

PENGUNAAN CYBERMON UNTUK SISWA

1. PENDAHULUAN

Cybermon merupakan sebuah platform *Learning Management System* (LMS) yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran pemrograman dengan fokus elemen pemrograman terstruktur. Cybermon adalah platform pembelajaran online (LMS) yang dibuat khusus untuk belajar pemrograman, Cybermon menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, di mana pengguna dapat berpartisipasi dalam proyek berbasis pembelajaran (*ProjectBased Learning* atau PjBL).

a. Tujuan Pembuatan Panduan

Panduan ini dibuat bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memberikan gambaran maupun dijadikan sebagai panduan penggunaan LMS Cybermon untuk siswa

b. Deskripsi

Panduan ini dibuat untuk membantu siswa menggunakan LMS Cybermon dalam kegiatan belajar. Di dalamnya berisi informasi umum tentang platform, seperti:

- Apa itu LMS Cybermon
- Tujuan dibuatnya panduan ini
- Cara menggunakan Cybermon untuk siswa

Dengan membaca panduan ini, siswa diharapkan bisa memahami bagaimana cara mengakses LMS Moodle Cybermon. Semua dijelaskan langkah demi langkah agar mudah dipahami oleh siapa pun, termasuk yang baru pertama kali menggunakannya.

c. Akses Siswa

Sebagai siswa, kamu bisa mengakses berbagai fitur Cybermon berikut:

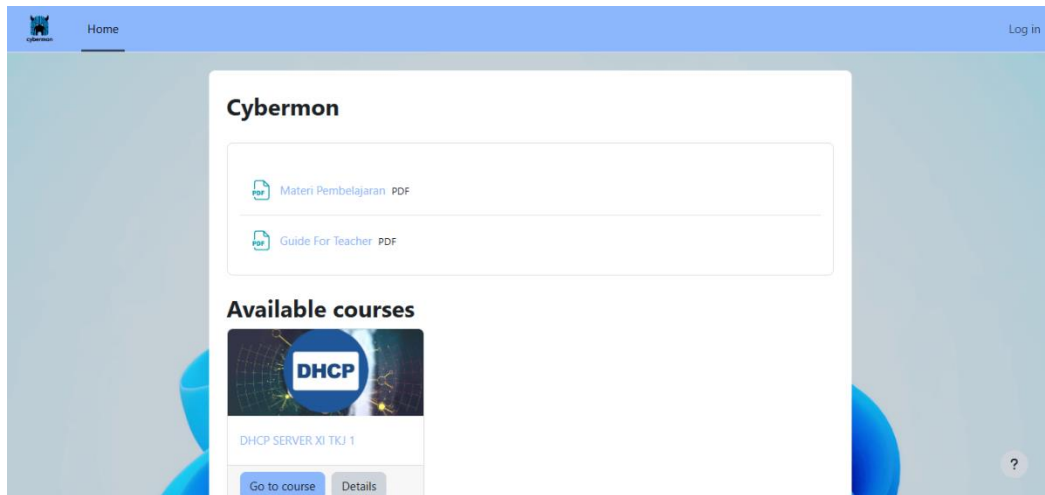
- 1) Login melalui LMS Cybermon
- 2) Mengakses materi pembelajaran
- 3) Mengerjakan pretest kelompok
- 4) Mengakses PjBL
- 5) Mengerjakan proyek PjBL
- 6) Melihat nilai dan umpan balik
- 7) Mengelola profil dan pengaturan akun

2. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

Berikut penjelasan mengenai penggunaan cybermon.my.id untuk siswa

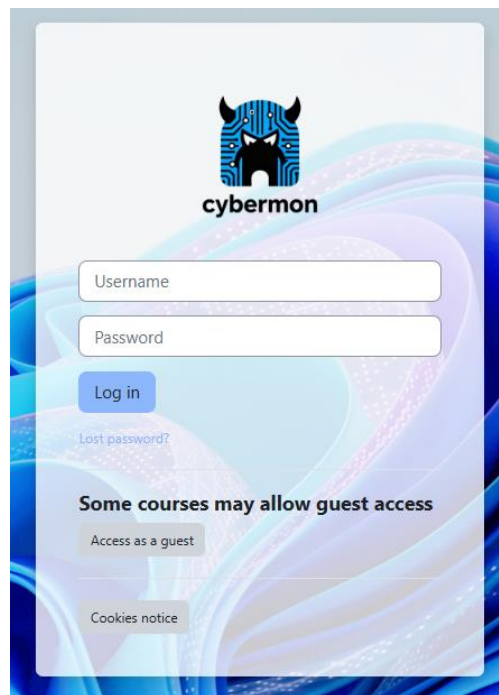
a. Login Cybermon

Dalam penggunaan LMS Cybermon yang telah dibuat, pengguna atau user pertama-tama harus masuk ke situs website berikut terlebih dahulu <https://cybermon.my.id/>, maka secara otomatis akan masuk pada halaman utama LMS seperti pada **Gambar 2.1.** berikut:



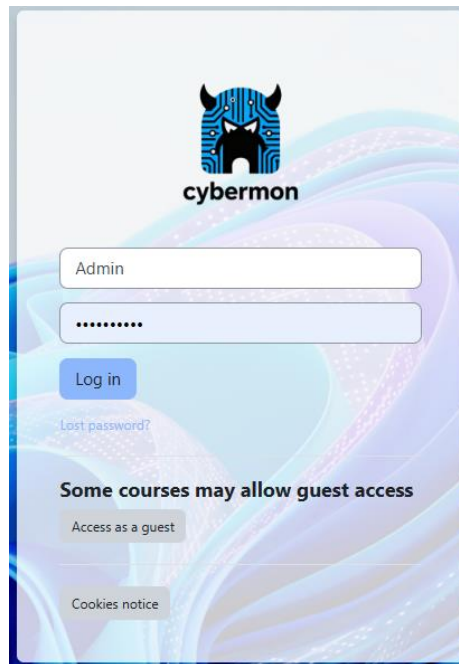
Gambar 2.1. Halaman Utama LMS

User dapat mengklik tombol “**Log in**” maka secara otomatis akan muncul halaman login seperti pada **Gambar 2.2.** berikut:



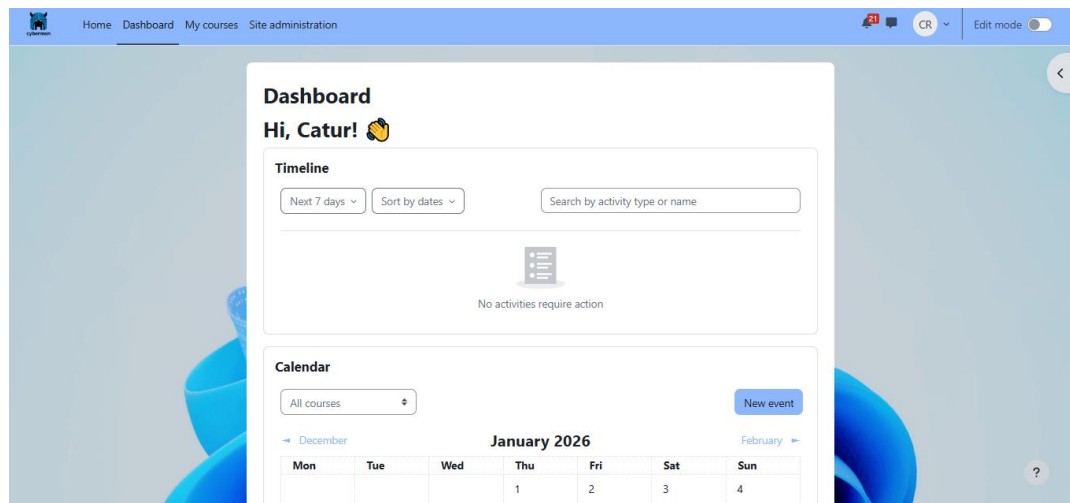
Gambar 2.2. Halaman Login LMS

Selanjutnya memasukkan *username* dan *password*, kemudian klik tombol login seperti pada **Gambar 2.3.** berikut:



Gambar 2.3. Memasukkan *username* dan *password*

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

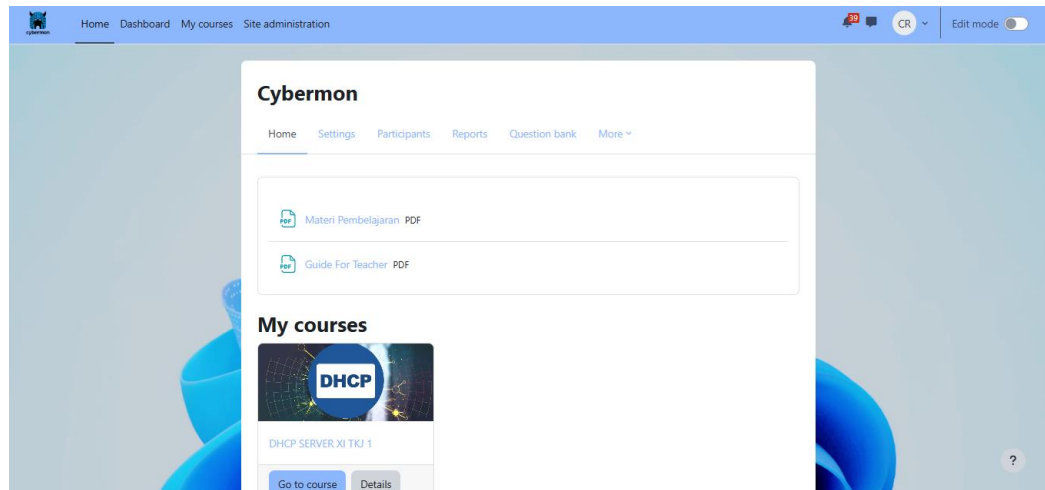


Gambar 2.4. Halaman Dashboard LMS

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

b. Mengakses materi pembelajaran

Materi pembelajaran berisikan materi pemrograman terstruktur, materi pembelajaran pada **Gambar 2.5.**

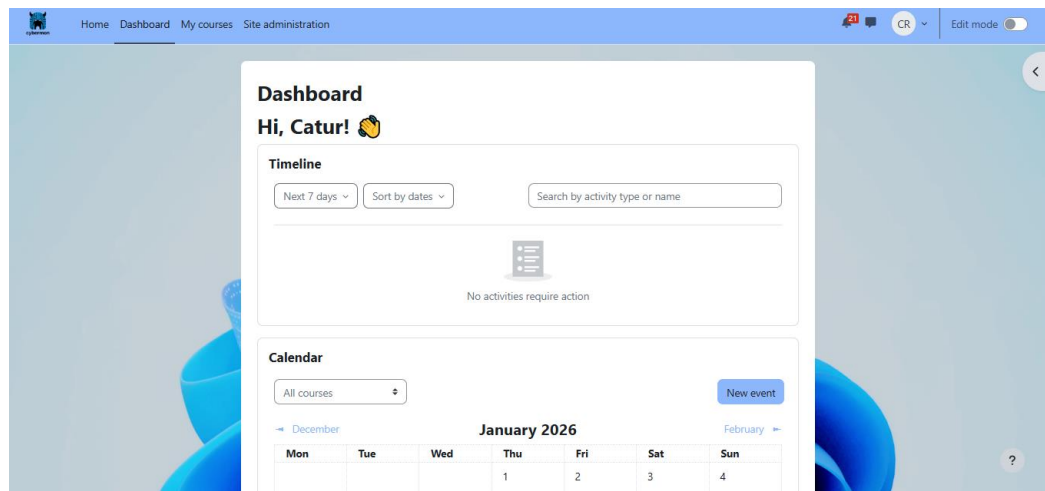


Gambar 2.5. materi pembelajaran

Materi pembelajaran terlerak di halaman awal Home agar mudah diakses langsung oleh siswa

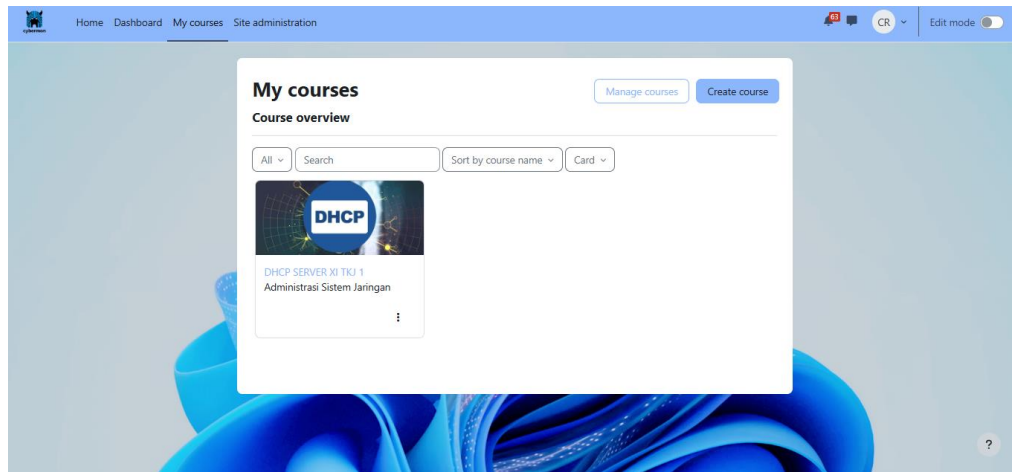
c. Mengakses PjBL

Setelah login, navigasikan ke **Dashboard siswa** maka akan muncul tampilan seperti pada **Gambar 2.6.**



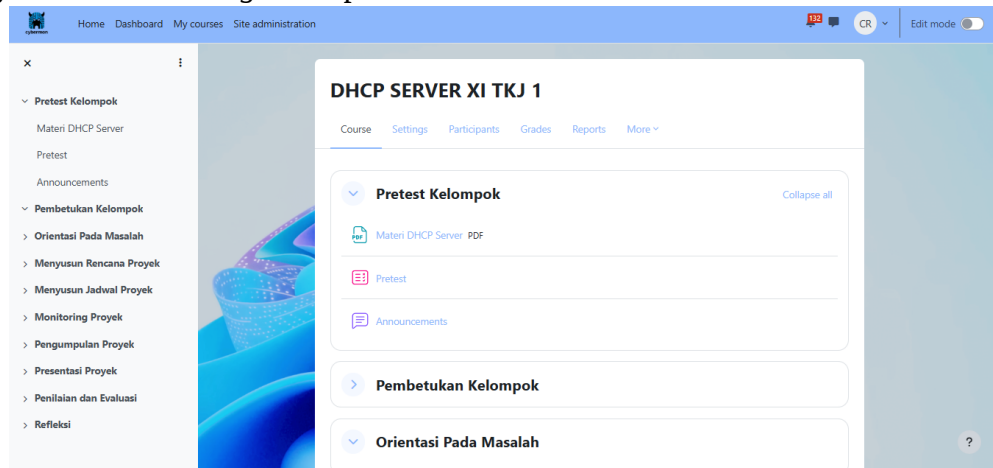
Gambar 2.6. Dashboard siswa

Kemudian klik pada menu **My Courses** seperti pada **Gambar 2.7**.



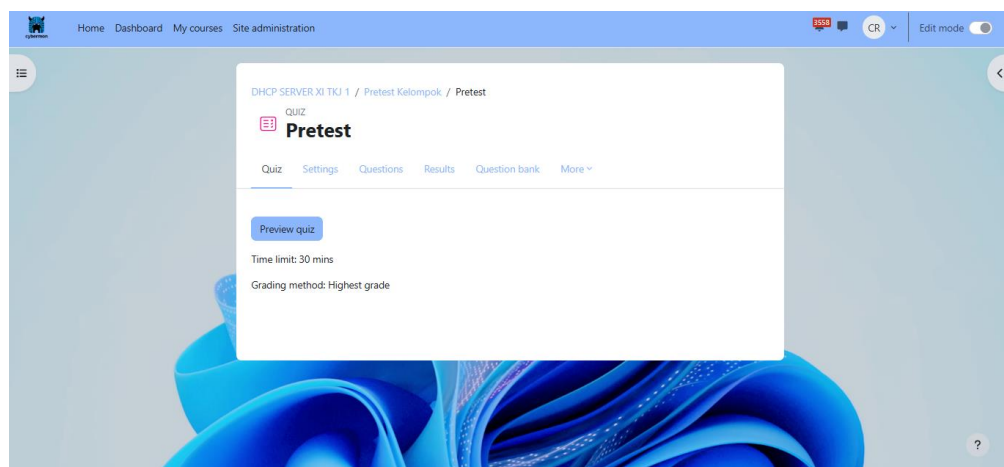
Gambar 2.7. Halaman My Courses

Tampilan *Project Based Learning* siswa pada **Gambar 2.8**.



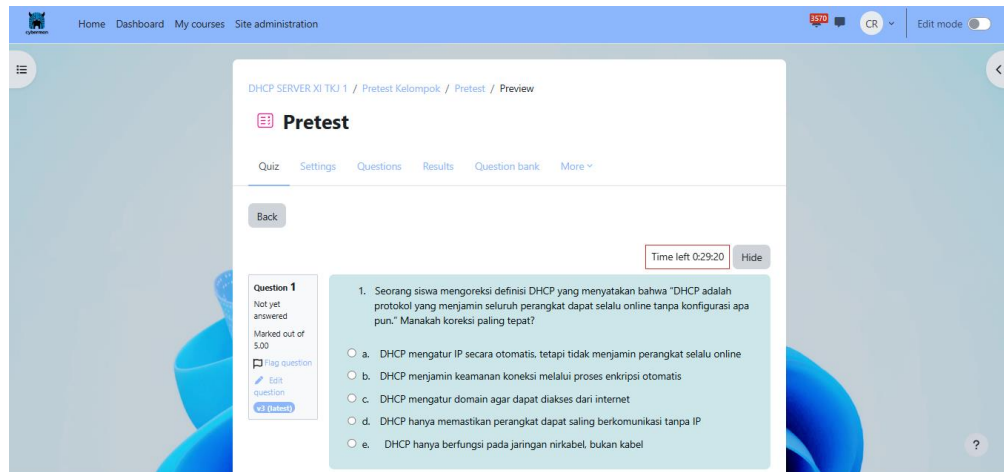
Gambar 2.8. tampilan PjBL

Didalam *Project Based Learning* terdapat beberapa sintaks, sebelum masuk ke sintaks siswa mengerjakan pretest kelompok sebelum masuk ke sintaks *Project Based Learning* seperti **Gambar 2.9**.



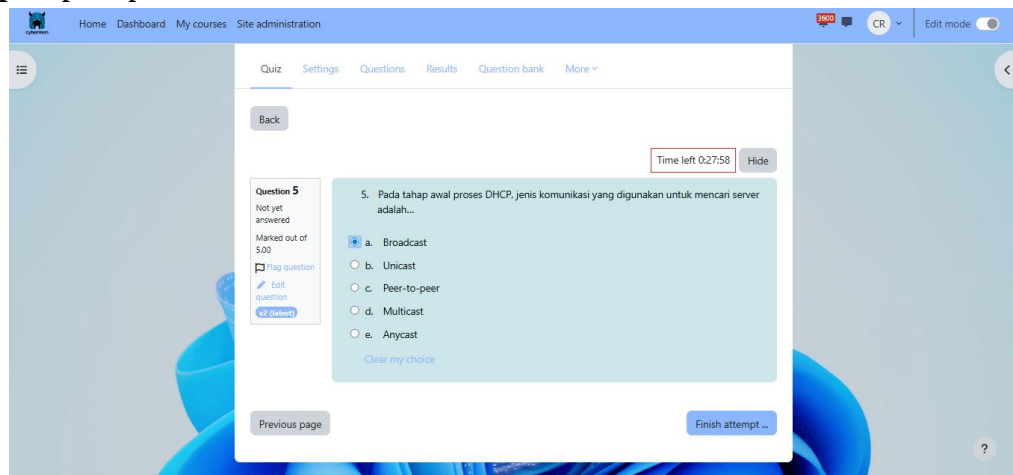
Gambar 2.9. Pretest

Maka akan muncul halaman soal pretest berupa soal pilihan ganda seperti pada **Gambar 2.10**.



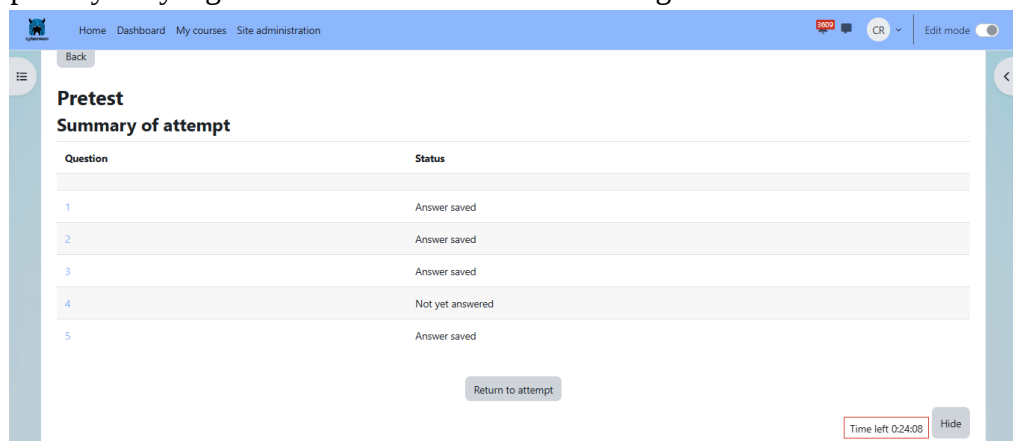
Gambar 2.10. soal pretest

Setelah user mengisi semua jawaban maka user dapat mengumpulkannya dengan mengklik tombol **Finish Attempt** seperti pada **Gambar 2.11**.



Gambar 2.11. finish attempt

Setelah itu akan muncul halaman seperti pada **Gambar 2.12**, yang mengecek hasil dari pengisian Quiz, Jika ada pertanyaan yang belum diisi maka muncul keterangan **Not Yet Answered**

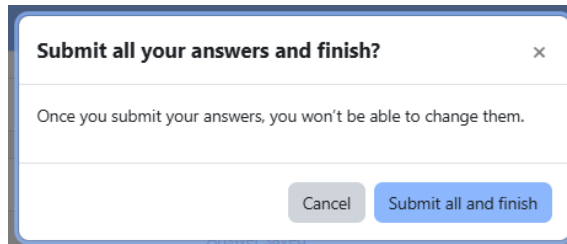


Gambar 2.12. Submit Quiz

Maka user dapat mengklik beberapa tombol yaitu:

- 1) tombol **Return to Attempt** untuk kembali pada pertanyaan Quiz

- 2) tombol **Submit All and Finish** untuk menyelesaikan dan mengumpulkan Quiz seperti pada **Gambar 2.13**.



Gambar 2.13. Submit All and Finish

Setelah itu akan muncul halaman dari hasil pengerjaan Quiz dan akan menampilkan jawaban yang benar atau salah seperti pada **Gambar 2.14**.



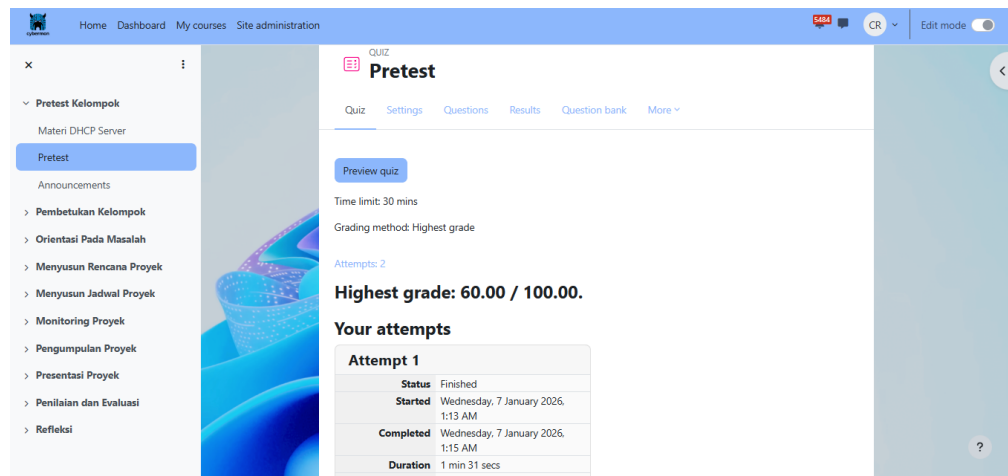
Gambar 2.14. Hasil Pengerjaan Quiz

Kemudian untuk menampilkan nilai siswa dapat mengklik **Finish Review** seperti pada **Gambar 2.15**.



Gambar 2.15. Finish Review

Setelah itu akan muncul halaman untuk melihat hasil nilai quiz seperti pada **Gambar 2.16**.



The screenshot displays a user interface for a learning management system. On the left is a sidebar menu with a tree structure. The main content area is titled 'Pretest' and shows quiz details. A table titled 'Your attempts' shows one attempt with a status of 'Finished' and a score of 60.00 out of 100.00.

Pretest

Time limit: 30 mins
Grading method: Highest grade
Attempts: 2

Highest grade: 60.00 / 100.00.

Your attempts

Attempt 1	
Status	Finished
Started	Wednesday, 7 January 2026, 1:13 AM
Completed	Wednesday, 7 January 2026, 1:15 AM
Duration	1 min 31 secs

Gambar 2.16. Hasil Nilai Quiz