

SOAL LATIHAN MATERI 3.6 PENYUSUNAN BAHAN AJAR HYPERMEDIA - PINTAR KEMENAG

1 dari 10 soal

Apa keuntungan menyematkan asesmen atau kuis interaktif dalam bahan ajar hypermedia?

- A. Hanya untuk menghibur pengguna
- B. Meningkatkan kreativitas desain
- C. Mengukur pemahaman pengguna terhadap materi**
- D. Tidak memberikan dampak signifikan

2 dari 10 soal

Apa perbedaan utama antara hypertext dan hypermedia?

- A. Tidak ada perbedaan antara hypertext dan hypermedia
- B. Hypertext tidak mendukung hyperlink, sedangkan hypermedia mendukung
- C. Hypertext hanya berisi teks, sedangkan hypermedia dapat mencakup berbagai jenis media**
- D. Hypertext hanya dapat diakses secara online, sedangkan hypermedia dapat diakses secara offline

3 dari 10 soal

Bagaimana peran multimedia dalam pembuatan bahan ajar hypermedia?

- A. Tidak memberikan dampak signifikan
- B. Meningkatkan interaktivitas dan memahamkan konsep**
- C. Menyediakan variasi warna saja
- D. Hanya untuk menambah berat file

4 dari 10 soal

Mengapa desain navigasi yang baik sangat penting dalam pembuatan bahan ajar hypermedia?

- A. Hanya sebagai hiasan
- B. Memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi**
- C. Meningkatkan keindahan tampilan

5 dari 10 soal

Apa yang dimaksud dengan hypermedia dalam konteks pembuatan bahan ajar?

- A. Media yang memuat hyperlink untuk menghubungkan informasi**
- B. Media dengan warna-warni yang intens
- C. Media yang hanya dapat diakses secara offline
- D. Media cetak yang menarik perhatian

6 dari 10 soal

Apa yang dimaksud dengan "interaktivitas" dalam konteks hypermedia?

- A. Hanya sebagai efek visual
- B. Kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan konten**
- C. Tidak memiliki pengertian khusus
- D. Hanya sebagai variasi desain

7 dari 10 soal

Mengapa penting melakukan uji coba pengguna terhadap bahan ajar hypermedia?

- A. Mengidentifikasi masalah navigasi dan pengalaman pengguna**
- B. Memastikan kualitas visual
- C. Memastikan keamanan data
- D. Hanya untuk menghabiskan waktu

8 dari 10 soal

Keuntungan utama penggunaan hypermedia dalam pembuatan bahan ajar adalah...

- A. Interaktivitas dan fleksibilitas**
- B. Keterbatasan dalam aksesibilitas
- C. Keterbatasan kreativitas
- D. Penyajian informasi yang linier

9 dari 10 soal

Bagaimana cara mengoptimalkan aksesibilitas dalam bahan ajar hypermedia?

- A. Menambahkan efek visual yang kompleks
- B. Hanya sebagai variasi desain
- C. Menyediakan teks alternatif untuk media non-teks**
- D. Tidak memperhatikan kebutuhan pengguna berbeda

10 dari 10 soal

Apa yang dimaksud dengan "hyper" dalam konteks hypermedia?

- A. Jenis font yang digunakan
- B. Menunjukkan proses perpindahan antar media yang tidak linier**
- C. Hanya sebagai elemen dekoratif
- D. Simbol yang digunakan dalam desain

