



การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องहरषา
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี
Developing Chinese Vocabulary Pronunciation Skills Using
the Fun Box Game for Grade 11 Students at Phadungnaree School

ARTICLE INFO

Article history

Received 13 October 2024

Revised 20 November 2024

Accepted 29 November 2024

ภัทรวดี ทับทะมัตย์¹, ชนกานต์ ขำดำรงเกียรติ² และ ชินวัฒน์ ศรีพล³

Phattarawadee tabtamart¹, Chanakan Khumdumrongkiet²

and Chinnawat Sripol³

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop a learning activity of Chinese vocabulary pronunciation skills using the fun box game for grade 11 students at Phadungnaree School with an efficiency criteria of 70/70, 2) to compare the Chinese vocabulary pronunciation skills of grade 11 students after learning with the fun box game against the 70 percent criteria and 3) to study the satisfaction of students toward the learning activity of Chinese vocabulary pronunciation skills using the fun box game. The sample group consists of 38 grade 11 students from seven classes in the second semester of the 2023 academic year at Phadungnaree School, Mahasarakham Province. They were selected through purposive sampling. The research instrument included: 1) three learning activity plans, 2) Chinese vocabulary pronunciation skill tests and 3) a satisfaction questionnaire. The data analysis statistics were percentage, mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.) and One-Sample t-test.

The results show that: 1) the effectiveness (E1/E2) of the learning activity of Chinese vocabulary pronunciation skill using the fun box game for grade 11 students was 77.90/74.83, which meets the 70/70 criteria, 2) grade 11 students had Chinese vocabulary pronunciation skill scores after the learning activity exceed the 70% criteria with statistical significance at the .05 level, reaching 74.83 percent of the students and 3) the overall satisfaction of grade 11 students on the learning activity of Chinese vocabulary pronunciation skills using the fun box game was at the highest level ($\bar{X}$ =4.92, S.D.=0.60).

Keywords: Vocabulary Pronunciation Skills, The Fun Box Game, Chinese Language Teaching

¹ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย
B.Ed. (Teaching of Chinese), Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University, Thailand.

²⁻³ อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ประเทศไทย

Lecturer, Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University, Thailand.

Corresponding author; e-Mail address: chinnawat@rmu.ac.th³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกมกล่องหรรษาที่พัฒนาขึ้น กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 จำนวน 38 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนผดุงนารี จังหวัดมหาสารคาม ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน 2) แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียง และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติเชิงอนุมาน One Sample T-Test

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ ($E1/E2$) เท่ากับ 77.90/74.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ระดับ 70/70 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนโดยใช้เกมกล่องหรรษา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คิดเป็นร้อยละ 74.83 และ 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, S.D.=0.60)

คำสำคัญ: ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์, เกมกล่องหรรษา, การสอนภาษาจีน

บทนำ

ในปัจจุบันการเรียนการสอนภาษาจีนมีความสำคัญเพิ่มขึ้นในสังคมเศรษฐกิจโลก เนื่องจากภาษาจีนเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารในหลายประเทศ และมีบทบาทสำคัญในด้านการค้าระหว่างประเทศ รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างประเทศต่าง ๆ การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเป็นส่วนสำคัญในการเสริมสร้างความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน ซึ่งจำเป็นต้องใช้ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น สัทอักษรสัทและการสะกดคำที่ถูกต้อง (ภัทรภณ ศิลารักษ์, 2565; นภาพร บำรุงศิลป์, 2560) การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาจีนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในสังคมเศรษฐกิจปัจจุบัน เพื่อให้สามารถใช้ภาษาจีนในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธัญญารัตน์ มะลาศรี และ Wei Jingru, 2560) การใช้วิธีการสอนที่มีความสร้างสรรค์ เช่น การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง หรือการใช้เกมในการสอน จะช่วยเสริมทักษะเหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Darasamutr Sriracha School, 2017) การเรียนรู้ภาษาจีนจึงไม่เพียงแต่เป็นการเพิ่มพูนทักษะส่วนบุคคล แต่ยังเป็นการเปิดโลกทัศน์ใหม่ที่เราเข้าใจวัฒนธรรมและแนวคิดที่แตกต่างออกไปอีกด้วย ภาษาจีนเป็นภาษาเฉพาะที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะของผู้สอนในการพัฒนาความสามารถดังกล่าวของผู้เรียนและขึ้นอยู่กับความสนใจของผู้เรียน การที่จะให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถการสื่อสารด้วยตนเองเป็นไปได้ยากในทางปฏิบัติจริง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาจีนเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารที่สอดคล้องเฉพาะกับนักเรียนเพื่อเป็นฐานสำคัญสู่การพัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาจีนและความสามารถภาษาจีนด้านอื่นที่เกี่ยวข้องในระดับที่สูงขึ้นต่อไป ถ้าหากครูมีเครื่องมือที่เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาความสามารถดังกล่าวข้างต้น (Liu Xun, 2012)

การอ่านออกเสียงถือเป็นหนึ่งในทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญและจำเป็นในการดำเนินชีวิตของผู้คน เนื่องจากยุคสมัยปัจจุบันวิทยาการและเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้มีการเปลี่ยนแปลงและก้าวหน้ามากขึ้น ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องมีทักษะการอ่านออกเสียงเพื่อการสื่อสารที่ดีและมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ การอ่านออกเสียงที่ถูกต้องช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายของคำได้อย่างชัดเจน หากออกเสียงผิด อาจทำให้เกิดความสับสนหรือเข้าใจผิดเกี่ยวกับคำที่ต้องการสื่อสารหากออกเสียงผิด อาจทำให้ความหมายเปลี่ยนไปทั้งหมด การอ่านออกเสียงให้ถูกต้องช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสารและการเรียนรู้



เพิ่มเติมในด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด และการเขียน ซึ่งล้วนเกี่ยวข้องกับการออกเสียง หากอ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง อาจทำให้เกิดการสื่อสารที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งอาจนำไปสู่ความขัดแย้งหรือความไม่สะดวกในสถานการณ์ต่าง ๆ ความไม่ชัดเจนในการออกเสียง อาจทำให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ และลดความสามารถในการพัฒนาภาษาในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้น การอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้ถูกต้องจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามในการเรียนรู้ภาษาจีน ผู้วิจัยเป็นผู้สอนในรายวิชาภาษาจีน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี จังหวัดมหาสารคาม พบปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียนว่า นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้อง อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนไม่น่าสนใจ ไม่มีสื่อการสอน ไม่มีเทคนิควิธีการที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียน และฝึกฝนการอ่านออกเสียงได้ การจัดทำสื่อการเรียนการสอนภาษาจีนที่ดี จะช่วยพัฒนากระตุ้นทักษะการอ่านออกเสียงได้ดียิ่งขึ้น อัศนีย์ ปันติ (2562) กล่าวว่า การสอนที่พัฒนาการคิดในศตวรรษที่ 21 อีกรูปแบบหนึ่งคือการสอนโดยใช้กิจกรรมและเกมมามีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนทั้งระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสัมผัสกับสิ่งที่เป็นรูปธรรมและกึ่งรูปธรรม ให้ผู้เรียนได้เห็นการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ได้ชัดเจนขึ้น และยังช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนให้ผู้เรียน ดังนั้นการใช้เกมจึงเหมาะสมกับการเรียนการสอนที่เนื้อหาค่อนข้างจะเป็นนามธรรม อีกทั้ง สมิตร์ คุณากร (2563) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จัดขึ้นเกิดความสนุกสนานและช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกตนเองอยู่เสมอ ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อภาษา

จากปัญหาที่พบในทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงสนใจนำเกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอนแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถตั้งใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับ และนักเรียนก็ได้ความรู้โดยไม่ต้องท่องจำ นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจในตนเอง รู้จักคิด ตัดสินใจด้วยตนเอง เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ได้รับความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ (สุกิจ ศรีพรหม, 2562) ซึ่งเกมกล่อ่งหรรษาก็เป็นอีกวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ มีลักษณะเป็นกล่อ่งที่บรรจุคำใบ้ของประโยคที่เกี่ยวข้อง ผู้เรียนจะต้องหาคำศัพท์คำใบ้ที่อยู่ในกล่อ่งออกมา โดยสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้น่าสนใจ การนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นเป็นวิธีการสอนแบบหนึ่งซึ่งสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มความมีส่วนร่วมและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ เช่น การใช้เกมที่ต้องการให้ผู้เรียนแข่งขันกันในการอ่านออกเสียง ซึ่งจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการฝึกฝนทักษะนี้อย่างต่อเนื่อง โดยการเล่นเกม ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้ฝึกอ่านออกเสียงคำศัพท์อย่างถูกต้องแต่ยังได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ เกิดความสนุกสนาน การเล่นในกลุ่มยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้นี้เป็นกันเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจในการแสดงออกและพัฒนาทักษะการสื่อสาร การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกในกลุ่มผู้เรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ซึ่งแนวทางนี้สามารถประยุกต์ใช้กับกิจกรรมเกมกล่อ่งหรรษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้นี้ที่มีความสนุกสนานและสร้างสรรค์ (Johnson & Johnson, 1994) นอกจากนี้ การใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น เกมกล่อ่งหรรษา ยังช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้อง การจดจำคำศัพท์ใหม่ ๆ และการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง (Wright et al., 2006) งานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียน รวมถึงสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่มักเผชิญปัญหาในการจดจำคำศัพท์หรือมีแรงจูงใจต่ำ (Huyen & Nga, 2003) การผสมผสานเกมเข้ากับกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นวิธีที่น่าสนใจในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

จากแนวคิดและเหตุผลที่กล่าวมา ผู้วิจัยมีเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม โดยใช้เกมกล่อ่งหรรษาเป็นเครื่องมือสำคัญ การนำเกมเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้นี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและลดความน่าเบื่อในชั้นเรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พร้อมทั้งกระตุ้นแรงจูงใจในการฝึกทักษะการอ่านออกเสียง สร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน และพัฒนาความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ การใช้เกมกล่อ่งหรรษาไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงเท่านั้น แต่ยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้นี้เป็นมิตรและสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์อย่างเพลิดเพลิน พร้อมนำไปทบทวนด้วยตนเองต่อยอดความรู้ การเรียนการสอนภาษาจีนจึงมีประสิทธิภาพและช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างยั่งยืน



วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้เกมกล่องหรรษาที่พัฒนาขึ้น กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Post-test Only Design) โดยมีลักษณะการทดลอง (ไพศาล วรคำ, 2562)

กลุ่ม	Pretest	Treatment	Posttest
E	-	X	O

E หมายถึง กลุ่มทดลอง

X หมายถึง การทดลองโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียง โดยใช้เกมกล่องหรรษา

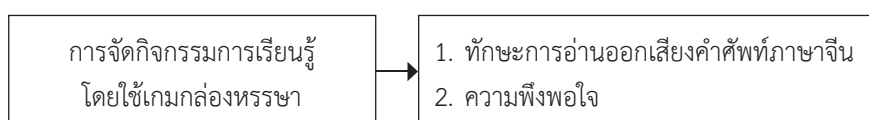
O หมายถึง ทดสอบหลังการทดลอง (Post-test)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนผดุงนารี อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม จำนวน 15 ห้อง รวมทั้งสิ้น 510 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนผดุงนารี อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

กรอบแนวคิด



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา รายวิชาภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งแบ่งเป็นจำนวน 3 แผน รวม 8 ชั่วโมง โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เวลา จำนวน 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ช่วงเวลาและสัปดาห์ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง กิจกรรมประจำวัน จำนวน 3 ชั่วโมง

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.81)

2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องหรรษา ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 ใช้ได้



3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา ตามวิธีการวัดของลิเคิร์ต (Likert) โดยกำหนดรูปแบบของแบบสอบถามโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า ระดับคะแนนแต่ละระดับเทียบกับระดับความพึงพอใจ ดังนี้

ความพึงพอใจมากที่สุด	กำหนดให้	5 คะแนน
ความพึงพอใจมาก	กำหนดให้	4 คะแนน
ความพึงพอใจปานกลาง	กำหนดให้	3 คะแนน
ความพึงพอใจน้อย	กำหนดให้	2 คะแนน
ความพึงพอใจน้อยที่สุด	กำหนดให้	1 คะแนน

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดประเมินผล สื่อและแหล่งเรียนรู้ โครงสร้างของวิชาจากตำราและเอกสารต่างๆ

1.2 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมจำนวน 8 ชั่วโมง

1.3 ศึกษาหลักและวิธีการสร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ และสร้างแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดหัวข้อการประเมิน 5 ด้าน ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน การวัดผลและประเมินผล และศึกษาการจัดกิจกรรมการอ่านออกเสียงคำศัพท์จาก เหยิน จิงเหวิน (2559) และวารภรณ์ จันดำ (2562) นำมาใช้ในการออกแบบแผนการเรียนรู้

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจพิจารณาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องตามจุดประสงค์ ด้านความเหมาะสมของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาตรงตามหลักสูตร กิจกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลประเมินผลพร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลการปฏิบัติงาน ที่จัดทำเสร็จเรียบร้อยแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการประเมินคุณภาพและความเหมาะสม ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, $S.D.=0.28$)

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทำการปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์

2.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัดภาษาจีน จุดประสงค์ของรายวิชา แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อที่ใช้ในการสอน

2.2 ศึกษาคำศัพท์จากหนังสือแบบเรียน คัดเลือกคำศัพท์โดยแบ่งตามหมวดต่างๆ และศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ จากเอกสารตำราหลักการ แนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) นำข้อมูลทุกส่วนมาวิเคราะห์ร่วมกับจุดมุ่งหมายของสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พ.ศ. 2551 เพื่อสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน เป็นแบบถูก-ผิด จำนวน 30 ข้อ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม แล้วทำการปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะคำศัพท์ ความยากง่ายในการออกเสียงพยางค์ที่ตรงการวัดและความถูกต้องทางด้านภาษา เพื่อขอข้อเสนอแนะในการนำมาปรับปรุงแก้ไข พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00



2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ที่ทำการปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องहरषा

3.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจจากตำรา เอกสารและหนังสือ นิยามทฤษฎีความพึงพอใจ

3.2 ศึกษาข้อความที่แสดงความพึงพอใจและวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากตำรา และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ท 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องहरषา จำนวน 10 ข้อ โดยมีเกณฑ์ในการประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว พร้อมทั้งแบบประเมินความเหมาะสม เสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อตรวจพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา และหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามวัดความพึงพอใจคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50-1.00 พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.60

3.5 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว จัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับจริง แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการทำวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยได้นำข้อมูลที่ได้จากการทดลอง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์คำนวณหาค่าทางสถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องहरषาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี ให้เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 70/70 โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียน โดยใช้เกมกล่องहरषา โดยเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 และการวิเคราะห์สถิติเชิงอ้างอิงหรืออนุมาน ได้แก่ One sample t-test

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยใช้เกมกล่องहरषา โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีเกณฑ์ในการประเมินเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 (E1/E2) เพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องहरषา ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องहरषาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี

จำนวนนักเรียน	คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ คะแนนเต็ม 30 คะแนน (E1)			คะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คะแนนเต็ม 30 คะแนน (E2)		
	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
38	23.37	3.80	77.90	22.45	3.87	74.83
ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้ E1/E2 เท่ากับ 77.90/74.83						



จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนจากการทำแบบวัดทักษะระหว่างเรียนในแต่ละครั้งมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 77.90 และคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดทักษะหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 74.83 ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่อ่งหรรษา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน มีค่าเป็น (E1/E2) คือ 77.89/74.82 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 70/70

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนโดยใช้เกมกล่อ่งหรรษา โดยเทียบเกณฑ์ร้อยละ 70 และการวิเคราะห์สถิติอ้างอิง ได้แก่ One sample t-test ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนโดยใช้เกมกล่อ่งหรรษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	%	df	t	Sig.
หลังเรียน	38	30	21	22.45	3.87	74.82	37	2.31*	0.027

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 22.45 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.82 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า คะแนนทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ โดยใช้เกมกล่อ่งหรรษา ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์		แปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	
1	นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.87	0.34	มากที่สุด
2	ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนทุกคนอย่างทั่วถึงขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.39	0.71	มาก
3	ครูชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียนให้นักเรียนทราบอย่างชัดเจน	4.45	0.71	มาก
4	การจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจและมีความสนุกสนาน	4.47	0.72	มาก
5	นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.45	0.64	มาก
6	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมกล่อ่งหรรษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการจดจำและเข้าใจคำศัพท์	4.45	0.82	มาก
7	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมกล่อ่งหรรษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนและสร้างความสนุกสนาน	4.89	0.31	มากที่สุด
8	เวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.37	0.74	มาก
9	เกมกล่อ่งหรรษามีประโยชน์ในการช่วยอ่านออกเสียงคำศัพท์	4.92	0.27	มากที่สุด
10	นักเรียนมีความสุขและเพลิดเพลินกับการเล่นเกมกล่อ่งหรรษา	4.47	0.72	มาก
รวม		4.57	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่อง
หรรษา ในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, $S.D.=0.60$) เมื่อพิจารณา
เป็นรายข้อพบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ข้อ ได้แก่ นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน
($\bar{X}=4.87$, $S.D.=0.34$) 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมกล่องหรรษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน
และสร้างความสนุกสนาน ($\bar{X}=4.89$, $S.D.=0.31$) และเกมกล่องหรรษามีประโยชน์ในการช่วยอ่านออกเสียงคำศัพท์ ($\bar{X}=4.92$,
 $S.D.=0.27$)

อภิปรายผล

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนผดุงนารี ซึ่งพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่อง
หรรษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 77.90/74.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ระดับ
70/70 หมายความว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการวัดระหว่างเรียน โดยใช้คะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการ
อ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนท้ายของแผนการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 77.90 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะ
การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 74.83 แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการอ่าน
ออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีขั้นตอนการสอนที่เหมาะสม สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) บริบทของสถานศึกษา วิเคราะห์
จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เวลาเรียน และระดับของผู้เรียน สร้างแผนการเรียนรู้จำนวน 3 แผน รวม 8 ชั่วโมง ในการจัด
กิจกรรมเล่นเกมกล่องหรรษา ผู้วิจัยได้จัดทำเนื้อหาสาระในการฝึกตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ เพื่อให้
เข้าใจ เรียนคำศัพท์จากหมวดง่ายไปยาก มีความน่าสนใจและท้าทายให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถ (สุนทร สีนธพานนท์, 2553)
นอกจากนี้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมกล่องหรรษา มีความน่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน นักเรียนได้ฝึกฝน
การอ่านออกเสียงคำศัพท์ซ้ำบ่อย ๆ ทำให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ติดมากขึ้นและมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่
ตั้งไว้ อีกทั้งกิจกรรมและสื่อการสอนที่น่าสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนสนใจอยากปฏิบัติ เกิดความกระตือรือร้นในการอ่าน ผลคะแนน
เฉลี่ยจากการวัดระหว่างเรียนค่อนข้างสูง เนื่องจากแผนการเรียนรู้บางแผน มีคำศัพท์ที่นักเรียนคุ้นชิน ทำให้การฝึกปฏิบัติการ
อ่านออกเสียงคำศัพท์เป็นไปด้วยดี ทั้งนี้แผนการเรียนรู้ผ่านกระบวนการตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผ่าน
การตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แผนที่มีความเหมาะสม สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ขวัญพร ยางเงิน (2562) พบว่า
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ
83.89/82.46 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ซึ่งพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องหรรษา มีคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 74.82 สูง
กว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมา
จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่องหรรษา มีขั้นตอนที่ชัดเจนเหมาะกับการนำมาใช้ฝึกปฏิบัติทักษะที่ต้องฝึกฝนบ่อย ๆ ผู้วิจัยได้
ให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์โดยใช้เกมกล่องหรรษา โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นที่ 1
อธิบายวิธีการเล่น ผู้วิจัยอธิบายวิธีการเล่นตามลำดับขั้นตอน โดยที่ผู้วิจัยจะเป็นคนสุ่มคำใบ้ในเกมกล่องหรรษา (2) ขั้นที่ 2
การปฏิบัติ คำใบ้ในกล่องจะปรากฏข้อความ เมื่อประโยคในคำใบ้แสดงถึงใคร ให้นักเรียนคนนั้นยืนขึ้นและอ่านออกเสียงคำศัพท์
ที่ผู้วิจัยได้ตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงแล้วและทำการเล่นวนจนกว่าจะครบนักเรียนทุกคน (3) ขั้นที่ 3 การทบทวน ผู้วิจัยและนักเรียน
ร่วมกันออกเสียงคำศัพท์เพื่อเป็นการทบทวนอีกครั้ง การเล่นเกมกล่องหรรษา นักเรียนจะได้ลงมือปฏิบัติและทำแบบทดสอบวัด
ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภายใต้การแนะนำของครู ขณะเดียวกันครูคอยช่วยเหลือนักเรียนแต่ละคนอย่างใกล้ชิด ฝึกให้
นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ จนทำให้นักเรียนเกิดความชำนาญ การปฏิบัติซ้ำบ่อย ๆ จะช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียน



ไปแล้วได้ และเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง จนกระทั่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาจีนและรักในการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาจีนมากขึ้น อีกทั้งแผนการเรียนรู้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นความสนใจให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง และเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีความสุขในการเรียน จึงทำให้การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีคะแนนทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วรดา ไชยพิมพ์ (2565) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีน โดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.75$, S.D.=0.47) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อมีรายการที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนมากที่สุดสามอันดับแรก ได้แก่ นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.87$, S.D.=0.34) 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมกล่องหรรษาส่งเสริมให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนและสร้างความสนุกสนาน ($\bar{X}=4.89$, S.D.=0.31) และเกมกล่องหรรษามีประโยชน์ในการช่วยอ่านออกเสียงคำศัพท์ ($\bar{X}=4.92$, S.D.=0.27) ตามลำดับ ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา เป็นการสอนที่มีขั้นตอนเป็นลำดับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัดเจน ทำให้ทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรมมีความครอบคลุมในเนื้อหา สื่อการสอนที่เหมาะสม น่าสนใจ รวมไปถึงรู้สึกชื่นชอบกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมกล่องหรรษา เหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา มี 3 ขั้นตอน และสอดคล้องกับบริบทของ สถานศึกษา มาตรฐาน ตัวชี้วัด เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับชั้นของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและชื่นชอบในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พิมพ์ วัฒนาภมกุล และมนรัตน์ สมคะเนย์ (2564) พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.66$, S.D.=0.41) และคณินญา ทับเที่ยง และเกศิตา บุญปรากฏ (2564) พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน โดยใช้เกมเป็นฐาน เมื่อพิจารณาโดยรวมผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$, S.D.=0.26)

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้อ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกมกล่องหรรษา ทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ โดยนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการฝึกปฏิบัติอ่านออกเสียงคำศัพท์ภายใต้การแนะนำอย่างใกล้ชิดของครูผู้สอน จนทำให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญ สามารถฝึกปฏิบัติอ่านออกเสียงคำศัพท์จากแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ ซึ่งการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ มีสื่อการสอนที่เหมาะสมและทันสมัย จึงทำให้ผู้เรียนพอใจในการเรียนเนื้อหานั้น ๆ ซึ่งเป็นการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมกล่องหรรษาพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ภาษาจีนเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาค่อนข้างมาก ดังนั้น การนำรูปแบบการสอนนี้ไปใช้ ควรศึกษาแนวทาง ขั้นตอน กระบวนการ จัดกิจกรรมเป็นอย่างดีก่อน และต้องมีการวางแผนและกำหนดเวลาที่ชัดเจนแน่นอน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปด้วยความราบรื่น

2. ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานการเรียนรู้ภาษาจีน การจดจำคำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนแตกต่างกัน ผู้สอนควรสร้างข้อตกลง ชี้แนะแนวทางเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ และยังสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันรู้จักการทำงานร่วมกัน



3. ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดหมวดคำศัพท์หรือเรื่องที่สนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิธีการแก้ไขปัญหามีความหลากหลายและเหมาะสมกับระดับ ความรู้ของนักเรียนในแต่ละระดับชั้นมากยิ่งขึ้น ปรับเนื้อหาคำศัพท์ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน

2. ควรศึกษาวิธีการสอนในรูปแบบอื่นที่สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนเพิ่มเติมสำหรับนักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำ การใช้สื่อเกมที่สามารถพัฒนาการอ่านออกเสียงของนักเรียน

3. ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบกับผู้เรียนหลายกลุ่ม เช่น นักเรียนที่มีพื้นฐานการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนกับนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับงานวิจัยมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- คณินญา ทับเที่ยง และ เกตติวา บุญปรากร. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนาบอน. *วารสารบัณฑิตสาเกตปริทรรศน์*, 9(2), 204-213.
- ชฎาพร ยางเงิน. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธัญญารัตน์ มะลาศรี และ Wei Jingru. (2560). การจัดเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาจีนสำหรับผู้เรียนชาวไทย. *วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพฯ*, 4(3), 81-90.
- นภาพร บำรุงศิลป์. (2560). ภาษาจีนกับบทบาทในระดับโลกและการพัฒนาการเรียนการสอนในประเทศไทย. การเรียนรู้ภาษาจีนช่วยเพิ่มศักยภาพด้านการสื่อสารและการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1), 90-94.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ประสานการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- พิมพ์พร วัฒนากมลกุล และ มโนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 13(1), 98-109.
- ไพศาล วรคำ. (2562). *การวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). ตักศิลาการพิมพ์.
- ภัทรภณ ศิลารักษ์. (2565). การปรับตัวบทบาทภาษาจีนภายใต้บริบทวิถีชีวิตปกติใหม่ในยุคศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการภาษาและวัฒนธรรมจีน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ*, 8(1), 61-72.
- เหวิน จิ่งเหวิน. (2559). *ภาษาจีนระดับต้น 1* (ฉบับปรับปรุง). วี พรินท์ซีเอดีชุน.
- วรดา ไชยพิมพ์. (2565). การพัฒนาทักษะการฟัง ทักษะการพูด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วรารณ จันดำ. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาจีนด้านทักษะการอ่านตัวพินอินโดยใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของฮันเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุนทร สีนพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). 9119 เทคนิคพรินต์.
- สุมิตร คุณากร. (2563). *หลักสูตรและการสอน*. ขวนพิมพ์.
- อัศนีย์ ปันดี. (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบเอส ที เอ ดี กับการใช้เกม เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงฟังก์ชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา], มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



- Darasamutr Sriracha School. (2017). The effectiveness of game-based teaching methods on Chinese language reading aloud skills among Mathayomsuksa 2 students. *Educational and Social Development Journal*, Burapha University.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games: The effectiveness of learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn and Bacon.
- Liu, Xun. (2012). *Introduction to Teaching Chinese as a Foreign Language*. Beijing Language University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge University Press.