



---

# BUKU PEDOMAN WEBSITE

---



SMK NEGERI 1 CERME GRESIK  
Jl. Jurit, Cerme Kidul, Kec. Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61171

## DAFTAR ISI

|   |    |
|---|----|
| DAFTAR ISI .....  | 1  |
| A. Panduan Penggunaan Platform RE-Learn untuk Admin.....  | 2  |
| 1. Pendahuluan .....                                      | 2  |
| 2. Login ke Sistem.....                                   | 2  |
| 3. Menambahkan Pengguna .....                             | 3  |
| 4. Melihat Daftar Pengguna .....                          | 4  |
| 5. Membuat Course .....                                   | 5  |
| 6. Mengelola Course .....                                 | 5  |
| B. Panduan Penggunaan Platform RE-Learn untuk Guru .....  | 6  |
| 1. Pendahuluan .....                                      | 6  |
| 2. Login ke Sistem.....                                   | 6  |
| 3. Pre-Test .....   | 8  |
| 4. Orientasi Pada Masalah .....                           | 9  |
| 5. Menyusun Rencana Proyek.....                           | 11 |
| 6. Membuat Jadwal Proyek.....                             | 12 |
| 7. Pengumpulan Proyek .....                               | 13 |
| 8. Presentasi Proyek.....                                 | 13 |
| 9. Penilaian dan Evaluasi .....                           | 14 |
| 10. Refleksi .....  | 14 |
| C. Panduan Penggunaan Platform RE-Learn untuk Siswa ..... | 15 |
| 1. Login ke Sistem.....                                   | 15 |
| 2. Pre-Test .....   | 16 |
| 3. Orientasi Pada Masalah .....                           | 17 |
| 4. Menyusun Rencana Proyek.....                           | 18 |
| 5. Membuat Jadwal Proyek.....                             | 19 |
| 6. Monitoring Pelaksanaan .....                           | 19 |
| 7. Pengumpulan Proyek .....                               | 20 |
| 8. Presentasi Proyek.....                                 | 20 |
| 9. Penilaian dan Evaluasi .....                           | 20 |
| 10. Refleksi .....  | 21 |

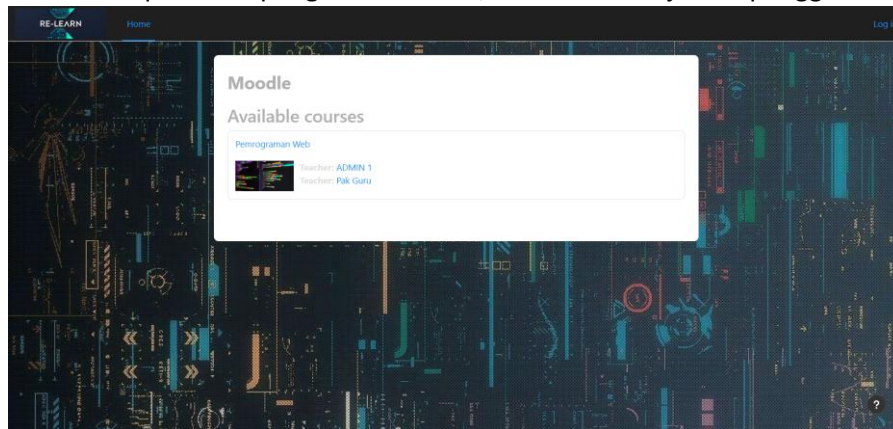
## A. Panduan Penggunaan Platform RE-Learn untuk Admin

### 1. Pendahuluan

Selamat datang di panduan penggunaan Platform RE-Learn untuk Administrator. Dokumen ini disusun sebagai acuan utama bagi para admin dalam mengelola sistem pembelajaran berbasis web yang dikembangkan untuk mendukung proses pendidikan digital, khususnya di lingkungan sekolah dan institusi pendidikan menengah. RE-Learn dirancang untuk menjadi sarana pembelajaran yang modern, mudah diakses, dan mendukung pengelolaan materi, peserta didik, serta aktivitas pembelajaran secara terpusat. Sebagai seorang admin, Anda memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran operasional platform, mulai dari pengelolaan pengguna, pengaturan mata pelajaran, hingga pemantauan aktivitas guru dan siswa serta pengaturan teknis lainnya agar proses pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat berjalan lancar.

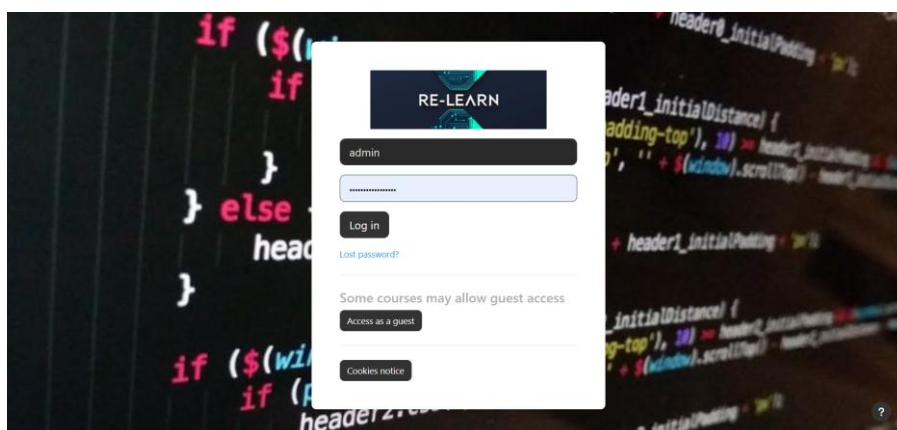
### 2. Login ke Sistem

Akses laman utama RE-Learn dan login menggunakan admin. Setelah masuk, anda akan mendapatkan akses penuh ke pengaturan sistem, termasuk manajemen pengguna dan course.



Gambar 1.1 Platform RE-Learn

Masukkan username dan password pada tampilan yang sesuai pada Gambar 1.2

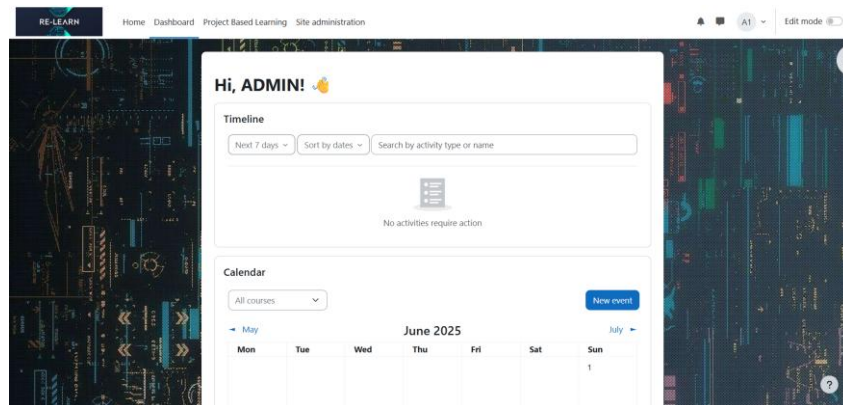


Gambar 1.2 Halaman Log In

### 3. Menambahkan Pengguna

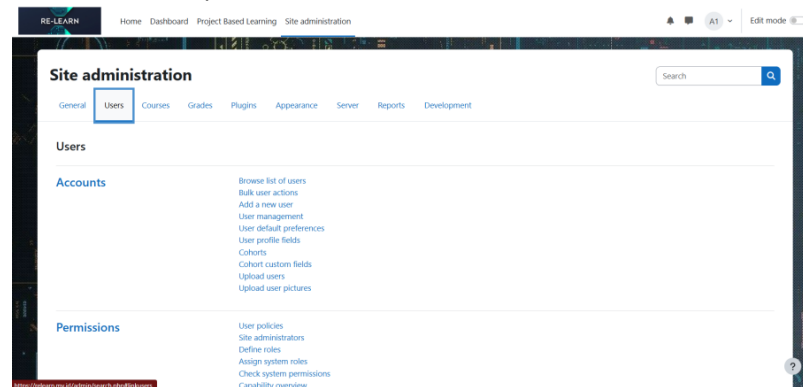
Sebagai admin, Anda dapat menambahkan pengguna baru ke sistem RE-Learn. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Masuk ke menu **Site Administration** seperti pada Gambar 1.3



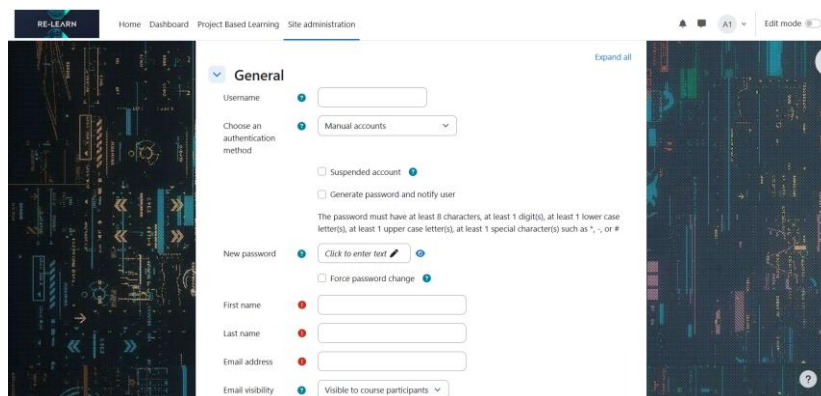
Gambar 1.3 Dasboard Admin

Pilih Users > Add a new user pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Halaman Pengaturan User

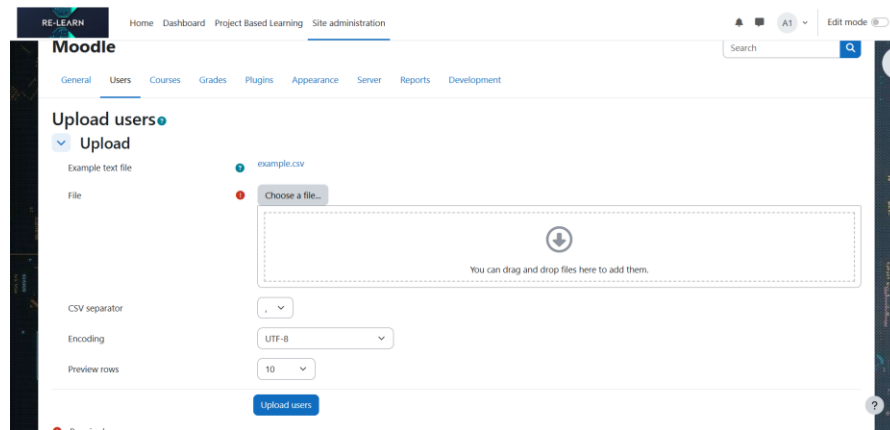
Isi informasi penting seperti username, password, nama lengkap, email, dan role (siswa atau guru) pada Gambar 1.5



Gambar 1.5 Halaman Add User

Tekan **Create user** untuk menyimpan.

Anda juga dapat menambahkan pengguna secara bersamaan menggunakan fitur **Upload users** dengan format CSV.

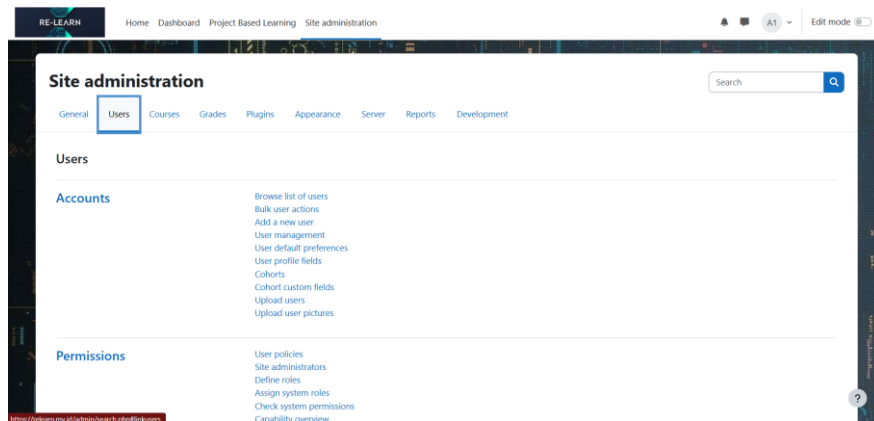


Gambar 1.6 Halaman Upload User

#### 4. Melihat Daftar Pengguna

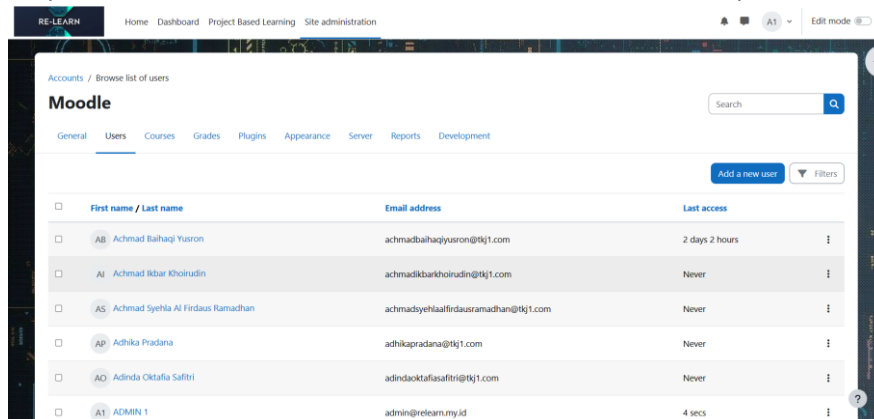
Untuk melihat semua pengguna yang terdaftar di RE-Learn :

- a. Masuk ke Site Administration



Gambar 1.7 Halaman Site Administration

- b. Pilih **Users > Browse list of user** seperti pada Gambar 1.7, dengan begitu anda akan melihat daftar lengkap pengguna beserta peran mereka (siswa atau guru). Gunakan fitur pencarian untuk memfilter berdasarkan nama, email, atau peran.

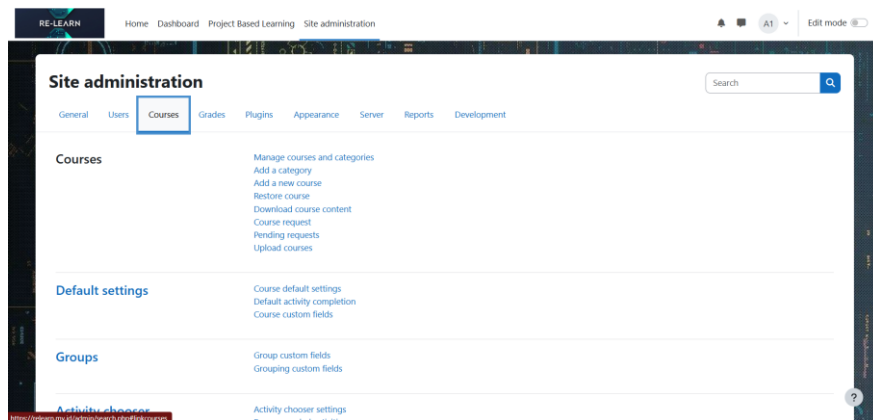


Gambar 1.8 Halaman daftar User

## 5. Membuat Course

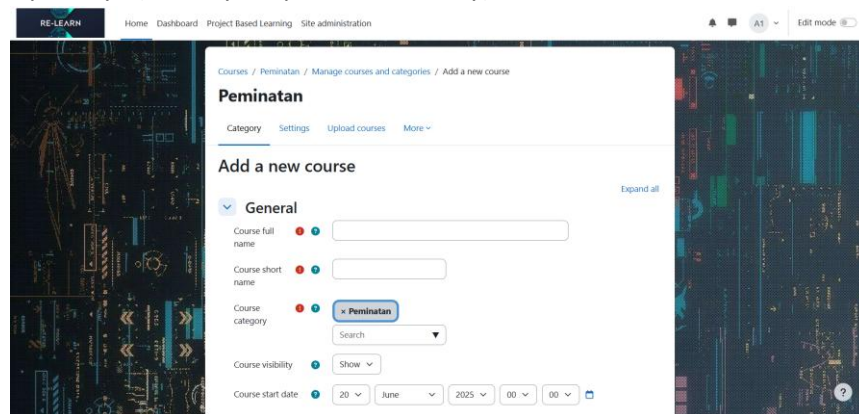
Untuk membuat course baru:

- Masuk ke Site Administration
- Pilih Course > Add new course



Gambar 1.9 Halaman Courses

- Isi nama course, deskripsi, dan pengaturan lainya seperti kategori dan format tampilannya (misalnya Topics atau Weekly)



Gambar 1.10 Halaman Add a new course

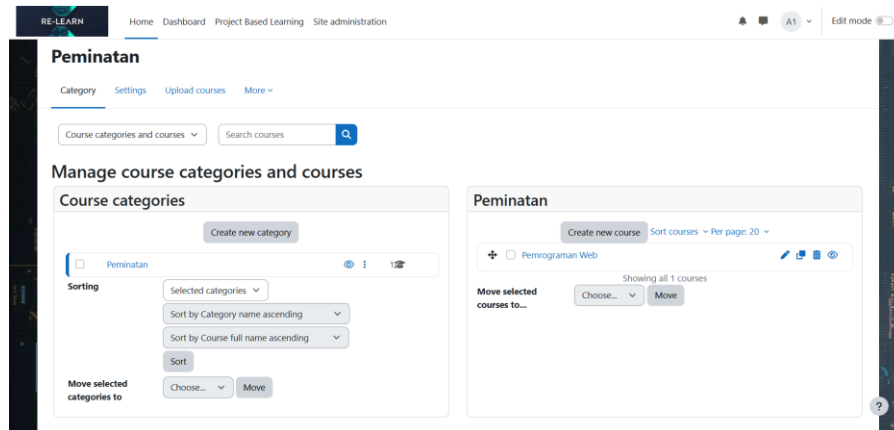
Tentukan siapa yang menjadi teacher (guru) untuk course tersebut.

- Tekan **Save and display** untuk menyimpan course baru. Course yang dibuat akan muncul di halaman utama dan bisa diakses oleh pengguna yang telah terdaftar di course tersebut.

## 6. Mengelola Course

Setelah course dibuat, Anda bisa melakukan pengelolaan seperti:

- Mengedit informasi course (nama, deskripsi, struktur)
- Menambahkan atau menghapus pengguna dari course
- Mengatur peran pengguna dalam course (siswa, guru, guru pasif)
- Melihat aktivitas pengguna di dalam course melalui fitur Reports.



Gambar 1.11 Halaman Manage Course

## B. Panduan Penggunaan Platform RE-Learn untuk Guru

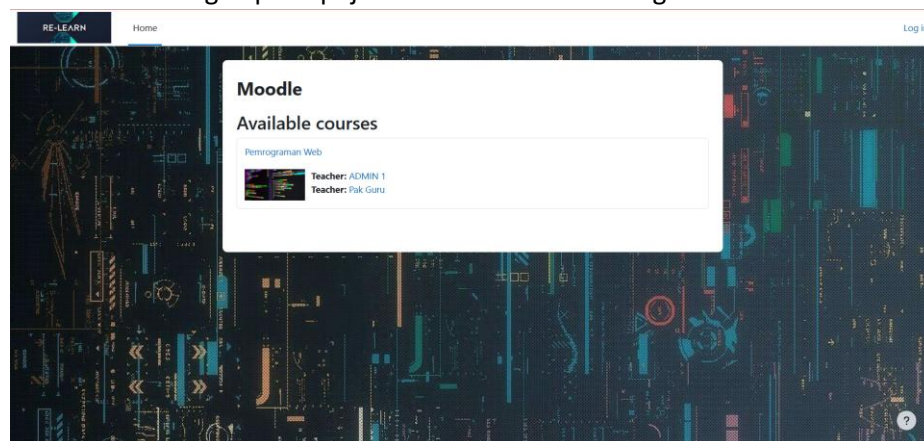
### 1. Pendahuluan

Panduan ini dibuat untuk membantu guru dalam menggunakan platform RE-Learn yang dirancang berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Dalam platform ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau, membimbing, dan menilai setiap proses kegiatan siswa dari awal hingga akhir. Dokumen ini akan menjelaskan fitur-fitur utama dan tahapan penggunaan yang wajib dipahami oleh guru.

### 2. Login ke Sistem

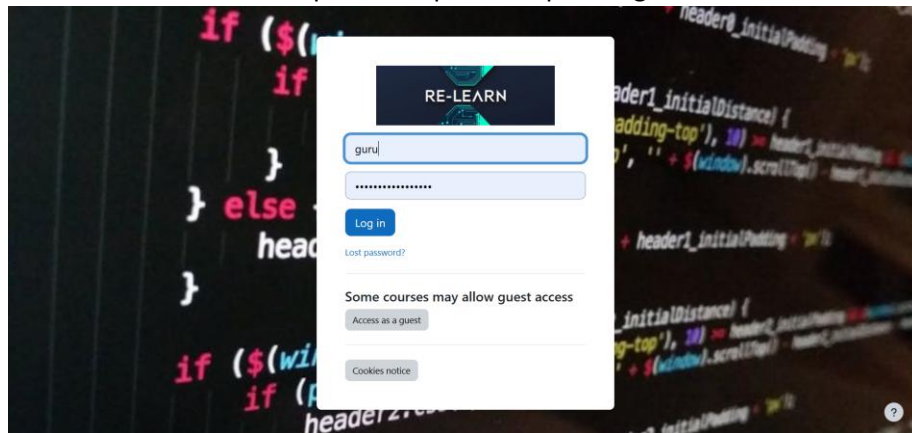
Guru mengakses laman utama RE-Learn dan memasukkan akun yang sudah diberikan. Jika lupa kata sandi, tersedia opsi 'Lost password?'. Selain itu, guru juga bisa masuk sebagai tamu jika diperbolehkan oleh admin.

- Tekan tulisan Log In pada pojok kanan atas sesuai dengan Gambar 2.1.



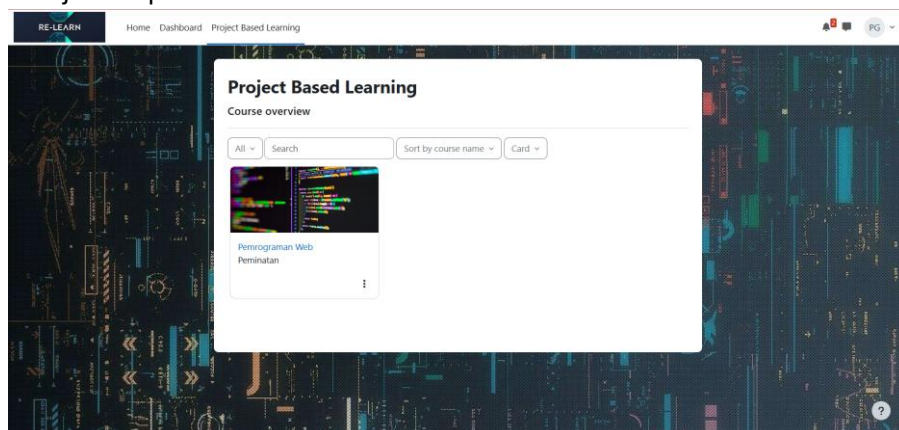
Gambar 2.1 Platform RE-Learn

- b. Masukkan username dan password pada tampilan login



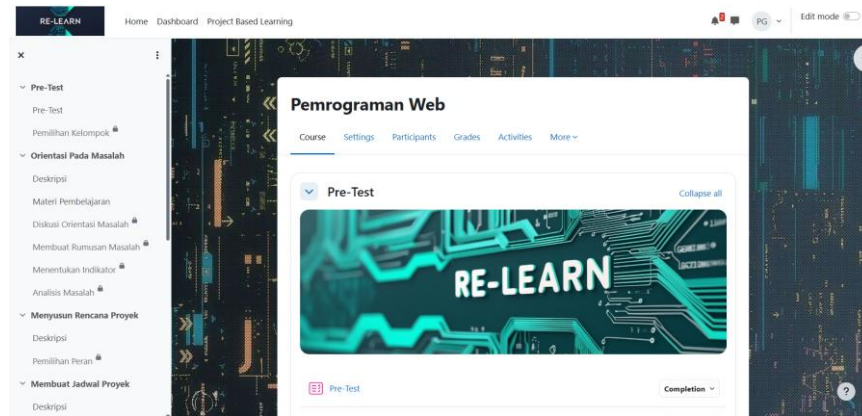
Gambar 2.2 Halaman Log In

- c. Tampilan setelah login pada menu Project Based Learning, terdapat course Pemrograman Dasar yang di dalamnya terdapat fitur Project Based Learning ditunjukkan pada Gambar 2.3.

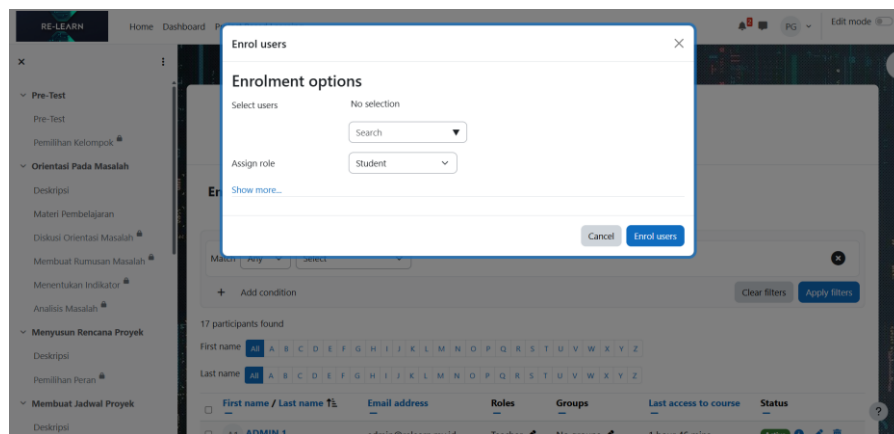


Gambar 2.3 Halaman Course

- d. Course pada mulanya tidak memiliki siswa jadi guru bertugas untuk mendaftarkan siswa pada course Pemrograman Web. Pada Gambar 2.4 Tekan menu **Participant** untuk mendaftarkan siswa , jika sudah akan tampil seperti Gambar 2.5 Dibawah kemudian tekan tombol **Enroll Users**, nanti akan muncul daftar siswa yang telah berhasil masuk course.



Gambar 2.4 Halaman Project Based Learning

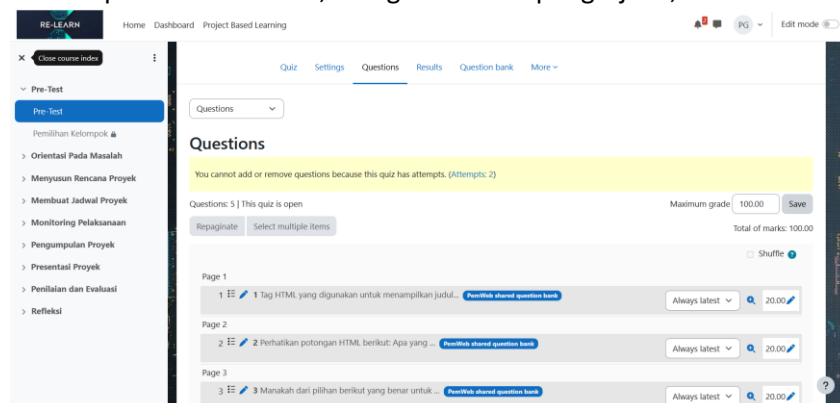


Gambar 2.5 Halaman Enroll User

Fitur di dalam course project based learning diantaranya terdapat pre-test untuk pembentukan ketua kelompok, pemilihan kelompok, orientasi pada masalah, menyusun rencana proyek, membuat jadwal proyek, monitoring pelaksanaan, pengumpulan proyek, presentasi proyek, penilaian dan evaluasi serta yang terakhir terdapat refleksi, semua fitur ini akan dijelaskan pada langkah-langkah dibawah.

### 3. Pre-Test

Pre-test diberikan kepada siswa untuk mengukur pengetahuan awal mereka terkait materi pemrograman web yang ditujukan untuk mengetahui rangking siswa guna pembentukan ketua kelompok. Guru dapat membuat soal, mengatur waktu pengerjaan, dan melihat hasilnya.

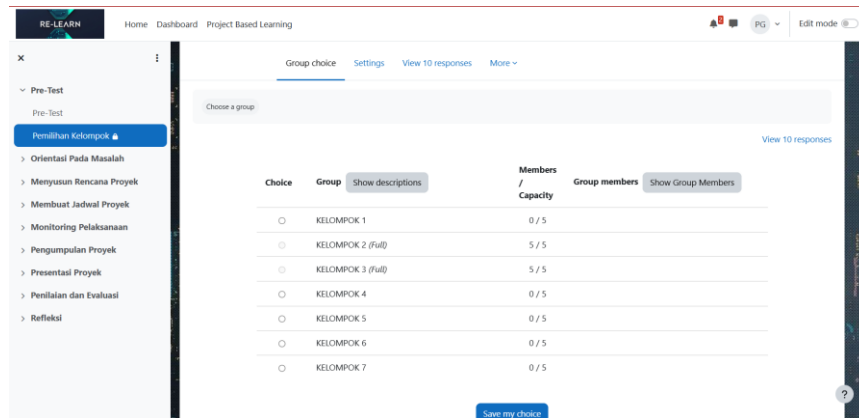


Gambar 2.6 Pengaturan Pre-Test

Untuk pembuatan soal tekan menu **Question** sesuai dengan gambar 2.6 dan untuk menambahkan pertanyaan tekan **+ a new Question**, untuk pengaturan waktu setiap pertanyaan terdapat menu **Setting > Timing**

### 1.1 Pemilihan Kelompok

Pada fitur pemilihan kelompok ini guru bertugas untuk menyediakan jumlah kelompok, mengatur ketua kelompok, dan memantau anggota kelompok pada kelompok tertentu sesuai pada Gambar 2.7.



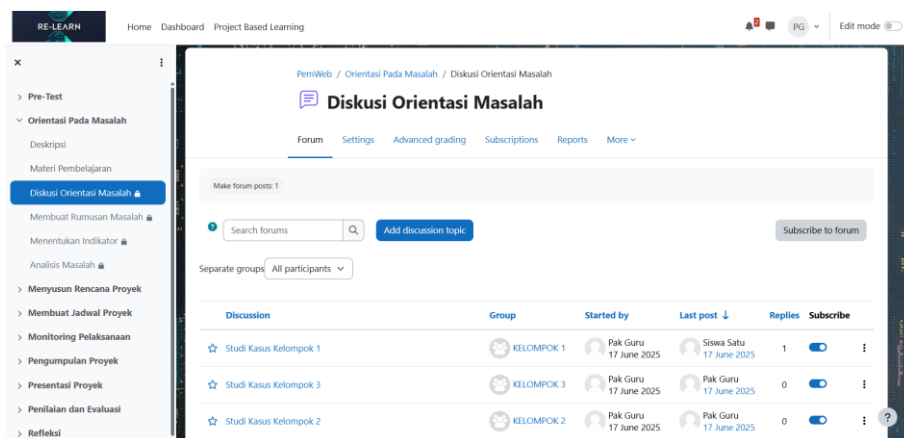
Gambar 2.7 Pemilihan Kelompok

## 4. Orientasi Pada Masalah

Fitur ini merupakan tahap awal dalam Project Based Learning yang terdiri dari empat bagian utama. Guru wajib memastikan bahwa siswa menyelesaikan dan mendapatkan nilai dari setiap bagian agar bisa melanjutkan ke tahap berikutnya.

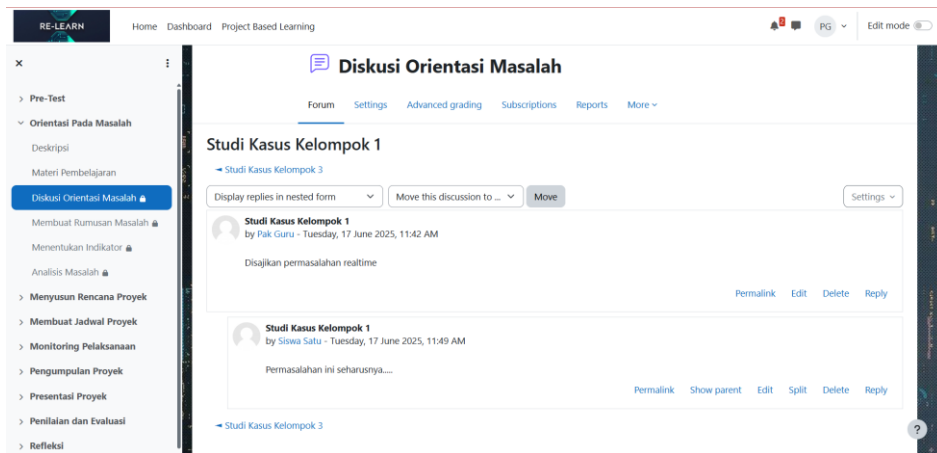
### 1.2 Diskusi Orientasi Masalah (Forum Diskusi)

Siswa Siswa mendiskusikan studi kasus yang diberikan oleh guru. Guru bertugas mengawasi, memberi masukan, dan mengevaluasi partisipasi aktif siswa dalam forum. Untuk menambah forum diskusi yang berisi studi kasus dapat menekan tombol Add discussions topic pada Gambar 2.8.



Gambar 2.8 Halaman Diskusi Orientasi Masalah

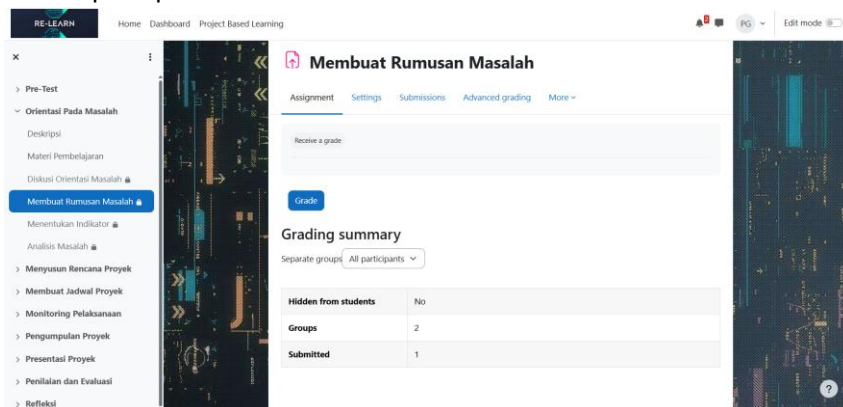
Guru dapat memantau diskusi pada setiap kelompok seperti pada gambar 2.?



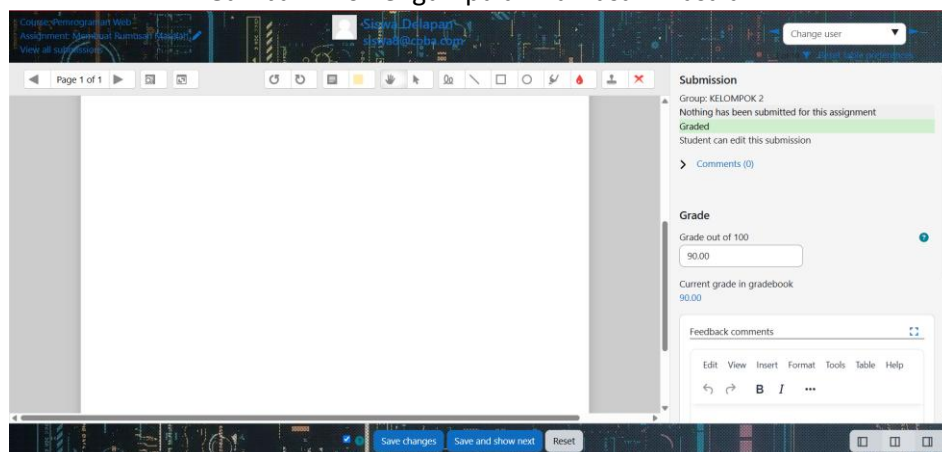
Gambar 2.9 Halaman Diskusi Setiap Kelompok

### 1.3 Membuat Rumusan Masalah (Tugas/Submission)

Siswa merumuskan inti masalah dalam bentuk pertanyaan yang jelas dan analitis. Tugas dikumpulkan melalui fitur submission dan harus dinilai oleh guru agar akses ke tugas berikutnya terbuka. Untuk melakukan penilaian guru dapat menekan tombol Grade sesuai pada Gambar 2.10, di dalamnya nanti terdapat kumpulan file siswa yang dapat dinilai dan diberi feedback seperti pada Gambar 2.11.



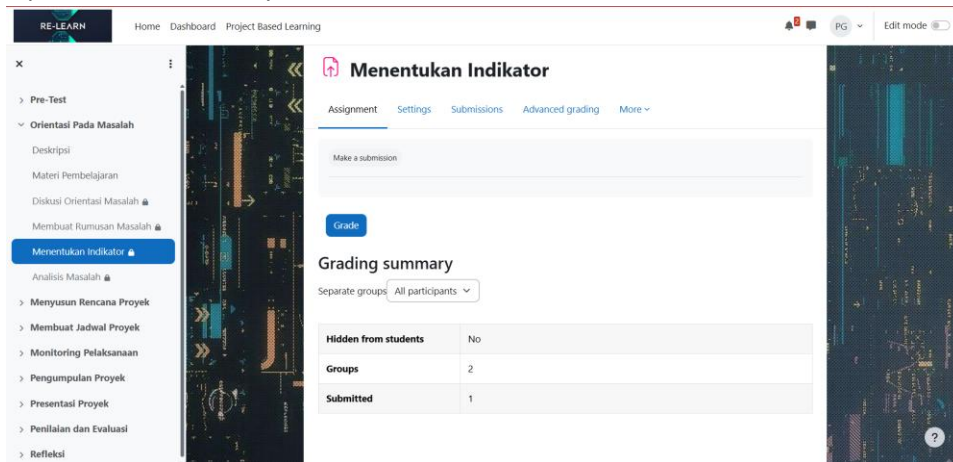
Gambar 2.10 Pengumpulan Rumusan Masalah



Gambar 2.11 Halaman Penilaian Pengumpulan

### 1.4 Menentukan Indikator (Tugas/Submission)

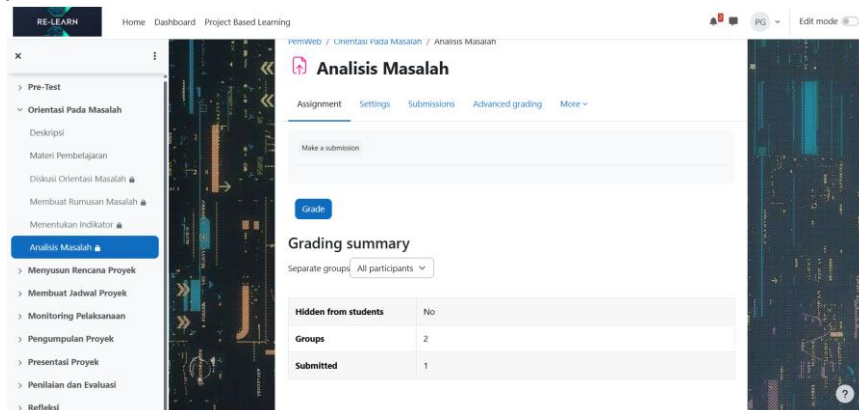
Siswa menyusun indikator keberhasilan dari solusi yang mereka rancang. Penilaian dari guru diperlukan sebelum siswa bisa melanjutkan ke tahap analisis. Langkah untuk pemberian nilai sama seperti cara sebelumnya.



Gambar 2.12 Halaman Pengumpulan Indikator

### 1.5 Analisis Masalah (Tugas/Submission)

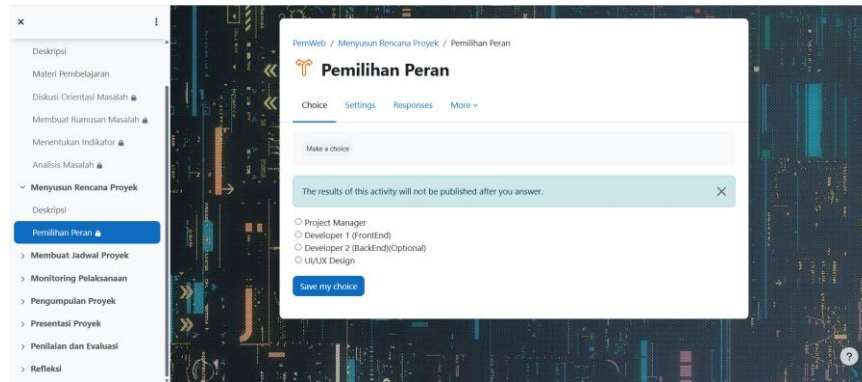
Siswa mencari informasi dari minimal tiga sumber terpercaya untuk menganalisis permasalahan. Guru mengecek keakuratan dan kedalaman analisis sebelum siswa dapat melanjutkan ke tahap rencana proyek. Langkah untuk pemberian nilai sama seperti cara sebelumnya.



Gambar 2.13 Halaman Pengumpulan Analisis

## 5. Menyusun Rencana Proyek

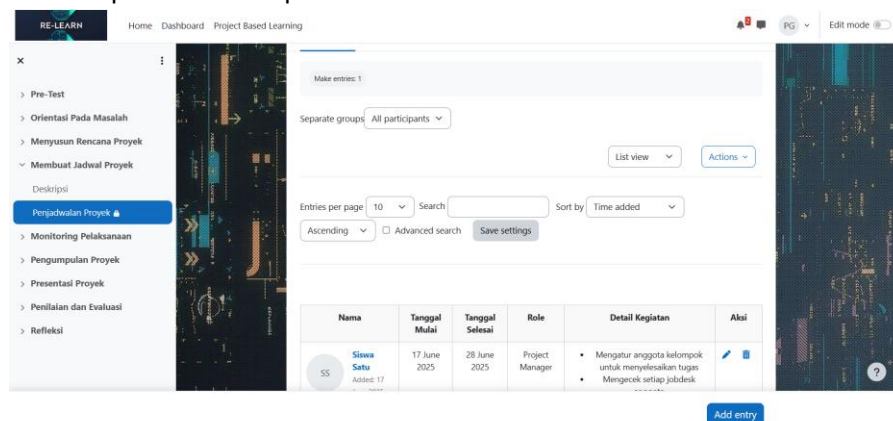
Siswa menyusun rencana proyek berdasarkan studi kasus yang dianalisis kemudian Guru memandu siswa untuk memilih peran masing-masing dalam proyek (Project Manager, Developer 1, Developer 2, UI/UX Designer). Peran ini penting agar setiap siswa memiliki tanggung jawab yang jelas untuk melihat setiap kelompok memiliki peran apa saja terdapat pada menu **Responses** dan pilih dropdown **All Participant**.



Gambar 2.14 Halaman Pemilihan Peran

## 6. Membuat Jadwal Proyek

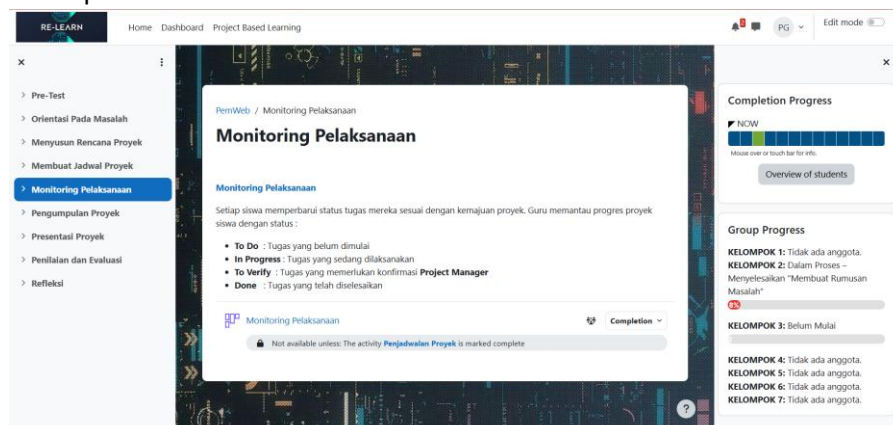
Siswa menyusun timeline kerja dengan menentukan tugas, waktu mulai, dan waktu selesai. Guru dapat memeriksa apakah pembagian waktu realistis dan efisien jika guru ingin memberikan komentar terkait pengubahan jadwal, guru dapat menekan dropdown menu **List view** kemudian diubah menjadi **Single view** dibawahnya guru dapat memberikan komentar pada jadwal setiap siswa sesuai pada Gambar 2.15.



Gambar 2.15 Halaman Perjadwalan Proyek

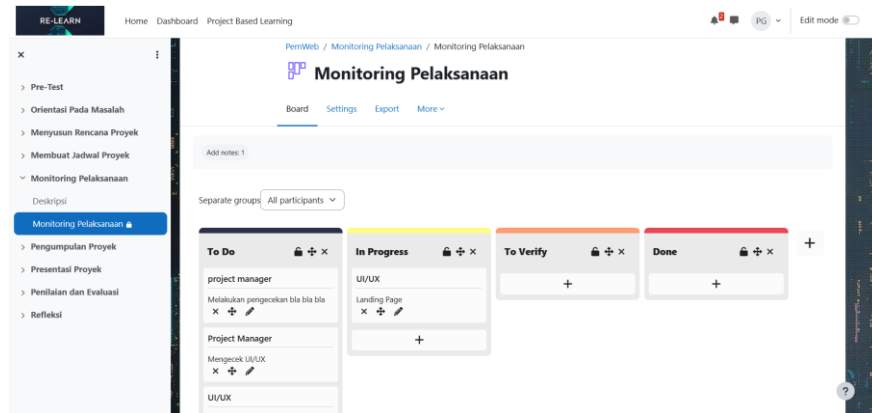
## 2. Monitoring Pelaksanaan

Guru melihat progres kerja siswa melalui tampilan visual: **To Do** (belum dikerjakan), **In Progress** (sedang berlangsung), **To Verify** (perlu pengecekan Project Manager), dan **Done** (selesai). Fitur ini mirip dengan kanban board yang memudahkan pemantauan per individu atau per kelompok.



Gambar 2.16 Halaman Penjadwalan Proyek

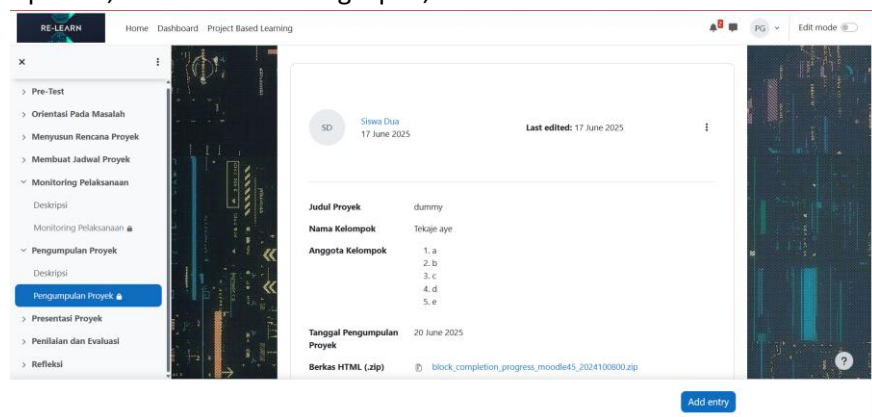
Dalam memudahkan guru melakukan pemantauan kegiatan pada setiap kelompok, guru dapat mengubahnya di dropdown menu All participants sesuai pada Gambar 2.17.



Gambar 2.17 Halaman Detail Monitoring

## 7. Pengumpulan Proyek

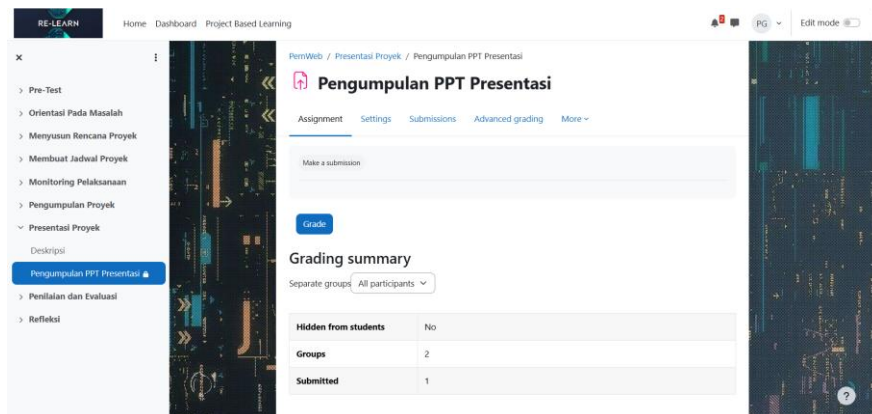
Setiap kelompok mengisi form hasil proyek sesuai permintaan. Guru dapat mengakses file yang dikumpulkan, memastikan kelengkapan, dan memberi catatan evaluasi awal.



Gambar 2.18 Halaman Pengumpulan Proyek

## 8. Presentasi Proyek

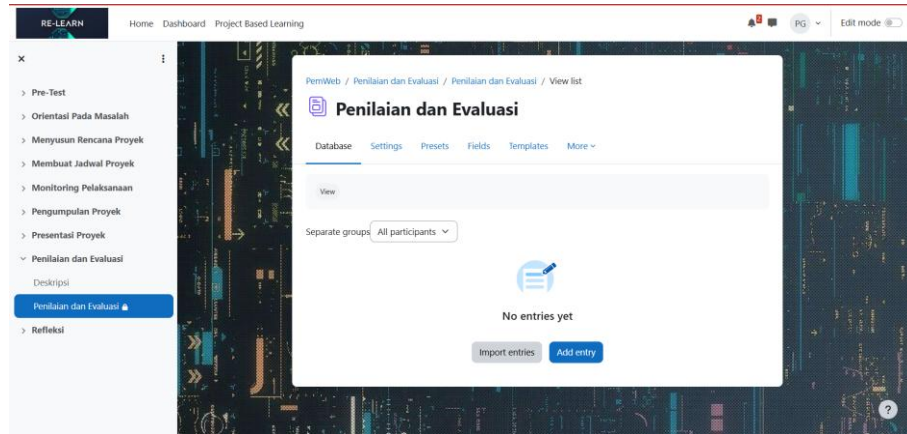
Siswa mempresentasikan hasil proyek mereka. Sebelumnya, mereka diwajibkan mengunggah file presentasi (PPT) ke sistem. Guru menilai keterampilan presentasi dan pemahaman isi proyek.



Gambar 2.19 Halaman Presentasi Proyek

## 9. Penilaian dan Evaluasi

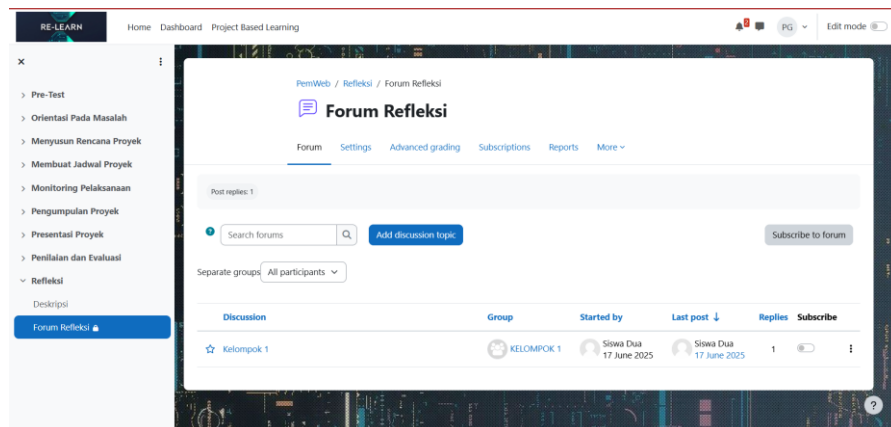
Guru memberikan penilaian menyeluruh terhadap hasil proyek berdasarkan rubrik yang disediakan. Penilaian mencakup hasil kerja, proses kolaborasi, dan presentasi untuk memisahkannya pada setiap kelompok guru menekan dropdown menu **All participants**.



Gambar 2.20 Halaman Penilaian dan Evaluasi

## 10. Refleksi

Tahap terakhir berupa refleksi yang dilakukan oleh siswa dan guru. Refleksi ini dilakukan secara online melalui forum diskusi, di mana siswa menuliskan pengalaman, hambatan, dan pembelajaran selama proyek berlangsung.



Gambar 2.21 Halaman Penilaian dan Evaluasi

## C. Panduan Penggunaan Platform RE-Learn untuk Siswa

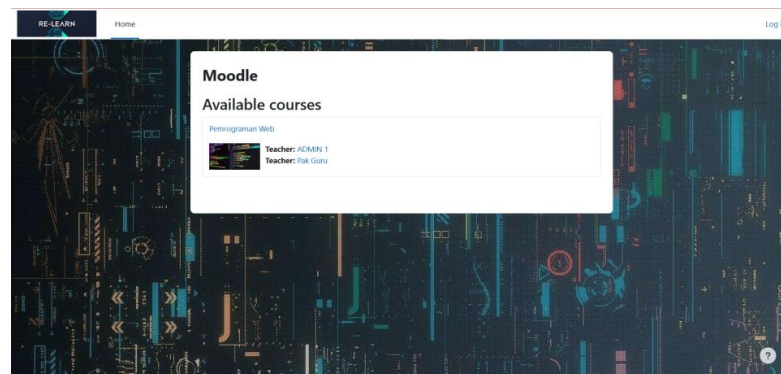
### Pendahuluan

Panduan ini dirancang secara khusus untuk membantu Anda memahami dan mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning / PjBL) yang dilakukan melalui platform RE-Learn. Platform ini menyediakan berbagai fitur dan tahapan kegiatan yang mendukung proses pembelajaran kolaboratif, kreatif, dan mendalam. Dalam panduan ini, Anda akan menemukan penjelasan lengkap tentang cara mengakses, menggunakan, dan menyelesaikan setiap bagian dari proyek secara bertahap.

### 1. Login ke Sistem

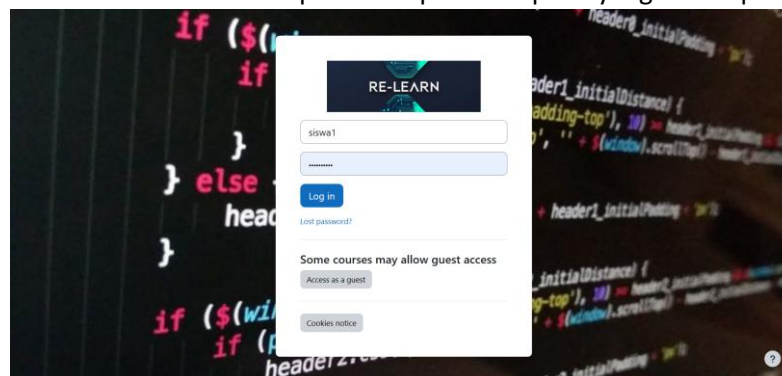
Langkah-langkah yang harus ditempuh:

- a. Buka laman utama Re-Learn. Jika Anda mengalami masalah seperti lupa kata sandi, tersedia fitur 'Lost password?' yang bisa Anda gunakan untuk mengatur ulang kata sandi Anda. Dalam kondisi tertentu, Anda juga bisa mengakses sistem sebagai tamu jika fitur ini diaktifkan. Tekan tulisan Log In pada pojok kanan sesuai pada Gambar 3.1.



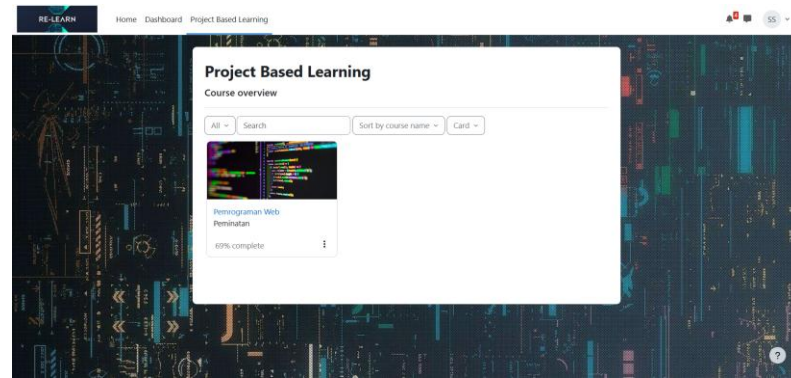
Gambar 3.1 Halaman Platform RE-Learn

- b. Masukkan username dan password pada tampilan yang sesuai pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Halaman Log In

- c. Setelah berhasil masuk, Anda akan diarahkan ke halaman utama di mana terdapat course Project Based Learning. Course ini merupakan wadah pembelajaran utama yang akan Anda ikuti selama proyek berlangsung. Pastikan Anda sudah benar-benar masuk ke course yang sesuai sesuai pada Gambar 3.3.

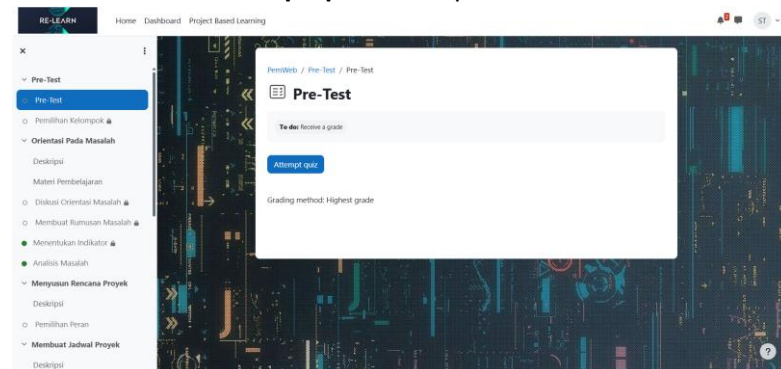


Gambar 3.3 Halaman Course

## 2. Pre-Test

Pre-test adalah tahap awal yang harus Anda ikuti sebelum memulai proyek. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman awal Anda terhadap materi pemrograman dasar. Nilai dari pre-test ini juga akan digunakan sebagai acuan dalam pembentukan kelompok kerja.

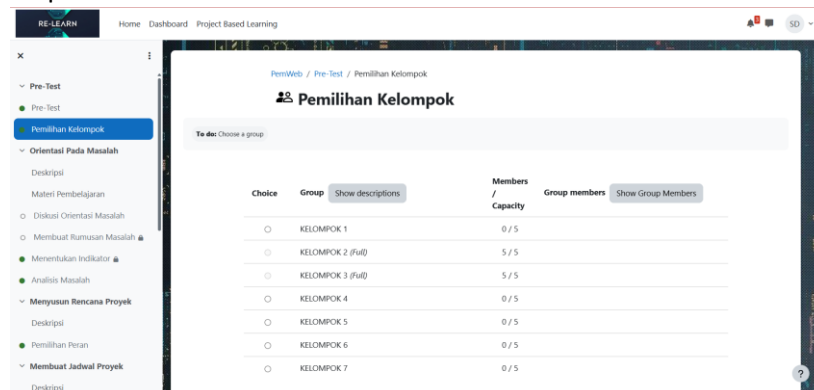
- d. Akses soal-soal pre-test melalui menu Pre-Test, dan pastikan Anda mengerjakannya dengan sungguh-sungguh dalam waktu yang telah ditentukan. Hasil dari pre-test ini akan memberikan gambaran awal tentang posisi dan kekuatan Anda dalam materi proyek yang akan dilaksanakan. Untuk memulai pre-test tekan tombol **Attempt quiz** sesuai pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Halaman Pre-Test

### 2.1 Pemilihan Kelompok

Berdasarkan hasil pre-test, Anda akan dibagi ke dalam kelompok kerja. Dalam kelompok ini, setiap anggota akan memiliki peran masing-masing sesuai dengan kompetensi dan minat yang dimiliki. Sesuai pada Gambar 3.5



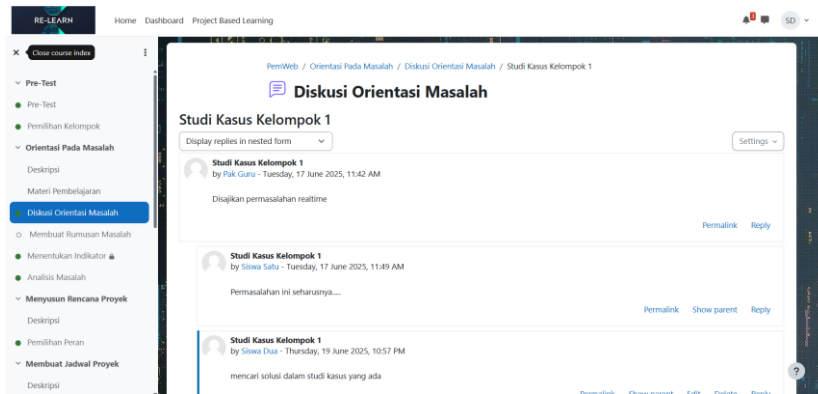
Gambar 3.5 Halaman Pemilihan Kelompok

### 3. Orientasi Pada Masalah

Tahap orientasi ini bertujuan untuk memperkenalkan permasalahan proyek secara menyeluruh. Terdapat empat langkah utama dalam tahapan ini:

#### 3.1 Diskusi Orientasi Masalah (Forum Diskusi)

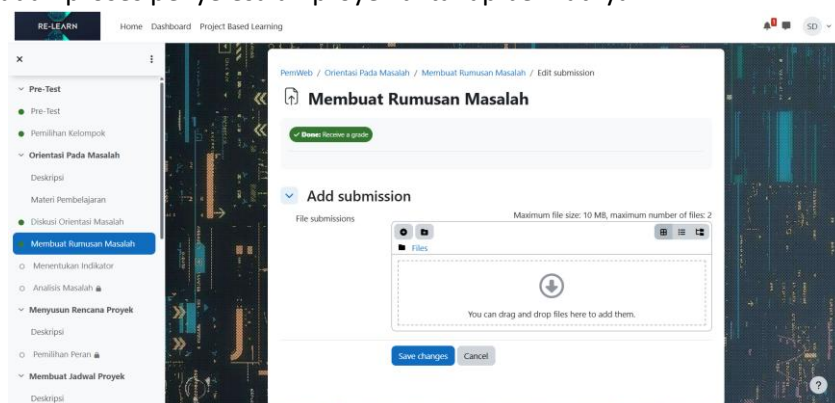
Buka forum diskusi dan pelajari studi kasus yang tersedia. Diskusikan bersama anggota kelompok Anda untuk memahami masalah dari berbagai sudut pandang. Jika ingin saling diskusi tekan **Reply** untuk menjawab sesuai pada Gambar 3. 6.



Gambar 3.6 Halaman Diskusi Orientasi

#### 3.2 Membuat Rumusan Masalah (Tugas/Submission)

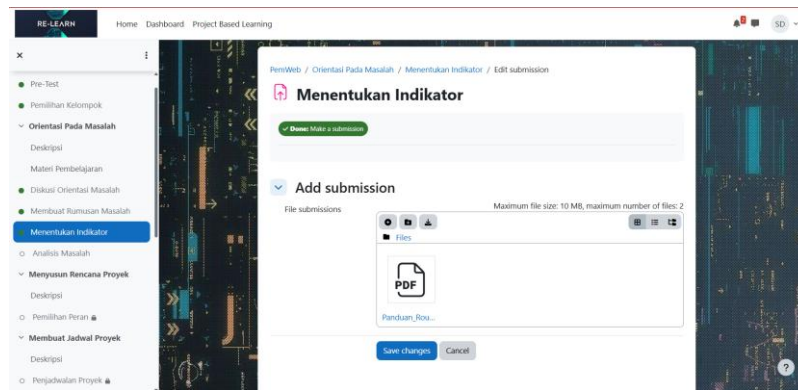
Tugas Anda adalah merumuskan inti dari permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang analitis dan dapat ditindaklanjuti. Kirim rumusan Anda melalui fitur Submission tekan tombol **Add submission** sesuai pada Gambar 3.?. Penyusunan rumusan masalah yang baik akan mempermudah proses penyelesaian proyek di tahap berikutnya.



Gambar 3.7

#### 3.3 Menentukan Indikator (Tugas/Submission)

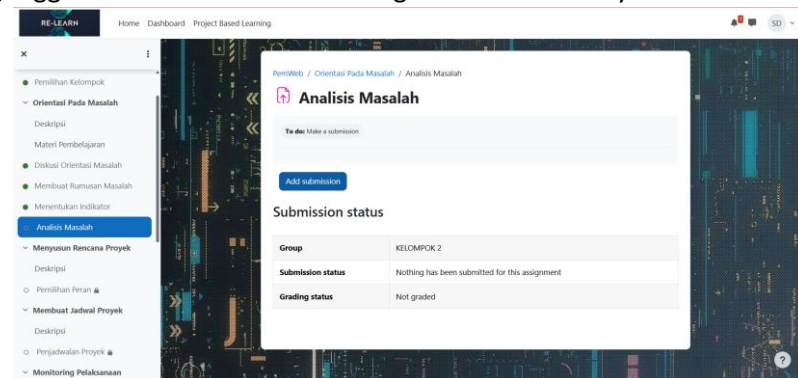
Susun indikator-indikator yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan dari solusi proyek yang Anda rancang. Indikator ini penting agar proses evaluasi hasil dapat dilakukan secara objektif. Pastikan indikator bersifat spesifik, terukur, dan relevan. Untuk mengunggah indikator Anda sama dengan cara sebelumnya.



Gambar 3.8

### 3.4 Analisis Masalah (Tugas/Submission)

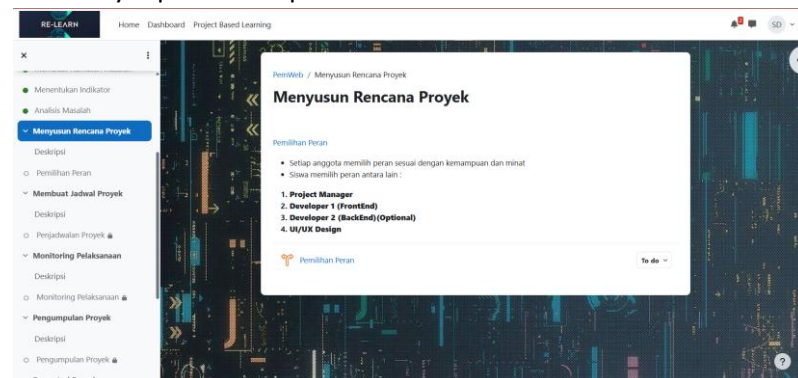
Kumpulkan informasi dari minimal tiga sumber terpercaya untuk mendukung analisis masalah Anda. Tuliskan hasil analisis dalam dokumen yang lengkap dan unggah melalui fitur submission. Semakin dalam analisis Anda, semakin kuat dasar solusi yang akan dirancang. Untuk mengunggah indikator Anda sama dengan cara sebelumnya.



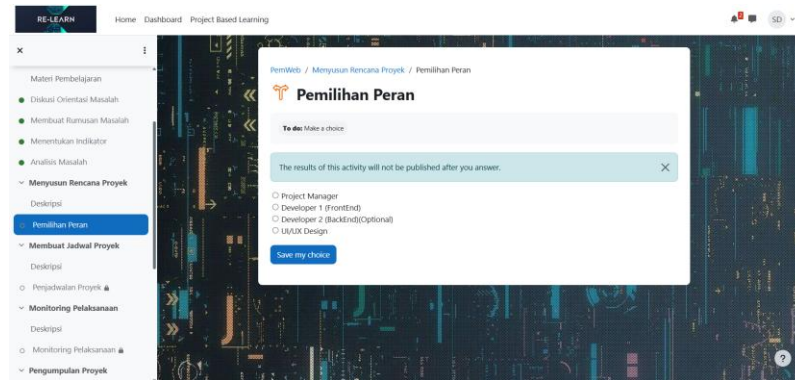
Gambar 3.9

## 4. Menyusun Rencana Proyek

Setelah memahami masalah, Anda dan kelompok akan mulai menyusun rencana proyek. Tentukan langkah-langkah yang harus diambil, sumber daya yang dibutuhkan, dan strategi pelaksanaan. Anda juga akan memilih peran-peran penting dalam kelompok, seperti Project Manager, Developer 1, Developer 2, UI/UX Designer. Setelah Anda memilih peran tekan **Save my choice** untuk menyimpan sesuai pada Gambar 3.10



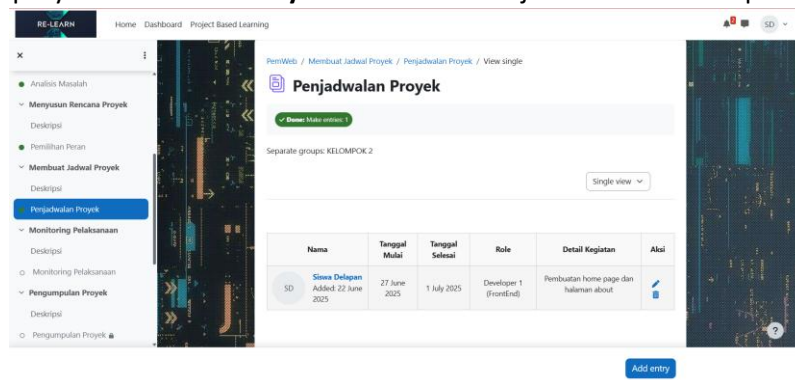
Gambar 3.10 Halaman Menyusun Rencana Proyek



Gambar 3.11 Halaman Pemilihan Peran

## 5. Membuat Jadwal Proyek

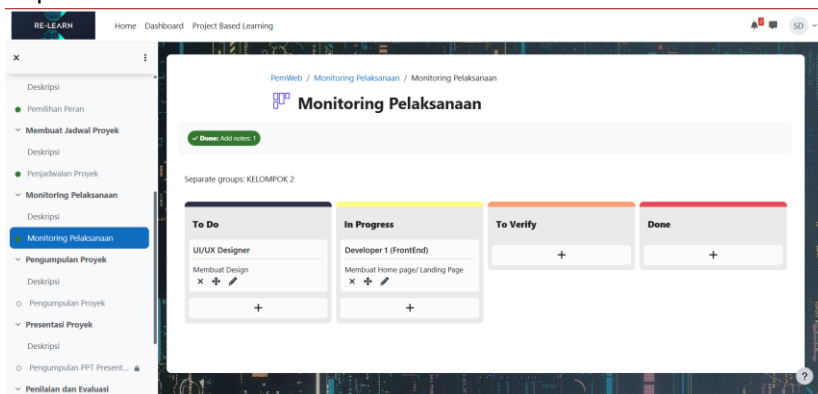
Susun jadwal proyek yang rinci dan realistis. Tentukan tugas-tugas utama, jadwal mulai dan selesai, serta siapa yang bertanggung jawab pada setiap tugas. Gunakan tampilan **List View** untuk melihat jadwal keseluruhan, atau ubah ke **Single View** untuk memeriksa jadwal secara lebih rinci per individu. Pastikan jadwal ini menjadi panduan utama kelompok selama menjalankan proyek. Tekan **Add entry** untuk menambah jadwal baru sesuai pada Gambar 3.12



Gambar 3.12 Halaman Membuat Jadwal Proyek

## 6. Monitoring Pelaksanaan

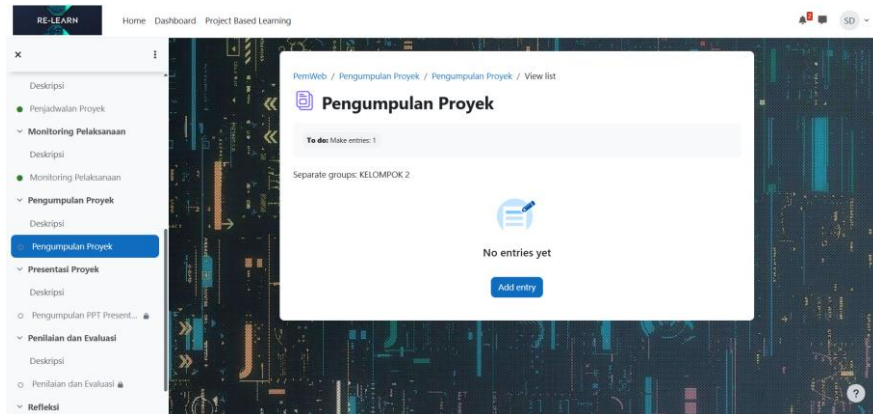
Gunakan fitur monitoring untuk memantau perkembangan proyek Anda. Progres ditampilkan secara visual dengan tiga kategori status: **To Do** (belum dikerjakan), **In Progress** (sedang berlangsung), **To Verify** (perlu pengecekan Project Manager), dan **Done** (selesai). Anda juga dapat mengecek kontribusi per anggota untuk memastikan semua tugas terbagi dengan adil. Untuk mengubah card satu ke kategori lainnya tekan icon **move** kemudian drag ke kategori lainnya sesuai pada Gambar 3.13



Gambar 3.13 Halaman Monitoring Proyek

## 7. Pengumpulan Proyek

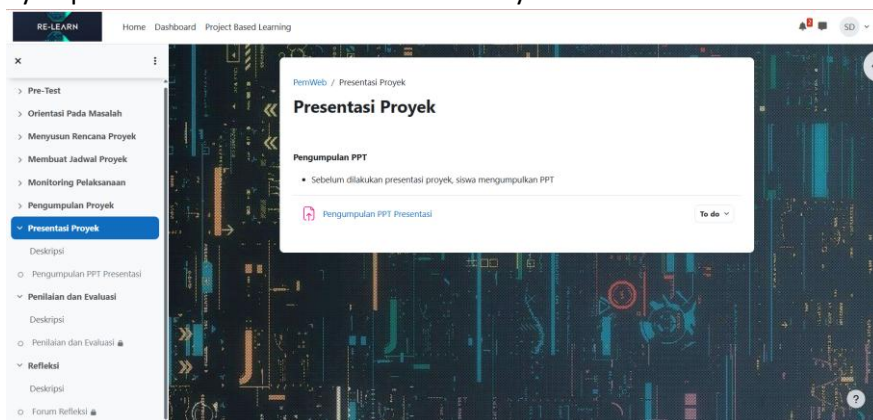
Setelah seluruh tugas selesai, kumpulkan hasil akhir proyek Anda melalui fitur pengumpulan melalui tombol Add entry sesuai pada Gambar 3.14. Pastikan semua dokumen sudah lengkap dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Periksa kembali isi file sebelum mengunggah agar tidak ada bagian yang tertinggal.



Gambar 3.14 Halaman Pengumpulan Proyek

## 8. Presentasi Proyek

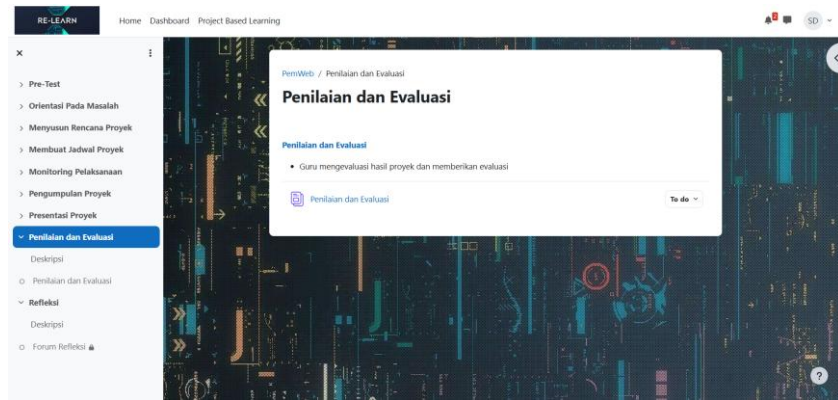
Persiapkan presentasi kelompok Anda dengan baik. Buat file presentasi (biasanya dalam format PPT) yang menjelaskan proses, hasil, dan refleksi dari proyek yang telah dilaksanakan. Unggah file tersebut ke sistem sebelum jadwal presentasi dimulai. Gunakan waktu presentasi untuk menyampaikan hasil secara sistematis dan meyakinkan.



Gambar 3.15 Halaman Presentasi Proyek

## 9. Penilaian dan Evaluasi

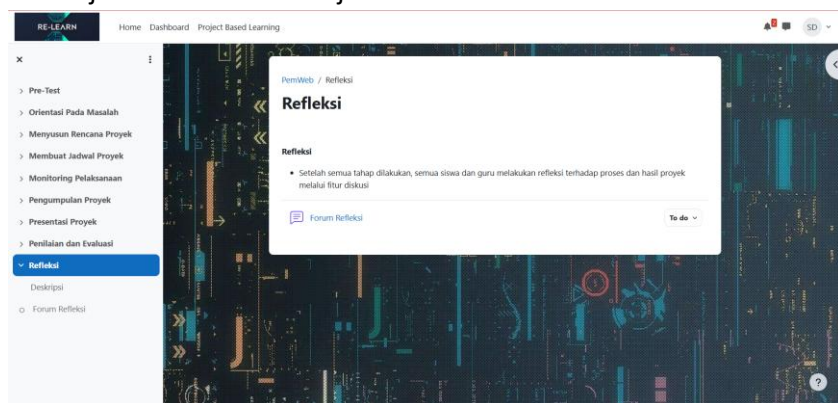
Hasil proyek Anda akan dinilai berdasarkan beberapa aspek penting, seperti kualitas hasil kerja, kemampuan kolaborasi dalam kelompok, ketepatan waktu, serta cara Anda mempresentasikan proyek. Evaluasi ini berguna sebagai bahan refleksi dan peningkatan untuk proyek-proyek selanjutnya.



Gambar 3.16 Halaman Penilaian dan Evaluasi

## 10. Refleksi

Langkah terakhir dalam siklus PjBL adalah melakukan refleksi. Tulis pengalaman pribadi Anda selama mengikuti proyek dalam forum diskusi yang disediakan. Ceritakan bagaimana Anda mengatasi hambatan, apa yang Anda pelajari, serta hal-hal menarik yang didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung. Refleksi ini akan membantu Anda memahami peran aktif dalam proses belajar dan menilai kemajuan diri secara mandiri.



Gambar 3.17 Halaman Refleksi