



CodeAdapt.AI
AI-Powered Learning

Penggunaan Bagi Guru

PLATFORM PEMBELAJARAN

BUKU PANDUAN

CODEADAPT.AI

Dwi Fitria Al Husaeni, Budi Mulyanti, Ade Gafar Abdullah, Lala Septem Riza

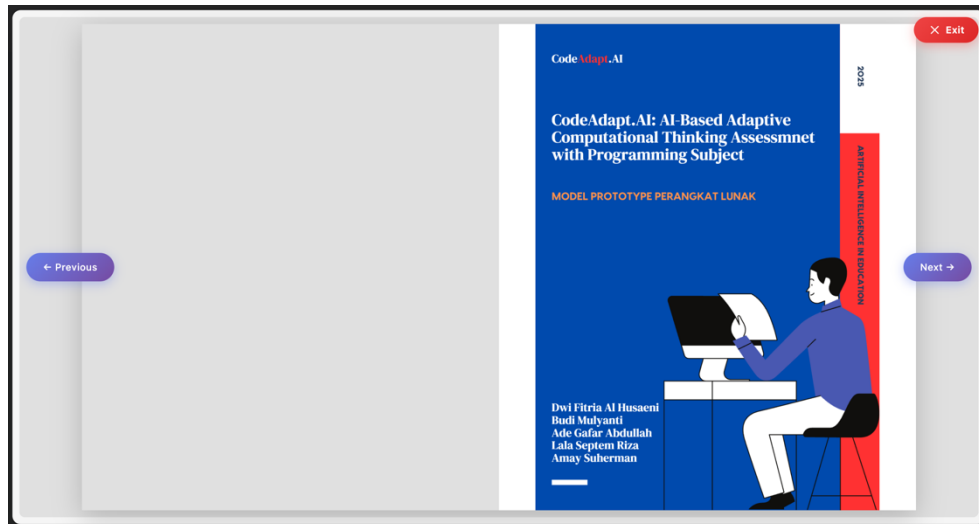
DAFTAR ISI

1.	AKSES HALAMAN PESERTA DIDIK.....	2
2.	HALAMAN BERANDA GURU.....	5
3.	HALAMAN MATERI PEMBELAJARAN	6
4.	HALAMAN BANK SOAL LATIHAN	9
5.	HALAMAN PAKET LATIHAN	19
6.	HALAMAN KELOLA UJIAN.....	23
7.	HALAMAN PENGATURAN UJIAN	34
8.	HALAMAN INDIKATOR PEMBELAJARAN	34
9.	HALAMAN ATURAN RULE ENGINE	35
10.	HALAMAN ATURAN SKKNI.....	36
11.	HALAMAN KELOLA PROFIL PENELITI	36
12.	HALAMAN PANEL PENGGUNA.....	37
13.	HALAMAN MANAJEMEN AKUN	39
14.	HALAMAN REKAP KELAS.....	41

PANDUAN HALAMAN PESERTA DIDIK

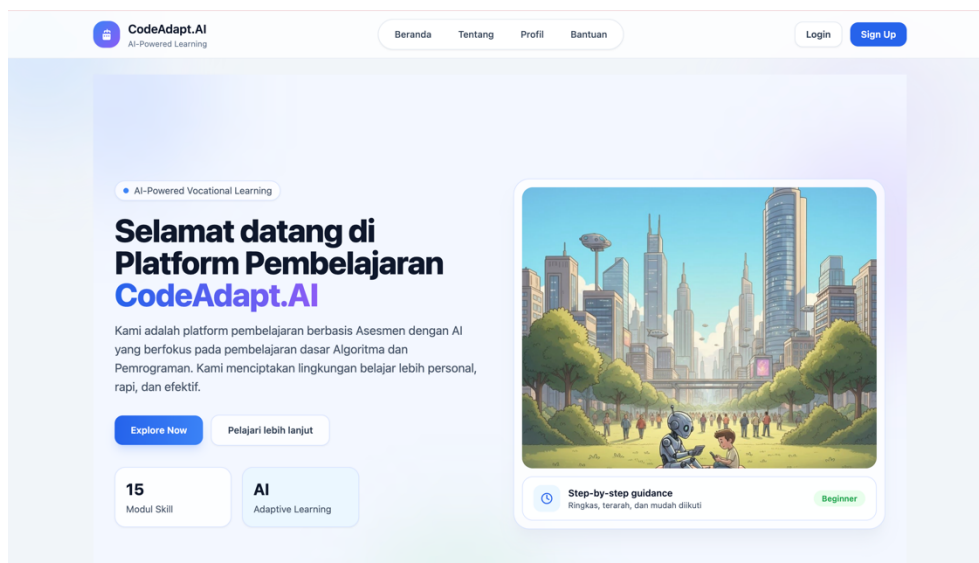
1. Akses Halaman Peserta Didik

Buka laman <https://codeadaptai.com>

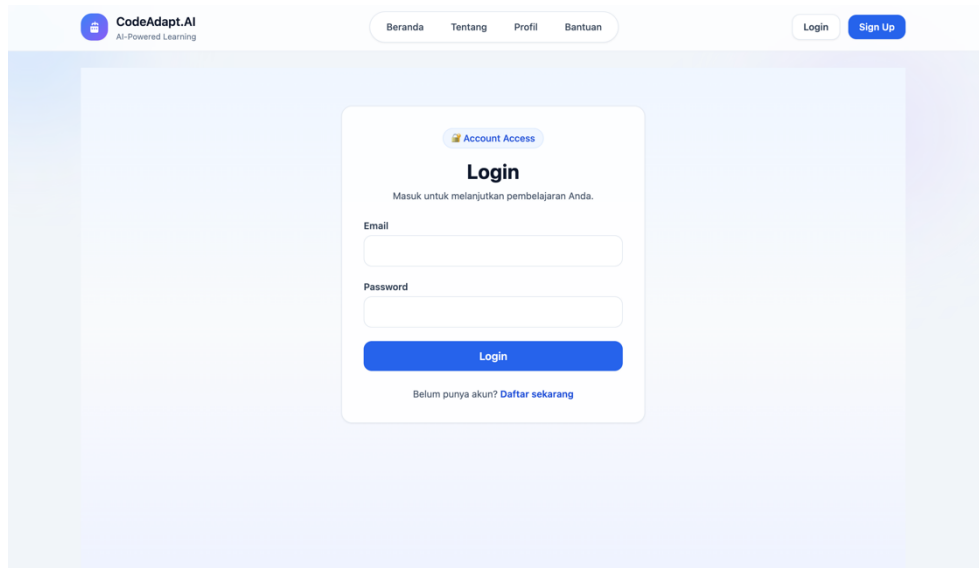


Klik Tombol “Exit” berwarna merah untuk menutup halaman pdf pengenalan CodeAdapt.AI.

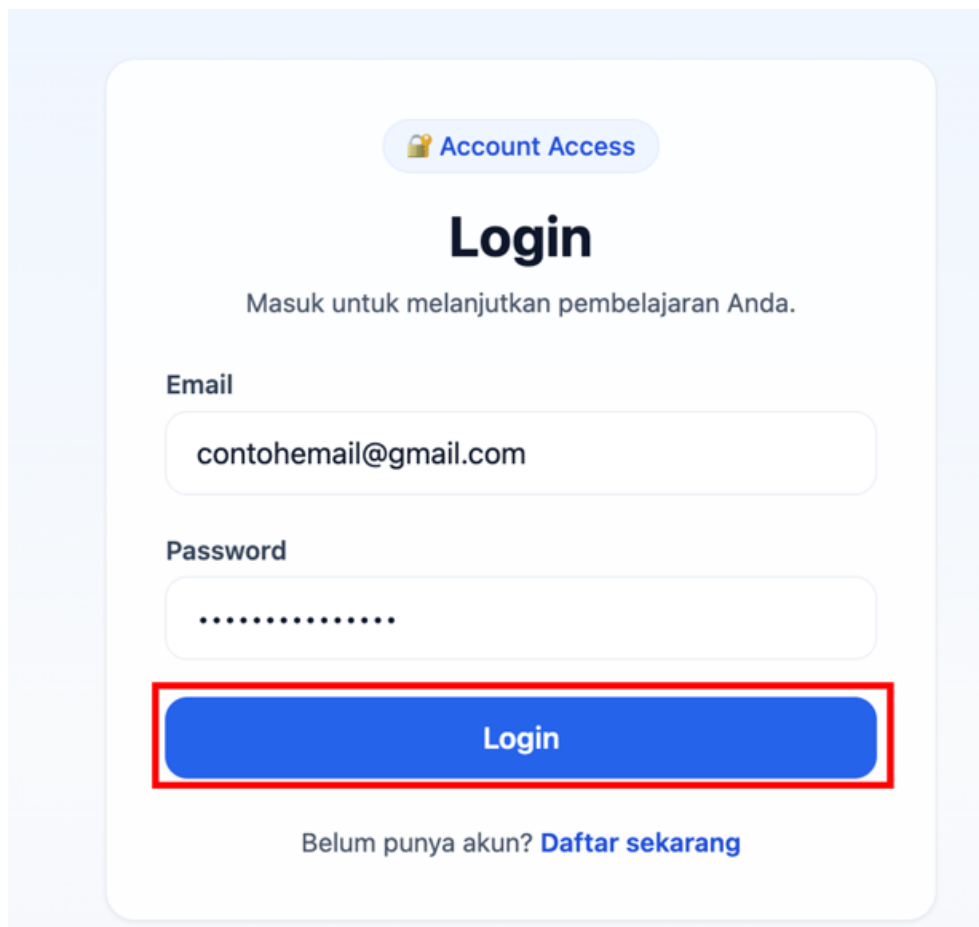
Setelah itu, maka Anda akan melihat tampilan halaman Beranda.



Lalu, Klik menu Login.



Masukan Email dan Password Anda, Lalu klik tombol “Login”



Jika Anda belum punya akun, anda bisa membuat akun terlebih dahulu melalui menu “Sign Up”.

CodeAdapt.AI
AI-Powered Learning

Beranda Tentang Profil Bantuan Login Sign Up

CodeAdapt.AI
Create Account
Buat akun untuk mulai belajar coding dengan pengalaman yang adaptif.

Complete Name

Date of Birth
dd/mm/yyyy

Username

Email

Password
Password must be at least 8 characters.

Password Confirmation

Institution / School

Class

Sign Up

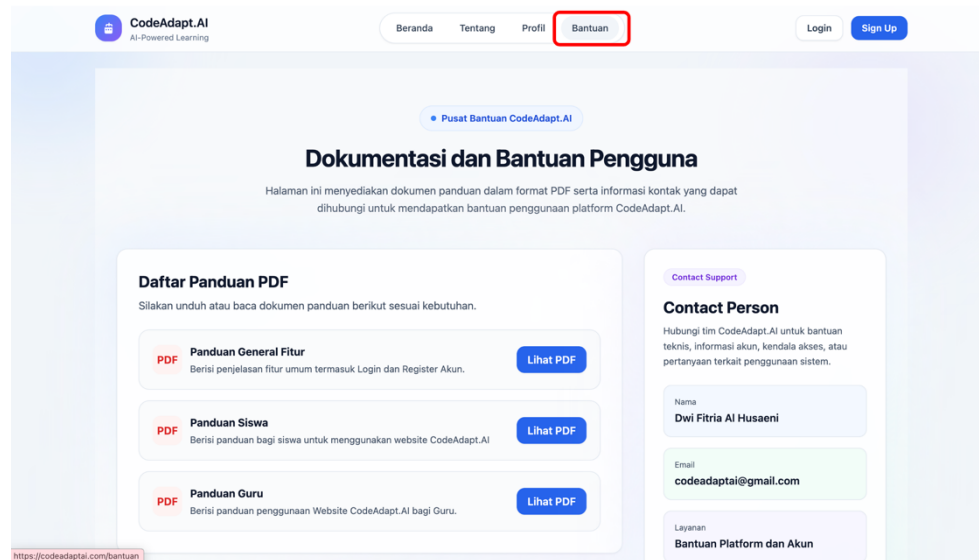
Already have an account? [Login](#)

By creating an account, you agree to our terms & privacy policy.

Jika Anda akan membuat akun baru sebagai guru silakan isi data berikut:

- 1) Complete Name : nama lengkap Anda
- 2) Date of Birth : tanggal lahir Anda
- 3) Username : username yang akan Anda gunakan
- 4) Email : alamat email aktif Anda untuk proses login
- 5) Password : password untuk proses login
- 6) Password Confirmation : isian sama dengan password
- 7) Institution/School : tempat Anda mengajar
- 8) Class : isi dengan Angka 0

Setelah membuat akun baru, silakan hubungi contact person yang tersedia pada menu “Bantuan” untuk meminta perubahan role dari Siswa menjadi Guru.

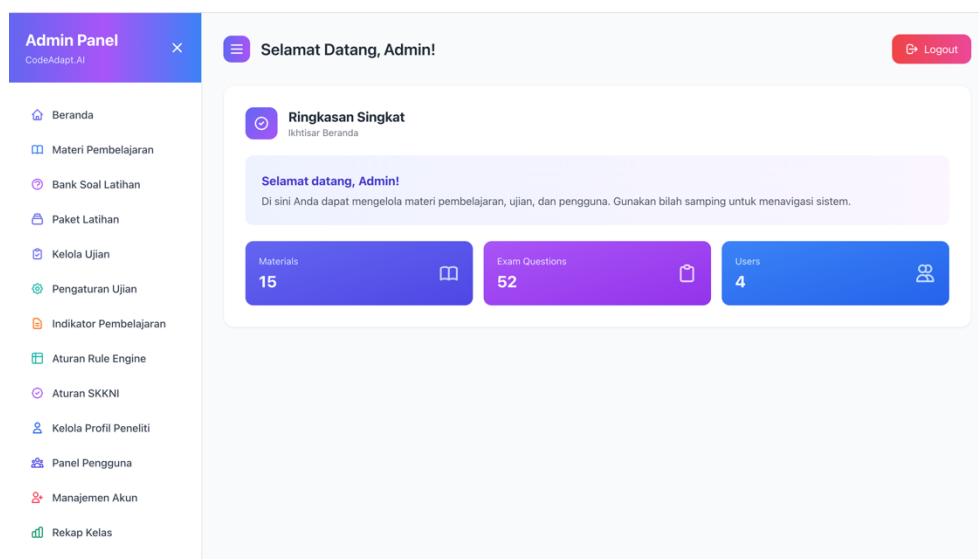


2. Halaman Beranda Guru

Setelah Anda berhasil Login, maka halaman beranda guru akan terlihat.

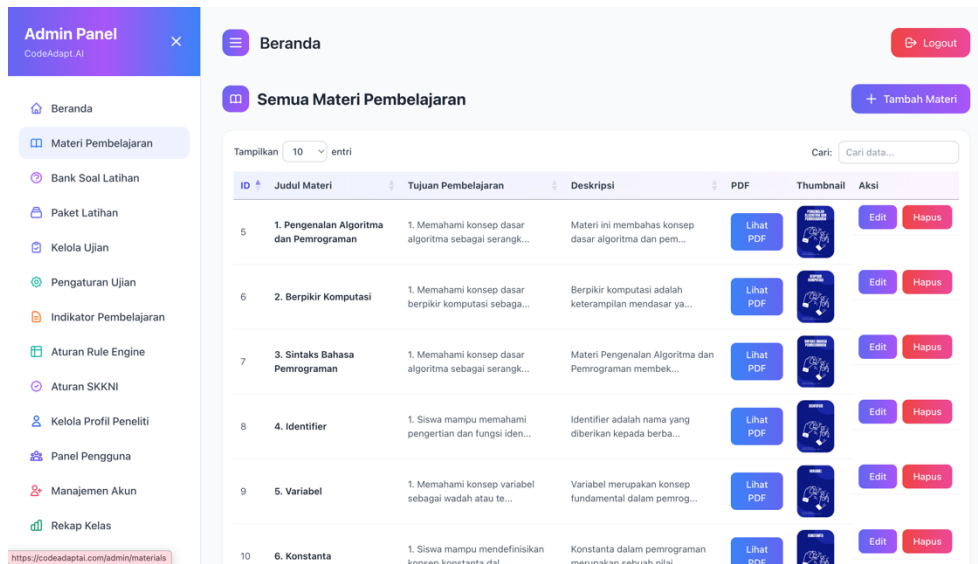
Pada Halaman Beranda Guru terdapat tiga informasi yang tersedia yaitu:

- 1) *Materials* : Jumlah Modul yang sudah Di-*input*-kan dalam sistem
- 2) *Exam Questions* : Jumlah soal yang sudah di-*input*-kan dalam sistem
- 3) *Users* : Jumlah pengguna yang terdaftar dalam sistem



3. Halaman Materi Pembelajaran

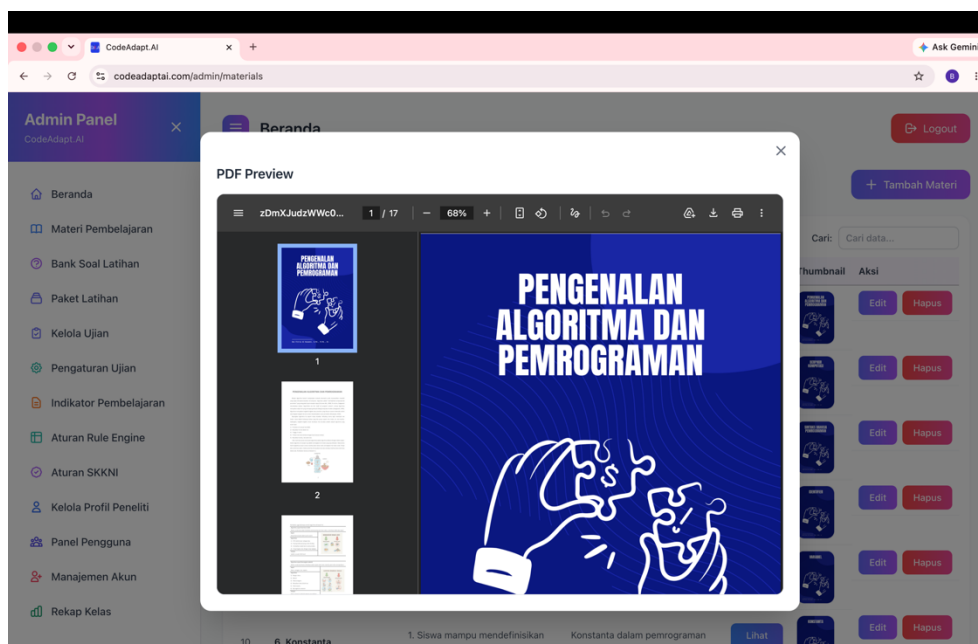
Halaman materi pembelajaran merupakan menu yang digunakan untuk manajemen materi pembelajaran (modul pembelajaran) yang akan diberikan kepada peserta didik.



Terdapat beberapa fitur pada halaman materi pembelajaran, diantaranya:

1) Lihat PDF

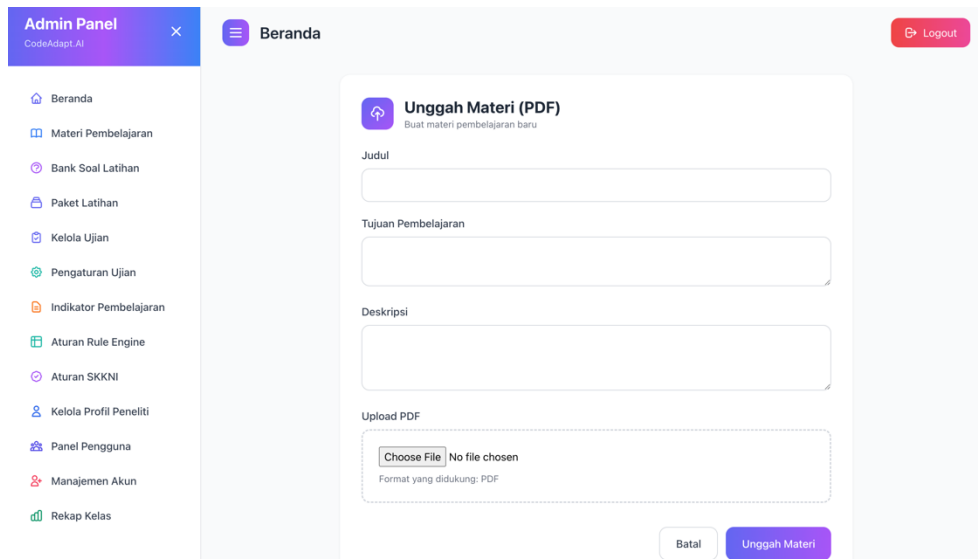
Menu Lihat PDF digunakan untuk membuat modul pdf yang sudah di *upload* dalam sistem.



2) Tambah Materi

Menu Tambah Materi digunakan untuk menambahkan materi baru.

Setelah Anda mengklik tombol “+ Tambah Materi”, maka akan terlihat halaman seperti pada Gambar di bawah ini:



The screenshot shows the 'Unggah Materi (PDF)' form in the Admin Panel. The form has the following fields and components:

- Judul:** A text input field for the title of the material.
- Tujuan Pembelajaran:** A text input field for the learning objectives.
- Deskripsi:** A text input field for the description of the material.
- Upload PDF:** A file upload section with a 'Choose File' button, 'No file chosen' text, and 'Format yang didukung: PDF'.
- Buttons:** 'Batal' (Cancel) and 'Unggah Materi' (Upload Material) buttons.

The sidebar on the left contains the following navigation items:

- Beranda
- Materi Pembelajaran
- Bank Soal Latihan
- Paket Latihan
- Kelola Ujian
- Pengaturan Ujian
- Indikator Pembelajaran
- Aturan Rule Engine
- Aturan SKKNI
- Kelola Profil Peneliti
- Panel Pengguna
- Manajemen Akun
- Rekap Kelas

Anda harus mengisi:

- Judul : Judul materi
- Tujuan Pembelajaran : Tujuan pembelajaran terkait materi yang disajikan
- Deskripsi : Deskripsi dari materi
- Upload PDF : Bahan Ajar dengan format .pdf yang dapat diakses oleh peserta didik

Setelah selesai mengisi data materi, klik tombol “Unggah Materi” untuk menyimpan data.

Silakan klik tombol “Batal”, jika Anda akan membatalkan penambahan materi.

3) Edit

Menu Edit digunakan untuk mengakses halaman edit terhadap materi terkait.

Terdapat beberapa data yang dapat diubah, diantaranya:

- Judul Materi
- Tujuan Pembelajaran
- Deskripsi

d. Modul PDF

e. Thumbnail

Admin Panel
CodeAdapt.AI

Beranda Logout

Edit Materi Pembelajaran

Perbarui materi pembelajaran

Judul Materi

1. Pengenalan Algoritma dan Pemrograman

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami konsep dasar algoritma sebagai serangkaian langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah.
2. Mengetahui jenis-jenis pemrograman dasar termasuk struktur kendali dan tipe data.

Deskripsi

Materi ini membahas konsep dasar algoritma dan pemrograman sebagai fondasi dalam ilmu komputer. Algoritma dipelajari sebagai langkah-langkah logis dan sistematis untuk menyelesaikan suatu masalah. Pemrograman diperkenalkan sebagai proses menerjemahkan algoritma ke dalam bahasa yang dapat dipahami oleh komputer. Melalui materi ini, siswa

Ganti PDF (opsional)

Choose File No file chosen
Format file yang didukung: PDF

Biarkan kosong jika Anda tidak ingin mengganti PDF saat ini.
[Lihat PDF saat ini](#)

Jika proses *editing* data selesai dilakukan, klik tombol “Perbarui Materi Pembelajaran” untuk menyimpan perubahan data.

Manajemen Akun Rekap Kelas

Format file yang didukung: PDF

Biarkan kosong jika Anda tidak ingin mengganti PDF saat ini.
[Lihat PDF saat ini](#)

Thumbnail Saat Ini:

Thumbnail image showing '1. Pengenalan Algoritma dan Pemrograman'

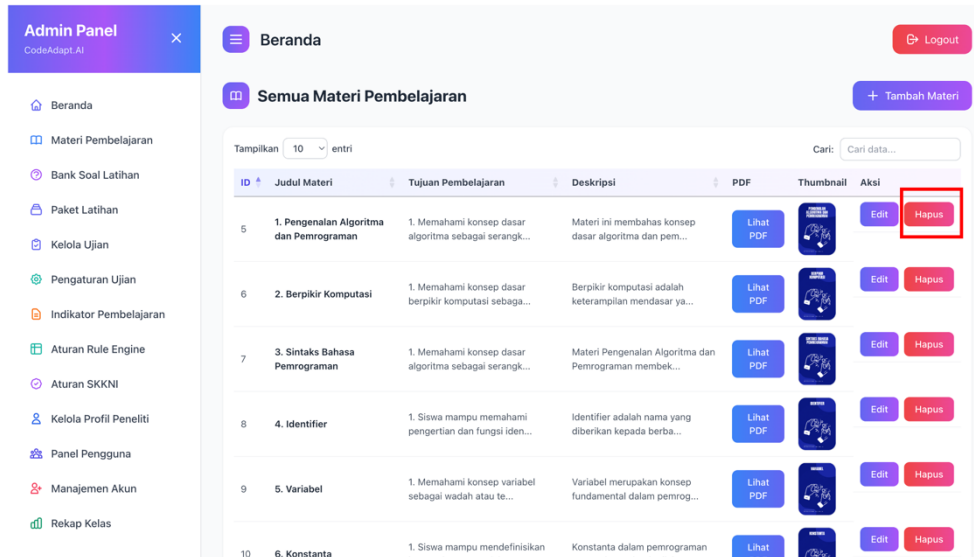
Pratinjau Thumbnail Baru (opsional):

Perbarui Materi Pembelajaran

4) Hapus

Menu Hapus digunakan untuk menghapus data materi yang tersedia pada sistem.

Perhatikan, Data yang sudah terhapus tidak dapat dipulihkan (permanen)

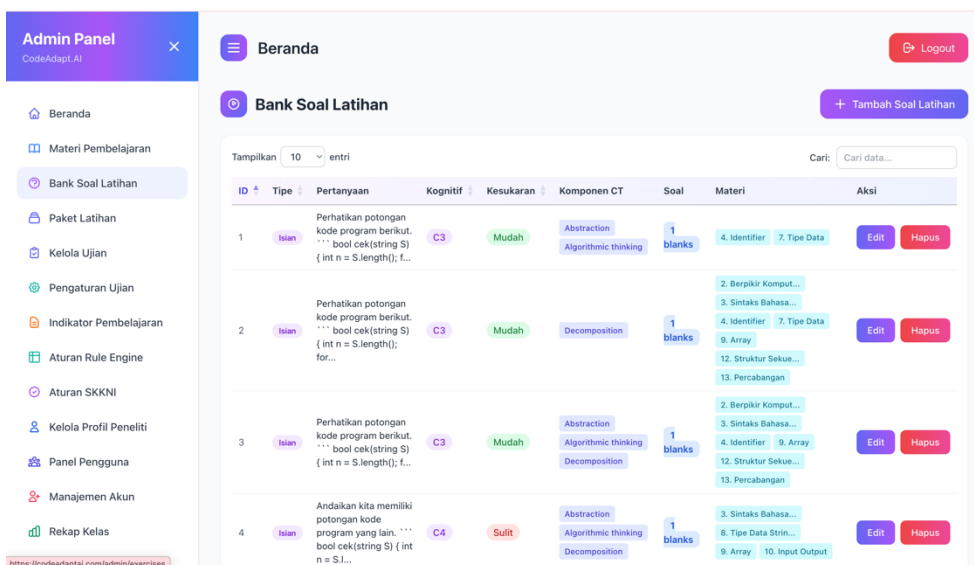


4. Halaman Bank Soal Latihan

Perlu diperhatikan, terdapat dua istilah dalam system terkait asesmen yaitu:

- 1) Latihan : Berisi soal untuk proses Latihan siswa, dimana jumlahnya dinamis.
- 2) Ujian : Ujian merujuk pada bagian pretest, posttest, dan test formatif yang tersedia secara default pada menu Aktivitas Belajar -> Latihan (Halaman Siswa).

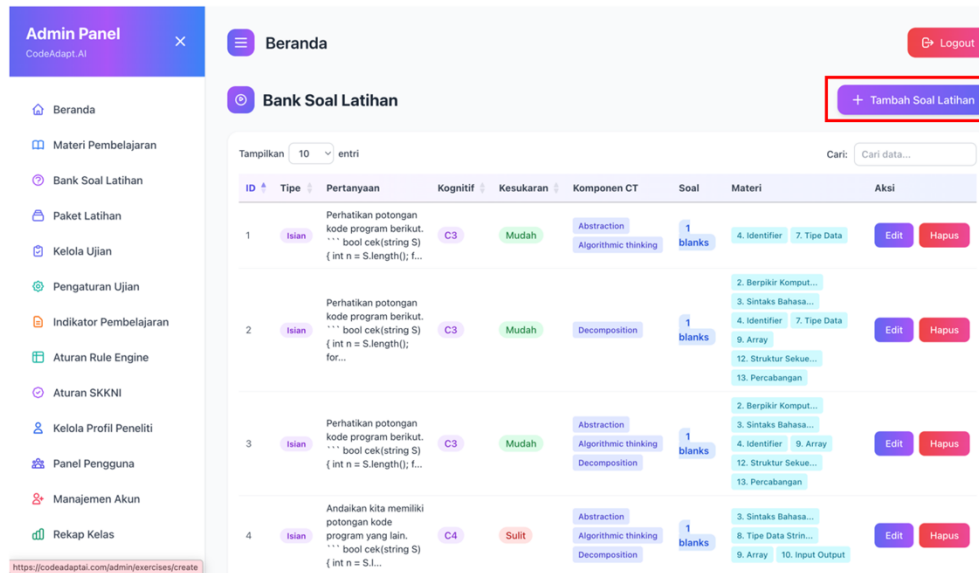
Menu Bank Soal Latihan digunakan untuk manajemen Bank Soal Latihan, dimana soal-soal ini akan ditampilkan pada menu Latihan siswa.



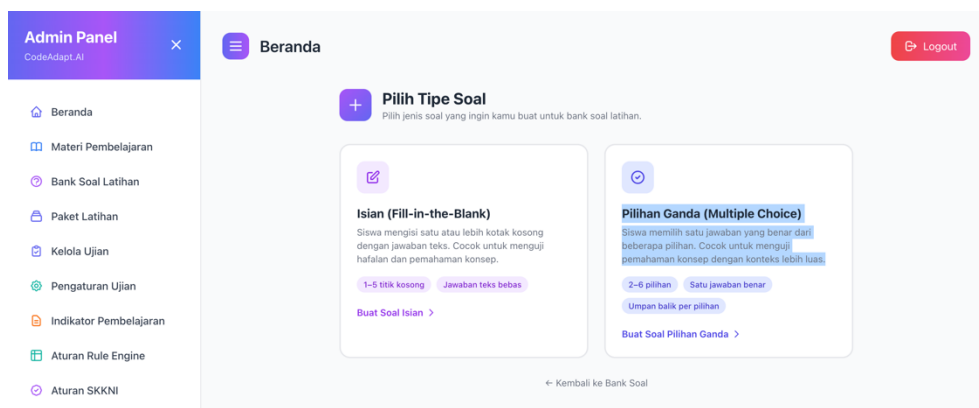
Terdapat beberapa menu yang dapat diakses pada halaman Bank Soal Latihan, diantaranya:

1) Tambah Soal Latihan

Untuk menambah soal Latihan, silakan klik tombol “+ Tambah Soal Latihan”.



Setelah itu, silakan pilih Tipe Soal. Sistem menyediakan dua pilihan tipe soal yaitu Isian dan Pilihan Ganda.



a. Isian (*Fill-in-the-Blank*): Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman konsep.

Silakan klik “Buat Soal Isian”.



Pilih Tipe Soal

Pilih jenis soal yang ingin kamu buat untuk bank so



Isian (Fill-in-the-Blank)

Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman konsep.

1–5 titik kosong

Jawaban teks bebas

[Buat Soal Isian >](#)

Isilah beberapa data untuk membuat soal baru:

a) Pertanyaan (wajib diisi)



Buat Soal Isian

Buat soal latihan isian dengan bagian yang kosong yang fleksibel.

 **Isian** Tipe soal tidak dapat diubah setelah disimpan.

Dukungan Markdown & Blok Kode

`bold**`** untuk teks tebal

*`*italic*`* untuk teks miring

````language` untuk blok kode dengan sorotan sintaks

Gambar dapat diunggah sebagai lampiran opsional di bawah setiap kolom teks

Pertanyaan \*


Ketik pertanyaan isian...

b) Gambar Soal (Opsional), gambar yang ditampilkan pada pertanyaan

**Pertanyaan \***

Ketik pertanyaan isian...

**Gambar Soal (Opsional)**

 Unggah Gambar Maks 2MB (JPG, PNG, GIF, WEBP)

c) Konfigurasi Titik-Titik Kosong

Konfigurasikan antara 1 hingga 5 titik kosong. Setiap titik kosong memerlukan jawaban dan umpan balik benar/salah.

**Konfigurasi Titik Kosong** Tambah Titik Kosong

Konfigurasikan antara 1 hingga 5 titik kosong. Setiap titik kosong memerlukan jawaban dan umpan balik benar/salah.

**Titik Kosong 1**

**Jawaban yang Diharapkan \***

Jawaban untuk titik kosong ini

**Umpan Balik jika Benar \***

[Choose File](#) No file chosen

**Umpan Balik jika Salah \***

[Choose File](#) No file chosen

Klik “Tambah Titik Kosong” untuk menambah opsi titik kosong yang harus dijawab oleh siswa.

Keterangan:

Pada kolom:

- Umpan Balik Jika Benar : Isi dengan “-”
- Umpan Balik Jika Salah : Isi dengan “-”





Karna umpan balik akan diberikan otomatis oleh sistem CodeAdaptAI.com berbatuan teknologi AI.

d) Materi Terkait

Hubungkan satu atau lebih materi pembelajaran untuk disarankan ketika peserta menjawab salah.

Materi Terkait

Opsional: hubungkan satu atau lebih materi pembelajaran untuk disarankan ketika peserta menjawab salah.

 <b>1. Pengenalan Algoritma da...</b> Materi ini membahas konsep dasar algoritma dan...	 <b>10. Input Output</b> Input dan Output (I/O) adalah komponen fundamental dalam...	 <b>11. Operator</b> Operator adalah simbol khusus dalam pemrograman yang...
 <b>12. Struktur Sekuensial</b> Struktur sekuensial merupakan fondasi dasar dalam...	 <b>13. Percabangan</b> Percabangan merupakan konsep dasar dalam pemrograman yan...	 <b>14. Perulangan</b> Perulangan adalah struktur kendali dalam pemrograman...
		

e) Indikator Pelajaran (Wajib Diisi)

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

Indikator Pelajaran \*

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

<b>A</b> Tidak Dapat Mengidentifika... tidak dapat mengidentifikasi Identifiers	<b>B</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan Variabel	<b>C</b> Tidak Dapat Membedakan K... tidak dapat membedakan konstanta
<b>D</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan tipe data dasar (int, char, float)	<b>E</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan tipe data string	<b>F</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan Array
<b>G</b> Tidak Dapat Menulis Masuk... tidak dapat menulis Masukan (Input)	<b>H</b> Tidak Dapat Menulis Keluar... tidak dapat menulis Keluaran (Output)	<b>J</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan Struktur Sekuensial
<b>K</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan Struktur Percabangan	<b>L</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan Struktur Perulangan	<b>M</b> Tidak Dapat Menggunakan ... tidak dapat menggunakan Fungsi dan Prosedur
<b>I</b> Tidak Mampu Menggunakan... tidak dapat menggunakan Operator		

f) Tingkat Kognitif (wajib diisi)

Pilih Tingkat Kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom's dari soal.

Tingkat Kognitif \*

✓ -- Pilih Tingkat Kognitif --

- C1 - Mengingat
- C2 - Memahami
- C3 - Menerapkan
- C4 - Menganalisis
- C5 - Mengevaluasi
- C6 - Mencipta

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku untuk soal ini.

g) Tingkat Kesulitan (wajib diisi)

Tingkat Kesulitan \*

- Mudah    Sedang    Sulit

h) Komponen Berpikir Komputasional/*Computational Thinking* (CT) (wajib diisi)

Dikarenakan <https://codeadaptai.com/> merupakan sistem asesmen adaptif dengan pendekatan CT maka guru wajib menginputkan indikator komponen CT yang sesuai dengan soal yang akan ditambahkan.

Komponen Berpikir Komputasional \*

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku untuk soal ini.

**A** Abstraksi  
Berkonsentrasi pada detail penting

**AI** Berpikir Algoritmik  
Membuat solusi langkah demi langkah

**D** Dekomposisi  
Memecah masalah yang kompleks

**P** Pengenalan Pola  
Mengidentifikasi kesamaan dan tren

Batal

Simpan Soal

Jika data sudah selesai dimasukan dan anda sudah yakin, silakan klik “Simpan Soal” untuk menyimpan data soal baru.

Silakan klik “Batal” untuk membatalkan proses pemasukan soal Latihan baru.

- b. Pilihan Ganda (*Multiple Choice*): Siswa memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan. Cocok untuk menguji pemahaman konsep dengan konteks lebih luas.

Silakan klik “Buat Soal Pilihan Ganda”.

**+ Pilih Tipe Soal**  
Pilih jenis soal yang ingin kamu buat untuk bank soal latihan.

**Isian (Fill-in-the-Blank)**  
Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman konsep.  
1-5 titik kosong    Jawaban teks bebas  
Buat Soal Isian >

**Pilihan Ganda (Multiple Choice)**  
Siswa memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan. Cocok untuk menguji pemahaman konsep dengan konteks lebih luas.  
2-6 pilihan    Satu jawaban benar  
Umpan balik per pilihan  
**Buat Soal Pilihan Ganda >**

← Kembali ke Bank Soal

Isilah beberapa data untuk membuat soal baru:

- a) Pertanyaan (wajib diisi)

**+ Buat Soal Pilihan Ganda**  
Buat soal pilihan ganda dengan 2-6 pilihan jawaban.

**Pilihan Ganda** Tipe soal tidak dapat diubah setelah disimpan.

**Dukungan Markdown & Blok Kode**  
\*\*bold\*\* untuk teks tebal  
\*italic\* untuk teks miring  
``` language untuk blok kode dengan sorotan sintaks  
Gambar dapat diunggah sebagai lampiran opsional di bawah setiap kolom teks

Pertanyaan *
Ketik pertanyaan pilihan ganda...

b) Gambar Soal (Opsional), gambar yang ditampilkan pada pertanyaan

Pertanyaan *

Ketik pertanyaan pilihan ganda...

Gambar Soal (Opsional)

 Unggah Gambar Maks 2MB (JPG, PNG, GIF, WEBP)

c) Pilihan Jawaban

Buat 5 pilihan.

Tandai satu sebagai jawaban yang benar.

Centang tombol radio ✓ Benar pada pilihan yang merupakan jawaban yang benar.

Pilihan Jawaban

[Tambah Pilihan](#)

Buat antara 2 hingga 6 pilihan. Tandai satu sebagai jawaban yang benar. Setiap pilihan memiliki umpan balik sendiri yang ditampilkan saat pilihan itu dipilih.

Centang tombol radio ✓ Benar pada pilihan yang merupakan jawaban yang benar.

Pilihan 1 ✓ Benar

Teks Pilihan *

Teks pilihan ini...

Umpan Balik saat Pilihan Ini Dipilih *

Umpan balik yang ditampilkan jika siswa memilih pilihan ini...

[Choose File](#) No file chosen

Pilihan 2 ✓ Benar

Teks Pilihan *

Teks pilihan ini...

Umpan Balik saat Pilihan Ini Dipilih *

Umpan balik yang ditampilkan jika siswa memilih pilihan ini...

[Choose File](#) No file chosen

Klik “Tambah Pilihan” untuk menambah opsi pilihan (A, B, C, D, E)

Keterangan:

Pada kolom Umpan Balik saat Pilihan ini Dipilih, Isi dengan “-”.

Karna umpan balik akan diberikan otomatis oleh sistem CodeAdaptAI.com berbatuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).

d) Materi Terkait

Hubungkan satu atau lebih materi pembelajaran untuk disarankan ketika peserta menjawab salah.

Materi Terkait

Opsional: hubungkan satu atau lebih materi pembelajaran untuk disarankan ketika peserta menjawab salah.

| | | |
|---|--|---|
|  1. Pengenalan Algoritma da...
Materi ini membahas konsep dasar algoritma dan... |  10. Input Output
Input dan Output (I/O) adalah komponen fundamental dalam... |  11. Operator
Operator adalah simbol khusus dalam pemrograman yang... |
|  12. Struktur Sekuensial
Struktur sekuensial merupakan fondasi dasar dalam... |  13. Percabangan
Percabangan merupakan konsep dasar dalam pemrograman yan... |  14. Perulangan
Perulangan adalah struktur kendali dalam pemrograman... |
|  |  |  |

e) Indikator Pelajaran (Wajib Diisi)

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

Indikator Pelajaran *

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

| | | |
|--|---|---|
| A Tidak Dapat Mengidentifika...
tidak dapat mengidentifikasi Identifiers | B Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan Variabel | C Tidak Dapat Membedakan K...
tidak dapat membedakan konstanta |
| D Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan tipe data dasar (int, char, float) | E Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan tipe data string | F Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan Array |
| G Tidak Dapat Menulis Masuk...
tidak dapat menulis Masukan (Input) | H Tidak Dapat Menulis Keluar...
tidak dapat menulis Keluaran (Output) | J Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan Struktur Sekuensial |
| K Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan Struktur Percabangan | L Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan Struktur Perulangan | M Tidak Dapat Menggunakan ...
tidak dapat menggunakan Fungsi dan Prosedur |
| I Tidak Mampu Menggunakan...
tidak dapat menggunakan Operator | | |

f) Tingkat Kognitif (wajib diisi)

Pilih Tingkat Kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom's dari soal.

Tingkat Kognitif *

✓ -- Pilih Tingkat Kognitif --

- C1 - Mengingat
- C2 - Memahami
- C3 - Menerapkan
- C4 - Menganalisis
- C5 - Mengevaluasi
- C6 - Mencipta

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku untuk soal ini.

g) Tingkat Kesulitan (wajib diisi)

Tingkat Kesulitan *

Mudah Sedang Sulit

h) Komponen Berpikir Komputasional/*Computational Thinking* (CT) (wajib diisi)

Dikarenakan <https://codeadaptai.com/> merupakan sistem asesmen adaptif dengan pendekatan CT maka guru wajib menginputkan indikator komponen CT yang sesuai dengan soal yang akan ditambahkan.

Komponen Berpikir Komputasional *

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku untuk soal ini.

| | |
|--|--|
| A Abstraksi
Berkonsentrasi pada detail penting | AI Berpikir Algoritmik
Membuat solusi langkah demi langkah |
| D Dekomposisi
Memecah masalah yang kompleks | P Pengenalan Pola
Mengidentifikasi kesamaan dan tren |

Batal

Simpan Soal

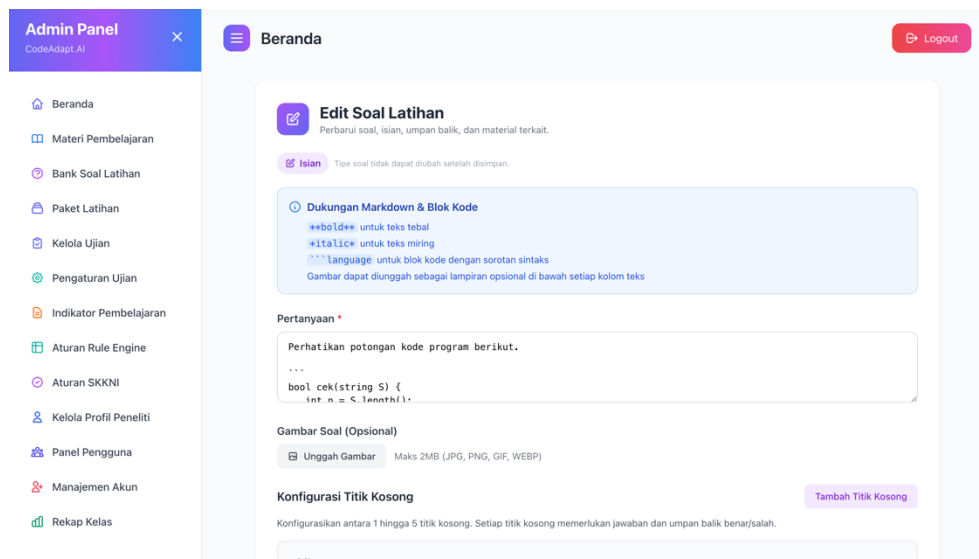
Jika data sudah selesai dimasukkan dan Anda sudah yakin, silakan klik “Simpan Soal” untuk menyimpan data soal baru.

Silakan klik “Batal” untuk membatalkan proses pemasukan soal Latihan baru.

2) Edit

Menu edit digunakan jika Anda akan mengubah data soal yang sudah Anda masukan pada sistem.

Baik tipe soal Isian ataupun pilihan Ganda, Anda cukup klik tombol “Edit” untuk berubah data soal.



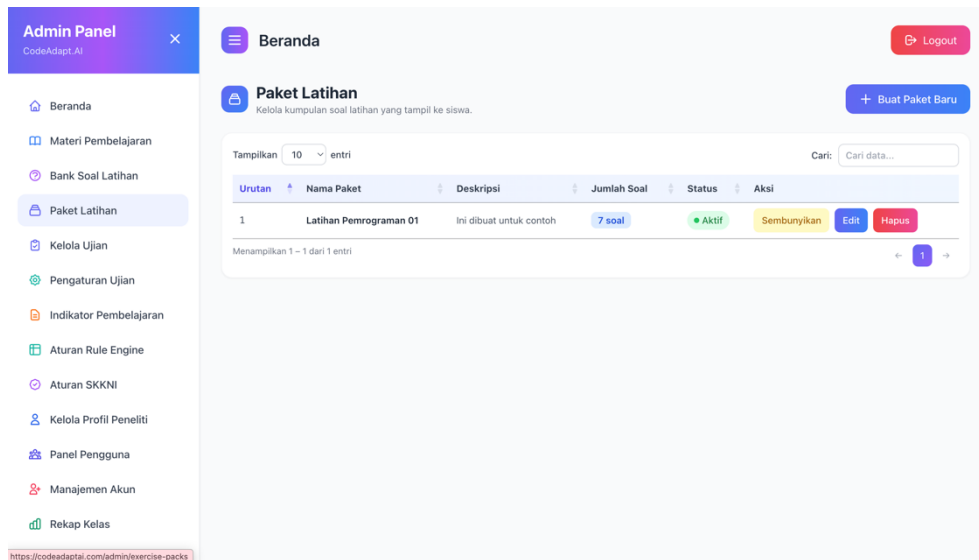
3) Hapus

Menu Hapus digunakan untuk menghapus data bank soal latihan yang tersedia pada sistem.

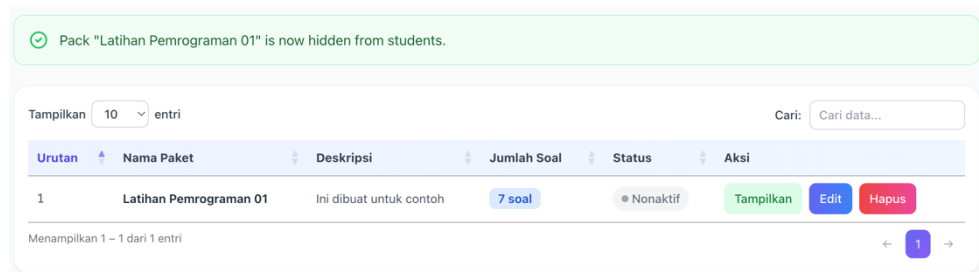
Perhatikan, Data yang sudah terhapus tidak dapat dipulihkan (permanen)

5. Halaman Paket Latihan

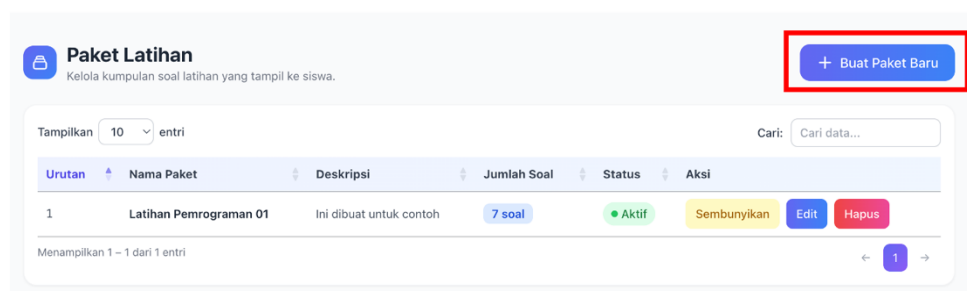
Menu Paket Latihan digunakan untuk membuat paket Latihan yang akan dikerjakan oleh siswa, Anda diberikan kebebasan untuk mengelompokkan soal-soal yang sudah Anda isikan dalam Bank Soal Latihan ke dalam Paket Latihan tertentu melalui menu ini.



- 1) Klik Aksi “Sembunyikan” untuk menyembunyikan paket soal dari halaman peserta didik.
Klik “Tampilkan” untuk menampilkan paket soal pada halaman peserta didik.
Keterangan “Sembunyikan” dan “Tampilkan” tergantung dari status awal paket soal.



- 2) Buat Paket Baru
Menu ini digunakan untuk membuat paket Latihan baru.
Silakan klik tombol “+ Buat Paket Baru”



Setelah itu, Anda akan diarahkan pada halaman pengisian data paket baru.

- a. Nama Paket (wajib diisi) : Nama yang tampil pada halaman peserta didik
- b. Deskripsi (opsional) : Deskripsi paket soal
- c. Urutan Tampil : Angka kecil tampil lebih awal. Paket dengan urutan sama ditampilkan berdasarkan waktu dibuat.
- d. Aktifkan Paket : Jika dicentang, paket ini akan muncul di halaman latihan siswa. Anda bisa mengubah ini kapan saja dari halaman daftar paket.

+ Buat Paket Latihan
Tentukan nama paket dan pilih soal yang ingin dimasukkan.

Nama Paket *

Contoh: Latihan 1, Latihan Pemrograman Dasar

Deskripsi (opsional)

Deskripsi singkat tentang paket latihan ini...

Urutan Tampil

0

Angka kecil tampil lebih awal. Paket dengan urutan sama ditampilkan berdasarkan waktu dibuat.

Aktifkan paket (tampil ke siswa)
Jika dicentang, paket ini akan muncul di halaman latihan siswa. Anda bisa mengubah ini kapan saja dari halaman daftar paket.

e. **Pilih Soal**

Pada isian ini Anda akan melihat daftar soal-soal yang sudah Anda masukan, silakan pilih soal yang akan dimasukkan pada Paket Soal baru yang akan Anda buat.

Pilih Soal

Semua soal yang dipilih akan muncul saat siswa mengerjakan paket ini.

Pilih Semua

Hapus Semua

Cari soal berdasarkan prompt...

0 soal dipilih

#1 **Isian** **C3** **Easy** **1 blanks**
Perhatikan potongan kode program berikut. `bool cek(string S) { int n = S.length(); for (int i = 0; i < n-1; i++) {...`

#2 **Isian** **C3** **Easy** **1 blanks**
Perhatikan potongan kode program berikut. `bool cek(string S) { int n = S.length(); for (int i = 0; i < n-1; i++) { if...`

#3 **Isian** **C3** **Easy** **1 blanks**
Perhatikan potongan kode program berikut. `bool cek(string S) { int n = S.length(); for (int i = 0; i < n-1; i++) {...`

#4 **Isian** **C4** **Hard** **1 blanks**
Andaikan kita memiliki potongan kode program yang lain. `bool cek(string S) { int n = S.length(); for (int i = 0; i < n-1; i+...`

#5 **Isian** **C2** **Medium** **1 blanks**
Perhatikan potongan kode program berikut. `int go(int N) { int s = 0; int f = 1; for (int i = 2; i s) {...`

Simpan Paket

Batal

Jika Anda sudah yakin, silakan klik “Simpan Paket” untuk menyimpan data.

Klik tombol “Batal”, jika Anda akan membatalkan pembuatan paket Latihan baru.

3) Edit

Menu Edit digunakan untuk mengubah data Paket Latihan yang sudah terdaftar pada sistem.

Admin Panel
CodeAdapt.AI

Beranda Logout

- Beranda
- Materi Pembelajaran
- Bank Soal Latihan
- Paket Latihan
- Kelola Ujian
- Pengaturan Ujian
- Indikator Pembelajaran
- Aturan Rule Engine
- Aturan SKKNI
- Kelola Profil Peneliti
- Panel Pengguna
- Manajemen Akun
- Rekap Kelas

Edit Paket Latihan

Ubah nama, deskripsi, status, atau soal dalam paket ini.

Nama Paket *
Latihan Pemrograman 01

Deskripsi (opsional)
Ini dibuat untuk contoh

Urutan Tampil
1
Angka kecil tampil lebih awal. Paket dengan urutan sama ditampilkan berdasarkan waktu dibuat.

Aktifkan paket (tampil ke siswa)
Jika dicentang, paket ini akan muncul di halaman latihan siswa. Anda bisa mengubah ini kapan saja dari halaman daftar paket.

Pilih Soal
Semua soal yang dipilih akan muncul saat siswa mengerjakan paket ini. Pilih Semua Hapus Semua

Cari soal berdasarkan prompt...

4) Hapus

Menu Hapus digunakan untuk menghapus data paket latihan yang tersedia pada sistem.

Perhatikan, Data yang sudah terhapus tidak dapat dipulihkan (permanen)

6. Halaman Kelola Ujian

Menu kelola Ujian digunakan untuk melakukan manajemen data ujian.

Ujian merujuk pada bagian *pretest*, *posttest*, dan tes formatif yang tersedia secara *default* pada menu Aktivitas Belajar -> Latihan (Halaman Siswa).

The screenshot shows the 'Admin Panel' interface for 'Bank Soal Ujian'. The left sidebar contains navigation options like 'Beranda', 'Materi Pembelajaran', 'Bank Soal Latihan', 'Paket Latihan', 'Kelola Ujian', 'Pengaturan Ujian', 'Indikator Pembelajaran', 'Aturan Rule Engine', 'Aturan SKKNI', 'Kelola Profil Peneliti', 'Panel Pengguna', 'Manajemen Akun', and 'Rekap Kelas'. The main content area is titled 'Beranda' and 'Bank Soal Ujian', featuring a '+ Tambah Soal Ujian' button. Below this is a table with the following data:

| ID | Pertanyaan | Tipe Ujian | Jenis Soal | Kognitif | Kesukaran | Komponen CT | Materi | Jawaban | Aksi |
|----|---|------------|---------------|----------|-----------|----------------------|-----------------|---------------|------------|
| 41 | Swift mendapatkan tugas dari gurunya untuk menghitung luas kamarnya. Gurunya hanya memberikan bebe... | Pretest | Pilihan Ganda | C3 | Sulit | Algorithmic thinking | 13. Percabangan | FIRST CHOICE | Edit Hapus |
| 42 | Desa Swifties sedang mengadakan kegiatan rutin posyandu. Ibu Taylor membawa anaknya ke posyandu untu... | Pretest | Pilihan Ganda | C3 | Sedang | Abstraction | 13. Percabangan | THIRD CHOICE | Edit Hapus |
| 43 | Sebuah program menggunakan loop do-while untuk mencetak angka dari 1 hingga 5. Berikut adalah kode p... | Pretest | Pilihan Ganda | C2 | Sedang | Pattern Recognition | 14. Perulangan | SECOND CHOICE | Edit Hapus |
| 44 | Perhatikan teks naratif di bawah ini! 1) set variabel result dengan nilai 0 2) ... | Pretest | Pilihan Ganda | C5 | Sedang | Abstraction | 14. Perulangan | FIFTH CHOICE | Edit Hapus |

1) Tambah Soal Ujian

Untuk menambah soal ujian, silakan klik tombol "+ Tambah Soal Ujian".

| ID | Pertanyaan | Tipe Ujian | Jenis Soal | Kognitif | Kesukaran | Komponen CT | Materi | Jawaban | Aksi |
|----|---|------------|---------------|----------|-----------|----------------------|-----------------|---------------|------------|
| 41 | Swift mendapatkan tugas dari gurunya untuk menghitung luas kamarnya. Gurunya hanya memberikan bebe... | Pretest | Pilihan Ganda | C3 | Sulit | Algorithmic thinking | 13. Percabangan | FIRST CHOICE | Edit Hapus |
| 42 | Desa Swifties sedang mengadakan kegiatan rutin posyandu. Ibu Taylor membawa anaknya ke posyandu untu... | Pretest | Pilihan Ganda | C3 | Sedang | Abstraction | 13. Percabangan | THIRD CHOICE | Edit Hapus |
| 43 | Sebuah program menggunakan loop do-while untuk mencetak angka dari 1 hingga 5. Berikut adalah kode p... | Pretest | Pilihan Ganda | C2 | Sedang | Pattern Recognition | 14. Perulangan | SECOND CHOICE | Edit Hapus |
| 44 | Perhatikan teks naratif di bawah ini! 1) set variabel result dengan nilai 0 2) ... | Pretest | Pilihan Ganda | C6 | Sedang | Abstraction | 14. Perulangan | FIFTH CHOICE | Edit Hapus |

Setelah itu, silakan pilih Tipe Soal. Sistem menyediakan dua pilihan tipe soal yaitu Isian dan Pilihan Ganda.

Pilihan Ganda (Multiple Choice)

Siswa memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan. Cocok untuk menguji pemahaman konsep secara luas.

5 pilihan jawaban Satu jawaban benar

Umpan balik per pilihan

[Buat Soal Pilihan Ganda >](#)

Isian (Fill-in-the-Blank)

Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman mendalam.

1-5 titik kosong Jawaban teks

Umpan balik per isian

[Buat Soal Isian >](#)

← Kembali ke Bank Soal Ujian

c. Isian (*Fill-in-the-Blank*): Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman konsep.

Silakan klik “Buat Soal Isian”.



Pilih Tipe Soal

Pilih jenis soal yang ingin kamu buat untuk bank so



Isian (Fill-in-the-Blank)

Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman konsep.

1–5 titik kosong

Jawaban teks bebas

[Buat Soal Isian >](#)

Isilah beberapa data untuk membuat soal baru:

a) Pertanyaan (wajib diisi)



Buat Soal Ujian Isian

Tambahkan soal isian baru ke bank soal ujian.

📘 Dukungan Markdown & Blok Kode

`**tebal**` untuk teks tebal

````php` atau ````javascript` untuk blok kode

Gambar dapat diunggah sebagai lampiran opsional di setiap bidang teks

#### Pertanyaan \*

Gunakan `___` (tiga garis bawah) untuk menandai bagian yang harus diisi siswa.

Contoh: Variabel dalam pemrograman digunakan untuk `___` data.


## b) Gambar Soal (Opsional), gambar yang ditampilkan pada pertanyaan

### Pertanyaan \*

Gunakan  (tiga garis bawah) untuk menandai bagian yang harus diisi siswa.

Contoh: Variabel dalam pemrograman digunakan untuk  data.

### Gambar Pertanyaan (Opsional)

 Max 2MB

## c) Bagian Isian

Tambahkan 1–5 isian. Urutan sesuai kemunculan dalam pertanyaan.

### Bagian Isian

Tambahkan 1–5 isian. Urutan sesuai kemunculan dalam pertanyaan.

[+ Tambah Isian](#)

#### Isian 1

##### Jawaban Benar \*

##### Umpan Balik Benar \*

[+ Tambah Gambar](#)

##### Umpan Balik Salah \*

[+ Tambah Gambar](#)

Klik “Tambah Isian” untuk menambah opsi titik kosong yang harus dijawab oleh siswa.

Keterangan:

Pada kolom:

- Umpan Balik Jika Benar : Isi dengan “-”
- Umpan Balik Jika Salah : Isi dengan “-”

Karna umpan balik akan diberikan otomatis oleh sistem CodeAdaptAI.com berbantuan teknologi AI.

d) Indikator Pelajaran (Wajib Diisi)

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

Indikator Pelajaran \*

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

|                                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A</b> Tidak Dapat Mengidentifika...<br>tidak dapat mengidentifikasi Identifiers                 | <b>B</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan Variabel            | <b>C</b> Tidak Dapat Membedakan K...<br>tidak dapat membedakan konstanta            |
| <b>D</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan tipe data dasar (int, char, float) | <b>E</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan tipe data string    | <b>F</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan Array               |
| <b>G</b> Tidak Dapat Menulis Masuk...<br>tidak dapat menulis Masukan (Input)                       | <b>H</b> Tidak Dapat Menulis Keluar...<br>tidak dapat menulis Keluaran (Output)     | <b>J</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan Struktur Sekuensial |
| <b>K</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan Struktur Percabangan               | <b>L</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan Struktur Perulangan | <b>M</b> Tidak Dapat Menggunakan ...<br>tidak dapat menggunakan Fungsi dan Prosedur |
| <b>I</b> Tidak Mampu Menggunakan...<br>tidak dapat menggunakan Operator                            |                                                                                     |                                                                                     |

e) Tipe Ujian

Tipe Ujian \*

Pretest    Posttest    Formatif

f) Tingkat Kognitif (wajib diisi)

Pilih Tingkat Kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom's dari soal.

Tingkat Kognitif \*

✓ -- Pilih Tingkat Kognitif --

- C1 - Mengingat
- C2 - Memahami
- C3 - Menerapkan
- C4 - Menganalisis
- C5 - Mengevaluasi
- C6 - Mencipta

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku untuk soal ini

g) Tingkat Kesukaran (wajib diisi)

### Tingkat Kesulitan \*

Mudah  Sedang  Sulit

h) Komponen Berpikir Komputational (CT) (wajib diisi)

Dikarenakan <https://codeadaptai.com/> merupakan sistem asesmen adaptif dengan pendekatan CT maka guru wajib memilih indikator komponen CT yang sesuai dengan soal yang akan ditambahkan.

#### Komponen Computational Thinking \*

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku.

**A** Abstraction  
Berkokus pada detail yang penting

**AI** Algorithmic thinking  
Membuat solusi langkah demi langkah

**D** Decomposition  
Membongkar masalah kompleks

**P** Pattern Recognition  
Mengidentifikasi kesamaan dan tren

i) Materi Terkait

Hubungkan satu atau lebih materi pembelajaran untuk disarankan ketika peserta menjawab salah.

#### Materi Terkait

Pilih materi yang terkait dengan soal ini.

**1** 1. Pengenalan Algoritma da...  
Materi ini membahas konsep dasar algoritma dan...

**10** 10. Input Output  
Input dan Output (I/O) adalah komponen fundamental dalam...

**11** 11. Operator  
Operator adalah simbol khusus dalam pemrograman yang...

**12** 12. Struktur Sekuensial  
Struktur sekuensial merupakan fondasi dasar dalam...

**13** 13. Percabangan  
Percabangan merupakan konsep dasar dalam pemrograman yan...

**14** 14. Perulangan  
Perulangan adalah struktur kendali dalam pemrograman...

Batal

Simpan Soal

Jika data sudah selesai dimasukkan dan Anda sudah yakin, silakan klik “Simpan Soal” untuk menyimpan data soal baru.

Silakan klik “Batal” untuk membatalkan proses pemasukan soal Latihan baru.

- d. Pilihan Ganda (*Multiple Choice*): Siswa memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan. Cocok untuk menguji pemahaman konsep dengan konteks lebih luas.

Silakan klik “Buat Soal Pilihan Ganda”.

**Pilih Tipe Soal Ujian**  
Pilih jenis soal yang ingin kamu buat untuk bank soal ujian.

**Pilihan Ganda (Multiple Choice)**  
Siswa memilih satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan. Cocok untuk menguji pemahaman konsep secara luas.

5 pilihan jawaban   Satu jawaban benar  
Umpan balik per pilihan

**Buat Soal Pilihan Ganda** >

**Isian (Fill-in-the-Blank)**  
Siswa mengisi satu atau lebih kotak kosong dengan jawaban teks. Cocok untuk menguji hafalan dan pemahaman mendalam.

1-5 titik kosong   Jawaban teks  
Umpan balik per isian

**Buat Soal Isian** >

← Kembali ke Bank Soal Ujian

Isilah beberapa data untuk membuat soal baru:

- a) Pertanyaan (wajib diisi)

**Buat Soal Ujian Pilihan Ganda**  
Tambahkan soal pilihan ganda baru ke bank soal ujian.

**Dukungan Markdown & Blok Kode**

- `**tebal**` untuk teks tebal
- `<code>language</code>` untuk blok kode dengan sorotan sintaks
- `<code>php</code>` or `<code>javascript</code>` dll.

Gambar dapat diunggah sebagai lampiran opsional di bawah setiap bidang teks

**Pertanyaan \***

Ketik pertanyaan di sini... Mendukung markdown dan blok kode

**b) Gambar Soal (Opsional), gambar yang ditampilkan pada pertanyaan**

**Pertanyaan \***

Ketik pertanyaan di sini... Mendukung markdown dan blok kode

**Gambar Pertanyaan (Opsional)**

 **Pilih Gambar** Max 2MB (JPG, PNG, GIF, WEBP)

**c) Pilihan Jawaban (wajib diisi)**

Buat 5 pilihan.

**Pilihan Jawaban**

**Pilihan Pertama \***

Enter first choice...

**Gambar Pilihan Pertama (Opsional)**

 **Tambah Gambar**

**Pilihan Kedua \***

Enter second choice...

**Gambar Pilihan Kedua (Opsional)**

 **Tambah Gambar**

**Pilihan Ketiga \***

Enter third choice...

**Gambar Pilihan Ketiga (Opsional)**

 **Tambah Gambar**

**d) Jawaban Benar (wajib diisi)**

Pilih jawaban benar dari 5 pilihan sebelumnya.

**Jawaban Benar \***

✓ -- Pilih Jawaban Benar --  
Pilihan Pertama  
Pilihan Kedua  
Pilihan Ketiga  
Pilihan Keempat  
Pilihan Kelima

Feedback for first choice... | Feedback for second choice...

e) Umpan Balik Jawaban

Pilih jawaban benar dari 5 pilihan sebelumnya.

Isi dengan “-”, karna umpan balik akan diberikan otomatis oleh sistem CodeAdaptAI.com berbantuan teknologi AI.

Umpan Balik Jawaban (ditampilkan saat pengguna memilih setiap pilihan)

Respons 1 \*

Feedback for first choice...

+ Tambah Gambar

Respons 2 \*

Feedback for second choice...

+ Tambah Gambar

Respons 3 \*

Feedback for third choice...

+ Tambah Gambar

Respons 4 \*

Feedback for fourth choice...

+ Tambah Gambar

Respons 5 \*

Feedback for fifth choice...

+ Tambah Gambar

f) Indikator Pelajaran (Wajib Diisi)

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

Indikator Pelajaran \*

Pilih setidaknya satu indikator yang mewakili kesulitan belajar yang terkait dengan soal ini.

**A** Tidak Dapat Mengidentifika...  
tidak dapat mengidentifikasi Identifiers

**B** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan Variabel

**C** Tidak Dapat Membedakan K...  
tidak dapat membedakan konstanta

**D** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan tipe data dasar (int, char, float)

**E** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan tipe data string

**F** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan Array

**G** Tidak Dapat Menulis Masuk...  
tidak dapat menulis Masukan (Input)

**H** Tidak Dapat Menulis Keluar...  
tidak dapat menulis Keluaran (Output)

**J** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan Struktur Sekuensial

**K** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan Struktur Percabangan

**L** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan Struktur Perulangan

**M** Tidak Dapat Menggunakan ...  
tidak dapat menggunakan Fungsi dan Prosedur

**I** Tidak Mampu Menggunakan...  
tidak dapat menggunakan Operator

### g) Tipe Ujian

#### Tipe Ujian \*

Pretest    Posttest    Formatif

### h) Tingkat Kognitif (wajib diisi)

Pilih Tingkat Kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom's dari soal.

Tingkat Kognitif \*

✓ -- Pilih Tingkat Kognitif --

- C1 - Mengingat
- C2 - Memahami
- C3 - Menerapkan
- C4 - Menganalisis
- C5 - Mengevaluasi
- C6 - Mencipta

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku untuk soal ini.

### i) Tingkat Kesukaran (wajib diisi)

#### Tingkat Kesulitan \*

Mudah    Sedang    Sulit

### j) Komponen Berpikir Komputasional (CT) (wajib diisi)

Dikarenakan <https://codeadaptai.com/> merupakan sistem asesmen adaptif dengan pendekatan CT maka guru wajib memilih indikator komponen CT yang sesuai dengan soal yang akan ditambahkan.

#### Komponen Computational Thinking \*

Pilih setidaknya satu komponen yang berlaku.

|                                                                 |                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>A</b> Abstraction<br>Berkonsentrasi pada detail yang penting | <b>AI</b> Algorithmic thinking<br>Membuat solusi langkah demi langkah |
| <b>D</b> Decomposition<br>Membongkar masalah kompleks           | <b>P</b> Pattern Recognition<br>Mengidentifikasi kesamaan dan tren    |

## k) Materi Terkait

Hubungkan satu atau lebih materi pembelajaran untuk disarankan ketika peserta menjawab salah.

### Materi Terkait

Pilih materi yang terkait dengan soal ini.



1. Pengenalan Algoritma da...  
Materi ini membahas konsep dasar algoritma dan...

10. Input Output  
Input dan Output (I/O) adalah komponen fundamental dalam...

11. Operator  
Operator adalah simbol khusus dalam pemrograman yang...

12. Struktur Sekuensial  
Struktur sekuensial merupakan fondasi dasar dalam...

13. Percabangan  
Percabangan merupakan konsep dasar dalam pemrograman yan...

14. Perulangan  
Perulangan adalah struktur kendali dalam pemrograman...

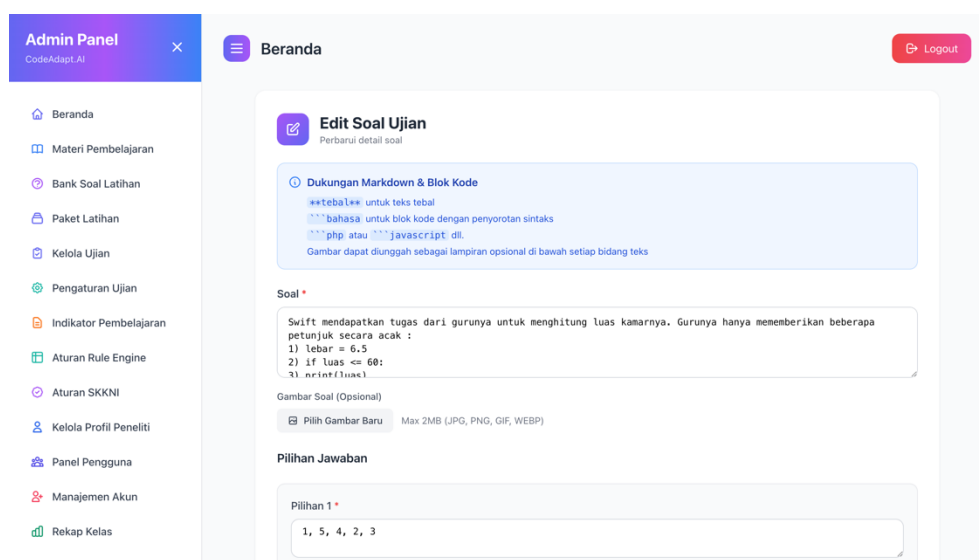
Batal Simpan Soal

Jika data sudah selesai dimasukkan dan Anda sudah yakin, silakan klik “Simpan Soal” untuk menyimpan data soal baru.

Silakan klik “Batal” untuk membatalkan proses pemasukan soal Latihan baru.

## 2) Edit

Menu edit digunakan jika Anda akan mengubah data soal yang sudah Anda masukan pada sistem. Baik tipe soal Isian ataupun pilihan Ganda, Anda cukup klik tombol “Edit” untuk berubah data soal.



Admin Panel  
CodeAdapt.AI

Beranda Logout

Edit Soal Ujian  
Perbarui detail soal

Dukungan Markdown & Blok Kode

- \*\*\*tebal\*\*\* untuk teks tebal
- \*\*\*bahasa\*\*\* untuk blok kode dengan penyortiran sintaks
- \*\*\*php\*\*\* atau \*\*\*javascript\*\*\* dll.

Gambar dapat diunggah sebagai lampiran opsional di bawah setiap bidang teks

Soal \*

Swift mendapatkan tugas dari gurunya untuk menghitung luas kamarnya. Gurunya hanya memberikan beberapa petunjuk secara acak :

- 1) lebar = 6,5
- 2) if luas <= 60:
- 3) print(luas)

Gambar Soal (Optional)

Pilih Gambar Baru Max 2MB (JPG, PNG, GIF, WEBP)

Pilihan Jawaban

Pilihan 1 \*

1, 5, 4, 2, 3

### 3) Hapus

Menu Hapus digunakan untuk menghapus data soal ujian yang tersedia pada sistem.

**Perhatikan, Data yang sudah terhapus tidak dapat dipulihkan (permanen)**

## 7. Halaman Pengaturan Ujian

Halaman pengaturan ujian digunakan untuk memberikan aturan terhadap soal ujian. Anda dapat mengaktifkan dan menonaktifkan *pretest* dan *posttest* melalui menu Pengaturan Ujian.

<https://codeadaptai.com/admin/exam-settings>

## 8. Halaman Indikator Pembelajaran

Halaman Indikator Pembelajaran digunakan untuk mengatur *rules engines*, website *CodeAdaptAI.com*.

**Anda tidak diperkenankan mengubah apapun pada menu ini.**

**Admin Panel** CodeAdapt.AI

**Beranda** Logout

**Indikator Pembelajaran**  
Kelola indikator pembelajaran untuk soal ujian.

Tampilkan 10 entri Cari: Cari data...

| Petunjuk | Nama Indikator                                             | Deskripsi                                                  | Soal        | Dibuat Pada  | Aksi           |
|----------|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------|--------------|----------------|
| A        | Tidak Dapat Mengidentifikasi Identifiers                   | tidak dapat mengidentifikasi identifiers                   | 2 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| B        | Tidak Dapat Menggunakan Variabel                           | tidak dapat menggunakan Variabel                           | 2 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| C        | Tidak Dapat Membedakan Konstanta                           | tidak dapat membedakan konstanta                           | 2 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| D        | Tidak Dapat Menggunakan Tipe Data Dasar (int, char, float) | tidak dapat menggunakan tipe data dasar (int, char, float) | 2 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| E        | Tidak Dapat Menggunakan Tipe Data String                   | tidak dapat menggunakan tipe data string                   | 0 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| F        | Tidak Dapat Menggunakan Array                              | tidak dapat menggunakan Array                              | 2 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| G        | Tidak Dapat Menulis Masukan (Input)                        | tidak dapat menulis Masukan (Input)                        | 2 questions | Jan 27, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| H        | Tidak Dapat Menulis Keluaran (Output)                      | tidak dapat menulis Keluaran (Output)                      | 4 questions | Feb 12, 2026 | [Edit] [Hapus] |
| I        | Tidak Mampu Menggunakan Operator                           | tidak dapat menggunakan Operator                           | 6 questions | Feb 12, 2026 | [Edit] [Hapus] |

## 9. Halaman Aturan Rule Engine

Halaman Rule Engine digunakan untuk mengatur rules engines, website CodeAdaptAI.com.

**Anda tidak diperkenankan mengubah apapun pada menu ini.**

**Admin Panel** CodeAdapt.AI

**Beranda** Logout

**Aturan Rule Engine**  
Kelola aturan inferensi untuk analisis indikator lanjutan.

Aturan dievaluasi secara berurutan berdasarkan kolom Urutan (ascending). Format: **JIKA** semua kondisi indikator aktif **MAKA** aktifkan indikator baru.

Tampilkan 10 entri Cari: Cari data...

| Urutan | Nama Aturan | Kategori Prasyarat                         | Kondisi (JIKA) | Hasil (MAKA)                       | Aksi           |
|--------|-------------|--------------------------------------------|----------------|------------------------------------|----------------|
| 1      | R1          | Pengidentifikasi ke Variabel               | 1 indikator    | B Tidak Dapat Menggunakan Variabel | [Edit] [Hapus] |
| 2      | R2          | Pengidentifikasi ke Konstanta              | 1 indikator    | C Tidak Dapat Membedakan Konstanta | [Edit] [Hapus] |
| 3      | R3          | Pengidentifikasi dan Tipe Data ke Variabel | 2 indikator    | B Tidak Dapat Menggunakan Variabel | [Edit] [Hapus] |
| 4      | R4          | Tipe Data ke Variabel                      | 1 indikator    | B Tidak Dapat Menggunakan Variabel | [Edit] [Hapus] |
| 5      | R5          | Tipe Data ke Array                         | 1 indikator    | F Tidak Dapat Menggunakan Array    | [Edit] [Hapus] |
| 6      | R6          | Tipe Data ke Operator                      | 1 indikator    | I Tidak Mampu Menggunakan Operator | [Edit] [Hapus] |
| 7      | R7          | Tipe Data dan String ke Operator           | 2 indikator    | I Tidak Mampu Menggunakan Operator | [Edit] [Hapus] |
| 8      | R8          | String ke Array                            | 1 indikator    | F Tidak Dapat Menggunakan Array    | [Edit] [Hapus] |

## 10. Halaman Aturan SKKNI

Halaman Aturan SKKNI digunakan untuk mengatur rules engines, website CodeAdaptAI.com.

Anda tidak diperkenankan mengubah apapun pada menu ini.

**Admin Panel**  
CodeAdaptAI

**Beranda** Logout

### Aturan SKKNI

Kelola penilaian kompetensi berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia.

+ Tambah Aturan

Aturan SKKNI dievaluasi setelah Rule Engine selesai, menggunakan gabungan indikator Layer 1 dan Layer 2. Format: **JIKA** semua kondisi aktif **MAKA** tampilan penilaian kompetensi SKKNI.

Tampilkan 10 entri Cari: Cari data...

| Urutan | Nama Aturan | Deskripsi SKKNI                                                                    | Operator | Kondisi     | Materi   | Aksi           |
|--------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------|----------|----------------|
| 1      | R1-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan deklarasi variabel" dengan...  | OR       | 3 indikator | 3 materi | [Edit] [Hapus] |
| 2      | R2-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan deklarasi konstan" dengan...   | AND      | 1 indikator | 1 materi | [Edit] [Hapus] |
| 3      | R3-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan penggunaan tipe data dasar..." | AND      | 1 indikator | 1 materi | [Edit] [Hapus] |
| 4      | R4-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan penggunaan tipe data strin..." | AND      | 1 indikator | 1 materi | [Edit] [Hapus] |
| 5      | R5-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan operasi array" dengan Kr...    | AND      | 1 indikator | 2 materi | [Edit] [Hapus] |
| 6      | R6-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan operasi input/output" de...    | OR       | 2 indikator | 1 materi | [Edit] [Hapus] |
| 7      | R7-SKKNI    | Belum menguasai kompetensi SKKI element "Menerapkan Operator pelaksana" deng...    | AND      | 1 indikator | 1 materi | [Edit] [Hapus] |

<https://codeadaptai.com/admin/skkni-rules>

## 11. Halaman Kelola Profil Peneliti

Halaman Kelola Profil Peneliti digunakan untuk menambah, mengedit, dan menghapus data peneliti.

Anda tidak diperkenankan mengubah apapun pada menu ini.

**Admin Panel**  
CodeAdaptAI

**Beranda** Logout

### Profil Peneliti

+ Tambah Peneliti

Tampilkan 10 entri Cari: Cari data...

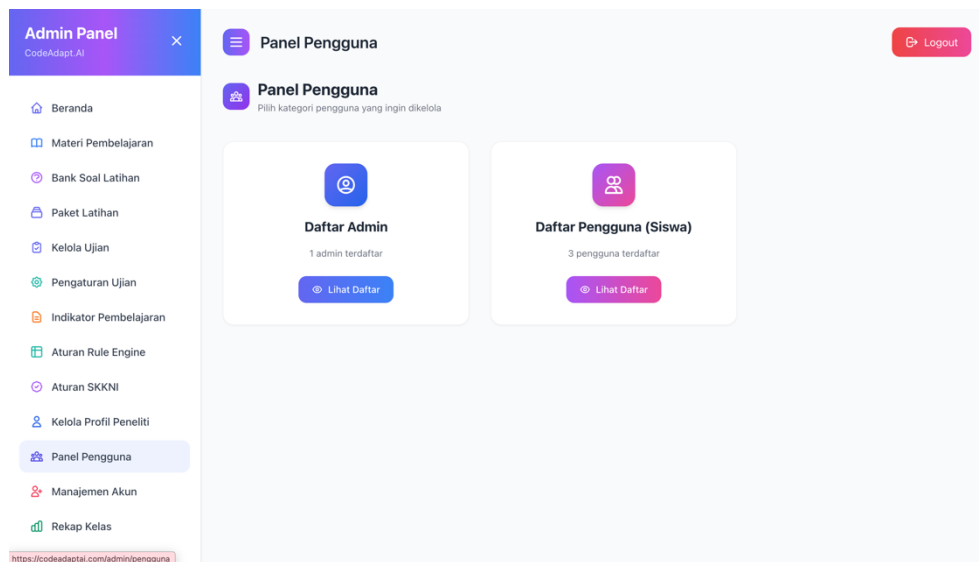
| ID | Foto Profil | Nama                                       | Peran            | Bidang Fokus Kajian                                                 | Status | Aksi           |
|----|-------------|--------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------|--------|----------------|
| 1  | [Foto]      | Dwi Fitria Al Husaeni, S.Pd., M.Pd., Gr.   | Mahasiswi S3 PTK | Teknologi Pendidikan, Pendidikan Ilmu Komputer, Pendidikan Kejuruan | Aktif  | [Edit] [Hapus] |
| 3  | [Foto]      | Prof. Dr. Hj. Budi Mulyanti, M.Si.         | Promotor         | Material Electronics                                                | Aktif  | [Edit] [Hapus] |
| 4  | [Foto]      | Prof. Dr. Ade Gafar Abdullah, S.Pd., M.Si. | Co-Promotor      | Engineering Education                                               | Aktif  | [Edit] [Hapus] |
| 5  | [Foto]      | Prof. Lala Septem Riza, M.T., Ph.D.        | Anggota Promotor | Computer Science                                                    | Aktif  | [Edit] [Hapus] |

Menampilkan 1 - 4 dari 4 entri

## 12. Halaman Panel Pengguna

Halaman panel pengguna berisi data pengguna yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu

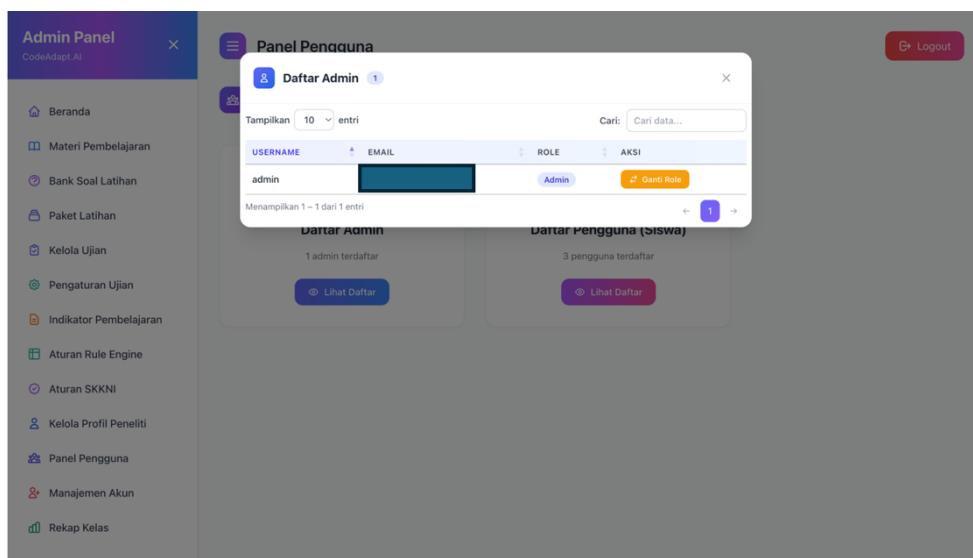
- 1) Daftar Admin/Guru
- 2) Daftar Pengguna.



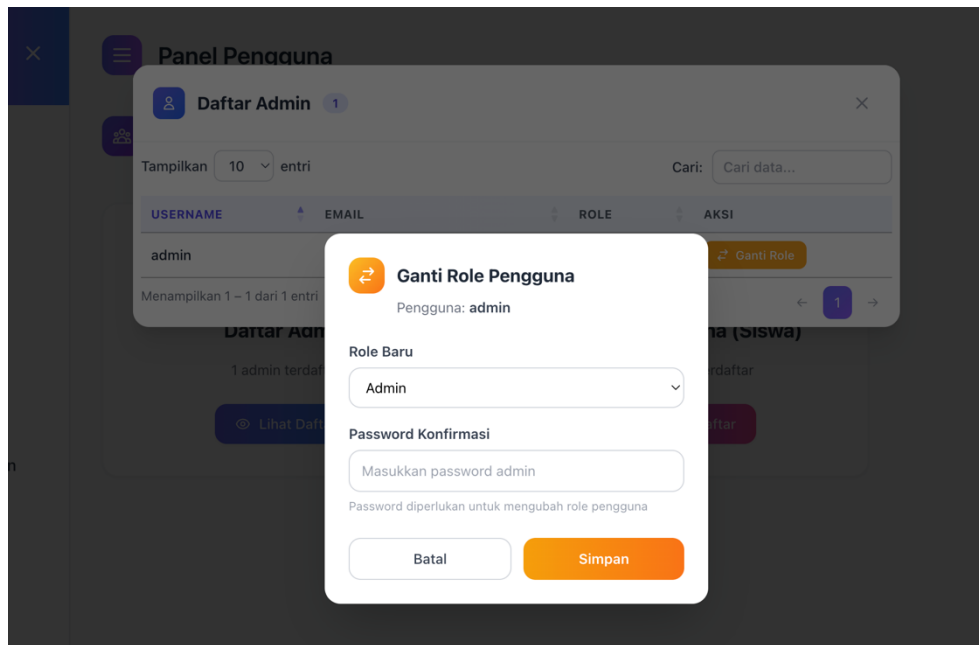
Klik tombol “Lihat Daftar” untuk melihat seluruh akun terdaftar pada kategori tertentu.

- 1) Daftar Admin

Pada daftar ini Anda dapat melihat daftar admin/guru yang terdaftar.

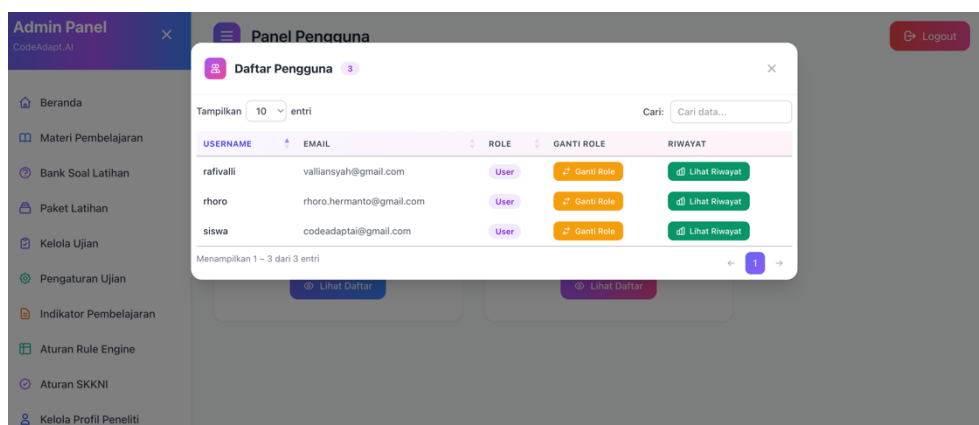


Anda juga dapat mengganti peran pengguna, dengan klik tombol “Ganti Role” pada kolom aksi.

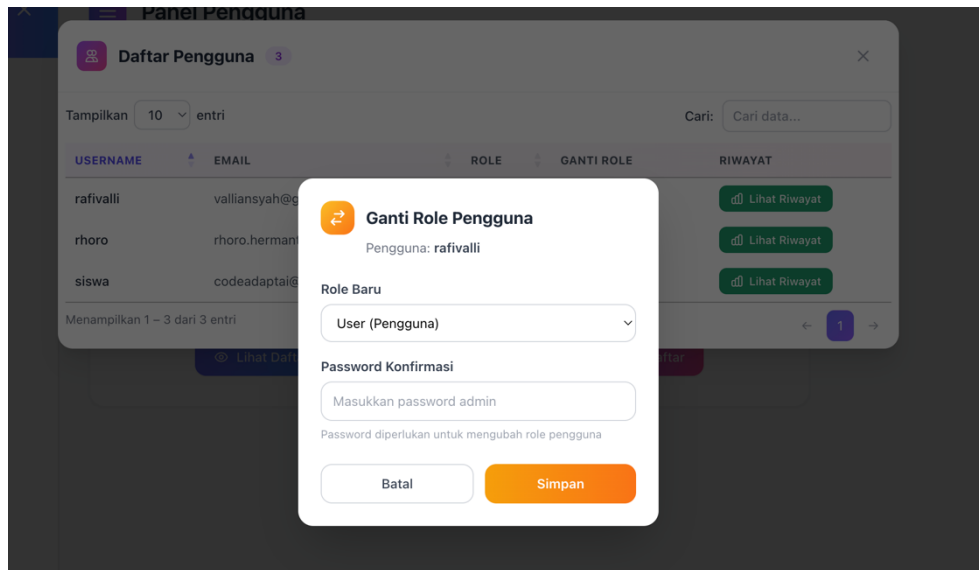


## 2) Daftar Pengguna

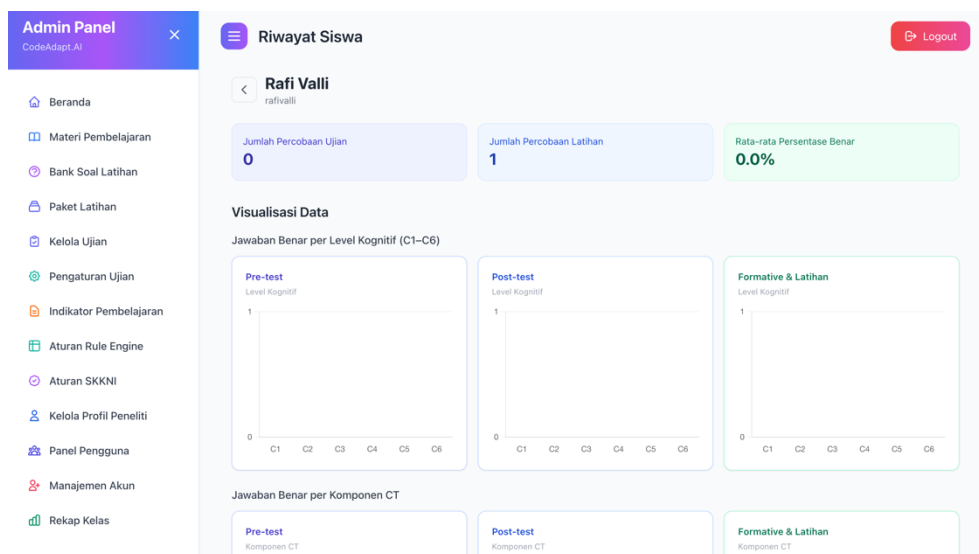
Daftar pengguna berisi data peserta didik yang aktif dan memiliki akun pada website codeadaptai.com .



Pada halaman ini Anda dapat mengubah peran pengguna.

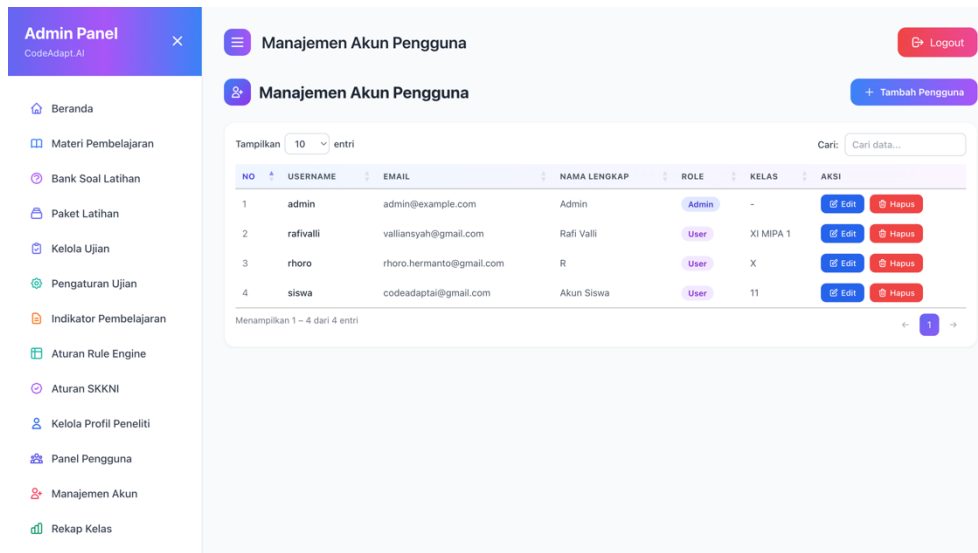


Selain itu, Anda dapat melihat progres dan laporan pembelajaran per siswa dengan klik tombol “Lihat Riwayat” pada kolom Riwayat.

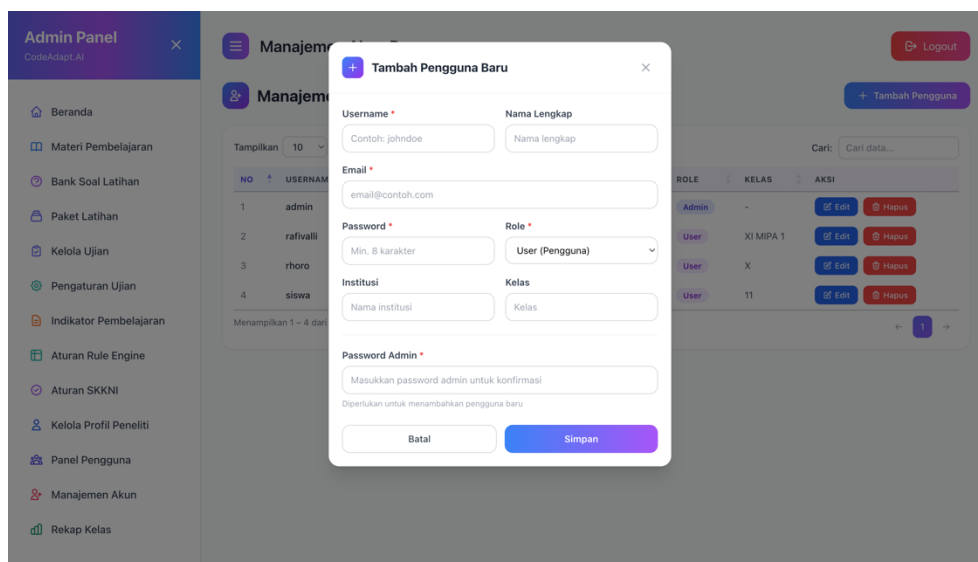


### 13. Halaman Manajemen Akun

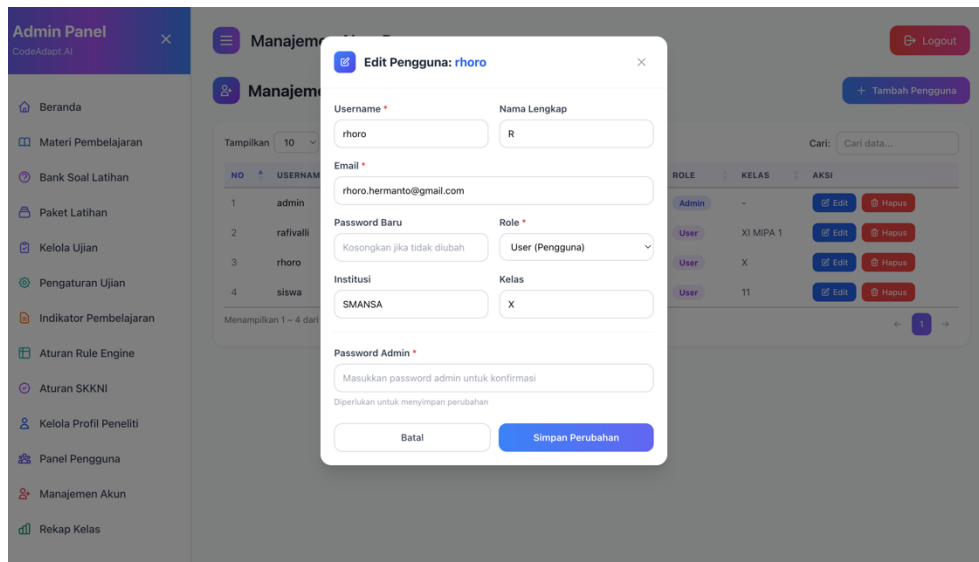
Halaman manajemen akun digunakan untuk menambah, mengedit, dan menghapus data pengguna baik admin/guru maupun *user*/peserta didik.



Tambah Pengguna, digunakan untuk membuat akun baru.



Edit, digunakan untuk mengedit data pengguna

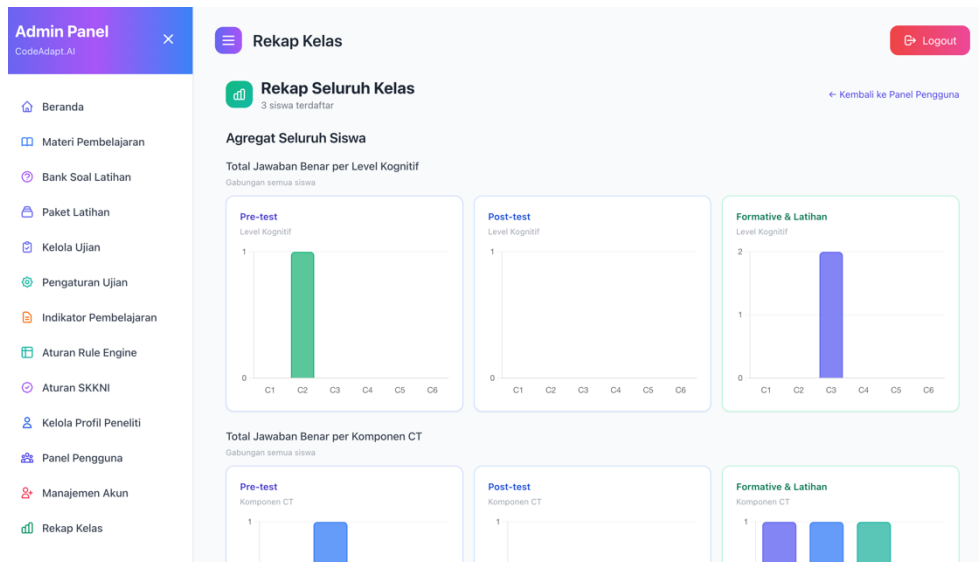


Hapus, Menu Hapus digunakan untuk menghapus data pengguna yang tersedia pada sistem. **Perhatikan, Data yang sudah terhapus tidak dapat dipulihkan (permanen)**

#### 14. Halaman Rekap Kelas

Halaman ini berfungsi sebagai pusat evaluasi kelas untuk mendukung pengambilan keputusan pembelajaran yang lebih tepat.

- 1) Halaman Rekap Kelas pada Admin Panel CodeAdapt.AI menampilkan ringkasan hasil belajar seluruh siswa dalam satu kelas.
- 2) Admin dapat melihat agregat capaian siswa berdasarkan level kognitif, seperti C1 hingga C6, serta komponen Computational Thinking.
- 3) Data ditampilkan dalam bentuk grafik untuk membandingkan hasil Pre-test, Post-test, serta Formative & Latihan.



Terima Kasih.

Selamat Mengajar. 😊