SCAFOLYA
E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS SCAFFOLDING POLYA

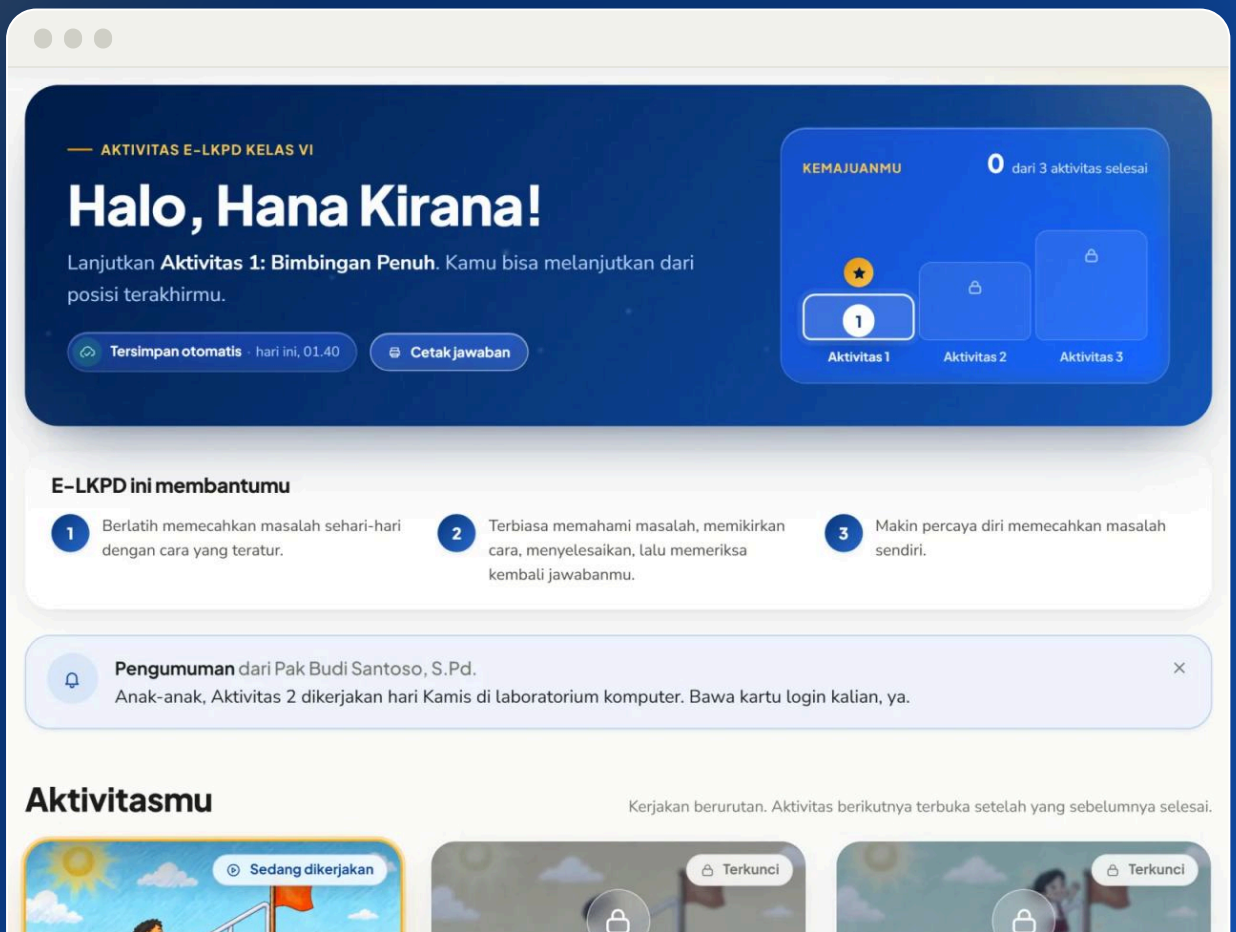
PANDUAN PENGGUNAAN · UNTUK SISWA

Panduan Siswa

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

9 bab · 44 bagian

Diperbarui 9 Oktober 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 . . . 7
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 Tombol simbol . . . 21
4.5 Lanjut ke tahap berikutnya . . . 21
4.6 Melihat tahap yang sudah selesai . . . 22
4.7 Bantuan yang berkurang . . . 23

5 Bantuan saat mengerjakan . . . 24

5.1 Tombol Petunjuk . . . 24
5.2 Petunjuk yang menuntun langkah demi langkah . . . 25
5.3 Tombol Periksa . . . 25
5.4 Tahap 4: Memeriksa Kembali . . . 26

6 Menyimpan dan mengumpulkan . . . 28

6.1 Jawaban tersimpan otomatis . . . 28
6.2 Kalau ada dua versi jawaban . . . 28

6.3 Mengumpulkan soal . . . 28
6.4 Layar skor . . . 29
6.5 Melihat jawaban yang sudah dikumpulkan . . . 31
6.6 Soal yang dibuka kembali oleh guru . . . 31

7 Uji Pemahaman . . . 32

7.1 Memastikan identitas . . . 32
7.2 Petunjuk mengerjakan . . . 32
7.3 Mengerjakan tiga soal . . . 33
7.4 Hasil dan contoh penyelesaian . . . 35

8 Ringkasan, cetak, dan sertifikat . . . 36

8.1 Ringkasan . . . 36
8.2 Mencetak lembar jawaban . . . 37
8.3 Sertifikat penyelesaian . . . 37

9 Kalau ada masalah . . . 39

9.1 Lupa kata sandi atau kartu hilang . . . 39
9.2 Halaman belum bisa dibuka . . . 39
9.3 Internet putus . . . 40
9.4 Waktu masukmu habis . . . 40
9.5 Halaman tidak dapat dimuat . . . 40
9.6 Situs sedang diperbarui . . . 40

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	Lihat kembali jawabanmu. 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 Uji Pemahaman tidak ditampilkan di demo.

BAB 2

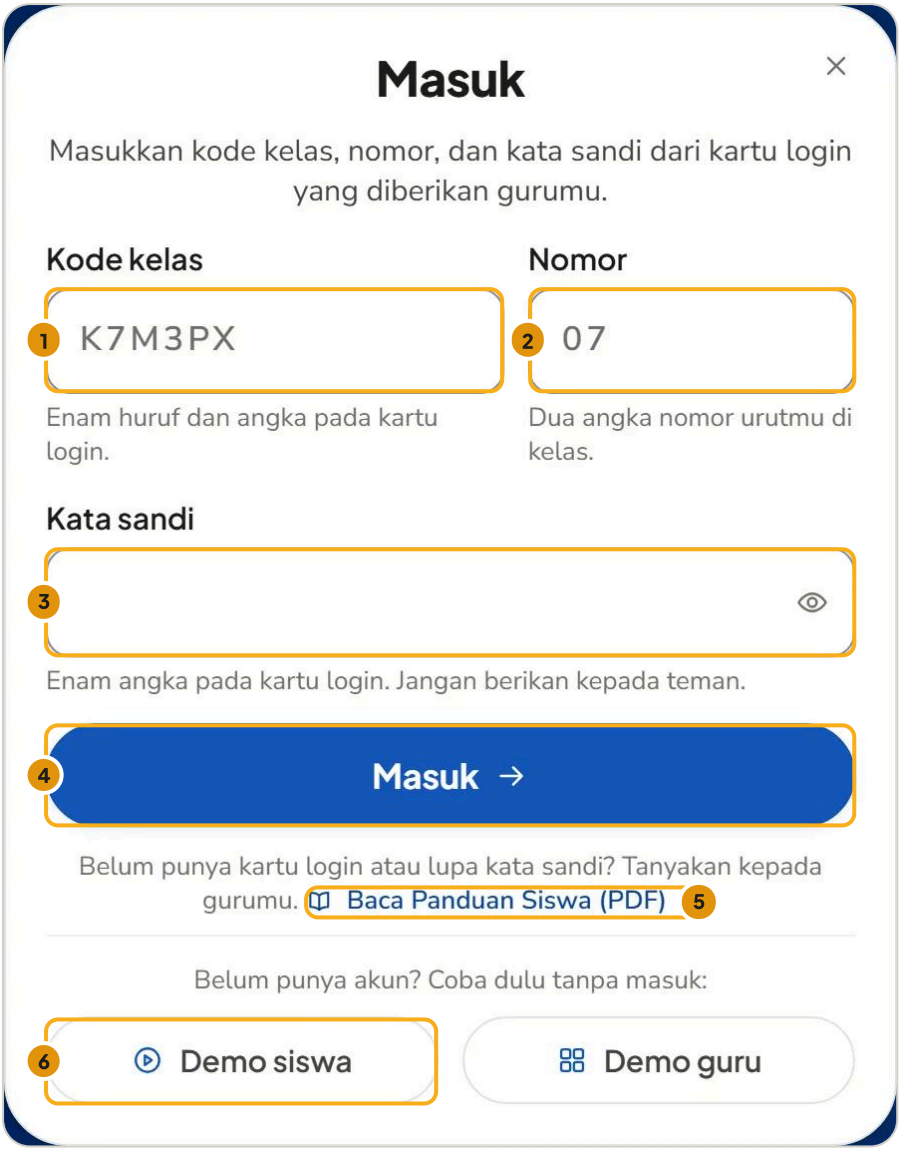
Masuk dan keluar

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.

2.2 Kalau salah atau terkunci

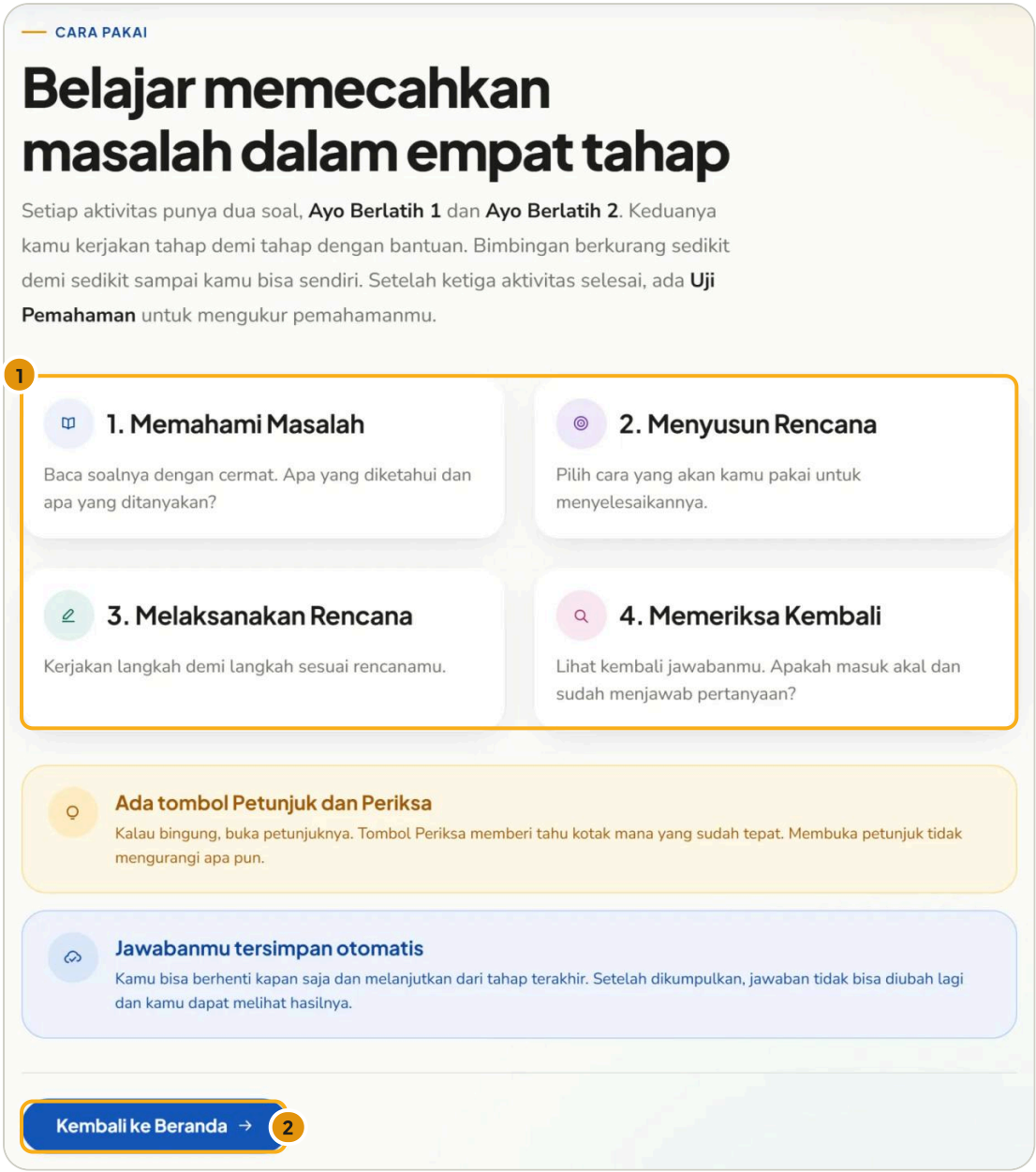
- Kalau ada yang salah ketik, muncul pesan **Kode kelas, nomor, atau kata sandi belum cocok**. Periksa lagi kartumu, lalu coba sekali lagi.
- Kode kelas selalu 6 huruf dan angka. Kalau yang kamu ketik kurang atau lebih, muncul pesan **Kode kelas terdiri atas 6 huruf dan angka.** Lihat lagi kode di kartumu.

- 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.

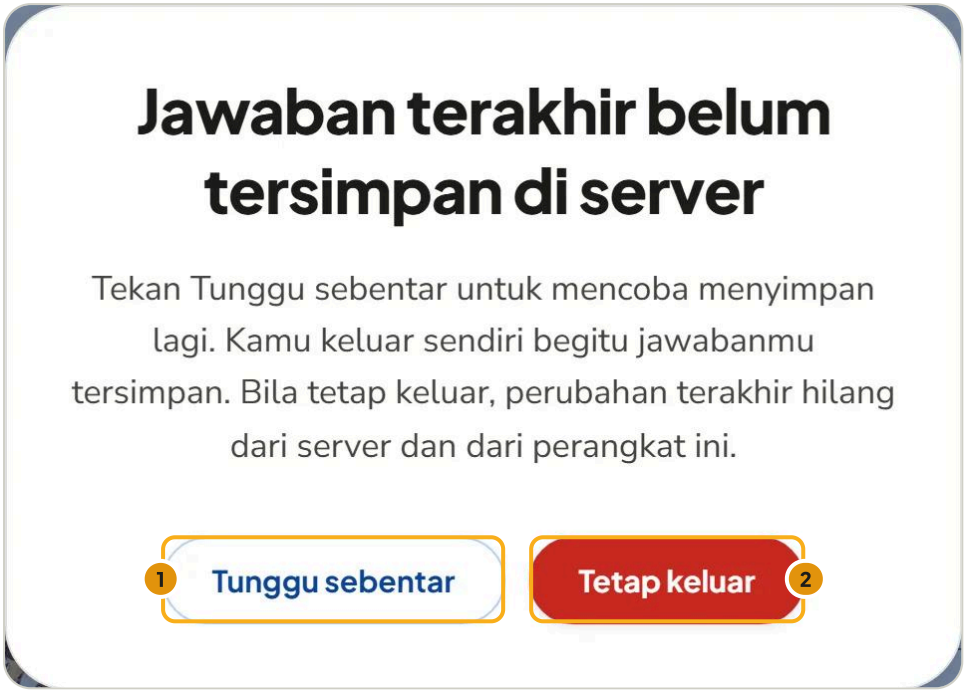
2.5 Tema terang dan gelap

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.

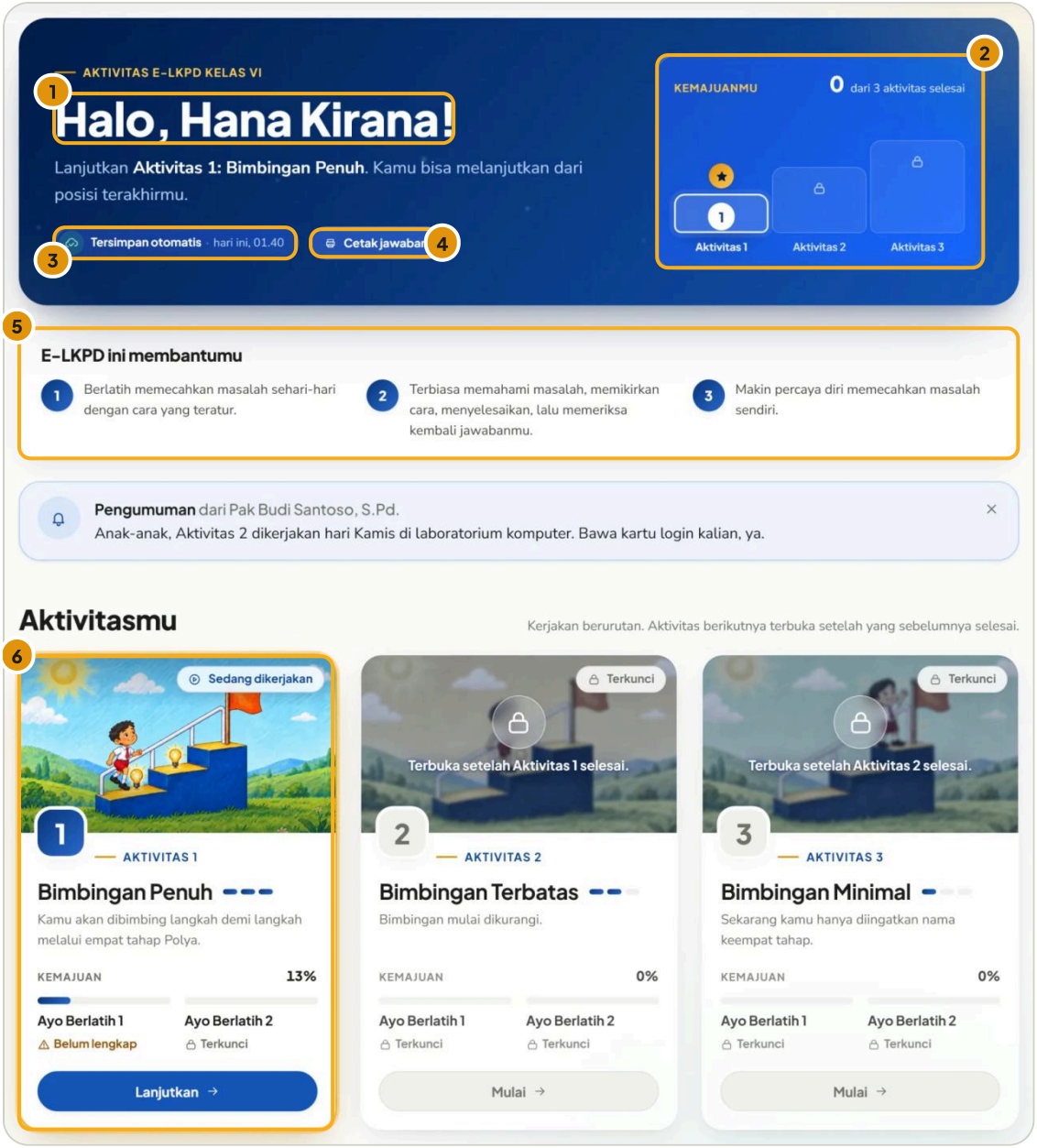
1. Tombol **Tunggu sebentar**
2. Tombol **Tetap keluar**

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**. Kalau kamu sudah pernah mengirimnya, tombolnya berubah menjadi **Lihat hasil**, dan kamu tetap boleh mengerjakannya lagi.

Lihat juga: Uji Pemahaman

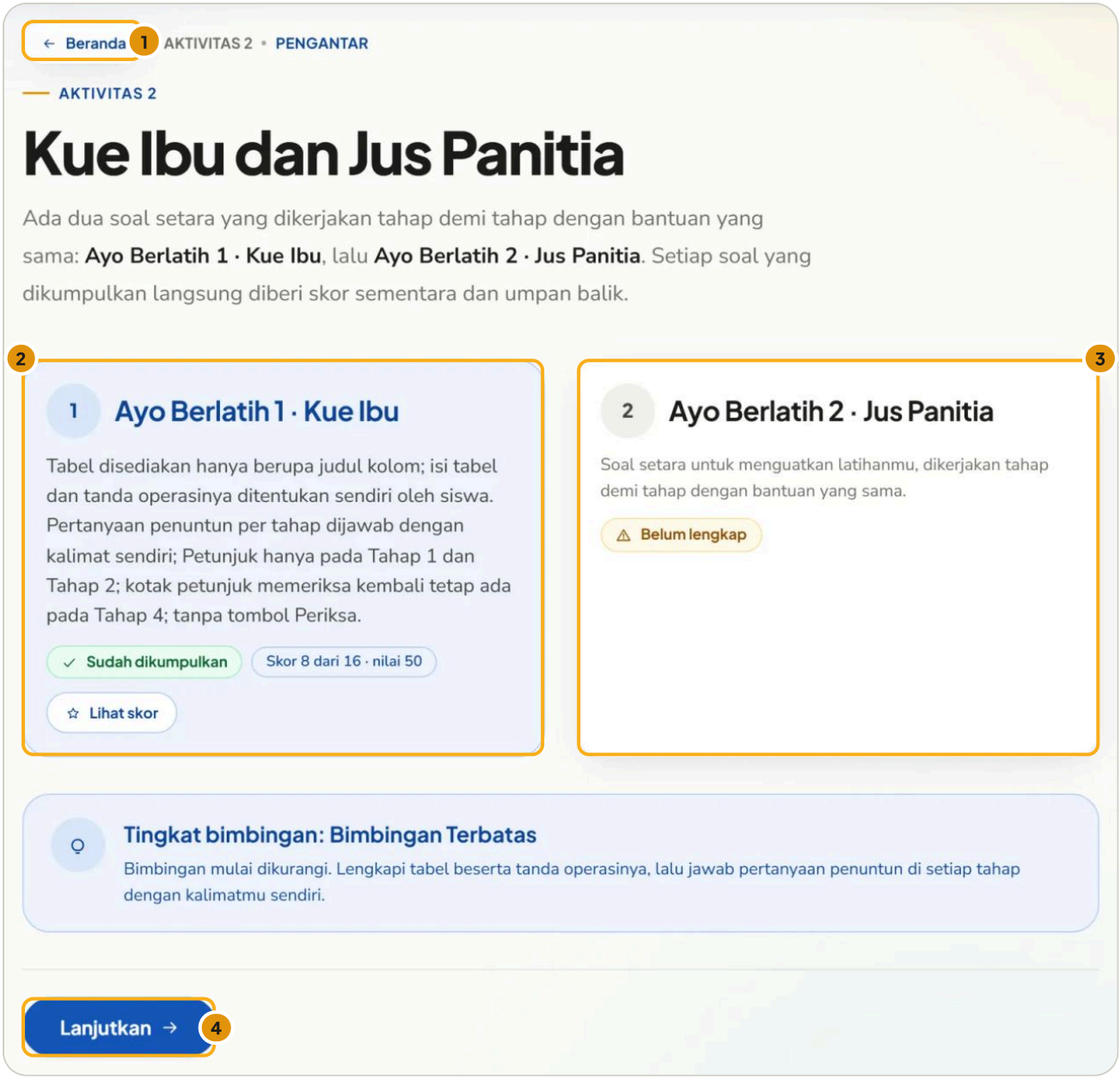
BAB 4

Mengerjakan aktivitas

Halaman pengantar, tahap demi tahap, jenis isian, 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.

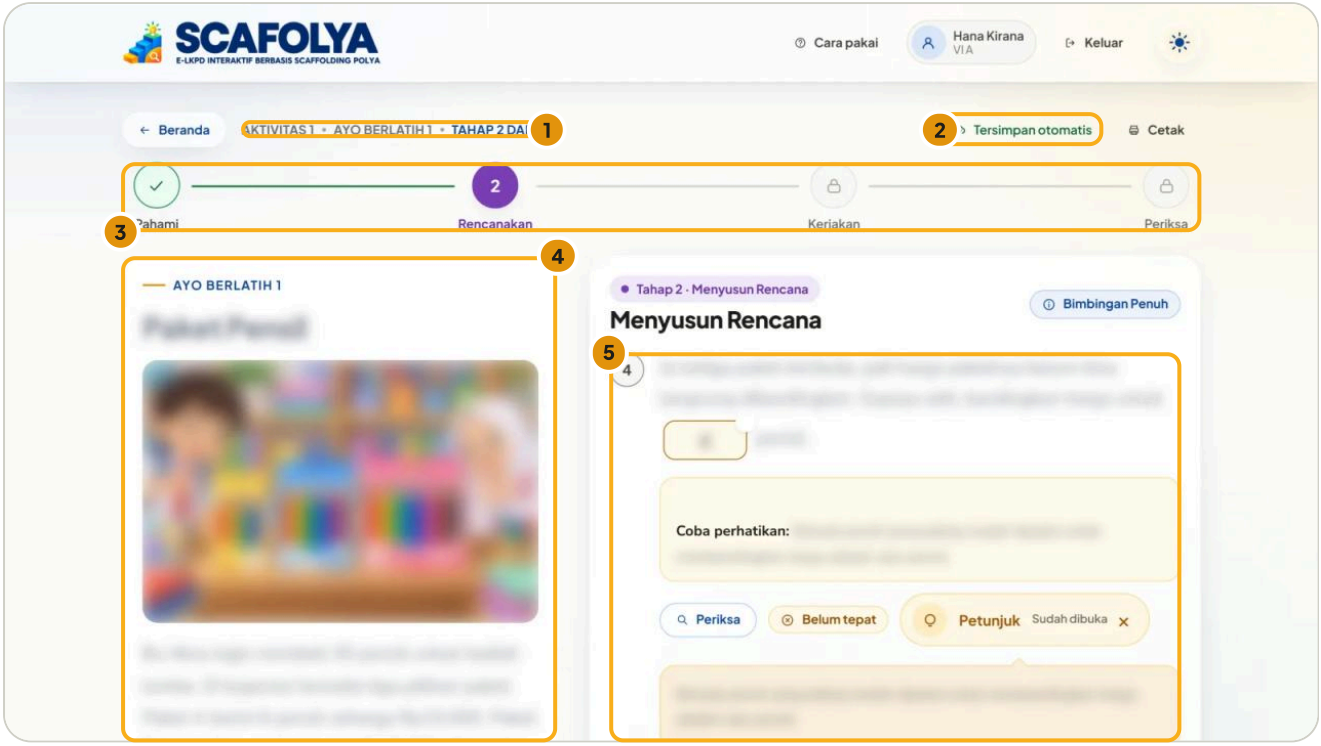


Halaman pengantar aktivitas.

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.

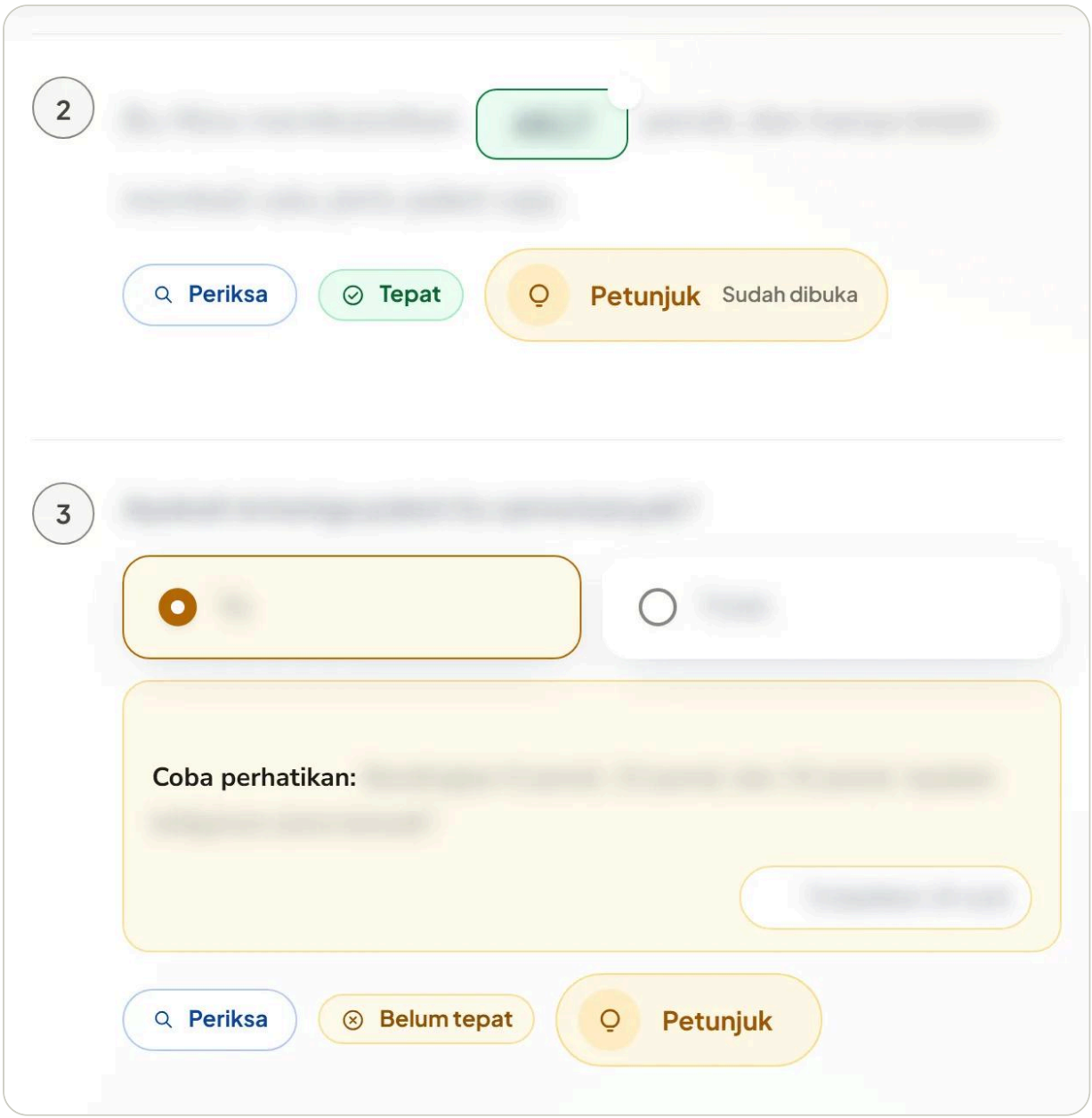
1. Posisimu: aktivitas, soal, dan tahap
2. Tanda **Tersimpan otomatis** dan tombol **Cetak**
3. Urutan empat tahap
4. Kartu soal
5. Butir yang dikerjakan di tahap ini

- 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.
Tabel	Ketik di sel tabel yang berkotak kosong. Tabel yang lebar bisa digeser ke samping.

ISIAN	CARA MENGISINYA
Pilihan	Tekan salah satu pilihan.
Uraian	Tulis jawaban dengan kalimatmu sendiri di kolom yang besar. Kolomnya memanjang mengikuti tulisanmu.
Tabel bantu	Ada di Aktivitas 3. Boleh dipakai, boleh juga dikosongkan. Tekan **Tambah baris** untuk menambah baris, sampai 12 baris, dan **Hapus baris terakhir** untuk membuangnya.

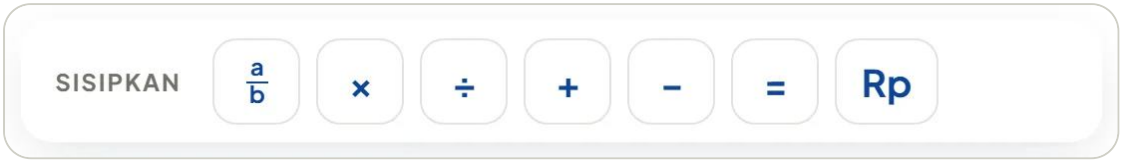


Kotak isian dan pilihan. Isinya disamarkan pada gambar ini.

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.

4.4 Tombol simbol

Di atas kolom uraian ada baris **Sisipkan** berisi tombol simbol. Tekan tombolnya, dan simbol itu masuk di tempat kursormu berada.



Baris tombol simbol.

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

4.5 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, kalau masih ada jawaban yang belum tepat atau belum diperiksa, muncul pengingat. Pilih **Kembali memperbaiki** untuk memperbaiki, atau **Tetap lanjut**.
- Sesudah lanjut, tahap itu tidak bisa diubah lagi.



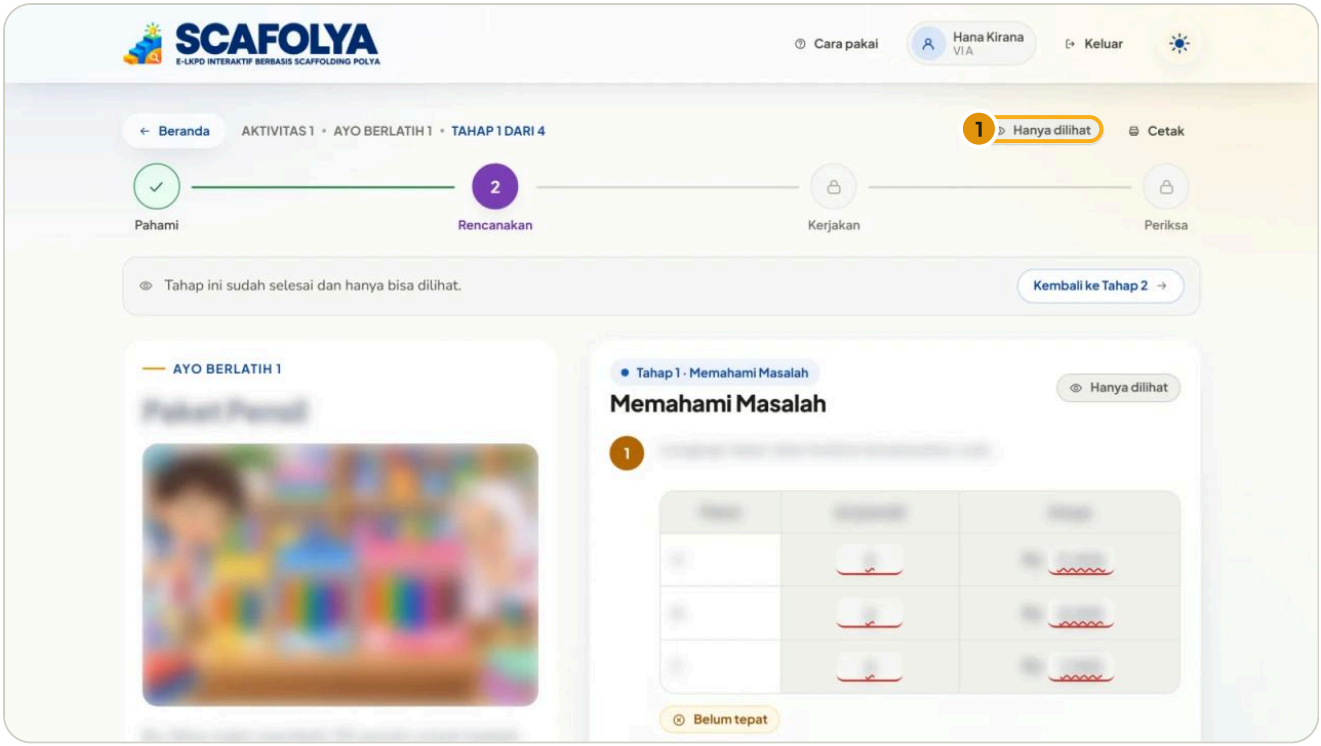
Pengingat sebelum lanjut di Aktivitas 1.

1 Tombol **Kembali memperbaiki**

2 Tombol **Tetap lanjut**

4.6 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. Tekan **Kembali ke Tahap ...** untuk kembali mengerjakan.



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

1 Tanda **Hanya dilihat**

4.7 Bantuan yang berkurang

AKTIVITAS	BANTUAN UNTUKMU
Aktivitas 1 · Bimbingan Penuh	Butirnya terstruktur. Ada tombol **Petunjuk** dan **Periksa** di butir isian.
Aktivitas 2 · Bimbingan Terbatas	Tabel hanya berisi judul kolom; kamu mengisi angka dan tanda operasinya. Pertanyaan penuntun dijawab dengan kalimatmu sendiri. Ada **Petunjuk tahap ini** di Tahap 1 dan Tahap 2. Tidak ada Periksa.
Aktivitas 3 · Bimbingan Minimal	Setiap tahap hanya berisi nama tahap dan satu perintah singkat. Tidak ada Petunjuk dan Periksa. Di Tahap 2 dan Tahap 3 kamu boleh memakai tabel bantu.

Lihat juga: Bantuan saat mengerjakan

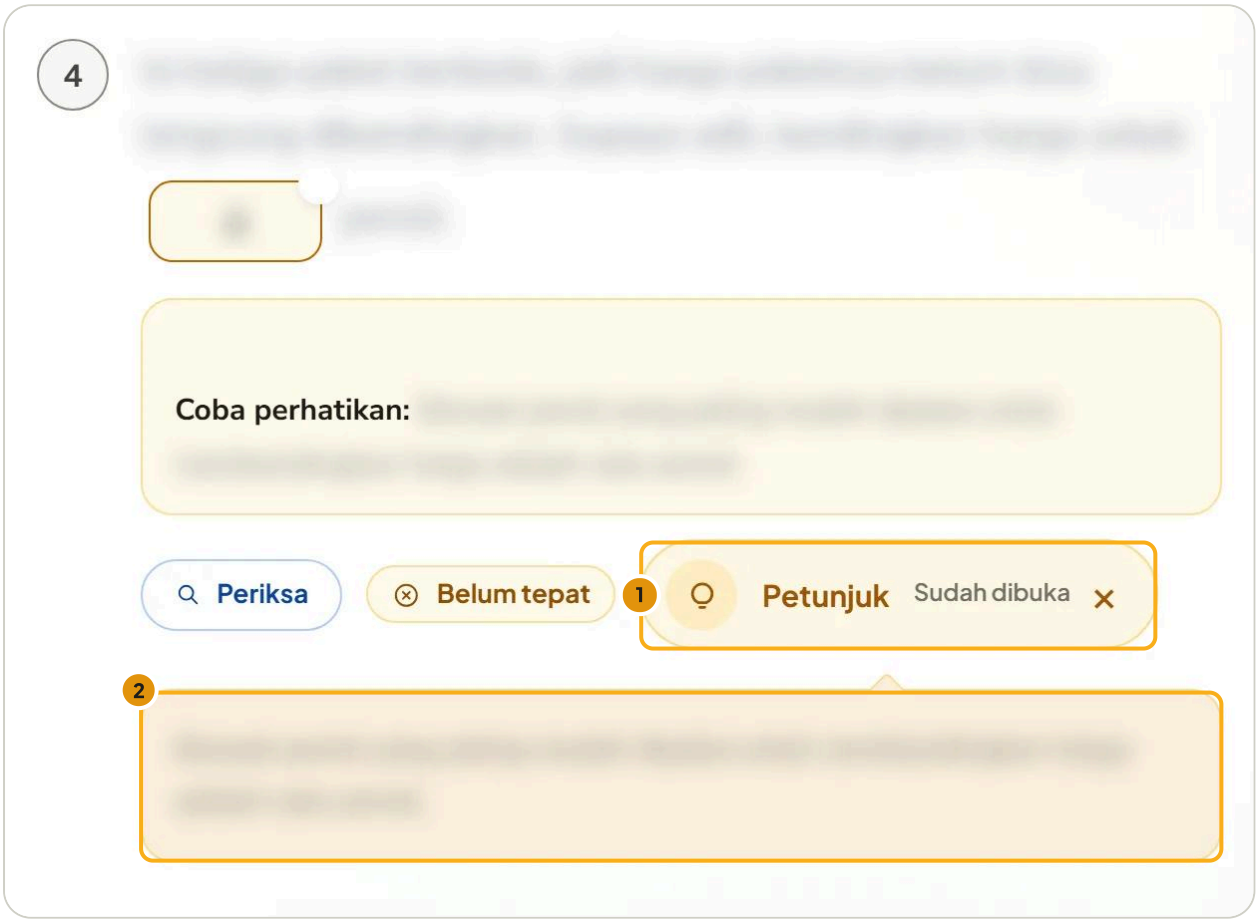
BAB 5

Bantuan saat mengerjakan

Tombol Petunjuk, petunjuk yang menuntun langkah demi langkah, tombol Periksa, dan Tahap 4 Memeriksa Kembali.

5.1 Tombol Petunjuk

Kalau bingung, tekan **Petunjuk**. Di Aktivitas 1, kebanyakan tombol Petunjuk langsung menuntunmu langkah demi langkah di soal (lihat bagian berikutnya). Tombol Petunjuk yang lain membuka kartu petunjuk di bawah tombolnya; tekan **Petunjuk** sekali lagi untuk menutupnya.



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

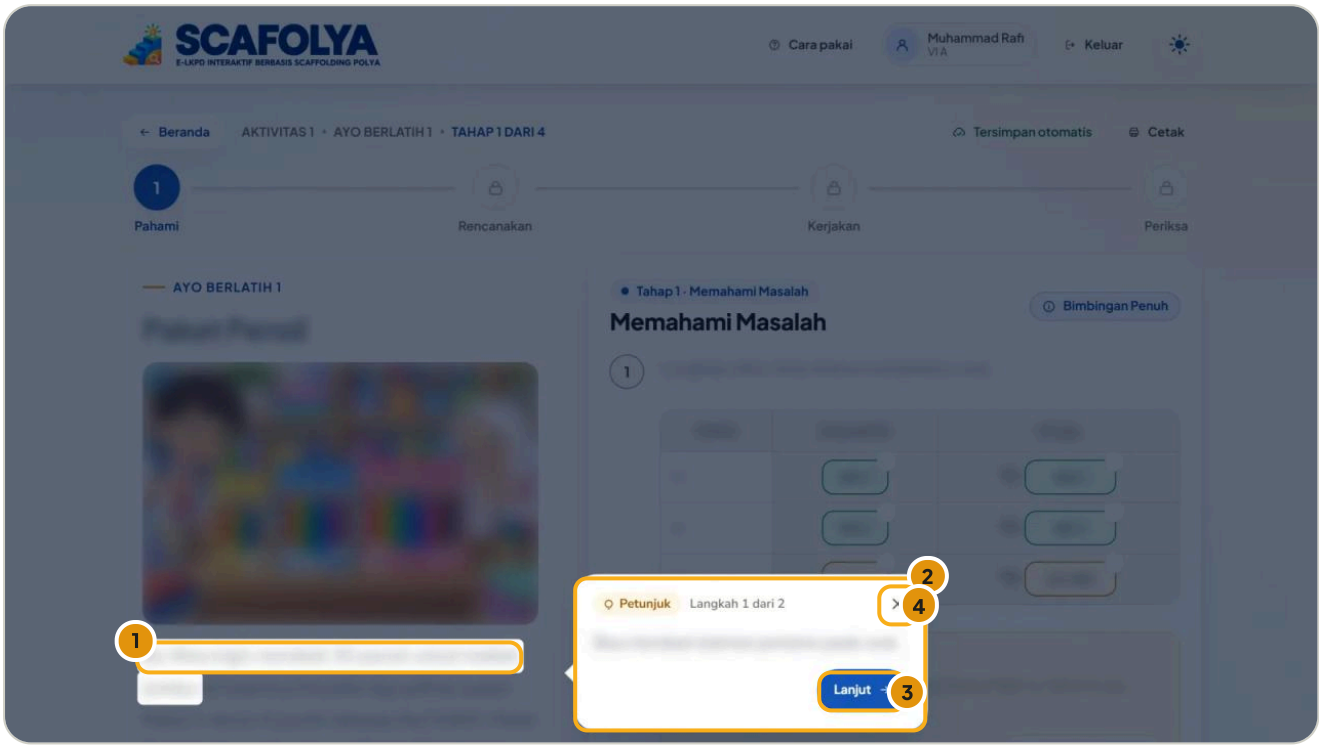
1 Tombol **Petunjuk** dan tanda **Sudah dibuka**

2 Isi petunjuk

- Sesudah dibuka, muncul tanda **Sudah dibuka**.
- Membuka petunjuk tidak mengurangi apa pun.
- Di Aktivitas 2, petunjuk ada di kartu **Petunjuk tahap ini** di atas butir Tahap 1 dan Tahap 2.

5.2 Petunjuk yang menuntun langkah demi langkah

Di Aktivitas 1, kebanyakan tombol **Petunjuk** membuka petunjuk yang menuntunmu langkah demi langkah. Layar menjadi redup, dan bagian soal, baris tabel, atau kotak yang penting disorot terang, seperti diterangi senter.



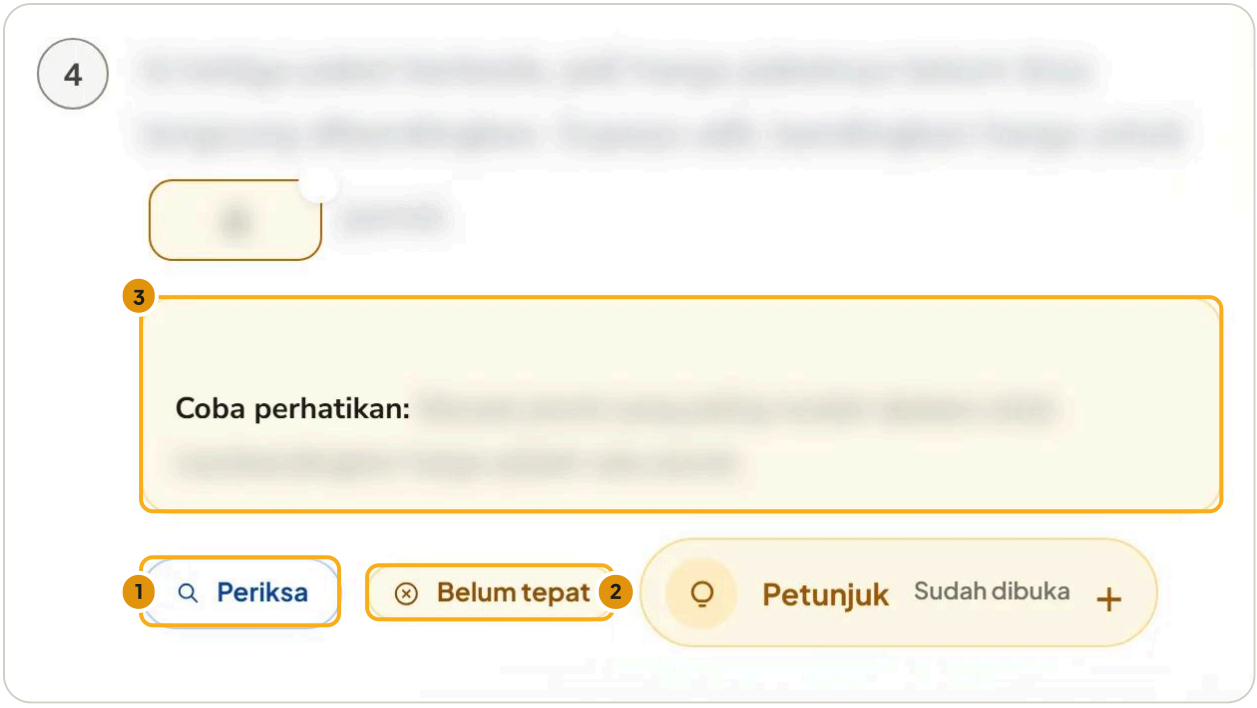
Petunjuk yang menuntun. Isi soal disamarkan pada gambar ini.

1. Bagian yang disorot
2. Balon **Petunjuk** dengan penghitung **Langkah … dari …**
3. Tombol **Lanjut**
4. Tombol silang untuk menutup petunjuk

- Tekan **Lanjut** untuk langkah berikutnya, dan **Sebelumnya** untuk kembali.
- Di langkah terakhir, kotak jawabanmu disorot. Tekan **Selesai**, lalu isi jawabanmu.
- Tekan tombol silang atau `Esc` untuk menutupnya. Tombol panah kanan dan kiri juga bisa dipakai.

5.3 Tombol Periksa

Di Aktivitas 1, setiap butir berkotak, bertabel, atau berpilihan punya tombol **Periksa**. Tekan untuk mengetahui kotak mana yang sudah tepat.



Hasil Periksa. Isian disamarkan pada gambar ini.

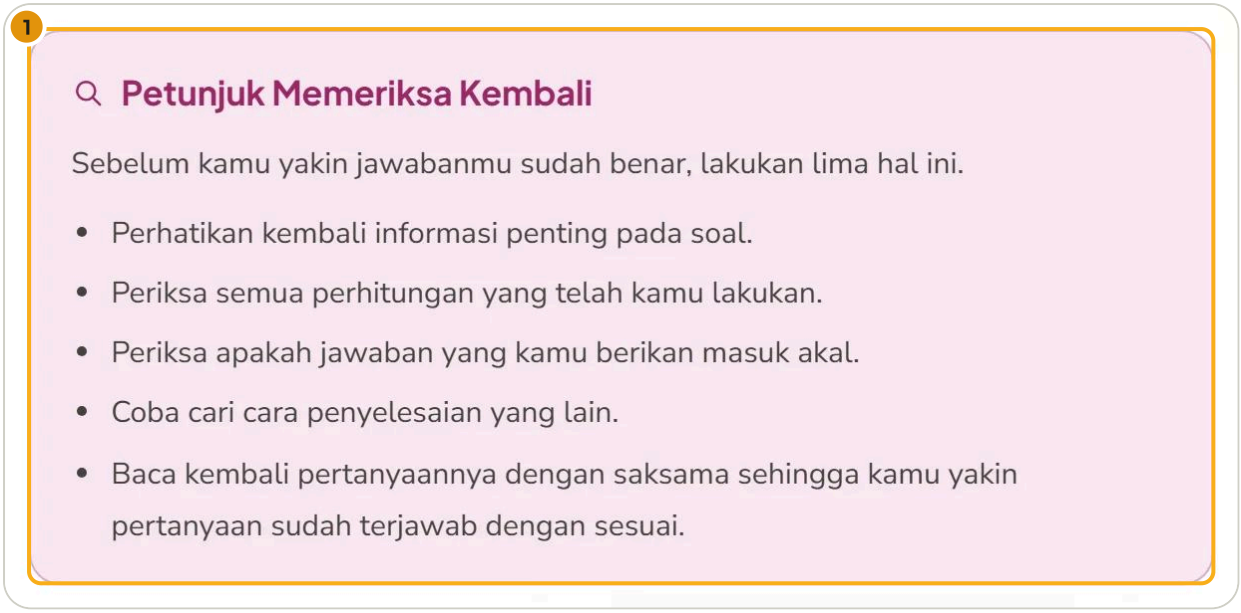
1. Tombol **Periksa**
2. Status **Belum tepat**
3. Pesan **Coba perhatikan:**

STATUS	ARTINYA
Belum diperiksa	Belum kamu periksa, masih ada kotak yang kosong, atau isinya kamu ubah sesudah diperiksa.
Tepat	Jawabanmu sudah tepat.
Belum tepat	Masih perlu diperbaiki.

- Kalau belum tepat, muncul pesan **Coba perhatikan:** yang membantumu memperbaiki. Beberapa pesan punya tombol **Tunjukkan di soal**.
- Kamu boleh memeriksa berkali-kali. Periksa tidak mengurangi skor.
- Kalau semua kotak kosong, muncul pesan **Isi dulu, ya**.
- Kalau internet putus, muncul pesan **Pemeriksaan dapat dilakukan setelah tersambung.**

5.4 Tahap 4: Memeriksa Kembali

Di awal Tahap 4 ada kotak **Petunjuk Memeriksa Kembali** berisi lima hal yang perlu kamu lakukan sebelum yakin jawabanmu benar.



Kotak Petunjuk Memeriksa Kembali di awal Tahap 4. Isinya disamarkan pada gambar ini.

1 Kotak **Petunjuk Memeriksa Kembali**

Butir terakhir menanyakan cara penyelesaian lain. Di bawah kolom **Cara lainmu** tertulis **Boleh dikosongkan. Butir ini tidak mengurangi skormu.**

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.

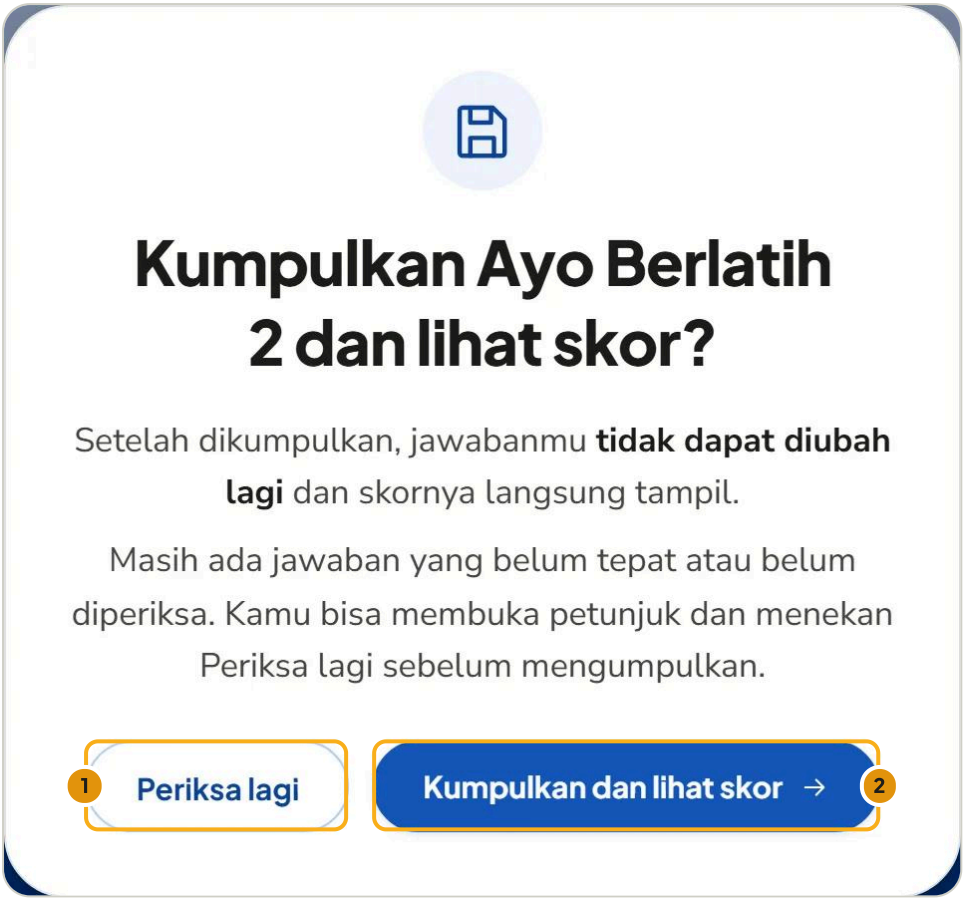
Lihat juga: Internet putus

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**. Jendela pertanyaan muncul untuk memastikan kamu sudah yakin. Di Aktivitas 1, jendela ini juga mengingatkan kalau masih ada jawaban yang belum tepat.



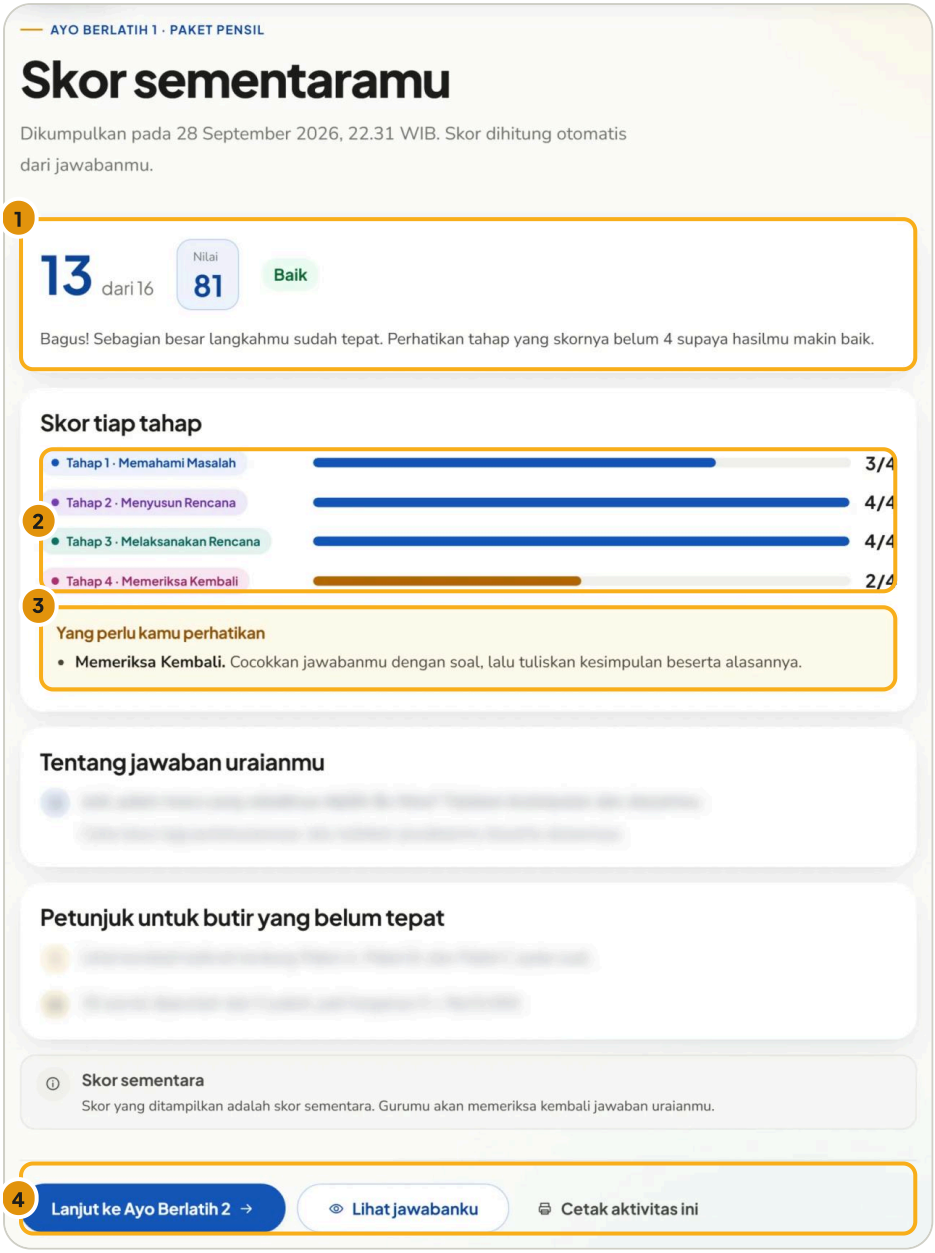
Jendela pertanyaan sebelum mengumpulkan.

1. Tombol **Periksa lagi**
2. Tombol **Kumpulkan dan lihat skor**

> ⚠ **Penting**
> Sesudah dikumpulkan, jawabanmu tidak bisa diubah lagi. Tekan **Periksa lagi** 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 jawabanku**, dan **Cetak aktivitas ini**

- Skor setiap tahap 0 sampai 4, jadi totalnya paling banyak 16.
- Bagian **Yang perlu kamu perhatikan** memberi saran untuk tahap yang skornya masih rendah.
- Kartu **Tentang jawaban uraianmu** dan **Petunjuk untuk butir yang belum tepat** membantumu belajar dari jawabanmu.
- Skor ini sementara. Gurumu akan memeriksa kembali jawabanmu.
- Tekan **Lanjut ke Ayo Berlatih 2**, **Kembali ke Beranda**, atau **Lanjut ke Uji Pemahaman**, sesuai posisimu.

> **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.

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 Ayo Berlatih 1 belum bisa dibuka. Sesudah aktivitasnya selesai, jawaban itu 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.

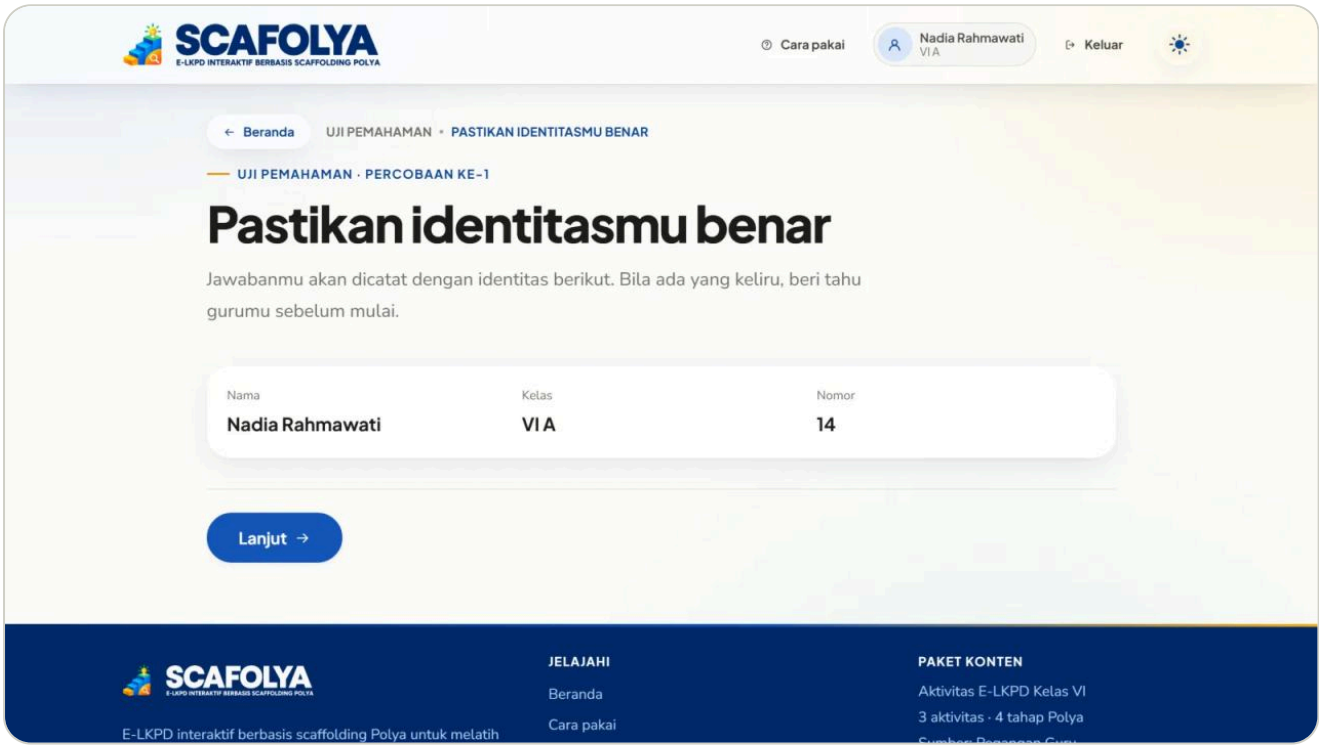
BAB 7

Uji Pemahaman

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

7.1 Memastikan identitas

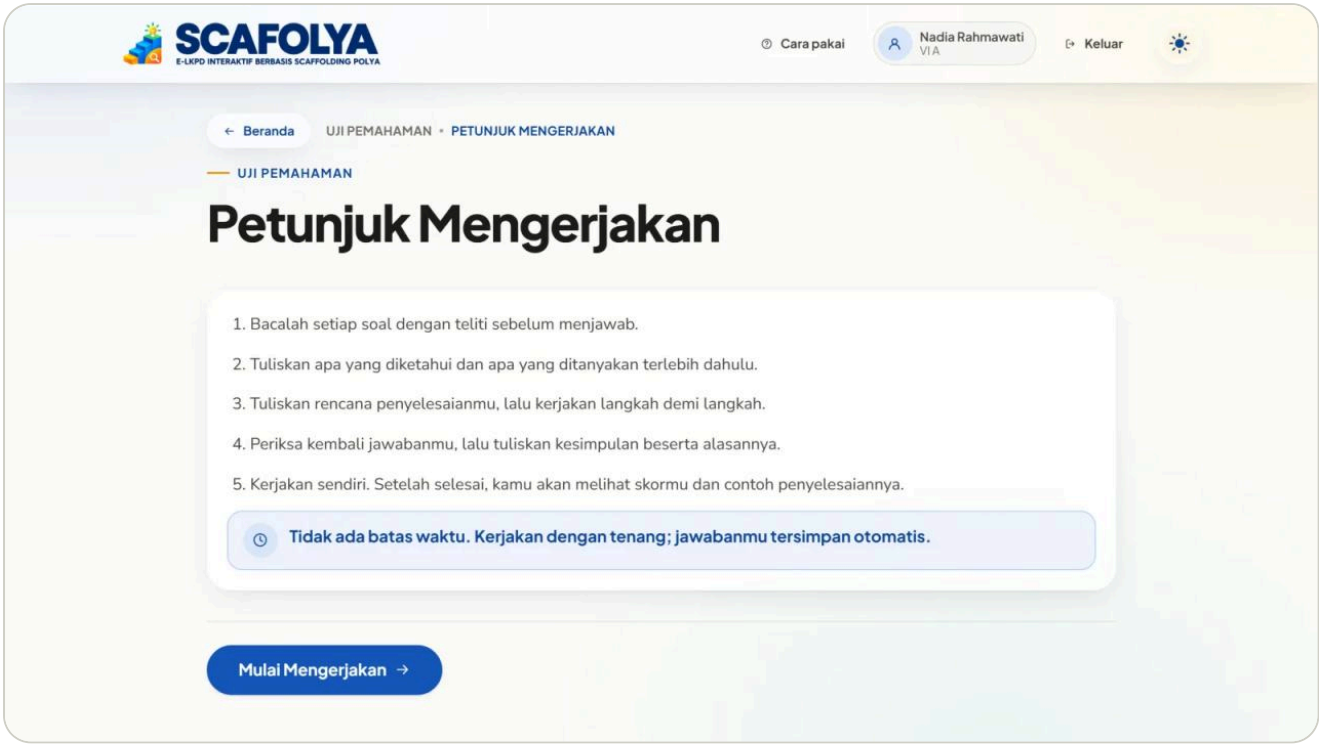
Buka Uji Pemahaman dari Beranda. Layar pertama menampilkan **Nama**, **Kelas**, dan **Nomor**-mu. Kalau ada yang keliru, beri tahu gurumu sebelum mulai. Kalau sudah benar, tekan **Lanjut**.



Layar Pastikan identitasmu benar.

7.2 Petunjuk mengerjakan

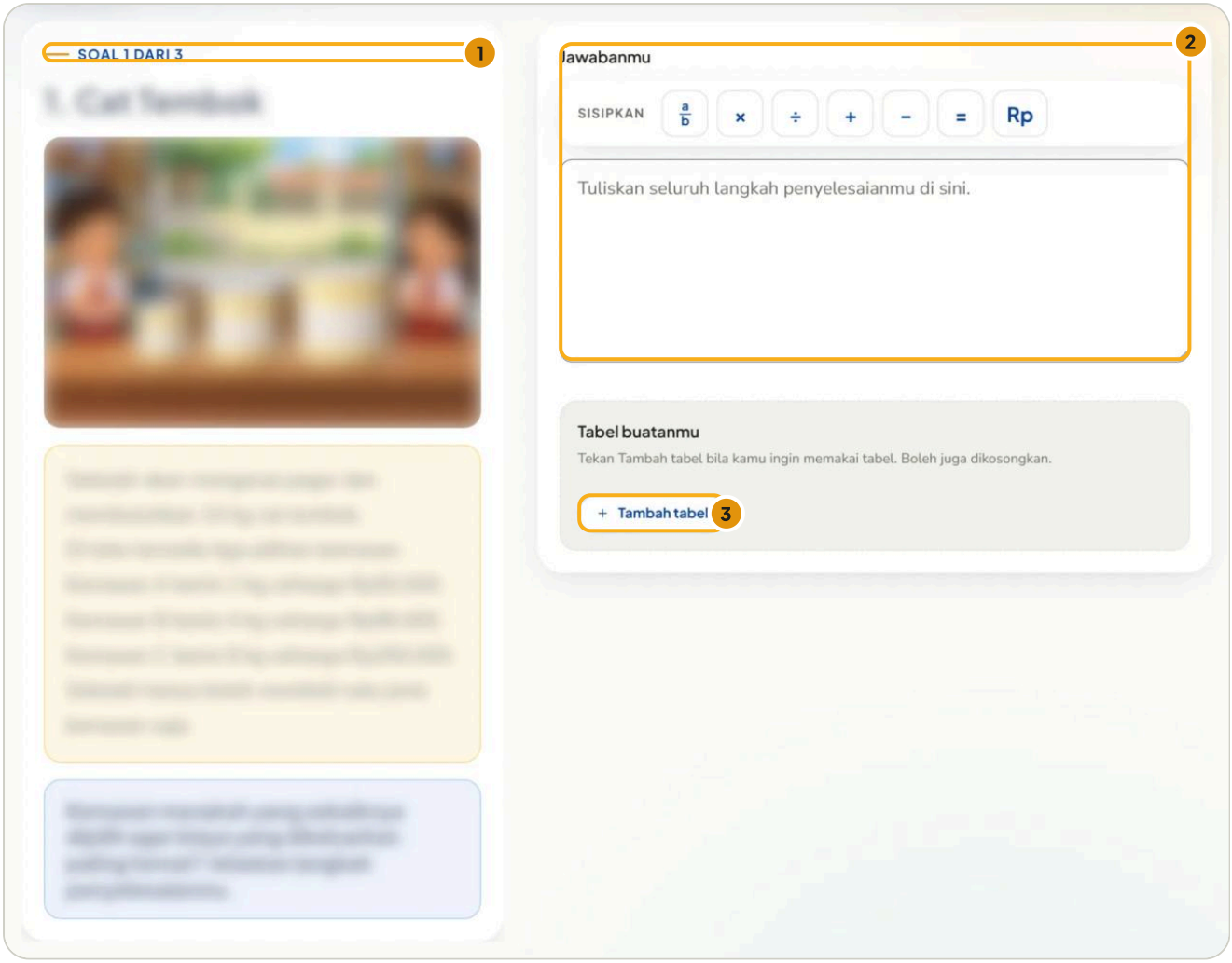
Baca lima petunjuk mengerjakan. **Tidak ada batas waktu**, jadi kerjakan dengan tenang. Tekan **Mulai Mengerjakan** kalau sudah siap.



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**

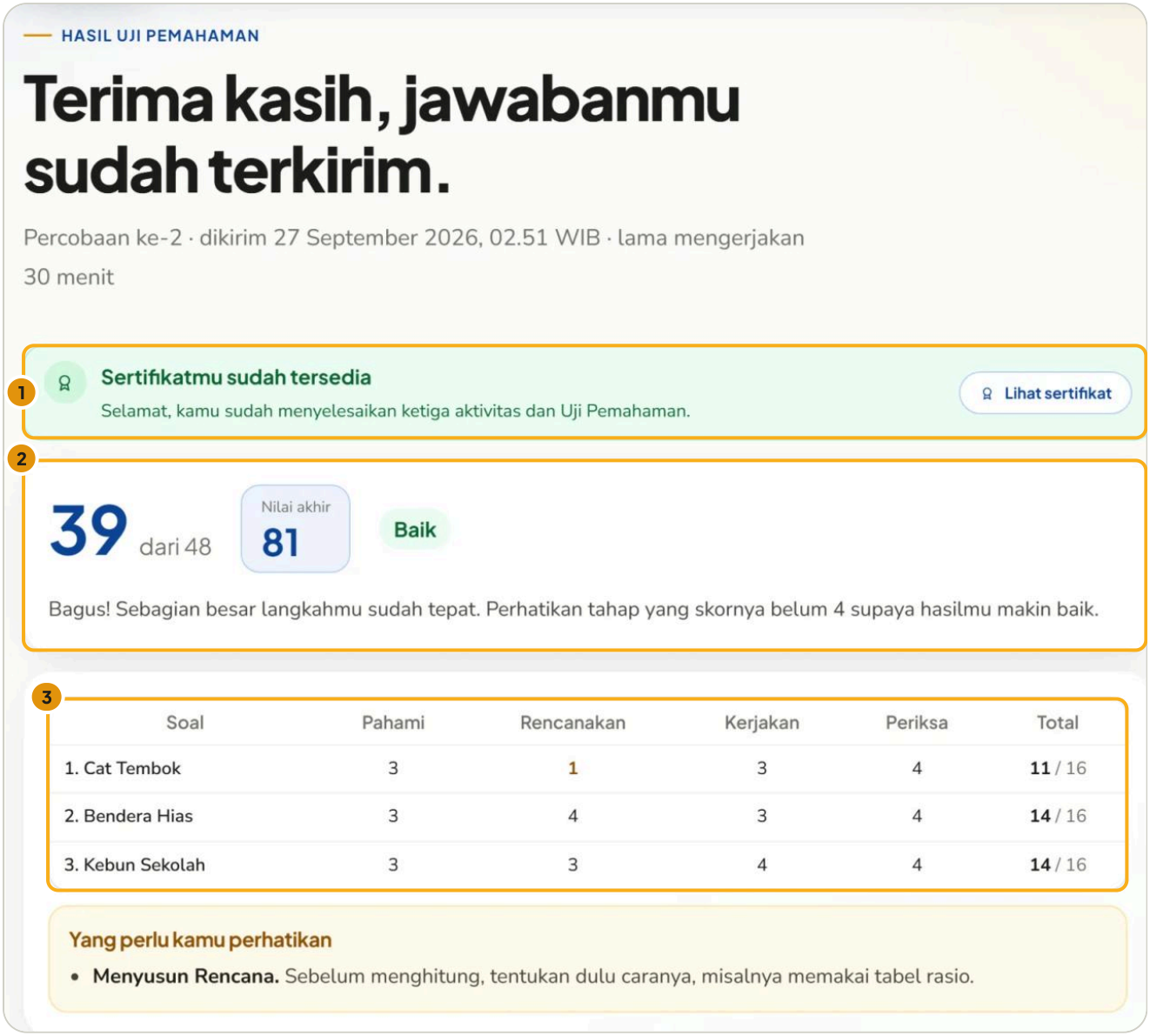
- Tekan **Tambah tabel** kalau ingin memakai tabel. Tabel boleh dikosongkan dan tidak dinilai. Setiap soal bisa punya sampai 4 tabel. Tombol **Tambah baris**, **Hapus baris terakhir**, dan **Hapus tabel** mengatur tabelnya.
- Tidak ada Petunjuk dan Periksa di sini. Kerjakan sendiri.
- Jawabanmu tersimpan otomatis.

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 akhir
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.

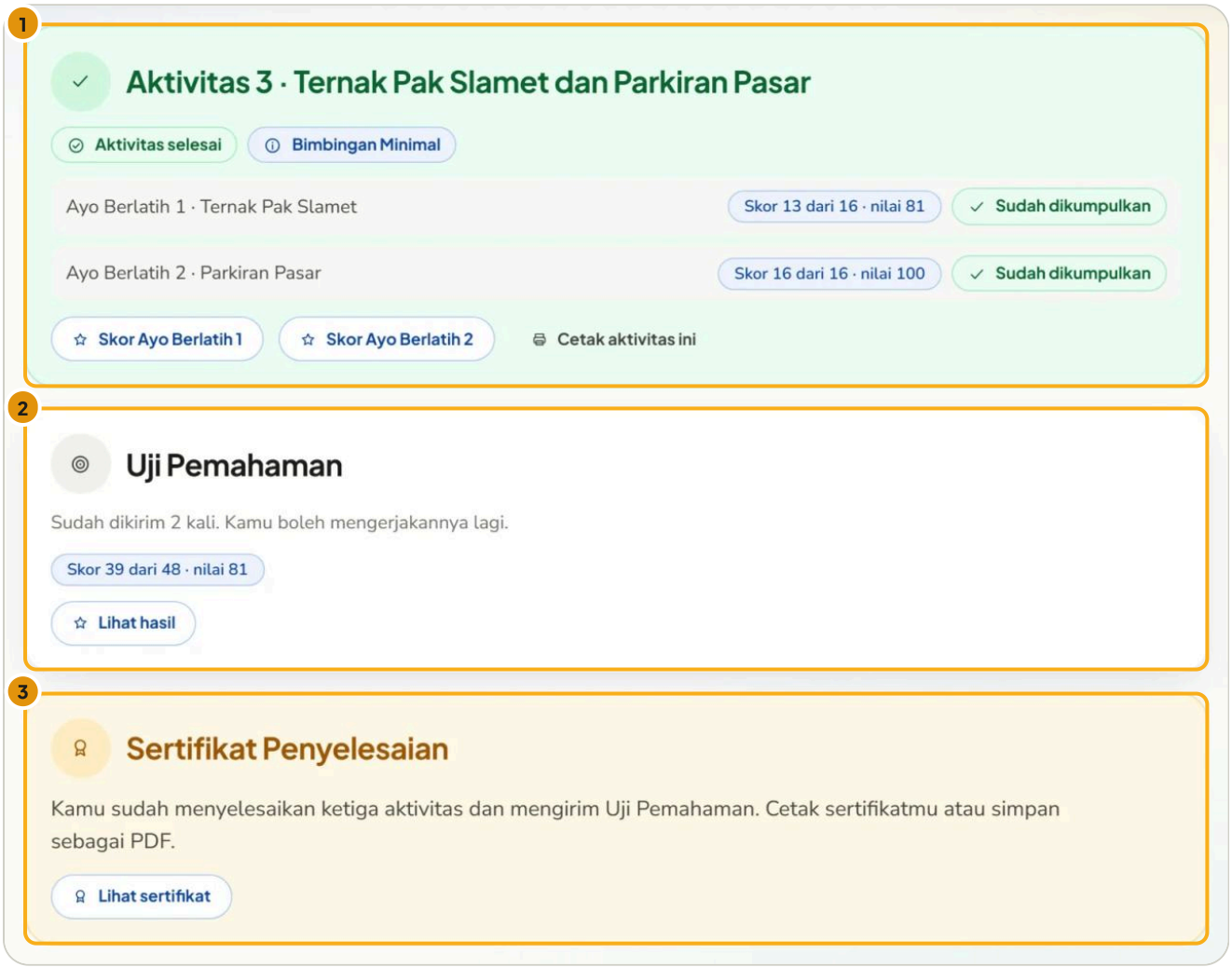
BAB 8

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**.

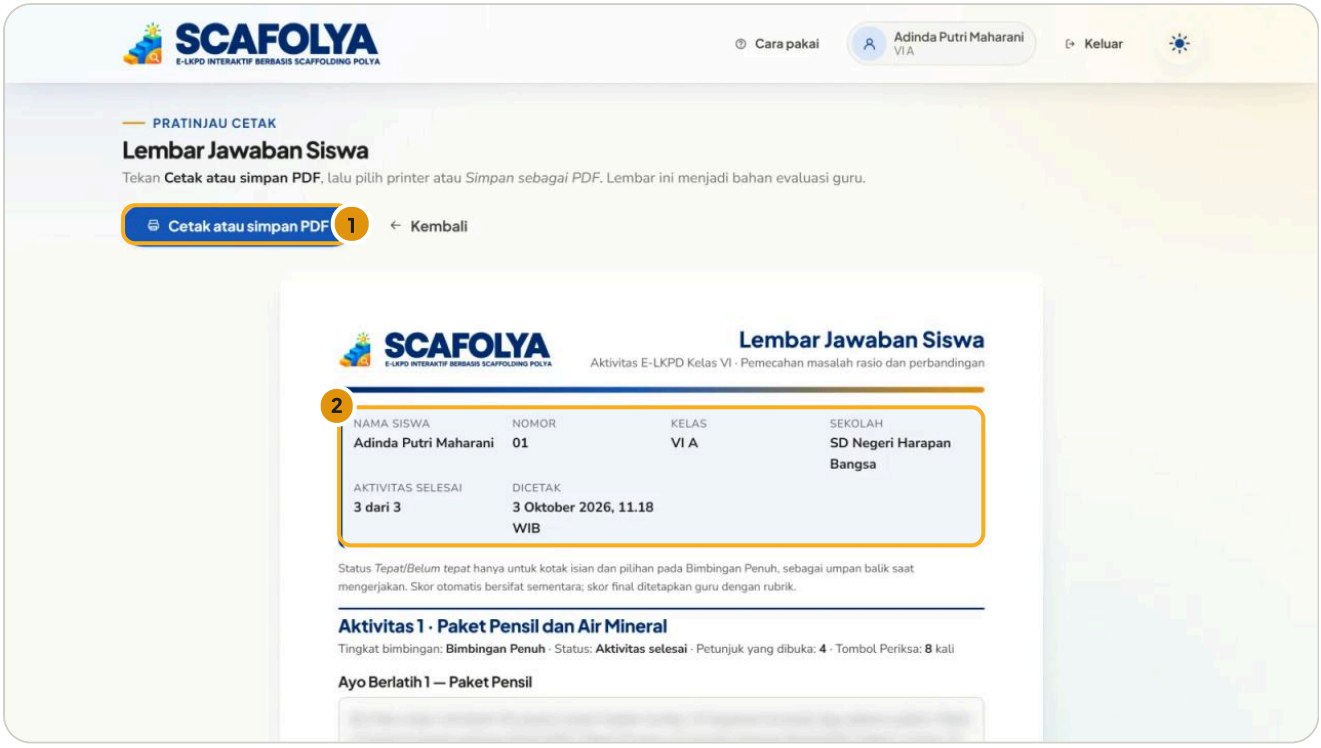


Bagian bawah halaman Ringkasan.

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

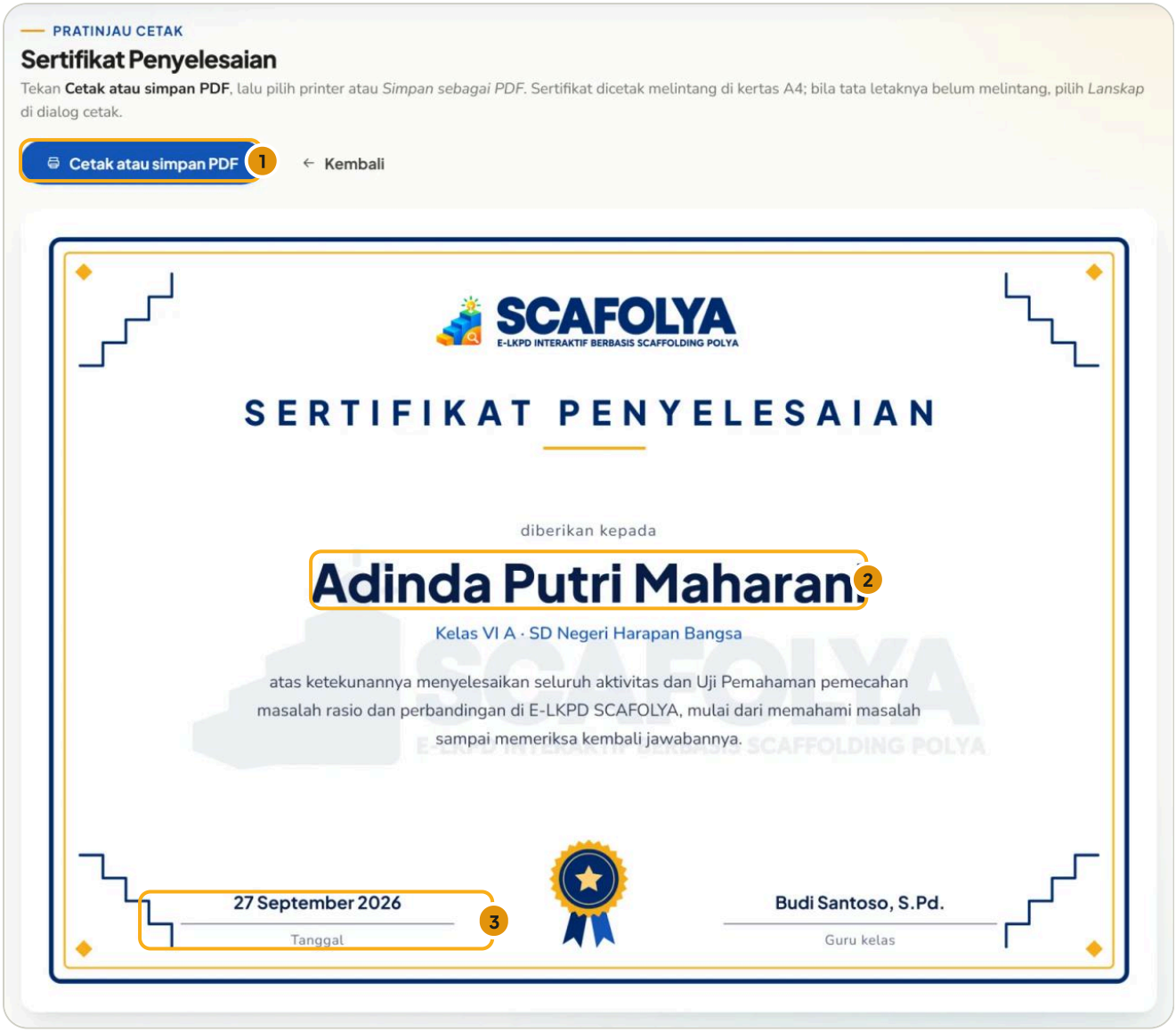
1. Tekan **Cetak atau simpan PDF**.
2. Pilih printer, atau pilih **Simpan sebagai PDF**.
3. Tekan **Kembali**. Dari lembar satu aktivitas kamu kembali ke halaman pengantar; tekan **Lanjutkan** untuk meneruskan.

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.

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, tanggal, dan nama gurumu. Sertifikat tidak memuat skor.

BAB 9

Kalau ada masalah

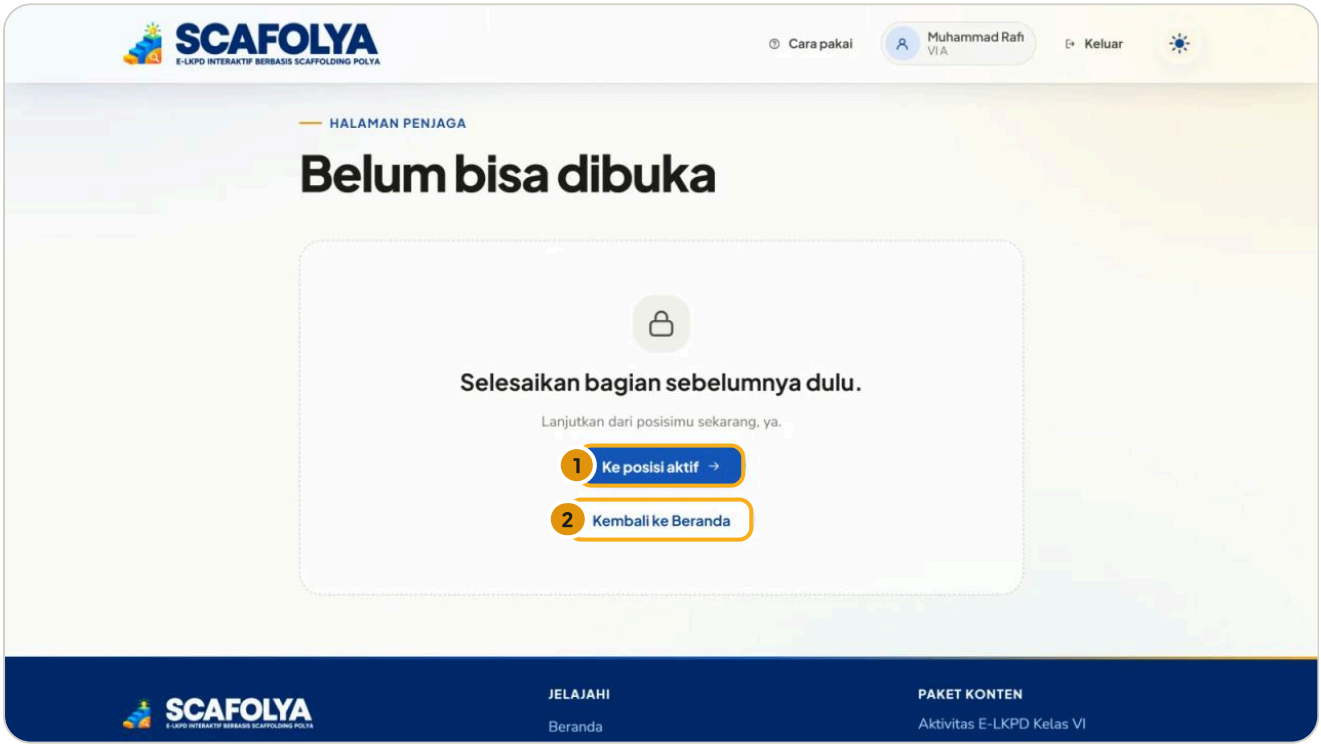
Lupa kata sandi, halaman belum bisa dibuka, internet putus, waktu masuk habis, halaman gagal dimuat, dan situs sedang diperbarui.

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.