



词汇搜索游戏法对 X 小学四年级学生汉语阅读能力的有效性

The Effectiveness of the Vocabulary Search Game Method on Mandarin Vocabulary Reading Competence in Grade 4 Students of SD X Surabaya

Dionisius Ardian
dionisius14a@gmail.com
Universitas Widya Kartika
印度尼西亚
Indonesia

Maria Apriana
maria.apriana@gmail.com
Universitas Widya Kartika
印度尼西亚
Indonesia

摘要: 小学学校教授普通话，它是继英语之后的第二大国际语言。学生在学习普通话的过程中面临着许多挑战，其中之一是阅读能力。然而，如果教师选择并实施适当的方法，学生的学习动力和热情将会更加提高。本研究将探讨词汇搜索游戏法在提升泗水 X 小学四年级学生词汇阅读能力方面的有效性。本研究采用实验法，并进行前测和后测，采用定量方法和游戏法。结果表明，游戏法学习汉语词汇更为有效，因为它可以提高泗水 X 小学四年级学生的学习成果。这种游戏教学法比课堂讲授更有效，因为学生常常对学习过程觉得无聊，从而失去兴趣。游戏教学法可以改变学习方式，帮助学生理解并培养学习兴趣。此外，游戏并非个人活动，而是一项多人参与的小组活动。小组游戏具有诸多益处，有助于与他人建立积极的关系。小组游戏的许多积极方面也有助于学生的成长和发展。我们也可以看出，学生通过这种游戏式学习方式的学习效果有所提升。预前测结果也证明了这一点，当时只有两名学生达到了最低完成标准，占全班学生的 7.14%。然而，在使用游戏法之后，通过的学生人数增加到 22 人，占全班学生的 78.58%，增加了 71.44%。现有数据表明，采用这种游戏方式非常有效，提高了学生学习普通话的兴趣。

关键词: 有效性、汉语词汇、搜索游戏法、小学四年级学生

Abstract: Mandarin is taught in primary schools and it is the second most popular international language after English. Students face many challenges in learning Mandarin, one of which is reading ability. However, if teachers choose and implement appropriate methods, students' motivation and enthusiasm will be improved. This study will explore the effectiveness of the vocabulary search game method in improving the vocabulary reading ability of fourth-grade students in X Primary School, Surabaya. This study adopts an experimental method and conducts pre-tests and post-tests, using quantitative methods and game methods. The results show that the game method is more effective in learning Chinese vocabulary because it can improve the learning outcomes of fourth-grade students in X Primary School, Surabaya. We can also see that students have improved their learning outcomes through this game-based learning method. This was also confirmed by the pre-test results, when only two students reached the minimum completion standard, accounting for 7.14% of the class. However, after using the game, the number of students who passed increased to 22, accounting for 78.58% of the class, an increase of 71.44%. The existing data shows that this game-based approach is very effective and has increased students' interest in learning Mandarin.

Keywords: Effectiveness, Mandarin Vocabulary, Search Game Method, 4th Grade Students

引言

语言是一种为了特定目的而发出声音并通过听觉传达信息的交流系统。目前，汉语是除英语之外学习最广泛的外语之一，许多人对学习汉语感兴趣。在学习汉语的过程中，词汇是语言中最重要的部分，我们必须掌握词汇才能很好地说话和交流。从

学习汉语的角度来看，词汇是最重要的。因此，作者尝试使用能够吸引学生学习兴趣并让他们在学习中获得快乐的学习媒体。根据 Syaiful Bahari Djamarah (2020) 的观点，所有工具都用于传播信息以实现学习目标。作者在学习方面也持有同样的观点，因此作者使用了一种学习方法，即搜索游戏法，以激发学生的学习兴趣。

根据 Fathul Mujib 和 Nailufar (2012) 的观点，游戏是以趣味方式开展的活动，旨在获得某些技能。游戏与自我表达、机遇和自我实现密切相关。它们还能帮助你做好竞争的准备，接受输赢的决定，并适应各种情况。玩耍教会你很多关于生活的道理，例如独立、勇气、社交、领导力以及生命的意义。游戏采用的是一种单词搜索游戏。这个单词搜索游戏包含来自第六章的词汇。这个游戏的目标是鼓励学生边玩边学，让他们更容易学习。此外，这个游戏也可以作为一种学习的变体，来提高学生的学习兴趣。

由此可见，作者开展了一项题为“词汇搜索游戏法对 X 小学四年级学生阅读汉语能力的有效性”的研究。该研究旨在利用游戏法作为学习辅助手段，帮助学生通过轻松有趣的学习方式学习词汇，提高汉语词汇的运用能力。

研究方法

本研究采用定量方法和游戏法。研究对象是泗水 X 小学四年级学生，一共有 28 名学生。本研究采用实验方法作为研究工具。作者采用定量资料，即泗水 X 小学四年级学生在使用游戏方法学习和不使用游戏方法学习期间的学习测试（前测和后测）的比较结果。测试用于评估学生对普通话词汇的理解程度。该测试的目的是确定游戏方法对词汇阅读能力的有效性。

数据分析方法

研究结果以表格形式呈现，计算方法如下：

$$P = \left(\frac{\sum \text{完成学习的学生人数}}{\sum \text{总学生人数}} \right) \times 100\%$$

注：

P= 成功率

班级平均成绩计算方法如下：

$$x = \frac{\text{所有学生成绩总和}}{\text{学生人数}}$$

注：

x= 班级平均成绩

研究结果

在本研究中，我们获取了许多信息，包括学生反馈、教师教学方法、学习媒体、学习方法和课堂氛围。所使用的学习媒体包括学校自制的教科书、白板、白板笔和白板擦。这本教科书包含词汇和练习题，但每章没有主题。采用的教学方法是讲解和练习相结合的教学方法。在学习过程中，由于学生在课堂上专心地听讲，课堂气氛较为安静。当学生接受新的教学方法时，我们可以看到他们的反应。这些学生在使用常规教学方法时非常被动，他们中的许多人语言基础不扎实，而且许多人对这种学习方式漠不关心，因为这只是额外的学习，而不是主要的学习内容。我们讨论的语言基础是听、说、读、写，而对于这些基本技能，他们只掌握了阅读，但只能模仿老师的讲解。如果没有老师的示范，很多学生无法很好地阅读词汇。



（一）词汇搜索游戏法的实施：

在开始使用词汇搜索游戏法进行学习之前，作者准备了几项内容，即：

1. 活动流程
 - a) 复习已学内容
 - b) 准备游戏方法
 - c) 解释游戏玩法
 - d) 开始活动
2. 词汇搜索游戏法
 - a.) 首先通过座位位置确定小组成员。
 - b.) 为了确定谁先开始，每个小组首先抽取一个数字序列。确定谁先开始后，分成两组进行游戏。
 - c.) 为了确定词汇搜索的数字顺序，每个小组必须派出一名代表用骰子抽取数字。这样做的目的是确保每个小组在同一时间搜索词汇时，不会抽到相同的数字。
 - d.) 抽取数字后，两组进行游戏，词汇表中有 1-10 的数字符号。学生们按照一开始抽取的数字顺序进行游戏。当他们抽到想要的数字后，学生们将有时间讨论如何正确阅读词汇。

这项学习活动采用游戏的方式，可以训练语言技能，即阅读。经过学习，学生的学习效果得到了提升，也就是说，那些最初不想学习的学生变得对学习感兴趣，而那些原本听不懂汉语的学生，在使用游戏的方式搜索词汇后，也变得更加理解了。

（二）词汇搜索游戏法应用探讨

作者进行了一次前测和一次后测。这些测试旨在确定学生学习成果的差异。前测在学习过程开始前进行，旨在确定学生的初始能力。后测在学习过程结束后进行，旨在评估学生的进步。

本研究旨在探讨如何运用词汇搜索游戏法，以及其在学习过程中的有效性。以下是研究结果及讨论：

表 1. 四年级前测及后测研究结果

号码	学生姓名	前测成绩	后测成绩
1.	Ab	50	-
2.	Al	55	65
3.	An	60	80
4.	Be	55	65
5.	Br	50	75
6.	Br	45	65
7.	Cl	40	75
8.	Da	45	80
9.	De	40	80
10.	Do	50	78
11.	Fi	45	80
12.	Ga	40	80



13.	Ig	55	65
14.	Ja	60	80
15.	Jo	50	80
16.	Ka	45	80
17.	Ke	50	65
18.	Lo	30	80
19.	Ma	35	77
20.	Mi	50	65
21.	Mi	75	100
22.	Mi	55	80
23.	Na	45	80
24.	Pa	75	90
25.	Pa	50	76
26.	Ry	45	80
27.	Va	50	80
28.	Va	55	80

四年级班前测平均成绩

$$x = \frac{1400}{28}$$

$$x = 50$$

四年级后测平均成绩

$$x = \frac{2081}{28}$$

$$x = 74$$

本次后测的成绩计算如下：

声调= 5 分

辅音= 3 分

元音= 2 分

2.1 前测的结果

本研究收集了许多数据，包括学生反馈、教师教学方法、学习媒体、学习方法和课堂氛围。教科书包含词汇、练习题，并且每章没有主题。采用的教学方法是讲解和练习。学习过程中，由于学生在学习过程中会全神贯注地听老师讲课，课堂气氛较为安静。学生的反应则体现在他们接受新课程时。这些学生在使用常规教学方法时非常被动，他们中的许多人语言基础不扎实，而且许多人对这种学习漠不关心，因为这只是补充学习，而不是主要学习内容。他们学习的语言基础是听、说、读、写，而对于这些基本技能，他们只掌握阅读，但只能模仿老师的讲解。如果没有老师的示范，很多学生无法很好地阅读词汇。



作者知道在使用游戏方法之前，学习效果并不好，因为他们对这节汉语课不感兴趣。对这节汉语课不感兴趣可能受到多种因素的影响，即教师的教学方法、使用的媒体和使用的方法。这导致许多学生的成绩达不到最低标准。查看上面的前测成绩，四年级有 28 名学生，只有 2 名学生通过了前测。可以看出，通过率为 7.14%，未通过率为 92.86%。使用这种游戏方法后，学生们对学习有了更多的理解和热情，从而使学习变得有效，许多学生的成绩有所提高，符合最低完成标准。甚至学生在使用这种方法后的反应也变得更加积极主动。这个班级的氛围非常支持，因为他们不仅对学习感兴趣，而且对整个学生都感兴趣。

2.2 后测的成绩

在本次学习中使用游戏后，可以说，所取得的成果得到了很大的发展。这体现在学生的反应、教师的教学方法、学习媒体、方法以及课堂氛围等方面。本次学习媒体仍然使用学校制定的教科书指南，但增加了 *PowerPoint* 媒体，作为一种学习的变体，以吸引学生的兴趣并提高他们的学习热情。采用的方法是游戏法。在学习过程中，课堂氛围有利于学生的学习热情和积极性。学生的反应也得到了提升，即学生的学习热情和积极性得到了提升。使用游戏法后，那些最初被动、对学习漠不关心的学生变得更加热情和积极。学生不仅积极热情，而且词汇阅读能力也得到了显著提高，能够很好地阅读句子。

四年级 28 名学生的后测成绩显示，6 人未达到最低完成标准（75 分），未完成率为 21.42%，22 人达到完成标准成绩，完成率为 78.58%。本次教学活动的结论是，4B 班学生取得了进步。首先，在前测试中，只有 2 人通过，完成率为 7.14%。在后测试中，有 22 人达到最低完成标准 78.58%。这意味着学生的进步为 71.44%。从以上数据来看，在后测试中，有 1 名学生的成绩为空，原因是该学生缺席（生病）。对于 1 名缺席的学生，数据无效。本次学习活动采用游戏的方式，可以训练语言技能，即阅读和口语。经过四周的教学，这些学生的学习效果有所提升，也就是说，最初不想学习的学生变得对学习感兴趣，而那些听不懂汉语的学生在使用词汇搜索游戏法后，理解能力也提高了。如果他们学习进度不理想，就会因为没有学习新知识的意愿而难以跟上学习进度。当学生跟着游戏学习时，会与他们的朋友进行比较，发现他们的朋友真正想学习，然后就会有差异，可以看出，最初学不会的学生现在都能学了。

从以上数据中，作者可以得出结论，这些学生的成绩有所提高。作者使用前测和后测作为对比数据。在使用词汇搜索游戏方法之前，许多学生无法很好地阅读。从低于最低完成标准成绩可以看出，使用词汇搜索游戏方法之前的及格率为 7.14%。然而，在使用词汇搜索游戏方法之后，作者发现成绩有所提高。使用此游戏方法后的及格率为 78.58%。作者看到学生的成绩提高了 71.44%。从以上数据我们可以看出，他们的成绩有所提高，这是因为他们对学习更感兴趣。

（三）使用词汇搜索游戏法的优缺点

本研究表明使用词汇搜索游戏方法既能够提高学生的学习兴趣，又能够提高学生的学习成绩。搜索游戏法具有优点，也有缺点。

3.1 词汇搜索游戏法的优点

使用词汇搜索游戏法的优点如下：

- 使用词汇搜索游戏法可以激发学生的学习兴趣
- 提高学生的学习积极性
- 可以培养学生的勇气
- 学生可以观察事件，并根据所见得出结论
- 可以培养学生之间的沟通能力

3.2 词汇搜索游戏法的缺点

使用游戏法的缺点如下：

- 使用游戏法需要很长时间向学生解释。
- 对于不理解学习内容的人来说，跟上游戏会更加困难。

c. 使用骰子绘制数字序列需要很长时间

当学生没有好奇心或求知欲时，游戏法的缺点就显现出来了。如果学生对学习有兴趣，那么他们就能理解和掌握所学内容。

结论

通过使用搜索游戏方法，可以说比使用讲授法更有效，因为使用讲授法时，学生会觉得这种学习方法非常枯燥，没有学习兴趣。使用这种游戏方法可以作为学习的一种变式，让学生能够理解，并对学习产生兴趣。此外，这种游戏也不是个人游戏，而是由许多人组成的小组游戏。小组游戏有很多关于如何与他人建立良好关系的价值观，小组游戏中还有很多积极的东西，也能帮助学生成长和发展。

我们还可以看到，学生们在使用这种游戏方法后，学习效果有所提高。这一点可以通过前测分数的结果得到证明，当时通过最低完整度标准的学生只有 2 人，比例为 7.14%，而在后测期间，学生的及格分数增加到 22 人，比例为 78.58%。从数据上看，学生的及格率提高了 71.44%。

通过现有的数据可以看出，使用这种游戏方法的效果还是不错的。因此，可以提高学生学习汉语的兴趣。

参考文献

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariqah, F. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106-123.
- Darajat, Z., & dkk. (2014). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darajat, Z., & dkk. (2014). *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dhewy, R. C. (2022). Pelatihan Analisis Data Kuantitatif Untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 4575-4578.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathul, M., & Nailufar, A. (2012). *Psikologi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gibson, J. L., et al. (2016). *Organisasi: Perilaku, Struktur, dan Proses*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Gustini, E. (2009). *Media dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Belajar.
- Hamdayana, J. (2017). *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hezelina. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Mereview Kosakata Bahasa Mandarin Kelas 4 di SD Nation Star Academy Surabaya. *Skripsi*. Universitas Widya Kartika Surabaya.

- Hwat, L. K. (2010). Buku Panduan Bahasa Mandarin. Surabaya: Erlangga.
- Hwat, L. K. (2010). Panduan Cepat Bahasa Mandarin. Surabaya: Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2012). Edisi Keempat. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2012). Jakarta: Balai Pustaka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). Jakarta: Balai Pustaka.
- Kusmaita, N. (2019). Kosakata dan Penggunaannya. Surabaya: Citra Media.
- Kusmaita, N. (2019). Penggunaan Kosakata dalam Pembelajaran. Surabaya: Citra Media.
- Kusuma, J. W. (2020). Media Pembelajaran Daring. Surabaya: Citra Media.
- Kusuma, J. W. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Wordwall dalam Mereview Kosakata Bahasa Mandarin pada Pembelajaran Secara Daring Siswa Kelas 4 di SD Nation Star Academy Surabaya. Skripsi. Universitas Widya Kartika Surabaya.
- Mafrukhi, A. (2007). Belajar Bahasa Mandarin: Dasar dan Pemahaman. Bandung: Rosdakarya.
- Morissan. (2017). Komunikasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morissan. (2017). Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mujib, F., & Nailufar, A. (2012). Permainan Edukatif untuk Anak. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyani, S. (2022). Interaktif Bahasa Mandarin. Jakarta: Alfabeta.
- Mulyani, S. (2022). Pembelajaran Bahasa Mandarin: Konsep dan Implementasi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyani, S. (2022). Pembelajaran Interaktif dalam Bahasa Mandarin. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Nurani, I. (2017). Bahasa Mandarin Dasar. Jakarta: Erlangga.
- Nurani, I. (2017). Panduan Pembelajaran Bahasa Mandarin di SD. Jakarta: Erlangga.
- Nurani, I. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah Dasar. Jakarta: Gramedia.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2(2), 363-374.
- Ravianto, M. (2014). Efektivitas dalam Organisasi. Bandung: Alfabeta.
- Ravianto, M. (2014). Manajemen Efektivitas. Bandung: Alfabeta.
- Simanjuntak, S. (2008). Metodologi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Pustaka Setia.
- Soedjito. (2009). Kosakata Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Soedjito. (2009). Panduan Kosakata Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Soedjito. (2018). Pengembangan Kosakata Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Statistik untuk Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Eksperimen. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2016). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.



- Suharsimi, A. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian untuk Pemula*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Penelitian Kualitatif untuk Pemula*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syah, M. (2007). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2009). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Terbaru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful, B. D. (2003). *Psikologi Pendidikan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syaiful, B. D. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful, B. D., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarigan, H. G. (2021). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2021). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zhafari, H. (2012). *Media dan Pembelajaran: Pendekatan Baru*. Jakarta: Kencana.
- Zhafari, H. (2012). *Media Pembelajaran untuk Anak*. Jakarta: Kencana.
- Zhafari, H. (2015). *Media Pembelajaran Modern*. Jakarta: Kencana.