

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย  
โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
The Development of Pinyin Reading-Aloud Skills in The Chinese  
Subject of Greetings by Using a Game-Based Learning  
Management Method for Middle School First-Year Students

<sup>1</sup>นภสร ทิพยวาศรี Napasorn Tipayawasri

<sup>2</sup>พล เหลืองรังษี Pol Luangrangsee

<sup>1,2</sup>มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

<sup>1,2</sup>Hatyai University

<sup>1</sup>Corresponding author, e-mail: napasornmew1305@gmail.com

Received October 5, 2023; Revised September 22, 2024; Accepted: September 24, 2024



### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนกับหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนขนุน อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 2 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1/7 จำนวน 26 คน ได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 26 คน ได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติเป็นกลุ่มควบคุม รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 52 คน ผลการศึกษาพบว่า 1. การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41

**คำสำคัญ:** การพัฒนาทักษะ; การอ่านออกเสียงพินอิน; วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม



## Abstract

The purpose of this research is to compare Pinyin's reading skills and study the satisfaction of students in the group who developed Pinyin's reading skills, for the Chinese language course about greeting by game learning. Between Middle school first-year students before and after studying with normal learning groups. The sample group used in this research is Middle school first-year students at Khuan Khanun School, Khuan Khanun District, Phatthalung Province, Semester 1/2023. A group of students who developed Pinyin's reading skills by game learning is an experimental group. There are 2 rooms from middle school first-year students room number 7 including 26 students obtained from simple random sampling by lottery drawing. Another group of normal learning is a control group. There are 26 students from middle school first-year students room number 8. A total of 52 students were included in the sample. The results of the research showed that: 1. Group of middle school first-year students who developed Pinyin's reading skills, for the Chinese language course about greeting by game learning after studying is higher than before studying. Statistically significant at the .01 level. 2. Group of middle school first-year students who developed Pinyin's reading skills, for the Chinese language course about greeting by game after learning was significantly higher than those in the normal learning group at the .01 level. 3. The satisfaction of students in the group that developed Pinyin's reading skills, for the Chinese language course about greeting by game is high level an average of 4.41.

**Keywords:** Skill Development; Pinyin Reading Aloud; Game-Based Learning Management

## บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) มีเป้าหมายการพัฒนาประเทศ คือ “ประเทศชาติมั่นคงประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน” โดยยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ พัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม สร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และมีภาครัฐของประชาชนเพื่อประชาชนและประโยชน์ส่วนรวม โดยการประเมินผลการพัฒนาตามยุทธศาสตร์ชาติ เพื่อให้ประเทศไทยสามารถยกระดับการพัฒนาให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ความอยู่ดีมีสุขของคนไทยและสังคมไทย คนไทยได้รับการพัฒนาให้เป็นคนดี เก่ง มีวินัย คำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวม และมีศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ สามารถ “รู้ รับ ปรับใช้” เทคโนโลยีใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง สามารถเข้าถึงบริการพื้นฐาน ระบบสวัสดิการ และกระบวนการยุติธรรมได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยไม่มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งยุทธศาสตร์ชาติด้านที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สามและอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่นๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต (พ.ศ. 2561-2580) ช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ปลูกฝังความเป็นคนดี มีวินัย พัฒนาทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน มีภูมิคุ้มกันต่อปัญหาหรืออาชญากรรมต่างๆ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความยืดหยุ่นทางความคิด รวมถึงทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน รวมถึงทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ มีทักษะชีวิตสามารถอยู่ร่วมและทำงานกับผู้อื่นได้ภายใต้สังคมที่เป็นพหุวัฒนธรรม ซึ่งหากมีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และมีหลักสูตรการศึกษาที่เอื้อต่อทักษะชีวิต มีการเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ทักษะชีวิต และทักษะอาชีพในหลักสูตร และสร้างการมีงานทำของวัยรุ่น/วัยรุ่น จะช่วยให้การพัฒนาเด็ก และเยาวชนบังเกิดผลสัมฤทธิ์ได้ แนวทางพัฒนาที่ 2 จัดให้มีการพัฒนาทักษะด้านภาษา ศิลปะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภท แนวทางย่อยที่ 3 ปรับปรุงโครงสร้างการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเพิ่มคุณภาพการศึกษา มีการปรับปรุงโครงสร้างการศึกษาที่เน้นสายอาชีพมากขึ้น มีการเรียนการสอนและการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เกิดทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะภาษาที่ 3 ทักษะและความรู้ในการประกอบอาชีพใหม่ๆ อย่างคล่องตัว เพิ่มประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากรทางการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม (การประกาศแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580), 2562)

ในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคตทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศถือเป็นปัจจัยที่สำคัญของการสื่อสาร และภาษาจีนถือเป็นภาษาต่างประเทศที่สองที่มีผู้เลือกเรียนมากที่สุดตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จนถึงอุดมศึกษา และเป็นนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการส่งเสริมให้นักเรียนและประชาชนมีความสามารถใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร เพราะเศรษฐกิจจีนเติบโตอย่างมั่นคงและก้าวไกล การค้าและการลงทุนระหว่างจีนกับไทย โดยมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถในทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในบรรดาทั้ง 4 ทักษะที่กล่าวข้างต้น ทักษะการอ่านนั้นนับว่ามีความสำคัญยิ่ง ซึ่งเป็นทักษะที่นักเรียนมีโอกาสสามารถหาความรู้ได้จากเอกสารสิ่งพิมพ์ในสาขาวิชาต่างๆ มีอยู่กันอย่างแพร่หลาย



จากการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนขนุน จังหวัดพัทลุง ปีการศึกษา 2565 พบว่า คะแนนทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการออกเสียงพินอินของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ต่ำลงและไม่ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการออกเสียงพินอิน ทั้งพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ไม่ถูกต้อง เช่น การออกเสียงพยัญชนะ zh sh ch r z c s นักเรียนออกเสียงพยัญชนะ g ตามแบบภาษาอังกฤษ และสระ e และ i นักเรียนมักสับสนกับการใช้อักษรภาษาอังกฤษ ซึ่งตามความจริงสระ e ออกเสียงว่าเออ และสระ i ออกเสียงว่าอี นักเรียนออกเสียงไม่ตรงตามวรรณยุกต์ ทำให้ความหมายของคำศัพท์ที่จะสื่อสารเปลี่ยนไป อาจเนื่องมาจากเกิดความสับสนระหว่างการอ่านออกเสียงพินอินกับเสียงภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่เคยชินกับเสียงและวิธีการออกเสียงที่ไม่มีในภาษาไทย ความยากและความซับซ้อนของพินอิน และที่สำคัญนักเรียนไม่ใส่ใจในการฝึกทบทวนการออกเสียงพินอิน ซึ่งสอดคล้องกับมัณฑนา ชินนาพันธ์ ที่กล่าวว่า นักเรียนไม่ให้ความสำคัญและสนใจเรียนวิชาภาษาจีนเท่าที่ควร และเมื่อได้ทำการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนแก่นักเรียนโรงเรียนบ้านคลองนามิตรภาพที่ 201 พบว่า นักเรียนไม่สามารถอ่านเสียงสัทอักษร (พินอิน) ได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากตัวอักษรของสัทอักษร (พินอิน) นั้นออกเสียงต่างจากการออกเสียงในภาษาอังกฤษและภาษาไทย (มัณฑนา ชินนาพันธ์, 2562) เช่นเดียวกับกนกวรรณ ทับสีรัก ที่กล่าวว่านักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีน มีการออกเสียงพยัญชนะ และสระของสัทอักษรซึ่งเป็นเสียงอ่านในภาษาจีนหรือพินอินที่ผิดจากหลักการอ่าน อีกทั้งยังไม่สามารถสะกดเสียงอ่านได้ ทั้งเกิดการสับสนระหว่างพยัญชนะพินอิน และตัวอักษรภาษาอังกฤษ ส่งผลให้คะแนนการอ่านของนักเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ (กนกวรรณ ทับสีรัก, 2562)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จะเห็นได้ว่าทักษะการอ่านออกเสียงพินอินมีความสำคัญยิ่งในการเรียนวิชาภาษาจีน และเป็นปัจจัยพื้นฐานในทักษะการใช้ภาษาในด้านต่างๆ เช่น การฟัง พูด อ่าน เขียน นักการศึกษาจึงได้คิดค้นวิธีการสอนที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อเป็นการพัฒนาการสอนภาษาจีนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเกิดประโยชน์แก่นักเรียนมากที่สุด ซึ่งมีวิธีที่ได้รับความนิยมจากอดีตจนถึงปัจจุบัน คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน ซึ่งสอดคล้องกับกนกวรรณ ทับสีรัก ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 (กนกวรรณ ทับสีรัก, 2562) และสอดคล้องกับดาวชเยศ ปัญญาสุรยุทธ ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมนุมภาษาจีนโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม พบว่า ทักษะการอ่านภาษาจีนของนักเรียนกลุ่มเรียนกิจกรรมชุมนุม โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมนุมภาษาจีน อยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากการพัฒนาการอ่านออกเสียงโดยใช้เกมประกอบแบบฝึก มุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา ควบคู่ไปกับความน่าสนใจและความเพลิดเพลินของเกม นักเรียนได้ฟังพาอาศัยกัน พูดคุยกัน นักเรียนได้ฝึกทักษะหลายๆ ด้าน และไม่เครียด (ดาวชเยศ ปัญญาสุรยุทธ, 2558)

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมจะเป็นการสร้างแรงจูงใจ เกิดความสนุกสนาน และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาภาษาจีน จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน และมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียนต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนกับหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีการประเมินก่อนเรียนกับหลังเรียน (One-Group Pretest-posttest Design) และเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ (Randomized Posttest-Only Control Group Design) (กิตติยา วงษ์จันทร์, 2561)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาจีน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนควนขนุน อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง จำนวน 218 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนควนขนุน อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 2 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1/7 จำนวน 26 คน ได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 จำนวน 26 คน ได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นกลุ่มควบคุม รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 52 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม โดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นแบบประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ตอน ผลที่ได้จากการประเมินตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีค่าเฉลี่ย 4.63 และตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความ



เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีค่าเฉลี่ย 4.76 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ สอดคล้องและเหมาะสม

2. แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่อง การทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นแบบ ประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณ ค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ตอน ผลที่ได้จากการประเมินตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้อง ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ย 4.66 และตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความ เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ย 4.81 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ สอดคล้องและเหมาะสม

3. แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย เป็น เครื่องมือที่ใช้ประเมินก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริค (Scoring Rubric) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ค่า IOC ของแบบประเมิน ทักษะการอ่านออกเสียงพินอินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าระหว่าง 0.67-1.00

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) พิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (Index of Item Objective Congruence: IOC) ค่า IOC ของแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า ระหว่าง 0.67–1.00 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค ได้เท่ากับ 0.90

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองเรียนโดยวิธีการเรียนรู้แบบ เกม และกลุ่มควบคุมเรียนโดยวิธีการเรียนรู้แบบปกติ

2. กระบวนการสอนที่จะพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยวิธีการเรียนรู้แบบเกม (กลุ่มทดลอง) ประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน ก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้เกณฑ์การประเมิน แบบรูบริค (Scoring Rubric) มีประเด็นการประเมิน จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ การอ่านพินอินถูกต้อง ตามอักขรวิธี การอ่านพินอินข้ามคำหรือเพิ่มคำ การเว้นวรรคตอนในการอ่านพินอิน ความชัดเจนและ ความคล่องแคล่วในการอ่านพินอิน และการอ่านพินอินในเวลาที่กำหนด คะแนนรวม 20 คะแนน ตรวจสอบให้คะแนนแล้วเก็บข้อมูลไว้เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียน ผู้วิจัย ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4 แผน รวม 4 ชั่วโมง หลังจากนั้นทำการประเมิน ทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน หลังเรียน (Post-test) ตรวจสอบให้คะแนนแล้วเก็บข้อมูลไว้เพื่อเป็น ข้อมูลสำหรับการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอินหลัง เรียน ระหว่างวิธีการเรียนรู้แบบเกม กับวิธีการเรียนรู้แบบปกติ และนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวม ข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ t-test ต่อมาให้ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจ และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบสมมติฐานการวิจัย

3. กระบวนการสอนที่จะพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4 แผน รวม 4 ชั่วโมง หลังจากนั้นได้ทำการประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน หลังเรียน (Post-test) โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Scoring Rubric) ซึ่งเป็นแบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอินชุดเดียวกับวิธีการเรียนรู้แบบเกม และเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอินหลังเรียน ระหว่างการเรียน โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ กับวิธีการเรียนรู้แบบเกม ทำการตรวจให้คะแนนแล้วบันทึกผลไว้ และนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ t-test

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยการหาค่าที่ของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มสัมพันธ์ (t-test for Dependent Samples) และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มอิสระ (t-test for Independent Samples)

### ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนกับหลังเรียน ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย พบว่า คะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 5.69 คะแนน คะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 14.96 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าคะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนเรียนมีความแตกต่างกับคะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ค่า  $t = -19.484$ ) ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงผลของการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนกับหลังเรียน

ช่วงเวลา	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
ก่อนเรียน O <sub>1</sub>	26	5.69	1.914	-19.484	.000
หลังเรียน O <sub>2</sub>	26	14.96	2.408		

2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน พบว่าคะแนนเฉลี่ยประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีค่าเท่ากับ 14.96 คะแนน คะแนนของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเท่ากับ 11.62 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านออกเสียงพินอินทั้งสองแบบมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ค่า  $t = 4.514$ ) ดังตารางที่ 2



**ตารางที่ 2** แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่อง การทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับกลุ่มที่ จัดการเรียนรู้แบบปกติ

ช่วงเวลา	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
หลังเรียน O <sub>1</sub>	26	14.96	2.408	4.514	.000
หลังเรียน O <sub>2</sub>	26	11.62	2.913		

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชา ภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (กลุ่มทดลอง) โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับการเรียนรู้ มีความ พึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 รองลงมาด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีความ พึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ คือข้อ 10 รูปแบบการเรียนสามารถช่วยแก้ปัญหาการพัฒนาทักษะการอ่าน ออกเสียงพินอินได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนข้อที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จำนวน 9 ข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน 2 ข้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 คือ ข้อ 3 รูปแบบการเรียนรู้สามารถช่วย แก้ปัญหาด้านความถนัดทางการเรียนรู้ที่ต่างกัน และข้อ 9 นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้ไปใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข รองลงมามีความพึงพอใจเท่ากัน 2 ข้อ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.46 คือข้อ 1 มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมผสมผสานกันระหว่างสื่อการสอนหลากหลายชนิด และข้อ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านความรู้ และคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ ส่วนข้อ 5 รูปแบบการเรียนรู้สามารถแก้ปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อนได้ มีความพึงพอใจต่ำสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่อง การทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนกับกลุ่มที่ จัดการเรียนรู้แบบปกติ

ที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	แปลความหมาย
1.	ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.39	.436	ระดับมาก
	มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมผสมผสานกัน	4.46	.582	ระดับมาก
	ระหว่างสื่อการสอนหลากหลายชนิด			
2.	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนานักเรียนทั้ง	4.46	.582	ระดับมาก
	ด้านความรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์			
3.	รูปแบบการเรียนรู้สามารถช่วยแก้ปัญหาด้าน	4.50	.510	ระดับมาก
	ความถนัดทางการเรียนรู้ที่ต่างกัน			

4.	บรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ ความเหมาะสม	4.35	.485	ระดับมาก
5.	รูปแบบการเรียนรู้สามารถแก้ปัญหาการเรียน ไม่ทันเพื่อนได้	4.19	.694	ระดับมาก
	<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>	<b>4.42</b>	<b>.397</b>	ระดับมาก
6.	นักเรียนได้ฝึกทักษะทั้งในส่วนของทฤษฎีและ ในส่วนของปฏิบัติ	4.42	.504	ระดับมาก
7.	มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะพัฒนา ความคิด ทั้งในด้านของความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นเหตุเป็นผล คิดวิเคราะห์	4.31	.549	ระดับมาก
8.	รูปแบบการเรียนทำให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือ ตนเองในการเรียนมากขึ้น	4.35	.629	ระดับมาก
9.	นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้ไปใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข	4.50	.510	ระดับมาก
10.	รูปแบบการเรียนสามารถช่วยแก้ปัญหาการ พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอินได้	4.54	.508	ระดับมากที่สุด
	<b>ภาพรวม</b>	<b>4.41</b>	<b>.400</b>	<b>ระดับมาก</b>

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการ  
ทักทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการทักทาย โดย  
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี  
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าขั้นตอนการสอนคำศัพท์ผู้วิจัยได้นำเกมมา  
ประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมีเกมที่แตกต่างกันออกไป เพื่อมิให้เกิด  
ความน่าเบื่อหน่าย เกมเป็นสิ่งเร้าภายนอกที่ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียน  
สนใจในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน และช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ  
งานวิจัยของดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรม  
การเรียนรู้ประกอบเกมของชุมชนจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม พบว่า ทักษะการอ่านภาษาจีน  
ของนักเรียนกลุ่มเรียนกิจกรรมชุมชนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่า  
ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ, 2558) นอกจากนี้ยังม  
ีความสอดคล้องกับงานวิจัยของกนกวรรณ ทับสีรัก ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการอ่านออกเสียง  
ภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่าน  
ออกเสียงภาษาจีน โดยใช้เกมประกอบแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่า  
ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประโยชน์ของวิธีสอนด้วยเกมเป็นวิธีการ  
สอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ



เรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และเป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยใช้แรงมากในขณะที่สอนและผู้เรียนมีความชอบ (กนกวรรณ ทับสีรัก, 2562)

2. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยครูทำให้อ่านออกเสียงง่ายต่อการเข้าใจ ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อน สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย เกมช่วยลดความเขັมขั่นของเนื้อหาได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอยากมีส่วนร่วม และกล้าแสดงออก ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่อง ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นอยากใหเรียน สอดคล้องกับผลงานของญุศมิน หวันสนิ ได้ทำการศึกษาผลของการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่างวิธีที่มีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมสูงกว่าที่ได้รับการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เป็นเพราะการสอนโดยใช้เกม เป็นการสอนที่ตอกย้ำความรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง ปฏิบัติด้วยตัวเอง จึงทำให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเกมสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู (ญุศมิน หวันสนิ, 2565)

3. ผลความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบการเรียนสามารถช่วยแก้ปัญหาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอินได้ รูปแบบการเรียนรู้อาจช่วยแก้ปัญหาด้านความถนัดทางการเรียนรู้ที่ต่างกัน นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมผสมผสานกันระหว่างสื่อการสอนหลากหลายชนิด และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านความรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นุชจรรย์ สีแก้ว และจिरายู วงษ์สุตา ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงพินอินภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำพินอินสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดทุ่งสวน จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อการใช้เกมบัตรคำพินอิน พบว่า นักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนการพัฒนาการอ่านออกเสียงพินอินภาษาจีน โดยใช้เกมบัตรคำพินอิน โดยค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับ 4 คือ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดอันให้เห็นว่า จากการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวนักเรียนมีการพัฒนาด้านการออกเสียงพินอินภาษาจีนได้ดีขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบัตรคำพินอินนั้นสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุก และสามารถช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการออกเสียงพินอินภาษาจีนได้ดี (นุชจรรย์ สีแก้ว และจिरายู วงษ์สุตา, 2557) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ ได้ศึกษาการพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา พบว่า มีค่าเฉลี่ย 2.80 ซึ่งอยู่ในระดับพึงพอใจมากทุกข้อ (กนกวรรณ ปิ่นคำ และคณะ, 2562) นอกจากนี้ยังมี กนกวรรณ ทับสีรัก ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึก สำหรับ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านออกเสียง ภาษาจีน โดยใช้เกมประกอบแบบฝึก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.25$ , S.D. = 0.56) กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประโยชน์ของวิธีสอนด้วยเกมเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและ เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้ การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน และเป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงแรงมากขณะสอนและผู้เรียน มีความชอบ (กนกวรรณ ทับสีรัก, 2562)

### องค์ความรู้ใหม่

การเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกท้าย โดยวิธีการ จัดการเรียนรู้แบบเกม ก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนเรียนมีความแตกต่าง กับคะแนนเฉลี่ยทดสอบหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 การเปรียบเทียบทักษะโดย วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม พบว่า คะแนนเฉลี่ยประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอินกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีค่าสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความ ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนกลุ่มที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกท้ายโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (กลุ่มทดลอง) มีความพึงพอใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก สามารถแสดงได้ดังภาพ ประกอบที่ 1

1

การเปรียบเทียบการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทาย  
โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



2

การเปรียบเทียบการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทาย  
โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมกับแบบปกติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



3



ความพึงพอใจของนักเรียนที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทายโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ภาพประกอบที่ 1 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทายโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

### บทสรุป

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เรื่องการตกทาย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า เกมมีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ภาษา โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยลดความตึงเครียด สร้างความสนุกสนาน ทำให้นักเรียนไม่

รู้สึกเบื่อและกดดันในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ นอกจากนี้เกมยังเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริง เป็นการเรียนรู้จากการเล่น จากการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีนได้มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ การจัดการเรียนรู้แบบปกติไม่ได้หมายความว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีประสิทธิภาพ เนื่องด้วยค่าเฉลี่ยของคะแนนประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผลการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีความสำเร็จ ระดับคะแนนประเมินทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีนของนักเรียนสูงขึ้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับครูที่ได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ให้เพิ่มกิจกรรมการทบทวนคำศัพท์ของบทเรียนเป็นประจำทุกวัน ทุกคาบ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการทบทวนคำศัพท์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน เพราะการเรียนรู้ไม่ว่าจะเรียนสิ่งใดก็ตาม นักเรียนต้องทำความเข้าใจและจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อจะได้นำไปใช้ประโยชน์ เพราะถ้าจำไม่ได้หรือลืมการเรียนรู้นั้นก็ไม่ได้เกิดประโยชน์ ดังนั้น นักเรียนต้องพยายามจดจำให้ได้ โดยการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงพินอินอย่างสม่ำเสมอ

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 จากผลการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีนให้สูงขึ้น ให้ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นวิธีการที่ดีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

1.2 ควรนำบทเรียนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกม ไปบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสมกับวัย

1.3 ควรนำนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีด้านภาษาจีนที่ทันสมัย เข้ามาเสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ควบคู่กับการก้าวทันต่อโลกสมัยใหม่อยู่เสมอ

1.4 การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมในการสอนนั้น สำหรับนักเรียนที่มีพื้นฐานน้อย จะไม่กล้าอ่านออกเสียงเท่าที่ควร ครูควรมีกิจกรรมกระตุ้นการสร้างกำลังใจ และชมเชยเมื่อนักเรียนกล้าแสดงออก หากมีรางวัลเพื่อเป็นการเสริมแรง จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรจะทำการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของการออกเสียงสระ วรรณยุกต์ และการเปลี่ยนแปลงของเสียงวรรณยุกต์ เพื่อให้เข้าใจปัญหาการออกเสียงของผู้เรียนทั้งระบบ

2.2 การศึกษาปัญหาการออกเสียงของผู้เรียนควรมีการติดตามอย่างต่อเนื่อง เพื่อติดตามการพัฒนาของผู้เรียนและศึกษาการเปลี่ยนแปลงของปัญหาที่มีผลแตกต่างกันไป

2.3 ควรมีการนำการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงพินอิน รายวิชาภาษาจีน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกม ไปใช้กับระดับชั้นอื่นๆ ด้วย



2.4 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เกมต่างๆ เพื่อให้ทราบว่าเกมชนิดใดที่นักเรียนให้ความสนใจมากที่สุด

### เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทับสีร์ก. (2562). การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- การประกาศแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580). (2562, 18 เมษายน). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 136 ตอนพิเศษ 51 ก, หน้า 18.
- กิตติยา วงษ์จันทร์. (2561). *การออกแบบการวิจัยรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ การกำหนดตัวอย่างและการวิเคราะห์ข้อมูล*. ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์: มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ญัตติเมธี หวันสนิ. (2565). ผลการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่างวิธีมีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน*. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ และคณะ. (2562). การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย. *วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH*, 10(2): 73-89.
- ดาวชเยศ ปัญญาสุรยุธ. (2558). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกม ของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม. *วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นุชจรรย์ สีแก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา. (2557). *การพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนโดยเกมบัตรคำพยัญชนะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดทุ่งสวน จังหวัดกำแพงเพชร*. 20 กันยายน 2557. *วารสารอักษรापิบูล*, 1(1): 27-41.
- มณฑนา ชินนาพันธ์. (2562). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร (พินอิน) โดยใช้สื่อมัลติมีเดียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนามิตรภาพที่ 201 อำเภอกาญจนดิษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. สุราษฎร์ธานี: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

