



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Academic Achievement in Chinese by Using Language Game Methods of Secondary 3 Years Students

¹อุษาวดี ธิชิต Usawadee Thikut

²พล เหลืองรังษี Pol Luangragsee

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

^{1,2}Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University

¹Corresponding author, e-mail: usawadee0895@gmail.com

Received November 15, 2024; Revised January 15, 2025; Accepted: January 22, 2025



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนขนุน อำเภอกวนขนุน จังหวัดพัทลุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 2 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 เป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 เป็นกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าความตรงเชิงเนื้อหาตั้งแต่ 0.67-1.00 และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ 0.90 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบที ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; ภาษาจีน; การจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา

Abstract

The purposes of this research were to compare the development of achievement in Chinese language by using language Game Methods of Secondary 3

Student after with the group of students who learned using a normal learning method, and to study the satisfaction of the students who developed the achievement in Chinese language by using language Game Methods. The samples used in this research were secondary 3 student studying at Khuankhanun School, Khuankhanun district, Phatthalung province in the academic year 2024. The samples were obtained by simple random sampling using a lottery method. There were two groups of samples; the experimental group which was Secondary 3/6 Years Students, and the control group which was Secondary 3/7 years Student. The research instrument was a questionnaire with 5 points Likertscale. Data were collected by questionnaire with content validity of 0.67-1.00 and reliability of 0.90. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation, T-test for Independent Samples. The results of the research were as follows: 1) The Development of achievement in Chinese by using language Game Methods of Secondary 3 Years Students was higher than those who used a normal learning method which was statistically significant at the .01 level. 2) The satisfaction of the students developing their achievement in Chinese by using language Game Methods of Secondary 3 Years Students was at a high level with an average value of 4.4

Keywords: The Development of Achievement; Chinese; Language Game Learning Method

บทนำ

ภาษาจีนเริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยมากขึ้น จากการที่ประเทศจีนได้มีการขยายการค้ามาแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และขยายอำนาจทางเศรษฐกิจ ทำให้ประเทศไทยเริ่มผลักดันให้คนไทยเรียนภาษาจีน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยกำหนดหลักสูตรให้วิชาภาษาจีนเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรภาษาต่างประเทศและกำหนดให้เป็นวิชาเลือก เริ่มเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และระดับอุดมศึกษา สะท้อนให้เห็นความสำคัญรวมทั้งการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตนเองหรือบุคคลอื่น ว่าความสามารถในการสื่อสารซึ่งกันและกันที่มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ เช่นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างบุคคลหรือกลุ่มสังคม การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด การสร้างความสัมพันธ์ การขอร้องการขอความช่วยเหลือสิ่งเหล่านี้ล้วนสืบเนื่องมาจากความสามารถของมนุษย์ในการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารแทบทั้งสิ้น (คณาจารย์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551)

ภาษาทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ความสามารถใช้ภาษาจีนในการสนทนา หรือ ใช้สื่อสารพื้นฐานได้จึงจำเป็น ต้องปลูกฝัง ฝึกฝนให้กับผู้เรียน แต่เนื่องจากการเรียนภาษาจีนต้องจดจำ คำศัพท์ ประโยคที่มีความซับซ้อน และไวยากรณ์ที่แตกต่างจากภาษาไทย ทำให้การขาดการฝึกฝน และนำไปใช้ในสถานการณ์จริงจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาจีนได้ ดังตัวอย่างที่เราพบเห็นกันบ่อยครั้งในรายวิชาภาษา เช่นภาษาอังกฤษ ที่นักเรียนส่วนใหญ่เรียนกันตั้งแต่ชั้นอนุบาล จนถึง



ระดับอุดมศึกษา แต่ก็ไม่สามารถนำภาษาเหล่านี้ไปใช้สนทนาในชีวิตจริงได้ ภาษาจีนก็เช่นกัน ดังนั้น การเรียนภาษาจีนให้ประสบความสำเร็จต้องฝึกฝนการออกเสียง ฝึกการจำคำศัพท์ และฝึกฝนใช้ใน สถานการณ์ต่างๆ เมื่อได้มีการฝึกฝนจากการเรียนรู้การใช้ภาษาจีนก็就会有ความชำนาญ จะทำให้จำ คำศัพท์และรูปแบบไวยากรณ์ของแต่ละประโยคได้เพิ่มขึ้นหรือพอจะคาดเดาความหมายจากคำศัพท์ หรือประโยคที่ไม่เคยเจอได้ เพราะนักเรียนส่วนใหญ่ท่องคำศัพท์ ท่องเอาจำวนมากมาย แม้จะเป็นแค่ คำหรือประโยคที่ไม่ซับซ้อนก็ท่องกันไปเรื่อย โดยไม่คำนึงว่าจะจำได้หรือไม่หรือนักเรียนจำเฉพาะเวลา ท่อง หลังจากนั้นจะลืมประโยคดังกล่าวไป ซึ่งการออกเสียง การจดจำคำเป็นประจวบเหมาะที่ทุกคน มักจะใช้เป็นแนวทางของการเรียนภาษาแทบทุกภาษา ซึ่งการเรียนภาษาที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง การ เรียนการสอนภาษาจีนในปัจจุบันที่เน้นการท่องแบบผิดบ้างถูกบ้างจึงไม่เหมาะกับการเรียนภาษาที่ ต้องฝึกฝนในสถานการณ์จริง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องมีเป้าหมาย จึงต้องมีการปรับเปลี่ยน วิธีการสอนใหม่ตลอดเวลา โดยการคิดค้นนวัตกรรมแปลกใหม่ ที่มีความหลากหลาย มีความเหมาะสม ต่อการพัฒนาการเรียนภาษาจีนให้กับผู้เรียนแต่ละบุคคล การจะพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถจดจำ และสามารถสื่อสารภาษาจีนได้คล่องนั้นต้องอาศัยการฝึกฝน จากการฟัง การพูด การอ่าน และการ เขียน ซึ่งต้องมีความถี่ของการฝึกฝนสูงโดยที่ผู้เรียนไม่รู้สึกรำคาญต่อการฝึกฝน

เกมทางภาษาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีกฎกติกาในการเล่น แต่ละเกมก็จะมีมีความ แตกต่างกันไป ซึ่งจุดประสงค์ก็เพื่อที่จะทำให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเกมทางภาษาจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ช่วยในการออกเสียงคำศัพท์ การบอกความหมาย คำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ในประโยค เพราะเกมทางภาษาจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความ พยายามที่จะเรียนรู้และใช้ภาษาไว้นานพร้อมความสนุกสนานอีกด้วย (สัมฤทธิ์ โพธิ์ไพร, 2551)

เกมทางภาษาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาหนึ่งที่ครูส่วนมากยอมรับว่า เกมมีส่วนช่วยกระตุ้น และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ลดความตึงเครียด ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการฝึก ทักษะควบคู่ไปด้วย เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะภาษา เป็นต้น นอกจากนี้ การเรียนโดยใช้เกมจะ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความสามัคคีและฝึกความมี ระเบียบวินัย ส่งผลให้ เกิดผลดีต่อการเรียน (ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561) และการจัดกิจกรรมโดยใช้ เกมเป็นการเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวของร่างกาย ทำให้เกิดความสนุกสนาน และเป็นการ พัฒนาทักษะและสติปัญญา ของนักเรียนไปควบคู่กัน นอกจากนี้ยังสามารถใช้เกมในการทบทวน บทเรียนหรือทบทวนเนื้อหา หลังจากการสอนได้ (ศดานันท์ แก้วศรี, 2563) จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของเด็กสูงขึ้น เกมทางภาษาเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนใจและสนใจให้เด็กมีความ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษาได้สอดคล้องกับทฤษฎี การเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner) คือ การให้ตัวเสริมแรงทันทีที่นักเรียนทำในสิ่งที่เราต้องการ นักเรียนจะได้ความรู้ที่ละน้อยจากการเล่นเกม จนเกิดความคิดรวบยอดจากเนื้อหาวิชานั้นๆ เมื่อเล่น เกมจบแล้ว ซึ่งการเล่นแต่ละเกมนั้นนักเรียนที่มีความเข้าใจเนื้อหาอยู่จุดหนึ่งอยู่แล้วก็จะได้รับตัว เสริมแรงทันที ส่วนนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจก็ต้องเรียนรู้เนื้อหาอยู่จุดนั้นจากเกมจึงจะสามารถผ่านเกม ไปได้

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนขนุน จังหวัดพัทลุง ประสบปัญหา คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ เนื่องจากสาเหตุหลายประการ

ได้แก่ ด้านเนื้อหาวิชาที่เนื้อหาไม่มีความต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนส่วนมากไม่สามารถจดจำ คำศัพท์ภาษาจีนได้ด้านเทคนิควิธีการการสอนที่เน้นการเรียนการสอนแบบทฤษฎีที่มากเกินไปทำให้นักเรียนขาดทักษะการความรู้และประสบการณ์การปฏิบัติ ส่งผลให้นักเรียนสะกดคำไม่ถูกต้องออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้องไม่เข้าใจความหมายทำให้ไม่สามารถนำภาษาจีนที่ได้เรียนไปใช้ในการสื่อสาร ตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรได้ (ฝ่ายวิชาการและงานทะเบียน, 2565)

จากหลักการและความสำคัญ ประกอบกับสภาพการณ์ปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนขนุน ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ตามแนวทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2551 ฉบับที่ 4 และนโยบายการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงสนใจที่จะพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมทางภาษา เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ทักษะและประสบการณ์ต่างๆ ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรายวิชาภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้มีประสิทธิภาพอันจะส่งผลให้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาจีนสูงขึ้นตามลำดับต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ Randomized Posttest-Only Control Group Design) (กิตติยา วงษ์ขันธ์, 2561)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนควนขนุน อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง จำนวน 6 ห้อง รวมนักเรียนทั้งหมด 121 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนขนุน อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก จำนวน 2 ห้อง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3/6 จำนวน 24 คน ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมทางภาษาเป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 26 คน ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นกลุ่มควบคุม รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 50 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย



1. แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนวิชาภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา โดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นแบบประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ตอน ผลที่ได้จากการประเมินตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา มีค่าเฉลี่ย 4.63 และตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีค่าเฉลี่ย 4.76 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้องและเหมาะสม

2. แผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนวิชาภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เป็นแบบประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ตอน ผลที่ได้จากการประเมินตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ย 4.66 และตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ย 4.81 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพสอดคล้องและเหมาะสม

3. แบบทดสอบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน เรื่องสถานที่และเครื่องแต่งกาย เป็นเครื่องมือที่ใช้ประเมินหลังเรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริค (Scoring Rubric) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ (Index of Item - Objective Congruence: IOC) ค่า IOC ของแบบทดสอบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน ที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า 1.00

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) พิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำถาม (Index of Item Objective Congruence: IOC) ค่า IOC ของแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 วิเคราะห์หาความเชื่อมั่น(Reliability) โดยใช้ค่าความสัมพันธ์อัลฟา ตามวิธีของครอนบาคเท่ากับ 0.90

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

1. แบ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองเรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา และกลุ่มควบคุมเรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ

2. กระบวนการสอนที่จะประเมินแบบทดสอบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา (กลุ่มทดลอง) ประเมินแบบทดสอบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน เรื่องสถานที่และเครื่องแต่งกาย คะแนนรวม 40 คะแนน ตรวจให้คะแนนแล้วเก็บข้อมูลไว้เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการเปรียบเทียบคะแนนหลังเรียน ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 8 แผนรวม 8 ชั่วโมง หลังจากนั้นทำแบบทดสอบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน กับวิธีการเรียนรู้แบบปกติ และนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ t-test ต่อมาให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจ และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบมาตรฐานการวิจัย

3. กระบวนการสอนที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 8 แผน รวม 8 ชั่วโมง หลังจากนั้นได้ประเมินแบบทดสอบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนภาษาจีน คะแนนรวม 40 คะแนน หลังเรียน (Post-test) ระหว่างการเรียนโดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ กับวิธีการเรียนรู้แบบเกมทางภาษาทำการตรวจให้คะแนนแล้วบันทึกผลไว้ และนำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ-t-test

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation))การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่มอิสระ (t-test for Independent Samples)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ

การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมทางภาษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนกับกลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน

คะแนนหลังเรียน	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา	24	34.92	2.283	18.52	.000
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	26	21.62	2.913		

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยประเมินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา มีค่าเท่ากับ 34.92 คะแนน คะแนนของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีค่าเท่ากับ 21.62 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าคะแนนเฉลี่ยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนทั้งสองแบบมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ค่า $t = 18.52$)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา

การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษาสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน เรื่องสถานที่และเครื่องแต่งกาย ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้



ที่	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	แปลความหมาย
	ด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.39	.436	ระดับมาก
1.	มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมผสมผสาน กันระหว่างสื่อการสอนหลากหลายชนิด	4.46	.582	ระดับมาก
2.	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนา นักเรียนทั้งด้านความรู้ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	4.46	.582	ระดับมาก
3.	รูปแบบการเรียนรู้สามารถช่วยแก้ปัญหา ด้านความถนัดทางการเรียนรู้ที่ต่างกัน	4.50	.510	ระดับมาก
4.	บรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ มีความเหมาะสม	4.35	.485	ระดับมาก
5.	รูปแบบการเรียนรู้สามารถแก้ปัญหาการ เรียนไม่ทันเพื่อนได้	4.19	.694	ระดับมาก
	ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.42	.397	ระดับมาก
6.	นักเรียนได้ฝึกทักษะทั้งในส่วนของทฤษฎี และในส่วนของปฏิบัติ	4.42	.504	ระดับมาก
7.	มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะพัฒนา ความคิด ทั้งในด้านของความคิด สร้างสรรค์ คิดเป็นเหตุเป็นผล คิด วิเคราะห์	4.31	.549	ระดับมาก
8.	รูปแบบการเรียนรู้ทำให้นักเรียนรู้จัก ช่วยเหลือตนเองในการเรียนมากขึ้น	4.35	.629	ระดับมาก
9.	นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้ไปใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมี ความสุข	4.50	.510	ระดับมาก
10.	รูปแบบการเรียนรู้สามารถช่วยแก้ปัญหา การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้	4.54	.508	ระดับมากที่สุด
ภาพรวม		4.41	.400	ระดับมาก

จากตารางที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา (กลุ่มทดลอง) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 เมื่อ

พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับการเรียนรู้ มีความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 รองลงมาด้านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 1 ข้อ คือ ข้อ 10 รูปแบบการเรียนรู้สามารถช่วยแก้ปัญหาการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 ส่วนข้อที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จำนวน 9 ข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน 2 ข้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 คือ ข้อ 3 รูปแบบการเรียนรู้สามารถช่วยแก้ปัญหาด้านความถนัดทางการเรียนรู้ที่ต่างกัน และข้อ 9 นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีความสุข รองลงมามีความพึงพอใจเท่ากัน 2 ข้อ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 คือข้อ 1 มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมผสมผสานกันระหว่างสื่อการสอนหลากหลายชนิด และข้อ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านความรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ส่วนข้อ 5 รูปแบบการเรียนรู้สามารถแก้ปัญหาการเรียนไม่ทันเพื่อนได้ มีความพึงพอใจต่ำสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่จัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยครูทำให้ง่ายต่อการเข้าใจ ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม นักเรียนที่เรียนเก่งจะช่วยนักเรียนที่เรียนอ่อน สามารถปรับใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย เกมช่วยลดความเข้มข้นของเนื้อหาได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอยากมีส่วนร่วม และกล้าแสดงออก ช่วยเสริมทักษะทางภาษาได้ทุกเรื่องทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสามารถใช้ในการลำดับขั้นการสอนทุกภาษาทุกขั้นตอน ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน และกระตุ้นอยากให้อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับลดาวัลย์ แยมครวญ โดยกลุ่มทดลองหรือกลุ่มที่เรียนแบบปกติร่วมกับเกมเพื่อการเรียนรู้ และกลุ่มควบคุมหรือกลุ่มที่เรียนแบบปกติ พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน และผลต่างคะแนนเฉลี่ยรวมของทุกบทเรียนรวมทุกทักษะของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ลดาวัลย์ แยมครวญ, 2559)

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักเรียนสนใจเรียนและรู้สึกสนุกเพลิดเพลินกับการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน การเรียนการสอนสร้างความสนใจ นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนุชจริย สี่แก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนโดยใช้เกมบัตรคำพยัญชนะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดทุ่งสวน จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ต่อการใช้เกมบัตรคำพยัญชนะ พบว่า นักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนการพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีน โดยใช้เกมบัตรคำพยัญชนะ โดย

ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับ 4 คือ มีระดับความพึงพอใจมาก สะท้อนให้เห็นว่าจากการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวนักเรียนมีการพัฒนาด้านการออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนได้ดีขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมบัตรคำพยัญชนะนั้นสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุก และสามารถช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนได้ดี (นุชจริย์ สีแก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา, 2557) นอกจากนี้ยังมีกนกวรรณ ทับสรีก ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านออกเสียงภาษาจีน โดยใช้เกมประกอบแบบฝึก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.56) กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประโยชน์ของวิธีสอนด้วยเกมเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และเป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนมีความชอบ (กนกวรรณ ทับสรีก, 2562)

องค์ความรู้ใหม่

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้สร้างเครื่องมือ คือ

1. เกมทางภาษามีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ภาษา 1.1 เป็นกิจกรรมที่ช่วยลดความตึงเครียด สร้างความสนุกสนาน 1.2 ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อและกดดันในการเรียนรู้ 1.3 สามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ 1.4 ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริง
2. การจัดการเรียนรู้แบบปกติไม่ได้หมายความว่าจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีประสิทธิภาพ เนื่องด้วยค่าเฉลี่ยของคะแนนประเมินแบบทดสอบ รายวิชาภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผลการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีค่าความสำเร็จระดับคะแนนประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ของนักเรียนสูงขึ้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับครูที่ได้นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ดังนี้ 2.1 ให้เพิ่มกิจกรรมการทบทวนคำศัพท์ของบทเรียนเป็นประจำทุกวัน ทุกคาบ 2.2 กิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการทบทวนคำศัพท์ประโยค ไวยากรณ์ เพื่อส่งเสริมการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน เพราะการเรียนรู้ไม่ว่าจะเรียนสิ่งใดก็ตาม นักเรียนต้องทำความเข้าใจและจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อจะได้นำไปใช้ประโยชน์ เพราะถ้าจำไม่ได้หรือลืมการเรียนนั้นก็ไม่ได้เกิดประโยชน์ ดังนั้น นักเรียนต้องพยายามจดจำให้ได้ โดยการฝึกทักษะการเรียนภาษาจีนอย่างสม่ำเสมอ

บทสรุป

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษาทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน ได้มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา มีค่าสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นักเรียนกลุ่มที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษา (กลุ่มทดลอง) มีความพึงพอใจ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนควรนำกิจกรรมไปใช้กับนักเรียนทุกห้อง
2. ควรมีการนำการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมทางภาษาไปใช้กับระดับชั้นอื่นๆ
3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่สอนโดยใช้เกมต่างๆ เพื่อให้ทราบว่าเกมชนิดใดที่นักเรียนให้ความสนใจ และพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาอื่นๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย
2. ควรบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้อย่างเหมาะสมกับวัย
3. ควรสร้างนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ทันสมัยเพื่อพัฒนาทักษะภาษาจีนในด้านการฟังการพูด การอ่าน การเขียน และการแปล

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทับสรีก. (2562). การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบแบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กิตติยา วงษ์ขันธุ์. (2561). การออกแบบการวิจัยรูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ การกำหนดตัวอย่างและการวิเคราะห์ข้อมูล. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 12 เมษายน 2566. จาก https://www.ubu.ac.th/web/files_up
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เอกสารชุดแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา.
- คณาจารย์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย. (2551). ภาษากับการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- นุชจริย สี่แก้ว และจิรายุ วงษ์สุตา. (2557). การพัฒนาการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาจีนโดยเกมบัตรคำพยัญชนะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดทุ่งสวน จังหวัดกำแพงเพชร. วารสารอักษราพิบูล, 1(1): 27-38.
- ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมเพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ทาง



- คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- ฝ่ายวิชาการและงานทะเบียน. (2565). รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนขนุน. พัทลุง: โรงเรียนควนขนุน.
- ลดาวลัย แยมครวญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์วิทยากรสารสนเทศมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). การออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน เรื่องระบบภูมิคุ้มกัน. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- สัมฤทธิ์ โพธิ์ไพร. (2551). การศึกษาผลของการใช้เกมทางภาษาแก้ปัญหาการออกเสียงควบกล้ำหยาบคำสองเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทพศิรินทร์นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี. สารนิพนธ์ กศ.ม. (ภาษาศาสตร์การศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

