

ผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

อภาภกร สุวรรณมณี¹, วัน เดชพิชัย², อริสรา บุญรัตน์³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, สถาบัน
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

² รองศาสตราจารย์ (ดร.) สาขาหลักสูตรและการสอน, สถาบันมหาวิทยาลัยหาดใหญ่

³ (ดร.) สาขาหลักสูตรและการสอน, สถาบันมหาวิทยาลัยหาดใหญ่

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2. ศึกษาความพึง
พอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้มาโดยการสุ่ม
อย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการสุ่มห้องเรียนมา 1 ห้องจาก 4 ห้องเรียนที่คละนักเรียน และ
ผลการเรียนอยู่ในระดับเดียวกัน แล้วสุ่มโดยการจับฉลากแบบไม่ใส่กลับ เข้ากลุ่มทดลอง (Experimental
Group) และกลุ่มควบคุม (Control Group) กลุ่มละ 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1.
แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) โดยใช้เกมคำศัพท์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่
1 2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีน 4. แบบวัดความพึงพอใจใน
การเรียนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่ t-test แบบ Independent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01

2) ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ในภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม, คำศัพท์ภาษาจีน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



Effects of Learning Chinese Vocabulary by Using Games upon Learning Achievement of Matthayomsuksa 1 Students in Foreign Language Department (Chinese)

Arpakorn Suwanmanee¹, Wan Dechpichai², Arisra Bunrut³

¹Graduate student, Department of Master of Education, Faculty of Curriculum and Instruction, Hat Yai University.

²Assoc. Prof. (Dr.), Faculty of Curriculum and Instruction, Hat Yai University.

³ (Dr.), Faculty of Curriculum and Instruction, Hat Yai University.

Abstract

This research aims 1. To compare the result of matthayom1 students' Chinese vocabulary learning between using Chinese word game and non-using game. 2. Study students' satisfaction after using Chinese word games.

The sample is Matthayomsuksa 1 students classified into 2 groups which are experimental group and control group using the sample random sampling for selection. The methodology of this research consists of 1. Lesson plans by using Chinese words game 2. Non-using Chinese words game lesson plans 3. Learning achievement test 4. A questionnaire about the student's satisfaction after using Chinese word games. Analysis data such as Average, Standard Deviation and Independent Samples T-test.

The result found that 1) The result of comparing in learning outcome found that the score of experimental group is higher than control group which studying in normal group significantly at 0.01 level.

2) The result of satisfied evaluations of students by using game has well level in mean 4.67.

Keywords : Learning by using games, Chinese Vocabulary, Learning Achievement



บทนำ

ภาษาจีนเป็นภาษาที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันอย่างแพร่หลายในวงกว้าง เนื่องจากประเทศจีนมีจำนวนประชากรมากเป็นอันดับ 1 ของโลก ประมาณ 1,439 ล้านคน (ข้อมูลจาก Worldometers.info ณ วันที่ 6 ก.ค. 63) การส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยอย่างเป็นทางการเริ่มต้นเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2535 ตามมติคณะรัฐมนตรีของ ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี นายอานันท์ ปันยารชุน ได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศเช่นเดียวกับภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น ภาษาฝรั่งเศส และ ภาษาเยอรมัน ต่อมาในปี พ.ศ. 2541 มีการกำหนดให้ภาษาจีนเป็นวิชาสอบเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย ขณะที่รัฐบาลได้ตอบสนองด้วยการกำหนดยุทธศาสตร์ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถแข่งขันของประเทศด้วย (ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551) ในปัจจุบันสภาพการเรียนการสอนภาษาจีนของประเทศไทยยังประสบปัญหาอยู่มาก รัฐพร ศิริพันธ์ (2561: 107) กล่าวว่า อุปสรรคสำคัญในการสื่อสารภาษาจีนของนักเรียนคือความรู้และจำนวนคำศัพท์ไม่เพียงพอ ความรู้ด้านคำศัพท์ในที่นี้ หมายถึง การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ การเขียนคำศัพท์และการนำคำศัพท์ภาษาจีนไปใช้ในการสื่อสาร นักเรียนมักจะเรียนคำศัพท์แบบแปล และพยายามท่องจำ ซึ่งการเรียนแบบนี้ทำให้นักเรียนไม่สามารถนำมาสื่อสารได้ในสถานการณ์จริง

จากประสบการณ์สอนในรายวิชาภาษาจีนผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ครู และนักเรียน พบว่าสภาพที่เป็นปัญหาคือนักเรียนจำคำศัพท์ไม่ได้ และครูผู้สอนใช้วิธีการสอนไม่หลากหลาย เน้นการท่องจำและการคัดอักษรจีน จึงทำให้นักเรียนเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนชั้นมัธยมศึกษา ได้จัดให้นักเรียนเรียนวิชาภาษาจีนเป็นรายวิชาเพิ่มเติม โดยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เริ่มเรียนเป็นชั้นแรก และนักเรียนส่วนมากไม่มีพื้นฐานภาษาจีนมาก่อนทำให้มีปัญหา มากกว่านักเรียนชั้นอื่นๆ ด้วยปัญหาเหล่านี้จึงเกิดคำถามว่า ทำอย่างไรให้นักเรียนมีความสนใจและสนุกสนานในการเรียนภาษาจีน สามารถจดจำและเขียนตัวอักษรจีนได้ง่าย รวดเร็วขึ้น งานวิจัยหลายเรื่องได้กล่าวถึงการแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนไว้ เช่น เหมิงหยู เป่า (Mengyu Bao, 2560 : 137) วิจัยเกี่ยวกับผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย พรสวรรค์ สีป้อ (2550 : 237) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน ให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เกมช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน นักเรียนจะเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นการพัฒนาการคิดโดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว ในช่วงของสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019-COVID-19) ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งแตกต่างจากการเรียนใน

ห้องเรียนปกติ เป็นความท้าทายของครูผู้สอนในการนำเทคโนโลยีมาเป็นช่องทางหลักในการถ่ายทอดความรู้ และสนทนาโต้ตอบกับนักเรียน ในการจัดการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์นั้นนักเรียนไม่มีสมาธิเหมือนเรียนในห้อง ดังนั้นครูต้องเลือกใช้สื่อการสอน ภาพ วิดีโอ และกิจกรรมที่เหมาะสมและเข้าใจง่ายเพื่อแก้ไขปัญหา การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์จะช่วยให้เด็กเกิดความสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนออนไลน์ไม่น่าเบื่อ วิทยา วาโย , อภิรดี เจริญกุล, ฉัตรสุตา กานกายนต์และจรรยา คนใหญ่ (2563) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID 19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน พบว่า ในระหว่างสอนแบบออนไลน์พบว่า การจัดกิจกรรม เกมให้นักเรียนเล่น ช่วยกระตุ้นและดึงดูดให้นักเรียนสนใจการเรียนเพิ่มขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวทางที่จะทำให้นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกม เพื่อให้นักเรียนได้จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว ทั้งยังให้นักเรียนได้มีวิธีการจดจำคำศัพท์ในรูปแบบที่น่าสนใจและสามารถจำคำศัพท์ได้ในปริมาณมากซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาจีนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปร
อิสระ

ตัวแปร
ตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
คำศัพท์ภาษาจีน กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ความพึงพอใจในการเรียน
คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

วิธีการจัดการเรียนรู้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ประกอบด้วย
5 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้
แผนการสอนที่ 1 ใช้เกมคำศัพท์
(quizzz.com),
แผนการสอนที่ 2 ใช้เกมสะกดคำ
(wordwall.net)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) ประเภทกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) เพื่อศึกษาแนวทางที่จะทำให้นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม เพื่อให้นักเรียนได้จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนกาญจนาดิษฐ์ จำนวน 5 ห้องเรียน รวม 175 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการสุ่มห้องเรียนมา 1 ห้องจาก 4 ห้องเรียนที่คละนักเรียน และผลการเรียนอยู่ในระดับเดียวกัน แล้วสุ่มโดยการจับฉลากแบบไม่ใส่กลับ เข้ากลุ่มทดลอง (Experimental Group) และกลุ่มควบคุม (Control Group) กลุ่มละ 20 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) โดยใช้เกมคำศัพท์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 แผน 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5

แผน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน จำนวน 20 ข้อ 4) แบบวัดความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

รายการ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	T	sig
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม	20	20	15.4	1.85	4.951	0.000**
การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	20	20	12.3	2.1		

**Sig/(p-value) \leq 0.01

จากตาราง 1 แสดงว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าความเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	ค่าความ พึงพอใจ
ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้				
1	นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้นเมื่อเรียนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม	4.7	0.46	มากที่สุด
2	เนื้อหา คำศัพท์ที่เรียนเหมาะกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน	4.55	1.26	มากที่สุด
3	เนื้อหา คำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.65	0.48	มากที่สุด

	โดยรวมเฉลี่ย	4.63	0.73	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน				
4	การจัดการสอนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด และการแก้ปัญหา	4.85	0.36	มากที่สุด
5	การจัดการสอนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมทำให้ได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน	4.35	1.30	มาก
	โดยรวมเฉลี่ย	4.6	0.83	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้				
6	นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานเมื่อได้ร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้	4.8	0.51	มากที่สุด
7	นักเรียนได้ใช้ทักษะต่างๆในการทำกิจกรรมและถือว่าเป็นการได้ประสบการณ์ตรง	4.6	0.66	มากที่สุด
8	นักเรียนพอใจกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม	4.85	0.36	มากที่สุด
	โดยรวมเฉลี่ย	4.75	0.51	มากที่สุด
ด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้				
9	นักเรียนมีทัศนคติต่อครูและเพื่อนร่วมกลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างดี	4.7	0.56	มากที่สุด
10	นักเรียนมีโอกาสประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง จากการทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม	4.5	0.67	มากที่สุด
	โดยรวมเฉลี่ย	4.6	0.62	มากที่สุด
	โดยรวมทั้งหมดเฉลี่ย	4.67	0.66	มากที่สุด

จากตาราง 2 แสดงความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ในภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 และเมื่อพิจารณารายด้านนั้นพบว่า ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.63 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการจัดการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยรวมใกล้เคียงกับด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ คือ 4.6 นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้



มีคะแนนเฉลี่ยรวม 4.75 นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุด และด้านบทบาทที่ครูมีต่อการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.6 นักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดเช่นกัน

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจ 3 อันดับแรกเรียงตามลำดับ ข้อที่ได้คะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ การจัดการสอนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด และการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ หัวข้อนักเรียนพอใจกับความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือนักเรียนมีความสุขและสนุกสนานเมื่อได้ร่วมทำกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด อันดับที่ 3 คือ นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้นเมื่อเรียนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ หัวข้อ นักเรียนมีทัศนคติต่อครูและเพื่อนร่วมกลุ่มในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.7 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ($\bar{X} = 15.4$, S.D. = 1.85) สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ($\bar{X} = 12.3$, S.D. = 2.1) วิเคราะห์คะแนนโดยใช้การทดสอบที่ t-test แบบ Independent Samples การจัดการสอนคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมทำให้นักเรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด และการแก้ปัญหา การนำเกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการเรียนการสอนจึงเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น และส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อันดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552 : 50) ได้ศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงกว่า ร้อยละ 70 และนักเรียนมีความรู้สึกชอบกิจกรรมเกมคำศัพท์ในการประกอบการสอนในระดับชอบมากทุกเกม การสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ก่อให้เกิดการรับรู้ของเขาใจ เช่นเดียวกับ เหมิงหยู เป่า (2560 : 137) ศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้วิธีสอนโดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ในภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 เนื่องจากการใช้เกมประกอบการสอน เช่น เกมคำศัพท์จาก www.quizizz.com , เกมสะกดคำ เกมจับคู่ และ เกมต่อประโยค จาก www.wordwall.net เป็นเครื่องมือหนึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการสร้างทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การใช้นวัตกรรม เครื่องมือหรือเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีเกมบิงโกซึ่งเป็นเกมที่นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟังจากการที่ครูพูดคำศัพท์ในบทเรียน จากนั้นจึงพิจารณาคำศัพท์ในตารางของตนเองว่ามีคำที่ครูพูดออกมาหรือไม่ เป็นเกมที่สร้างสมาธิให้จดจ่อ ตั้งใจฟังคำศัพท์และตื่นตัวว่าใครจะเป็นผู้ชนะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปวิศา นามบุญจิตร์ (2557) ได้ศึกษาผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนคำ ศัพท์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และทุกเกมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเพราะในระหว่างการสอนนักเรียนมีความสุขในการทำกิจกรรมในห้องเรียน อีกทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ไม่จำเจ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้นและช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี

ข้อเสนอแนะ

1. ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมนั้น ควรทำการวิจัยการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์ในการทดลองเกี่ยวกับการสอนทักษะอื่น ๆ เช่น การฟัง พูด อ่าน และเขียน
2. ในการแบ่งกลุ่มเล่นเกมควรใช้วิธีการแบ่งกลุ่มหลากหลาย ในกลุ่มควรมีนักเรียนทั้งระดับเก่ง ปานกลาง อ่อน อยู่รวมกันทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น
3. ครูผู้สอนควรคัดเลือกเกมที่มีประโยชน์และนำมาแทรกในขั้นตอนต่าง ๆ ของการเรียนการสอน โดยอาจทำแบบฝึกหัดทบทวนให้กับนักเรียนหลังการสอน เพื่อช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น



เอกสารอ้างอิง

- บุษริย์ ฤกษ์เมือง (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. สารนิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรวิศา นำบุญจิตร. (2557). ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- พรสวรรค์ สีน้อ. (2550). สูดยอวิธีสอนภาษาอังกฤษ-นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- รัฐพร ศิริพันธ์. (มกราคม-มิถุนายน 2561). แนวทางการเตรียมความพร้อมและวิธีการเรียนสำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาจีน. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 103-112.
- วิทยา วาโย และคณะ (๒๕๖๓). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน, วารสารศูนย์อนามัยที่ ๙ : วารสารส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อม : ปีที่ 14 ฉบับที่ 34 (2020) : พฤษภาคม - สิงหาคม 2563.
- ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2551). การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย : ระดับประถม-มัธยมศึกษา : รายงานวิจัย (ฉบับที่ 1). กรุงเทพฯ : ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เหมิงหยูเป่า Mengyu Bao. (2560). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาจีนด้วยวิธีสอนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.