

Panduan penggunaan

Untuk Sensei

Langkah demi langkah memakai TanoshiGo, lengkap dengan tangkapan layar aplikasi.



Isi

-
- | | | | |
|---|---------------------------|---|--------------------------------|
| 1 | Jadi Sensei terverifikasi | 5 | Melihat progres murid |
| 2 | Membuat kelas | 6 | Memberi stiker dan feedback |
| 3 | Membagikan kode kelas | 7 | Menyetujui dan mengelola kelas |
| 4 | Membuat tugas | | |

1 Jadi Sensei terverifikasi

Untuk membuat kelas, pengajuanmu sebagai Sensei perlu disetujui.

- 1 Buka Juku, lalu klik Jadi Sensei.
- 2 Isi kolom Motivasi (minimal 20 karakter) tentang kenapa kamu ingin mengajar.
- 3 Klik Kirim pengajuan.
- 4 Tunggu peninjauan. Kartu akan menampilkan status sedang ditinjau.

The screenshot shows the 'Jadi Sensei' (Become Sensei) application form on the TanoshiGo website. The page has a light blue header with the TanoshiGo logo and navigation links: Beranda, Belajar, Latihan, Bermain, Pustaka, and a 'Klaim' button. The main content area is titled 'Jadi Sensei' with a subtitle 'Ceritakan kenapa kamu ingin mengajar'. Below this is a text box for motivation, which contains the text 'Aku sering mengajari teman belajar N5...'. A red circle with the number '3' highlights the 'Kirim pengajuan' button at the bottom of the form. A small note at the bottom right of the text box says 'Kurang 20 karakter lagi'.

Formulir aplikasi Sensei.

Pengajuan ditinjau admin

Admin yang meninjau pengajuan. Setelah disetujui, tombol Buat Juku muncul di halaman Juku.

2

Membuat kelas

Setelah terverifikasi, kamu bisa membuat kelas.

- 1 Buka Juku, lalu klik Buat Juku.
- 2 Isi Nama kelas dan Deskripsi (opsional).
- 3 Pilih cara bergabung, yaitu Kode + persetujuan, Kode terbuka, atau Khusus undangan.
- 4 Klik Buat Juku. Kamu diarahkan ke halaman kelas.

+ Buat Juku 開塾

Beri nama kelas dan pilih cara murid bergabung

Nama kelas

mis. Kelas N5 Pagi

Deskripsi (opsional)

Cara murid bergabung

☒ **Kode + persetujuan**
Murid minta gabung, kamu setuju

☐ **Kode terbuka**
Siapa pun dengan kode langsung masuk

☐ **Khusus undangan**
Gabung lewat kode dimatikan. Murid masuk lewat undangan.

① Kode kelas dibuat otomatis.

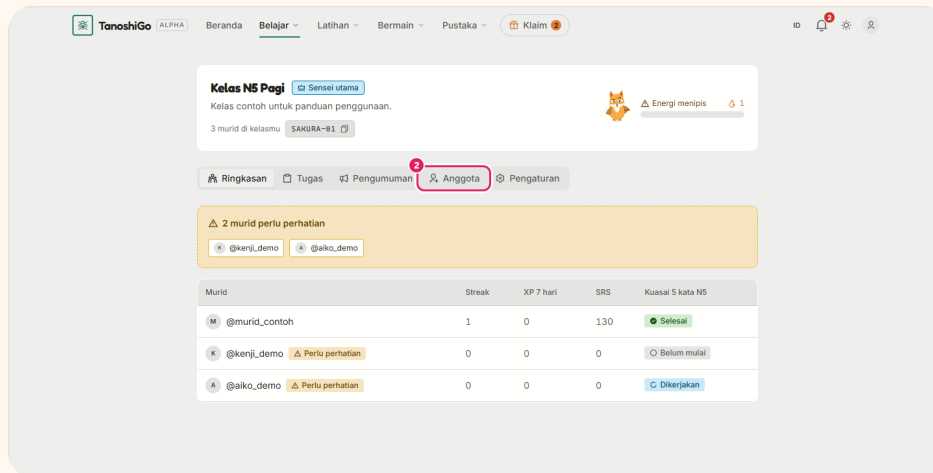
Buat Juku

Formulir membuat kelas.

3 Membagikan kode kelas

Murid bergabung dengan kode kelasmu.

- 1 Kode kelas tampil di bagian atas halaman kelas (misalnya SAKURA-01).
- 2 Bagikan kode itu ke muridmu, atau buka tab Anggota lalu Salin tautan undangan.
- 3 Murid memasukkan kode di halaman Juku mereka untuk bergabung.



Header kelas dengan kode gabung.

4

Membuat tugas

Tugas punya target terukur, dan aplikasi mengeceknya otomatis.

- 1 Di halaman kelas, buka tab Tugas, lalu klik Buat tugas.
- 2 Pilih Jenis: Target latihan, Pelajaran, atau Unit. Isi Judul.
- 3 Untuk Target latihan, pilih Target, Jumlah, dan Level. Cek pratinjau Murid akan melihat.
- 4 Klik Buat tugas. Tugas langsung terbit ke semua murid.

Buat tugas

Jenis

☒ Target latihan

☐ Pelajaran

☐ Unit (semua pelajaran)

Judul

mis. Kuasai 20 kata N5

Target

Kuasai kata (SRS)

Jumlah

20

Level (opsional)

Semua

kata dikuasai

☒ Yang dilihat murid

Kuasai kata (SRS): 20 kata dikuasai

Selesai sendiri begitu murid mencapainya.

Instruksi (opsional)

Tenggat (opsional)

4

Dialog membuat tugas.

Selesai otomatis

Tugas selesai otomatis saat targetnya tercapai, jadi kamu tidak perlu menilai satu per satu.

5

Melihat progres murid

Pantau siapa mengerjakan apa, sekilas.

- 1 Buka tab Ringkasan untuk melihat kisi berisi tiap murid dan status tugasnya (Selesai, Dikerjakan, Belum mulai).
- 2 Klik nama murid untuk membuka dasbornya.
- 3 Dasbor menampilkan XP, streak, penguasaan per level, dan tiap tugas.

The screenshot shows the 'Kelas N5 Pagi' page in the TanoshiGo app. At the top, there's a navigation bar with 'Beranda', 'Belajar', 'Latihan', 'Bermain', and 'Pustaka'. Below the navigation bar, the page title is 'Kelas N5 Pagi' with a 'Sensei utama' button. A subtitle reads 'Kelas contoh untuk panduan penggunaan.' and it shows '3 murid di kelasmu' with a 'SAKURA-01' tag. A progress bar for 'Energi menipis' is at 1. Below this, there are tabs for 'Ringkasan', 'Tugas', 'Pengumuman', 'Anggota', and 'Pengaturan'. A yellow box highlights '2 murid perlu perhatian' with tags for '@kenji_demo' and '@aiko_demo'. A table lists the students:

Murid	Streak	XP 7 hari	SRS	Kuasai 5 kata N5
M @murid_contoh	1	0	130	Selesai
K @kenji_demo	0	0	0	Belum mulai
A @aiko_demo	0	0	0	Dikerjakan

Kisi progres kelas.

The screenshot shows the student progress dashboard for '@murid_contoh'. At the top, there's a 'Kembali ke kelas' link and a 'Murid' tag. The main section is titled 'Progres belajar murid' and displays four metrics: '125' XP, '1' Streak, '130' SRS jatuh tempo, and '6' Dikuasai. Below this, there's a 'Penguasaan per level' section with a progress bar for each level (N1 to N5) and a corresponding score: N5 (1/663), N4 (0/485), N3 (0/1474), N2 (3/1503), and N1 (2/2973). The 'Latihan terakhir' section shows 'Eksplorasi' and 'Terjemahan' both dated 27/7/2026. The 'Tugas' section shows a progress bar for 'Kuasai 5 kata N5' with a 'Selesai' status and a '1/1' indicator.

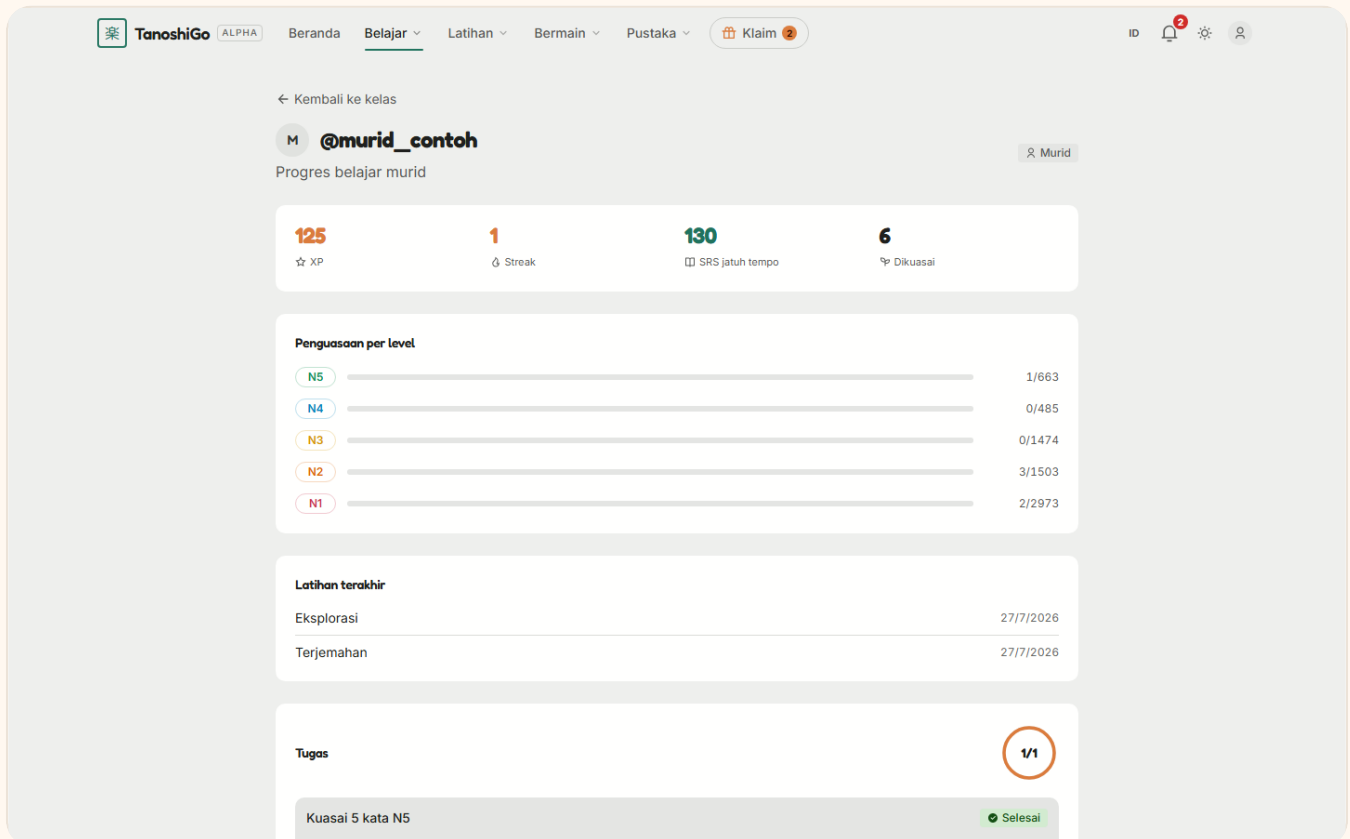
Dasbor progres seorang murid.

6

Memberi stiker dan feedback

Semangati muridmu langsung dari dasbornya.

- 1 Pada baris tugas murid, klik salah satu stiker (misalnya Semangat).
- 2 Tulis feedback di kotak teks, lalu klik Kirim feedback.
- 3 Jika perlu, klik Tandai selesai untuk menandai tugas selesai secara manual.



Dasbor progres seorang murid.

Catatan tidak mengubah hasil

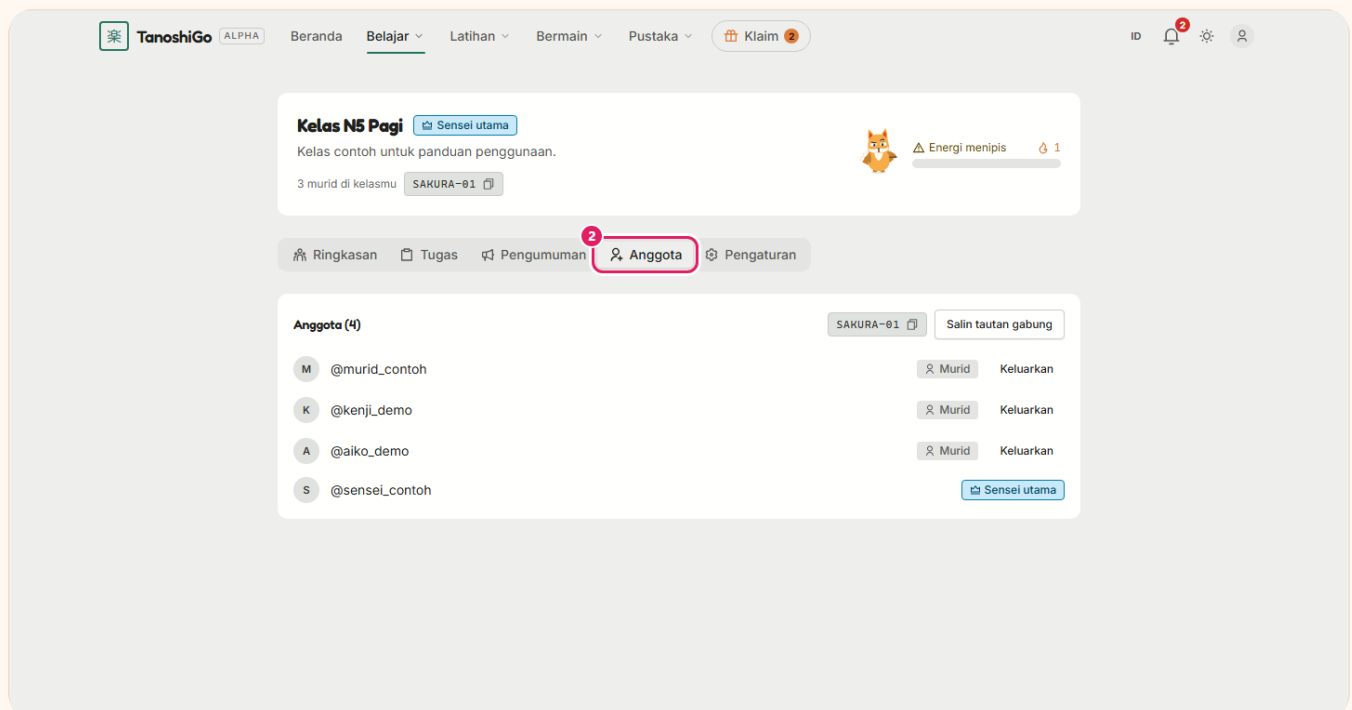
Stiker dan feedback tidak mengubah hasil terukur murid. Aplikasi tetap yang menilai.

7

Menyetujui dan mengelola kelas

Kelola anggota dan pengaturan kelas.

- 1 Di tab Anggota, setujui atau tolak Permintaan bergabung.
- 2 Untuk mengeluarkan anggota, klik Keluarkan di daftar anggota.
- 3 Di tab Pengaturan, kamu bisa Arsipkan kelas.
- 4 Untuk menghapus permanen, klik Hapus kelas dan ketik nama kelas untuk konfirmasi.



Tab Anggota dengan permintaan bergabung.

Belum bisa dilakukan sendiri

Beberapa hal belum bisa kamu lakukan sendiri, yaitu mengubah peran anggota, memindahkan kepemilikan, mengundang lewat email, dan mengubah kelas setelah dibuat.