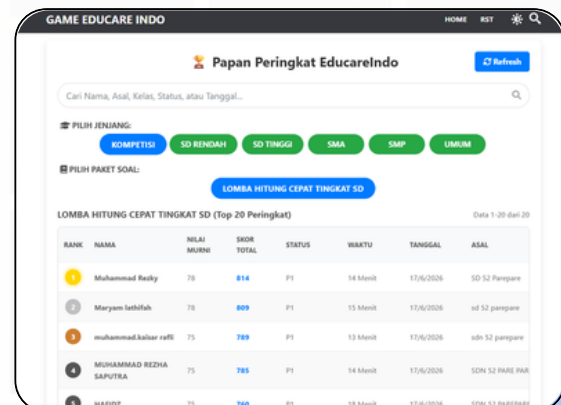
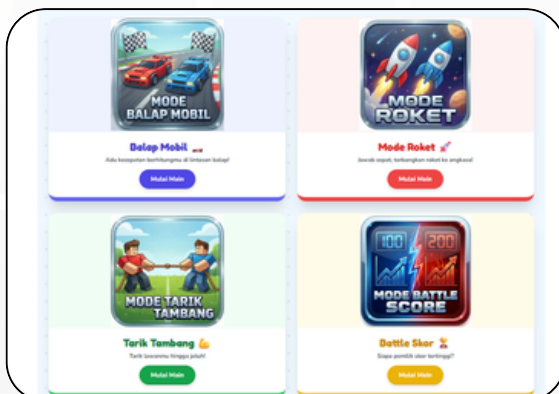
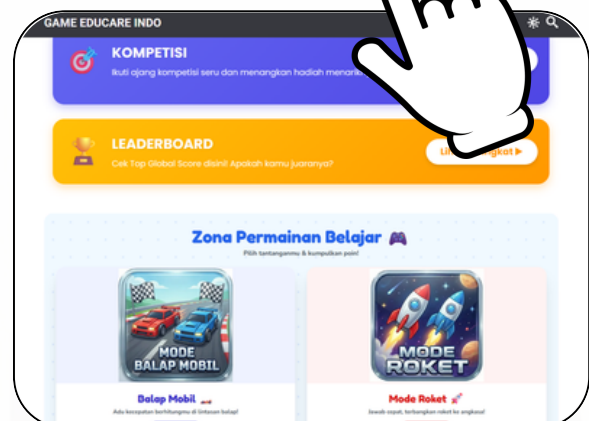




MANUAL BOOK INOVASI SOLVING (SMART ONLINE LEARNING)

MANUAL BOOK SOLVING





SOLVING

Smart Online Learning

Belajar • Berlatih • Berkembang

A

Identitas Inovasi

Nama Inovasi

SOLVING

Kepanjangan

Smart Online Learning

Jenis Inovasi

Platform pembelajaran digital berbasis daring

Sasaran Pengguna

Peserta didik jenjang SD sampai pengguna umum

Media Akses

Smartphone, laptop, Chromebook, Smart TV, dan perangkat lain yang terhubung internet

B

Tentang SOLVING

SOLVING (Smart Online Learning) merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, fleksibel, dan kompetitif.

SOLVING menggabungkan kegiatan belajar, berlatih, mengukur kemampuan, berkompetisi, dan bermain dalam satu platform.

Melalui SOLVING, pengguna dapat mengerjakan berbagai latihan dan tes secara daring, memperoleh hasil secara otomatis, memantau pencapaian, mengulang latihan untuk meningkatkan hasil, mengikuti kompetisi, serta belajar melalui permainan edukatif.

Konsep utama SOLVING:

Pengguna tidak hanya menyelesaikan soal, tetapi didorong untuk terus belajar, berlatih, mengevaluasi hasil, meningkatkan kemampuan, dan berkembang.

C

Tujuan

- 1 Menyediakan sarana pembelajaran dan latihan berbasis digital yang mudah diakses.
- 2 Membantu peserta didik berlatih mengerjakan soal secara mandiri.
- 3 Memberikan pengalaman latihan yang menyerupai tes berbasis komputer.
- 4 Memberikan hasil atau nilai secara otomatis.
- 5 Mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar melalui latihan berulang.
- 6 Menumbuhkan motivasi belajar melalui sistem peringkat atau leaderboard.
- 7 Menyediakan sarana kompetisi pembelajaran berbasis digital.
- 8 Menghadirkan alternatif pembelajaran melalui permainan edukatif.
- 9 Mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

D

Manfaat



Bagi Peserta Didik

- Dapat berlatih kapan saja.
- Dapat memilih tes sesuai kebutuhan.
- Dapat mengetahui hasil pengerjaan.
- Dapat mengulang latihan.
- Dapat melihat leaderboard.
- Dapat mengikuti kompetisi.



Bagi Guru

- Menyediakan media tambahan untuk latihan dan evaluasi.
- Mendukung pengalaman tes berbasis digital.
- Mendukung latihan mandiri peserta didik.
- Menjadi media pendukung kegiatan pembelajaran.



Bagi Pengelola

- Menyediakan satu platform latihan, kompetisi, dan permainan edukasi.
- Mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital.
- Menyediakan sarana pembelajaran yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan.

E Fitur Utama SOLVING

SOLVING memiliki tiga mode utama yang saling melengkapi.



Educare CBT

Mode latihan dan tes berbasis komputer yang dapat digunakan mulai dari jenjang SD hingga pengguna umum.

Latihan • Tes • Nilai •
Leaderboard



Kompetisi

Mode khusus yang digunakan ketika terdapat perlombaan atau kompetisi pembelajaran resmi.

Perlombaan • Tes • Peringkat



Zona Permainan Belajar

Mode pembelajaran melalui permainan edukatif yang dirancang agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Bermain • Belajar • Tantangan

Pengalaman belajar SOLVING:

BELAJAR → BERLATIH → BERKOMPETISI → BERMAIN → BERKEMBANG

F Persyaratan Penggunaan

- 1 Perangkat seperti smartphone, laptop, Chromebook, Smart TV, atau perangkat lain yang mendukung akses internet.
- 2 Koneksi internet.
- 3 Browser yang dapat mengakses halaman SOLVING.
- 4 Data peserta yang diperlukan pada saat mengikuti tes atau kompetisi.

G Cara Mengakses SOLVING

- 1 Pastikan perangkat telah terhubung ke internet.
- 2 Buka browser pada perangkat.
- 3 Buka halaman SOLVING.
- 4 Pada halaman utama, pengguna akan menemukan pilihan mode yang tersedia.
- 5 Pilih mode sesuai dengan kebutuhan: **Educare CBT**, **Kompetisi**, atau **Zona Permainan Belajar**.

1. Mengetahui Educare CBT

Educare CBT merupakan bagian dari SOLVING yang digunakan untuk melakukan latihan dan tes secara daring.

Materi dan tes dapat disediakan untuk berbagai jenjang, mulai dari **SD hingga pengguna umum**, sesuai dengan tes yang tersedia pada platform.

Pengguna dapat memilih tes, mengerjakan soal, memperoleh hasil, kemudian melakukan latihan kembali untuk meningkatkan pencapaian.

2. Mengisi Data Peserta

Sebelum memulai tes, pengguna perlu mengisi data yang diminta pada halaman Educare CBT.

- 1 Buka menu **Educare CBT**.
- 2 Isi data peserta sesuai dengan informasi yang diminta.
- 3 Pastikan data yang dimasukkan sudah benar.
- 4 Lanjutkan ke tahap pemilihan tes.

3. Memilih Tes

- 1 Perhatikan daftar tes yang tersedia.
- 2 Pilih tes sesuai jenjang atau kebutuhan.
- 3 Baca informasi tes apabila tersedia.
- 4 Pastikan tes yang dipilih sudah sesuai.
- 5 Lanjutkan untuk memulai pengerjaan.

3. Memilih Tes

- 1 Perhatikan daftar tes yang tersedia.
- 2 Pilih tes sesuai jenjang atau kebutuhan.
- 3 Baca informasi tes apabila tersedia.
- 4 Pastikan tes yang dipilih sudah sesuai.
- 5 Lanjutkan untuk memulai pengerjaan.

5. Melihat Hasil Tes

Setelah tes selesai, sistem akan memproses hasil pengerjaan. Pengguna dapat memperoleh informasi hasil sesuai dengan sistem yang tersedia, seperti nilai atau skor.

Hasil tersebut dapat digunakan untuk mengetahui pencapaian dan menentukan bagian yang masih perlu ditingkatkan.

6. Mengulang Tes

Salah satu keunggulan Educare CBT adalah pengguna dapat melakukan latihan kembali pada tes yang tersedia.

Mengerjakan → Mendapat Nilai → Evaluasi → Mengulang → Meningkatkan Nilai

I Leaderboard

Leaderboard merupakan fitur yang menampilkan pencapaian atau peringkat peserta berdasarkan hasil yang diperoleh sesuai dengan sistem yang diterapkan pada SOLVING.

Leaderboard mendorong peserta untuk:

- Meningkatkan hasil latihan.
- Memperoleh nilai terbaik.
- Membandingkan pencapaian secara positif.
- Meningkatkan semangat belajar dan berlatih.

Pengguna dapat memantau pencapaian melalui halaman leaderboard yang tersedia.

Kerjakan Tes → Dapatkan Nilai → Ulangi Latihan → Tingkatkan Nilai → Raih Peringkat

J Panduan Mode Kompetisi

1. Mengenal Mode Kompetisi

Mode Kompetisi merupakan bagian SOLVING yang digunakan untuk menyelenggarakan **perlombaan atau kompetisi pembelajaran secara resmi**.

Mode ini menggunakan konsep pengerjaan soal berbasis **Educare CBT**, tetapi penggunaannya disesuaikan dengan ketentuan kompetisi yang sedang berlangsung.

Mode Kompetisi dapat dibuka atau diaktifkan ketika terdapat kegiatan perlombaan.

2. Mengikuti Kompetisi

- 1 Buka halaman SOLVING.
- 2 Pilih menu **Kompetisi**.
- 3 Pilih kompetisi yang sedang dibuka.
- 4 Baca informasi dan ketentuan kompetisi.
- 5 Isi data peserta apabila diminta.
- 6 Mulai kompetisi sesuai jadwal atau ketentuan.
- 7 Kerjakan soal yang diberikan.
- 8 Selesaikan pengerjaan sesuai ketentuan.
- 9 Sistem memproses hasil peserta.
- 10 Hasil atau peringkat dapat ditampilkan sesuai mekanisme kompetisi.

1. Mengenal Zona Permainan Belajar

Zona Permainan Belajar merupakan mode SOLVING yang menghadirkan kegiatan belajar melalui permainan edukatif.

Mode ini dirancang agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui aktivitas permainan yang tetap memiliki unsur pembelajaran.

2. Memilih Permainan

- 1 Buka halaman SOLVING.
- 2 Pilih **Zona Permainan Belajar**.
- 3 Pilih permainan yang tersedia.
- 4 Baca petunjuk permainan.
- 5 Mulai permainan.

3. Bermain dan Belajar

Pada saat permainan berlangsung, peserta didik menyelesaikan tantangan yang tersedia.



Menjawab

Menjawab pertanyaan yang diberikan.



Menyelesaikan Tantangan

Menyelesaikan aktivitas sesuai aturan permainan.



Mendapatkan Skor

Memperoleh skor atau hasil sesuai permainan.

Jenis aktivitas dapat berupa menjawab pertanyaan, memilih jawaban, menyelesaikan tantangan, mencocokkan informasi, memperoleh skor, atau menyelesaikan permainan dalam waktu tertentu, sesuai dengan permainan yang tersedia pada platform.

L Alur Penggunaan SOLVING

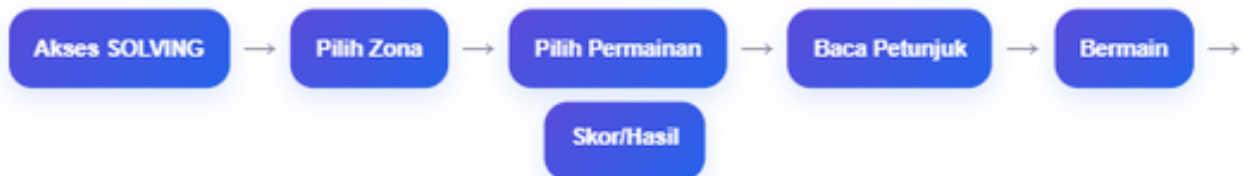
Educare CBT



Kompetisi



Zona Permainan Belajar



M Tips Penggunaan



Pastikan koneksi internet stabil.



Gunakan perangkat dengan baterai yang cukup.



Pastikan data peserta diisi dengan benar.



Baca petunjuk sebelum mengerjakan tes atau permainan.



Kerjakan soal dengan teliti.



Gunakan kesempatan mengulang latihan untuk memperbaiki hasil.

▼ ● Halaman tidak dapat dibuka

- Periksa koneksi internet.
- Muat ulang halaman.
- Coba menggunakan browser lain apabila diperlukan.

▶ ● Soal atau permainan tidak muncul

▶ ● Nilai belum muncul

▶ ● Mengalami kendala lainnya

- 1 Pengguna wajib mengisi data dengan benar sesuai kebutuhan.
- 2 Pengguna wajib mengikuti petunjuk yang diberikan pada setiap mode.
- 3 Pengguna tidak diperkenankan melakukan tindakan yang dapat mengganggu sistem atau pengguna lainnya.
- 4 Pada mode kompetisi, pengguna wajib mengikuti seluruh aturan yang ditetapkan penyelenggara.
- 5 Pengelola dapat melakukan pengembangan dan pembaruan terhadap fitur SOLVING untuk meningkatkan kualitas layanan.

P Penutup

SOLVING (Smart Online Learning) merupakan inovasi pembelajaran digital yang mengintegrasikan kegiatan **belajar, berlatih, berkompetisi, dan bermain** dalam satu platform.

Melalui Educare CBT, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berlatih dan mengukur kemampuan secara mandiri. Melalui Leaderboard, peserta didik mendapatkan motivasi untuk terus meningkatkan pencapaiannya.

Melalui Mode Kompetisi, SOLVING dapat digunakan sebagai sarana perlombaan pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, Zona Permainan Belajar memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui permainan edukatif.

Dengan pemanfaatan SOLVING secara optimal, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih **fleksibel, interaktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk terus berkembang**.



SOLVING

Smart Online Learning

Belajar • Berlatih • Berkembang

Platform pembelajaran digital untuk pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif.

AKSES DENGAN KLIK DI
SINI
MANUAL BOOK SOLVING

