



通过 kahoot 媒体提高学习者的竞争力，优化对适合（Shìhé）和合适（Héshì）内容的掌握

Improve Learners' Competitiveness and Optimize Their Mastery Of Suitable (Shìhé) and Suitable (Héshì) Content Through Kahoot Media

Iffa Mar'atus Shohibul Birri¹
iffabirri@unesa.ac.id
泗水国立大学

Universitas Negeri Surabaya
印度尼西亚
Indonesia

Wang Xin²
wxin2648@gmail.com
泗水国立大学

Central China Normal University
中国
China

Kencana Cherry Angger Santoso³
kencana.22045@mhs.unesa.ac.id
泗水国立大学

Universitas Negeri Surabaya
印度尼西亚
Indonesia

Savira Pratista Putri⁴
savira.22046@mhs.unesa.ac.id
泗水国立大学

Universitas Negeri Surabaya
印度尼西亚
Indonesia

Dinie Larasati⁵
dinie.22054@mhs.unesa.ac.id
泗水国立大学

Universitas Negeri Surabaya
印度尼西亚
Indonesia

摘要: 作为一门跨学科科学，教育语言学需要语言学以外的科学（包括社会学、心理学等）的支持。在外语学习者中，对比语言分析也是众所周知的。除对比语言学外，比较两种或多种语言的语言分析模式是比较语言学。对比语言学有两个方面的研究：语言学和心理学。语言方面的研究与语言对比问题有关，而心理方面的研究则涉及学习困难、如何编制学习材料以及如何提供学习材料。对比语言学分析的关键词之一，就是对比成分的存在，因为它们在外语和母语之间存在意义上的差距。在这个例子中，印尼语和汉语的成分是适合（Shìhé）和合适（Héshì）。之所以选取这两个成分，是因为普通话中的 Shìhé 和 Héshì 与印尼语中的 Shìhé 和 Héshì 意思基本相同，都是匹配的意思。但是，印尼语和汉语的语法结构却大不相同，因此，通过使用名为 Kahoot 的应用程序来提高每个学习者的竞争力，也可以提高对适合（Shìhé）和适当（Héshì）这两个组成部分的掌握程度。Kahoot 是一个基于游戏的学习平台，用于创建和玩在线互动测验。教育工作者或内容创建者可以使用该平台创建测验问题，并吸引参与者通过自己的设备（如电脑或智能手机）参与游戏。

关键词: 对比语言学, 适合 (Shìhé), 合适 (Héshì), Kahoot

Abstract: As an interdisciplinary science, educational linguistics requires the support of sciences other than linguistics, including sociology, psychology, etc. Comparative linguistic analysis is also well known among foreign language learners. In addition to comparative linguistics, the mode of linguistic analysis that compares two or more languages is comparative linguistics. There are two aspects of comparative linguistics: linguistics and psychology. The study of language is related to the problem of language contrast, while the study of psychology is concerned with learning difficulties, how learning materials are compiled, and how learning materials are provided. One of the key words of comparative linguistic analysis is the presence of contrasting components, since there is a difference in meaning between their mother tongue and the foreign language. In this example, the Indonesian and Chinese components are suitable (shìhé) and suitable (héshì). These two components were chosen because Shìhé and Héshì in Mandarin have basically the same meaning as Shìhé and Héshì in Indonesian, and they are both matching meanings. However, the grammatical structures of Bahasa Indonesia and Chinese are very different. Therefore, by using an app called Kahoot to improve the competitiveness of each learner, it is also possible to improve the mastery of



the two components of fit (Shihé) and appropriate (Héshi). Kahoot is a game-based learning platform for creating and playing online interactive quizzes. Educators or content creators can use the platform to create quiz questions and engage participants in the game through their own devices, such as computers or smartphones

Keywords: *Contrastive Linguistics, Suitable (Shihé), Suitable (Héshi), Kahoot*

引言

如今，许多印尼人出于各种原因开始学习普通话，包括在印尼的中国公司找工作、想成为一名普通话教师或想与中国人做生意。随着印尼人出于积极原因学习普通话的兴趣日益浓厚，为提高外语掌握程度的研究也应运而生，其中之一就是通过教育中的语言研究视角进行的研究 Suhardi (2017)。

关于语言功能的研究有很多，Suhardi (2017)的研究就是其中之一。该研究指出：首先，教育语言学作为跨学科语言学领域之一，是语言学世界与教育之间的相互融合，尤其是在印尼语的教学、学习和规划方面。因此，从历史上看，教育语言学与应用语言学是共生关系。但在其发展过程中，教育语言学的范围与应用语言学的范围有着不同的侧重方向。应用语言学导致语言学在学校语言教学和翻译中的应用，而在教育语言学中，应用语言学只是教育语言学教材整体范围的一部分。

作为一门跨学科的科学，教育语言学需要语言学以外的科学的支持，包括社会学、心理学、人类学、人种学、神经学、犯罪学、医学、政治学以及教育实践。因此，语言学有相当广泛的材料，即（1）微观语言学（语音学、形态学、句法学、语义学和词汇学）在印尼语学习和教学中的应用；（2）合理表达思想的话语结构和工具；（3）印尼语四项技能（听、说、读、写）学习和教学中的语言方面；（4）印尼语教学研究中的语言数据；（5）印尼语或外语学习中的语言对比分析；（6）印尼语学习和教学中的语言变异；（7）印尼语发展和辅导中的语言规划和政治。

在外语学习者中，对比语言分析也是众所周知的。对比语言学分析是语言分析模型之一，其假设是语言可以同步对比 (Tajudin, 2016:2)。除对比语言学外，通过比较两种或两种以上语言的语言分析模型是对比语言学。不同的是，对比语言学是同步语言学，即通过使用当时的真实数据进行基于同步性的语言研究。对比语言学有两个研究方面，即语言学研究方面和心理学研究方面 (Ellis, 1986:23)。语言学方面的研究与语言对比问题有关，而心理学方面的研究涉及学习困难、如何编制学习材料以及如何提供学习材料。有许多关于外语对比语言分析的研究，如 Misdawati (2019) 的研究指出，对比分析假说被广泛应用于语言学习中，尤其是第二语言或外语学习中，对比分析假说植根于行为主义和结构主义，其中包含在第二语言习得中存在来自第一语言系统或学习者语言对第二语言系统的干扰。

努宁 (Nuning) (2012) 也进行了相关研究，他指出理论对比研究深入探讨两种或多种语言之间的异同，以发现 A 语言或 B 语言中存在或不存在的某一类别。通过借鉴理论对比研究的研究成果，本研究寻求一种语言对比框架，将注意力集中在特定目的的某些信息上，如语言教学、双语分析和翻译。通过直译技术，目标语



言（印尼语）的语法结构与源语言（英语）的语法结构几乎相同。此外，还使用了直译和交际翻译技术。

另一项研究也是由 Tajudin (2016) 进行的，他指出对比分析的目的是找出被对比的两种或多种语言之间的差异或不同之处。对比分析有两种方法，即应用对比分析和纯对比分析。这两种方法都是比较两种语言，即第一语言和第二语言，但目的不同。

阿卜杜勒-哈米德 (Hamid, 2014) 的论文 (2014) 研究了印尼语和英语简单句的异同，结论是印尼语和英语简单句模式有三个相似之处，同时也存在非常大的差异，其中之一是英语中助动词的使用非常富有成效，而印尼语中不存在助动词。

随后，穆罕默德-伊克巴尔-兹 (Muhammad Iqbal Z. 2022)，的研究发现，通过对比分析法，研究人员可以发现这三种语言之间存在着非常明显的对比差异。这项研究通过深入了解这些差异，对提高目标语言学习效果大有裨益。此外，这种方法对语言学研究的发展具有重要价值，也有助于通过现有的语言差异了解一个国家的文化。艾林-菲罗兹安 (2012)

Ailin Firoozian (2012) 进行的另一项研究也得出结论：卡方检验结果显示，两组学生在使用不同的互动和交互元话语类别方面存在显著差异。关于互动元话语的特点，两组在六个类别中的四个类别上存在差异。与应用语言学作家相比，技术作家使用了更多的代码词汇和内隐标记，而较少使用定序器和定音器。在互动元话语特征方面，两组在五个类别中有四个类别存在差异。与应用语言学作家相比，技术作家使用了更多的对冲、自我参照，而较少使用态度标记和强化。

对比分析是一种翻译技术，用于识别两种或多种语言之间的差异。对比分析假说广泛应用于语言学习，尤其是第二语言或外语学习。该假说植根于行为主义和结构主义，认为在第二语言学习中，第二语言会受到第一语言或学习者的干扰。理论对比研究详尽比较两种或两种以上语言之间的异同，以寻找 A 语言或 B 语言中存在或不存在的某些类别。利用理论对比研究，它寻求一种语言对比框架，并关注语言教学、语言分析和翻译的具体信息。它采用直译技术，使印尼语和英语的语法安排相似。通过了解语言和文化差异，这项研究对改进目标语言学习大有裨益。与应用语言作家相比，技术作家使用更多的对冲、自我参照，而较少使用标记和态度强化。

对比语言学分析的关键词之一，就是对比成分的存在，因为它们在母语和外语之间存在意义上的差距。在这个例子中，印尼语和汉语的成分是“适合” (Shìhé) 和“合适” (Héshì)。之所以取这两个成分，是因为普通话中的“Shìhé”和“Héshì”与印尼语中的“match”意思基本相同。但是，印尼语和汉语的语法结构有很大不同。印尼语一般采用 S (主语) + P (谓语) + O (宾语) 的模式。而在普通话中，“Héshì”和“Shìhé”是合适的词汇。两者的区别在于语法结构，例如“合”是形容词。合适这个词可以是一个属性词（一个用来解释或澄清句子，



使之更具体的词)，模式为 S（主语）+ O（宾语）+ 合适（Héshì），或者模式为合适（Héshì）+ 的（de 或 yang）+ O（宾语），例如 合适的工作（合适的工作），合适的房子（合适的房子）。此外，这两个词还可以是谓语。例如这种工作对她很合适（this job suits her very well），这种衣服适合你的体形（this dress suits your body shape）。一旦“合适”成为谓语，后面就不能再加宾语了（“合适”后面不能再加其他词）。而适合（Shìhé）的模式是适合（Shìhé）+ 宾语或副词。成为谓语的适合（Shìhé）后面必须有一个词或宾语。适合“后面还有其他词，如”这件白衬衫很适合我”。Melisa (2018)

Melisa (2018) 的研究指出，与句子中词类和利益的同义相比，综合目标类型的同义错误数量更大，因此有必要强调某些动词同义词目标对象的判断教学，尤其是从动词同义词中判断人或物的对象。教师还可以从可以跟读的对象而不是动词同义词来分析某些动词同义词的用法。

Diany 在《2020 年微博社交媒体上王一博粉丝的成词过程和俚语意义》(2020) 一文中指出，根据 Verhaar (1992:48)，当一个音被换成另一个音时，就会发生易位，例如，“合适 héshì（匹配）”变成“适合 shìhé（匹配）”，这两个词的区别在于词的类型，“合适 héshì（匹配）”是名词形式，而“适合 shìhé（匹配）”是动词形式。

目标类型同义词错误比单词类型同义词错误更常见，在句子中的好处也更多。这说明在确定某些动词同义词的目标对象时，尤其是在确定人或物的对象时，需要重视教学。此外，研究人员还需要根据同义词是否能跟随的对象来分析动词同义词的使用。当一个音被换成另一个音时，就会发生转位。例如，在单词“匹配”中，“匹配”（héshì）变成了“适合”（shìhé）。这两个词的区别在于词类，“合适 héshì”是名词形式，而“合适 shìhé”是动词形式。

根据收集到的问题和确定的组成部分，本研究专门探讨课堂教学活动。课堂学习通常由一名教师和多名学生组成。如果对有许多学习者的课堂形式进行研究，它有一个方面可以成为教学活动成功的推动力，即从班级中每个学习者的竞争力的角度来研究教育心理学。这并不是没有科学依据的，即已经进行了多项研究。

Pandriadi 和 Ikraam (2022) 进行的研究指出，这项研究的结果得出了两点结论，即第一，根据用于衡量学生竞争力的几项指标，可以看出，只有学习能力大多具有较高的竞争力，而其他竞争力，即英语语言能力、组织能力、创业能力和计算机能力大多仍具有较低的竞争力；第二，来自 PINs 的学生和来自私立大学的学生在整体竞争力方面存在差异。研究发现，PTN 学生的平均竞争力优于 PTS 学生。

Nidya (2015) 也进行了另一项研究，指出合作竞争是一种能在社会关系中引起心理导向的活动。其中，可替代性 (Substitutability)、同类性 (Cathexis) 和诱导性 (Inducibility) 是合作竞争中涉及的三个心理过程。这种行为将由诱导



性和可持续性这两个试图相互推动的要素之间的力量所形成，并将由“雌雄同体”的积极或消极反应所平衡，从而在个人/团体之间的关系中产生竞争/合作行为。

最后，最初的假设是，对适合（Shìhé）和合适（Héshì）这两个要素的掌握也可以通过提高每个学习者的竞争力来改善，而这可以通过使用一个名为 Kahoot 的应用程序来实现。Kahoot 是一个基于游戏的学习平台，用于创建和玩在线互动测验。教育工作者或内容创建者可以使用该平台创建测验问题，并吸引参与者通过自己的设备（如电脑或智能手机）参与游戏。

整个过程从“Kahoot”创建者开始，包括问题和答案。问答完成后，用户可以将游戏访问代码分发给参与者，然后他们可以使用自己的设备参与游戏，并在规定时间内回答问题。答题的准确性和速度决定了分数的高低。通过这种 Kahoot 媒体，它还能帮助学习者提高竞争力。通过营造有趣的学习氛围，可以激励学生更加积极主动，健康地参与竞争。以有趣的形式重复学习材料，会使学习者的记忆更加深刻。

许多其他研究人员也针对不同的问题进行了这一论证，即在属于 Lailatul Fitriani (2019) 的研究中，通过讨论 Kahoot 学习媒体与 CAI 学习模式对学生学习成果的影响，指出学生在应用 Kahoot 学习媒体与计算机辅助教学学习模式学习后的学习成果表明，使用 Kahoot 媒体与计算机辅助教学学习模式的学生的平均学习成果优于使用传统学习的学生的平均学习成果。学生对使用计算机辅助教学模式下的 Kahoot 学习媒体进行学习的反应为 75%，因此学生对使用计算机辅助教学模式下的 Kahoot 学习媒体有浓厚的兴趣。

Musrohul Izzati 也进行了另一项研究，他研究了《Kahoot 辅助无疆界学习模式对学生学习动机和独立性的影响》(2019)，指出 Kahoot 辅助无疆界学习学习模式对学生的学习动机和学习独立性有显著影响。该研究结果表明，学生的学习动机可以归为良好，学习自主性较好，部分学生具有较高的学习动机和学习自主性。

还有 Grey Dyah (2018) 的研究指出，使用基于 kahoot 教育游戏的互动问答媒体，学生的学习效果对提高学生的学习成绩有一定的作用，因为应用基于 kahoot 教育游戏的互动问答媒体，可以加快学生对所学教材的理解，因为它可以提供直接的反馈，可以进一步重新建立和敢于表达对教材的看法，觉得自己理解得不够透彻。

Serly (2019) 也进行了研究，指出学习成果的提高是通过学习成果测试题形式的工具来衡量的。在第一周期和第二周期的研究前、测试前和测试后使用的多项选择测试题与每个周期的学习材料一致。结果表明，应用 Kahoot 媒体辅助游戏化，能够提高学习成果。

Irwan (2019) 的研究也指出，Kahoot! 是世界学习领域的一项创新。使用 Kahoot! 可以提高学生的思维能力和学习能力，因此需要加以发展。作为对技术进



步的回应，教育界作为实现这一目标的主导部门发挥着重要作用。这也符合当今世界从传统时代向技术和信息时代过渡的趋势，因为技术和信息时代的规模越来越大，涉及到社会的各个层面和人类生活的方方面面。

Dwi Hartanti (2019) 也进行了其他研究，他在研究中指出，Kahoot 是一种基于游戏的学习媒体，可以免费、有趣地学习和开发学习对象。Kahoot 游戏具有互动性，可用作评价材料，即进行前测、后测、材料强化、补习和日常测试等形式的测验。Kahoot 以在线游戏的形式显示，以测验的形式进行。访问 Kahoot 有两种方式，即作为管理员和参与者。在对 Kahoot 的评估中，教师作为管理员，学生作为参与者。

Molli Wahyuni (2021) 在其题为 “The Effect of Using Kahoot! on Understanding the Concept of Mathematical Symbols in Higher Education ” 的研究中指出，在数学学习中使用 Kahoot 媒体是提高对数学概念，尤其是数学符号的理解的一种解决方案。通过游戏，学生可以更轻松、更有趣地学习数学。本研究使用的 Kahoot 游戏通过改变游戏中提出的问题来衡量学生理解数学概念的能力。该游戏也被用作培训过程中的一种工具。根据所提问题的难易程度，学生可在不同时间熟悉理解概念。

Kahoot 是一个允许教师创建可在学习过程中使用的互动测试的平台。这种实施方式包括创建带问题的测验、使用教师的设备回答测验、提供即时结果等步骤，使学习更有趣、互动性更强。教师可以根据学科内容创建测验，然后学生可以使用自己的设备参与答题。这有助于提高学生的参与度，加强对学习材料的理解。

本研究的问题与理解和使用中文句子中的搭配词汇（即 合适 héshì 和 适合 shìhé）的困难有关。这两个关键词在汉语句子结构中起着重要作用，使用不当会改变句子的意思。以及 kahoot 作为一种学习媒体，用游戏的方法提高学习者的竞争力和积极性的作用。通过 kahoot 媒体中的游戏方法，学习者可以发现汉语句子结构中合适和不合适的成分，从而激发学习者通过 kahoot 媒体提高对这些成分的掌握。因此，有必要进行深入研究，以解决汉语句子语境中词汇理解和使用的差异问题。

本研究的目的是通过 Kahoot 媒体中获得的学习动机，找出使用 Kahoot 在提高学习者的学习动机和改善对汉语句子结构中适合 (Shìhé) 和合适 (Héshì) 成分的掌握方面的基本水平。利用 Kahoot 作为入门学习媒体包括鼓励数字化学习方式、提高学习者的学习和思维能力以及增强学习动机。在学习中使用 Kahoot 可以提高学生在学习过程中的投入度和参与度，从而提高他们的竞争力。当教师让学生理解中文句子中 “合适 (Héshì)” 和 “适合 (Shìhé)” 的用法时，这一点也同样适用。总之，使用 Kahoot 学习提高了学习质量，增强了学生的技能，使他们更能适应工业革命时代。



从问题的提出和研究目标可以得出结论：通过 Kahoot 媒体提高学生对汉语成分“适合”（Shìhé）和“合适”（Héshì）的掌握。

研究方法

采用的研究方法是描述性定性方法。描述性定性是定性研究中描述性研究的术语。这类研究通常用于社会现象学 (Polit & Beck, 2009, 2014)。

研究人员还通过在线分发问卷的方式，采用问卷数据收集技术进行了一项调查。问卷通过谷歌表格发放给受访者，并通过 WhatsApp 消息发送。数据来源是 2023 年 12 月 13 日（周三）在 FBS Unesa 2022 级 B 班学习汉语教育课程的学生。在规定截止日期前填写问卷的受访者共有 21 人。通过问卷收集技术，研究人员可以通过提供几个书面问题让受访者回答来收集数据。数据收集采用了前实验法，这是一种仍受其他变量影响的研究 (Sanjaya, 2014)。

本研究旨在描述和了解 Kahoot 数字平台在帮助学生理解和区分汉语中“合适”和“适合”的正确用法方面的有效性，从而提高学习者的竞争力。本研究采用定性研究方法，对 2022 级中文教育课程 FBS Unesa B 班的学生进行直接观察。数据分析强调了他们对使用 Kahoot 媒体通过增加学生的竞争力来掌握合适和适合内容的反应。希望本研究的结果能让我们深入了解 Kahoot 数字媒体在帮助学生掌握特定“合适”和“适合”内容以及提高学生竞争力方面的有效性。

被称为定性描述性叙事的研究方式非常重视使用深入的叙事描述来获得对现象的透彻了解。这种方法使用文字和语言对所观察事件的性质、背景和复杂性进行详细描述。定性描述叙述法是一种研究方法，它通过探索现象或事件的特征、背景和复杂性，用语言对其进行解释。这种方法不使用统计数据或数字，而是强调质量而非数量。这种方法通常应用于学术领域，通过定性分析来调查研究对象的主观方面、独特经历的特征并对其进行研究。通过观察、文本分析和访谈等方法，研究人员试图通过捕捉现象的复杂性、模式和潜在含义来全面理解现象。通过这种方法，可以对可观察到的环境形成全面和解释性的理解。

为了提高学习者在理解“合适”和“适合”成分使用差异方面的竞争力，文献法是本研究的主要基础。通过文献分析，本研究的重点是探索这些中文成分的教学理论、学习情境中使用技术的相关研究，以及有关 Kahoot 作为学习工具的特点的文献综述。

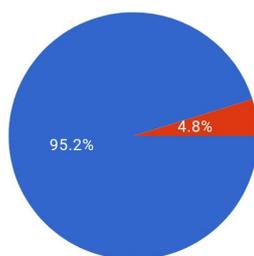
本综述旨在为区分和应用“合适”和“适合”设计有效的学习策略建立全面的理论基础。通过调查相关文献，本研究将探索 Kahoot 作为学习媒介的潜力，以促进更好地理解两个组成部分之间的实质性差异。文献法有望为利用 Kahoot 设计创新学习方法提供深入的理论基础，进而有望更有效地提高学生对“合适”和“适合”两部分的能力和技巧。

研究结果

基于对 21 位受访者的数据分析，即通过 kahoot 媒体增强学习者的竞争性，从而优化 “合适 ” 和 “适合 ” 组件的使用，得出以下结果：

Menurut Anda 合适 (heshi) dan 适合 (shihe) perlu mendapat perhatian khusus?
● (21 Respon)

● Ya ● Tidak



表格 1

翻译图解说明：根据您的看法，“合适”和“适合”是否需要特别关注？

从上图可以看出，有 95.2% 的受访者需要特别注意掌握 “适合 ” 和 “适当 ” 这两个单词的成分，以便通过 kahoot 媒体提高学习者的竞争力。有 4.8% 的受访者没有得到特别关注。大多数受访者表示，通过学习者竞争力的手段来优化对汉语适合和 合适成分的掌握，kahoot 媒体是正确的媒体。这当然有强有力的证据，合适合和 合适的语法结构规则至少有 4 条，与印尼语中的对等成分 “pas” / “sesuai ” 不相称。与适合和 合适这两个词相关的 4 条语法规则可以解释如下：

1. 合适是形容词，而适合是动词。“合适 ” 前面可以加副词，如 “很适合/ 非常适合”，而 “适合 ” 前面不能加副词，不能写成 “很适合”（这是错误的用法）；
2. “合适合 ” 可以是一个属性词（用来解释或说明句子，使句子更具体），如 “合适合的工作”（适合的工作）、“合适合的机会”（确定的机会）。适合不能是一个属性词，不能说适合的工作或适合的机会（这是不正确的用法）；
3. 这两个词都可以是谓语。例如这种工作对她很适合（this job suits her very well），这种衣服适合你的体形（this dress suits your body shape）；
4. 合适成为谓语后，后面不能再加宾语（合适后面不能再加其他词），而适合成为谓语后，后面必须有一个 “或 ” 字；
5. 后面的宾语。（适合后面还有其他词）。

Penting atau tidak daya kompetisi dalam pembelajaran di kelas?
● (21 Respon)

● Ya ● Tidak



表格 2

翻译图解说明: 课堂学习中竞争性的重要性如何?

从上图可以看出, 有 100%的受访者回答增加课堂学习的竞争性很重要, 这样做的目的是为了增加学生识字的基本竞争性, 掌握合适和 合适的字部件, 希望学生能发现和挖掘潜力, 增加对 kahoot 数字媒体在普通话字部件中的有效性的洞察力。语言学习可与途径、方法和技巧等术语联系起来。(Izzati & Kuswanto, 2019), 由此产生了途径、方法和技巧这三个术语。这三个术语经常被用于语言教学领域。课堂学习的竞争性也离不开途径、方法和技巧。通过这三个术语, 学生可以在课堂学习中提高语言掌握能力。

Apakah Anda mengetahui Kahoot?
● (21 Respon)

● Ya ● Tidak

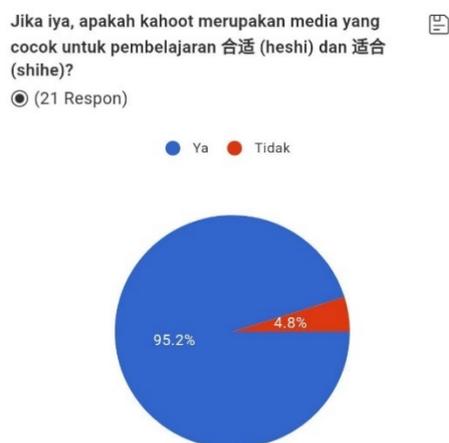


表格 3

翻译图解说明: 您知道 Kahoot 吗?

从上图可以看出, 100% 的受访者已经了解 Kahoot 数字媒体。Kahoot 数字媒体也是一种可用于评估的学习媒体, 包括在线测验、考前活动、考后活动或必须解决的问题。“Kahoot ”可以单独玩, 也可以分组玩。包含测验、游戏、讨论或调查的 Kahoot 数字媒体有助于增加学生的竞争性, 从而帮助他们掌握更具体的适合和 合适的单词成分。基于游戏的学习是有效的教学工具之一, 尤其是在保持学习持续性的动机方面 (Huang, 2011)。研究者将 Kahoot 数字媒体作为一种有效和高效

的学习媒体，用于培养学生的词汇掌握能力，以增加学生学习普通话词汇的吸引力，尤其是合适和 合适这两个词。Kahoot 媒体可以帮助提高学生对单词适合和 合适的阅读兴趣，它的所有功能都可以随时随地访问。因此，有了数字媒体，Kahoot 可以促进学生的学习过程。



表格 4

翻译图解说明：如果知道，您认为 Kahoot 是否适合作为学习“合适”和“适合”的媒介？

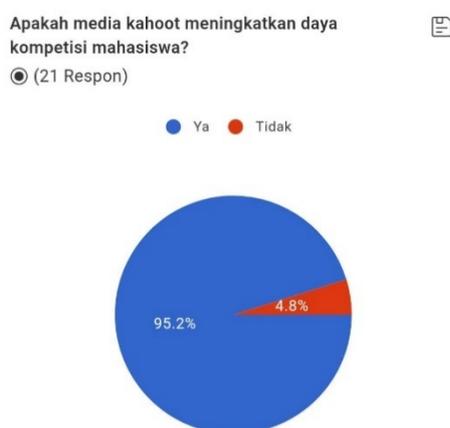
上图显示，95.2% 的受访者认为 kahoot 数字媒体适合学习普通话中的“适合”和“适当”这两个词。只有 4.8% 的受访者认为 kahoot 数字媒体不适合学习普通话中的“适合”和“适当”这两个词。这可以从大多数受访者选择 kahoot 数字媒体作为提高掌握“适合”和“适当”这两个词的适当媒体得到证明。

根据 (Limbong et al., 2023), 边玩 kahoot 数字媒体边学习对学生大有裨益，因为通过玩耍，学生可以在社会生活中练习沟通和谈判技巧。游戏还能训练相互合作、协作、宽容和相互尊重。通过游戏活动可以培养的态度包括社会态度、学会沟通、学会谈判、学会组织、尊重他人的差异以及欣赏和谐与妥协。因此，从这些数据中我们可以发现，kahoot 媒体是一种适用于词汇学习的合适的数字媒体，因为它具有问答、游戏和讨论的功能，还可以训练学生更好地掌握适合和适当这两个词的更具体的成分，并增加学生的竞争性。正如“适合”和“适当”这两个词的语法规则所解释的，以下规则解释了“适合”和“适当”这两个词的语法规则。

根据（中国华文教育网，注），这两个词的不同用法如下：

- 1) He Shi (合适) 是形容词, Shi He (适合) 是动词。
- 2) 在“合适”前可以有程度副词, 如“很合适”, 意思是非常合适。在“适合”之前不能有副词。也不能说 Hen Shi He (很适合)。

- 3) “何适”可以用作属性。
- 4) 这两个词都可以用作谓语。
- 5) “何适”用作谓语后，后面不能有宾语，而“适何”用作谓语后，后面必须有宾语或其他词语。



表格 5

翻译图解说明: Kahoot 是否能提升学生的竞争力?

从上图可以看出，有 95.2%的受访者认为 kahoot 媒体能提高学生的竞争力，有 4.8%的受访者认为 kahoot 媒体不能提高学生的竞争力。这可以从大多数受访者选择 kahoot 作为提高学生竞争力的媒体中得到证明。本研究中的概念是指基于游戏的学习，它是一种基于游戏的学习技术，有助于提高学生吸收知识的潜力和质量。游戏式学习是一种能够帮助学习者在学习过程中解决问题、提高批判性思维和作出判断的工具。教育设计表明，基于游戏的学习是有效的教学工具之一，特别是在保持学习持续性的动机方面。利用 Kahoot 平台进行学习可以很好地提高学生的学习兴趣。在竞争性学习中使用 Kahoot 平台，可以避免单独学习，参与在线协作的每个成员都可以利用彼此的资源和技能，这意味着可以很容易地获取每个成员的信息，评估想法，监督彼此的工作。

如今，创建有趣的学习需要技术媒体作为学习过程中互动的中介。学习是学习资源、教师和学生之间交流互动的过程 (Rusman, 2003)。利用技术作为学习媒体，可以使教师和学生更容易管理、传递信息，并获得不同的学习体验。在学习中使用媒体可以激发新的欲望和兴趣，提高学习活动的积极性和刺激性，甚至对学生产生心理影响 (Hamalik, 1986)。因此，kahoot 数字媒体非常有助于提高学生掌握普通话词汇的竞争性。

结论

从上述受访者数据的结果可以得出结论，学生在日常会话中使用“合适”和“适合”这两个词时，需要加强对材料的深化和理解，尽管这两个词的意思相同，



但语法规则不同。在课堂学习中，学生也可以利用这两个词进行竞争。这样做很有必要，因为它可以训练学生辨别这两个词的能力。特别是在当今时代，学生可以利用先进的技术，将 Kahoot 数字媒体作为学习日常生活中合适和适合这两个单词的工具。Kahoot 媒体作为学生的学习媒体有许多好处，即可以提高兴趣，支持数字一代的学习方式。因为 Kahoot 应用程序能让学生在学中文时更兴奋，更有动力。对于想学习外语的学生来说，Kahoot 媒体也是一种有效、有趣且不枯燥的媒体。因此，kahoot 数字媒体可以提高学生在课堂上学习合适和适合单词时的竞争力。

参考文献

- Abdul Kariim Novi Diah Haryanti, M. (2018). Aktualisasi Diri Dan Kepribadian Tokoh Ben Dalam Cerpen Dan Film Filosofi Kopi. In *Tahun* (Vol. 3, Issue 2).
- Diany, M., Moudoud, B., & Aissaoui, H. (2020). Robust trajectory tracking control based on sliding mode of Differential Driving Four-Wheeled Mobile Robot. . In *2020 IEEE 6th International Conference on Optimization and Applications (ICOA) (Pp. 1-5)*. IEEE.
- Dudija, N. (2015). Cooperative Vs Competitive: Filosofi Keseimbangan “Yin-Yang” Dalam Hubungan Interdependency. *Buletin Psikologi*, *23*(2), 65 - 81.
- Ellis, A. E., & Grieger, R. M. (1986). Handbook of rational-emotive therapy, Vol. 2. *Springer Publishing Company*.
- Fitriani, L, B. A, & N. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Dengan Model Pembelajaran Computer Assisted Instruction (CAI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*, 292 - 300.
- Hamalik, O. (1986). Media pendidikan [Educational media]. *Bandung: Bumi Aksara*.
- Hamid, A. (2014). Analisis Kontrastif Kalimat Sederhana Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris [Bachelor' s Thesis]. *UIN Syarif Hidayatullah*.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Huang, Y. M., Chiu, P. S., Liu, T. C., & Chen, T. S. (2011). The Design And Implementation Of A Meaningful Learning-Based Evaluation Method For Ubiquitous Learning. *Computers & Education*, *57*(4), 2291-2302.
- Iqbal, M. Z., Jia, T, Anwar, M., Ali, A., Hassan, M. J., & Peng, Y. (2022). A Heat Shock Transcription Factor TrHSFB2a Of White Clover Negatively Regulates Drought, Heat And Salt Stress Tolerance In Transgenic Arabidopsis. *International Journal of Molecular Sciences*, *23*(21), 12769. Iqbal, M. Z., Jia,



- T., Tang, T., Anwar, M., Ali, A., Hassan, M. J., ... & Peng, Y. (2022). A Heat Shock Transcription Factor TrHSFB2a Of White Clover Negatively Regulates Drought, Heat And Salt Stress Tolerance In Transgenic Arabidopsis. *International Journal of Molecular Sciences*, 23(21), 12769.
- Irwan, I. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126 - 140.
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 68 - 75.
- Limbong, I. N., Rahmawati, D., & Fitri, S., & S. T. Y. (2023). Penggunaan Kahoot! dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar (Literature Review). *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 418 - 423.
- Melissa, R., Lama, M., Laurence, K., Sylvie, B., Jeanne, D., Odile, V., & Nathalie, G. (2020). Physical activity in eating disorders. *A Systematic Review. Nutrients*, 12(1), 183.
- Misdawati, M. (2019). Analisis Kontrastif dalam Pembelajaran Bahasa. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 8(1), 53 - 66. <https://doi.org/10.31314/AJAMIY.8.1.53-66>. 2019.
- Nur, T. (2016). Analisis Kontrastif Dalam Studi Bahasa. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 1(2), 64 - 74. <https://doi.org/10.24865/AJAS.V1I2.11>.
- Pandriadi, P., & Ikraam, I. (2022). Analisis Daya Saing Mahasiswa dalam Memasuki Pasar Tenaga Kerja di Era Industri 4.0. (*Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Di Kota Palembang*). *Jemasi: Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 18(2), 214 - 227.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2009). International differences in nursing research, 2005 - 2006. *Journal of Nursing Scholarship*, 41(1), 44-53.
- Pooresfahani, A. F., Khajavy, G. H., & Vahidnia, F. (2012). A contrastive study of metadiscourse elements in research articles written by Iranian applied linguistics and engineering writers in English. *English Linguistics Research*, 1(1), 88-96.
- Prasetyani, N. Y. (2012). Analisis Kontrastif Dalam Penerjemahan 'Sightseeing.' . *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 4(1).
- Rusman, Soeparno, Setiyon, & Suzuki, A. (2003). Characteristics of Biceps femoris and Longissimus thoracis muscles of five cattle breeds grown in a feedlot system. . *Animal Science Journal*, 74(1), 59-65.



- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). The Implementation of Asian-parliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School. . *U-JET*, 3(8).
- Suhardi, S. (2017). Menguak Linguistik Pendidikan Dalam Pembelajaran Bahasa. *Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Verhaar, H. J., Van Leeuwen, C. J., & Hermens, J. L. (1992). Classifying environmental pollutants. *Chemosphere*, 25(4), 471-491.
- Wahyuni, M., Fauziddin, M., & Rizki, L. M. (2021). The Effects of Using Kahoot! On Understanding The Concept of Mathematical Symbols in Higher Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1539 - 1545.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46 - 57.