

Tantangan bersama Erin! Tes bahasa Jepang

Tips Penggunaan 4

Pada [Tips Penggunaan 1](#), kami memperkenalkan KOTOBA 1 dan aktivitasnya. Bagaimana kesan Anda? Setelah asyik bermain dan mempelajari kata-kata baru, selanjutnya dengan menggunakan kata-kata yang Anda ingat, bagaimana kalau Anda mencoba membuat kalimat sederhana? Pada artikel kali ini, kami akan memberikan tips cara menggunakan KOTOBA 2 untuk permainan membuat kalimat dalam bahasa Jepang.

1 Persiapan: Melihat KOTOBA 2

Pada setiap tahap di sesi belajar “Let’s Try”, terdapat permainan kartu KOTOBA 2.

Apa itu KOTOBA 2?

Dalam permainan ini, Anda diminta untuk membuat kalimat dengan mencocokkan ilustrasi kata kerja dengan kartu kosakata yang sering digunakan dengan kata kerja tersebut.

Permainan ini memungkinkan Anda untuk membuat kalimat pendek menggunakan kata-kata yang telah Anda pelajari di KOTOBA 1.

Jika Anda belajar dengan aplikasi ini, pada level ini Anda mampu menjawab pertanyaan “Apa masakan Jepang yang Anda sukai?” dengan kosakata seperti *sushi*. Sementara itu, permainan ini dirancang agar Anda dapat lebih banyak berbicara dalam kalimat, seperti “Saya suka *sushi*.”

Selain itu, ada kalanya permainan di KOTOBA 2 memunculkan kartu huruf—bukan hanya kartu ilustrasi. Pertanyaan ini biasanya meminta Anda untuk memilih kata keterangan seperti “sedikit” dan “sangat”. Tujuannya, agar siswa menguasai lebih banyak ungkapan.



Saat pertama kali memainkan KOTOBA 2, banyak yang mengalami kesulitan dengan cara memindahkan kartu. Jika Anda benar-benar tidak tahu cara memainkannya, coba lihat terlebih dahulu siswa yang terbiasa dengan aplikasi permainan (*app games*).
Sebenarnya, caranya sangat mudah, lo!



2 Tips penggunaan: Menggunakan aplikasi untuk kegiatan membuat kalimat



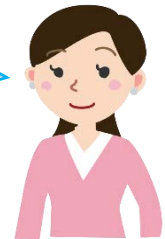
Apakah Anda melakukan kegiatan yang serupa dengan KOTOBA 2 di kelas Anda? Ketika melakukannya, adakah cara atau hal yang harus diperhatikan?



Saya membuat *handout* untuk memeriksa. Saya membuat bagian kosong dengan tanda kurung pada pola kalimat yang telah mereka pelajari, dan meminta mereka untuk memasukkan kata-kata yang saya berikan secara bersama-sama.

Oh, begitu. Kegiatan memeriksa dengan *handout* bisa menjadi catatan pelajaran bagi siswa, dan siswa juga bisa merasa tenang. Pada KOTOBA 2, setelah siswa menyelesaikan kalimat, mereka dapat mendengarkan audio dari kalimat tersebut. Alangkah baiknya jika siswa mendengarkan kalimat yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari dan mencoba mengucapkannya dengan lantang.

Saya juga membuat *handout*, tetapi saya bukan hanya meminta kata-kata untuk dimasukkan ke dalam tanda kurung, melainkan juga meminta siswa untuk memikirkan kata-kata mereka sendiri. Kemudian, jika masih ada waktu, saya meminta siswa untuk membaca hasil karyanya bersama-sama siswa lain dan saling memeriksanya.



Betul sekali. Meminta siswa untuk memikirkan kata-kata mereka sendiri juga merupakan aktivitas yang baik karena memberikan mereka pilihan. Jika memungkinkan, gunakan kalimat percakapan, bukan hanya kalimat sederhana, dan ciptakan aktivitas yang memungkinkan siswa bebas memasukkan kata-kata ke dalam tanda kurung. Dengan demikian, ketika mereka berbicara satu sama lain akan terasa lebih alami dan latihan ini mendekati komunikasi dalam kehidupan nyata.

A: ^{わたし}私は、() にいきます。

〇〇さんは?

B: ^{わたし}私は、() でべんきょうします。

A: そうですか。では、またあした!

Saran



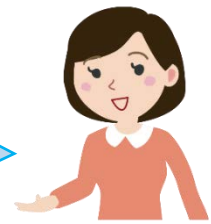
Di situs web Minna no Kyozaï, ilustrasi yang dipakai dalam aplikasi ini diperkenalkan sebagai「学校生活イラスト」(baca: *gakkoo seikatsu irasuto*). Ini berguna untuk membuat *handout*, misalnya ketika Anda tidak ingin menggunakan kata-kata dalam tanda kurung seperti pada aplikasi, tetapi ingin menggunakan ilustrasi sebagai petunjuk. Ilustrasi di situs web tersebut terutama tentang kehidupan di sekolah dan kehidupan sehari-hari, jadi bisa dimanfaatkan dalam berbagai cara. Cobalah mengakses situs web ini untuk mengetahui kontennya.



Jika Anda ingin melihat ilustrasi aplikasi ini, silakan login, lalu [klik di sini](#). [Klik di sini](#) untuk login.

* Situs web Minna no Kyozaï membutuhkan registrasi. Pengguna baru perlu melakukan registrasi terlebih dahulu.

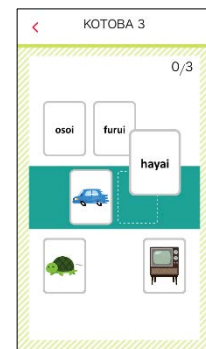
Kadang-kadang kami melakukan permainan kartu yang mirip dengan permainan di aplikasi. Saya menyiapkan kartu bergambar yang menunjukkan kosakata dan kartu huruf yang menunjukkan kata kerja, dan meminta siswa memikirkan kombinasi untuk membuat berbagai kalimat.



Aktivitas yang sangat bagus, ya. Pada KOTOBA 2, siswa hanya memilih kosakata mana yang akan dimasukkan. Namun, dalam aktivitas yang Anda lakukan itu, mereka bisa berfokus pada kata kerja, ya. Sementara itu, menjadikan aktivitas KOTOBA 2 sebagai PR, kemudian melakukan aktivitas kartu tersebut di kelas, dapat membantu siswa mempersiapkan dan mengulangi pelajarannya sendiri.

Selanjutnya pada KOTOBA 3, terdapat kosakata yang dapat dipelajari bersama pasangan kata sifatnya atau set kata sifatnya.

Karena di sini Anda dapat menggunakan banyak kosakata penting untuk memperkaya ungkapan, silakan coba juga bagian ini.



3 Terakhir

Untuk dapat berbicara dalam kalimat, bukan hanya dengan kata-kata, memang memerlukan banyak latihan. Namun, ketika siswa mampu melakukannya, siswa akan merasakan pencapaian bisa berbicara dengan benar. Pertama-tama, mulai dengan mengganti kata-kata, lalu secara bertahap dapat berbicara dalam satuan kalimat tentang berbagai hal. Dengan demikian, siswa dapat menyampaikan kegembiraan yang mereka rasakan karena variasi bahasanya/kemampuan berbicaranya meningkat.