

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

A Study of Listening Skills In Chinese Vocabulary Through
Cooperative Learning Techniques TGT With Gamification of
Students In Grade 1

พรกนก นาคเกลี้ยง

* ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น

ดร.สุพจน์ เกิดสุวรรณ

* สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น

Pornkanok Nakkliamg

* Master of Education, Curriculum and Learning Management, Saint John's University

Dr.Suphot Koedsuwan

* Curriculum and Learning Management, Saint John's University

ข้อมูลบทความ

* รับบทความ 18 สิงหาคม 2566

* แก้ไข 25 ตุลาคม 2566

* ตอรับบทความ 26 ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการฟังระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพัทลุง จำนวน 4 ห้องเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคTGTร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 3 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ด้านการฟังภาษาจีน และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent และ independent ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีผลสัมฤทธิ์การฟังภาษาจีน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 (2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.44)

คำสำคัญ: การฟังภาษาจีน
เกมมิฟิเคชัน
เทคนิคTGT

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

Abstract

This research has the objectives (1) To compare listening skills between before and after the cooperative learning technique. TGT together with gamification (2) to study the satisfaction of students towards the technical cooperative learning management. TGT with Gamification The sample group this time was Secondary 1 students Phatthalung School, 4 classrooms, 2nd semester, academic year 2022, using group random sampling, using the classroom as a random sampling unit, 23 students. The tools used in this research consisted of a cooperative learning management plan, TGT techniques combined with gamification, 3 plans, an achievement test Chinese listening and the students' satisfaction toward cooperative learning using TGT techniques and gamification. The statistics used for analysis were percentage, mean, standard deviation and dependent and independent t-test. The results showed that (1) Mathayomsuksa 1 students who received the cooperative learning management technique TGT with gamification. Chinese listening achievement is higher than before. statistically significant .01 (2) Mathayomsuksa 1 students were satisfied with the cooperative learning using TGT and gamification techniques. in listening to Chinese at a high level ($\bar{x} = 4.44$)

Keywords: Chinese listening
Gamification
TGT technique

บทนำ

ประเทศไทยให้ความสำคัญด้านการศึกษามาอย่างต่อเนื่องโดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา โดยมุ่งการจัดการศึกษา ให้คนไทยสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบ การบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและการพัฒนาประเทศ โดยเน้นการให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมและการยอมรับของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง อันจะส่งผลให้การขับเคลื่อนการศึกษาแห่งชาติ ไปสู่การปฏิบัติให้ประสบความสำเร็จ ด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาคและโลก การเปลี่ยนแปลงโดยโครงสร้างประชากร ไปสู่สังคมสูงวัย และทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21 และมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ยุค 4.0 แผนการศึกษาแห่งชาติ วางเป้าหมาย คือ ด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มี คุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เด็กจะต้องมี คือ ทักษะ 3Rs 8Cs เป็นทักษะและคุณลักษณะต่อไปนี้ ได้แก่ การอ่านออก (Reading) การเขียนได้ (Writing) และการคิดเลขเป็น (Arithmetics) 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะ ด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross – cultural Understanding) ทักษะด้าน ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้าน คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และความมี เมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion) (แผนการศึกษาชาติ พ.ศ.2560-2579)

โรงเรียนพทุลง จังหวัดพทุลง ได้เปิดสอนภาษาจีน เป็นรายวิชาเพิ่มเติมในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จากผลการเรียนรายวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผ่านมาข้างต้น พบว่า การวัดทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ที่เริ่มต้นเรียนภาษาจีนอยู่ในระดับที่ค่อนข้างต่ำ ผลการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับเกรด 1 และมีนักเรียนที่มีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวนมาก มีนักเรียนส่วนหนึ่งมากกว่า

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ร้อยละ 40 ที่มีผลการเรียนอยู่ในระหว่างเกรด 1 – เกรด 2.5 กลุ่มเหล่านี้ผู้วิจัยต้องการแก้ไข
ผลดังกล่าวสามารถสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาภาษา
จีน ซึ่งสอดคล้องกับ (ปิยะพงษ์ , 2556) พบว่า ปัญหาในการเรียนภาษาจีนผลสัมฤทธิ์ไม่เท่าที่
ควร เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่มองว่าการเรียนภาษาจีนนั้นยากโดยเฉพาะการฟัง ซึ่งการฟังถือเป็น
ทักษะแรกของการเรียนภาษาจีนถ้าเราสามารถพัฒนาทักษะด้านการฟังได้ ทักษะด้านอื่นๆ
ก็จะมีการพัฒนาตามมา จากปัญหาดังกล่าวส่งผลทำให้ นักเรียนไม่สามารถฟังคำศัพท์ได้และ
ส่งผลให้นักเรียนแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ออกตามไปด้วย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการ
เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านการฟ
ังภาษาจีนได้ดียิ่งขึ้น และมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ภาษาจีนเป็นรายวิชาหนึ่งที่อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่จะช่วยส่งเสริมให้
นักเรียนได้มีการพัฒนาและสามารถสื่อสารภาษาจีนเป็นภาษาที่สามได้ นอกจากนี้ภาษาจีนก็มีความ
สำคัญไม่น้อยเมื่อนำมาคำนึงถึงบทบาทของประเทศจีนที่มีต่อสมาคมโลก การจัดการเรียนการสอนเพื่อ
ให้ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ปัจจุบันที่มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่าง
รวดเร็ว การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนนั้นยังมีข้อจำกัดด้านการจัดการเรียนการสอนหลายอยู่
ไม่น้อยเช่น การขาดแคลนหนังสือแบบเรียนและสื่อการเรียนการสอนขาดครูและบุคลากรที่มีความ
เชี่ยวชาญในวิชาที่สอน นักเรียนไม่ให้ความสำคัญและสนใจเรียนเท่าที่ควร (มณฑนา ชินนาพันธ์,
2562, หน้า 6)

ในการวัดทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน ผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค
TGT เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่จะสามารถทำให้นักเรียนเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด
หรือที่เรียกว่าเทคนิคทีมการแข่งขันเป็นเทคนิควิธีเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถเฉพาะในการร่วมมือแก้ปัญหาและการมีปฏิสัมพันธ์กลุ่ม โดยให้
สมาชิกในกลุ่มตระหนักว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เป็นเทคนิควิธีการโดยเน้นผู้เรียนเป็น
ศูนย์กลาง โดยมีการจัดให้นักเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย โดยสมาชิกในกลุ่มมีระดับความสามารถ
แตกต่างกัน แบบคละความสามารถเก่ง ปานกลาง อ่อน สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะศึกษาค้นคว้า
และทำงานร่วมกัน ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเพื่อช่วยเหลือสนับสนุน ส่งเสริมการทำงานของ
เพื่อนในกลุ่ม ต่อจากนั้นมีการกิจกรรมการแข่งขันตอบปัญหาเพื่อสะสมคะแนนความสามารถของกลุ่ม
โดยจัดให้มีการแข่งขันภายในกลุ่มซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน

เมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันแต่ละครั้งผู้เรียนจะกลับมาสู่กลุ่มเดิม นำคะแนนที่สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนได้จากการตอบปัญหารวมกันเป็นคะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม (Slavin,1990:84-93 อ้างถึงใน กฤษกร สุขอนันต์, 2558:4-5)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนผ่านเกมมิฟิเคชันด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะด้านการฟัง เพื่อพัฒนาความทักษะในด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นวิธีช่วยเหลือนักเรียนในด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน ส่งผลดีต่อความพึงพอใจของนักเรียน

ในการส่งเสริมหรือพัฒนาหรือมีทักษะความรู้ความสามารถต้องมีการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนนั้นในรูปแบบต่างๆ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิค TGT เป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีทักษะในการฟังหรือมีทักษะในการเรียนภาษาจีนเพิ่มขึ้น การนำแนวคิด ของเกมมาใช้ในการบริหารการเรียนการสอนแบบร่วมมือจึงมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจ ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับเกมกำลังได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจ นั่นคือ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เป็นแนวคิดหนึ่งที่น่ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมได้ดีขึ้นและนำมาซึ่งความสำเร็จในการเรียนรู้วิชาภาษาจีนในปัจจุบัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ดี ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ยังสามารถสนับสนุนความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในตัวเอง (กิ่งกมล ศิริประเสริฐ, 2563) สามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ฝึกทักษะการร่วมมือการแข่งขัน การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่างกับการเรียนโดยใช้เกมเป็นฐานตรงที่เกมมิฟิเคชันจะสอดแทรกแนวคิดของเกม เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ ซึ่งแม้จะไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรงแต่ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกเหมือนได้เล่นเกม ในขณะที่การเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) จะให้ความสำคัญกับ การสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ซึ่งในระหว่างเล่นเกมผู้เล่นจะได้เรียนรู้เนื้อหาการเรียนไปด้วยจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

วัตถุประสงค์

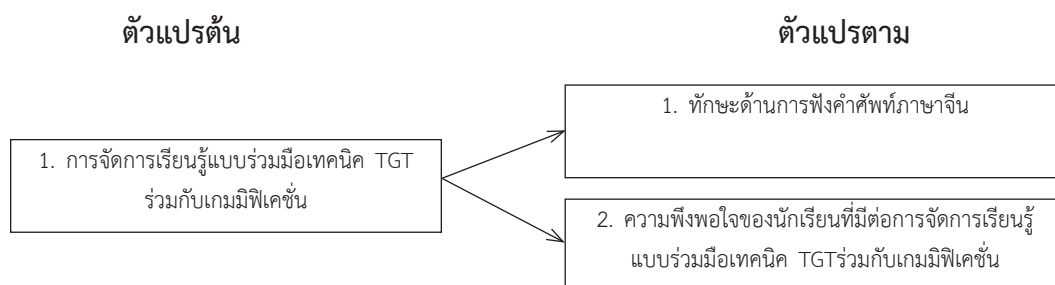
1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน
2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น อยู่ในระดับ มาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ศึกษาการวัดทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดย ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น รวมถึงการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยทดลอง ใช้รูปแบบการวิจัยแบบการทดลอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ one group pretest - posttest design โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพัทลุง อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัดพัทลุง มีจำนวน 4 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/6 , 1/7 , 1/9 , 1/12 จำนวนประชากรทั้งสิ้น 70 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.12 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพัทลุง อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัดพัทลุง จำนวน 23 คนซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนผ่านเกมมิฟิเคชันด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิค TGT มีเครื่องมือที่ใช้วิจัยในครั้งนี้ คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเทคนิค TGT โดยผ่านเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ประกอบไปด้วย 3 แผน จำนวน 9 คาบเรียน (ยังไม่รวมระยะเวลาในการ Pre-test และ Posttest)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง 你今年多大了 (ปีนี้คุณอายุเท่าไรแล้ว) (3 คาบ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง 今天几月几号 (วันนี้วันที่เท่าไรเดือนอะไร) (3 คาบ)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง 你去哪儿 (เธอไปไหน) (3 คาบ)

2. แบบวัดทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้รูปแบบ Multiple choice ซึ่งเป็นแบบวัดที่พัฒนาเอง

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนการทดลอง

1. ขออนุญาตจากมหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น เพื่อขอความร่วมมือในการดำเนินการทดลองตามแนวทางที่พัฒนาขึ้นจากโรงเรียนพัทลุง อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัด พัทลุง

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบความสามารถด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน ชุดที่ 1 แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ โดยให้คะแนนแบบ 0,1 (ผิด 0, ถูก 1)

3. ดำเนินการจัดการเรียนสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทั้งหมด 9 คาบ (ยังไม่รวมระยะเวลาในการ Pre-test และ Posttest)

4. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้ชุดข้อสอบฉบับเดิม สลับข้อ จำนวน 30 ข้อ ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. แจกแบบสอบถามเพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน

6. นำผลทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไปวิเคราะห์ทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

1.2 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีน

1.3 การหาค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนก ของแบบวัดทักษะ

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 การหาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)

2.2 การคำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2.3 การหาค่าร้อยละ

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมุติฐาน

เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการฟังระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยใช้สถิติทดสอบ T-test dependent ในการคำนวณด้วยโปรแกรมทดสอบสำเร็จรูปทางสถิติ

ผลการวิจัย

การศึกษารั้ครั้งนี้เป็นการศึกษาการทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การเปรียบเทียบทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการทางสถิติ t - test แบบ Dependent Group ได้ผล ดังตาราง 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังเรียนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	23	30	13.91	2.13	31.15**	.01
หลังเรียน	23	30	27.57	2.02		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น มีทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

2. การศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคTGTร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น

ข้อ	ข้อความถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	นักเรียนสามารถนำเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.83	0.39	มากที่สุด
2	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้	4.17	0.72	มาก
3	นักเรียนสามารถฟังบทสนทนาและแปลความหมายได้	3.96	0.71	มาก
4	นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติ กิจกรรมอย่างสนุกสนาน	4.22	0.67	มาก

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อ	ข้อความถาม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
5	นักเรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาทักษะ ภาษาจีนจากกิจกรรมนี้	4.26	0.75	มาก
6	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น	4.43	0.90	มาก
7	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น เป็นวิธีการที่ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน	4.70	0.63	มากที่สุด
8	กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ช่วยพัฒนาการคิด วิเคราะห์และการตัดสินใจ	4.70	0.47	มากที่สุด
9	กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.61	0.66	มากที่สุด
10	นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ของแต่ละชั่วโมง	4.57	0.59	มากที่สุด
ภาพรวมของความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT		4.44	0.65	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D = 0.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดและรองลงมา ดังนี้

- 1). นักเรียนสามารถนำเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.83$, S.D = 0.39)
- 2). กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่นเป็นวิธีการที่ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ($\bar{X} = 4.70$, S.D = 0.63)
- 3). กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ช่วยพัฒนาการคิด วิเคราะห์และการตัดสินใจ ($\bar{X} = 4.70$, S.D = 0.47)
- 4). กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.61$, S.D = 0.66)
- 5). นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ของแต่ละชั่วโมง ($\bar{X} = 4.57$, S.D = 0.59) เมื่อแปลผลอยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับและ
- 6). นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชั่น ($\bar{X} = 4.43$, S.D = 0.90)
- 7). นักเรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาทักษะ ภาษาจีนจากกิจกรรมนี้ ($\bar{X} = 4.26$, S.D = 0.75)
- 8). นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติ กิจกรรมอย่างสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.22$, S.D = 0.67)

9). นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.17, S.D = 0.72) และ 10) นักเรียนสามารถฟังบทสนทนาและแปลความหมายได้ ($\bar{X}$ = 3.96, S.D = 0.71) อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเป็นการศึกษาการพัฒนาทักษะการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถอภิปรายผลของการศึกษาตามลำดับสมมติฐานของการศึกษาได้ดังนี้

1. การเปรียบเทียบทักษะด้านการฟังคำศัพท์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ซึ่งเป็นตามข้อสมมติฐานข้อที่ 1 อาจเป็นเพราะว่า วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค TGT ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ทำงานกันเป็นทีม รวมถึงสรุปองค์ความรู้และทักษะผ่านการเล่นเกมในการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนพบปัญหาในการทำแบบฝึกหัดหรือการบ้าน ครูจะคอยทำหน้าที่ในการสอนการบ้านนักเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนเนื้อหาที่ไม่เข้าใจได้ทำให้เกิดความเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้นผ่านเกม หากไม่เข้าใจสามารถซักถามครูได้ทันที ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สลาวิน (Slavin, 1990:66) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ TGT (Team Game Tournament) คือ การเรียนเป็นกลุ่มที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เพื่อช่วยเหลือกันในการเรียน ครูผู้สอนเป็นผู้สอนแบบกลุ่มย่อยในแต่ละเนื้อหาแล้วให้แต่ละกลุ่มรับใบ งานเพื่อไปศึกษาร่วมกัน สมาชิกกลุ่มที่เข้าใจดีแล้ว จะต้องอธิบายให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มเข้าใจเนื้อหาทั้งหมด และสมาชิกแต่ละคนจะต้องเข้าร่วมกันแข่งขันตอบปัญหากับสมาชิกกลุ่มอื่นที่มีความสามารถ ระดับเดียวกันที่จะแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของแต่ละคน จะนำมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม มีการประกาศผลคะแนน กลุ่มที่ผ่านเกณฑ์จะได้รับรางวัล ดังนั้นทุกคนในกลุ่มจะต้องรับผิดชอบใน การเรียนเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของอิสระพงศ์ โสภกาโฮ (2560:13) จากการศึกษาความหมายและขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT สรุปได้ว่าการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค TGT หมายถึง การเรียนรู้

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4-6 คน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการทำงานร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมกันรับผิดชอบงานในกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้เกิดเป็นความสำเร็จของกลุ่มโดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ขั้นที่ 3 ขั้นจัดทีม ขั้นที่ 4 ขั้นการแข่งขันตอบปัญหา และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผล การที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้เป็นแบบ การแข่งขันเป็นทีม ซึ่งการแข่งขันเป็นทีมนี้สมาชิกในทีมจะต้องมีความสามัคคีและคอยช่วยเหลือกัน อีกทั้งยังต้องทำให้ดีที่สุดเพื่อทีม นักเรียนจึงให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในการฟังภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในการฟังภาษาจีนในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$) เป็นตามข้อสมมุติฐานข้อที่ 2 อาจเป็นเพราะว่า หลังจากทีนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ซึ่งพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจที่มากขึ้น และเห็นความสำคัญต่อการเรียนวิชาภาษาจีน เนื่องด้วยเกมมิฟิเคชันค่อนข้างเป็นที่นิยมสำหรับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความสุขที่จะได้แข่งขันได้ทำงานเป็นทีมกับเพื่อนๆ และรู้สึกถึงความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ภาษาจีน รวมถึงมีสนใจที่อยากเรียนภาษาจีนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญมาศ คำธนะ, มาลินี จำเริญ และพรทิพย์ สีนประเสริฐ (2553:30-31) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรือทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการให้บุคคลนั้นได้ แต่ทั้งนี้ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับค่านิยมและประสบการณ์ที่ได้รับ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามาศ มีสุข (2558) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความ พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรม เนื่องด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยเทคนิควิธีนี้จำเป็นต้องมีการใช้เวลาอย่างพอเหมาะ เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเล่นได้อย่างเต็มที่ ต้องมีการวางแผนให้กิจกรรมไม่ให้อึดอัดเกินไป

1.2 คณะแผนกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงถึง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พัฒนาความสามารถในการฟังภาษาจีนให้สูงขึ้นได้ โรงเรียนควรสนับสนุนให้ครูได้นำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาจีนในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ ด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีเนื้อหาหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่และเข้ากับวิถีชีวิตของผู้เรียนในปัจจุบันและอนาคต เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไปผสมผสานร่วมกับการจัดการเรียนรู้ หรือ รูปแบบการสอนอื่นๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.
ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ปิยะพงษ์ วงศ์ชุมเงิน. (2556). **การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบ 4 MAT**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 36(4), 53
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนารี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]**. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

- มัทนา ชินนาพันธ์. (2562). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร(พินอิน) โดยใช้สื่อ
มัลติมีเดีย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนามิตรภาพที่ 201 อำเภอกาญจนดิษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- อิสระพงศ์ โสภโธ. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
โดยใช้การเรียนรู้เทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560, 17 มีนาคม). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐-
๒๕๗๙. <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1540-file.pdf>
- Slavin, Rober E. (1990). Cooperative Learning : Theory, Research and Practices. Prentice Hall.