

MANUAL BOOK
(Petunjuk Penggunaan)



**APLIKASI STRATEGI GRAFIS DENGAN MENGACU PADA
TOULMIN ARGUMENT UNTUK MEMBANTU MAHASISWA
DI MATERI *READING COMPREHENSION***

DAFTAR ISI

Pendahuluan.....	2
Pengoperasian awal.....	4
Petunjuk penggunaan	5
Login dan Logout.....	5
User Dosen.....	6
Menambahkan Soal Latihan	7
Melihat Hasil Latihan Mahasiswa	8
Membuat Akun Mahasiswa	9
User Mahasiswa	10
Mengerjakan Latihan	10
Melihat Hasil Latihan Mahasiswa	12
Author	13
Program / aplikasi ini dibuat dan didesain oleh mahasiswa dibawah ini :.....	13
Biodata Mahasiswa 1 :	13

Pendahuluan

Technology Enhanced Learning (TEL) adalah upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi, hal inilah pembelajaran dapat ditingkatkan kualitasnya dalam aspek pemahaman suatu pembelajaran dan hasil belajar yang dibantu oleh teknologi (Balacheff, dkk., 2009). Model pembelajaran strategi grafis mengacu pada argumentasi Toulmin diperlukan sebuah aplikasi untuk implementasi dari strategi grafis sendiri yakni berupa representasi visual, dan mengacu pada argumentasi Toulmin. Aplikasi dapat dipergunakan secara daring/luring sebagai latihan pemahaman bagi mahasiswa pada

pembelajaran. Aplikasi yang akan dibuat berbasis website. Proses membangun aplikasi menggunakan Unity editor dan Database beserta webservice dalam format JSON (JavaScript Object Notation). Kedepannya aplikasi ini ditargetkan multi-platform dengan menggunakan 1 Database. Maka dari itu, Unity adalah editor yang cocok untuk pengembangan aplikasi karena tidak perlu membangun ulang kembali, namun cukup build ke target platform yang diinginkan.

Era sekarang membuat penerapan teknologi dapat meningkatkan kualitas daripada aspek Pendidikan melalui Technology Enhanced Learning. Pada pembelajaran reading comprehension, dengan strategi grafis mengacu pada argumentasi Toulmin merupakan pembelajaran representasi visual sehingga perlu dibuatkan aplikasi sebagai implementasi dari strategi tersebut. Dengan membuat aplikasi tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah aplikasi strategi grafis mengacu pada argumentasi Toulmin selama kegiatan membaca dapat meningkatkan nilai post-test dibandingkan dengan pre-test

Pengoperasian awal

Yang Anda butuhkan di PC anda saat ini yakni adalah :

1. Chrome

Akses <https://let.polinema.ac.id/vmap/> untuk masuk kedalam aplikasi VIAT MAP

Minimal Requirement PC :

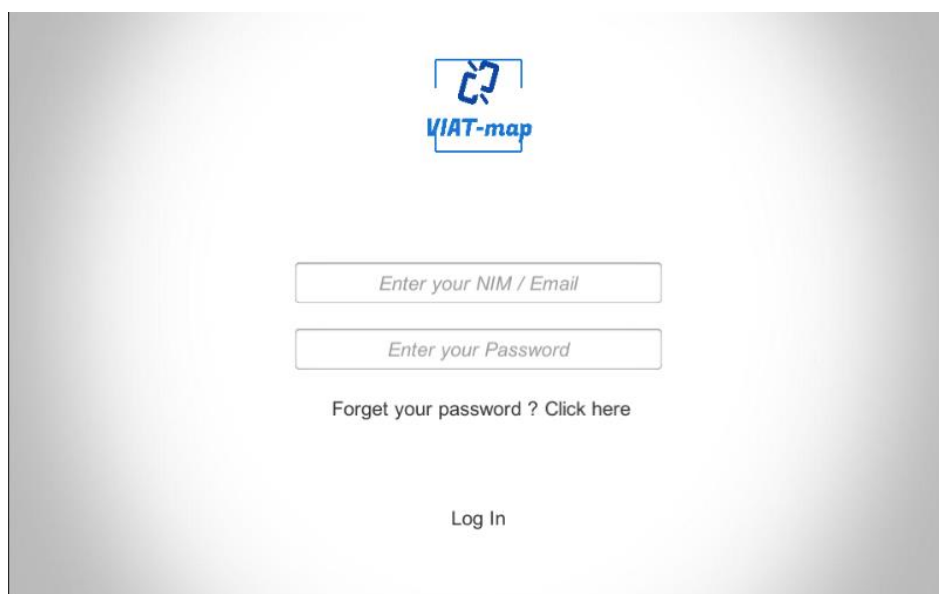
Minimum Requirement
Intel Core i3 or Higher Processor
2Gb or Higher RAM
500Gb or Higher HDD
Mouse, Keyboard, Monitor

Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan ini sangat berguna bagi user yang menggunakan aplikasi ini. Berikut adalah petunjuk / manual book bagi user untuk mempermudah cara kerja aplikasi

Login dan Logout

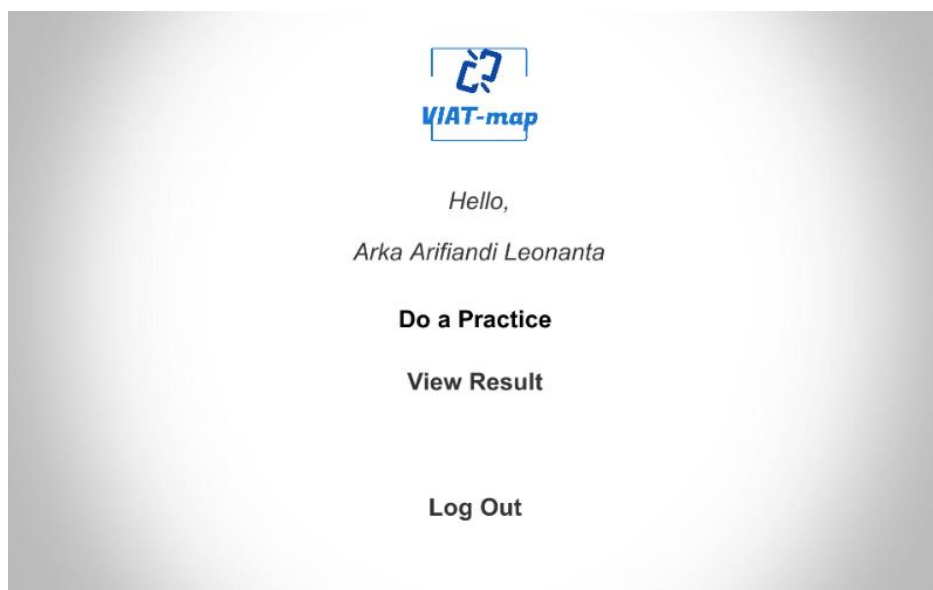
- Ketikkan “<https://let.polinema.ac.id/vmap/>” pada akses web url pada browser anda
- Pada halaman awal anda akan disuguhkan Halaman Login seperti dibawah ini



Gambar 1 Halaman Login

Masukkan username password untuk mahasiswa (nim yang telah terdaftar) sebagai login mahasiswa. Sedangkan masukkan username password untuk dosen (email polinema, kata awal email+”polinema”) sebagai login dosen. (hanya dosen pengampu mata kuliah terkait yang dapat melakukan akses ini

- Setelah itu anda akan diarahkan ke Halaman Utama Website

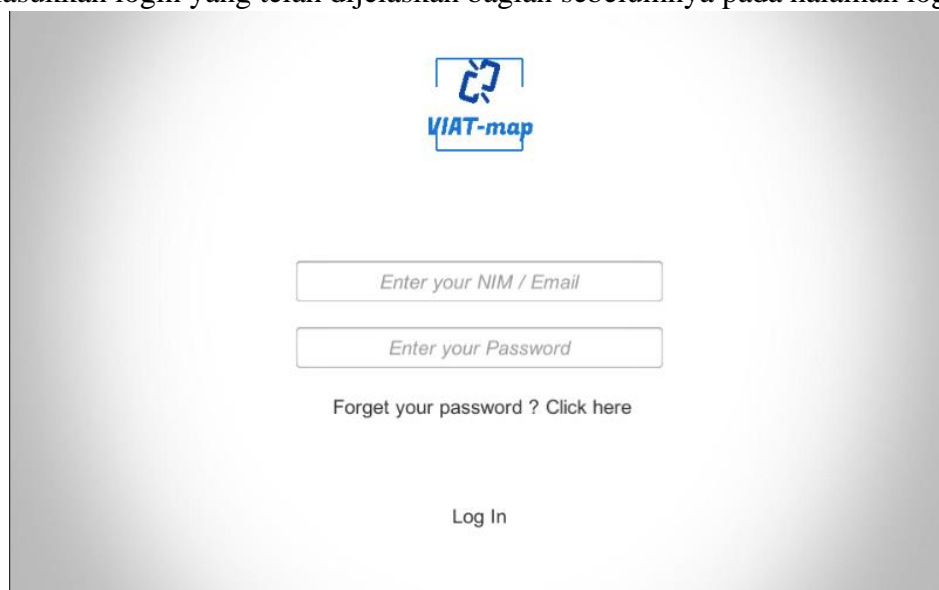


Gambar 2 Menu Mahasiswa

- Untuk logout silahkan pilih logout.

User Dosen

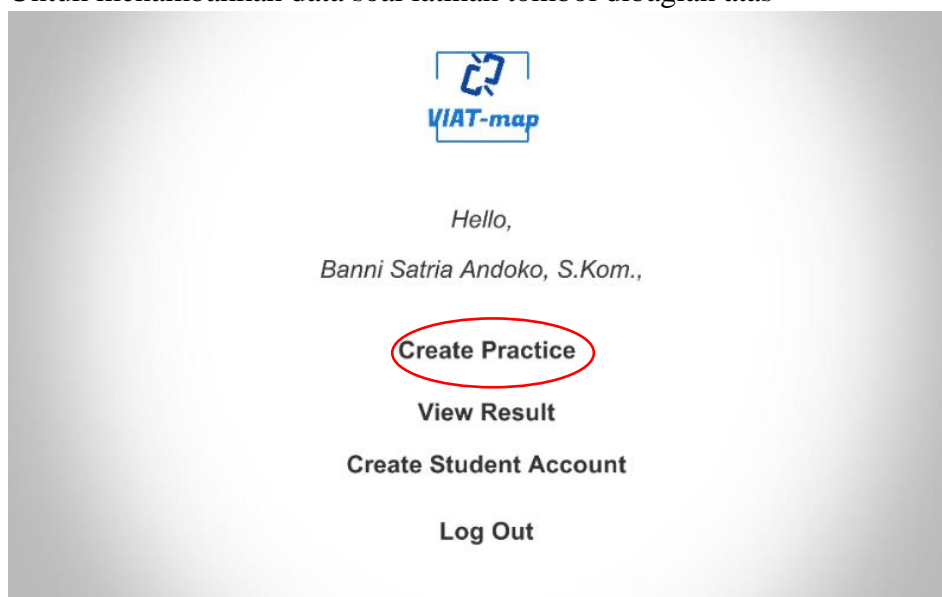
- Masukkan login yang telah dijelaskan bagian sebelumnya pada halaman login



Gambar 3 Halaman Login

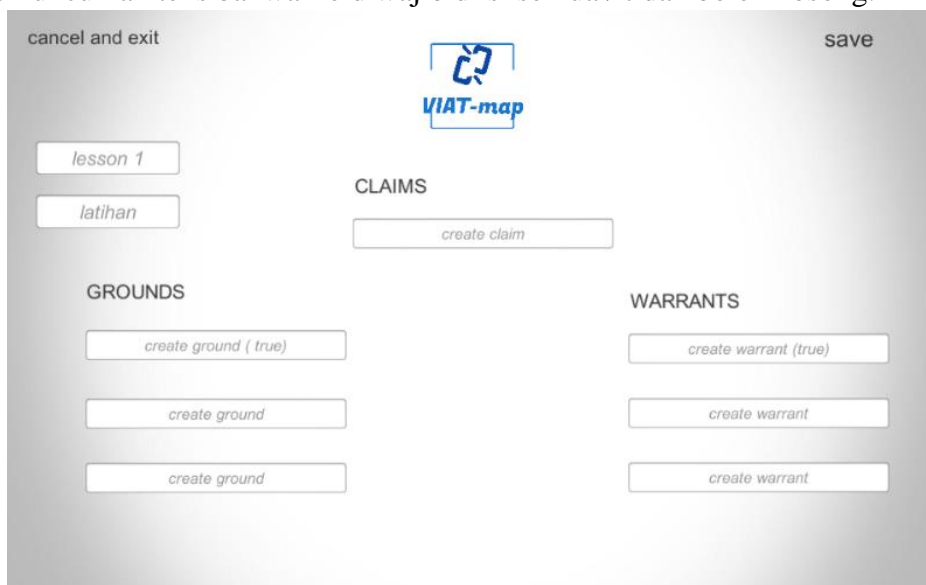
Menambahkan Soal Latihan

- Untuk menambahkan data soal latihan tombol dibagian atas



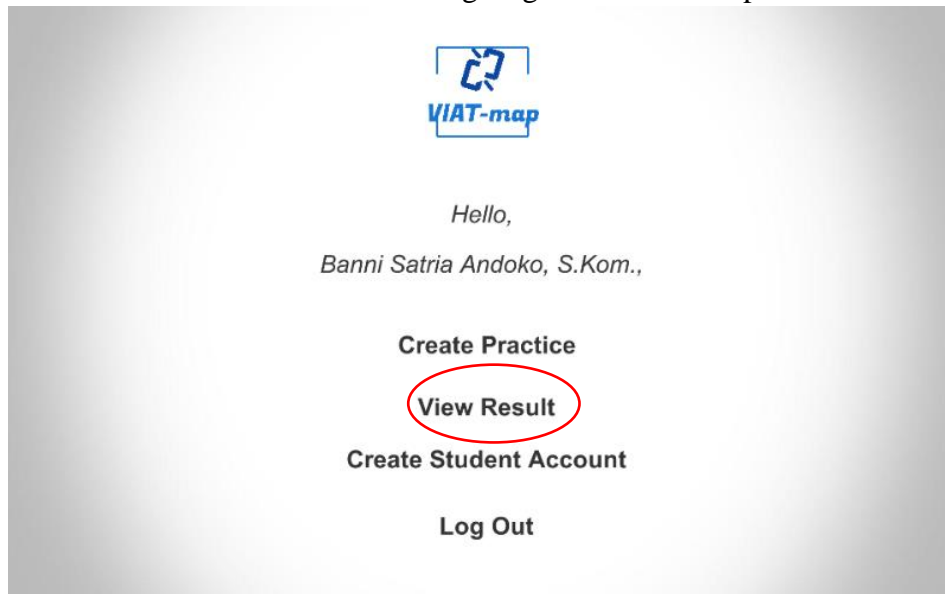
Gambar 4 Menu Dosen Create Practice

- Isikan data field atribut lesson, latihan, claim, warrant, ground. Wajib diisi semua, dan jika terdapat field yang kosong, data tidak dapat dimasukkan dan memunculkan teks bahwa field wajib diisi semua / tidak boleh kosong.

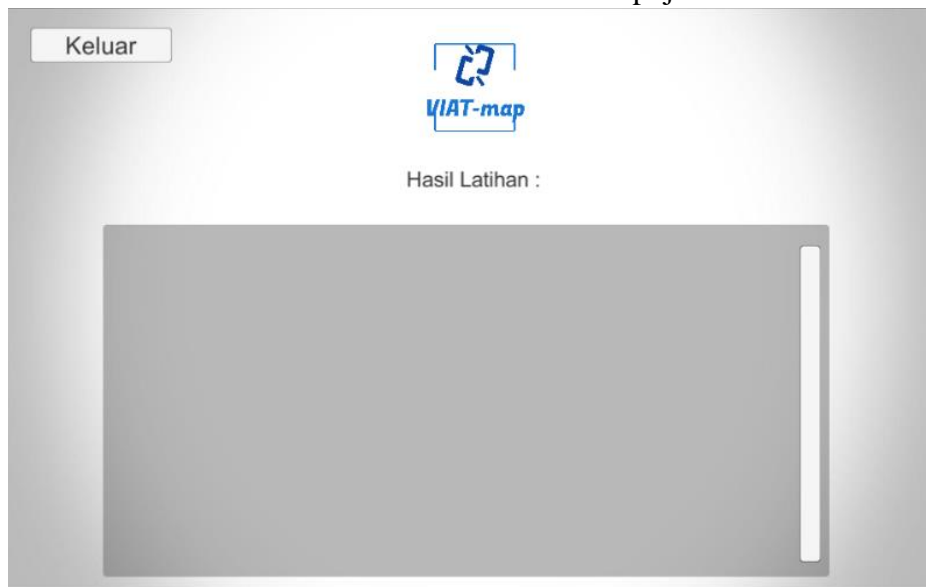
A screenshot of a form for creating practice data. The form has a header with "cancel and exit" on the left and "save" on the right. Below the header is the VIAT-map logo. The form is divided into several sections: "lesson 1" and "latihan" (both in input fields), "CLAIMS" with a "create claim" button, "GROUNDS" with three "create ground" buttons (the first one has "(true)" in parentheses), and "WARRANTS" with three "create warrant" buttons (the first one has "(true)" in parentheses).

Melihat Hasil Latihan Mahasiswa

- Untuk melihat hasil latihan bisa langsung klik view hasil pada menu

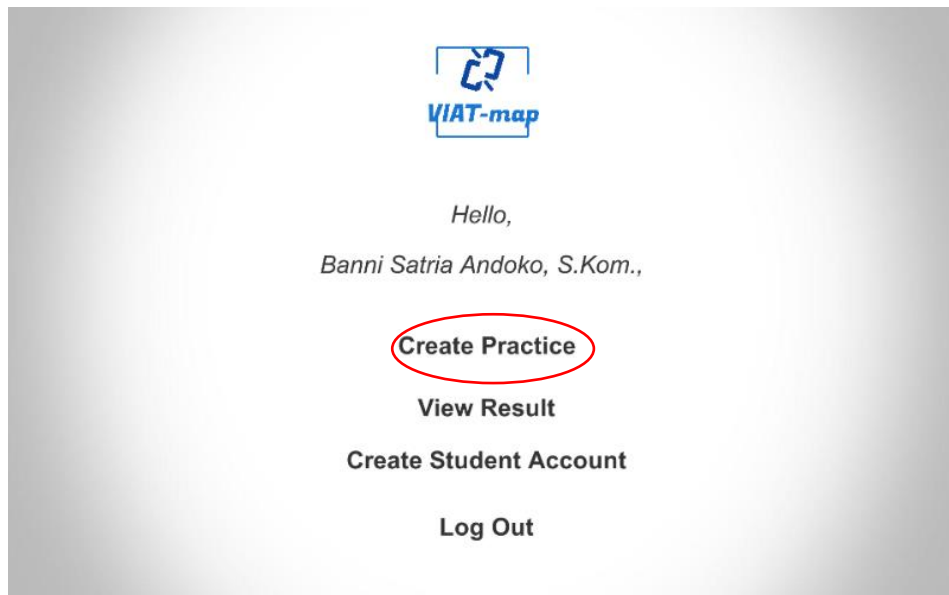


- Untuk kembali klik tombol keluar disebelah kiri pojok atas



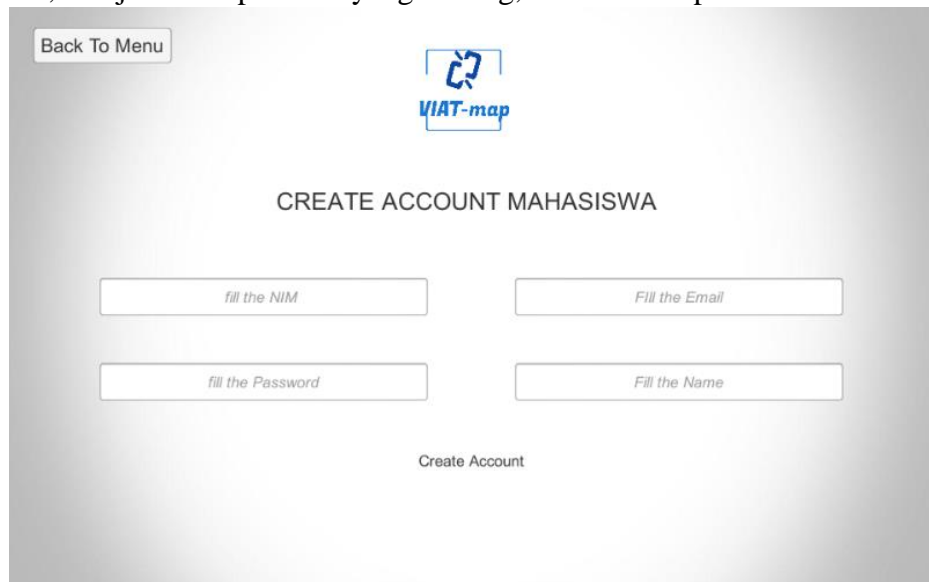
Membuat Akun Mahasiswa

- Untuk menambahkan akun mahasiswa klik tombol dibagian atas halaman admin



Gambar 5 Menu Dosen Create Practice

- Isikan data field atribut nim mahasiswa, password, email, nama. Wajib diisi semua, dan jika terdapat field yang kosong, data tidak dapat dimasukkan.



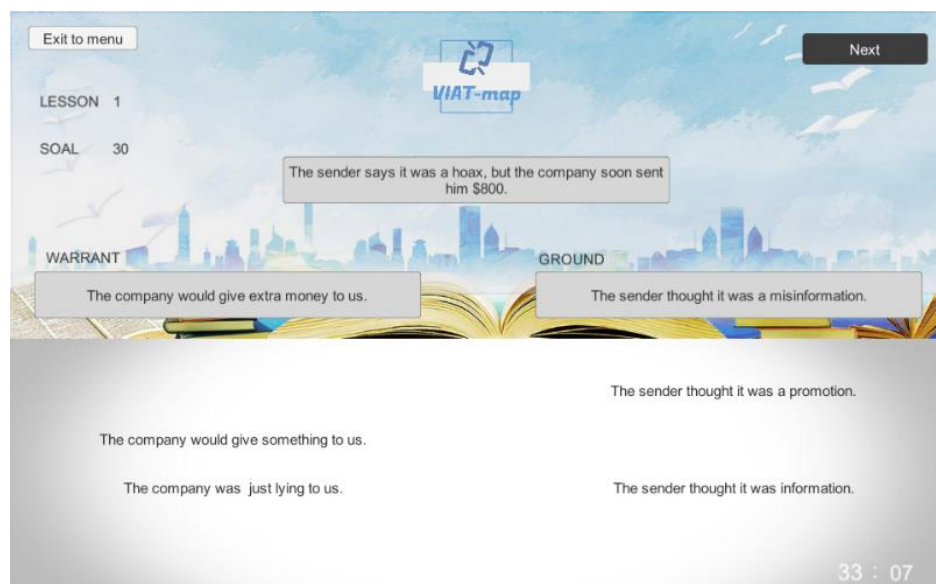
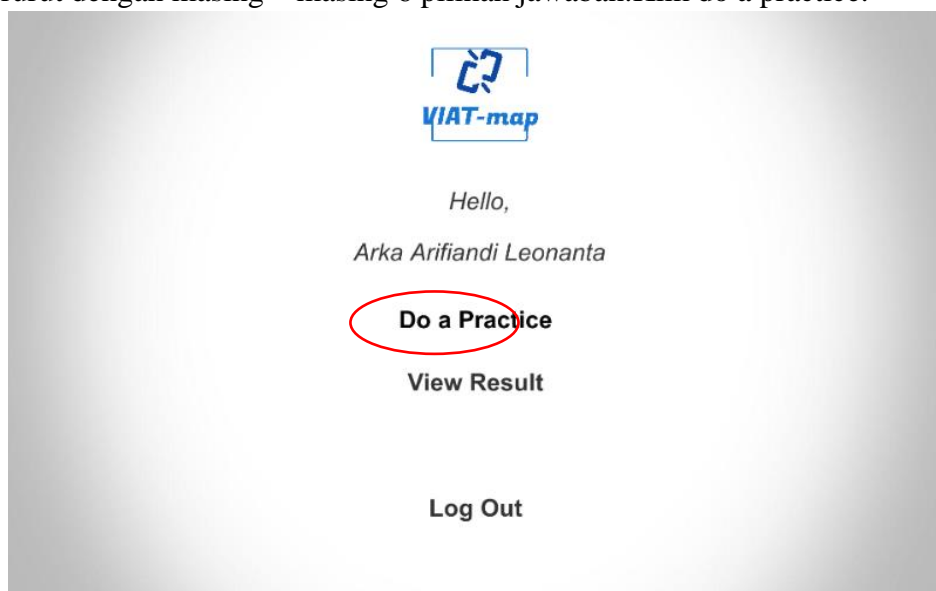
The screenshot shows the "CREATE ACCOUNT MAHASISWA" form. It features a "Back To Menu" button in the top left corner and the VIAT-map logo at the top center. The form contains four input fields arranged in a 2x2 grid: "fill the NIM", "Fill the Email", "fill the Password", and "Fill the Name". A "Create Account" button is located at the bottom center of the form.

User Mahasiswa

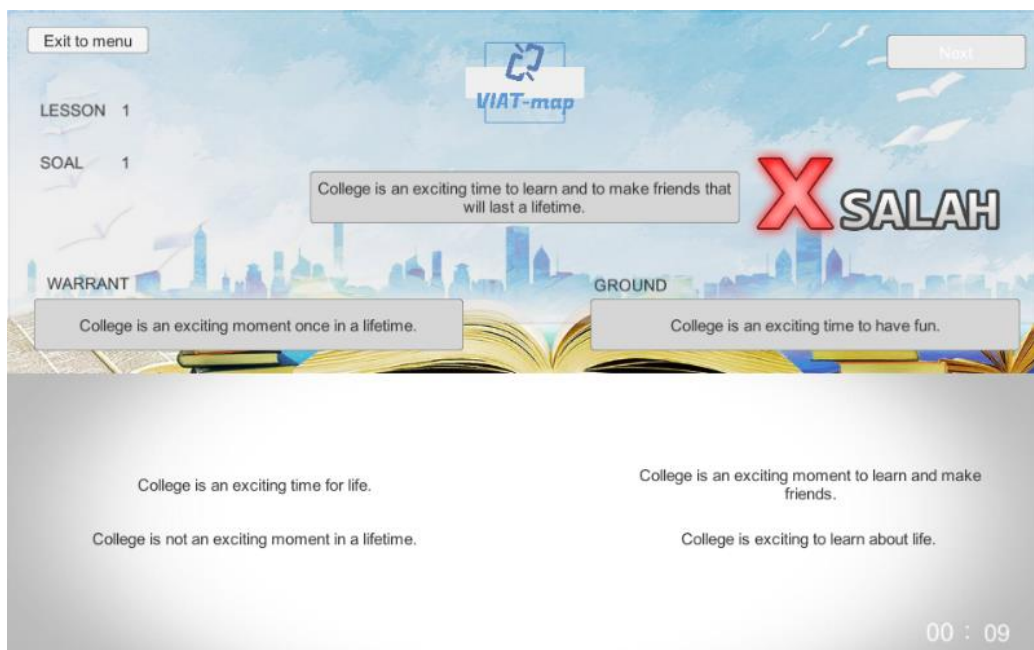
- Masukkan username dan password untuk mahasiswa yang telah dijeaskan pada bagian sebelumnya.

Mengerjakan Latihan

- Tampilan pada fitur mengerjakan latihan akan menampilkan 30 soal secara berurut dengan masing – masing 6 pilihan jawaban.Klik do a practice.



Jika jawaban benar mahasiswa akan dilanjutkan dengan soal berikutnya, sedangkan jika jawaban masih salah, mahasiswa harus masih mencocokkan jawaban sampai benar.



Exit to menu

VIAT-map

Next

LESSON 1

SOAL 1

College is an exciting time to learn and to make friends that will last a lifetime.

X SALAH

WARRANT

College is an exciting moment once in a lifetime.

GROUND

College is an exciting time to have fun.

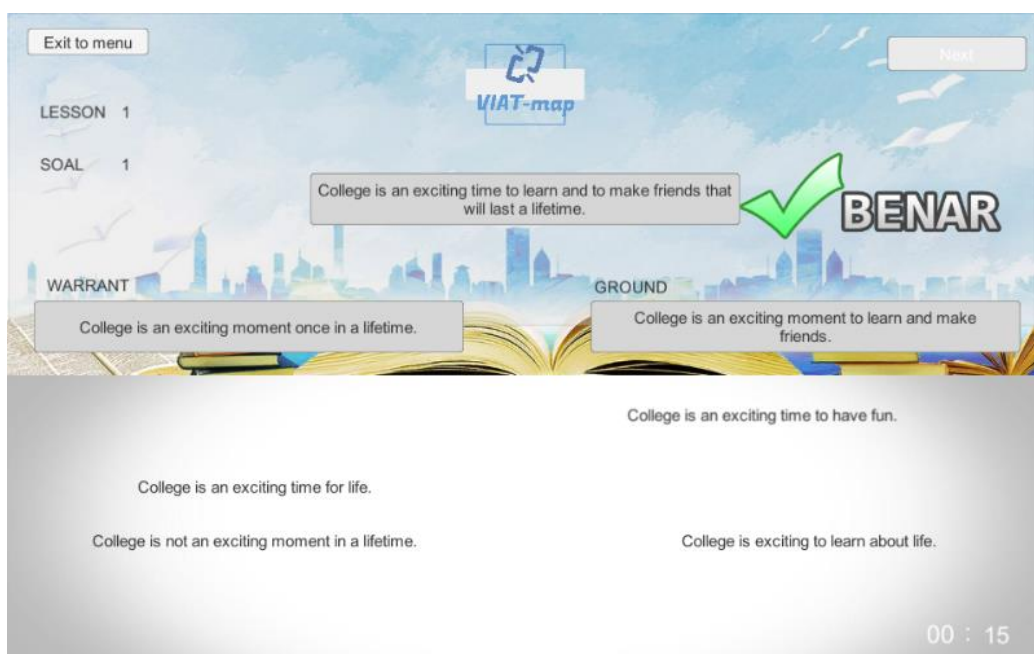
College is an exciting time for life.

College is an exciting moment to learn and make friends.

College is not an exciting moment in a lifetime.

College is exciting to learn about life.

00 : 09



Exit to menu

VIAT-map

Next

LESSON 1

SOAL 1

College is an exciting time to learn and to make friends that will last a lifetime.

✓ BENAR

WARRANT

College is an exciting moment once in a lifetime.

GROUND

College is an exciting moment to learn and make friends.

College is an exciting time to have fun.

College is an exciting time for life.

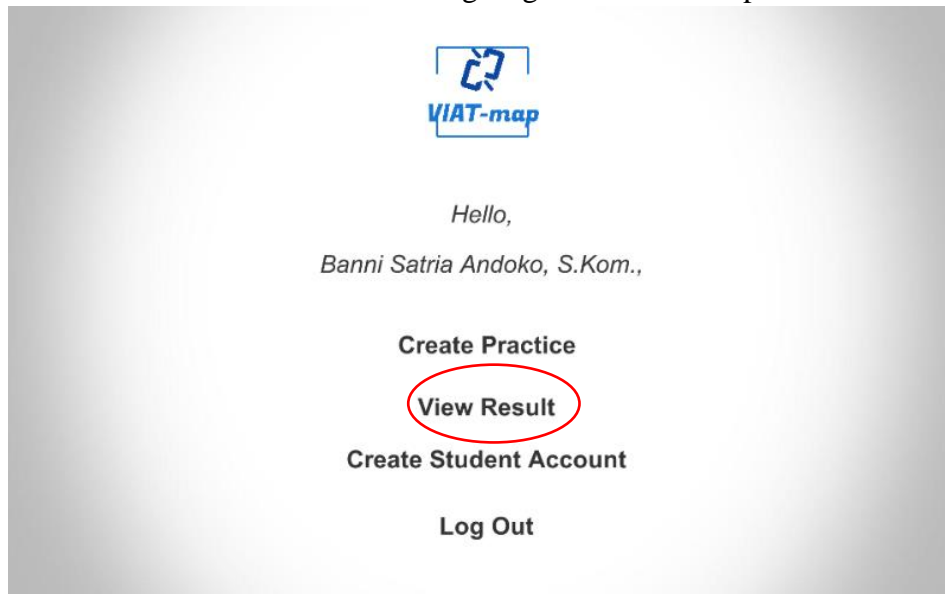
College is not an exciting moment in a lifetime.

College is exciting to learn about life.

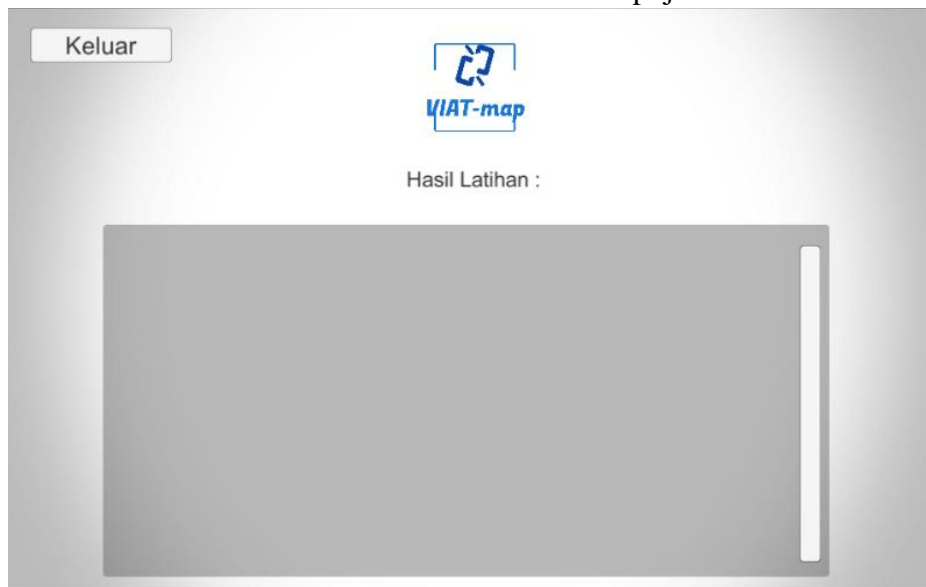
00 : 15

Melihat Hasil Latihan Mahasiswa

- Untuk melihat hasil latihan bisa langsung klik view hasil pada menu



- Untuk kembali klik tombol keluar disebelah kiri pojok atas



Author

Program / aplikasi ini dibuat dan didesain oleh mahasiswa dibawah ini :

Instansi : Politeknik Negeri Malang

Jurusan : Teknologi Informasi

Program Studi : D-4 Teknik Informatika

Biodata Mahasiswa 1 :

Nama : Arka Arifiandi Leonanta

NIM : 1741720042

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 06 Agustus 1998

Alamat : Perum Joyo Asri XII / 180, Lowokwaru, Malang

Nomor Hp : 082123494327