

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ
การสะกดคำและโปรแกรม Class Point ที่มีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำ
สัทอักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น*

The Development of a Learning Management Model Based on
Game-Based Learning Combined with Spelling Skill Exercises and
the Class Point Program Affecting the Chinese Phonetic Spelling
Reading Skills of Grade 8 Students Under the Khonkaen
Secondary Educational Service Area Office

นัทธชนัน ศรีโพนทัน และรัชกร ประสิทธิ์เตลั่ง
Natchanun Sripontan and Ratchakorn Praseeratesung
มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น, ประเทศไทย
Sripatum University, Khon Kaen Campus, Thailand
Corresponding Author, E-mail: htkstone@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) พัฒนาและตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบ 3) ศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบ และ (4) ประเมินความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะและโปรแกรม ClassPoint ที่มีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยเป็นแบบวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม ใช้แผนการทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะ และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วน

*ได้รับบทความ: 12 พฤศจิกายน 2568; แก้ไขบทความ: 31 มีนาคม 2569; ตอปรับตีพิมพ์: 25 เมษายน 2569
Received: November 12, 2025; Revised: March 31, 2026; Accepted: April 25, 2026



เบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 0.82) ขณะที่สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.57) และนำไปสู่การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (Game-Practice-Tech-Reflect)
2. รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ และมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.35)
3. ผลการทดลองใช้รูปแบบ พบว่า คะแนนทักษะการอ่านสะกดคำหลังเรียน ($\bar{X} = 44.00$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 20.50$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.21)
4. ผลการประเมินโดยครูผู้สอน พบว่ารูปแบบมีความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) และสามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลได้ในบริบทสถานศึกษา

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน; Class Point; แบบฝึกทักษะ; การอ่านสัทอักษรจีน; รูปแบบการเรียนรู้

Abstract

This research aimed to (1) investigate fundamental data and guidelines for developing a learning management model, (2) develop and validate the appropriateness of the model, (3) examine the effects of implementing the model, and (4) evaluate the feasibility and usefulness of a learning management model based on Game-Based Learning integrated with spelling skill exercises and the ClassPoint program on Chinese phonetic (Pinyin) spelling reading skills of Grade 8 students. This study employed a Research and Development (R&D) approach. The sample consisted of 40 Grade 8/8 students from Khonkaen Wittayayon School, selected through cluster random sampling. The research design followed a one-group pretest-posttest design. Research instruments included questionnaires, semi-structured interviews, lesson plans, a Chinese phonetic spelling test, and a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, dependent t-test, and content analysis.



The findings revealed that:

1. The current state of learning management was at a moderate level ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 0.82), whereas the desired state was at a high level ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.57), leading to the development of a four-step learning model (Game-Practice-Tech-Reflect).
2. The developed model consisted of five components and was rated at the highest level of appropriateness ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.35).
3. The implementation results showed that students' post-test scores ($\bar{X} = 44.00$) were significantly higher than their pre-test scores ($\bar{X} = 20.50$) at the .01 level, and students' satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.21).
4. Teachers evaluated the model as having the highest level of feasibility and usefulness ($\bar{X} = 4.56$), indicating its potential for practical application and scalability in educational settings.

Keywords: Game-Based Learning; Class Point; Skill Practice; Chinese Phonetic Reading; Learning Model

1. บทนำ

ในบริบทของสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษา การใช้สื่อดิจิทัลได้กลายเป็นทั้งเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้และปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ (OECD, 2015) งานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาจะเกิดประสิทธิผลก็ต่อเมื่อมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการทางพุทธินิยมนะและมัลติมีเดีย (Mayer, 2009) ในขณะที่การใช้เทคโนโลยีโดยขาดการกำกับเชิงวิชาการอาจส่งผลในทางลบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Junco, 2012; Kirschner & Karpinski, 2010) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นตัวแปรสำคัญที่กำหนดคุณภาพของการใช้สื่อดิจิทัลในการศึกษา

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาจีน ระบบสัทอักษรจีน (Hanyu Pinyin) ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการอ่าน (Zhou, 2003) อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีปัญหาในการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนอย่างชัดเจน โดยมีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์เพียงร้อยละ 64 ซึ่งสะท้อนถึงข้อจำกัดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังเน้นการท่องจำ ขาดการมีส่วนร่วม และไม่สอดคล้องกับ



ธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (เยาวลักษณ์ วิสุทธิ์สิริ, มนาภรณ์ บ้านเพิง และอัสมา ทรศนะ มีลาภ, 2564, หน้า 112-121)

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สามารถส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2556) ขณะที่แบบฝึกทักษะมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความชำนาญและความคงทนของการเรียนรู้ (ธีราภรณ์ ทรงประศาสน์, 2551) นอกจากนี้ เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น โปรแกรม Class Point ยังช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันที ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมา คือ การศึกษาส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นการใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งแยกส่วน เช่น การใช้เกม หรือการใช้สื่อดิจิทัล โดยยังขาดการบูรณาการองค์ประกอบหลายมิติร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนในระดับมัธยมศึกษา

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แบบฝึกทักษะ และโปรแกรม Class Point เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ที่ส่งเสริมทั้งแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนด้วย Class Point (2) ขั้นดำเนินกิจกรรมเกม (3) ขั้นสะท้อนคิดและอภิปราย และ (4) ขั้นฝึกทักษะและประเมินผล เพื่อศึกษาว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ รวมทั้งเพื่อสร้างองค์ความรู้เชิงรูปแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนในบริบทโรงเรียนมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น และแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการสะกดคำและโปรแกรม Class Point ที่มีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น
2. เพื่อยกร่างและพัฒนา ตรวจสอบยืนยันความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการสะกดคำและโปรแกรม Class Point ที่มีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น
3. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการสะกดคำและโปรแกรม Class Point ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การ



ศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

3.1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการสะกดคำและโปรแกรม Class Point

3.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการสะกดคำและโปรแกรม Class Point

4. เพื่อประเมินความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการสะกดคำและโปรแกรม Class Point ที่มีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยประยุกต์ใช้แนวคิด ADDIE Model เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและแนวทางในการพัฒนารูปแบบ เป็นการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารและเชิงภาคสนาม เพื่อกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยดำเนินการดังนี้ (1) วิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) (2) สังเคราะห์หัวข้อที่ทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีน จำนวน 7 ด้าน ได้แก่ การเข้าใจระบบสัทอักษร การออกเสียงพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ การผสมเสียง การอ่านต่อเนื่อง และการประยุกต์ใช้ (3) ศึกษาแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเกม แบบฝึกทักษะ และโปรแกรม Class Point ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินกิจกรรมเกม ขั้นสะท้อนคิด และขั้นประเมินผล (4) ศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุน (5) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ โดยใช้แบบสอบถามจากครูผู้สอนภาษาจีน จำนวน 20 คน วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI modified) (6) สัมภาษณ์ครูผู้สอน จำนวน 5 คน เพื่อหาแนวทางการพัฒนา (7) ศึกษาแนวทางการประเมินรูปแบบจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ระยะที่ 2 การพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบ เป็นการยกร่างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุน จากนั้นนำรูปแบบไปตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง



ระยะที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 16 แผน (ระยะเวลา 8 สัปดาห์) (2) แบบฝึกทักษะการสะกดคำ จำนวน 7 ชุด (3) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีน 7 ด้าน จำนวน 60 ข้อ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจ การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จากนั้นจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และทดสอบหลังเรียน (Post-test) พร้อมทั้งประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

ระยะที่ 4 การประเมินรูปแบบ ประเมินความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ของรูปแบบ โดยใช้กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูผู้สอนภาษาจีน จำนวน 10 คน การวิเคราะห์ข้อมูล การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความยากง่าย (p) และค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 สำหรับแบบทดสอบ (ค่าความเชื่อมั่น = 0.954) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค สำหรับแบบสอบถาม (ค่าความเชื่อมั่น = 0.92) ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Samples เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน

4. สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำเสนอให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ด้านข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็น ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.15$, S.D. = 0.82) ขณะที่สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.57) และมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) สูง โดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านสะกดคำ ($PNI = 0.99$) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยังไม่สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ และมีความจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ด้านการพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก และมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (Game-Practice-Tech-Reflect) ผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.35) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบมีความสอดคล้องทั้งในเชิงแนวคิดและการนำไปใช้ในบริบทจริง

3. ด้านผลการทดลองใช้รูปแบบ ดังนี้ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (ร้อยละ 44.00) สูงกว่าก่อนเรียน (ร้อยละ 20.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะทั้ง 7 ด้านมีคะแนนเพิ่มขึ้นทุกด้าน เช่น ทักษะการเข้าใจระบบสัทอักษรจีน จาก 1.47 เป็น 3.70 ทักษะการผสมเสียง จาก 3.22 เป็น 7.45 ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะ



การอ่านสะกดคำศัพท์อักษรจีนได้อย่างเป็นรูปธรรมในทุกมิติ 2) ความพึงพอใจของผู้เรียน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.21) โดยเฉพาะด้านสื่อการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.62$) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.60$) แสดงว่ารูปแบบดังกล่าวสามารถสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ด้านความเป็นไปได้และประโยชน์ของรูปแบบ ผลการประเมินพบว่า รูปแบบมีความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.07) โดยเฉพาะด้านความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ ($\bar{X} = 4.80$) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทห้องเรียน และมีศักยภาพในการขยายผลสู่สถานศึกษาอื่น สรุปภาพรวมของการวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่าการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะและโปรแกรม Class Point สามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์อักษรจีนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผลการทดลองพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (ร้อยละ 44.00) สูงกว่าก่อนเรียน (ร้อยละ = 20.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และทักษะย่อยทั้ง 7 ด้านมีการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องนอกจากนี้ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบดังกล่าวสามารถสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกันผลการประเมินจากครูผู้สอนพบว่า รูปแบบมีความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) โดยสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทห้องเรียน และมีศักยภาพในการขยายผล

ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจึงถือเป็นแนวทางเชิงนวัตกรรมที่สามารถยกระดับการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน โดยเฉพาะด้านทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์อักษรจีนได้อย่างเป็นรูปธรรมทั้งในเชิงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการยอมรับในเชิงปฏิบัติ

5. อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยครั้งนี้ มุ่งอธิบายและตีความผลการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะและโปรแกรม Class Point ที่มีผลต่อทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์อักษรจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเชื่อมโยงผลการวิจัยเข้ากับแนวคิดเชิงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นกลไกการเกิดผลลัพธ์อย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. ด้านข้อมูลพื้นฐานและความต้องการจำเป็น ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์อักษรจีนอยู่ในระดับปานกลาง ขณะที่สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับสูง และมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) สูง (0.99) แสดงให้เห็นเชิงประจักษ์ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เดิมยังไม่สามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายและเน้นการท่องจำไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุค



ดิจิทัล ซึ่งต้องการการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Active Learning) มากขึ้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีพุทธินิยม (Cognitivism) ที่มองว่าการเรียนรู้เกิดจากการสร้างโครงสร้างความรู้ใหม่ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Mayer, 2009) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของนนทวัน สกุลไทย และสังธรรม พรทวีกุล (2567, หน้า 1589-1602) ที่พบว่าการสอนแบบเดิมไม่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จึงสังเคราะห์ได้ว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีและกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เป็นแนวทางสำคัญในการแก้ปัญหาการเรียนรู้ภาษาจีนในบริบทโรงเรียนไทย

2. ด้านการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบ 5 ด้าน และมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การออกแบบรูปแบบที่มีโครงสร้างชัดเจน และเชื่อมโยงระหว่างเกม แบบฝึก และเทคโนโลยีช่วยให้เกิดความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ เนื้อหา และวิธีการจัดการเรียนรู้ในเชิงทฤษฎี สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิด ADDIE Model ที่เน้นการออกแบบอย่างเป็นระบบ และทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike ที่เน้นการฝึกซ้ำ และความพร้อมซึ่งส่งผลต่อการเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับนารา อ่ำศรี, ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงสร (2567, หน้า 33-45) ที่พบว่าการออกแบบสื่อโดยใช้ Class Point ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงขึ้น และสอดคล้องกับ Deng et al. (2026) ที่เสนอว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ จึงสังเคราะห์ได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบครบถ้วนและออกแบบตามหลักการเชิงระบบ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทการศึกษา

3. ด้านผลการทดลองใช้รูปแบบ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่าการใช้เกมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยี Class Point ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลป้อนกลับทันที ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการปรับแก้ความเข้าใจและสร้างการเรียนรู้เชิงลึก ในเชิงทฤษฎี สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และสอดคล้องกับแนวคิด Immediate Feedback ที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Deng et al. (2026) และกมลวรรณ สาดศิลป์ (2561) ที่พบว่าการใช้เกมช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ จึงสังเคราะห์ได้ว่า การบูรณาการเกมร่วมกับเทคโนโลยีและแบบฝึกทักษะ เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ 2) ความพึงพอใจของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สามารถส่งผลต่อเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ในเชิงทฤษฎี สอดคล้องกับแนวคิด Motivation Theory ที่ระบุว่าแรงจูงใจมีผลต่อการเรียนรู้โดยตรง และแนวคิด Gamification ที่ช่วยเพิ่ม Engagement ผลการวิจัยนี้สอดคล้อง



กับเสวลักษณ์ โคตรสุวรรณ (2567, หน้า 84-98) และนารา อ่ำศรี, ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงศร (2567, หน้า 33-45) ที่พบว่าการใช้เกมและเทคโนโลยีช่วยเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียน จึงสังเคราะห์ได้ว่า การออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์และความสนุก สามารถส่งเสริมทั้งเจตคติ และประสิทธิภาพการเรียนรู้ควบคู่กัน

4. ด้านความเป็นไปได้และประโยชน์ของรูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบมีความเป็นไปได้ และประโยชน์ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการนำไปใช้จริง ผลดังกล่าวสะท้อนว่า รูปแบบที่พัฒนา ขึ้นมีความเหมาะสมกับบริบทห้องเรียนจริง และสามารถช่วยลดภาระงานของครู โดยเฉพาะการให้ข้อมูล ป้อนกลับ ในเชิงแนวคิด สอดคล้องกับแนวคิด Practicality และ Scalability ที่เน้นว่านวัตกรรมการศึกษา ที่ดีต้องสามารถนำไปใช้ได้จริงและขยายผลได้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Deng et al. (2026) และ Vate-U-Lan (2015) ที่เสนอว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถนำไปใช้ในบริบทกว้างได้ จึงสังเคราะห์ได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนและใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมจะมีศักยภาพสูงในการนำไปใช้จริง และขยายผลในระบบการศึกษา

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยที่พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ และโปรแกรม ClassPoint สามารถพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของผู้เรียนได้อย่างมีนัย สำคัญ และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จึงเสนอแนะให้สถานศึกษาและครูผู้สอนนำรูปแบบ ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนในระดับมัธยมศึกษา ทั้งนี้ การนำไปใช้ให้เกิด ประสิทธิภาพควรคำนึงถึงเงื่อนไขสำคัญ ได้แก่

1.1 ความพร้อมของครูผู้สอน โดยควรมีทักษะด้านเทคโนโลยีและสามารถทำหน้าที่เป็น ผู้อำนวยการเรียนรู้

1.2 ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี เช่น ระบบอินเทอร์เน็ตที่มีความเสถียร

1.3 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสร้างบรรยากาศการแข่งขัน เชิงบวก

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวในรายวิชาอื่น เช่น ภาษาอังกฤษ หรือภาษาญี่ปุ่น เพื่อขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับประสิทธิภาพของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็น ฐานร่วมกับเทคโนโลยีในบริบททางภาษาที่แตกต่างกัน

2.2 ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นที่แตกต่างกัน เช่น ระดับประถม



ศึกษา หรือมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และความเหมาะสมของรูปแบบในบริบทของ ผู้เรียนที่มีพัฒนาการแตกต่างกัน

2.3 ควรมีการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับตัวแปรทางจิตวิทยาการเรียนรู้ เช่น แรงจูงใจในการเรียนรู้ หรือความเชื่อมั่นในตนเอง เพื่ออธิบายกลไกที่ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การวิจัยครั้งนี้ ทำให้เกิดองค์ความรู้เชิงบูรณาการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ภาษาจีน โดยแสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำสัทอักษรจีนของผู้เรียนจะเกิดประสิทธิภาพสูงเมื่อมีการ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน แบบฝึกทักษะ และเทคโนโลยีดิจิทัล เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยรูปแบบ Game-Practice-Tech-Reflect ทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญที่เชื่อมโยงการสร้างแรงจูงใจ การฝึกปฏิบัติ และการได้รับข้อมูลป้อนกลับอย่างทันที ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา โครงสร้างความรู้ความเข้าใจทางภาษาได้อย่างต่อเนื่องและแม่นยำมากขึ้น นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเชิงรุกและเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ไม่เพียงช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และสามารถลดข้อจำกัดของการสอนแบบเดิม ที่เน้นการท่องจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จึงชี้ให้เห็นหลักการสำคัญว่า การออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลควรเป็นการบูรณาการกิจกรรม-สื่อ-เทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อสร้าง กระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ยั่งยืน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทการศึกษา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ



เอกสารอ้างอิง

- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2556). *การเรียนรู้ในยุคสมัยหน้า: รูปแบบและทฤษฎีการเรียนรู้อนาคต*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีราภรณ์ ทรงประศาสน์. (2551). *การใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยคสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแพร่ปัญญานุกูล*. (การค้นคว้าแบบอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นันทวัน สกุลไทย, และ สัจธรรม พรทวีกุล. (2567). การพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีที่ 1. *วารสารมจร อุบลปริทรรศน์*, 9(3), 1589-1602.
- นารา อำศรี, ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และบุญรัตน์ แผลงศร. (2024). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย Class Point เรื่องการแสดงอัลกอริทึมในการแก้ปัญหา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 7(22), 33-45.
- เยาวลักษณ์ วิสุทธิ์สิริ, มนาภรณ์ บ้านเพ็ง และอัสมา ทรรคนะมีลาภ. (2564). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติกรณีศึกษาจากวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 20(3), 112-121. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/umt-poly/article/view/256321>
- เสาวลักษณ์ โคตรสุวรรณ. (2567). การสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง English Program โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง วิทยาเขตบางนา. *วารสารรามคำแหง ฉบับบัณฑิตวิทยาลัย*, 7(3), 84-98.
- Deng, H., Jermtaisong, R., & Suphakit, P. (2026). The effects of game-based learning combined with situational language teaching on Chinese character literacy of kindergarteners. *Journal of Curriculum and Teaching*, 15(1), 81-90.
- Junco, R. (2012). The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 24(2), 226-235.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245.



- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2015). *Students, computers and learning: Making the connection*. Paris: OECD Publishing.
- Vate-U-Lan, P. (2015). Transforming classrooms through game-based learning: A feasibility study in a developing country. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 5(1), 46-57.
- Zhou, Y. (2003). *The historical evolution of Chinese languages and scripts*. Shanghai: Shanghai Education Press.