



ZuperVerse

Panduan Penggunaan ZuperVerse

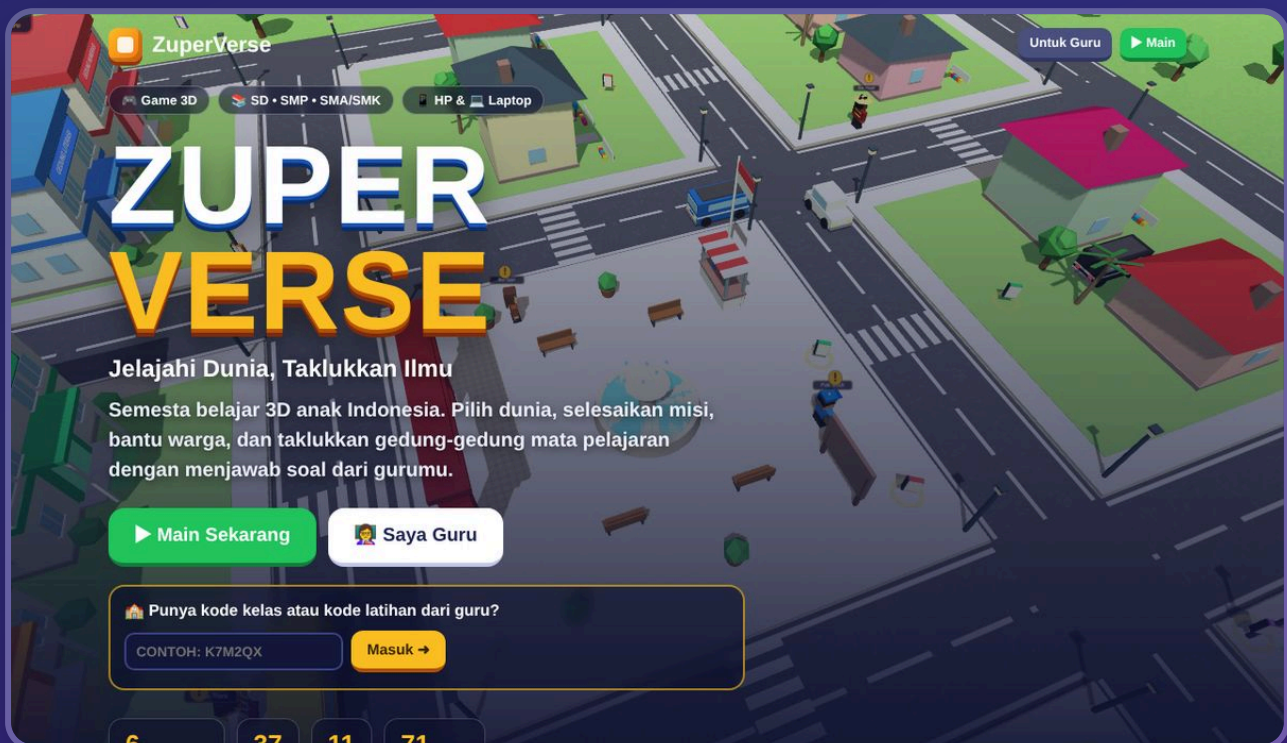
Game belajar 3D dengan soal dari guru. Panduan lengkap untuk guru dan murid, dari membuat soal sampai mencetak sertifikat.

Game 3D

SD • SMP • SMA/SMK

Bisa offline

Nilai otomatis



Daftar Isi

1. Mengenal ZuperVerse	2
Bagian A — Panduan Guru	4
A1. Masuk ke Mode Guru	5
A2. Membuat soal sendiri	7
A3. Membuat soal dengan AI & impor dari Word/Excel	10
A4. Menu Peta: pilih dunia & letak gedung	12
A5. Paket Saya	13
A6. Bank Soal bersama	14
A7. Kelas & Murid	15
A8. Dashboard nilai, rekap & analisis	18
A9. Tantangan berwaktu, asesmen & serentak	23
A10. Sesi Petualangan berwaktu	30
A11. Rapor & sertifikat	32
A12. Pantau langsung, papan peringkat & masuk game	34
A13. Link latihan, cadangan, dan pindah perangkat	34
Bagian B — Panduan Murid	36
B1. Masuk kelas	37
B2. Cara bermain	37
B3. Gedung mapel & kuis	38
B4. Tantangan dari guru	40
B5. Sesi petualangan	41
B6. Lencana, Riwayatku, dan main bersama	41
B7. Pasang offline di HP atau laptop	42
Masalah umum & solusinya	43
Kontak bantuan	44

Cara membaca panduan ini

Nama tombol ditulis seperti  **Simpan**, sama persis dengan yang muncul di layar. Di dalam Mode Guru juga ada tombol  kecil di samping isian untuk penjelasan singkat, serta tur yang bisa diulang dari tab

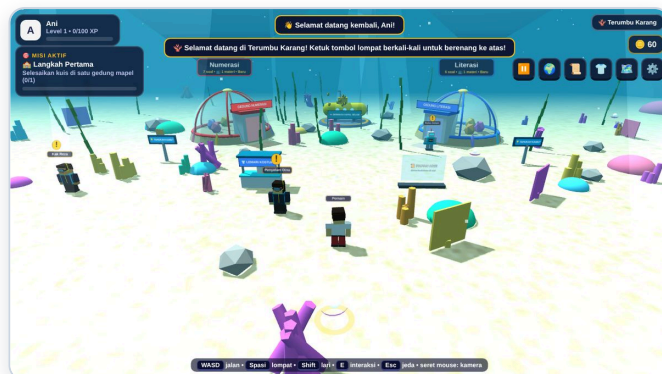
 **Panduan**.

1 Mengenal ZuperVerse

ZuperVerse adalah game belajar 3D. Murid menjelajah dunia, menyelesaikan misi, dan menaklukkan **gedung mata pelajaran** dengan menjawab soal buatan gurunya. Setiap mapel atau topik di paket soal guru menjadi satu gedung di game.



Wilayah Bali di dunia Nusantara



Terumbu Karang di dunia Samudra

Apa saja isinya?

Untuk murid	Untuk guru
6 dunia dan 21 wilayah: Kota Ilmu, Samudra, Angkasa, Rimba, Nusantara, Mancanegara	Membuat soal sendiri atau dengan bantuan AI, 5 jenis soal
Kuis di gedung mapel, misi, koin, level, lemari baju	Paket Saya dan Bank Soal bersama
Lencana, sertifikat, dan Riwayatku	Kelas online dengan dashboard nilai dan analisis soal
Main bersama teman sekelas (tanpa chat bebas)	Tantangan berwaktu, rapor, dan sertifikat
Bisa dipasang dan dimainkan tanpa sinyal	Pantau murid secara langsung dan ikut masuk game

Yang dibutuhkan

- **Perangkat:** HP Android atau iPhone, laptop, atau komputer dengan browser Chrome, Edge, atau Safari versi terbaru.
- **Alamat:** zuperverse.schoolpedia.web.id
- **Murid:** gratis, tanpa akun. Cukup kode kelas, nama panggilan, dan nomor absen.
- **Guru:** akun Mode Guru (masuk dengan Google atau email) dengan langganan tahunan.

- **Internet:** dibutuhkan saat pertama membuka game, membuat kelas, dan melihat dashboard. Murid bisa bermain tanpa sinyal setelah game dipasang (lihat B7).

 Alur singkat untuk guru

Masuk Mode Guru → buat soal → simpan ke Paket Saya → buat kelas dan bagikan link ke murid lewat WhatsApp → murid bermain → pantau nilai di Dashboard.

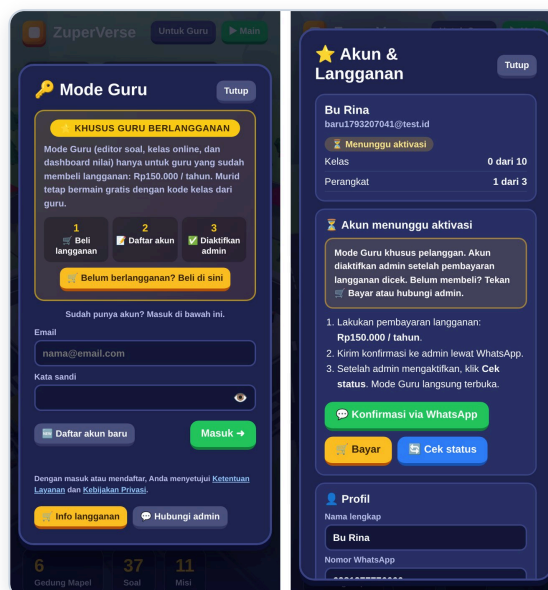
BAGIAN A

Panduan Guru

Membuat soal, mengelola paket, membuka kelas online, membaca dashboard, membuat tantangan, sampai mencetak rapor dan sertifikat.

A1 Masuk ke Mode Guru

- 1 Buka **zuperverse.schoolpedia.web.id**, lalu tekan  **Saya Guru**.
- 2 Mode Guru **khusus guru berlangganan**. Belum berlangganan? Tekan  lebih dulu.
- 3 Tekan **Masuk dengan Google** dan pilih akun Gmail atau belajar.id Anda. Bila tidak memakai Google, tekan  **Daftar akun baru**.
- 4 Saat pertama kali muncul pertanyaan **"Apakah Anda sudah membeli langganan?"**. Pilih  **Sudah beli**, lalu isi **nama lengkap**, **nomor WhatsApp**, nama sekolah, dan **bukti pembelian** (email atau nomor WA yang dipakai saat membeli), kemudian tekan **Daftar & Masuk →**.
- 5 Akun baru berstatus  **Menunggu aktivasi**. Lakukan pembayaran, tekan  **Konfirmasi via WhatsApp**, lalu setelah admin mengaktifkan, tekan  **Cek status**. Mode Guru langsung terbuka.



Masuk Mode Guru (kiri) dan halaman Akun & Langganan saat menunggu aktivasi (kanan)

★ Pelanggan lama (dulu memakai kode akses)

Masuk dengan Google atau daftar dengan email seperti biasa, lalu pilih  **Saya pelanggan lama**. Isi **kode akses lama** dan **nomor WhatsApp yang dulu didaftarkan**. Semua kelas, murid, nilai, soal, dan Paket Saya pindah ke akun baru, dan langganannya langsung aktif. Setelah itu kode lama tidak dipakai lagi. Login dengan kode akses sudah tidak berlaku. Bila perangkat Anda masih tersimpan login kode lama, Mode Guru otomatis membuka formulir pindah akun.

★ Akun & langganan

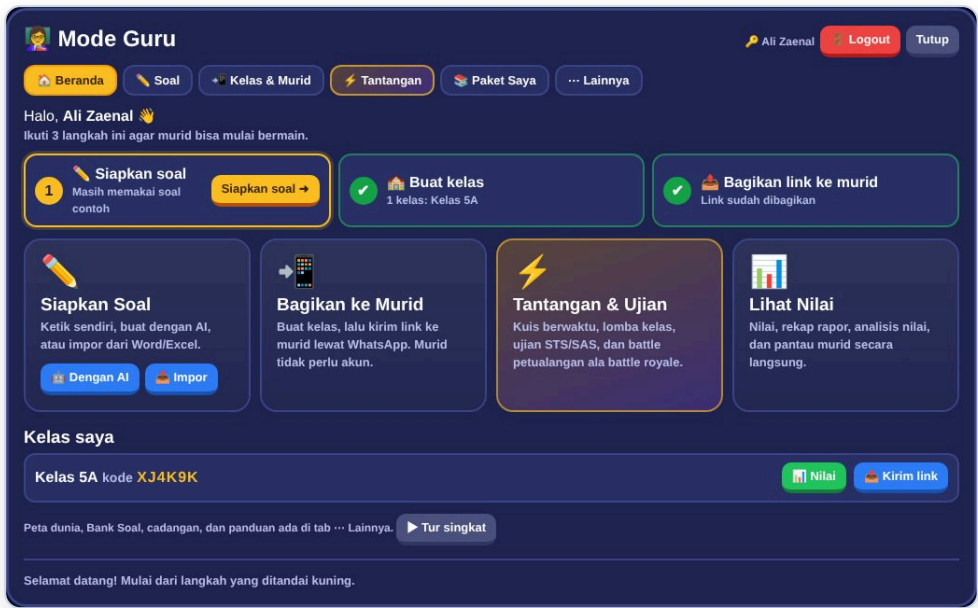
Tekan  **Akun** di kanan atas Mode Guru untuk melihat status, tanggal berlaku, jumlah kelas dan perangkat, riwayat pembayaran, mengubah profil, dan membuat atau mengganti kata sandi. Untuk

memperpanjang, tekan [Perpanjang via WhatsApp](#) . Perpanjangan dihitung dari tanggal habis, jadi memperpanjang lebih awal tidak mengurangi masa aktif.

Status	Artinya
Aktif	Semua fitur Mode Guru bisa dipakai.
Segera berakhir	Kurang dari 30 hari lagi. Muncul pengingat di atas Mode Guru.
Masa tenggang	Langganan sudah lewat, tetapi semua fitur masih bisa dipakai selama 14 hari.
Berakhir	Nilai, rekap, dan dashboard masih bisa dilihat dan diunduh. Membuat kelas, tantangan, dan mengubah soal terkunci sampai diperpanjang.

Beranda Guru: mulai dari sini

Setelah masuk, Anda melihat **Beranda**. Di bagian atas ada **3 langkah**: siapkan soal, buat kelas, dan bagikan link ke murid. Langkah yang perlu dikerjakan berikutnya ditandai **kuning** beserta tombolnya, dan langkah yang sudah selesai diberi tanda . Di bawahnya ada empat tombol besar: **Siapkan Soal**, **Bagikan ke Murid**, **Tantangan & Ujian**, dan **Lihat Nilai**.



Beranda Guru dengan 3 langkah dan tiga tombol utama

Tab	Isinya
Beranda	Langkah berikutnya, tombol utama, dan daftar kelas singkat
Soal	Menulis soal, atau menambah soal dengan AI, impor Word/Excel, dan Bank Soal
Kelas & Murid	Membuat kelas, mengirim link ke murid, dan membuka nilai
Tantangan	Kuis berwaktu, lomba kelas, ujian STS/SAS, dan battle petualangan (lihat A9)
Paket Saya	Semua paket soal yang pernah disimpan

... Lainnya

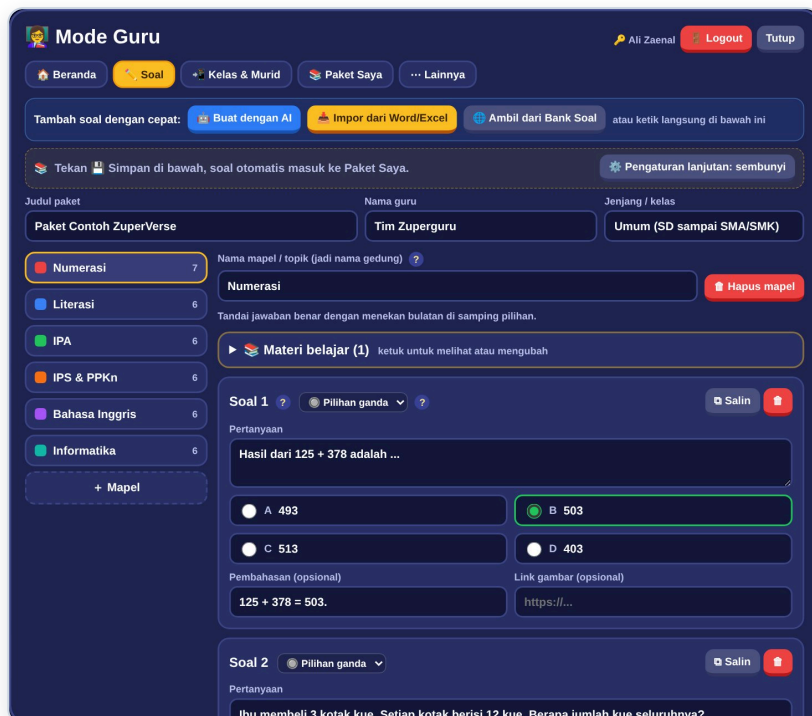
Buat soal dengan AI, impor soal, atur peta, Bank Soal, cadangan, dan panduan

Penting

Gunakan **nomor WhatsApp yang sama** di setiap perangkat. Soal, kelas, dan Paket Saya tersimpan di akun Anda dan langsung muncul di laptop atau HP lain. Setiap akun punya batas jumlah perangkat. Bila batasnya penuh (misalnya karena ganti HP), hubungi admin untuk reset perangkat.

A2 Membuat soal sendiri

Buka tab  **Soal**. Paket soal terdiri dari beberapa **mapel** (maksimal 12). **Satu mapel = satu gedung** di game. Supaya tidak membingungkan, editor awalnya hanya menampilkan isian penting. Tekan  **Pengaturan lanjutan** untuk memunculkan warna gedung, waktu per soal, jumlah soal tiap main, pembahasan, dan link gambar.



Editor soal: cara cepat menambah soal di atas, daftar mapel di kiri, soal di kanan

Langkah membuat paket

- 1 Isi **Judul paket**, **Nama guru**, dan **Jenjang / kelas** di bagian atas.
- 2 Tekan  **+ Mapel** untuk menambah gedung, lalu isi **Nama mapel / topik**.
- 3 (Opsional, lewat  **Pengaturan lanjutan**) pilih **Warna**, atur **Waktu/soal** (batas waktu menjawab) dan **Soal tiap main** (berapa soal diacak setiap kali murid masuk gedung).
- 4 (Opsional) Tambahkan **Materi Belajar** dengan  **Tambah materi belajar**: video YouTube, link, Google Drive, gambar, atau teks ringkasan. Centang **Wajib dipelajari sebelum kuis** bila murid

harus membaca materi dulu.

- 5 Tulis soal. Untuk memberi gambar, tekan  **Tambah gambar** lalu tempel link gambar atau **link Google Drive**. Link Drive otomatis diubah menjadi gambar, dan pratinjaunya langsung tampil. Pastikan akses berbagi di Drive: **Siapa saja yang memiliki link**. Tekan **+ Tambah soal** untuk soal berikutnya, atau  **Salin** untuk menggandakan soal.
- 6 Tekan tombol hijau  **Simpan**. Satu tombol untuk semuanya: gedung di game langsung berubah, soal tersimpan di **Paket Saya**, dan bila paket ini sudah dipakai di kelas, Anda ditanya **"Kirim ke murid?"**. Pilih **Ya, kirim** agar murid langsung mendapat soal terbaru.

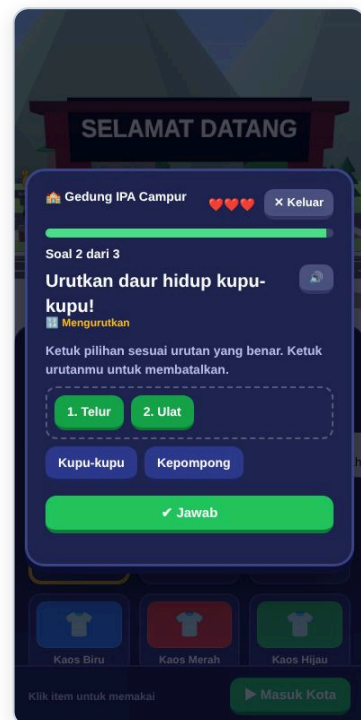
Lima jenis soal

Pilih jenis soal lewat menu kecil di samping nomor soal.

Jenis	Cara mengisi
 Pilihan ganda	Tulis 2 sampai 4 pilihan, lalu tekan bulatan di samping pilihan yang benar.
 Benar / Salah	Tulis sebuah pernyataan, lalu tandai apakah pernyataan itu BENAR atau SALAH.
 Isian singkat	Tulis jawaban benar. Huruf besar/kecil dan spasi tidak dipermasalahkan. Bila ada beberapa jawaban yang diterima, pisahkan dengan tanda , contoh: 36 tiga puluh enam .
 Menjodohkan	Isi 2 sampai 6 pasangan kiri → kanan yang benar. Di game, kolom kanan diacak.
 Mengurutkan	Tulis 2 sampai 8 langkah dalam urutan yang benar . Di game, urutannya diacak.



Soal menjodohkan di HP



Soal mengurutkan di HP

💡 Pembahasan & cetak soal

Setiap soal punya kotak 💡 **Pembahasan** di bawah pilihan jawaban. Isi singkat alasan jawaban benar. Soal dari AI dan impor Word/Excel yang membawa pembahasan otomatis terisi.

Kotak pembahasan dan menu Cetak soal & pengaturan pembahasan

- **Pembahasan saat latihan di gedung:** buka **Cetak soal & pengaturan pembahasan** di atas editor, lalu pilih **benar/salah + kunci + pembahasan**, **benar/salah + kunci**, atau **benar/salah saja**. Tekan **Simpan** lalu "Ya, kirim" agar berlaku di kelas.
- **Pembahasan di tantangan:** diatur di formulir tantangan (lihat A9).
- **Cetak soal:** di menu yang sama, pilih mapel lalu tekan **Lembar soal (murid)** (tanpa kunci, ada isian nama/kelas/absen) atau **Soal + kunci + pembahasan** untuk pegangan guru. Pilih **Simpan sebagai PDF** di jendela cetak. Tombol **Word** mengunduh versi .docx yang bisa diedit.

🔒 Gedung khusus tantangan (soal rahasia)

Soal ulangan sebaiknya tidak bisa dilatih atau diintip murid sebelum ujian. Buat mapel terpisah (misalnya **STS Matematika**), lalu centang **Khusus tantangan (rahasia)** di bawah nama mapel.

Menandai mapel sebagai khusus tantangan

- Gedungnya **tidak muncul di dunia game**, dan soalnya tidak dipakai warga ! maupun latihan bebas.

- Soalnya **tidak ikut terkirim** ke HP murid saat masuk kelas. Server baru mengirimnya ketika murid memulai tantangan yang memakai mapel itu, dan soal tidak disimpan di HP setelahnya.
- Saat membuat tantangan, mapel rahasia bertanda 🔒 di daftar centang mapel. Mapel rahasia tidak bisa dipakai untuk Battle Petualangan karena tidak punya gedung.
- Gabungkan dengan pilihan **1 2 3 4 Nilai saja** atau 🤖 **Tidak ada** agar soal dan kunci jawaban tidak terlihat setelah murid selesai (lihat A9).

💡 Tips

Setiap soal bisa diberi **pembahasan** (muncul setelah murid menjawab) dan **link gambar**. Centang **Buka semua wilayah** di atas editor bila murid boleh langsung ke semua wilayah tanpa syarat menyelesaikan gedung.

A3 Membuat soal dengan AI & impor dari Word/Excel

Tidak sempat mengetik? Di tab **Soal**, tekan **Buat dengan AI**. Anda tidak perlu akun khusus, cukup ChatGPT, Gemini, atau Claude yang biasa dipakai.

Mode Guru Tutup

Buat Soal **Buat Soal dengan AI** **Paket Saya** **Bank Soal** **Kelas Online** **Simpan & Pindah** **Panduan**

Buat soal dan materi otomatis dengan ChatGPT, Gemini, atau Claude. Ikuti 3 langkah berikut.

1 Isi topik soal

Mapel / topik: Jenjang / kelas: Jumlah soal:

Jenis soal:

Catatan tambahan (opsional):

2 Salin perintah, lalu tempel ke AI

Tekan Salin perintah, buka salah satu AI di bawah, tempel (tahan lalu pilih Tempel / Ctrl+V), lalu kirim.

► Lihat isi perintah

3 Tempel jawaban AI di sini

Salin seluruh jawaban AI (biasanya ada tombol "Copy" atau "Salin" di bawah jawabannya), lalu tempel di kotak ini.

Tempel jawaban AI di sini...

Tiga langkah membuat soal dengan AI

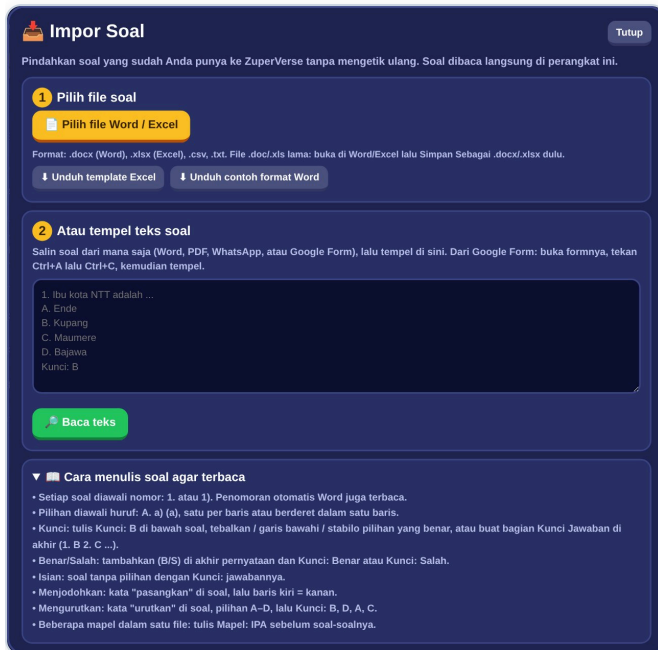
- 1 Isi topik:** mapel/topik, jenjang, jumlah soal, dan **jenis soal** (pilihan ganda saja, campuran, benar/salah, atau isian). Tambahkan catatan bila perlu, misalnya "konteks kehidupan di NTT".
- Tekan **Salin perintah**, buka ChatGPT/Gemini/Claude, tempel, lalu kirim.
- Salin **seluruh** jawaban AI, tempel di kotak langkah 3, lalu tekan **Masukkan soal ke paket saya** (menambah) atau **Ganti semua soal dengan hasil AI**.

⚠ Periksa kembali

AI kadang keliru. Soal dari AI langsung masuk ke tab Buat Soal, jadi periksa kunci jawabannya sebelum dipakai di kelas. Bila muncul pesan "jawaban AI terpotong", minta AI membuat ulang dengan jumlah soal lebih sedikit.

Impor soal dari Word, Excel, atau Google Form

Sudah punya soal ulangan di Word atau Excel? Tidak perlu mengetik ulang. Di tab  **Soal**, tekan  **Impor dari Word/Excel**. Soal dibaca langsung di perangkat Anda, tanpa internet tambahan.



Impor Soal Tutup

Pindahkan soal yang sudah Anda punya ke ZuperVerse tanpa mengetik ulang. Soal dibaca langsung di perangkat ini.

1 Pilih file soal

 **Pilih file Word / Excel**

Format: .docx (Word), .xlsx (Excel), .csv, .txt. File .doc/.xls lama: buka di Word/Excel lalu Simpan Sebagai .docx/.xlsx dulu.

 Unduh template Excel  Unduh contoh format Word

2 Atau tempel teks soal

Salin soal dari mana saja (Word, PDF, WhatsApp, atau Google Form), lalu tempel di sini. Dari Google Form: buka formnya, tekan Ctrl+A lalu Ctrl+C, kemudian tempel.

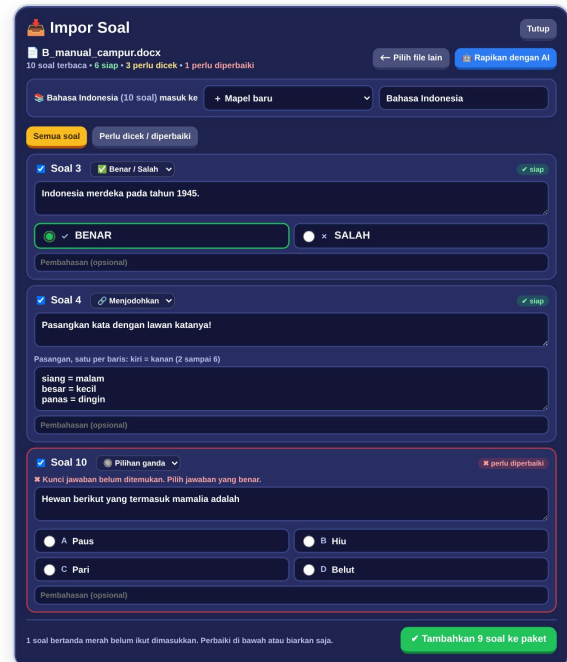
1. Ibu kota NTT adalah ...
A. Ende
B. Kupang
C. Maumere
D. Bajawa
Kunci: B

 **Baca teks**

Cara menulis soal agar terbaca

- Setiap soal diawali nomor: 1. atau 1). Penomoran otomatis Word juga terbaca.
- Pilihan diawali huruf: A. a) (a), satu per baris atau berderet dalam satu baris.
- Kunci: tulis Kunci: B di bawah soal, tebalkan / garis bawah / stabilo pilihan yang benar, atau buat bagian Kunci Jawaban di akhir (1. B 2. C ...).
- Benar/Salah: tambahkan (B/S) di akhir pernyataan dan Kunci: Benar atau Kunci: Salah.
- Isian: soal tanpa pilihan dengan Kunci: jawabannya.
- Menjodohkan: kata "pasangkan" di soal, lalu baris kiri = kanan.
- Mengurutkan: kata "urutkan" di soal, pilihan A-D, lalu Kunci: B, D, A, C.
- Beberapa mapel dalam satu file: tulis Mapel: IPA sebelum soal-soalnya.

Pilih file atau tempel teks soal



Impor Soal Tutup

B. manual_campur.docx
10 soal terbaca • 6 siap • 3 perlu dicek • 1 perlu diperbaiki

 Pilih file lain  Rapiakan dengan AI

Bahasa Indonesia (10 soal) masuk ke **+ Mapel baru** Bahasa Indonesia

Semua soal Perlu dicek / diperbaiki

Soal 3  Benar / Salah siap

Indonesia merdeka pada tahun 1945.

 **BENAR**  **SALAH**

Pembahasan (optional)

Soal 4  Menjodohkan siap

Pasangkan kata dengan lawan katanya!

Pasangan, satu per baris: kiri = kanan (2 sampai 6)

siang = malam
besar = kecil
panas = dingin

Pembahasan (optional)

Soal 10  Pilihan ganda perlu diperbaiki

* Kunci jawaban belum ditemukan. Pilih jawaban yang benar.

Hewan berikut yang termasuk mamalia adalah

 **A. Paus**  **B. Hiu**

 **C. Pari**  **D. Belut**

Pembahasan (optional)

1 soal bertanda merah belum ikut dimasukkan. Perbaiki di bawah atau biarkan saja.  **Tambahkan 9 soal ke paket**

Layar pratinjau: soal merah perlu diperbaiki dulu

- 1 Tekan  **Pilih file Word / Excel** lalu pilih file .docx, .xlsx, .csv, atau .txt. Soal dari PDF, WhatsApp, atau Google Form cukup disalin lalu ditempel di kotak **Atau tempel teks soal**, kemudian tekan  **Baca teks**.
- 2 Periksa **layar pratinjau**. Tanda  **siap** berarti soal terbaca lengkap,  **periksa** berarti perlu dicek sekilas, dan  **perlu diperbaiki** berarti ada yang kurang (biasanya kunci jawaban). Perbaiki langsung di layar itu: pilih jawaban benar, ubah jenis soal, atau hilangkan centang soal yang tidak ingin dipakai.
- 3 Pilih soal masuk ke gedung mana (gedung yang sudah ada atau **+ Mapel baru**), lalu tekan  **Tambahkan ... soal ke paket**. Soal langsung tersimpan.

Agar terbaca otomatis	Cara menulis
Nomor soal	1. atau 1) atau penomoran otomatis Word
Pilihan jawaban	A. / a) / (a), satu per baris atau berderet dalam satu baris

Kunci jawaban	Kunci: B di bawah soal, pilihan benar ditebalkan / digarisbawahi / distabilo, atau bagian Kunci Jawaban di akhir dokumen (1. B 2. C ...)
Benar/Salah, isian, menjodohkan, mengurutkan	(B/S) + Kunci: Benar • soal tanpa pilihan + Kunci: jawaban • "Pasangkan" + baris kiri = kanan • "Urutkan" + Kunci: B, D, A, C
Beberapa mapel dalam satu file	Tulis Mapel: IPA sebelum soal-soalnya. Di Excel, isi kolom Mapel.

💡 Paling mudah: pakai template

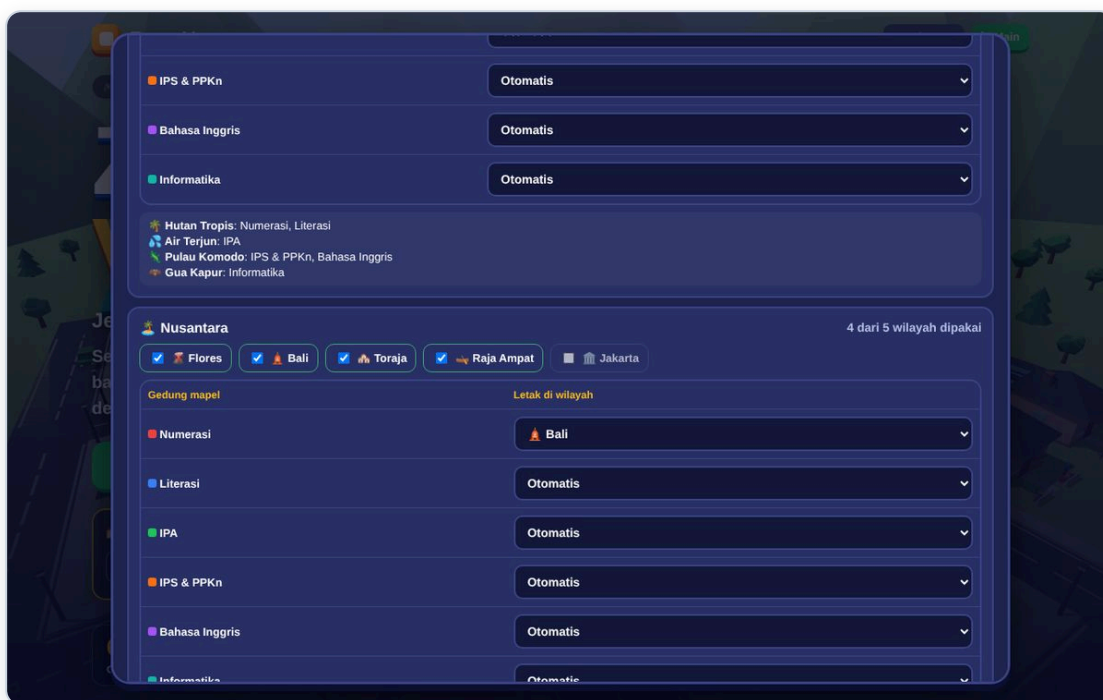
Tekan [↓ Unduh template Excel](#) atau [↓ Unduh contoh format Word](#), isi dengan soal Anda, lalu impor. Dokumen yang formatnya tidak beraturan bisa dirapikan lewat [🤖 Rapikan dengan AI](#): perintah sudah berisi teks soal Anda, tinggal disalin ke ChatGPT/Gemini/Claude dan hasilnya ditempel kembali.

⚠ Batasan

Gambar di dalam dokumen belum ikut terimpor (teks saja). File .doc/.xls lama perlu disimpan ulang sebagai .docx/.xlsx. Pilihan ganda dipakai maksimal 4 pilihan; bila ada pilihan E, satu pilihan salah otomatis dibuang.

A4 Menu Peta: pilih dunia & letak gedung

Menu [🗺 Atur peta](#) (di tab ... **Lainnya**) mengatur di mana murid belajar. Pengaturan ini tersimpan di paket soal, jadi berlaku untuk kelas yang memakai paket tersebut.



Mengatur wilayah dan letak gedung mapel

- 1 Dunia yang dipakai:** centang dunia yang boleh dimasuki murid, misalnya hanya Samudra dan Nusantara. Dunia lain tampil terkunci "🔒 Tidak dipakai guru". Kota Ilmu selalu tersedia sebagai

kota awal.

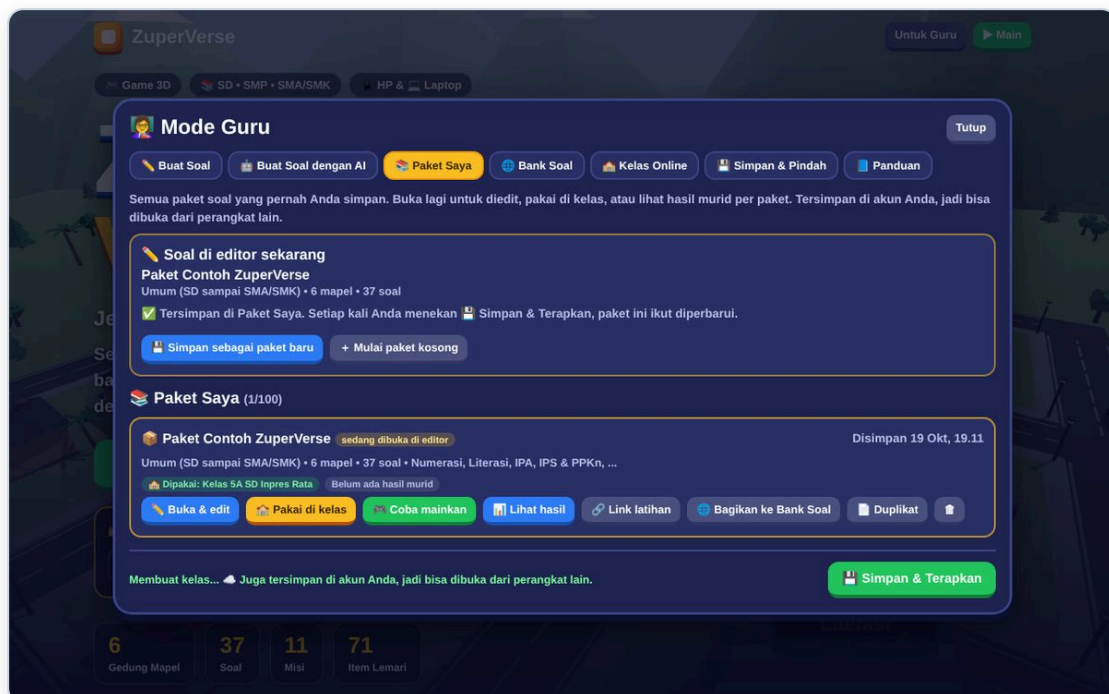
- 2 **Wilayah:** di setiap dunia, centang wilayah yang dipakai (minimal satu), misalnya Nusantara hanya Flores dan Bali.
- 3 **Letak gedung:** pilih wilayah untuk setiap gedung mapel, misalnya Numerasi di Bali. Pilihan **Otomatis** membagi gedung merata. Pratinjau di bawah tabel menunjukkan gedung apa saja di setiap wilayah.
- 4 **Titik awal:** pilih tempat murid langsung dibawa saat mulai bermain.
- 5 Tekan **Simpan**, lalu pilih **Ya, kirim** saat ditanya "Kirim ke murid?".

Tips

Centang  **Buka semua wilayah sejak awal** bila murid boleh langsung ke wilayah mana pun, termasuk titik awal yang Anda pilih.

A5 Paket Saya

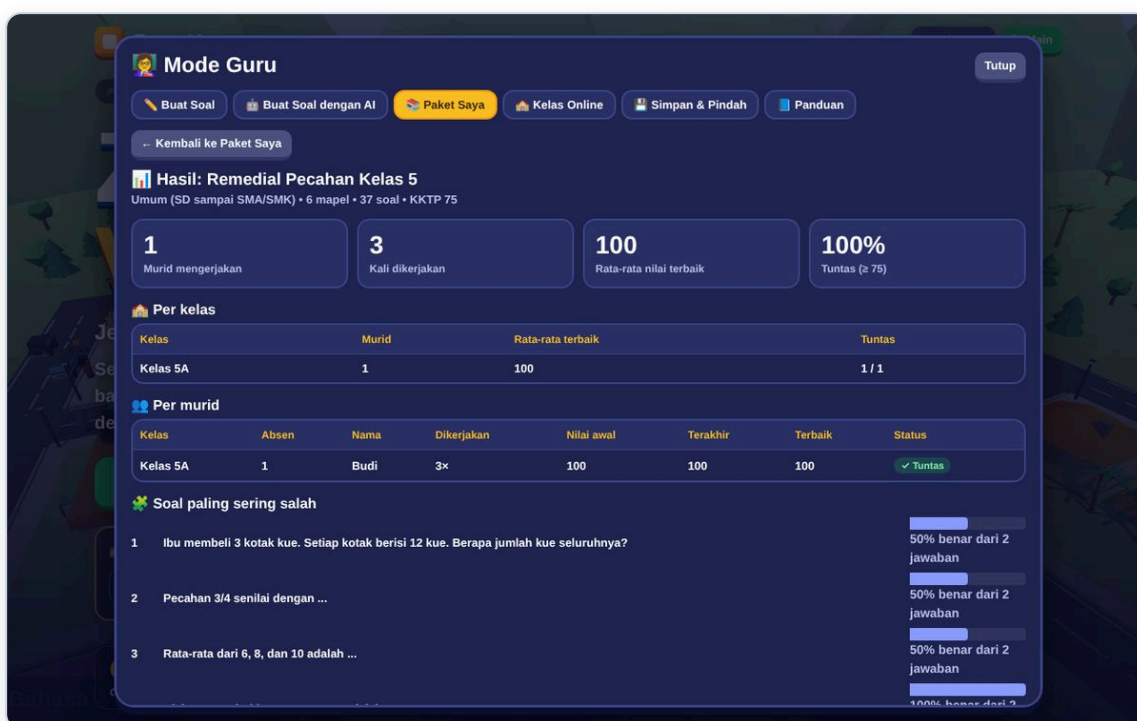
Tab **Paket Saya** menyimpan **semua paket soal** Anda di akun (maksimal 100). Paket bisa dipakai lagi di kelas lain atau tahun depan, dan hasil murid tercatat per paket.



Daftar Paket Saya

- Setiap kali Anda menekan **Simpan**, soal di editor otomatis tersimpan di Paket Saya. Soal baru menjadi paket baru, dan paket yang dibuka dari daftar ini ikut diperbarui.
- **Jadikan paket baru** / **Simpan sebagai paket baru** membuat salinan terpisah, jadi paket lama tidak tertimpa. Gunakan ini sebelum mengubah paket untuk keperluan lain (misalnya remedial).
- **+ Mulai paket kosong** membuka editor kosong untuk paket baru.

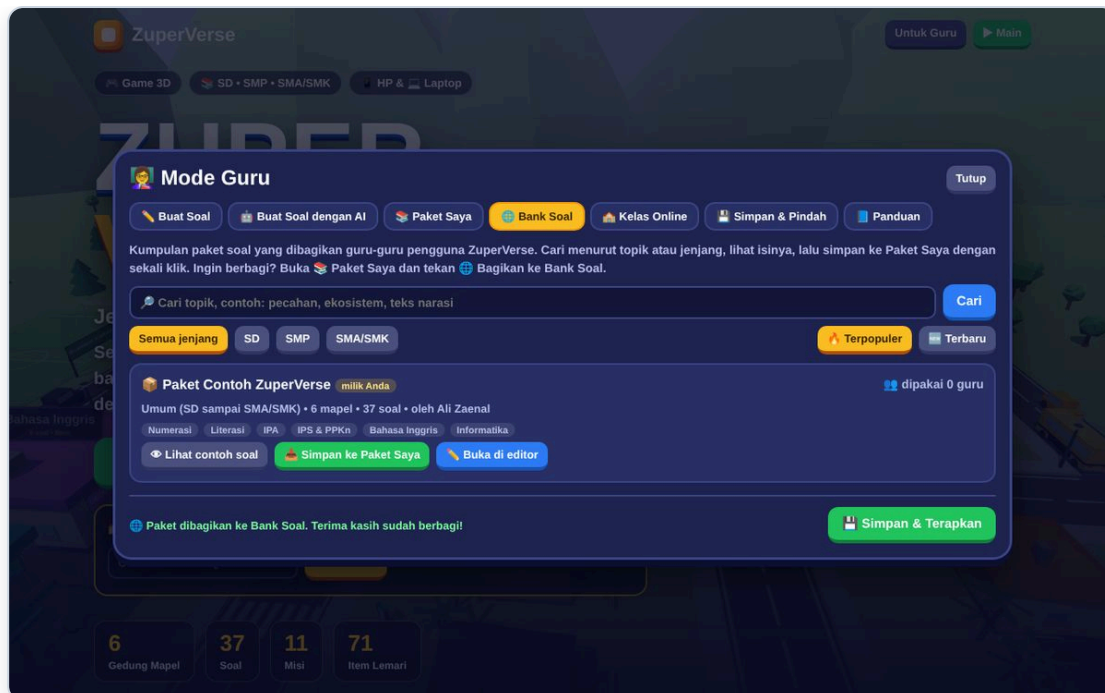
Tombol di kartu paket	Fungsi
Buka & edit	Membuka paket di editor.
Pakai di kelas	Memilih kelas yang akan memakai paket ini. Soal kelas langsung diganti.
Coba mainkan	Mencoba paket langsung di game.
Lihat hasil	Nilai per kelas dan per murid, ketuntasan, dan soal yang paling sering salah.
Link latihan	Membuat kode latihan mandiri tanpa kelas (lihat A13).
Bagikan ke Bank Soal	Membagikan paket ke guru lain (lihat A6).
Duplikat /	Menggandakan atau menghapus paket.



Lihat hasil per paket

A6 Bank Soal bersama

Menu **Bank Soal** (di tab **...** Lainnya atau tombol **Ambil dari Bank Soal** di tab Soal) berisi paket buatan guru-guru pengguna ZuperVerse.



Mencari paket di Bank Soal

- 1 Ketik topik di kotak pencarian (misalnya "pecahan"), lalu tekan **Cari**. Saring dengan tombol **SD / SMP / SMA/SMK**, atau urutkan **Terpopuler** / **Terbaru**.
- 2 Tekan **Lihat contoh soal** untuk melihat isinya.
- 3 Tekan **Simpan ke Paket Saya** untuk menyimpan salinannya, atau **Buka di editor** untuk langsung mengubahnya.

Membagikan paket Anda

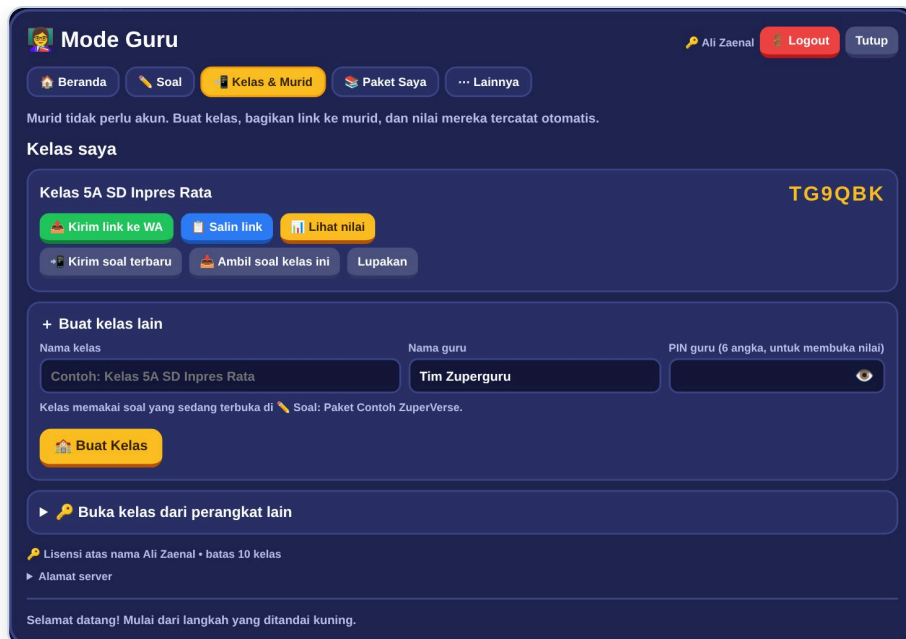
Di **Paket Saya**, tekan **Bagikan ke Bank Soal** (minimal 5 soal). Nama Anda tampil sebagai pembuat. Paket bisa ditarik kapan saja dengan **Tarik dari Bank Soal**.

i Catatan

Paket yang diambil dari Bank Soal adalah salinan. Mengubahnya tidak mengubah paket milik guru lain.

A7 Kelas & Murid

Dengan kelas, nilai, jawaban per soal, dan materi yang dibuka murid tercatat otomatis. Murid tidak perlu akun. Buka tab **Kelas & Murid**.



Membuat dan mengelola kelas

Membuat kelas

- 1 Pastikan soal yang akan dipakai sudah terbuka di editor.
- 2 Isi **Nama kelas**, **Nama guru**, dan **PIN guru** (6 angka, untuk membuka nilai).
- 3 Tekan **Buat Kelas**. Muncul **kode kelas** 6 huruf dan kotak **Kelas siap!** berisi link kelas.
- 4 Tekan **Kirim link ke WA** untuk membagikan link ke grup WhatsApp murid, atau **Salin link**.

Tombol di kartu kelas	Fungsi
Lihat nilai	Membuka nilai dan analisis kelas (lihat A8). Bisa juga lewat tombol Lihat Nilai di Beranda.
Kirim soal terbaru	Mengganti soal kelas dengan soal di editor. Biasanya tidak perlu ditekan, karena setelah Simpan Anda sudah ditanya "Kirim ke murid?".
Ambil soal kelas ini	Memuat soal yang sedang dipakai kelas ke editor.
Ubah nama	Mengganti nama kelas. Kode dan link kelas tetap sama, murid tidak perlu masuk ulang, dan nama baru muncul di HP murid saat game mengecek soal terbaru.
Lupakan	Menghapus kelas dari daftar di perangkat ini saja. Data di server tetap aman.

Menghapus banyak murid sekaligus

Bila beberapa murid salah daftar atau HP-nya rusak sehingga harus masuk ulang, buka tab **Murid**, centang murid yang dimaksud (atau **Pilih semua**), lalu tekan **Hapus terpilih**. Nilai mereka ikut

terhapus, dan mereka bisa langsung masuk lagi dengan nomor absen yang sama. Nomor absen bisa 1 sampai 999.

Ganti HP tidak selalu perlu dihapus

Murid yang ganti HP cukup masuk lagi dengan **nama dan nomor absen yang sama persis** seperti sebelumnya. Nilai lamanya tetap tersambung.

Mengeluarkan penyusup & mengunci kelas

Siapa pun yang tahu kode atau link kelas bisa masuk sebagai murid baru. Untuk menjaga kelas tetap tertib, buka dashboard kelas lalu tab  **Murid** (atau tab  **Live**).

🔒 Kelas terbuka. Siapa pun yang tahu kode atau link kelas bisa masuk sebagai murid baru. Kunci kelas setelah semua murid bergabung agar tidak ada penyusup.								 Kunci kelas	
Absen	Nama	Percobaan	Nilai awal	Nilai terbaik	Status	Materi dibuka	Terakhir aktif		
1	Murid1	5	90	100	✓ Tuntas	0	21 Okt, 16.33	Keluarkan	
2	Murid2	5	80	80	✓ Tuntas	0	21 Okt, 16.33	Keluarkan	
3	Murid3	5	70	75	✓ Tuntas	0	21 Okt, 16.33	Keluarkan	

Kunci kelas dan tombol Keluarkan di tab Murid

-  **Keluarkan:** murid langsung keluar dari game (dari tantangan, lobi, atau kuis yang sedang berjalan) dan tidak bisa masuk lagi dengan nama dan nomor absen itu. Nilainya disembunyikan dari dashboard, bukan dihapus.
-  **Pulihkan:** di kotak **Murid yang dikeluarkan**, bila ternyata keliru.  **Hapus** di kotak itu menghapus permanen sehingga nomor absen bisa dipakai lagi.
-  **Kunci kelas:** tekan setelah semua murid bergabung. Murid baru tidak bisa masuk, sedangkan murid yang sudah terdaftar tetap bisa masuk seperti biasa (misalnya ganti HP). Tekan  **Buka kunci** bila ada murid yang belum bergabung.

Guru pendamping (dibantu tanpa membagikan akun)

Jangan pernah membagikan akun Anda. Untuk dibantu wali kelas, guru mapel, atau operator sekolah, buka dashboard kelas lalu tab  **Pendamping** .

 **Guru pendamping kelas ini**

Guru pendamping bisa membantu tanpa lisensi dan tanpa PIN: melihat nilai, rekap & analisis, memantau Live, menekan ▶ Mulai / ■ Akhiri tantangan, mengeluarkan penyusup, dan mengunci kelas. Mereka tidak bisa membuat kelas, membuat atau mengubah tantangan, mengubah soal, menghapus murid, atau melihat kode lisensi Anda. Satu undangan hanya bisa dipakai di satu perangkat.

 Undang pendamping

 **Bu Sari (wali kelas)**

Terakhir aktif 21 Okt, 16.06

 Salin link

 Kirim ke WA

 Cabut akses

✓ Sudah dipakai

Mengundang guru pendamping

- 1 Isi nama pendamping, lalu tekan **+ Undang pendamping**.
- 2 Tekan **Kirim ke WA** atau **Salin link**, lalu kirim link undangan ke pendamping.
- 3 Pendamping membuka link di HP atau laptopnya. Dashboard kelas langsung terbuka tanpa akun dan tanpa PIN. Lain kali, ia cukup membuka game dan menekan **Buka dashboard kelas** di halaman depan.

Pendamping bisa	Pendamping tidak bisa
Melihat nilai, rekap, analisis, unduh Excel/PDF; memantau Live dan papan peringkat; menekan Mulai / ■ Akhiri tantangan ; mengeluarkan penyusup; mengunci kelas	Membuat kelas; membuat, mengubah, atau menghapus tantangan; mengubah atau mengirim soal; menghapus murid; mengundang pendamping lain; melihat kode lisensi; membuka kelas lain

Aman

Satu link undangan hanya bisa dipakai di satu perangkat. Bila pendamping ganti HP, cabut aksesnya lalu buat undangan baru. Tekan **Cabut akses** kapan saja, dan dashboard di perangkat pendamping langsung tertutup.

Simpan PIN guru

PIN diperlukan untuk membuka dashboard dari perangkat lain melalui **Buka kelas dari perangkat lain**. Catat PIN di tempat aman.

A8 Dashboard nilai

Tekan **Dashboard** di kartu kelas. Bagian atas menampilkan ringkasan: jumlah murid, yang sudah mengerjakan, rata-rata nilai terbaik, persentase tuntas, jawaban tercatat, dan materi dibuka.



Tab Murid

Filter

- **KKTP**: batas ketuntasan (misalnya 75). Status tuntas langsung menyesuaikan.
- **Mapel**, **Paket**, **Dunia**, dan **Periode** (7 hari, 30 hari, dan seterusnya) untuk melihat data tertentu.

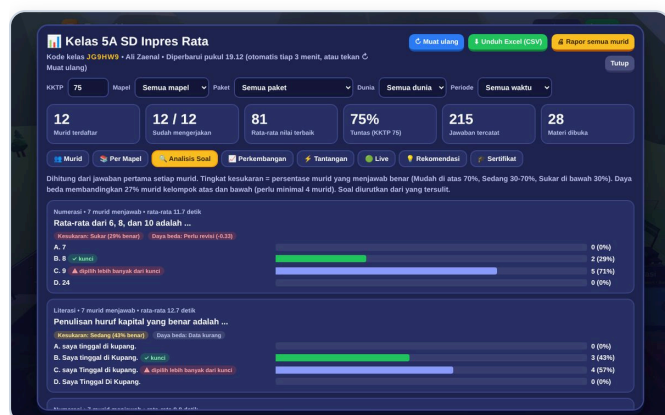
Tombol di bagian atas

- **Muat ulang**: dashboard juga diperbarui otomatis tiap 3 menit.
- **Unduh Excel**: mengunduh file Excel (.xlsx) yang sudah rapi: lembar **Nilai Murid** (nilai awal dan terbaik per mapel, nilai di bawah KKTP berwarna merah) dan lembar **Analisis Soal**. Bisa langsung dibuka di Excel, Google Sheets, atau WPS di HP.
- **Rapor semua murid**: mencetak rapor seluruh kelas (lihat A11).

Isi setiap tab

Tab	Isi
Murid	Percobaan, nilai awal, nilai terbaik, status tuntas, materi dibuka, terakhir aktif. Klik nama murid untuk melihat perkembangan dan riwayat pengerjaannya. Tanda soal lama berarti murid mengerjakan saat offline dengan soal versi sebelumnya.
Per Mapel	Peserta, rata-rata, nilai tertinggi/terendah, dan persentase tuntas setiap mapel.
Rekap Nilai	Tabel nilai setiap murid untuk semua asesmen (AH1, AH2, STS, SAS), rata-rata per jenis, nilai rapor berbobot, peringkat, dan keterangan tuntas. Bisa diunduh sebagai Excel atau dicetak/disimpan sebagai PDF lengkap dengan kop dan tanda tangan.

 Analisis Nilai	Statistik lengkap (rata-rata, median, modus, simpangan baku, tertinggi/terendah), distribusi frekuensi, kategori capaian, perbandingan antar asesmen, daftar remedial dan pengayaan, kesimpulan otomatis, serta analisis butir soal per asesmen. Bisa diunduh Excel/PDF.
 Peringkat	Nilai tertinggi dan terendah (beserta nama), rata-rata, median, rentang, simpangan baku, grafik sebaran nilai, grafik nilai setiap murid, tertinggi/terendah per mapel, dan tabel peringkat kelas. Dasar peringkat bisa nilai terbaik, rata-rata, nilai awal, atau nilai terakhir. Bisa diunduh ke Excel dan dicetak.
 Analisis Soal	Tingkat kesukaran (mudah/sedang/sukar), daya beda, dan sebaran pilihan jawaban. Pengecoh yang dipilih lebih banyak dari kunci ditandai A .
 Perkembangan	Grafik rata-rata nilai per minggu dengan garis KKTP.
 Tantangan	Membuat dan memantau tantangan berwaktu (lihat A9).
 Live	Murid yang online, progres pengerjaan soal secara langsung, peringatan murid yang perlu dibantu, dan papan peringkat untuk proyektor (lihat A12).
 Rekomendasi	Murid yang perlu bimbingan, yang belum mengerjakan, yang siap pengayaan, dan soal yang perlu dibahas ulang.
 Sertifikat	Mencetak sertifikat penghargaan (lihat A11).



Analisis Soal



Perkembangan



Tab Peringkat: statistik nilai dan sebaran



Grafik nilai setiap murid dan tertinggi/terendah per mapel

Rekap Nilai: dari asesmen ke nilai rapor

Tab **Rekap Nilai** mengumpulkan semua tantangan yang diberi **Jenis asesmen** (lihat A9) dalam satu tabel. Nilai rapor dihitung otomatis dari rata-rata Asesmen Harian, STS, dan SAS sesuai bobot Anda.

Pengaturan rekap

Unduh Excel

Cetak / Simpan PDF

Nilai rapor = Rata-rata Harian 40% + STS 30% + SAS 30% • percobaan yang dipakai: pertama • KKTP 75 • asesmen yang tidak diikuti dihitung 0

No	Absen	Nama	AH1	AH2	STS1	STS2	SAS	Rata-rata AH	STS	SAS	Nilai rapor	Rank	Keterangan
1	1	Murid1	90	100	85	-	95	95	85	95	92	1	<div>✓ Tuntas</div>
2	2	Murid2	80	70	75	-	77	75	75	77	75,6	2	<div>✓ Tuntas</div>
3	3	Murid3	70	75	72	-	74	72,5	72	74	72,8	3	<div>Belum tuntas</div>
4	4	Murid4	60	65	68	-	70	62,5	68	70	66,4	4	<div>Belum tuntas</div>
5	5	Murid5	50	55	50	-	60	52,5	50	60	54	5	<div>Belum tuntas</div>
6	6	Murid6	40	-	45	-	-	40	45	-	42,1	6	<div>Belum tuntas</div>
Rata-rata			65	73	65,8	-	75,2	66,3	65,8	75,2	67,1		
Tertinggi			90	100	85	-	95	95	85	95	92		
Terendah			40	55	45	-	60	40	45	60	42,1		
Tuntas			33%	40%	33%	-	40%	33%	33%	40%	33%		

Arahkan kursor ke judul kolom untuk melihat nama asesmen. Angka merah = di bawah KKTP. ⚠ = dikirim terlambat. Asesmen yang masih dibuka atau belum dikerjakan siapa pun tidak dihitung 0. Keterangan kolom: AH1 AH1 Pecahan • AH2 AH2 Desimal • STS1 Sumatif Tengah • STS2 STS Uji • SAS Sumatif Akhir.

Rekap nilai asesmen dan nilai rapor

- 1 Tekan **Pengaturan rekap**. Isi bobot (misalnya Harian 50, STS 25, SAS 25), pilih nilai yang dipakai bila murid mengerjakan lebih dari sekali (pertama/terbaik/terakhir), dan tentukan apakah asesmen yang tidak diikuti dihitung 0.
- 2 Isi identitas laporan: nama sekolah, mata pelajaran, semester, tahun ajaran, kepala sekolah, dan NIP. Tekan **Simpan pengaturan**.
- 3 Tekan **Unduh Excel** (berisi lembar Rekap Nilai dan analisis setiap asesmen) atau **Cetak / Simpan PDF** (A4 mendatar, dengan kop dan tanda tangan).

KKTP

Rekap dan analisis memakai KKTP yang diisi di bagian atas dashboard. Asesmen yang masih dibuka atau belum dikerjakan siapa pun tidak dihitung 0.

Analisis Nilai

Di tab **Analisis Nilai**, pilih **Data yang dianalisis**: nilai rapor, rata-rata per jenis asesmen, atau satu asesmen tertentu. Untuk satu asesmen, muncul juga **analisis butir soal**: tingkat kesukaran (P), daya beda (D, kelompok atas/bawah 27%), dan rekomendasi pertahankan/revisi.



Analisis nilai: statistik, kesimpulan otomatis, distribusi, dan kategori capaian

A9 Tantangan berwaktu & asesmen

Buka tab **Tantangan** di Mode Guru (atau tombol **Tantangan & Ujian** di Beranda). Pilih kelas, lalu pilih salah satu dari empat jenis:

Mode Guru | Ali Zaenal | Logout | Tutup

Beranda | Soal | Kelas & Murid | **Tantangan** | Paket Saya | Lainnya

Tantangan & Ujian
Kuis berwaktu, lomba kelas dengan lobi dan terjun parasut, ujian STS/SAS, sampai battle petualangan dengan zona menyempit. Pilih kelas, lalu pilih jenisnya.

Kelas: **Kelas 5A (XJ4K9K)** | Kelola tantangan & hasil | Pantau langsung

Buat tantangan baru pilih jenisnya

Kuis Berwaktu
Latihan atau asesmen harian. Murid mengerjakan sendiri dalam rentang waktu, nilai dan pembahasan langsung tampil.

Terjadwal | Masuk rekap (Harian)

Lomba Kelas
Semua murid berkumpul di lobi Pulau Langit, terjun dengan parasut, lalu adu cepat menjawab. Tayangan papan peringkat di proyektor.

Serentak | Lobi + parasut | Papan peringkat

Ujian STS / SAS
Serentak dan tenang: soal diacak, sekali kerja, nilai disembunyikan dari murid, dan otomatis masuk rekap nilai rapor.

Serentak | Tanpa terjun | Masuk rapor

Battle Petualangan
Lobi, terjun parasut, zona aman menyempit, dan peti hadiah. Murid bertualang dan menaklukkan gedung mapel sebelum waktu habis.

Serentak | Zona menyempit | Peti hadiah

Setelah diterbitkan, tantangan serentak dikendalikan dari kartu tantangan: lihat jumlah murid yang siap, tekan ▶ Mulai, ▶ Akhiri, dan tayangkan 📺 papan peringkat di proyektor.

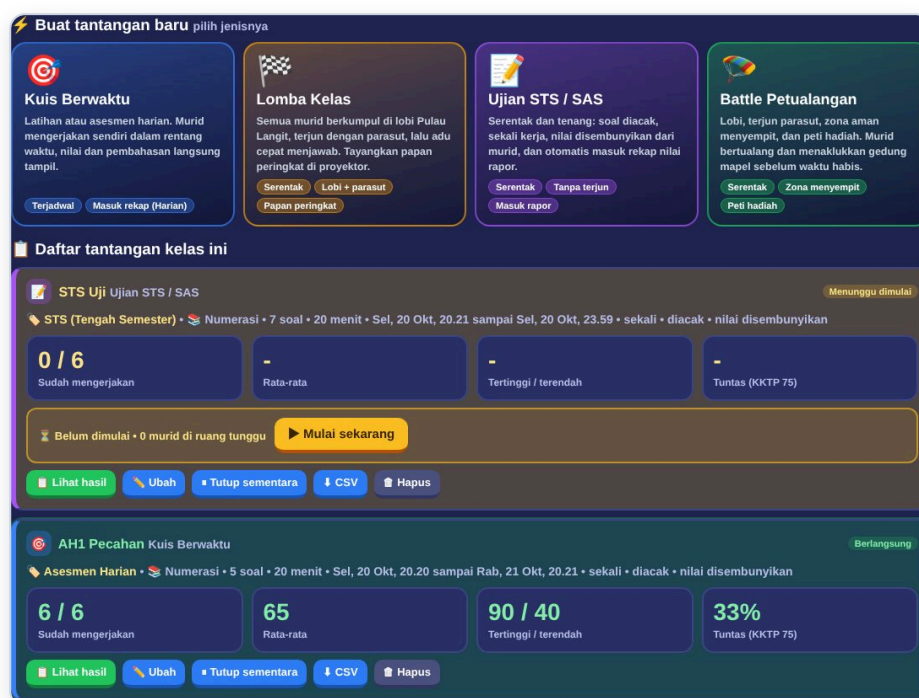
Selamat datang! Mulai dari langkah yang ditandai kuning.

Empat jenis tantangan

Jenis	Cocok untuk
-------	-------------

 Kuis Berwaktu	Latihan atau asesmen harian. Terjadwal: murid mengerjakan sendiri dalam rentang waktu.
 Lomba Kelas	Lomba di kelas: lobi Pulau Langit, terjun parasut, adu cepat, papan peringkat di proyektor.
 Ujian STS / SAS	Ujian resmi: serentak, diacak, sekali kerja, nilai disembunyikan, masuk rekap rapor.
 Battle Petualangan	Sesi petualangan dengan zona menyempit dan peti hadiah (lihat A10).
 Jatuh Bangun	Lomba serentak di arena 3D: menara 4 lantai, benar naik satu lantai, salah jatuh satu lantai.
 Jembatan Juara	Lintasan pulau-pulau: benar membuka jembatan ke pulau berikutnya, salah mendapat soal pengganti.
 Lari Kilat	Lari otomatis di 4 lajur: hindari rintangan, kumpulkan koin, masuk gerbang jawaban yang benar.

Setiap jenis sudah terisi pengaturan yang cocok, jadi biasanya cukup isi judul, mapel dan jumlah soal, serta durasi. Pilih  **Serentak** (mulai saat Anda menekan ► Mulai) atau  **Terjadwal** (murid mengerjakan sendiri dalam rentang waktu). Opsi lain ada di  **Penskoran** dan  **Pengaturan lain**.



Daftar tantangan di dashboard

- 1 Setelah memilih jenis, Anda dibawa ke dashboard kelas (tab  **Tantangan & Ujian**) dengan formulir yang sudah terisi.
- 2 Isi judul, centang satu atau beberapa mapel beserta jumlah soalnya, lalu isi durasi (menit).
- 3 Atur waktu **dibuka** dan **ditutup**.

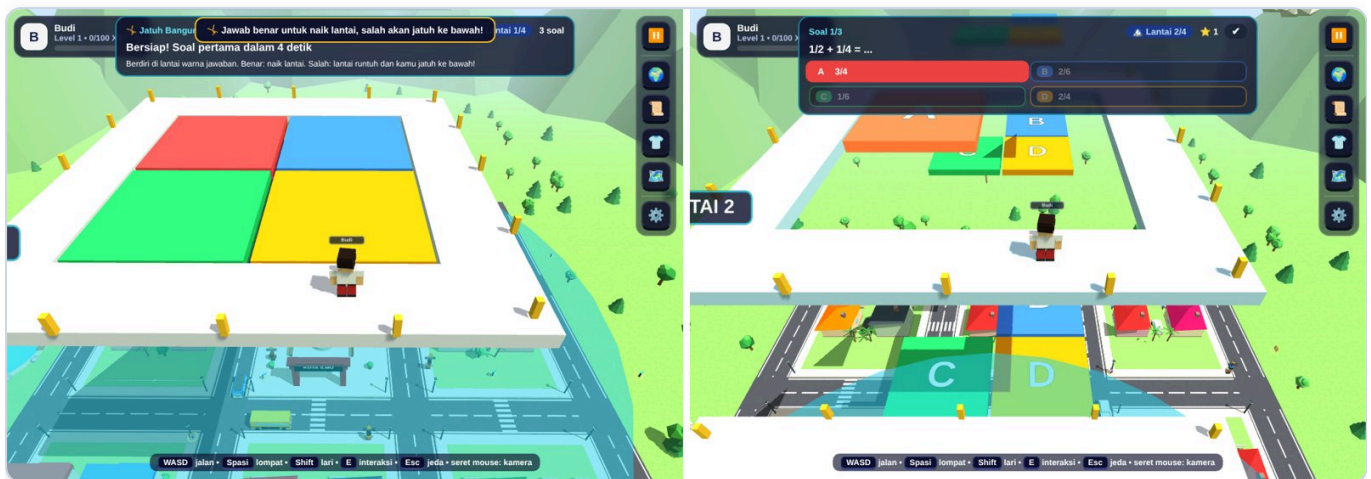
- Pilih opsi: **acak soal per murid, hanya boleh dikerjakan sekali, dan apa yang dilihat murid setelah selesai**: 📝 nilai + kunci + pembahasan, 🔑 nilai + kunci (tanpa pembahasan), 📄 nilai saja (soal dan kunci tidak ditampilkan), atau 🤖 tidak ada (hanya "Jawaban terkirim"). Ujian STS/SAS otomatis memakai pilihan 🤖.
- Simpan. Pantau hasilnya dengan **Lihat hasil**, unduh file Excel rapi (lembar Hasil dan Analisis Soal) dengan **↓ Excel**, atau hentikan sementara dengan **Tutup sementara**.

i Aturan waktu

Waktu pengerjaan tetap berjalan walaupun murid menutup game. Jawaban yang terkirim setelah batas waktu ditandai terlambat.

🪂 Jatuh Bangun (arena serentak)

Mode lomba bergaya *party game*. Setelah Anda menekan ▶ Mulai, semua murid dari lobi masuk ke **menara 4 lantai** yang terpisah dari dunia biasa: Lantai 1 → Lantai 2 → Lantai 3 → 🏆 Puncak. Semua mulai dari Lantai 1.



Murid mulai di Lantai 1 (kiri); setelah benar, naik ke Lantai 2 dan lantai atas terlihat di depan (kanan)

- Pilih kartu 🪂 **Jatuh Bangun**, isi judul, lalu centang mapel dan jumlah soal. Hanya soal **pilihan ganda (2–4 pilihan)** dan **benar/salah** yang dipakai. Durasi disesuaikan otomatis.
- Bagikan kode main atau link. Murid menunggu di lobi, lalu Anda menekan ▶ Mulai.
- Setiap soal tampil di semua HP bersamaan selama sekitar 10–20 detik. Murid lari dan berdiri di lantai warna jawabannya (A merah, B biru, C hijau, D kuning; atau BENAR/SALAH).
- Saat waktu habis, lantai yang salah **runtuh**. Jawaban **benar**: murid dilontarkan naik satu lantai (di Puncak tetap bertahan). Jawaban **salah**: murid jatuh satu lantai ke bawah. Tidak memilih juga turun satu lantai.
- Di layar murid tampil posisi lantainya (misalnya 🏠 Lantai 3/4) serta jumlah teman di atas dan di bawahnya. Di akhir lomba, murid yang berada di 🏆 Puncak menjadi juara.
- Nilai di dashboard tetap persentase jawaban benar, sama seperti mode lain.

Lari Kilat (lari 4 lajur)

Mode lari bergaya game lari populer. Setiap murid berlari otomatis di lintasannya sendiri, mengumpulkan koin, dan menghindari rintangan.

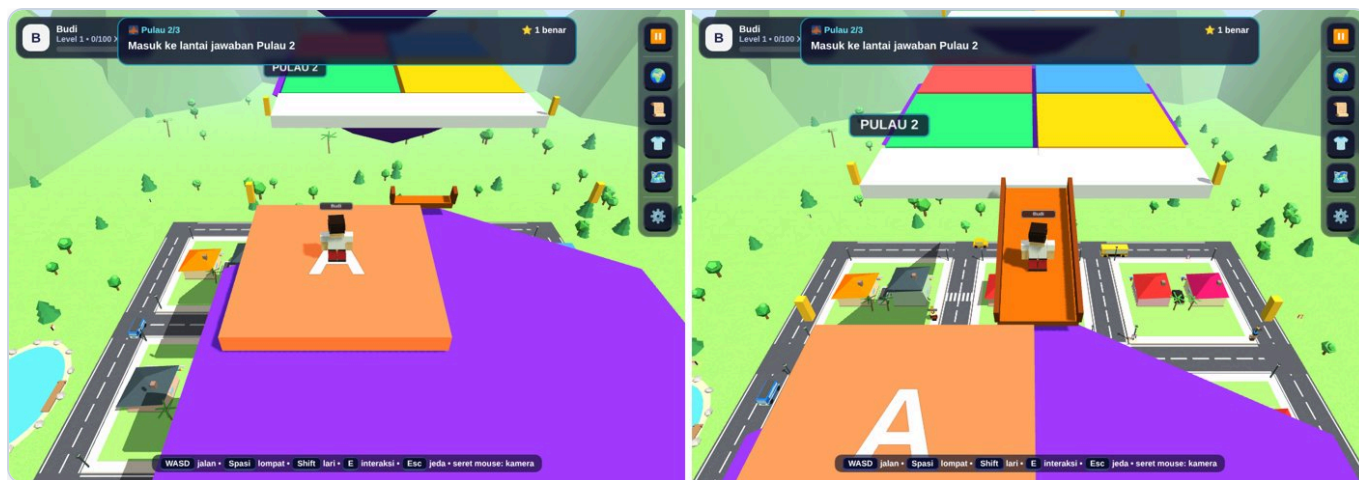


Soal muncul di atas layar, murid pindah ke lajur gerbang jawabannya (HP kiri, laptop kanan)

- 1 Pilih kartu , isi judul, lalu centang mapel dan jumlah soal (maksimal 30). Hanya soal **pilihan ganda (2–4 pilihan)** dan **benar/salah** yang dipakai.
- 2 Kontrol: di HP **geser** kiri/kanan untuk pindah lajur, geser ke atas untuk lompat, geser ke bawah untuk merunduk. Di laptop pakai tombol panah atau WASD.
- 3 Saat soal muncul, lari melambat agar sempat membaca. Di depan ada gerbang **A/B/C/D**; murid masuk ke lajur jawabannya. Benar mendapat koin bonus, salah membuat murid tersandung dan dikejar angsa. Permainan tetap berlanjut sampai garis FINISH.
- 4 Di jalan ada hadiah:  **papan pelindung** (kebal satu tabrakan),  **magnet** (koin tertarik sendiri), dan  **lari kilat** (lebih cepat dan kebal sebentar). Jawaban benar kadang juga memberi hadiah. Setiap 2 soal, lintasan berganti tema: kota, desa, pantai, lalu luar angkasa.
- 5 Nilai di dashboard tetap persentase jawaban benar. Di papan peringkat, murid dengan nilai sama diurutkan menurut **skor lari** ().
- 6 **Gratis untuk promosi:** siapa pun bisa langsung main lewat [▶ Main Sekarang](#) →  Lari Kilat di halaman depan, atau lewat link zuperverse.schoolpedia.web.id/#lari, tanpa daftar. Di akhir ada tombol  **Tantang teman via WA**. Murid di kelas juga bisa berlatih lewat menu jeda.

Jembatan Juara (benar maju, salah tertahan)

Lintasan **pulau-pulau di langit**, satu soal per pulau (maksimal 15), berakhir di pulau  **FINISH**.



Jawaban benar membuka jembatan; murid menyeberang ke pulau berikutnya

- Murid mengunci jawaban dengan **berdiri diam 2 detik** di lantai jawabannya, atau tunggu waktu 25 detik habis.
- **Benar:** jembatan ke pulau berikutnya terbuka. **Salah:** lantai runtuh, murid kembali ke tepi pulau yang sama dan mendapat **soal pengganti** sampai berhasil.
- Murid yang sudah maju terlihat di pulau depan, dan panel atas menunjukkan berapa teman yang ada di depan.
- **Nilai = jawaban benar pada percobaan pertama.** Soal pengganti hanya membantu maju, tidak menaikkan nilai. Atur durasi lomba di formulir.

Salah kunci jawaban? Koreksi ulang

Bila ternyata kunci jawaban keliru setelah murid mengerjakan:

- 1 Perbaiki kuncinya di editor soal, tekan  **Simpan**, lalu pilih **"Ya, kirim"** ke kelas.
- 2 Di dashboard, buka kartu tantangan lalu tekan  **Koreksi ulang**.
- 3 Periksa pratinjaunya (berapa soal berubah, berapa murid nilainya naik atau turun), lalu tekan **Simpan nilai baru**. Rekap, analisis, dan papan peringkat ikut berubah.

Catatan

Pilihan ganda dan benar/salah selalu bisa dikoreksi ulang. Isian, menjodohkan, dan mengurutkan bisa dikoreksi ulang untuk jawaban yang dikirim sejak pembaruan Oktober 2026. Hanya guru pemilik kelas yang bisa melakukan koreksi ulang.

Gabungan beberapa mapel sekaligus

Pada Kuis, Lomba, dan Ujian, bagian **Mapel & jumlah soal** berupa daftar centang. Centang satu mapel untuk tantangan biasa, atau beberapa mapel untuk ulangan tematik, lomba cerdas cermat, maupun STS/SAS gabungan. Setiap mapel punya isian jumlah soalnya sendiri, dan totalnya tampil otomatis (maksimal 100 soal).

Kuis Tematik Gabungan

Mapel & jumlah soal 3 mapel • total 10 soal

Pilih semua Kosongkan

☒ Numerasi 7 soal 4 ☒ Literasi 6 soal 3 ☒ IPA 6 soal 3 ☐ IPS & PPKn 6 soal 5

☐ Bahasa Inggris 6 soal 5 ☐ Informatika 6 soal 5

☒ **Acak campur**
Soal dari semua mapel diacak jadi satu. Cocok untuk lomba.

☐ **Urut per mapel**
Soal mapel pertama dulu, lalu mapel berikutnya. Cocok untuk ulangan tematik.

Memilih beberapa mapel dengan jumlah soal masing-masing

- **Acak campur:** soal dari semua mapel diacak menjadi satu. Cocok untuk lomba.
- **Urut per mapel:** soal mapel pertama dulu, lalu mapel berikutnya. Cocok untuk ulangan tematik.
- Saat mengerjakan, murid melihat nama mapel di nomor soal (misalnya Soal 5 dari 10 • IPA).
- Di **Lihat hasil** muncul kolom **persentase benar per mapel** untuk setiap murid, dan tab **Analisis** menampilkan grafik **Capaian per mapel**, sehingga terlihat mapel mana yang perlu diperkuat.

Jenis asesmen & penskoran

Saat membuat tantangan, pilih **Jenis asesmen: Latihan, Asesmen Harian, STS (Tengah Semester), atau SAS (Akhir Semester)**. Selain Latihan, nilainya otomatis masuk ke tab **Rekap Nilai**. Memilih STS/SAS langsung mengatur opsi yang cocok untuk ujian: diacak, sekali kerja, nilai disembunyikan, dan mulai serentak.

Buat tantangan / ujian baru

Jenis

Tantangan soal (ulangan / kuis berwaktu)

Judul Sumatif Tengah Semester Mapel Numerasi (7 soal) Jumlah soal 10

Jenis asesmen ? STS (Tengah Semester)

Penskoran bobot per jenis soal: PG 1 • B/S 1 • Isian 1 • Jodoh 1 • Urut 1 • nilai sebagian aktif

Skor murid = jumlah skor soal yang benar ÷ skor maksimal × 100. Soal yang diberi Skor soal sendiri di editor (Pengaturan lanjutan) memakai skor itu.

☒ Pilihan ganda ☒ Benar/Salah ☒ Isian ☒ Menjodohkan ☒ Mengurutkan

1 1 1 1 1

☒ Nilai sebagian untuk menjodohkan & mengurutkan (benar 3 dari 4 pasangan = 3/4 skor)

Durasi pengerjaan (menit) 20 Dibuka mulai 10/20/2026, 07:25 PM Ditutup pada 10/20/2026, 11:59 PM

☒ Acak urutan soal dan pilihan jawaban (setiap murid mendapat urutan berbeda)

☒ Hanya boleh dikerjakan sekali (cocok untuk ulangan)

☐ Tampilkan nilai dan pembahasan kepada murid setelah selesai

☒ Mulai serentak oleh guru: murid menunggu di ruang tunggu sampai guru menekan ▶ Mulai (cocok untuk ulangan/lomba di kelas)

Terbitkan tantangan

Murid melihat tombol Tantangan di pojok kanan atas game ketika tantangan sedang dibuka. Soal diambil dari paket kelas yang sudah dikirim, jadi setelah mengubah soal, tekan Simpan lalu pilih "Ya, kirim" agar kelas memakai soal terbaru.

Jenis asesmen dan pengaturan penskoran

- **Penskoran:** atur bobot setiap jenis soal, misalnya PG 1, isian 2, menjodohkan 2. Nilai = jumlah skor benar ÷ skor maksimal × 100.
- **Nilai sebagian:** pada menjodohkan dan mengurutkan, benar 3 dari 4 pasangan mendapat 3/4 skor soal itu. Murid melihat tanda **Sebagian benar** di pembahasan.

- **Skor per soal:** di editor soal, buka  **Pengaturan lanjutan** lalu isi **Skor soal** untuk soal tertentu (misalnya soal HOTS diberi skor 3). Kosongkan agar mengikuti bobot jenis soal.

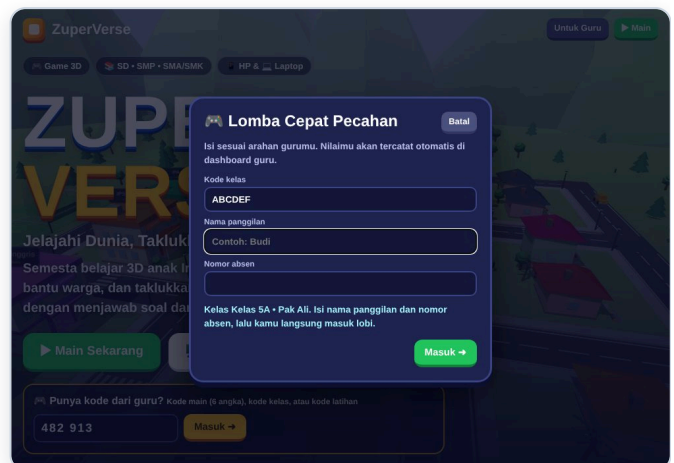
Kode main: murid langsung masuk lobi

Setiap tantangan serentak (Lomba Kelas, Ujian STS/SAS, Battle Petualangan) otomatis mendapat **Kode main 6 angka** yang tampil di kartu tantangan. Murid tidak perlu mencari menu apa pun:

- **Lewat kode:** murid membuka game, mengetik kode di kotak  **Punya kode dari guru?** di halaman depan, lalu menekan Masuk.
- **Lewat link:** tekan  **Kirim ke WA** atau  **Salin link** . Murid cukup membuka link itu.
- Murid yang sudah terdaftar di kelas langsung masuk lobi. Murid baru cukup mengisi nama panggilan dan nomor absen sekali, lalu otomatis tercatat di kelas dan masuk lobi.
- Tekan  **Tampilkan kode** untuk menampilkan kode besar di proyektor, lengkap dengan jumlah murid yang sudah di lobi dan tombol ▶ Mulai.
- Murid yang sedang bermain di kelas itu juga mendapat **ajakan** "Masuk lobi sekarang?" begitu tantangan serentak dibuka.



Kode main di layar proyektor



Murid baru membuka link kode main

Peta tantangan

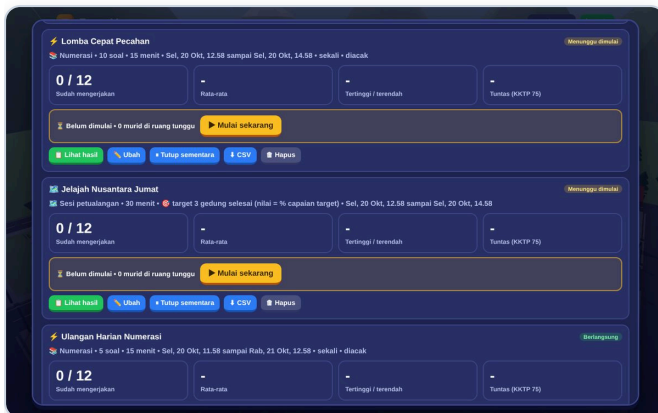
Di formulir tantangan serentak, pilih **Peta tantangan**: Kota Ilmu atau wilayah tertentu (jumlah gedungnya ikut ditampilkan). Lobi melayang di atas peta itu, dan semua murid terjun ke peta yang sama dari mana pun asalnya. Selama Battle Petualangan, murid tidak bisa pindah dunia. Kode main berhenti berlaku saat tantangan ditutup atau diakhiri.

Tantangan serentak (mulai bersamaan)

Cocok untuk ulangan atau lomba di kelas. Centang  **Mulai serentak oleh guru** saat membuat tantangan.

- 1 Murid membuka  Tantangan dan masuk **Lobi Pulau Langit**, pulau melayang tempat mereka bisa berjalan bersama teman sambil menunggu.

- 2 Di kartu tantangan (tab Tantangan atau ● Live) terlihat berapa murid yang sudah siap. Tekan **▶ Mulai sekarang**.
- 3 Semua murid melihat hitung mundur 3-2-1, lalu **terjun dengan parasut** ke peta. Begitu mendarat, soal muncul dengan batas waktu yang sama. Untuk **STS dan SAS**, murid tidak terjun: soal langsung muncul supaya ujian tetap tenang.
- 4 Tekan **■ Akhiri sekarang** bila jam pelajaran habis. Jawaban semua murid langsung terkirim. Gunakan **↺ Siapkan ulang** untuk membuka ruang tunggu baru.



Kartu tantangan serentak di dashboard



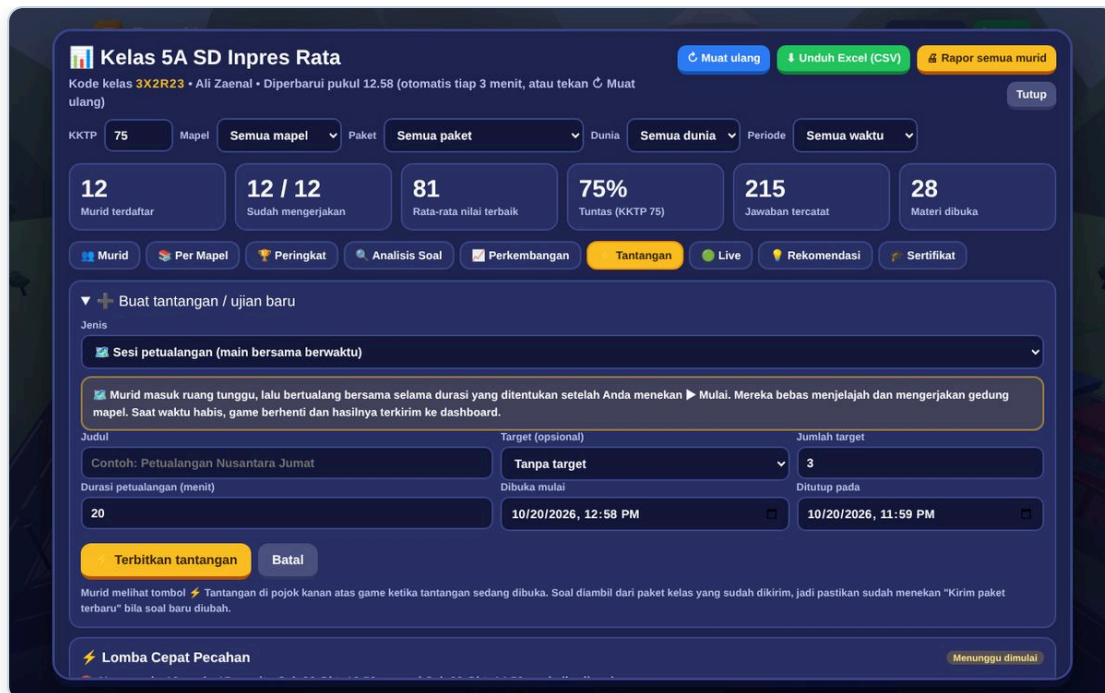
Ruang tunggu di HP murid

i Murid terlambat

Murid yang masuk setelah dimulai tetap bisa mengerjakan, tetapi sisa waktunya mengikuti waktu bersama.

A10 Sesi Petualangan berwaktu

Sesi petualangan adalah main bersama dengan batas waktu: murid bebas menjelajah dan mengerjakan gedung mapel, lalu berhenti bersamaan saat waktu habis.



Membuat sesi petualangan

- 1 Di tab **Tantangan**, buka **Buat tantangan baru** dan pilih **Jenis: Sesi petualangan**.
- 2 Centang **Gedung mapel yang dibuka**. Gedung yang tidak dicentang terkunci selama battle, jadi murid fokus ke materi yang sedang dibahas. Biarkan semua tercentang bila semua gedung boleh dikerjakan.
- 3 Isi judul, durasi (misalnya 30 menit), dan **target** opsional: kumpulkan sekian gedung selesai, jawaban benar, atau koin.
- 4 Tekan **Terbitkan tantangan**. Murid berkumpul di **Lobi Pulau Langit**, lalu Anda menekan **▶ Mulai sekarang** dan semua murid terjun dengan parasut ke peta.
- 5 Murid melihat hitung mundur ⌚ dan progres target 🎯 di layar. Pantau progres dan papan peringatnya di tab **Live**.
- 6 Saat waktu habis atau Anda menekan **■ Akhiri sekarang**, game murid berhenti dan muncul ringkasan hasil.

Zona aman menyempit & peti hadiah

Untuk sesi petualangan berdurasi 4 menit atau lebih, permainan otomatis dibuat lebih seru ala battle royale, tanpa kekerasan:

- 🎯 **Zona aman menyempit** tiga kali (sekitar 30%, 55%, dan 80% durasi) menuju salah satu gedung mapel. Dinding biru menandai zona saat ini, dan lingkaran putih di tanah menandai zona berikutnya. Panah di atas layar menunjukkan arah dan jaraknya.
- Di luar zona, layar bertepi biru, gerakan murid melambat, dan **gedung di luar zona terkunci**. Murid jadi terdorong bergerak dan memilih gedung dengan cepat.
- 📦 **Peti hadiah** jatuh dari langit beberapa kali (berparasut dan bercahaya kuning). Murid yang membukanya menjawab satu soal acak. Bila benar, murid mendapat +40 koin dan +30 XP. Setiap

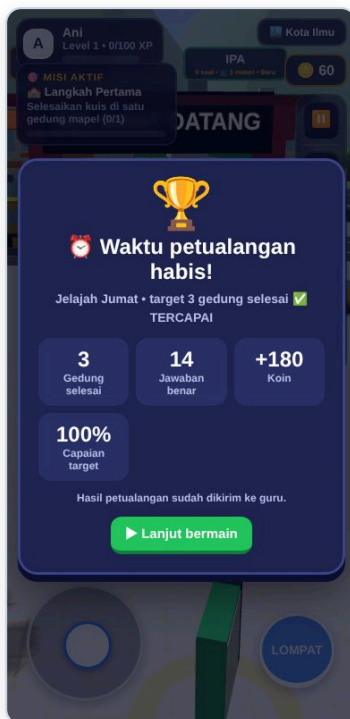
peti hanya bisa dicoba sekali per murid, jadi semua murid punya kesempatan yang sama.



Panah dan hitung mundur zona aman



Membuka peti hadiah



Ringkasan petualangan di HP murid

Nilai sesi petualangan

Bila memakai target, nilainya adalah persentase capaian target (maksimal 100). Tanpa target, nilainya adalah persentase jawaban benar. Hasil petualangan tampil di kartu tantangan dan tidak tercampur dengan nilai mapel di tab Murid maupun Peringkat.

A11 Rapor & sertifikat

Rapor

Klik nama murid di tab Murid, lalu tekan [Cetak rapor](#), atau gunakan [Rapor semua murid](#) di bagian atas dashboard. Rapor terbuka di tab baru. Tulis catatan guru di kotak putus-putus bila perlu, lalu tekan [Cetak / Simpan PDF](#).

Sertifikat

Kelas 5A SD Inpres Rata

Kode kelas **JG9HW9** • Ali Zaenal • Diperbarui pukul 19.13 (otomatis tiap 3 menit, atau tekan Muat ulang)

KKTP: 75 | Mapel: Semua mapel | Paket: Semua paket | Dunia: Semua dunia | Periode: Semua waktu

12 Murid terdaftar | **12 / 12** Sudah mengerjakan | **81** Rata-rata nilai terbaik | **75%** Tuntas (KKTP 75) | **215** Jawaban tercatat | **28** Materi dibuka

Murid | Per Mapel | Analisis Soal | Perkembangan | Tantangan | Live | Rekomendasi | **Sertifikat**

Cetak sertifikat penghargaan untuk murid langsung dari nilai di ZuperVerse. Hasilnya bisa dicetak atau disimpan sebagai PDF (A4 mendatar).

Jenis sertifikat: **Tuntas Belajar** | Tempat (opsional): Contoh: Mbay

Nama guru (tanda tangan): **Ali Zaenal** | Jabatan: **Guru Kelas Kelas 5A SD Inpres Rata** | Kepala sekolah (opsional): Kosongkan bila tidak perlu

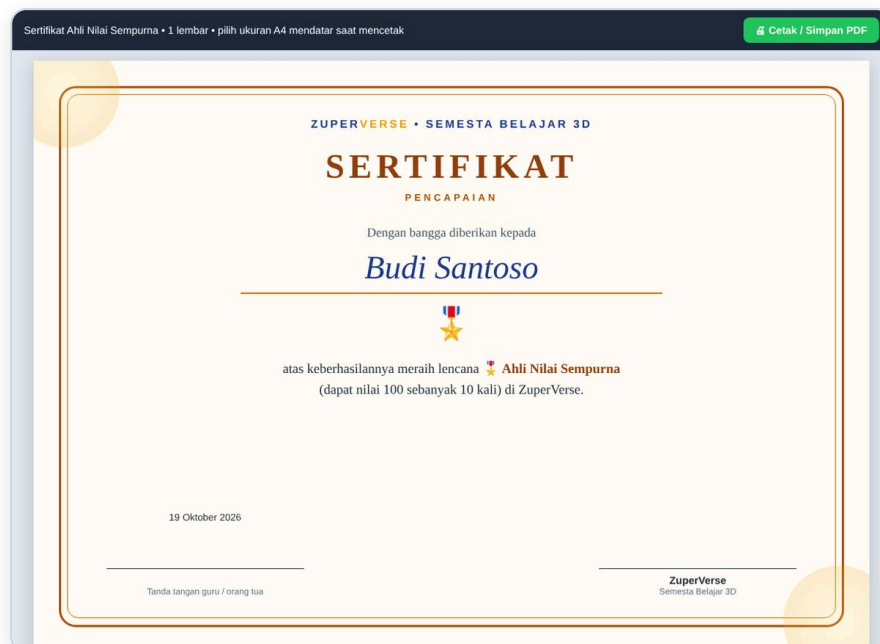
Penerima dihitung dari filter dashboard saat ini. KKTP 75.

Penerima (9)

Absen	Nama	Keterangan
☒	Budi	nilai terbaik 100
☒	Citra	nilai terbaik 90
☒	Dedi	nilai terbaik 80
☒	Eka	nilai terbaik 90
☒	Fani	nilai terbaik 93

Tab Sertifikat

- 1 Buka tab **Sertifikat** dan pilih jenisnya: Tuntas Belajar, Juara Kelas (3 terbaik), Nilai Sempurna, Paling Rajin, Tantangan, atau Partisipasi.
- 2 Isi tempat, nama guru, jabatan, dan nama kepala sekolah (opsional).
- 3 Centang murid penerima, lalu tekan **Cetak sertifikat**. Pilih kertas **A4 mendatar** saat mencetak.



Contoh sertifikat

A12 Pantau langsung & masuk game sebagai guru

Buka tab **Live** di dashboard untuk melihat murid yang sedang online, wilayah tempat mereka berada, dan apa yang sedang dikerjakan. Kabar terbaru muncul saat murid menyelesaikan kuis.

- **Progres pengerjaan langsung:** misalnya "Soal 4/10 • 3 • 1 • ", berubah sekitar 1 detik setelah murid menjawab.
- **Mungkin perlu dibantu:** murid yang banyak salah atau nyawanya tinggal satu ditandai merah.
- **Papan peringkat langsung:** muncul saat tantangan atau sesi petualangan berlangsung. Tekan **Tampilkan di layar / proyektor** untuk tampilan besar layar penuh.
- **Papan peringkat hasil akhir:** setelah tantangan selesai (bahkan berhari-hari kemudian), tekan **Papan peringkat** di kartu tantangan. Muncul podium juara 1–3 dan urutan semua murid, diurutkan dari nilai tertinggi lalu waktu tercepat. Untuk tantangan yang nilainya disembunyikan dari murid, Anda ditanya dulu sebelum ditayangkan.

Alasan	Nama	Status	Sedang di	Sedang apa	Progres pengerjaan	Level	Benar hari ini
1	Ani	Online	Bali	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 3/10 • 3 • 0	1	3
2	Budi	Online	Kota Ilmu	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 4/10 • 2 • 1	2	4
3	Citra	Online	Kota Ilmu	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 5/10 • 3 • 2	3	5
4	Dedi	Online	Bali	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 6/10 • 4 • 0	4	6
5	Eka	Online	Kota Ilmu	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 7/10 • 5 • 1	1	7
6	Fani	Online	Kota Ilmu	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 8/10 • 6 • 2	2	8
7	Gita	Online	Bali	Tantangan Lomba Cepat Pecahan	Soal 9/10 • 7 • 0	3	9
8	Hesran	Online	Kota Ilmu	Menjelajah	-	4	10
9	Istan	Online	Kota Ilmu	Menjelajah	-	1	11

Progres pengerjaan setiap murid

Nama	Status	Skor
Gita	Online	80
Dedi	Online	50
Eka	Online	50
Fani	Online	50
Ani	Online	20
Budi	Online	20
Citra	Online	20

Papan peringkat untuk proyektor

- **Pengumuman:** ketik pesan, lalu tekan **Kirim**. Pesan muncul di layar semua murid yang online.
- **Masuk ke game sebagai guru:** avatar Anda terlihat oleh murid. Guru bisa berjalan bersama murid, menyapa, membaca materi, dan **memanggil murid** agar datang ke lokasi Anda. Guru tidak mengerjakan soal.

A13 Link latihan, cadangan, dan pindah perangkat

Link latihan mandiri (tanpa kelas)

Di Paket Saya, tekan **Link latihan** lalu **Aktifkan link latihan**. Murid bisa berlatih lewat kode 6 huruf atau link, **tanpa masuk kelas**. Nilai latihan mandiri **tidak tercatat** di dashboard.

Cadangan soal

Di menu **Cadangan & pindah perangkat** (tab **Lainnya**), tekan **Unduh file cadangan soal** untuk menyimpan file soal di HP, laptop, atau Google Drive. File ini juga bisa dikirim ke guru lain, yang membukanya lewat **+ Tambahkan ke soal saya**.

Pindah perangkat

Masuk dengan akun Google atau email yang sama di perangkat baru (bawaannya maksimal 3 perangkat). Soal terakhir, Paket Saya, dan daftar kelas muncul otomatis. Untuk membuka dashboard di perangkat baru, masukkan PIN kelas saat diminta.

BAGIAN B

Panduan Murid

Bagian ini bisa dibagikan guru kepada murid atau dibacakan di kelas sebelum murid mulai bermain.

B1 Masuk kelas

- 1 Buka link kelas dari guru, atau buka **zuperverse.schoolpedia.web.id**.
- 2 Ketik **kode kelas** di kotak "Punya kode kelas...", lalu tekan **Masuk →**.
- 3 Isi **nama panggilan** dan **nomor absen**, lalu tekan **Masuk →**.
- 4 Pilih dunia di **Peta Dunia**, lalu tekan **Masuk**.

⚠ Nomor absen

Gunakan nomor absen yang benar. Kalau muncul pesan "nomor absen sudah dipakai", periksa lagi atau tanyakan kepada guru.

🎮 Main tanpa kelas

Tekan **▶ Main Sekarang** di halaman depan, lalu pilih mode: 🌍 **Jelajah Dunia**, 🏃 **Lari Kilat**, ✈ **Jatuh Bangun**, atau 🏰 **Jembatan Juara**. Semuanya gratis dan tanpa daftar, tetapi nilainya tidak tercatat di kelas.

💡 Kode latihan

Kode 6 huruf dari guru juga bisa berupa **kode latihan**. Paket soal langsung terbuka tanpa perlu mengisi nama dan absen, tetapi nilainya tidak dikirim ke guru.



Mengisi kode, nama, dan absen

B2 Cara bermain

Gerakan	Di HP / tablet	Di laptop
Berjalan	Geser joystick di kiri bawah	W A S D atau tombol panah
Lari	Dorong joystick sampai ke tepi	Tahan Shift
Melompat / berenang	Tombol LOMPAT (di air: RENANG)	Spasi

Berbicara / masuk gedung	Ketuk tombol aksi yang muncul saat dekat warga atau pintu	E
Memutar kamera	Geser layar	Seret mouse
Zoom kamera	Cubit dua jari (renggangkan untuk mendekat)	Roda mouse (scroll)
Jeda	Tombol II di kanan atas	Esc



Tampilan bermain di HP

Yang ada di layar

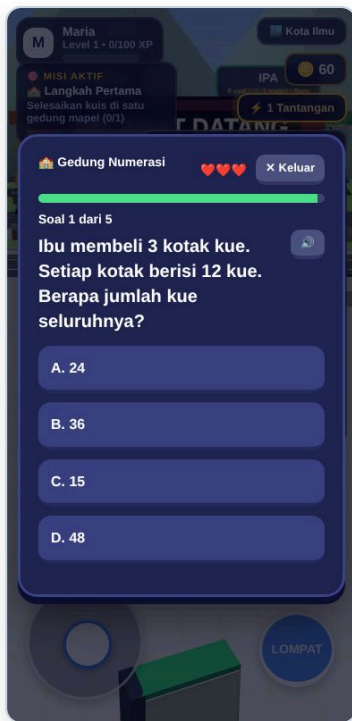
- **Kiri atas:** nama, level, dan misi aktif.
- **Kanan atas:** koin dan wilayah saat ini, serta tanda **<** **Tantangan** bila guru membuat tantangan.
- **Tombol di sisi kanan:** jeda, peta dunia, misi, lemari kostum, peta mini, dan pengaturan.
- **Tanda ! kuning** di atas warga atau gedung berarti ada misi atau soal yang bisa dikerjakan.

Menu jeda

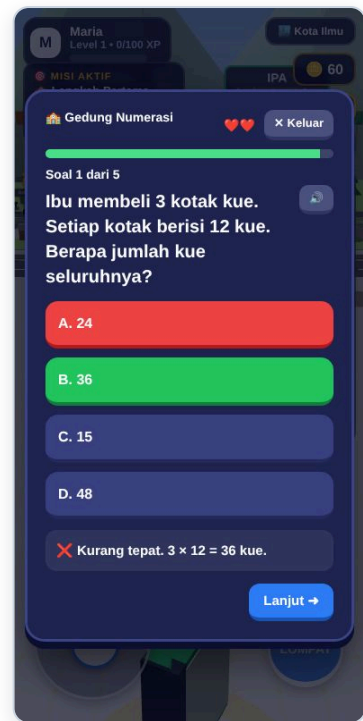
Berisi **Lanjutkan** , **Ganti Dunia** , **Misi** , **Lemari** , **Pengaturan** , **Riwayatku** , **Layar Penuh** , dan **< Tantangan dari Guru** .

B3 Gedung mapel & kuis

- 1 Datangi gedung mapel dan masuk lewat pintunya.
- 2 Bila guru menyiapkan materi, pelajari materinya dulu (video, gambar, atau teks), lalu tekan **Mulai Kuis** .
- 3 Jawab soal sebelum waktu habis. Kamu punya **3 nyawa** ❤️. Jawaban salah mengurangi satu nyawa.
- 4 Setelah menjawab, baca pembahasannya, lalu tekan **Lanjut →** .
- 5 Di akhir kuis muncul nilai, koin, dan XP. Gedung dianggap selesai bila nyawa tidak habis.



Soal pilihan ganda



Pembahasan setelah menjawab

Dibacakan

Tekan tombol  di samping soal agar soal dibacakan. Di  **Pengaturan** bisa dinyalakan **Bacakan soal otomatis**.

Selain di gedung, warga bertanda  juga sering meminta bantuan menjawab soal. Menyelesaikan gedung di satu wilayah membuka wilayah berikutnya.

B4 Tantangan dari guru

- 1 **Paling cepat:** ketik **kode main** dari guru di halaman depan game, atau buka link dari guru. Kamu langsung masuk lobi. Bisa juga lewat tanda **Tantangan** di kanan atas atau **Tantangan dari Guru** di menu jeda.
- 2 Baca keterangan (jumlah soal, waktu, boleh diulang atau tidak), lalu tekan **Mulai Tantangan**.
- 3 Jawab setiap soal, lalu tekan **Lanjut →**. Di soal terakhir, tekan **Kirim Jawaban ✓**.

⚠ Perhatikan waktu

Waktu tetap berjalan walaupun game ditutup. Bila waktu habis, jawaban langsung dikirim.

🛩 Lobi Pulau Langit

Bila tombolnya bertuliskan **Masuk Ruang Tunggu**, kamu dibawa ke **Pulau Langit**: pulau melayang dengan landasan dan pesawat. Jalan-jalan dan kirim emoji bersama teman sambil menunggu guru menekan Mulai. Setelah hitung mundur 3-2-1, semua **terjun dengan parasut**. Arahkan parasut dengan joystick atau WASD. Begitu mendarat, soal tantangan muncul (atau petualangan dimulai).



Daftar tantangan dari guru



Lobi Pulau Langit sambil menunggu guru



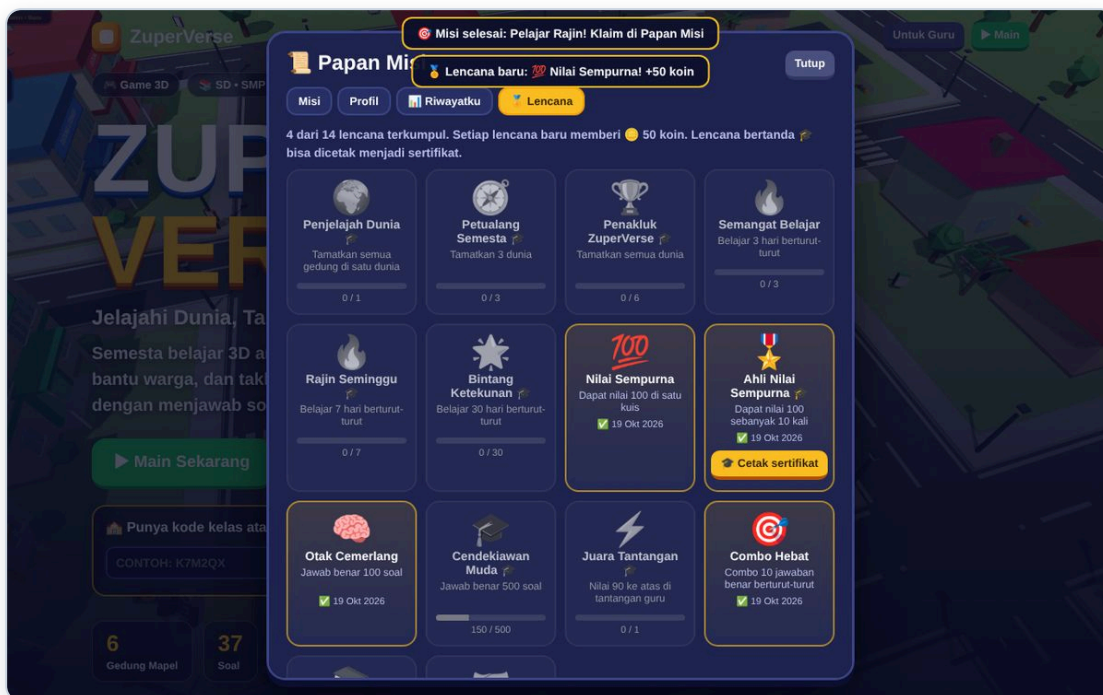
Terjun dengan parasut setelah guru menekan Mulai

B5 Sesi petualangan

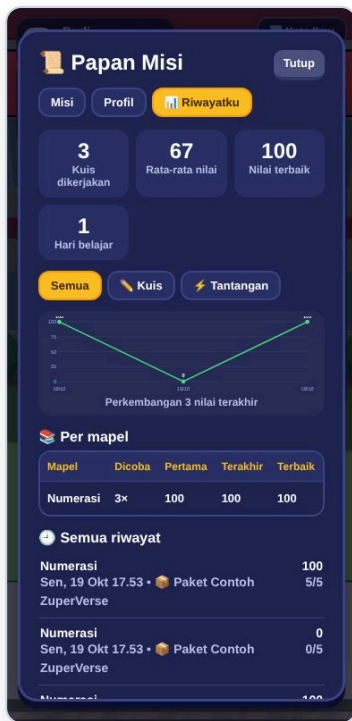
Guru bisa membuat **sesi petualangan berwaktu**. Buka Tantangan, tekan **Ikut Petualangan**, lalu tunggu guru menekan Mulai. Selama sesi, di kanan atas layar ada hitung mundur dan target . Jelajahi dunia dan selesaikan gedung sebanyak mungkin. Perhatikan **zona aman** (dinding biru): ikuti panah di atas layar, karena gedung di luar zona terkunci. Kejar juga **peti hadiah** bercahaya kuning untuk koin tambahan. Saat waktu habis, game berhenti dan hasilmu otomatis terkirim ke guru.

B6 Lencana, Riwayatku, dan main bersama

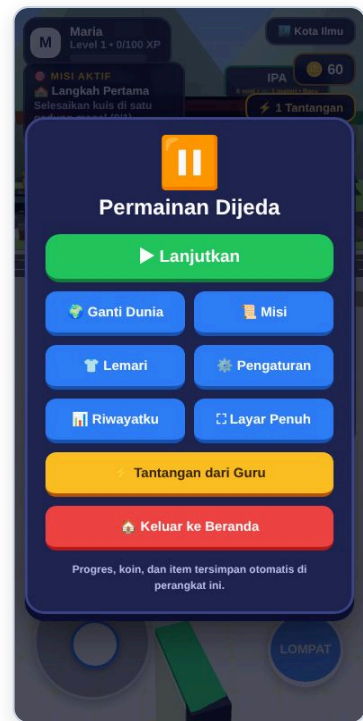
- **Lencana**: buka **Misi** lalu tab **Lencana**. Ada 14 lencana, misalnya tamat dunia, rajin 7 hari, nilai sempurna, dan juara tantangan. Lencana bertanda bisa dicetak menjadi sertifikat.
- **Riwayatku**: daftar kuis dan tantangan yang pernah dikerjakan, grafik perkembangan nilai, dan nilai per mapel.
- **Main bersama**: saat terhubung internet, teman sekelas terlihat di dunia yang sama. Sapa mereka dengan emoji dan kalimat yang sudah disediakan. Tidak ada chat bebas.



Koleksi lencana



Riwayatku



Menu jeda

B7 Pasang offline di HP atau laptop

- 1 Buka ZuperVerse saat ada sinyal atau wifi (misalnya di sekolah).
- 2 Tekan **Pasang Offline** di halaman awal, lalu konfirmasi. Ikon ZuperVerse muncul di layar HP atau laptop.
- 3 Di iPhone/iPad: buka di Safari, tekan tombol **Bagikan**, pilih **Tambah ke Layar Utama**.
- 4 Setelah itu buka game dari ikon tersebut, walaupun tanpa sinyal. Nilai disimpan di HP dan dikirim otomatis ke guru begitu ada internet.

i Soal baru dari guru

Bila guru mengganti soal, buka game sebentar saat ada sinyal. Muncul pesan "**📄 Soal baru dari guru sudah dimuat**", lalu soal bisa dikerjakan di rumah tanpa kuota.

Masalah umum & solusinya

Masalah	Solusi
Lupa kata sandi	Hubungi admin lewat WhatsApp. Admin membuat kata sandi sementara, lalu ganti di menu ★ Akun. Bila akun memakai Google, cukup tekan Masuk dengan Google.
Akun tidak kunjung aktif	Pastikan sudah membayar langganan dan mengirim bukti ke admin lewat WhatsApp. Pendaftar yang 14 hari tidak diaktifkan dihapus otomatis.
"Data pelanggan lama tidak ditemukan"	Periksa kode akses lama dan nomor WhatsApp yang dulu didaftarkan. Bila tetap gagal, hubungi admin untuk dihubungkan secara manual.
"Masa langganan Anda sudah berakhir"	Buka ★ Akun lalu Perpanjang via WhatsApp. Data tetap aman dan bisa diunduh.
"Akun ini sudah dipakai di ... perangkat"	Batas perangkat penuh. Hubungi admin untuk reset perangkat.
Lupa PIN kelas	Buka dashboard dari perangkat yang pernah dipakai (PIN tersimpan di sana). Bila tidak ada, hubungi admin.
Murid tidak mendapat soal baru	Setelah 📁 Simpan, pilih Ya, kirim saat ditanya "Kirim ke murid?", atau tekan 📱 Kirim soal terbaru di tab Kelas & Murid. Minta murid membuka game saat ada sinyal.
Di game tertulis "⌚ ... belum terkirim"	Nilai tersimpan di HP dan terkirim otomatis saat ada internet. Jangan hapus data browser sebelum terkirim.
"Nomor absen sudah dipakai murid lain"	Murid salah memasukkan nomor absen, atau ada murid lain yang memakai nomor itu. Guru bisa menghapus data murid yang salah di tab Murid (tombol 🗑️).
Game terasa berat di HP lama	Buka ⚙️ Pengaturan lalu pilih grafik Ringan (HP lama) . Tutup aplikasi lain.
Video materi tidak bisa diputar	Tekan "Buka di YouTube", atau pastikan video tidak dibatasi pemiliknya.
Jawaban AI tidak bisa dimasukkan	Pastikan seluruh jawaban AI ikut tersalin. Bila terpotong, minta AI membuat lebih sedikit soal.
Ganti HP atau laptop	Guru: masuk lagi dengan akun Google/email yang sama (bila batas perangkat penuh, minta admin reset perangkat). Murid: masuk kelas lagi dengan nama dan nomor absen yang sama. Nilai lama di dashboard tetap tersambung.

Privasi data

Data murid yang disimpan hanya **nama panggilan, nomor absen, nilai, jawaban per soal, dan materi yang dibuka**. Tidak ada nomor HP, email, alamat, atau tanggal lahir murid. Data guru yang disimpan adalah nama, email, nomor WhatsApp, dan nama sekolah untuk akun langganan. Login Google tidak menyimpan kata sandi; kata sandi akun email disimpan dalam bentuk acak (hash). Fitur main bersama tidak memiliki chat bebas.

Kontak bantuan

Alamat game	zuperverse.schoolpedia.web.id
Fitur & panduan online	zuperverse.schoolpedia.web.id/guru.html
WhatsApp admin	0822-6626-8008
Info langganan guru	lynk.id/alizaenal22/82o36qy070wr

Saran memulai di kelas

1. Coba sendiri dulu satu paket soal di Mode Guru.
2. Buat kelas dan bagikan link saat murid sedang di sekolah (ada wifi).
3. Minta murid menekan  **Pasang Offline** agar bisa bermain di rumah tanpa kuota.
4. Seminggu kemudian, buka  **Rekomendasi** di dashboard untuk melihat siapa yang perlu dibantu.

Selamat belajar dan berpetualang bersama ZuperVerse! 