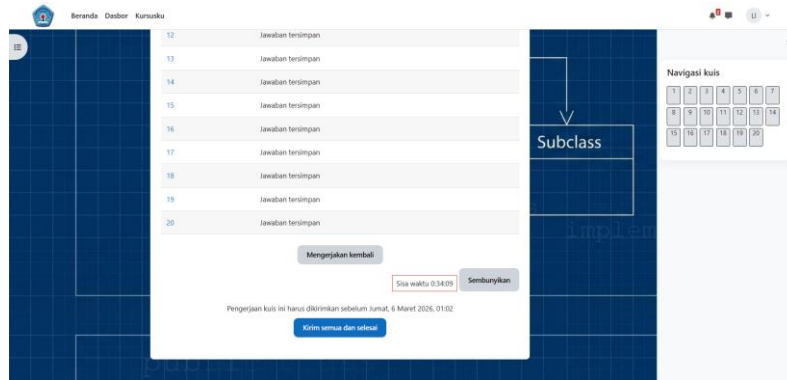
Gambar 2. 10. Halaman Pengerjaan Pretest

Setelah semua dikerjakan, klik tombol “Selesaikan kuis”, maka akan muncul Gambar 2.12.

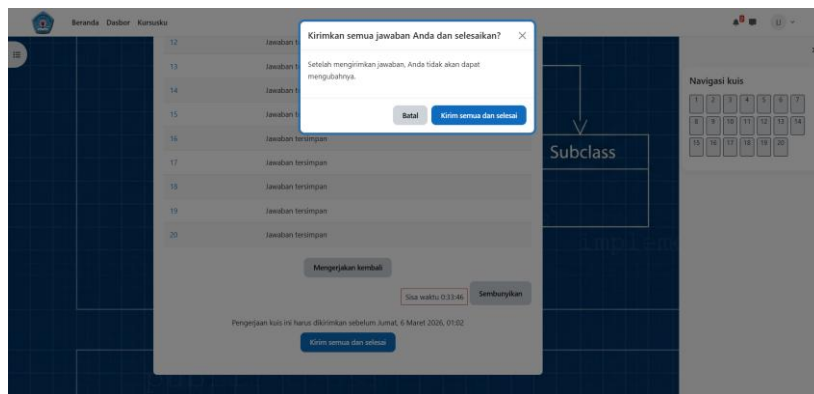


Gambar 2. 11. Menyelesaikan Pretest

Lalu akan muncul halaman pada Gambar 2.12, lalu klik :”Kirim semua dan selesai” untuk mengumpulkan jawaban, sebelum itu akan muncul pop up seperti Gambar 2.13.

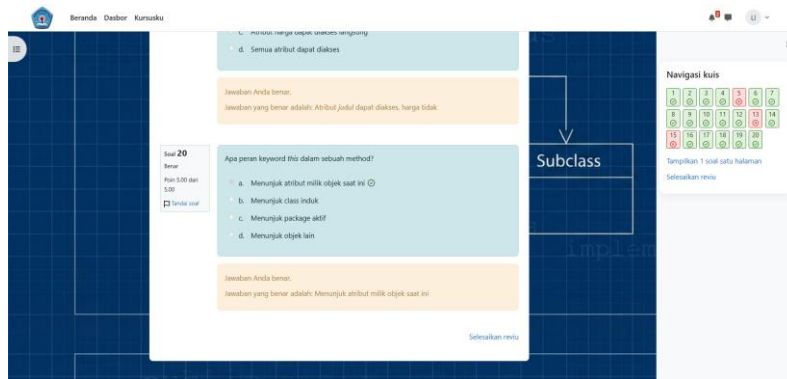


Gambar 2. 12. Mengumpulkan Pretest



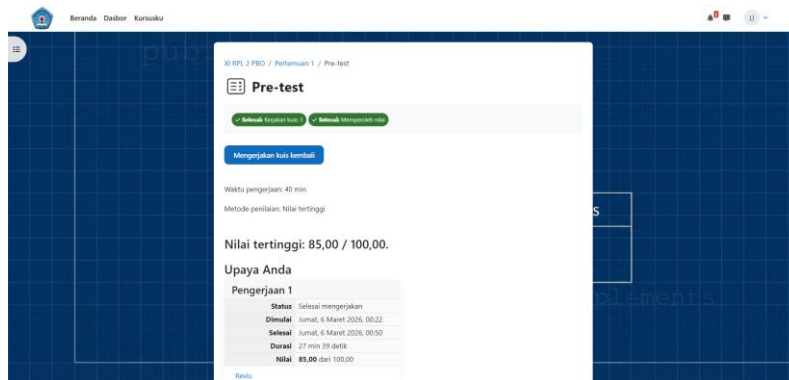
Gambar 2. 13. Submit Pretest

Setelah klik tombol “Kirim semua dan selesai”, akan muncul halaman review. Lanjut ke halaman berikutnya dengan klik tombol “Selesaikan review”.



Gambar 2. 14. Halaman Review Posttest

Setelah klik tombol “Selesaikan review”, akan muncul halaman skor yang didapat siswa. Ditunjukkan pada Gambar 2.15. sebagai berikut



Gambar 2. 15. Halaman Nilai Pretest Siswa

Nilai akan muncul pada halaman yang ditunjukkan Gambar 2.15.

### e. Mengerjakan proyek PBL

Siswa mengerjakan tahapan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 3, sesuai intruksi yang ada pada setiap pertemuan.



Gambar 2. 16. Halaman Project Based Learning

### f. Melihat nilai dan umpan balik

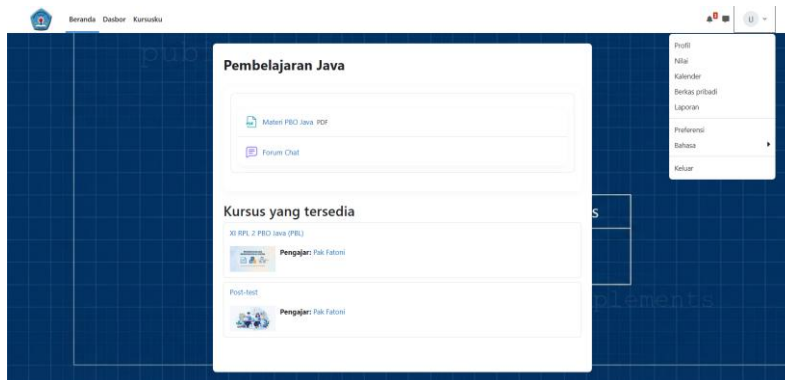
Siswa dapat melihat nilai pada kursus dengan klik “Nilai” pada navigasi kursus. Berikut halaman nilai dan umpan balik:

Item penilaian	Bobot tertinggi	Nilai	Rentang	Persentase	Umpan balik	Kontribusi pada total kursus
XI RPL 2 PBO Java (PBL)						
Kuis Pre-test	100,00 %	85,00	0-100	85,00 %		85,00 %
Pengisian Menentukan jadwal proyek	0,00 % ( Kosong)	-	0-100	-		0,00 %
Pengisian Pengumpulan Proyek	0,00 % ( Kosong)	-	0-100	-		0,00 %
Pengisian Presentasi Proyek	0,00 % ( Kosong)	-	0-100	-		0,00 %

Gambar 2. 17. Halaman Nilai dan Umpan Balik

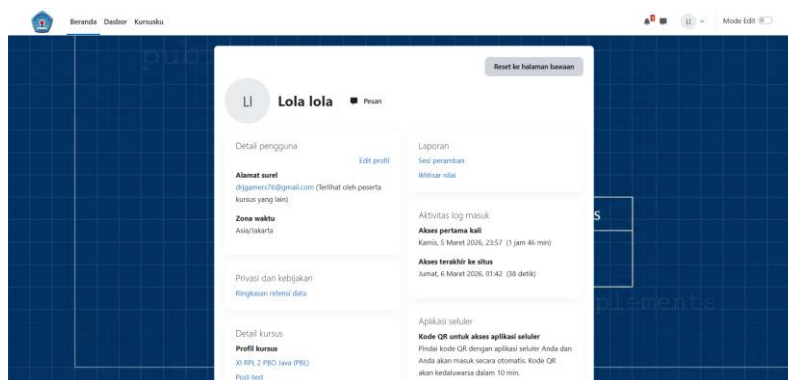
### g. Mengelola profil dan pengaturan akun

Siswa dapat mengelola profil dengan klik ikon bundar di atas kanan, dan akan muncul popup, lalu klik “profil”. Ditunjukkan pada Gambar berikut:



Gambar 2. 18. Mengelola Profil

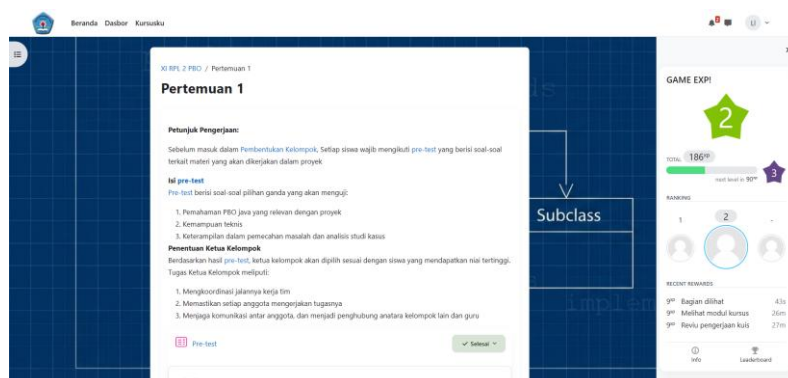
Setelah itu akan muncul halaman profil, yang dapat disetting siswa. Berikut adalah halaman profil ditunjukkan pada Gambar berikut:



Gambar 2. 19. Halaman Profil

### h. Melihat skor exp yang sudah diraih

Skor exp merupakan leveling siswa berdasarkan keaktifan di dalam kursus Project Based Learning. Berikut letak exp siswa:



Gambar 2. 20. Skor Exp