SCAFOLYA
E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS SCAFFOLDING POLYA

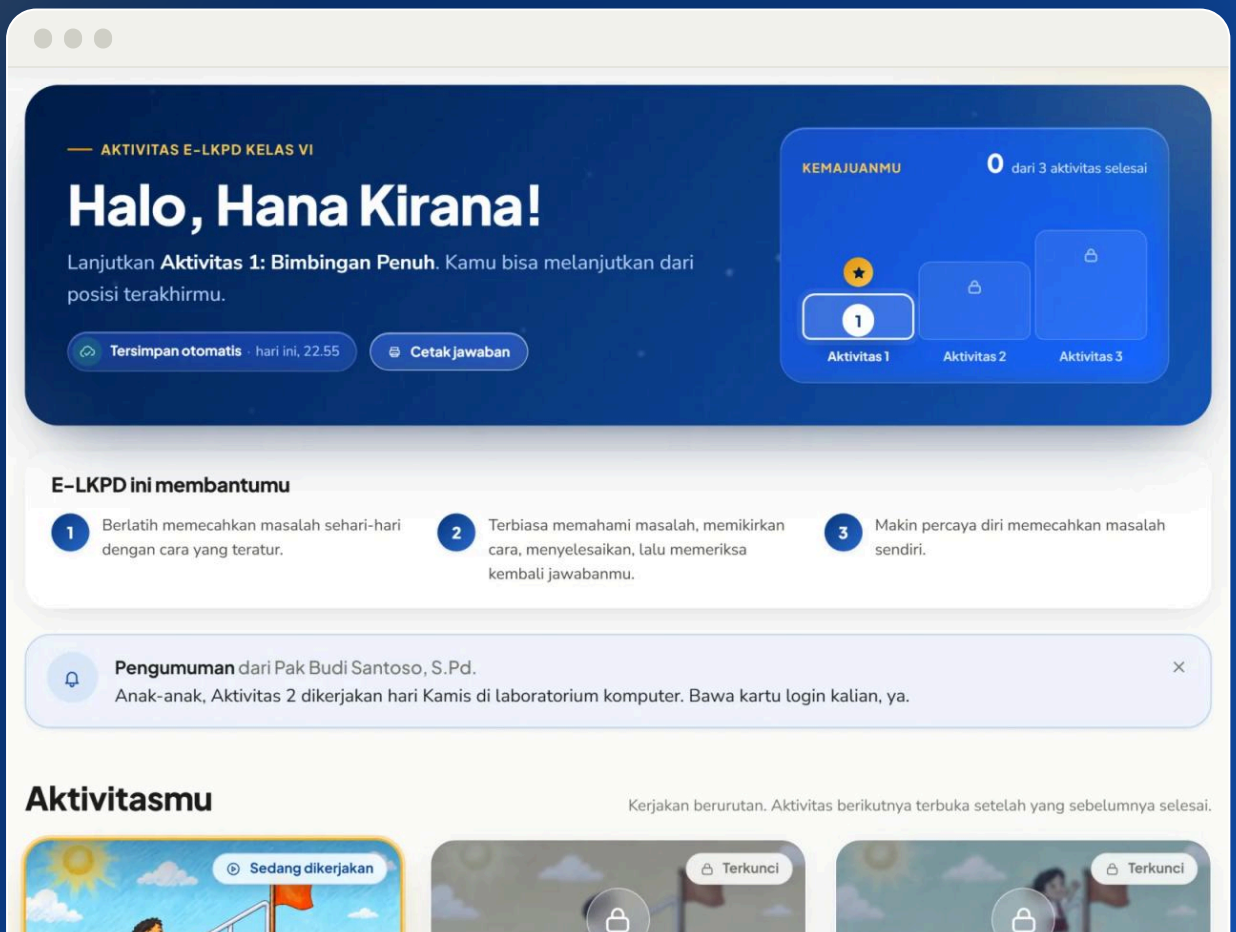
PANDUAN PENGGUNAAN · UNTUK SISWA

Panduan Siswa

Cara memakai SCAFOLYA: masuk dengan kartu login dari gurumu, mengerjakan soal tahap demi tahap, sampai mendapat sertifikat.

9 bab · 45 bagian

Diperbarui 1 November 2026



Daftar isi

Klik atau ketuk judul untuk langsung menuju halamannya.

1 Sebelum mulai . . . 4

1.1 Apa yang akan kamu kerjakan . . . 4
1.2 Kartu login dari guru . . . 4
1.3 Perangkat yang bisa dipakai . . . 5
1.4 Mencoba Demo siswa . . . 5

2 Masuk dan keluar . . . 6

2.1 Cara masuk . . . 6
2.2 Kalau salah atau terkunci . . . 8
2.3 Layar Cara pakai . . . 8
2.4 Bagian atas layar . . . 10
2.5 Tema terang dan gelap . . . 10
2.6 Keluar . . . 10

3 Beranda . . . 12

3.1 Sapaan dan kemajuanmu . . . 13
3.2 Pengumuman dari guru . . . 14
3.3 Kartu aktivitas . . . 14
3.4 Menu Uji Pemahaman . . . 16

4 Mengerjakan aktivitas . . . 17

4.1 Halaman pengantar aktivitas . . . 17
4.2 Mengerjakan tahap demi tahap . . . 19
4.3 Jenis isian . . . 19
4.4 Memilih caramu . . . 22
4.5 Tombol simbol . . . 23
4.6 Lanjut ke tahap berikutnya . . . 24
4.7 Melihat tahap yang sudah selesai . . . 25
4.8 Bantuan yang berkurang . . . 26

5 Bantuan saat mengerjakan . . . 28

5.1 Tombol Petunjuk . . . 28
5.2 Tombol Periksa . . . 29
5.3 Tahap 4: Memeriksa Kembali . . . 32
5.4 Memperbaiki jawaban dari Tahap 4 . . . 34

6 Menyimpan dan mengumpulkan . . . 36

6.1 Jawaban tersimpan otomatis . . . 36

6.2 Kalau ada dua versi jawaban . . . 36
6.3 Mengumpulkan soal . . . 36
6.4 Layar skor . . . 37
6.5 Melihat jawaban yang sudah dikumpulkan . . . 40
6.6 Soal yang dibuka kembali oleh guru . . . 40

7 Uji Pemahaman . . . 41
7.1 Halaman judul dan identitas . . . 41
7.2 Petunjuk mengerjakan . . . 41
7.3 Mengerjakan tiga soal . . . 42
7.4 Hasil dan contoh penyelesaian . . . 44

8 Ringkasan, cetak, dan sertifikat . . . 46
8.1 Ringkasan . . . 46
8.2 Mencetak lembar jawaban . . . 47
8.3 Sertifikat penyelesaian . . . 48

9 Kalau ada masalah . . . 49
9.1 Lupa kata sandi atau kartu hilang . . . 49
9.2 Halaman belum bisa dibuka . . . 49
9.3 Internet putus . . . 50
9.4 Waktu masukmu habis . . . 50
9.5 Halaman tidak dapat dimuat . . . 50
9.6 Situs sedang diperbarui . . . 50

BAB 1

Sebelum mulai

Apa yang akan kamu kerjakan, kartu login dari guru, dan perangkat yang bisa dipakai.

1.1 Apa yang akan kamu kerjakan

Di SCAFOLYA kamu berlatih memecahkan soal cerita matematika langkah demi langkah. Setiap soal dikerjakan dalam empat tahap:

TAHAP	YANG KAMU LAKUKAN
1. Memahami Masalah	Baca soalnya dengan cermat. Apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan?
2. Menyusun Rencana	Pilih cara yang akan kamu pakai untuk menyelesaikannya.
3. Melaksanakan Rencana	Kerjakan langkah demi langkah sesuai rencanamu.
4. Memeriksa Kembali	Cek lagi jawabanmu dengan daftar periksa. Apakah masuk akal dan sudah menjawab pertanyaan?

Ada tiga aktivitas yang dikerjakan berurutan. Setiap aktivitas punya dua soal, **Ayo Berlatih 1** dan **Ayo Berlatih 2**. Bantuannya berkurang sedikit demi sedikit dari Aktivitas 1 sampai Aktivitas 3, sampai kamu bisa mengerjakan sendiri.

Sesudah ketiga aktivitas selesai, ada **Uji Pemahaman** berisi tiga soal. Sesudah mengirim Uji Pemahaman, kamu mendapat **Sertifikat Penyelesaian**.

> **Tips**
> Panduan ini juga bisa kamu baca sebagai PDF. Buka halaman depan SCAFOLYA, pilih menu **Panduan**, lalu tekan **Unduh PDF** atau **Baca di peramban** di kartu Panduan Siswa. Tautan **Baca Panduan Siswa (PDF)** juga ada di kotak Masuk dan di jendela Cara pakai.

1.2 Kartu login dari guru

Gurumu memberimu **kartu login**. Isinya tiga hal yang kamu ketik saat masuk:



Contoh kartu login.

1. **Kode kelas**: enam huruf dan angka
2. **Nomor**: dua angka nomor urutmu
3. **Kata sandi**: enam angka
4. Alamat situs

> ⚠ **Penting**
>
> Simpan kartumu baik-baik dan jangan berikan kata sandimu kepada teman. Kalau kartunya hilang, beri tahu gurumu.

1.3 Perangkat yang bisa dipakai

- Kamu bisa memakai laptop, komputer, Chromebook, tablet, atau ponsel yang tersambung ke internet.
- Buka alamat situs yang tertulis di kartumu dengan peramban (browser), misalnya Chrome.
- Jawabanmu tersimpan di server, yaitu komputer SCAFOLYA yang menyimpan jawaban semua siswa. Karena itu kamu bisa melanjutkan dari perangkat lain.
- Kalau memakai komputer sekolah yang dipakai bergantian, jangan lupa **Keluar** sesudah selesai.

1.4 Mencoba Demo siswa

Ingin mencoba dulu? Buka kotak **Masuk**, lalu tekan tombol **Demo siswa** di bawah formulir. Kamu masuk sebagai **Tamu** di kelas contoh.

- Jawaban di demo tidak disimpan dan hilang saat demo diakhiri.
- Bilah **Mode demo** di atas layar punya tombol **Ulangi demo** untuk mengosongkan isian dan **Akhiri demo** untuk keluar.
- Contoh penyelesaian soal dan Uji Pemahaman tidak ditampilkan di demo.

BAB 2

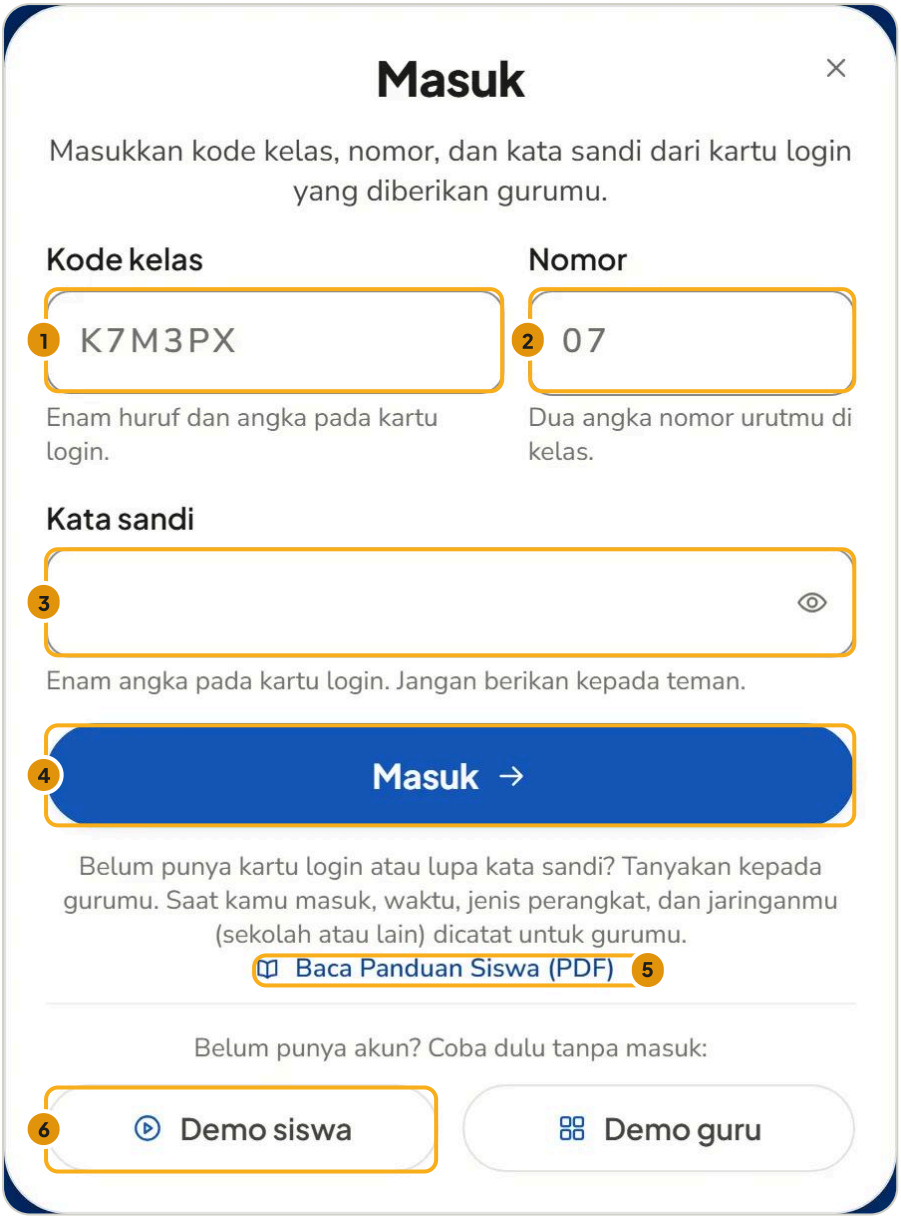
Masuk dan keluar

Cara masuk dengan kartu login, kalau salah atau terkunci, layar Cara pakai, tema, dan keluar.

2.1 Cara masuk

1. Buka alamat situs SCAFOLYA.
2. Tekan tombol **Masuk** di pojok kanan atas, atau tombol **Masuk sebagai siswa** di bawah judul besar di bagian atas halaman.
3. Ketik **Kode kelas**. Huruf kecil boleh, nanti berubah menjadi huruf besar sendiri.
4. Ketik **Nomor**. Nomor satu angka, misalnya 7, akan dilengkapi menjadi 07.
5. Ketik **Kata sandi** enam angka. Tekan ikon mata kalau ingin melihat ketikanmu.
6. Tekan **Masuk**.

> **Tips**
>
> Kadang muncul kotak **Pengumuman** dari pengelola situs, misalnya jadwal pembaruan situs. Baca isinya, lalu tekan **Tutup**. Ikon lonceng di pojok kanan atas, atau baris **Pengumuman** di menu ponsel, membukanya lagi. Titik di lonceng atau di tombol menu ponsel berarti ada pengumuman yang belum kamu baca.



Kotak Masuk.

1. Kolom **Kode kelas**
2. Kolom **Nomor**
3. Kolom **Kata sandi** dan tombol mata
4. Tombol **Masuk**
5. Tautan **Baca Panduan Siswa (PDF)**
6. Tombol **Demo siswa**

Saat pertama kali masuk, kamu dibawa ke layar Cara pakai berjudul **Belajar memecahkan masalah dalam empat tahap**. Berikutnya, kamu langsung ke **Beranda** dengan sapaan **Selamat datang kembali**, diikuti namamu.

> **Catatan**
>
> Setiap kali kamu masuk, waktu, jenis perangkat, misalnya Chromebook atau HP, dan jaringanmu (sekolah atau lain) dicatat untuk gurumu. Ini supaya gurumu tahu kamu mengerjakan sendiri. Alamat internetmu tidak disimpan.

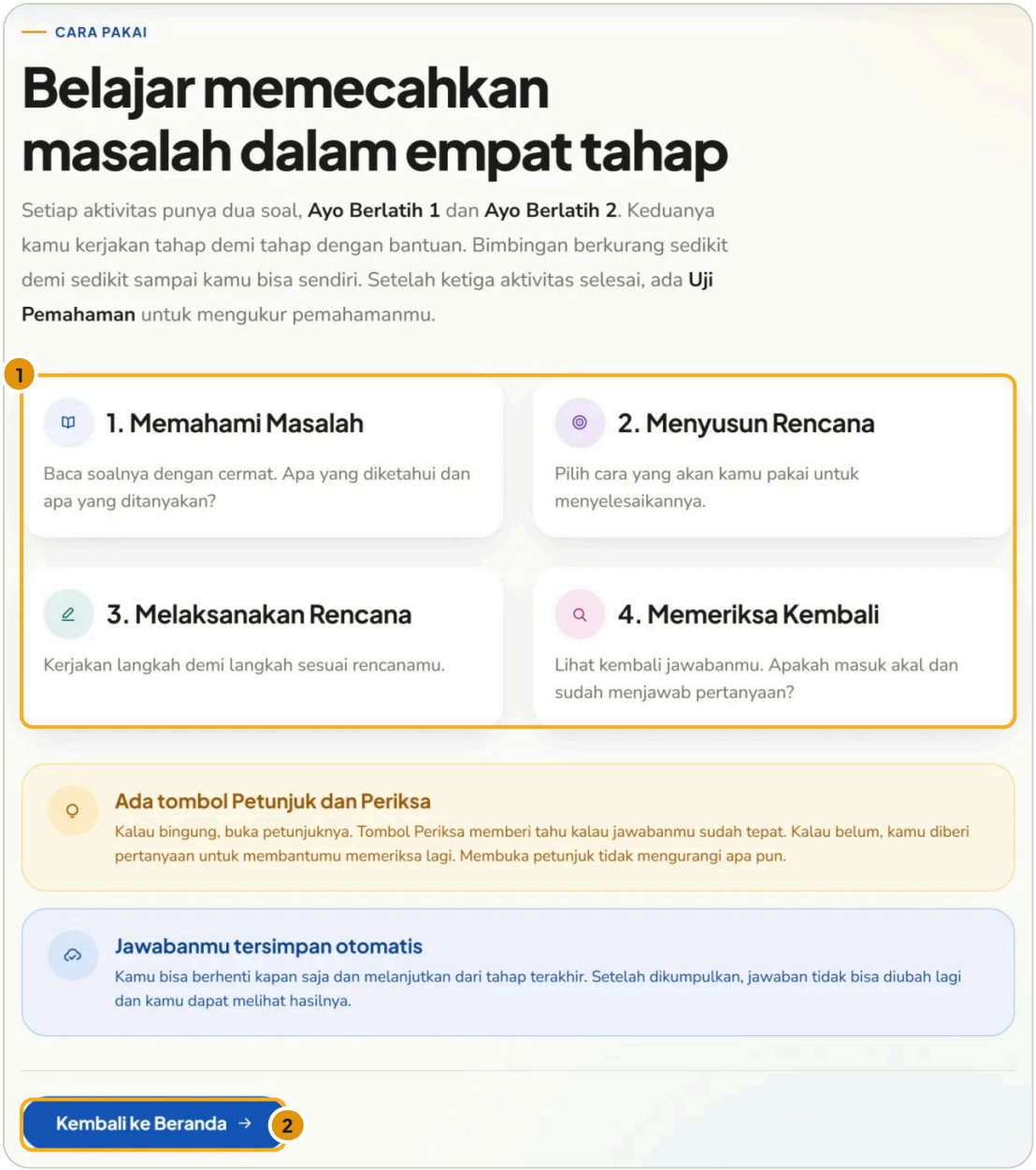
2.2 Kalau salah atau terkunci

- Kalau ada yang salah ketik, muncul pesan **Kode kelas, nomor, atau kata sandi belum cocok**. Periksa lagi kartumu, lalu coba sekali lagi.
- Kode kelas selalu 6 huruf dan angka. Kalau yang kamu ketik kurang atau lebih, muncul pesan **Kode kelas terdiri atas 6 huruf dan angka.** Lihat lagi kode di kartumu.
- Kalau salah beberapa kali berturut-turut, akunmu dikunci sebentar dan muncul pesan **Tunggu sebentar, ya**. Tunggu beberapa saat, lalu coba lagi dengan kata sandi yang benar.
- Kalau kamu membuka halaman SCAFOLYA sebelum masuk, kotak Masuk muncul dengan pesan **Masuk dulu, ya.**
- Masih tidak bisa? Minta bantuan gurumu. Guru bisa membuka kunci dan mengecek kartumu.

Lihat juga: Lupa kata sandi atau kartu hilang

2.3 Layar Cara pakai

Layar Cara pakai berlabel **Selamat datang** dan berjudul **Belajar memecahkan masalah dalam empat tahap**. Layar ini menjelaskan empat tahap, tombol **Petunjuk** dan **Periksa**, dan jawaban yang tersimpan otomatis. Baca dulu, lalu tekan **Mulai ke Beranda**.



Layar Cara pakai.

1 Empat tahap

2 Tombol **Mulai ke Beranda**

Kamu bisa membuka penjelasan singkatnya lagi kapan saja dari tombol **Cara pakai** di bagian atas layar. Tekan **Mengerti** untuk menutupnya. Di samping tombol itu ada **Baca Panduan Siswa (PDF)** yang membuka panduan ini di tab baru.

2.4 Bagian atas layar



Bagian atas layar sesudah masuk.

1. Logo, tekan untuk kembali ke Beranda
2. Tombol **Cara pakai**
3. Nama dan kelasmu
4. Tombol **Keluar**
5. Tombol tema terang dan gelap

Di ponsel, tombol Cara pakai dan Keluar hanya berupa ikon, dan nama serta kelasmu tidak ditampilkan.

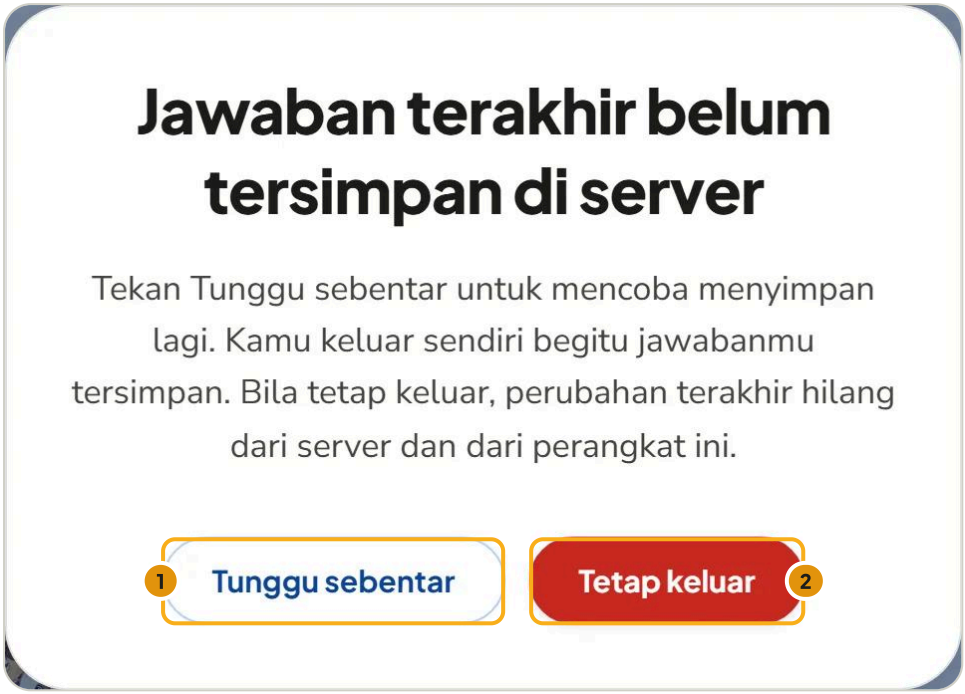
2.5 Tema terang dan gelap

Tekan tombol matahari atau bulan untuk mengganti tampilan terang dan gelap. Pilihanmu diingat di perangkat itu. Lembar jawaban dan sertifikat selalu tampil terang.

2.6 Keluar

Tekan **Keluar** di bagian atas layar. Kotak Masuk muncul dengan pesan **Kamu sudah keluar.** Jawabanmu tetap aman di server.

Kalau ada ketikan yang belum sempat tersimpan, jawabanmu disimpan dulu, lalu kamu keluar. Kalau belum bisa tersimpan, misalnya karena internet putus, muncul jendela **Jawaban terakhir belum tersimpan di server**. Tekan **Tunggu sebentar**: jawabanmu dicoba disimpan lagi, dan kamu keluar sendiri begitu tersimpan. **Tetap keluar** menghilangkan ketikan terakhirmu dari server dan dari perangkat ini.



Jendela saat jawaban terakhir belum tersimpan.

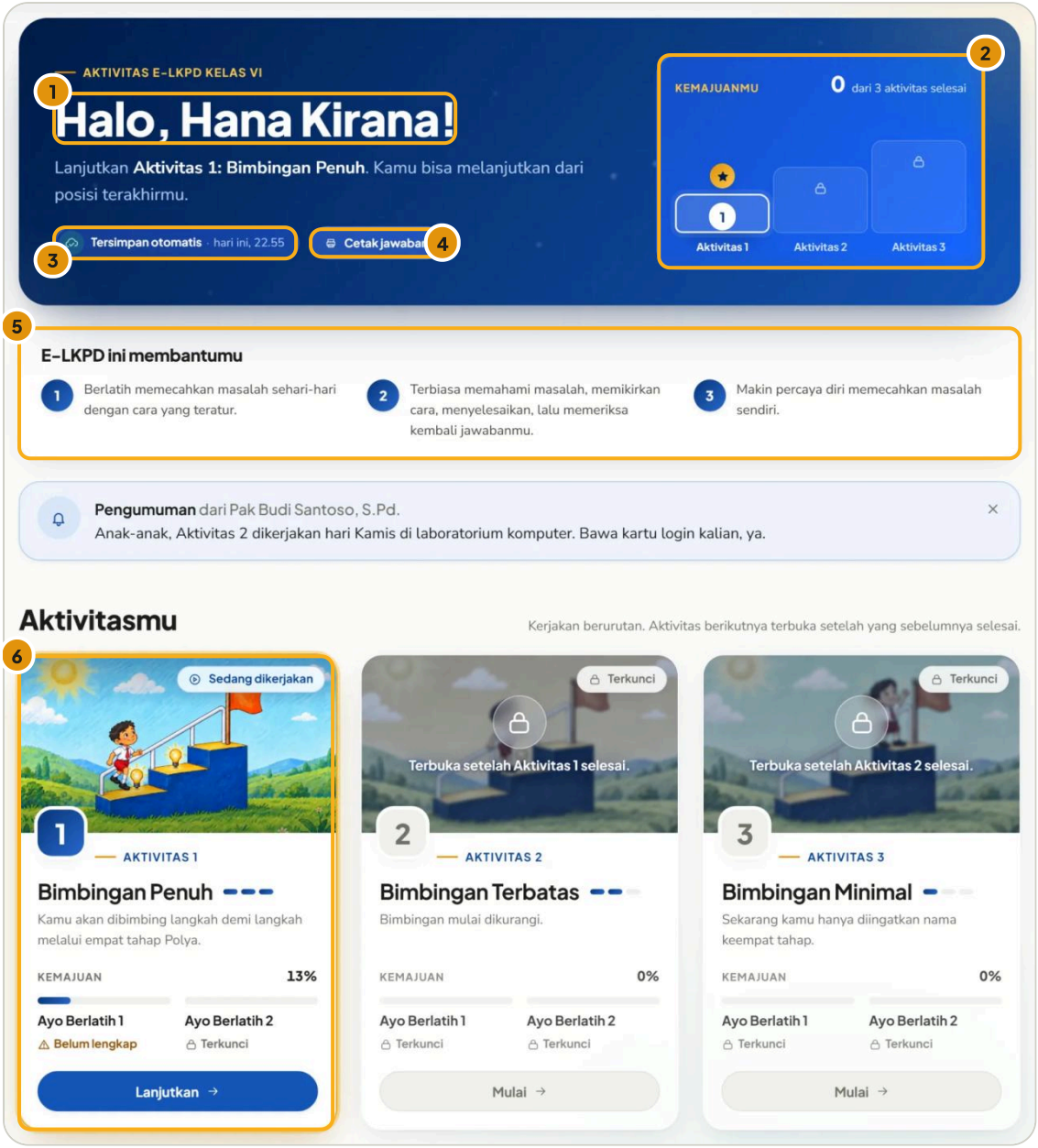
1. Tombol **Tunggu sebentar**
2. Tombol **Tetap keluar**

BAB 3

Beranda

Sapaan dan kemajuanmu, tujuan E-LKPD, pengumuman dari guru, kartu aktivitas, dan menu Uji Pemahaman.

3.1 Sapaan dan kemajuanmu



Beranda siswa.

1. Sapaan dan pesan untukmu
2. Tangga **Kemajuanmu**
3. Tanda **Tersimpan otomatis** dengan waktu simpan terakhir
4. Tombol **Cetak jawaban**
5. Tujuan E-LKPD
6. Kartu aktivitas

- Panel biru menyapamu dan memberi tahu aktivitas yang sebaiknya kamu kerjakan sekarang.
- Tangga **Kemajuanmu** menunjukkan berapa aktivitas yang sudah selesai. Anak tangga bercentang sudah selesai, anak tangga bergembok masih terkunci.
- Tanda **Tersimpan otomatis** menunjukkan kapan jawabanmu terakhir tersimpan.

- **Cetak jawaban** membuka lembar jawabanmu. Sesudah semua aktivitas selesai, ada juga tombol **Lihat ringkasan**.
- Di bawah panel biru ada **tujuan E-LKPD**, yaitu tiga hal yang kamu latih lewat aktivitas di sini.

3.2 Pengumuman dari guru

Kalau gurumu menulis pengumuman, kartunya muncul di bawah tujuan E-LKPD, lengkap dengan nama gurumu.



Pengumuman dari guru di Beranda.

1. Nama guru yang menulis
2. Tombol silang untuk menutup pengumuman

Tekan tombol silang untuk menutupnya. Pengumuman yang sudah kamu tutup tidak muncul lagi di perangkat itu, kecuali gurumu mengubah pengumuman itu.

3.3 Kartu aktivitas

Setiap aktivitas punya satu kartu. Judulnya adalah tingkat bimbingan: **Bimbingan Penuh**, **Bimbingan Terbatas**, atau **Bimbingan Minimal**.



Kartu aktivitas.

1. Status aktivitas
2. Tingkat bimbingan
3. Kemajuan **Ayo Berlatih 1** dan **Ayo Berlatih 2**
4. Tombol di bagian bawah kartu

TOMBOL	ARTINYA
Mulai	Aktivitas belum dimulai. Tekan untuk membuka halaman pengantar.
Lanjutkan	Aktivitas sedang dikerjakan. Tekan untuk kembali ke tahap terakhirmu, atau ke halaman pengantar kalau Ayo Berlatih 2 belum kamu mulai.
Lihat kembali	Aktivitas sudah selesai. Tekan untuk melihat skor dan jawabanmu.
Mulai (abu-abu)	Aktivitas masih terkunci. Selesaikan aktivitas sebelumnya dulu.

Lihat juga: Halaman pengantar aktivitas

3.4 Menu Uji Pemahaman

Di bawah kartu aktivitas ada kartu **Uji Pemahaman**. Kartu ini terkunci sampai Aktivitas 1, 2, dan 3 selesai.



Kartu Uji Pemahaman yang masih terkunci.

Sesudah terbuka, tekan **Buka Uji Pemahaman**. Kalau kamu sudah mulai tetapi belum mengirim, tombolnya **Lanjutkan** dan kartunya menyebut soal tempat kamu berhenti. Kalau kamu sudah pernah mengirimnya, tombolnya berubah menjadi **Lihat hasil**, dan kamu tetap boleh mengerjakannya lagi.

Lihat juga: Uji Pemahaman

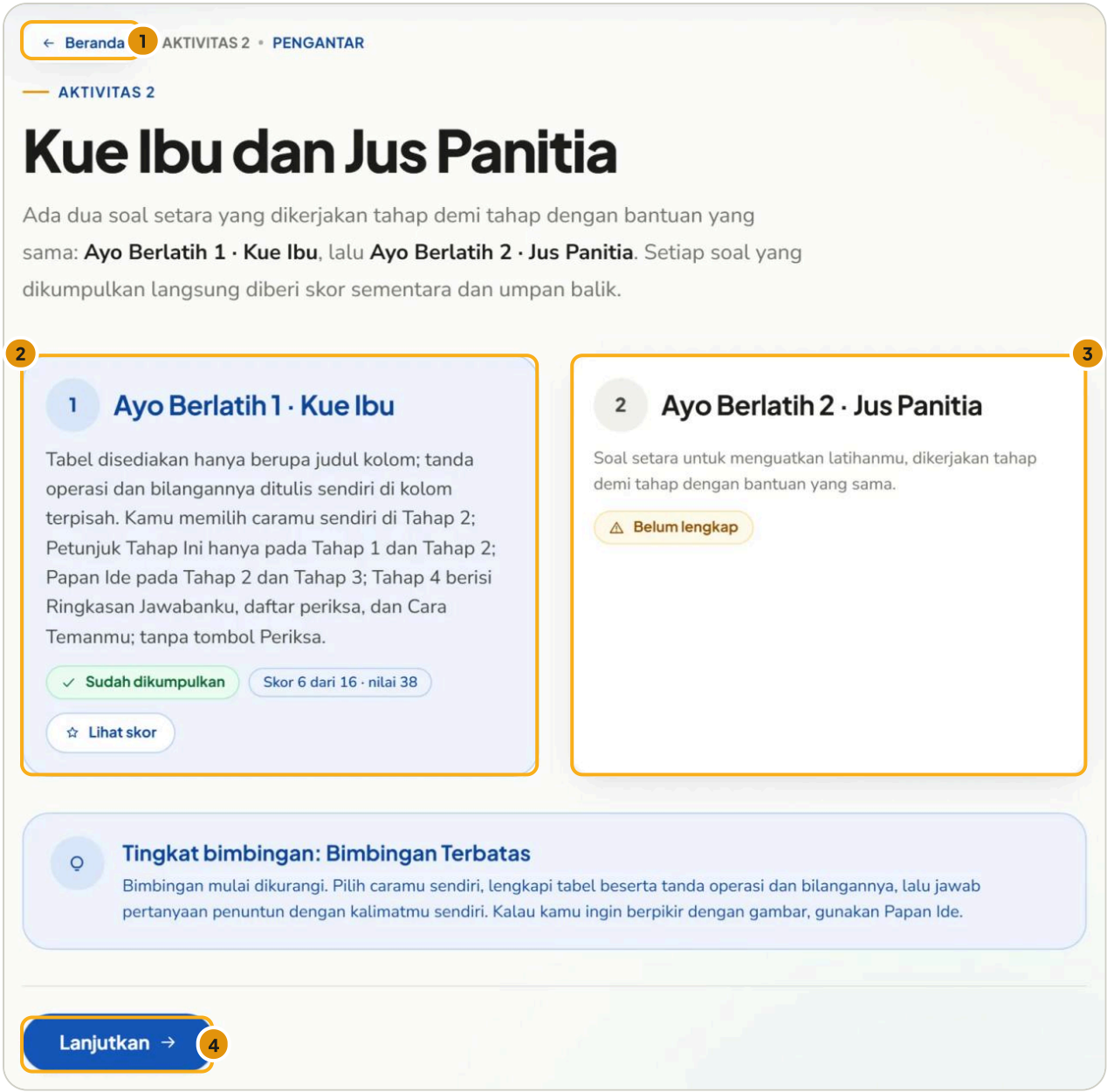
BAB 4

Mengerjakan aktivitas

Halaman pengantar, tahap demi tahap, jenis isian, memilih caramu, tombol simbol, lanjut ke tahap berikutnya, dan tingkat bimbingan.

4.1 Halaman pengantar aktivitas

Sebelum mengerjakan, kamu melihat halaman pengantar. Isinya dua kartu soal, **Ayo Berlatih 1** dan **Ayo Berlatih 2**, serta penjelasan tingkat bimbingan aktivitas itu.

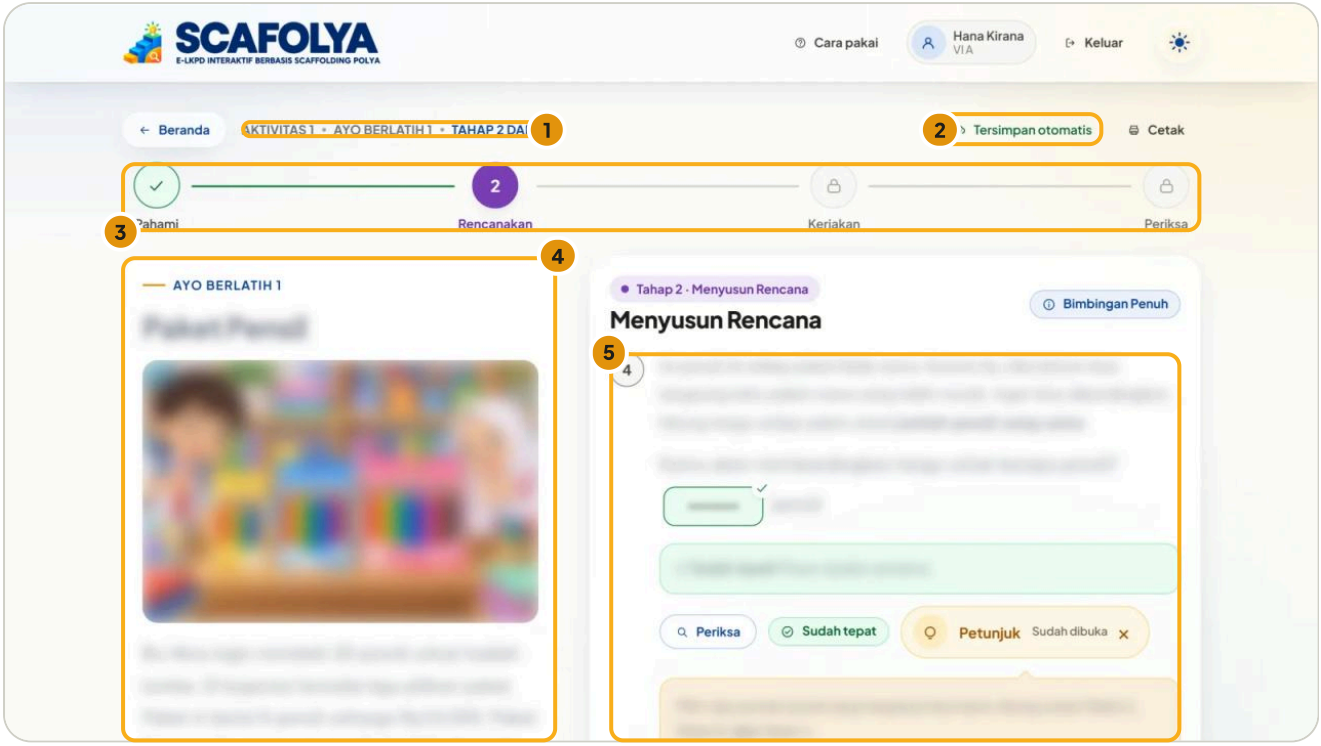


Halaman pengantar aktivitas.

1. Tombol **Beranda**
2. Kartu **Ayo Berlatih 1**
3. Kartu **Ayo Berlatih 2** yang terbuka sesudah Ayo Berlatih 1 dikumpulkan
4. Tombol utama

Tombol utama di bawah kartu berganti sesuai posisimu: **Mulai Ayo Berlatih 1**, **Lanjutkan**, **Lanjut ke Ayo Berlatih 2**, **Kembali ke Beranda**, atau **Lanjut ke Uji Pemahaman**. Sesudah soal dikumpulkan, kartunya menampilkan skor, tombol **Lihat skor**, dan tombol **Lihat jawaban**.

4.2 Mengerjakan tahap demi tahap



Layar mengerjakan satu tahap. Isi soal dan jawaban disamarkan pada gambar ini.

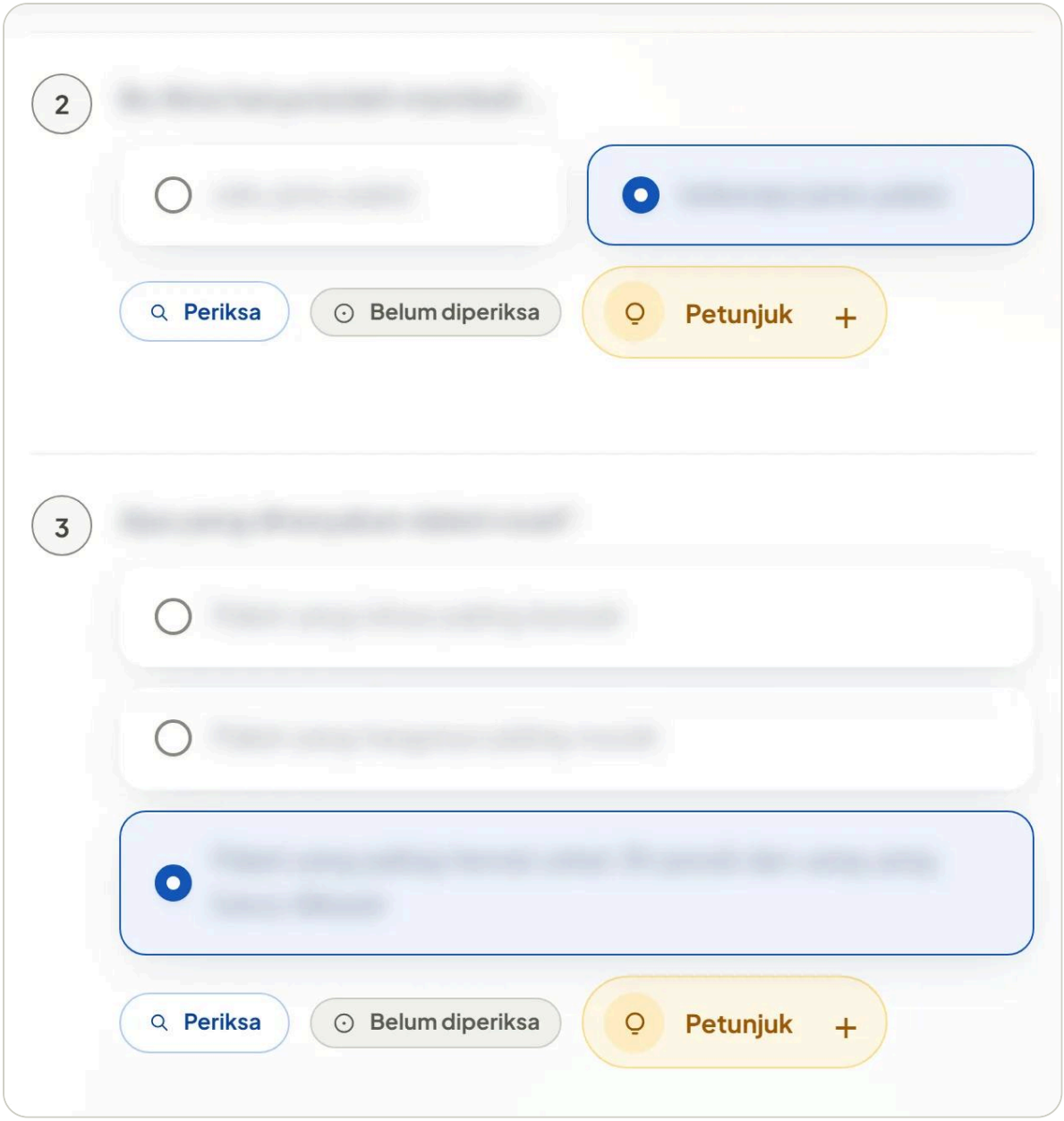
1. Posisimu: aktivitas, soal, dan tahap
2. Tanda **Tersimpan otomatis** dan tombol **Cetak**
3. Urutan empat tahap
4. Kartu soal
5. Butir yang dikerjakan di tahap ini

- Baris di atas menunjukkan posisimu, misalnya **Aktivitas 1 • Ayo Berlatih 1 • Tahap 2 dari 4**. Tombol **Beranda** di baris itu membawamu kembali ke Beranda.
- Urutan tahap **Pahami**, **Rencanakan**, **Kerjakan**, **Periksa** menunjukkan tahap yang sudah selesai (centang), yang sedang dikerjakan, dan yang masih terkunci (gembok).
- Di layar lebar, kartu soal ada di kiri dan butir di kanan. Di tablet dan ponsel, kartu soal ada di atas.
- Nomor butir berlanjut dari tahap sebelumnya.

4.3 Jenis isian

ISIAN	CARA MENGISINYA
Kotak di dalam kalimat	Ketik jawaban di kotak. Kotak melebar sendiri kalau angkanya panjang. Kotak yang sudah ada tulisan Rp di depannya cukup diisi angkanya.

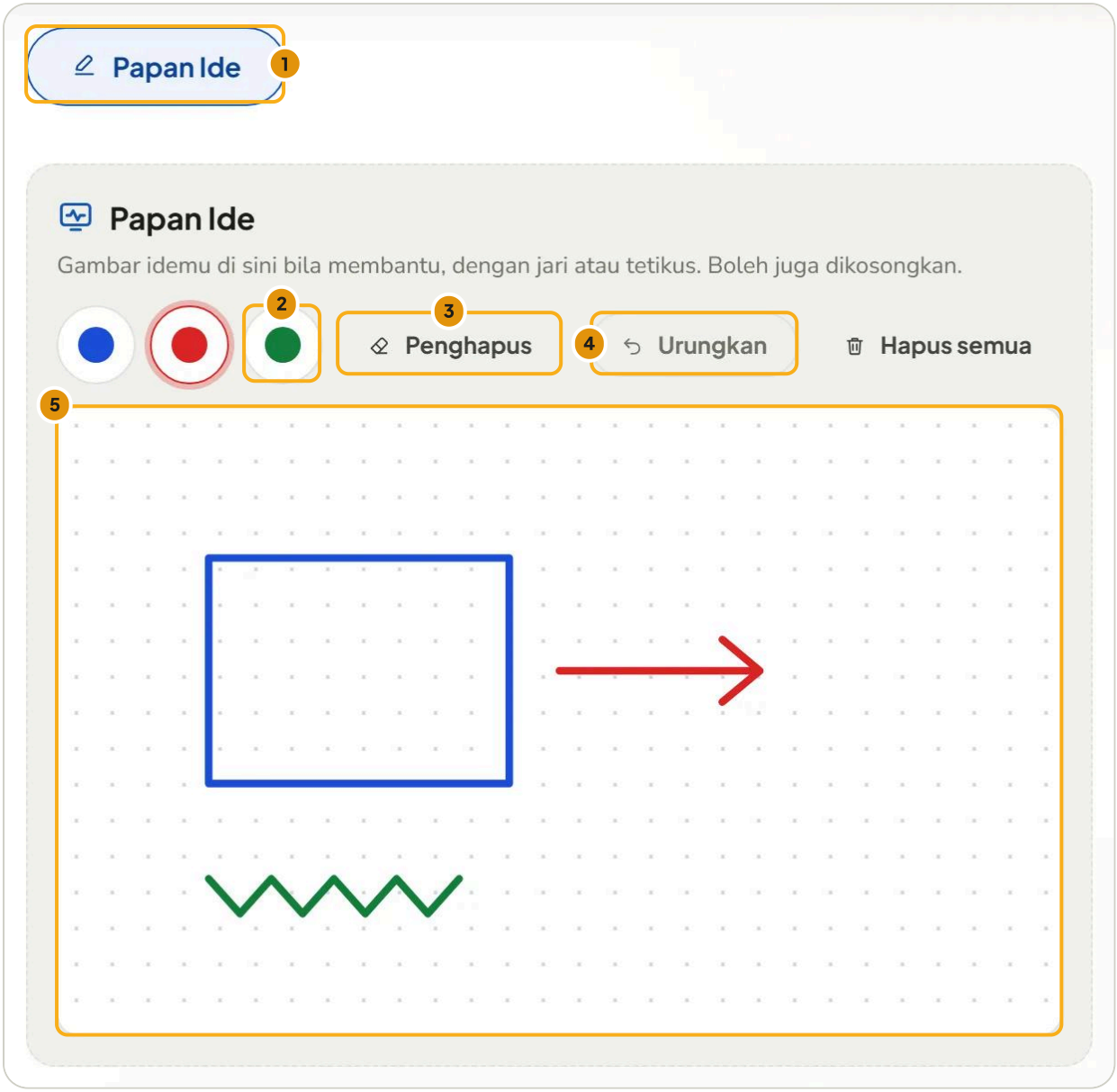
ISIAN	CARA MENGISINYA
Pilihan di dalam kalimat	Tekan kotak bertuliskan **Pilih...**, lalu pilih salah satu isian dari daftarnya.
Tabel	Ketik di sel tabel yang berkotak kosong. Di tabel yang punya kolom **Operasi** dan **Bilangan**, tulis tanda operasinya saja di kolom Operasi, misalnya × atau ÷, dan bilangannya di kolom Bilangan. Tabel yang lebar bisa digeser ke samping.
Tabel A, B, dan C	Ada di Tahap 3 Aktivitas 1, di satu nomor. Setiap tabel punya tombol **Periksa** dan **Petunjuk** sendiri.
Pilihan	Tekan salah satu pilihan.
Uraian	Tulis jawaban dengan kalimatmu sendiri di kolom yang besar. Kolomnya memanjang mengikuti tulisanmu.
Tabel di Aktivitas 3	Muncul kalau kamu memilih **Tabel** di Tahap 2 atau Tahap 3. Tabelnya kosong, dan judul kolomnya kamu sendiri yang menentukan. Boleh dikosongkan. Tekan **Tambah baris** untuk menambah baris, sampai 12 baris, dan **Hapus baris terakhir** untuk membuangnya.
Tabel bantu	Ada di Cara Temanmu Aktivitas 2, untuk menuliskan langkah temanmu. Boleh dipakai, boleh juga dikosongkan.
Papan Ide	Ada di Tahap 2 dan Tahap 3 Aktivitas 2 dan 3. Di Aktivitas 2, tekan tombol **Papan Ide** untuk membuka atau menutupnya. Di Aktivitas 3, papannya muncul kalau kamu memilih **Papan Ide**. Boleh dipakai untuk menggambar idemu, boleh juga dikosongkan.



Kotak isian dan pilihan. Isinya disamarkan pada gambar ini.

Pecahan yang kamu ketik, misalnya 3/4, tampil bertumpuk. Butir yang bertanda **Wajib diisi sebelum lanjut.** harus diisi. Kotak, sel tabel, dan pilihan juga wajib diisi, kecuali tabel dan papan yang tertulis boleh dikosongkan.

Di **Papan Ide**, gambar idemu dengan jari, pena layar, atau tetikus. Pilih salah satu dari tiga warna pena, atau **Penghapus** untuk menghapus sebagian gambar. **Urungkan** membatalkan coretan terakhir, dan **Hapus semua** mengosongkan papan. Coretan yang terhapus masih bisa dikembalikan dengan **Urungkan**. Gambarmu tersimpan sendiri seperti jawaban lain dan dapat dilihat gurumu. Papan yang sudah berisi gambar terbuka sendiri saat tahapnya kamu buka lagi.



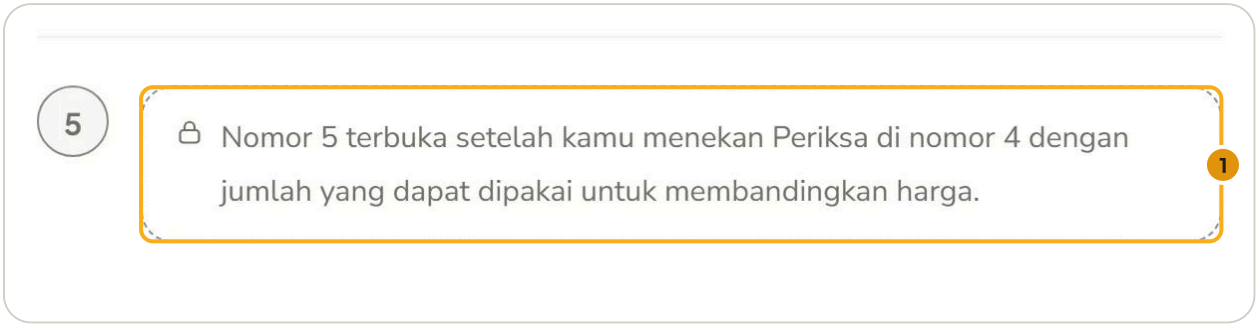
Papan Ide di Tahap 2 Aktivitas 2.

1. Tombol **Papan Ide** untuk membuka dan menutup papan
2. Tiga warna pena
3. Tombol **Penghapus**
4. Tombol **Urungkan** dan **Hapus semua**
5. Bidang gambar

4.4 Memilih caramu

Di Aktivitas 1 dan 2, ada satu nomor di Tahap 2 tempat kamu memilih caramu menyelesaikan soal. Nomor sesudahnya mengikuti cara yang kamu pilih.

AKTIVITAS	TEMPAT MEMILIH	YANG TERJADI
Aktivitas 1	Nomor 4. Di Ayo Berlatih 2, kerjakan dulu nomor 4a, lalu pilih di nomor 4b. Isi jumlah yang akan kamu pakai untuk membandingkan harga, lalu tekan **Periksa**.	Nomor 5 baru terbuka sesudah kamu menekan **Periksa** dan jawabanmu berstatus **Sudah tepat**. Kalau statusnya **Periksa lagi**, baca pertanyaan di pesannya, lalu ubah jawabanmu.
Aktivitas 2	Nomor 3. Pilih salah satu cara.	Nomor 4 muncul sesuai cara yang kamu pilih.



Nomor 5 Aktivitas 1 yang belum terbuka.

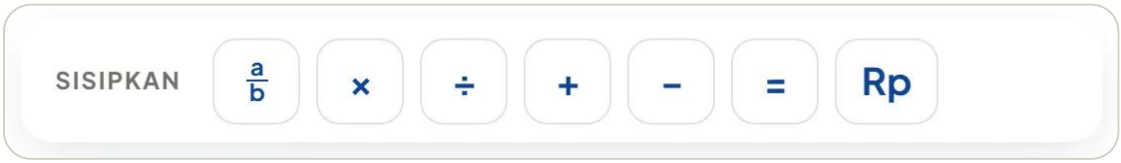
1 Keterangan nomor yang belum terbuka

- Selama masih di Tahap 2, kamu boleh mengubah pilihanmu. Di Aktivitas 1, nomor 5 terkunci lagi sampai kamu menekan **Periksa** lagi di nomor 4.
- Begitu kamu lanjut ke Tahap 3, caramu tidak bisa diganti lagi. Tahap 3 dan Cara Temanmu di Tahap 4 mengikuti cara itu.
- Caramu tampil lagi di **Ringkasan Jawabanku** di awal Tahap 4.
- Tidak ada cara yang lebih baik atau lebih buruk. Pilih cara yang paling kamu pahami.

Lihat juga: Tahap 4: Memeriksa Kembali

4.5 Tombol simbol

Di atas kolom uraian yang memerlukan perhitungan ada baris **Sisipkan** berisi tombol simbol. Tekan tombolnya, dan simbol itu masuk di tempat kursormu berada. Kolom yang tidak memerlukan perhitungan, misalnya kolom yang menanyakan apa yang diketahui dan ditanyakan, tidak punya baris ini.



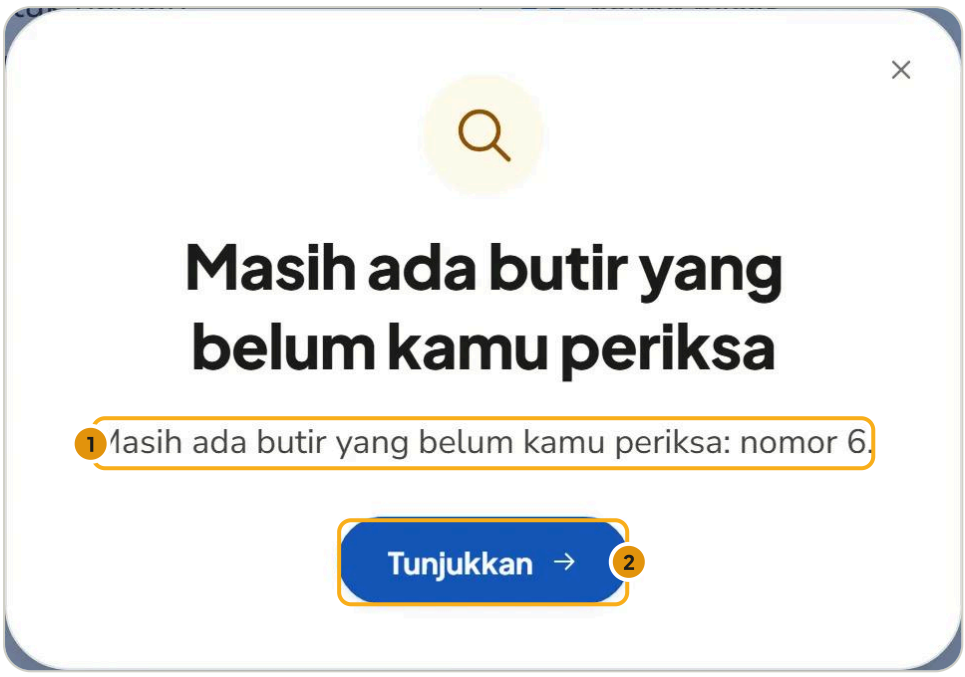
Baris tombol simbol.

TOMBOL	YANG DISISIPKAN
a/b	Garis pecahan
×	Kali
÷	Bagi
+	Tambah
−	Kurang
=	Sama dengan
Rp	Rupiah

4.6 Lanjut ke tahap berikutnya

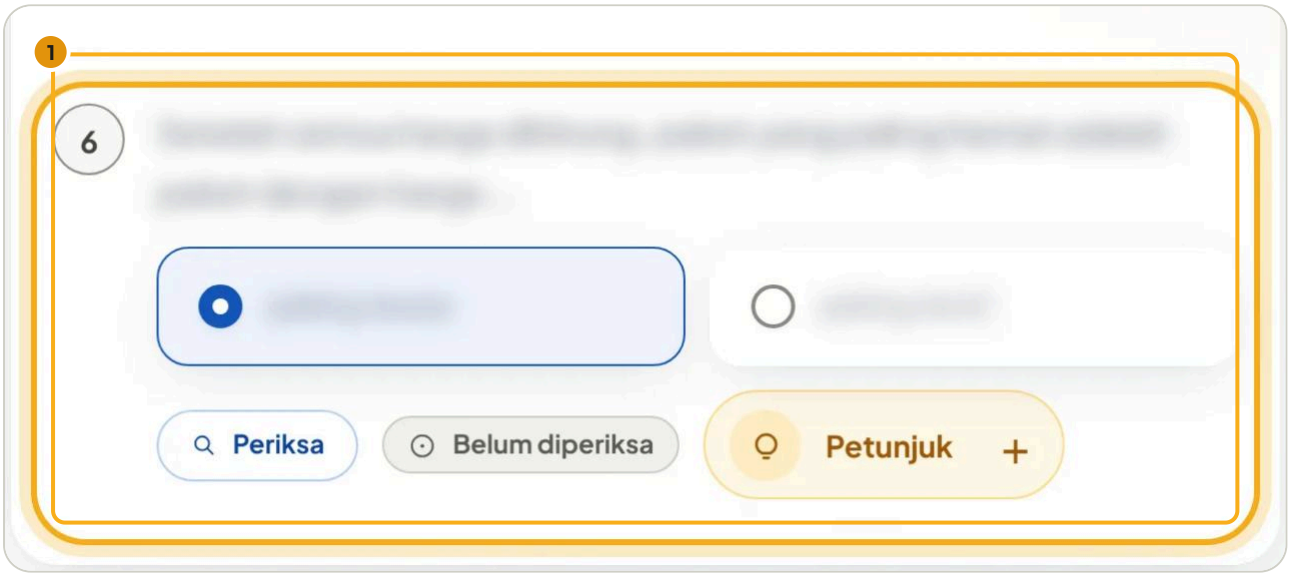
Di bawah butir ada tombol **Lanjut ke Tahap 2**, **Lanjut ke Tahap 3**, atau **Lanjut ke Tahap 4**.

- Selama masih ada butir wajib yang kosong, tombolnya abu-abu dan belum bisa ditekan. Di bawah tombol tertulis **Lengkapi semua butir tahap ini dahulu.**
- Di Aktivitas 1, setiap butir yang punya tombol **Periksa** wajib kamu periksa dulu. Selama masih ada yang belum diperiksa, tombolnya tampak abu-abu dan di bawahnya tertulis **Tekan Periksa di setiap butir dahulu.**
- Kalau tombol itu tetap kamu tekan, muncul jendela **Masih ada butir yang belum kamu periksa** beserta nomor butirnya, misalnya nomor 6 atau nomor 7 Tabel B.
- Tekan **Tunjukkan**. Butir itu disorot supaya mudah kamu temukan. Tekan **Periksa** di butir itu, lalu tekan tombol Lanjut lagi.
- Kamu boleh lanjut walaupun masih ada butir berstatus **Periksa lagi**, kecuali nomor 4 (di Ayo Berlatih 2: nomor 4b). Jawaban nomor itu harus **Sudah tepat** supaya nomor 5 terbuka. Sebaiknya baca dulu pertanyaannya dan perbaiki jawabanmu.
- Sesudah lanjut, tahap itu tidak bisa diubah lagi. Tahap 1 dan Tahap 3 hanya bisa dibuka lagi lewat tombol **Perbaiki** di Tahap 4.



Jendela sebelum lanjut di Aktivitas 1.

1. Nomor butir yang belum diperiksa
2. Tombol **Tunjukkan**



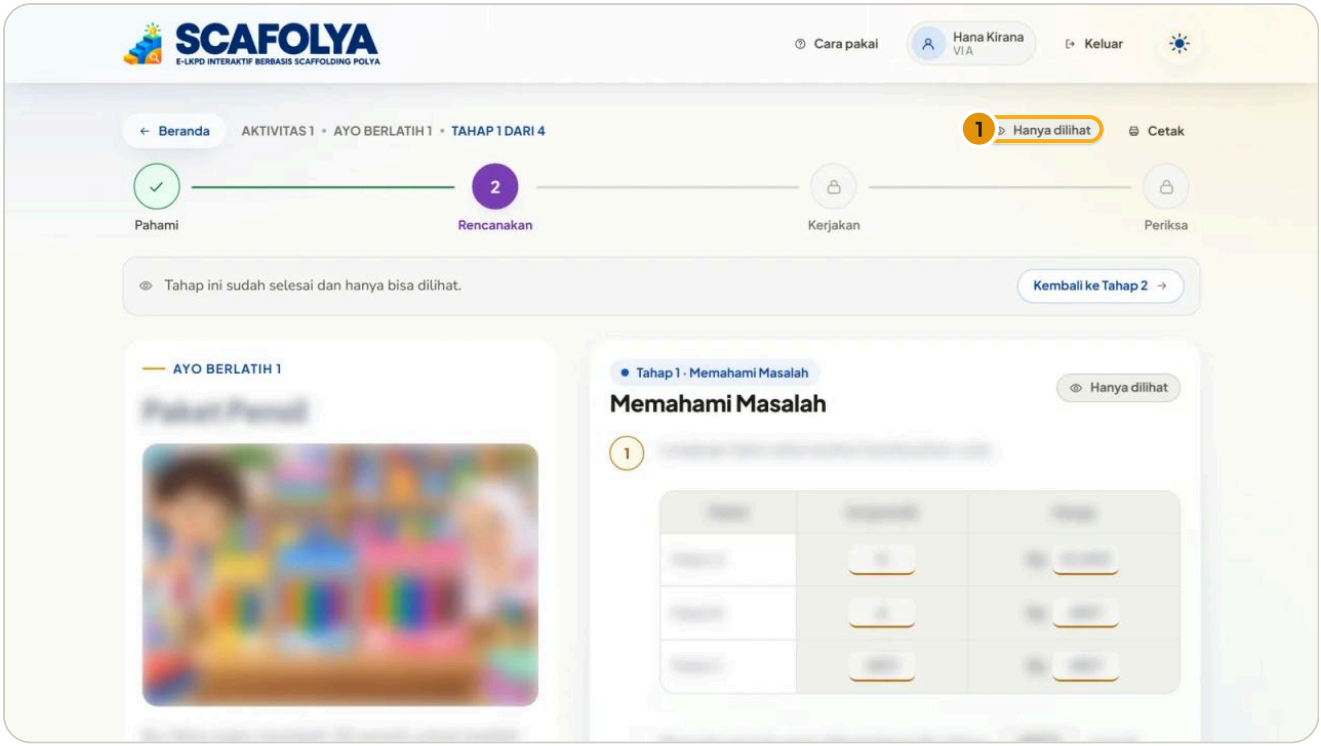
Butir yang belum diperiksa disorot. Isian disamarkan pada gambar ini.

1. Sorotan pada butir yang belum diperiksa

Lihat juga: Tombol Periksa, Memperbaiki jawaban dari Tahap 4

4.7 Melihat tahap yang sudah selesai

Tekan tahap bercentang di urutan tahap untuk melihat jawabanmu di tahap itu. Halamannya bertanda **Hanya dilihat**, jadi jawabannya tidak bisa diubah. Di Aktivitas 1, status **Sudah tepat** atau **Periksa lagi** di tahap itu tetap tampil. Tekan **Kembali ke Tahap ...** untuk kembali mengerjakan.



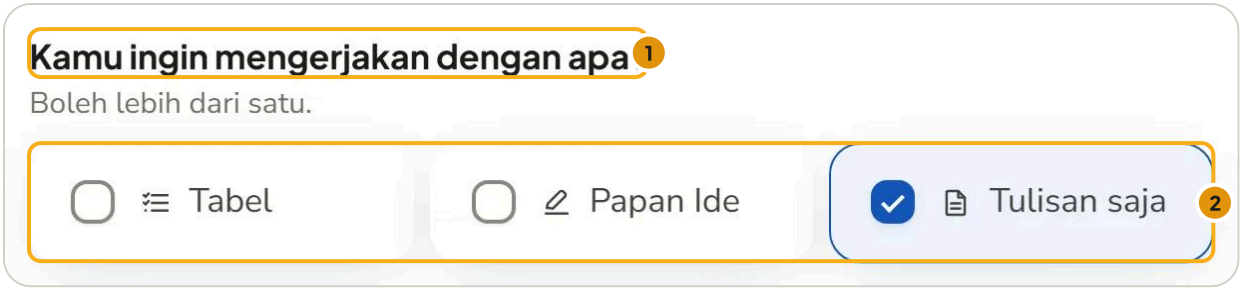
Tahap yang hanya dilihat. Isi soal dan jawaban disamarkan pada gambar ini.

1 Tanda **Hanya dilihat**

4.8 Bantuan yang berkurang

AKTIVITAS	BANTUAN UNTUKMU
Aktivitas 1 · Bimbingan Penuh	Butirnya terstruktur. Ada tombol **Petunjuk** dan **Periksa** di butir isian, dan kotak petunjuk di awal Tahap 3. Kamu memilih caramu di nomor 4 (Ayo Berlatih 2: nomor 4b).
Aktivitas 2 · Bimbingan Terbatas	Ada **Petunjuk Tahap Ini** di Tahap 1 dan Tahap 2. Kamu memilih caramu di nomor 3. Tabel hanya berisi judul kolom; kamu mengisi tanda operasi dan bilangannya. Pertanyaan penuntun dijawab dengan kalimatmu sendiri. Tidak ada Periksa. Di Tahap 2 dan Tahap 3 ada **Papan Ide** untuk menggambar idemu.
Aktivitas 3 · Bimbingan Minimal	Setiap tahap hanya berisi nama tahap dan satu perintah singkat. Di Tahap 2 dan Tahap 3 kamu memilih sendiri alatnya: **Tabel**, **Papan Ide**, atau **Tulisan saja**. Tidak ada Petunjuk dan Periksa.

Di Tahap 2 dan Tahap 3 Aktivitas 3, pertanyaan **Kamu ingin mengerjakan dengan apa?** ada di atas butir. Boleh memilih lebih dari satu, boleh juga tidak memilih. Tabel atau Papan Ide yang kamu pilih muncul di bawah butir, dan alat lain dapat ditambahkan kemudian. Pilihan di Tahap 3 diawali dari pilihanmu di Tahap 2. Alat yang kamu sembunyikan lagi tetap menyimpan isinya.



Pilihan alat di Aktivitas 3.

1 Pertanyaan **Kamu ingin mengerjakan dengan apa?** 2 Pilihan **Tabel**, **Papan Ide**, dan **Tulisan saja**

Lihat juga: Bantuan saat mengerjakan

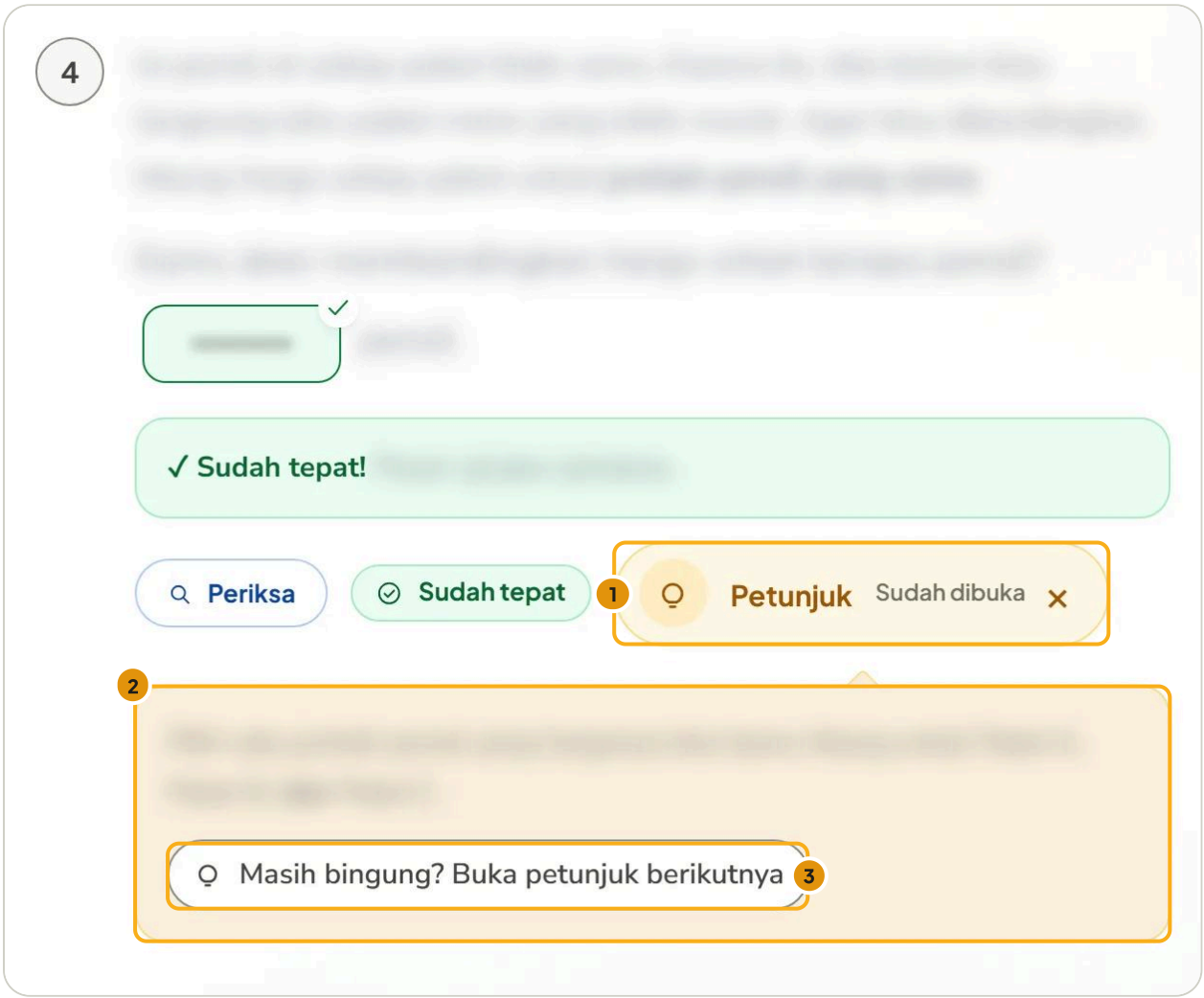
BAB 5

Bantuan saat mengerjakan

Tombol Petunjuk, Petunjuk Tahap Ini, tombol Periksa, Tahap 4 Memeriksa Kembali, dan memperbaiki jawaban dari Tahap 4.

5.1 Tombol Petunjuk

Kalau bingung, tekan **Petunjuk** di butirnya. Kartu petunjuk terbuka di bawah tombol itu. Petunjuk berupa pertanyaan yang membantumu berpikir, bukan jawabannya. Tekan **Petunjuk** sekali lagi untuk menutupnya.

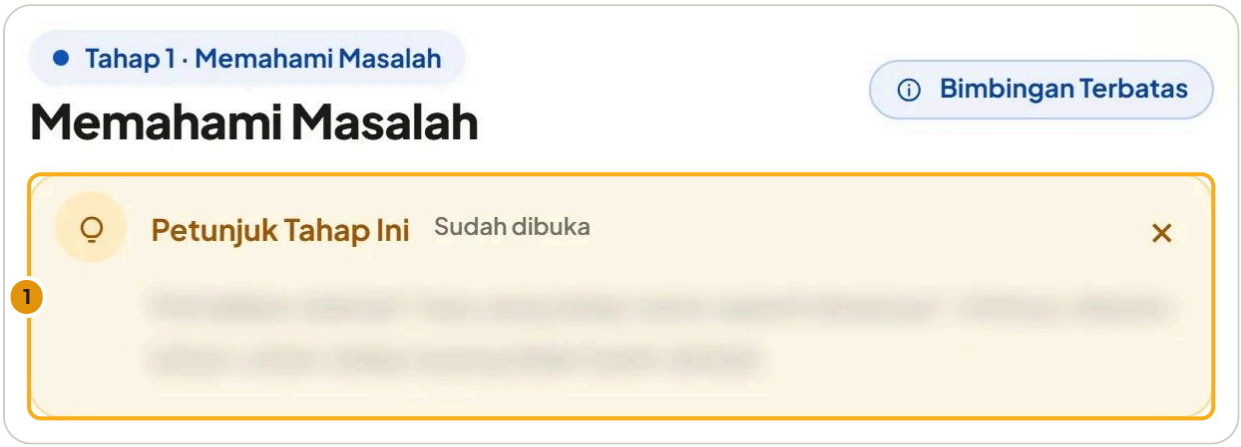


Kartu petunjuk yang terbuka. Isi petunjuknya disamarkan pada gambar ini.

1. Tombol **Petunjuk** dan tanda **Sudah dibuka**
2. Isi petunjuk
3. Tombol **Masih bingung? Buka petunjuk berikutnya**

- Sesudah dibuka, muncul tanda **Sudah dibuka**. Membuka petunjuk tidak mengurangi apa pun.

- Di Aktivitas 1, petunjuk nomor 4 (Ayo Berlatih 2: nomor 4b) punya dua lapis. Kalau masih bingung sesudah membaca petunjuk pertama, tekan **Masih bingung? Buka petunjuk berikutnya** di dalam kartunya.
- Tabel A, B, dan C di Tahap 3 Aktivitas 1 masing-masing punya tombol **Petunjuk** sendiri. Di awal Tahap 3 itu juga ada kotak petunjuk yang tampil tanpa perlu dibuka.
- Di Aktivitas 2, petunjuk ada di kartu **Petunjuk Tahap Ini** di bagian atas Tahap 1 dan Tahap 2, di bawah nama tahapnya.
- Aktivitas 3 tidak punya petunjuk.

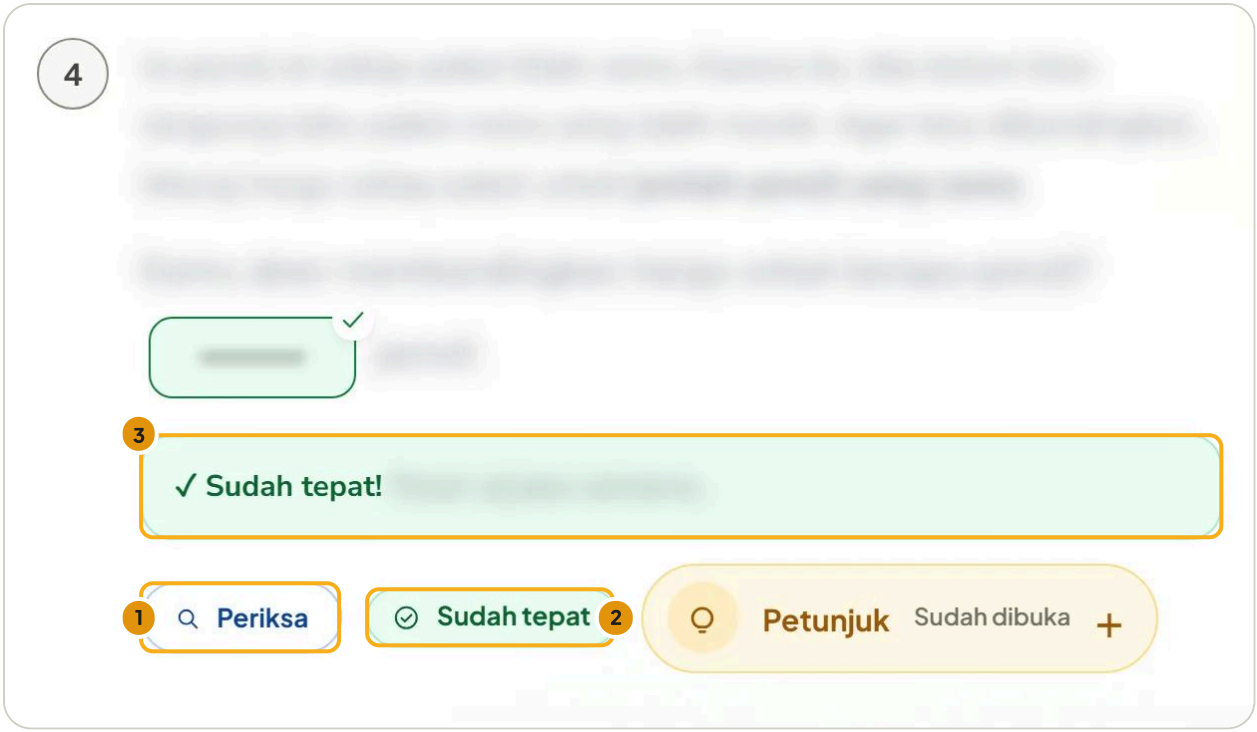


Kartu Petunjuk Tahap Ini di Aktivitas 2.

1 Kartu **Petunjuk Tahap Ini**

5.2 Tombol Periksa

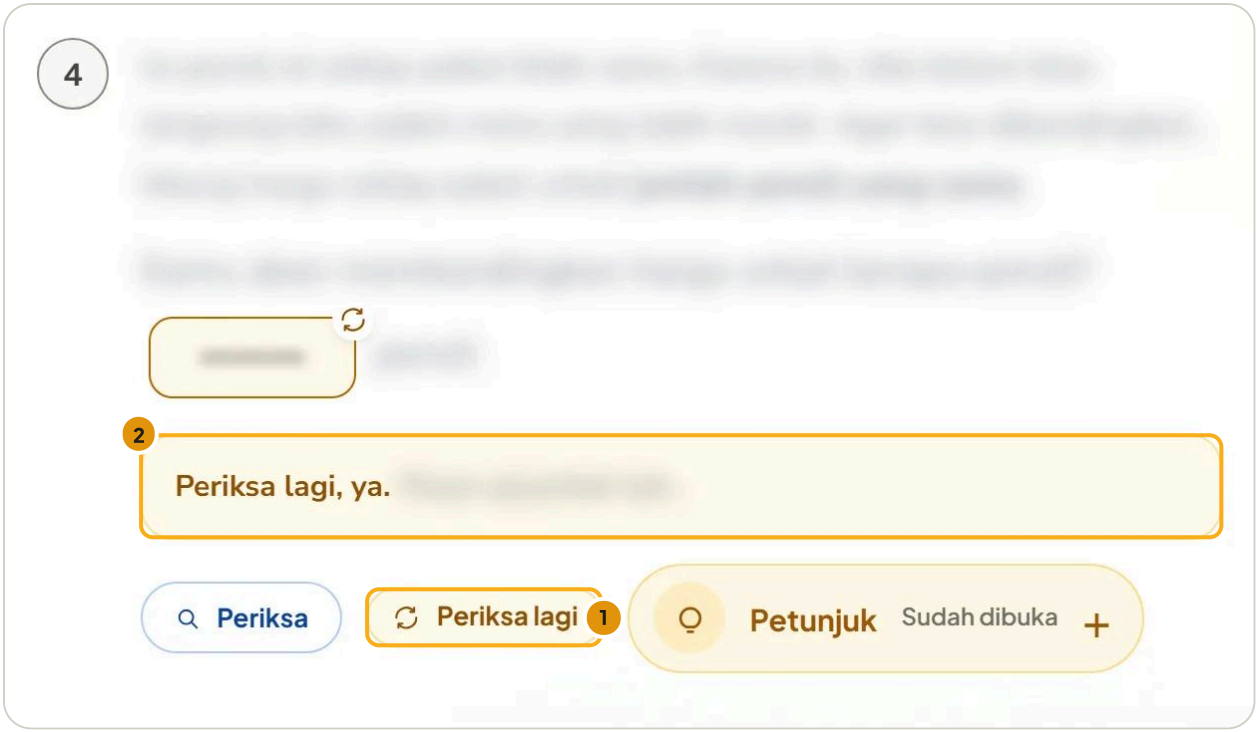
Di Aktivitas 1, setiap butir berkotak, bertabel, atau berpilihan punya tombol **Periksa**. Tekan sesudah kamu mengisi jawabanmu.



Sesudah Periksa. Isian dan pesannya disamarkan pada gambar ini.

1. Tombol **Periksa**
2. Status **Sudah tepat**
3. Pesan **✓ Sudah tepat!**

STATUS	ARTINYA
Belum diperiksa	Belum kamu periksa, atau isinya kamu ubah sesudah diperiksa.
Sudah tepat	Jawabanmu sudah tepat. Tandanya hijau dengan centang. Pesannya mengajakmu membuktikan atau memikirkan jawabanmu.
Periksa lagi	Jawabanmu belum tepat. Tandanya jingga. Baca pertanyaan di pesannya, lalu periksa lagi jawabanmu.



Jawaban yang belum tepat sesudah Periksa. Isian dan pesannya disamarkan pada gambar ini.

1 Status **Periksa lagi**

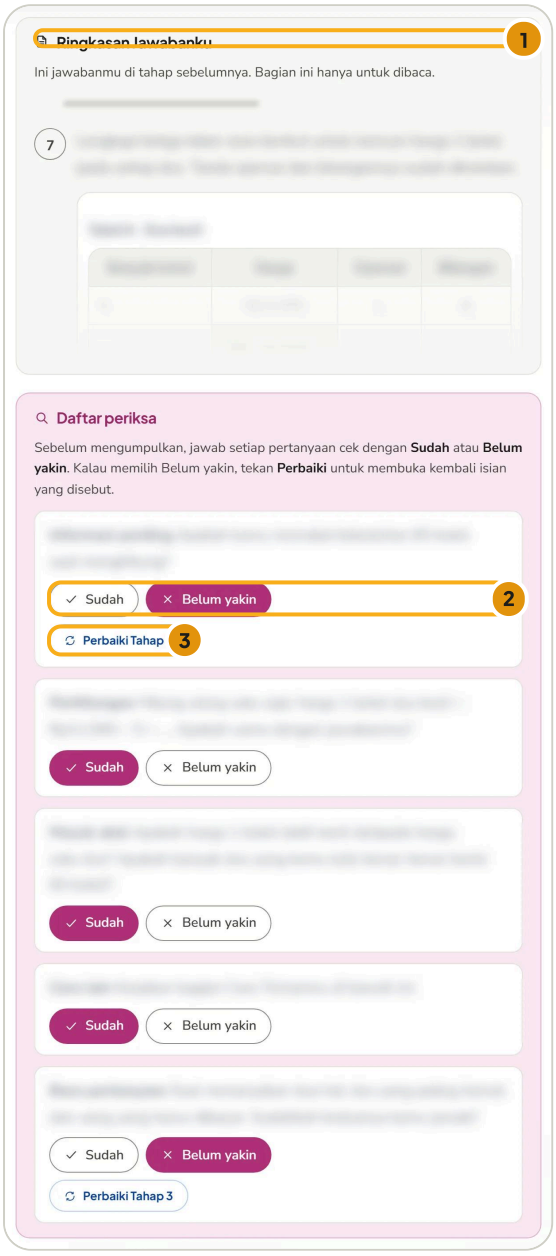
2 Pesan **Periksa lagi, ya.**

- Sesudah Periksa, pesan muncul di bawah butir. Pesan untuk jawaban yang sudah tepat diawali ✓ **Sudah tepat!**, lalu ajakan membuktikan jawabanmu. Pesan untuk jawaban yang belum tepat diawali **Periksa lagi, ya.**, lalu pertanyaan yang membantumu memeriksa lagi. Periksa tidak memberi tahu jawaban untuk isian yang belum tepat. Pesan itu tetap ada walau halamannya dibuka lagi, selama jawabannya tidak kamu ubah.
- Kalau satu butir punya beberapa kotak, setiap kotak mendapat tanda dan pesannya sendiri. Butir itu **Sudah tepat** kalau semua kotaknya tepat.
- Tabel data di nomor 1 diperiksa sekaligus. Statusnya **Sudah tepat** kalau semua kotaknya tepat. Kalau belum, pesannya menyebut berapa kotak yang perlu kamu periksa lagi, tanpa menyebut kotak yang mana. Kalau satu kotaknya kamu ubah, seluruh tabel kembali **Belum diperiksa**.
- Kalau kamu mengubah jawaban sesudah diperiksa, statusnya kembali **Belum diperiksa**. Tekan **Periksa** lagi.
- Periksa pada butir yang sama baru dapat ditekan lagi sesudah jeda sebentar. Kalau terlalu cepat, muncul pesan **Tunggu sebentar, lalu tekan Periksa sekali lagi.**
- Kalau semua kotak masih kosong, muncul pesan **Isi dulu, ya**.
- Kalau internet putus, muncul pesan **Pemeriksaan dapat dilakukan setelah tersambung.**
- Periksa tidak mengurangi skor. Skormu dihitung dari jawaban terakhir saat kamu mengumpulkan. Uraian dan pilihan **Sama** atau **Berbeda** di Tahap 4 tidak punya tombol Periksa.
- Di Aktivitas 1, setiap butir wajib diperiksa sebelum kamu lanjut ke tahap berikutnya atau mengumpulkan. Lihat Lanjut ke tahap berikutnya.

5.3 Tahap 4: Memeriksa Kembali

Di Aktivitas 1 dan 2, Tahap 4 dimulai dengan **Ringkasan Jawabanku**: caramu dan jawabanmu di tahap sebelumnya. Bagian ini hanya untuk dibaca.

Di bawahnya ada **Daftar periksa** berisi lima pertanyaan cek. Jawab setiap pertanyaan dengan **Sudah** atau **Belum yakin**. Semua pertanyaan wajib dijawab sebelum kamu mengumpulkan, tetapi jawabannya tidak dinilai.



Ringkasan Jawabanku dan Daftar periksa di Tahap 4. Ringkasannya dipendekkan dan isinya disamarkan pada gambar ini.

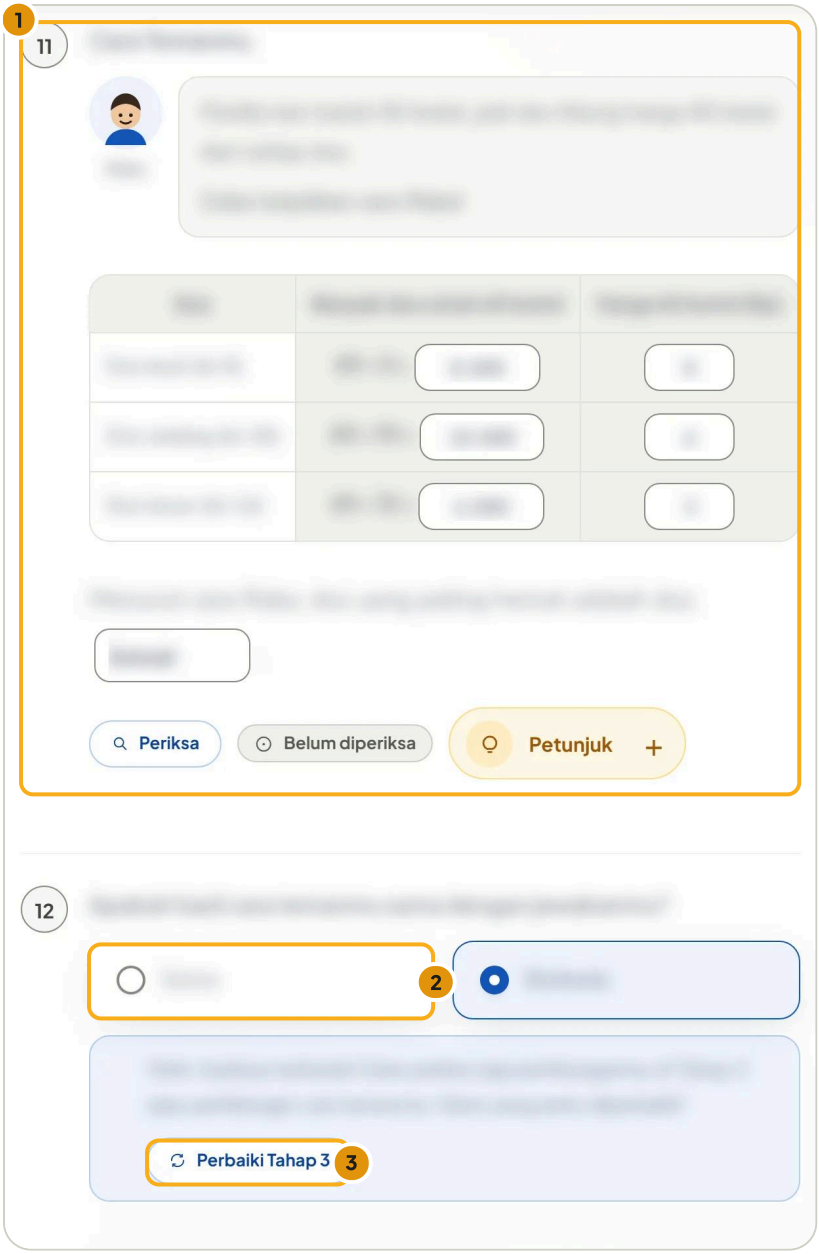
1. **Ringkasan Jawabanku**
2. Pilihan **Sudah** dan **Belum yakin**
3. Tombol **Perbaiki Tahap ...** sesudah memilih Belum yakin

Kalau kamu memilih **Belum yakin**, muncul tombol **Perbaiki Tahap 1** atau **Perbaiki Tahap 3** sesuai pertanyaannya, atau tombol **Ke nomor ...** yang membawamu ke Cara Temanmu. Lihat Memperbaiki jawaban dari Tahap 4.

Sesudah daftar periksa ada **Cara Temanmu**. Temanmu, Raka atau Nisa, menyelesaikan soal yang sama dengan cara yang tidak kamu pilih:

AKTIVITAS	YANG KAMU KERJAKAN DI CARA TEMANMU
Aktivitas 1	Lengkapi tabel dengan cara temanmu, lalu tekan **Periksa**, sama seperti butir lain.
Aktivitas 2	Tuliskan langkah temanmu dengan kalimatmu sendiri dan isi kotak hasilnya. **Tabel bantu** boleh dipakai, boleh juga dikosongkan.

Lalu pilih apakah hasil cara temanmu **Sama** atau **Berbeda** dengan hasilmu. Kalau **Berbeda**, muncul ajakan memeriksa lagi beserta tombol **Perbaiki Tahap 3**. Terakhir, tuliskan kesimpulanmu.



Cara Temanmu dan pilihan Sama atau Berbeda. Isinya disamarkan pada gambar ini.

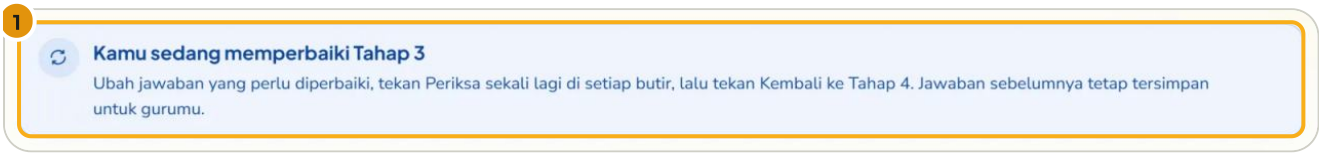
1. **Cara Temanmu**
2. Pilihan **Sama** atau **Berbeda**
3. Ajakan memeriksa lagi dan tombol **Perbaiki Tahap 3**

Di Aktivitas 3, Tahap 4 berisi daftar periksa singkat tanpa Ringkasan Jawabanku: tandai setiap kalimat dengan **Sudah** atau **Belum yakin**. Nomor 5 berjudul **Tantangan**: Raka dan Nisa mengajakmu mencari cara lain. Di bawah kolomnya tertulis **Boleh dikosongkan. Butir ini tidak mengurangi skormu.**

5.4 Memperbaiki jawaban dari Tahap 4

Tombol **Perbaiki** di Tahap 4 membuka lagi Tahap 1 atau Tahap 3. Tahap 2 tidak pernah dibuka lagi, jadi caramu tetap.

1. Tekan **Perbaiki Tahap 1** atau **Perbaiki Tahap 3**. Tahap itu terbuka dengan kabar **Kamu sedang memperbaiki Tahap ...**.
2. Ubah jawaban yang perlu diperbaiki. Di Aktivitas 1, tekan **Periksa** sekali lagi di setiap butir tahap itu.
3. Tekan **Kembali ke Tahap 4**.
4. Jawab lagi pertanyaan daftar periksa yang tadi kamu jawab **Belum yakin**.



Kabar di awal tahap yang sedang diperbaiki.

1. Kabar **Kamu sedang memperbaiki Tahap ...**

- Selama memperbaiki, hanya tahap itu yang bisa diubah. Kamu baru bisa mengumpulkan sesudah kembali ke Tahap 4.
- Jawaban sebelumnya tetap tersimpan untuk gurumu.

BAB 6

Menyimpan dan mengumpulkan

Simpan otomatis, internet putus, dua versi jawaban, mengumpulkan soal, layar skor, dan soal yang dibuka kembali.

6.1 Jawaban tersimpan otomatis

Kamu tidak perlu menekan tombol simpan. Jawabanmu tersimpan sendiri sesaat sesudah kamu berhenti mengetik. Tanda di bagian atas halaman, di samping tombol **Cetak**, menunjukkan keadaannya:

TANDA	ARTINYA
Tersimpan otomatis	Jawabanmu sudah tersimpan di server.
Menyimpan…	Jawabanmu sedang dikirim.
Belum tersambung	Internet putus atau server belum bisa dihubungi. Tetap mengetik saja; jawabanmu disimpan sementara di perangkatmu dan dicoba dikirim lagi sendiri, selama halamannya tetap terbuka.
Gagal menyimpan	Server belum menerima jawabanmu. Penyimpanan dicoba lagi sendiri sebentar lagi. Kalau tandanya tidak berubah, beri tahu gurumu.

Lihat juga: Internet putus

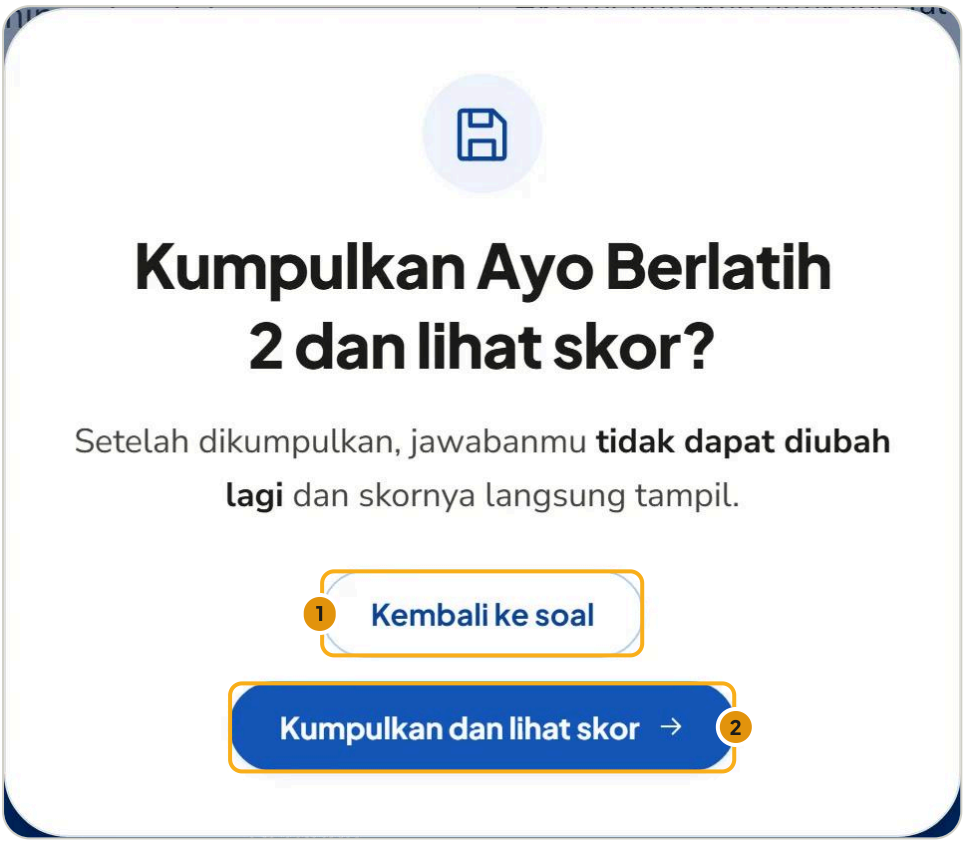
6.2 Kalau ada dua versi jawaban

Kalau jawaban di perangkatmu berbeda dengan yang tersimpan di server, misalnya sesudah internet putus, muncul jendela **Ada dua versi jawaban**. Pilih **Versi di perangkat ini** atau **Versi tersimpan di server**, lihat waktunya, lalu tekan **Pakai versi ini**. Tabel yang kamu buat ikut dipulihkan bersama jawabanmu.

6.3 Mengumpulkan soal

Di Tahap 4, tombolnya **Kumpulkan dan lihat skor**. Setiap pertanyaan di daftar periksa harus sudah dijawab, dan di Aktivitas 1 setiap butir harus sudah diperiksa, sama seperti saat lanjut ke tahap berikutnya. Lalu jendela pertanyaan muncul untuk memastikan kamu sudah yakin.

Kalau masih ada pertanyaan daftar periksa yang belum dijawab, muncul pesan **Jawab dulu setiap pertanyaan di daftar periksa.** Selama kamu sedang memperbaiki Tahap 1 atau Tahap 3, tekan dulu **Kembali ke Tahap 4**.



Jendela pertanyaan sebelum mengumpulkan.

1. Tombol **Kembali ke soal**
2. Tombol **Kumpulkan dan lihat skor**

> ⚠ **Penting**
> Sesudah dikumpulkan, jawabanmu tidak bisa diubah lagi. Tekan **Kembali ke soal** kalau masih ingin memeriksa jawabanmu.

6.4 Layar skor

Sesudah mengumpulkan, kamu melihat **Skor sementaramu**.



Layar skor satu soal.

1. Total skor dari 16, nilai, dan kategori
2. **Skor tiap tahap**
3. **Yang perlu kamu perhatikan**
4. Tombol lanjut, **Lihat contoh penyelesaian**, **Lihat jawabanku**, dan **Cetak aktivitas ini**

- Skor setiap tahap 0 sampai 4, jadi totalnya paling banyak 16.
- Bagian **Yang perlu kamu perhatikan** memberi saran umum untuk tahap yang skornya masih rendah. Layar ini tidak menandai butir mana yang keliru.
- Tekan **Lihat contoh penyelesaian** untuk melihat penyelesaian soal itu dengan dua cara. Bandingkan dengan caramu: cara yang berbeda dapat menghasilkan jawaban yang sama. Tekan **Kembali ke hasil** untuk kembali.
- Skor ini sementara. Gurumu akan memeriksa kembali jawabanmu.

- Tekan **Lanjut ke Ayo Berlatih 2**, **Kembali ke Beranda**, atau **Lanjut ke Uji Pemahaman**, sesuai posisimu.

Sesudah gurumu menilai jawabanmu dan merilis skornya, layar ini berjudul **Skor dari gurumu**. Skor tiap tahap, total, nilai, dan kategorinya diberikan gurumu dan menggantikan skor sementara. Sebelum soal itu dinilai, layar ini memberi tahu bahwa skor dari gurumu akan tampil di sini setelah dinilai.



Layar skor dari gurumu.

1. Judul **Skor dari gurumu**
2. Total skor, nilai, dan kategori dari gurumu
3. Keterangan **Skor final**

Catatan

Kalau skor sedang tidak ditampilkan, tombol di Tahap 4 bertuliskan **Kumpulkan jawaban**, layar ini berjudul **Jawabanmu sudah dikumpulkan**, dan ada kotak **Dinilai oleh gurumu**. Skormu akan kamu ketahui dari gurumu. Kalau gurumu sudah merilis skornya, skor dari gurumu tetap tampil di layar ini. Contoh penyelesaian tetap bisa kamu buka.

> **Catatan**
> Selama kamu mengerjakan Ayo Berlatih 2, contoh penyelesaian Ayo Berlatih 1 belum bisa dibuka. Sesudah Ayo Berlatih 2 dikumpulkan, contoh kedua soal bisa dibuka lagi.

6.5 Melihat jawaban yang sudah dikumpulkan

Tekan **Lihat jawabanku** di layar skor, atau **Lihat jawaban** di halaman pengantar. Keempat tahap tampil berurutan dengan tanda **Jawaban ini sudah dikumpulkan dan hanya bisa dilihat.**

> **Catatan**
> Selama kamu mengerjakan Ayo Berlatih 2, jawaban dan contoh penyelesaian Ayo Berlatih 1 belum bisa dibuka. Sesudah Ayo Berlatih 2 dikumpulkan, keduanya bisa dilihat lagi.

6.6 Soal yang dibuka kembali oleh guru

Kadang gurumu membuka kembali soal yang sudah kamu kumpulkan, misalnya karena kamu salah menekan Kumpulkan. Kamu akan melihat kotak **Soal ini dibuka kembali oleh gurumu**.



Kabar soal dibuka kembali.

Jawaban lamamu sudah terisi. Perbaiki mulai tahap yang disebutkan, lalu kumpulkan lagi.

BAB 7

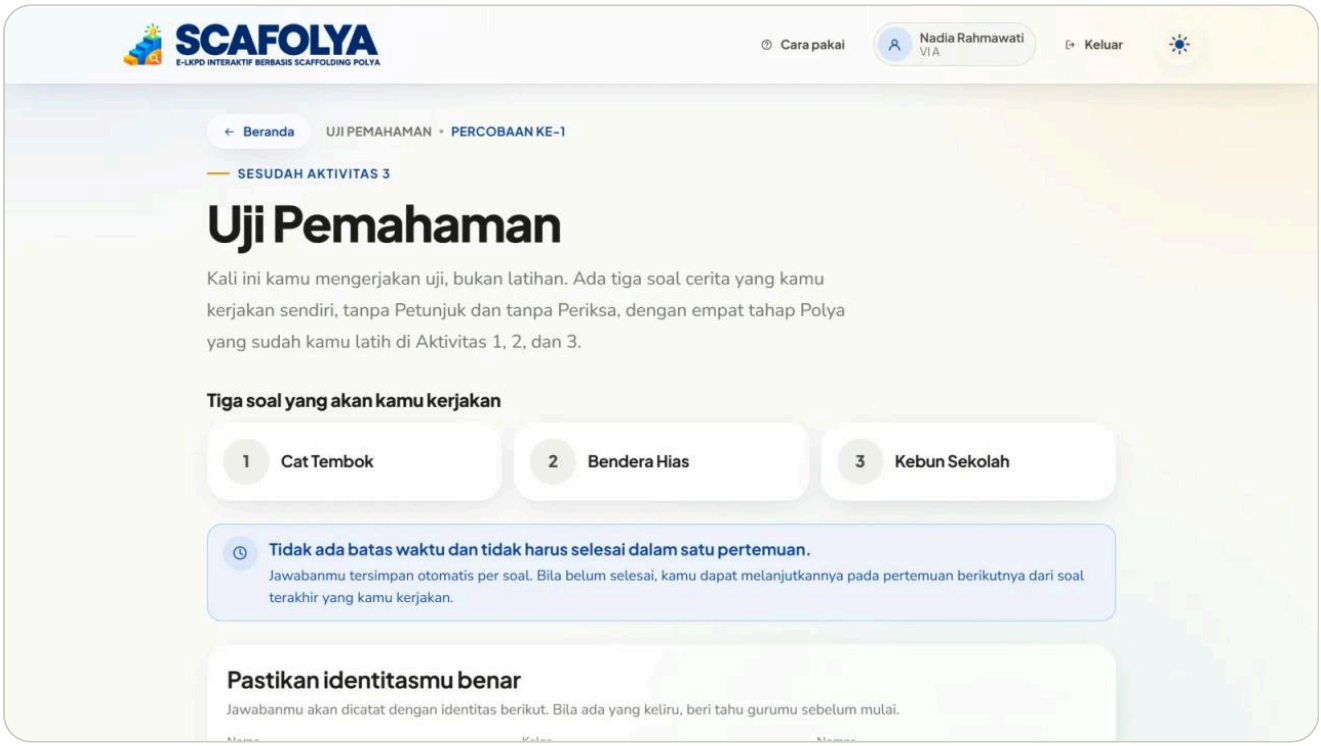
Uji Pemahaman

Tiga soal tanpa bantuan sesudah ketiga aktivitas selesai: halaman judul dan identitas, petunjuk, mengerjakan, mengirim, dan hasil.

7.1 Halaman judul dan identitas

Buka Uji Pemahaman dari Beranda. Layar pertama berjudul **Uji Pemahaman**: ini uji, bukan latihan. Di sana ada judul ketiga soal dan keterangan bahwa uji ini tidak harus selesai dalam satu pertemuan.

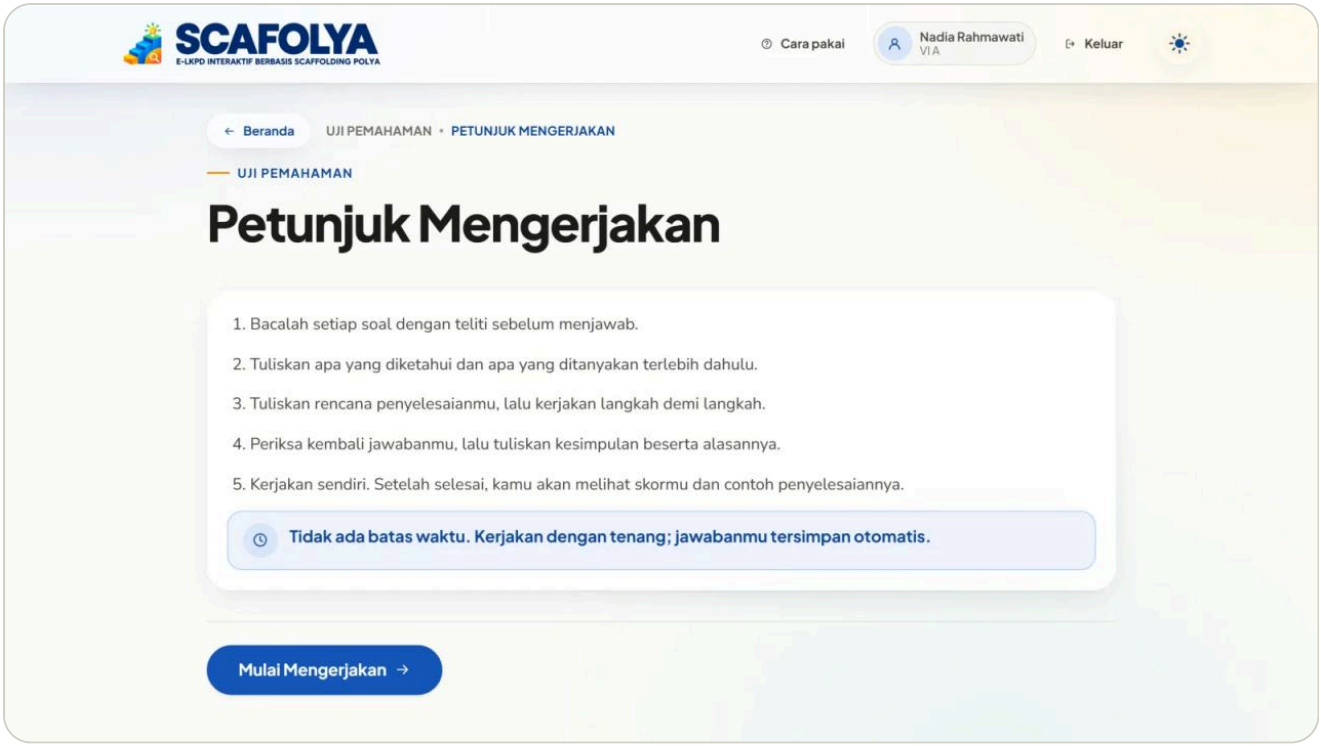
Di bawahnya tampil **Nama**, **Kelas**, dan **Nomor**-mu. Kalau ada yang keliru, beri tahu gurumu sebelum mulai. Kalau sudah benar, tekan **Lanjut**.



Halaman judul Uji Pemahaman beserta identitasmu.

7.2 Petunjuk mengerjakan

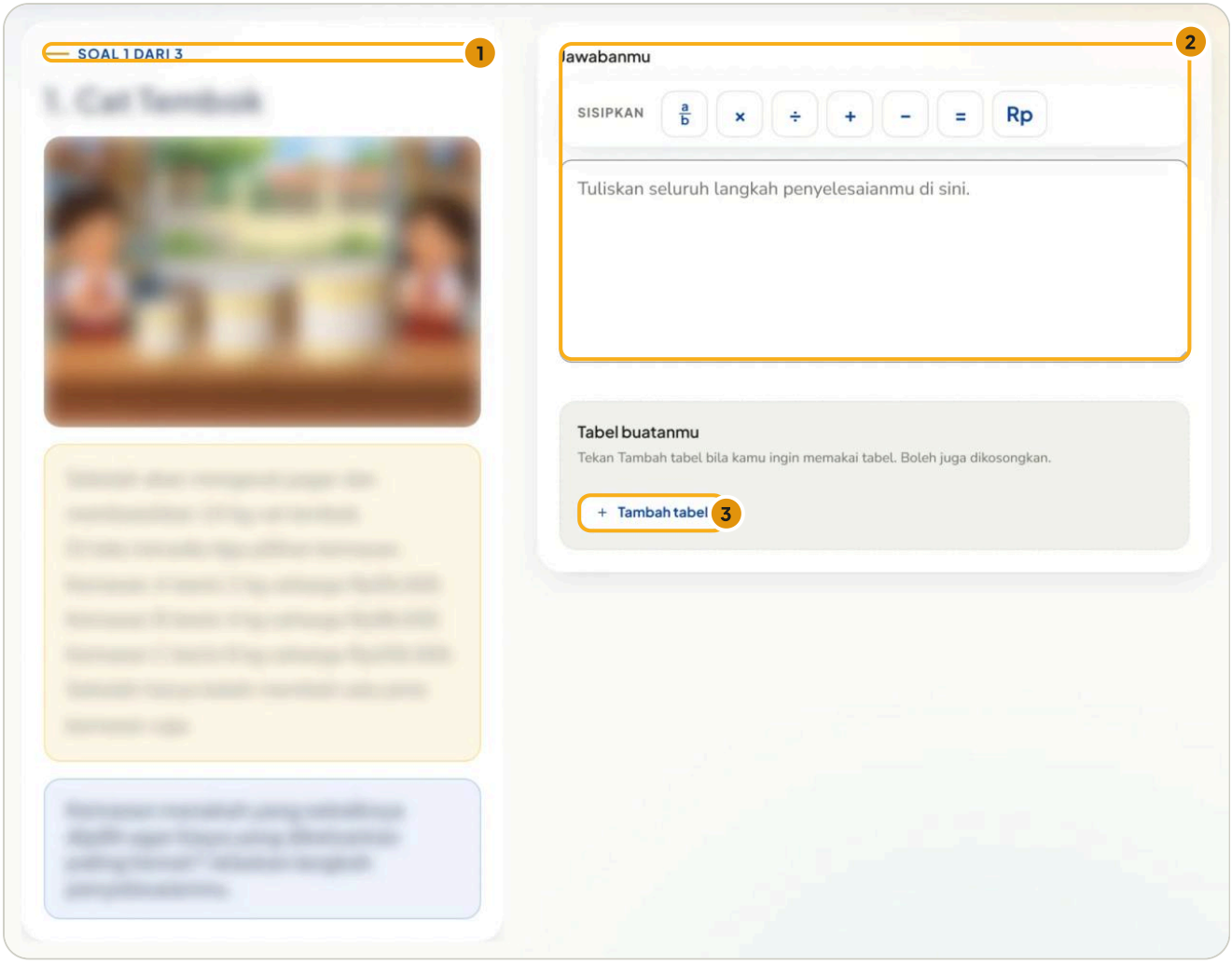
Baca lima petunjuk mengerjakan. **Tidak ada batas waktu**, jadi kerjakan dengan tenang. Tekan **Mulai Mengerjakan** kalau sudah siap.



Layar Petunjuk Mengerjakan.

7.3 Mengerjakan tiga soal

Ketiga soal ada di satu halaman. Tulis seluruh langkah penyelesaianmu di kolom **Jawabanmu** milik setiap soal.



Layar soal Uji Pemahaman. Isi soal disamarkan pada gambar ini.

1. Kartu **Soal 1 dari 3**
2. Kolom **Jawabanmu** dengan tombol simbol
3. Tombol **Tambah tabel**

- Tekan **Tambah tabel** kalau ingin memakai tabel. Tabel boleh dikosongkan dan tidak dinilai. Setiap soal bisa punya sampai 4 tabel. Tombol **Tambah baris**, **Hapus baris terakhir**, dan **Hapus tabel** mengatur tabelnya.
- Tidak ada Petunjuk dan Periksa di sini. Kerjakan sendiri.
- Jawabanmu tersimpan otomatis per soal, juga saat kamu berpindah ke soal lain. Kalau belum selesai, lanjutkan pada pertemuan berikutnya: halaman soal langsung menuju soal terakhir yang kamu kerjakan.

Sesudah selesai, tekan **Kirim Jawaban**, lalu **Kirim Jawaban** lagi di jendela pertanyaan. Tekan **Kembali mengerjakan** kalau belum yakin. Paling sedikit satu kolom **Jawabanmu** harus berisi tulisan sebelum dikirim.

> ⚠ **Penting**
> Sesudah dikirim, jawaban percobaan itu tidak bisa diubah lagi. Kamu boleh mengerjakan lagi sebagai percobaan baru.

7.4 Hasil dan contoh penyelesaian

Sesudah mengirim, kamu melihat **Terima kasih, jawabanmu sudah terkirim.** beserta skormu. Di bawahnya tertulis percobaan keberapa, kapan dikirim, dan berapa lama kamu mengerjakan.



Bagian atas hasil Uji Pemahaman.

1. Kabar **Sertifikatmu sudah tersedia**
2. Skor dan nilai
3. Skor setiap soal dan tahap

- Skor setiap soal dan setiap tahap, lalu saran di bagian **Yang perlu kamu perhatikan**.
- **Contoh penyelesaian** untuk ketiga soal. Bandingkan dengan pekerjaanmu.
- **Jawabanmu** dan **Riwayat percobaanmu**.
- Tekan **Selesai** untuk kembali ke Beranda, **Kerjakan Lagi** untuk mencoba lagi, atau **Cetak** untuk mencetak halaman ini.

> **Catatan**
> Skor Uji Pemahaman dihitung otomatis dari jawabanmu dan tidak diganti skor dari gurumu. Gurumu dapat membaca jawabanmu dan membahasnya bersamamu.

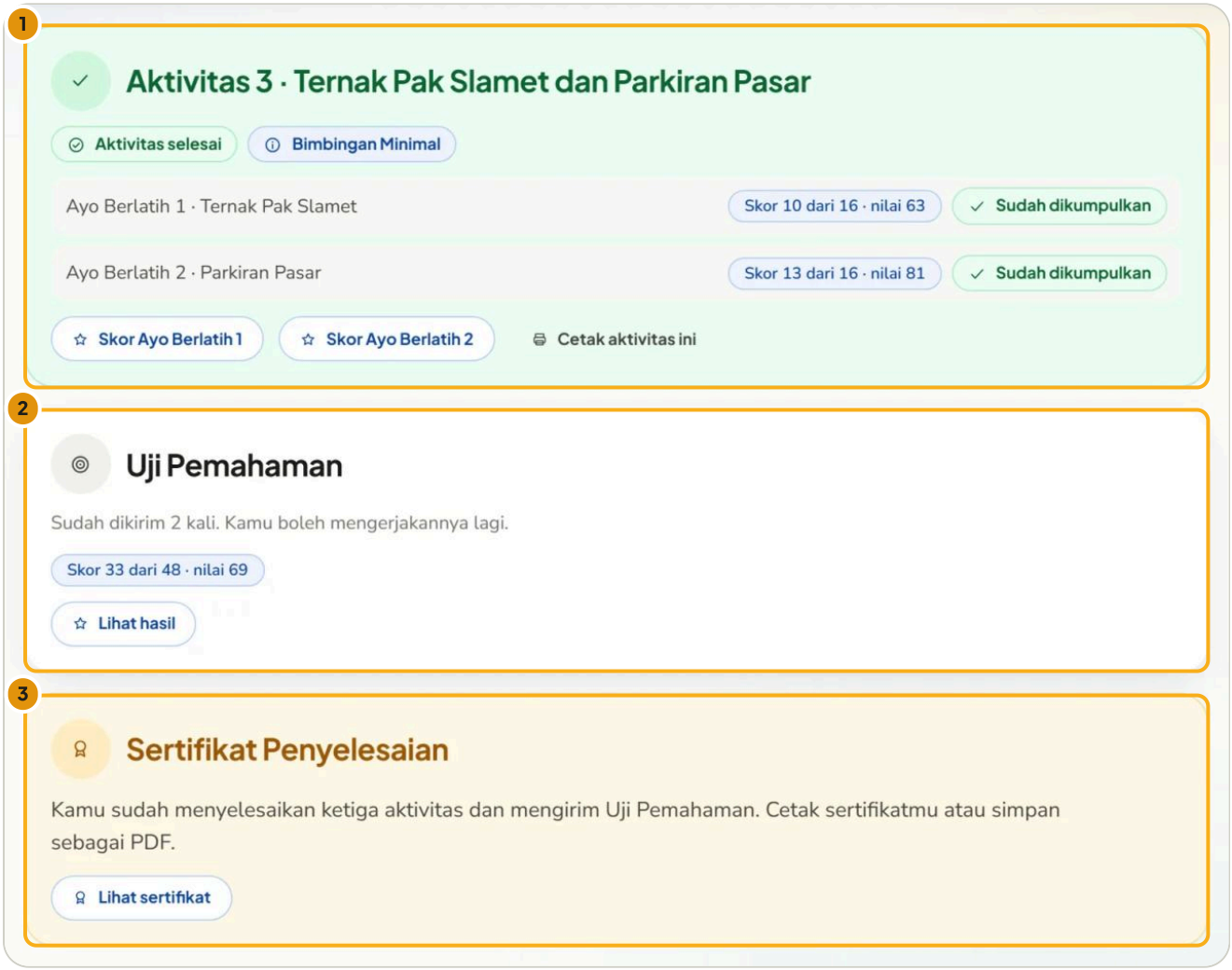
BAB 8

Ringkasan, cetak, dan sertifikat

Ringkasan sesudah semua aktivitas selesai, mencetak lembar jawaban, dan sertifikat penyelesaian.

8.1 Ringkasan

Sesudah ketiga aktivitas selesai, tekan **Lihat ringkasan** di Beranda. Ringkasan memuat skor setiap soal, kartu Uji Pemahaman, dan kartu **Sertifikat Penyelesaian**. Kalau gurumu sudah merilis skornya, soal yang sudah dinilai bertuliskan **Skor guru**.

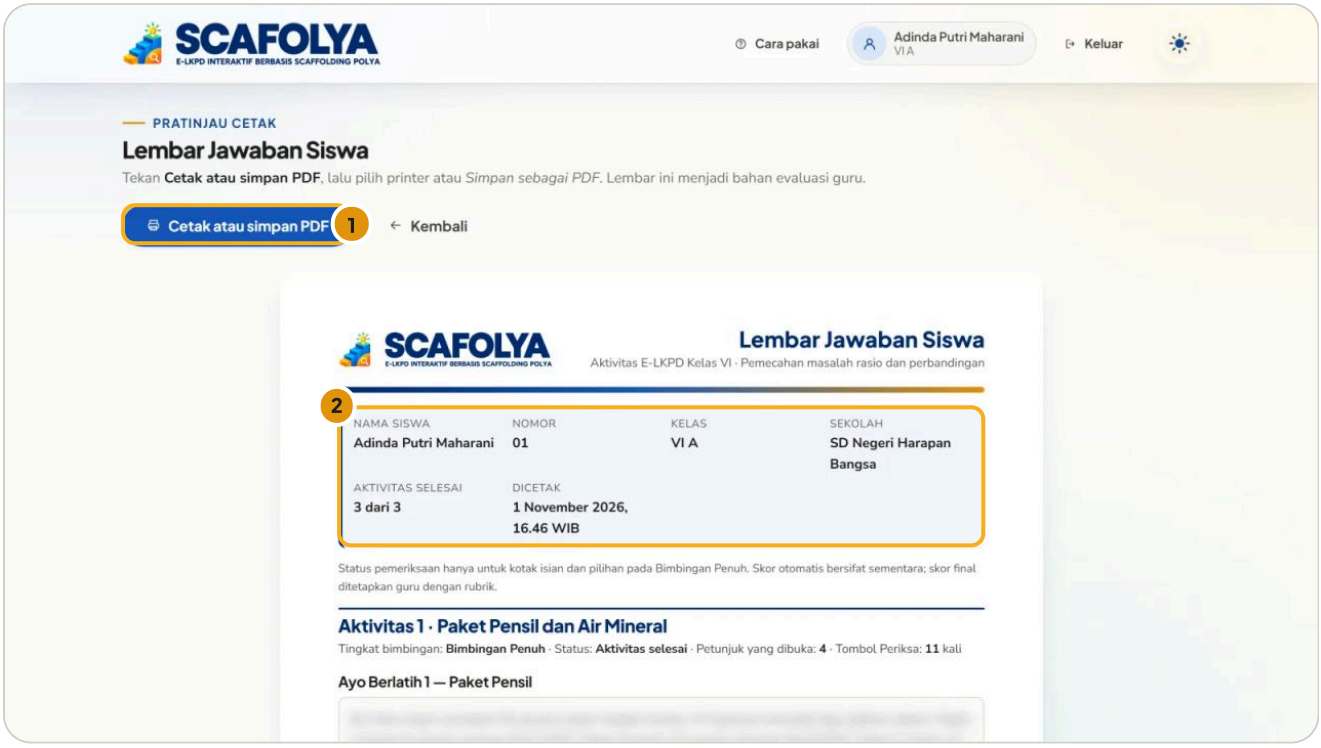


Bagian bawah halaman Ringkasan.

1. Aktivitas yang sudah selesai
2. Kartu **Uji Pemahaman**
3. Kartu **Sertifikat Penyelesaian**

8.2 Mencetak lembar jawaban

Tekan **Cetak jawaban** di Beranda, **Cetak** saat mengerjakan, atau **Cetak aktivitas ini** di layar skor. Lembar jawaban terbuka.



Lembar jawaban siswa.

1 Tombol **Cetak atau simpan PDF**

2 Identitasmu

1. Tekan **Cetak atau simpan PDF**.
2. Pilih printer, atau pilih **Simpan sebagai PDF**.
3. Tekan **Kembali**. Dari lembar satu aktivitas kamu kembali ke halaman pengantar; tekan **Lanjutkan** untuk meneruskan.

Lembar satu aktivitas punya tombol **Semua aktivitas** untuk membuka lembar lengkap. Uji Pemahaman tidak ada di lembar ini; cetak dari halaman hasilnya.

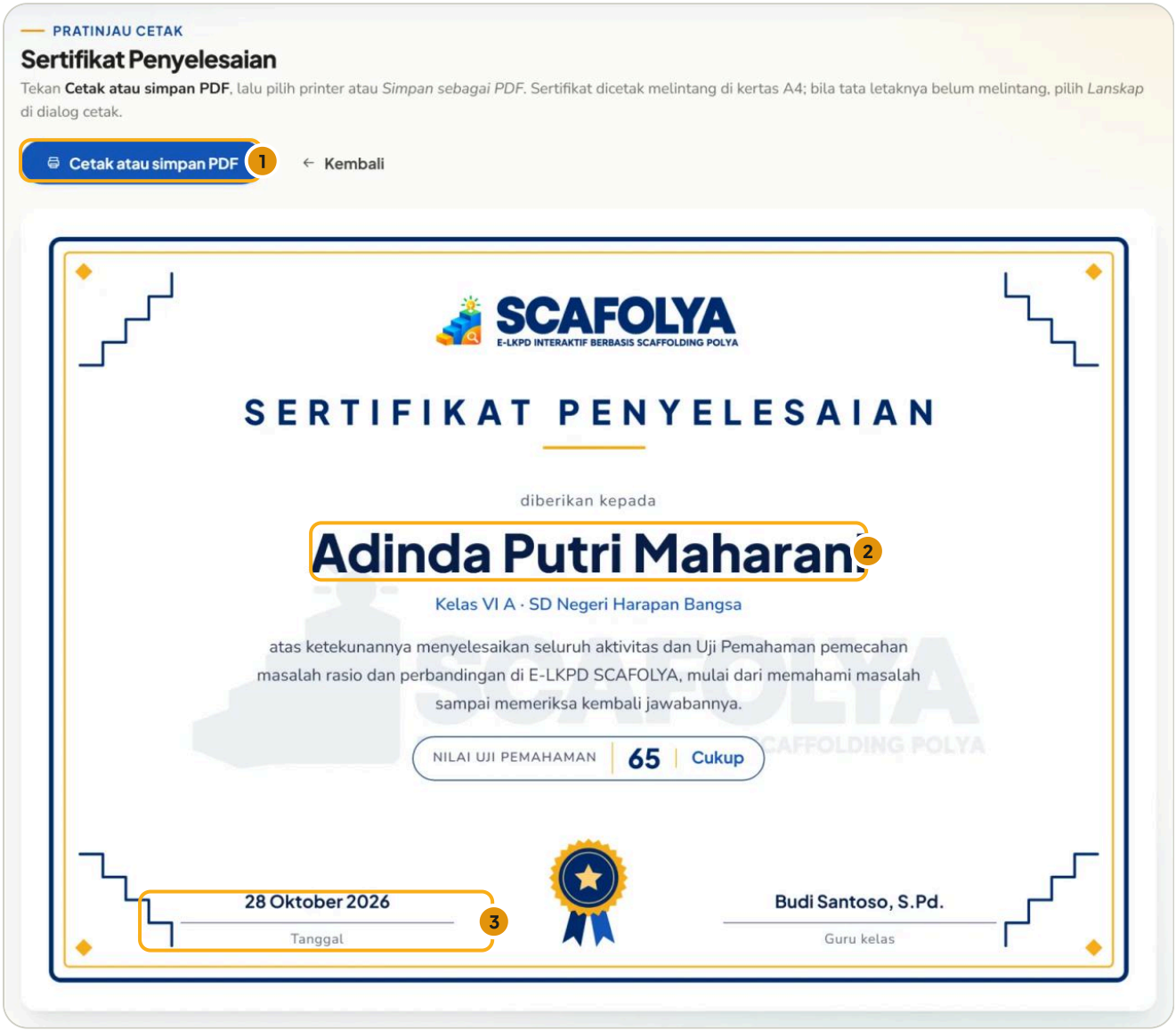
Aktivitas atau soal yang belum terbuka hanya disebut judulnya. Selama kamu mengerjakan Ayo Berlatih 2, jawaban Ayo Berlatih 1 belum tampil di lembar; jawabannya muncul lagi sesudah Ayo Berlatih 2 dikumpulkan.

Lembar memuat nomor yang sesuai dengan caramu, jawaban daftar periksa, dan gambar Papan Ide. Butir Aktivitas 1 hanya bertanda **Sudah diperiksa** atau **Belum diperiksa**, tanpa **Sudah tepat** atau **Periksa lagi**.

Kalau gurumu sudah merilis skornya, soal yang sudah dinilai memuat kotak **Skor dari guru**, dan kolom skor di tabel **Penilaian guru** ikut terisi.

8.3 Sertifikat penyelesaian

Sertifikat tersedia sesudah ketiga aktivitas selesai dan kamu mengirim Uji Pemahaman. Buka dari tombol **Lihat sertifikat** di Ringkasan atau di hasil Uji Pemahaman.



Sertifikat Penyelesaian.

1. Tombol **Cetak atau simpan PDF**
2. Namamu
3. Tanggal

1. Tekan **Cetak atau simpan PDF**.
2. Pastikan kertasnya A4 dan melintang. Kalau belum melintang, pilih **Lanskap** di jendela cetak.
3. Cetak, atau simpan sebagai PDF.

Sertifikat memuat namamu, kelas, sekolah, nilai Uji Pemahaman terbaikmu beserta kategorinya, tanggal, dan nama gurumu.

BAB 9

Kalau ada masalah

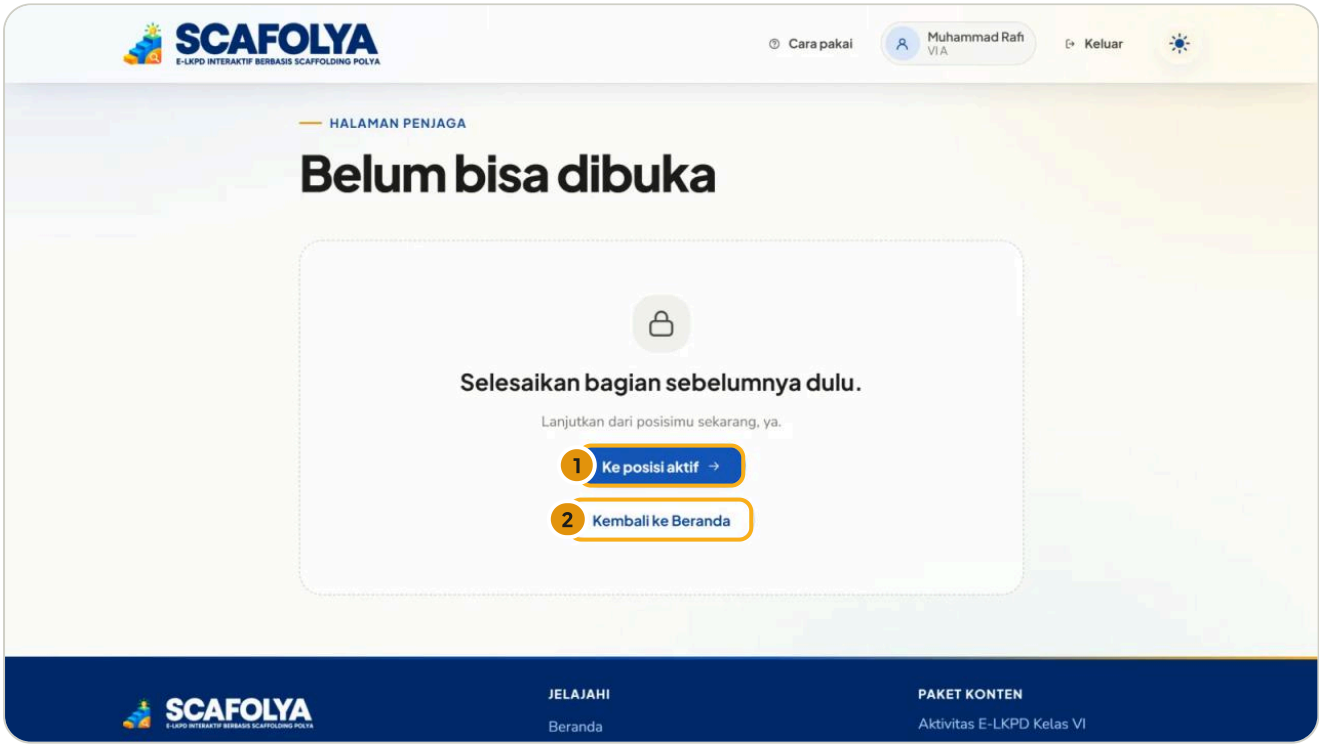
Lupa kata sandi, halaman belum bisa dibuka, internet putus, waktu masuk habis, halaman gagal dimuat, dan situs sedang diperbarui.

9.1 Lupa kata sandi atau kartu hilang

Beri tahu gurumu. Gurumu bisa mencetak ulang kartu login atau membuatkan kata sandi baru. Jawabanmu tidak hilang.

9.2 Halaman belum bisa dibuka

Kalau muncul **Belum bisa dibuka**, kamu perlu menyelesaikan bagian sebelumnya dulu. Tekan **Ke posisi aktif** untuk kembali ke bagian yang sedang kamu kerjakan, atau **Kembali ke Beranda**.



Halaman Belum bisa dibuka.

1. Tombol **Ke posisi aktif**
2. Tombol **Kembali ke Beranda**

9.3 Internet putus

Tetap mengetik saja. Tanda **Belum tersambung** muncul, dan jawabanmu disimpan sementara di perangkatmu. Begitu internet tersambung lagi, muncul pesan **Koneksi pulih** dan jawabanmu dikirim ke server.

Selama internet putus, tombol **Lanjut**, **Kumpulkan**, **Kirim Jawaban**, dan **Periksa** belum bisa dipakai, dan muncul pesan yang memintamu menunggu. Tekan lagi sesudah tersambung.

> ⚠ **Penting**
> Jangan menutup peramban atau keluar sebelum tanda **Tersimpan otomatis** muncul lagi.

9.4 Waktu masukmu habis

Kalau SCAFOLYA lama tidak dipakai, waktu masukmu (sesi) habis. Kamu melihat jendela **Sesimu sudah berakhir** (tekan **Masuk lagi**), atau kotak Masuk dengan pesan **Sesimu sudah berakhir.**

Masuk lagi dengan kartumu, lalu tekan **Lanjutkan** di Beranda. Jawaban yang sudah tersimpan tetap aman. Waktu masukmu juga habis kalau gurumu mengganti kata sandimu.

9.5 Halaman tidak dapat dimuat

Kalau muncul **Halaman tidak dapat dimuat**, tekan **Coba lagi**. Jawaban yang sudah tersimpan tetap aman. Kalau masih gagal, beri tahu gurumu.

9.6 Situs sedang diperbarui

Kadang situs ditutup sebentar untuk diperbarui, dan kamu melihat halaman **Situs sedang diperbarui**. Tunggu beberapa saat, lalu tekan **Coba lagi**.



Halaman Situs sedang diperbarui.

Kalau kamu sedang mengetik saat situs ditutup, ketikanmu disimpan sementara di perangkatmu dan dikirim sendiri begitu situs terbuka lagi, asalkan halamannya tidak kamu tutup.

SCAFOLYA · E-LKPD Interaktif Berbasis Scaffolding Polya. Selamat belajar! Kalau ada yang belum jelas, tanyakan kepada gurumu.