

使用蛇梯游戏为提高 SD FRATER MAKASSAR 五年级学生的汉语词汇的效果

Icha Nanda¹, Ambo Dalle², Arini Junaeny³

Universitas Negeri Makassar

¹Email: azizahnanda17@yahoo.com

ABSTRACT

This research is an Experimental Design question which aims to determine the effectiveness of using snake and ladder game in mastering Chinese vocabulary for class V students of SD Frater Makassar. The independent variable in this study was the use of the game of snakes and ladders, while the dependent variable in this study was the mastery of Chinese vocabulary. The population in this study were all class V students of SD Frater Makassar, totaling 40 students, while the sample in this study was 20 students as the experimental class with a total of 20 students as the control class with a total of 20 students. The results of the t-test calculation at a significant level of 0.05 obtained tcount 7.62 > ttable 2.03, so it can be concluded that the use of snake and ladder game is effective in mastering Chinese vocabulary for class V students of SD Frater Makassar.

Keywords: Effective, Snakes and ladders, Vocabulary, Mandarin language.

摘要

本研究是一个实验设计问题，旨在确定使用蛇和梯子游戏对 SD Frater Makassar 五年级学生掌握汉语词汇的有效性。本研究中的自变量是蛇梯游戏的使用情况，而本研究中的因变量是汉语词汇的掌握程度。本研究以 SD Frater Makassar 的五年级学生为对象，共 40 名学生，而本次研究的样本为 20 名学生作为实验班，共 20 名学生作为对照班，共 20 名学生。在显著性水平 0.05 的 t 检验计算结果得到 tcount 7.62 > ttable 2.03，因此可以得出结论，使用蛇梯游戏对 SD Frater Makassar 五年级学生掌握汉语词汇是有效的。

关键词：有效的，蛇与梯子，词汇，汉语

绪论

教育的重要性是为提高知识来源的质量和开发人的潜力。教育是有意识的、有规律的、有计划的，目的是培养理想的行为。教育的支持之一是语言。语言是人们生活中最重要的东西。没有语言，我们就无法进行良好的沟通，也无法满足日益复杂的需求。国际社会交流时，当然需要一种国际语言。当前科学的发展很难忽视外语的使用，因为此时国家之间的关系和相互依存越来越明显。除了英语，汉语在国际交流中也发挥着积极作用，使普通话成为值得学习的外语之一。

在当今全球化时代，是一种非常重要的语言，因为很多外国公司进入印度尼西亚，尤其是从中国进入，所以学习很重要。目前英语仍是第一国际语言。在一般的语言学习中，也不例外，必须学习的基本东西是词汇。词汇作为了解语言复杂性的基础是非常必要的，因为它不仅适用于一种语言，而且适用于所有语言。词汇对一个人的语言流利度起着重要作用，掌握词汇还可以支持四个方面的语言技能，即听力（*tinglì*）、阅读（*yuèdú*）、口语（*kǒuyǔ*）和写作（*xiězuò*）。

词汇的掌握程度会影响学生在语言学习过程中的思维和创造力，因此词汇掌握程度可以决定一个学生语言技能的好坏（Kasno, 2014: 1）。词汇的掌握在语言中非常重要，一个人掌握的词汇越丰富，一个人的语言技能就越强（Tarigan, 1997: 2）。出于这个原因，我们意识到掌握词汇，尤其是对于小学生来说，是非常重要的。因此，要想知道语言首先要学习、记忆或掌握词汇。如果没有足够的词汇掌握，一个人很难很好地互动和沟通。

词汇掌握会极大地影响学生的口头和书面交流能力。学习汉语词汇需要考虑几个方面，包括汉字、拼音、声调、元音、辅音和意义，因此需要创新的游戏媒体，能够激发学生的学习动机和兴趣，普通话，营造愉快的课堂氛围。通过玩在学习中可以摆脱阻碍的严肃性，缓解学习环境中的压力，让学生充分参与实现学习目标，通过体验达到学习的意义，其中一种有趣的方式是蛇梯游戏掌握汉语词汇 使用汉语词汇教学 这个媒体非常有趣和有趣，可以用来创造一个有利的学习环境，需要学生互动和合作。

与本研究相关的几项研究，即 Adelina (2021) 对化学蛇和梯子游戏的开发进行了研究，该游戏作为氧化酶还原反应材料的学习媒介和 X 类 SMA 的复合命名法增加了 95.4%，原因是以治疗蛇和梯游戏的媒体技巧。下一个相关研究是 Rizza Restika Desprians (2016) 进行的 SMA GIKI 2 Surabaya XI 班学生使用蛇和梯子对汉语词汇掌握程度的影响的研究。古典大师。此外，还有由 Siti Umi Fatimah (2016) 进行的相关研究，他对 X 班 IPA 3 MAN SIDOARJO 的学生使用蛇和梯子游戏媒体进行研究，结果越来越多。

基于以上几项研究的描述，作者有兴趣开展一项题为“蛇梯游戏对 SD Frater Makassar 五年级学生掌握汉语词汇的有效性”的研究。根据以上背景的描述，可以得出本研究问题的表述为 SD Frater Makassar 五年级汉语词汇掌握实验班的描述如何？和 SD Frater Makassar 五年级学生汉语词汇掌握控制班的描述如何？也 SD Frater Makassar 蛇梯游戏对五年级学生掌握汉语词汇有效吗？

1. 游戏

游戏是玩家之间的任何竞赛，玩家之间通过遵循一定的规则进行互动以实现一定的目标（Sadiman, 1993: 75）。因此，游戏是一种遵循某些规则的游戏方式，可以单独或分组完成以实现某些目标。

在语言学习中，可以使用蛇梯游戏媒体。Lee (1980: 70) 认为，语言游戏是用来学习语言的游戏，让学生感到快乐。能够享受所教授的课程，从而在不知不觉中产生动力来丰富词汇。这些语言游戏的趣味性可以用来吸引学生边玩边学，训练学生的语言技能，而无需有意识地训练，此外，Hurwitz 和 Goddard (1996:17) 认为，通过语言游戏，学生不会被期望不仅获得乐趣，而且还帮助学生。培养一些特定的语言技能，包括：(1) 拼写，(2) 正确发音，(3) 增加词汇，表达想法，以及 (4) 识别含义，以及使用口头语言想像力。

2. 游戏在学习中的好处

Betteridge 和 Buckby (in Yulianto, 2010:12) 表明, 在语言学习的课堂上使用游戏可以带来几个好处: 1) 游戏让学生更喜欢主题。当学生在接下来的课程中感到更加放松时, 他们将能够更好地吸收课程并更好地记住主题。2) 课堂游戏将鼓励学生相互交流和互动。3) 当学生成功完成一个游戏或猜出一个谜语的答案时, 游戏会提供一种“成就感”。这将间接激励他们不断学习和学习。4) 通过游戏, 教师可以比只使用通常的教学方法教授更多的主题。5) 将游戏元素纳入课堂并不需要太多努力或材料。所有孩子都喜欢玩耍, 这有助于在课堂上保持学习氛围。

3. 蛇梯游戏的定义

Sidik (2008: 24) 指出, 蛇梯游戏是一种要求占据蛇盒的玩家向下, 占据梯子盒的玩家向上的游戏。

当今儿童游戏世界中的蛇梯游戏是很少有人玩的游戏。蛇梯游戏在教育方面是具有很高教育价值的游戏。孩子们可以通过玩蛇和梯子的游戏获得很多东西。在这个游戏中, 知识是从存在的图像和活动的内容中获得的。在这款游戏中可以获得的人生价值观是体育精神、诚实、团结、包容、彻底、纪律等价值观。游戏 Hasanun 书面信息, 既是道德信息, 也是生活热情的信息 (James, 2009: 1)。

根据 Mujib 和 Rahmawati (2011: 126) 的说法, 这个蛇和梯子游戏旨在训练学生的口语速度。此游戏所需的工具包括打蛋器、骰子、蛇和梯子板。

根据 Mujib 和 Rahmawati (2011: 126) 的说法, 这个蛇和梯子游戏旨在训练学生的口语速度。此游戏所需的工具包括打蛋器、骰子、蛇和梯子板。

根据对蛇梯游戏含义的描述, 可以得出蛇梯游戏是一款轻、简单、益智、寓教于乐的儿童桌游, 具有较高的教育价值旨在训练学生说话的速度, 按规则打, 这是确定的。Snakes and Ladders 是由两个或更多人玩的棋盘游戏。游戏板被分成小盒子, 几个盒子用一些梯子或蛇连接到其他盒子 (Abdillah & Sudrajat 2014:45)。蛇梯是一种游戏媒介, 离不开蛇梯游戏板上的图片或照片, 如蛇梯的图片, 或其他以蛇梯为主题的图像。图像或照片用于通过涉及视觉的图像传达信息, 以便它们能够吸引注意力、说明事实或信息 (Cecep Kustandi 和 Bambang Sutjipto, 2011: 41)。Snakes and Ladders 是由两个或更多人玩的棋盘游戏。游戏板被分成小盒子, 几个盒子用一些梯子或蛇连接到其他盒子 (Abdillah & Sudrajat, 2014:45)。蛇梯是一种游戏媒介, 离不开蛇梯游戏板上的图片或照片, 如蛇梯图片, 或其他以蛇梯为主题的图片。图像或照片用于通过涉及视觉的图像传达信息, 以便它们能够吸引注意力、说明事实或信息 (Cecep Kustandi 和 Bambang Sutjipto, 2011: 41)。

4. 游戏蛇和梯子步骤

本研究蛇梯博弈的步骤如下:

- a. 每个游戏组由五名玩家组成, 每个玩家必须拥有自己的书写工具和棋子。
- b. 游戏从赢得交易的玩家开始轮到玩。
- c. 第一个玩家掷骰子, 然后玩家根据骰子的数量运行游戏棋步。
- d. 玩家在问题板上的每个问题都在与蛇和梯子板上相同数量的方格中。

- e. 如果棋子移动在包含问题的数字框处停止，则每个玩家必须回答并写下问题。之后，玩家在各自的笔记纸上写下。
- f. 如果棋子移动在不包含问题的数字框中停止，则玩家无法获得积分并继续等待下一回合。
- g. 每个玩家已经拿过/看过的每张试卷必须根据玩家的意愿随机放回试题板上。
- h. 每个正确的问题都值得一分，如果错误将不会得到一分。
- i. 已完成比赛的玩家需重新进行比赛，以未完成比赛的记录时间为记录，本次比赛记录为30分钟。

Snakes and Ladders 游戏的每一轮结束，玩家必须在各自的工作表上打出一个特殊的标记，然后在游戏结束时，他们将在每轮结束时获得额外的 2 分奖励积分。如果在玩家的笔记中他们能够正确回答词汇并获得大量积分，将宣布获胜者。

5. 蛇梯游戏的优缺点

每个游戏都有优点和缺点，尤其是在学习过程中。与其他学习媒体一样，蛇梯游戏也有优点和缺点。以下是根据 Pratiwi 2012 的优点和缺点。

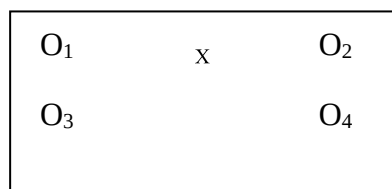
蛇梯游戏的优点可以用在教学活动中，因为这个活动很有趣，让孩子在玩的时候有学习的兴趣，孩子可以直接参与到学习过程中，所以蛇梯游戏可以帮助大家。儿童发展的各个方面，特别是发展逻辑智力。

Snakes and Ladders 游戏的缺点是需要大量时间向孩子解释。孩子们对游戏规则缺乏了解会导致混乱。并且对于没有掌握口语能力的孩子来说，也会有玩耍的困难。

研究方法

这类研究是一种实验研究，用于确定已治疗的实验班和未治疗的控制班的学习效果。本研究的变量是自变量，即蛇梯游戏，因变量是普通话词汇的掌握程度。本研究设计分为两组，即实验组和对照组，实验组采用蛇梯游戏教学，对照组采用媒体书教学。

研究设计描述如下：



信息：

O₁ = 实验班预测试

O₃ = 预测试控制类

O₂ = 实验班后测

O₄ = 测试后控制类

X = 治疗。

本研究的人口都是 SD Frater Makassar 的五年级学生，由两个班级组成，共 40 名学生。本研究的样本使用了总样本（total sampling）。样本为 40 名学

生，分为 2 组，即实验组 20 名学生和对照组 20 名学生。本研究由自变量和因变量两个变量组成，自变量是毛毛虫和梯子游戏，因变量是蔬菜词汇主题的普通话词汇的掌握情况。预测测试，用于在接受治疗之前进行评估，旨在确定学生对所教材料的初始能力水平。而后测是学生通过蛇梯游戏对汉语词汇的掌握程度后进行的测试。该测试旨在确定学生在汉语中实施蛇梯游戏后的成绩水平。

通过前测和后测的结果收集数据。本研究使用的工具是多项选择测试、词汇解释测试和词汇匹配测试。蛇梯游戏的结果测试，其中有几个以蔬菜为主题的中文词汇。以下描述了每个组件的评估程序或结果测量技术。由词汇解释测试组成的词汇掌握测试由 10 个问题组成。正确答案得 1 分，错误答案得 0 分。因此获得的最高分是 10，词汇匹配测试由 10 个问题组成。正确答案得 1 分，错误答案得 0 分。所以得到的最高分是 10 分。根据上面的解释，可以得出词汇能力测试的最高分是 20 分。

研究结果

实验班通过前测题来确定学生对汉语词汇的掌握程度。前测结束后，实验班在学习过程中采用蛇梯游戏的形式进行处理，然后给出后测问题。

实验班预测试值频率分布和百分比分布

No.	间隔	频率	百分比
1	50 – 55	6	30 %
2	56 – 61	5	25 %
3	62 – 67	4	20 %
4	68 – 73	3	15 %
5	74 – 80	2	10 %
总共		20	100%

五年级后测实验的频率和百分比分布

No	间隔	频率	百分比
1	80 – 83	2	10 %
2	84 – 87	2	10 %
3	88 – 91	3	15 %
4	92 – 95	5	25 %
5	96 – 100	8	40 %

使用蛇梯游戏为提高 SD FRATER MAKASSAR 五年级学生的汉语词汇的效果

总共	20	100%
----	----	------

控制班被给予与实验班相同的预测试题，以确定学生对汉语词汇的掌握程度。在预测试之后，控制班然后继续学习过程，没有蛇和梯子游戏媒体，而是使用书籍媒体。在接受治疗后，他们被给予相同的测试后问题。

控制类预测试值的频率和百分比分布

No.	间隔	频率	百分比
1	50 – 55	3	15 %
2	56 – 61	5	25 %
3	62 – 67	4	20 %
4	68 – 73	3	15 %
5	74 – 80	5	25 %
总共		20	100%

控制班考试后分数的频率和百分比分布

No.	间隔	频率	百分比
1	70 – 73	5	25 %
2	74 – 77	4	20 %
3	78 – 81	3	15 %
4	82 – 85	5	25 %
5	86 – 90	3	15 %
总共		20	100%

结语

SD Frater Makassar 五年级学生掌握汉语词汇的蛇梯游戏实验班的描述，即实验班学生的平均（mean）预测试为 62.25，最高分 80 分，最低分 50 分，而平均分 实验班后测平均（均值）为 93.75，最高分 100 分，最低分 80 分。实验班前测数据的正态性检验结果卡方计数小于卡方价格表，即 $X^2_{count}(3,374) < X^2_{table}(9,49)$ 。实验班前测数据的同质性检验结果表明，F 计数小

于 F 表, 即 $F \text{ 计数} = 1.157 < F \text{ 表} = 6.25$ 。因此, 对前测数据的同质性检验结果被宣布为同质的。

对照班对 SD Frater Makassar 五年级学生汉语词汇掌握情况的描述, 即对照班前测学生的平均分 (mean) 为 65 分, 最高分 80 分, 最低分的 50。而控制班的后测均值测试为 79.25, 最高分 90 分, 最低分 70。控制班前测数据的正态性检验结果具有平方计数小于卡方价格表, 即 $X^2 \text{ 计数} (3.457) < X^2 \text{ 表} (9.49)$ 。对照类前测数据的同质性检验结果表明, $F \text{ 计数} < F \text{ 表}$, 即 $F \text{ 计数} = 1.157 < F \text{ 表} = 6.256$ 。因此, 对前测数据的同质性检验结果被宣布为同质的。

使用蛇梯游戏掌握汉语词汇是有效的, 因为实验班和控制班 14.5 的后测均值存在差异, 这些结果可以通过已经得到的数据分析结果来证明。t 检验结果表明 $t_{\text{count}} 7.62 > t_{\text{table}} 0.32$, 显着性水平为 0.05, 因此表明 H_1 被接受, H_0 被宣布拒绝。实验班和控制班在学习成果上的差异可以从平均前测和后测成绩中看出。

基于已经描述的研究结果和结论, 研究人员的建议是:

1. 对于教师预计在掌握词汇方面更加关键, 在寻找学习的好媒体方面更有创意。并且希望教师能够在学习中使用蛇梯游戏, 特别是在掌握汉语词汇方面。
2. 对于学生期望更积极地学习和合作, 诚实和负责任, 以便正确评估学习演示并实现学习目标。
3. 对于其他研究人员希望本研究可以作为相关研究的参考。能够提供类似研究的概述。

参考文献

- Abdullah, Sudrajad. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga*. Majalengka : ICT-STMIK IKMI.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2004. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Hurwits, Goddard. 1996. *Games To Improve Your Child's English*. New york: Simon and scuster.
- 黄柏荣. 2001. *现代汉语*. 北京: 高等教育出版社.
- Krisdalaksana, Harimurti. 1997. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Gralia Indonesia.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Milton Bradley. 1943. *Snakes and Ladders*. New York: Simon and scuter.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mujib, Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Permainan Ular Tangga*. Jogjakarta : Diva Press.

- Priliandani, Mutia. 2015. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*. Bandung: Pustaka Baru Press.
- Purwanto, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rane. 2004. *Moksha Patamu*. India: The international Jurnal.
- Sadiman.1993.*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sidik 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistka yang lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Tarigan. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa Bandung.