



Tantangan bersama Erin -Tes bahasa Jepang-

## Tips Penggunaan 1

Aplikasi ini biasanya digunakan secara pribadi di ponsel cerdas masing-masing. Namun, dengan cara tertentu, sebuah ponsel cerdas dapat digunakan oleh beberapa orang sekaligus untuk belajar bahasa Jepang bersama-sama. Berikut tips untuk menghubungkan ponsel cerdas ke proyektor dan menggunakan aplikasi ini untuk seluruh kelas.

### 1 Persiapan: Menghubungkan ponsel cerdas ke proyektor

Layar ponsel cerdas dapat diproyeksikan pada proyektor menggunakan konektor dan kabel khusus.

Anda juga bisa menghubungkannya dengan *Wi-Fi*.

\* Silakan cari di mesin pencari web dengan kata kunci “koneksi ponsel cerdas proyektor”.

\* Sebaiknya gunakan koneksi HDMI yang kompatibel dengan proyektor. Proyektor juga dapat mengeluarkan suara.



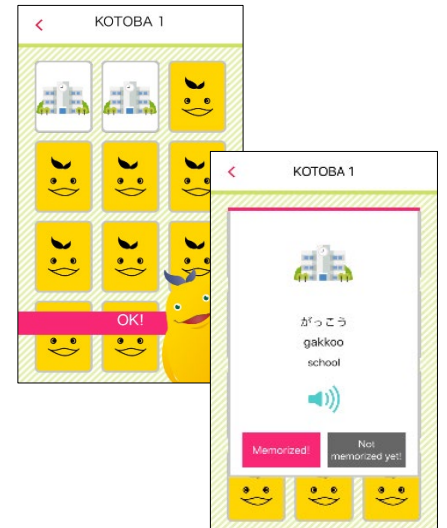
### 2 Tips penggunaan: Aktivitas kelas menggunakan KOTOBA 1

#### Apa itu KOTOBA 1?

Sama halnya permainan mencocokkan kartu, dalam permainan ini siswa memilih 2 gambar yang sama dari 12 kartu yang tersedia. Setelah gambar yang sama ditemukan, siswa dapat memeriksa kosakata dan bunyi dari gambar tersebut. Melakukan permainan ini berulang-ulang akan membantu siswa mempelajari kosakata yang sering digunakan dalam bahasa Jepang.



Apakah di negara tempat Anda mengajar, orang-orang sering bermain mencocokkan kartu?



Mari kita lakukan bersama-sama seluruh kelas dengan memproyeksikan KOTOBA 1 pada proyektor.

- (1) Meminta siswa untuk mengucapkan kartu-kartu yang berpasangan.
- (2) Memeriksa artinya dengan membaca dan mendengar kosakata yang muncul.

Pada langkah (1), para siswa mungkin mengucapkan kata-kata seperti “ue (atas)”, “migi (kanan)”, dan “mannaka (tengah)” dengan kata-kata mereka sendiri.

Pertanyaan untuk Anda. Apa yang akan Anda lakukan seandainya Anda meminta siswa untuk menyampaikan tempat dalam bahasa Jepang ketika ada kata-kata terkait posisi seperti ini?





Bagaimana kalau mengajarkan bahasa Jepang “*ue* (atas), *mannaka* (tengah), *shita* (bawah)” dan meminta mereka mengucapkannya?

Begitu, ya. Saya pikir itu baik untuk memastikan kata-kata untuk menyampaikan posisi. Tetapi, karena kartu disusun dalam susunan 4 x 3, mungkin kurang hanya dengan tiga kata.

Bagaimana kalau mengajarkan ungkapan untuk menyampaikan posisi, seperti “*ue kara nibanme no hidari* (kiri kedua dari atas)”, dan meminta mereka mengucapkannya?

Itu juga bagus. Anda bisa menyampaikan lebih detail, dan juga dalam susunan 4 x 3. Tetapi, mengucapkannya dalam permainan mungkin cukup memakan waktu dan mungkin levelnya tinggi bagi beberapa siswa.




Bagaimana kalau menulis 12 kotak dan angka yang sama yang ada pada layar di papan tulis, lalu meminta siswa untuk mengucapkan angkanya dalam bahasa Jepang?

Oh, begitu. Mengucapkan angka itu tidak lama dan metode ini bagus juga untuk siswa yang kemampuannya tidak tinggi. Tetapi, jika posisi papan tulis tidak dekat dengan proyektor, siswa jadi agak sibuk karena harus memalingkan kepala ke kanan atau ke kiri.



Bagaimana kalau membagikan kertas yang tercetak angka yang ada pada 12 kotak yang sama dengan layar, lalu meminta siswa untuk mengucapkan angkanya dalam bahasa Jepang?

Jika siswa mendapat kertas tersebut, ia bisa segera melihatnya. Jadi, ini bagus. Mungkin Anda juga bisa menulis huruf, bukan hanya angka. Kami telah menyiapkan kartu untuk uji coba. Silakan memanfaatkannya. 



Jangan sampai terlalu asyik mengucapkan posisi sehingga melupakan tujuan asli permainan, yakni untuk mengingat kosakata yang sering digunakan.

### 3 Terakhir

Kami telah menjelaskan cara memperlihatkan aplikasi kepada seluruh kelas. Nah, kalau Anda bisa menyiapkan satu ponsel cerdas untuk satu kelompok, Anda bisa melakukannya dengan jumlah orang yang lebih sedikit. Silakan coba sesuai dengan kondisi di kelas Anda.

Silakan mencoba. Kami tunggu kesan Anda!