



การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ ตำบลสะเตง อำเภอเมือง จังหวัดยะลา

วราลี รุ่งบานจิต¹ และ วรธา รุ่งบานจิต²

^{1,2}คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

e-mail: Waralee.r@yru.ac.th¹ , Woratha.r@yru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน การอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ ตำบลสะเตง อำเภอเมือง จังหวัดยะลา จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน แบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป เพศ ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ ประกอบด้วย 2 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคำศัพท์ 2) ด้านความพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ จำนวน 35 คน มีผลทดสอบหลังการใช้เกมคำศัพท์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.11 สูงกว่าก่อนเรียนเท่ากับ 9.46 ค่าเฉลี่ยของผลต่าง 5.66 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมคำศัพท์ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 จัดอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมคำศัพท์ด้านความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 ซึ่งอยู่ในระดับมาก การใช้เกมคำศัพท์จึงมีส่วนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาทางด้านอารมณ์และการเข้าสังคมอีกด้วย

คำสำคัญ: เกมพัฒนาการเรียนรู้ คำศัพท์ การออกเสียง ภาษาจีน

Using Word Games for Development of Chinese Vocabulary Learning and Pronunciation of Grade 11 Students at Thamavityamulniti School, Sateng Sub-district, Mueang District, Yala Province

Waralee Rungbanjit¹ and Woratha Rungbanjit²

^{1,2}Faculty of Humanities and Social Sciences , Yala Rajabhat University

e-mail: Waralee.r@yru.ac.th¹ , Woratha.r@yru.ac.th²

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the effect of using Chinese word games on learning Chinese vocabulary of grade 11 students, pronunciation, and 2) to study student satisfaction of grade 11 students with the instruction using Chinese word games. The sample was 35 students in grade 11 at Thamavityamulniti School, Sateng Sub-district, Mueang District, Yala Province. The research instruments were 1) pretest–posttest paper, 2) the questionnaire on student satisfaction towards the use of Chinese word games, was divided into 2 parts. Part 1 was general information and gender of the respondents. Part 2 was the satisfaction, comprising two aspects, namely: 1) expected benefits and 2) satisfaction with word games. Data were analyzed using statistics including mean, standard deviation and t-test.

The findings were as follows:

1) After implementing Chinese word games, a mean posttest score of 35 students was 15.11, which was higher than a mean pretest score at 9.46, or accounting for the difference at 5.66 points with a statistical significance level of .05.

2) The sample's satisfaction with Chinese word games in terms of application was at the highest level with a mean of 4.54. The sample's satisfaction with the satisfaction of using Chinese word games was at a high level with a mean of 4.45. Therefore, the use of Chinese word games could develop students' performance as well as promote their emotional and social development.

Keywords: Development game, Vocabulary, Pronunciation, Chinese



บทนำ

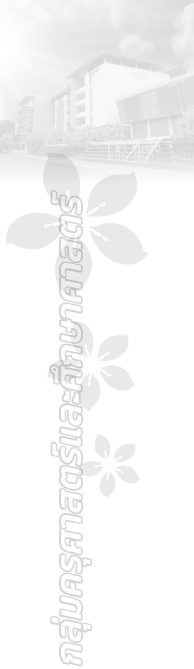
ประเทศจีนเป็นแหล่งอารยธรรมที่ยิ่งใหญ่หนึ่งในสองของทวีป ด้วยสภาพภูมิศาสตร์ต่างๆ ทั้งขนาดของประเทศ จำนวนประชากร การเมือง การปกครอง และเศรษฐกิจที่มีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง การเรียนภาษาจีนกลางแล้วนั้น ย่อมถือว่ามียุทธศาสตร์อย่างยิ่ง ไม่เพียงแต่สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารทั่วไปแล้ว เราสามารถใช้ภาษาเพื่อสร้างความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ ทั้งในระดับบุคคล และระดับประเทศ เช่น การศึกษาความรู้วิทยาการ การประกอบธุรกิจการลงทุน และการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศ

ด้วยปัจจัยเรื่องขนาดของประเทศและจำนวนประชากร ทำให้ภาษาจีนมีคนใช้มากที่สุดในโลก เป็นภาษาที่มีการใช้ในการสื่อสารของคนประมาณ 1,400 ล้านคน คนที่มีเชื้อสายจีนและวัฒนธรรมจีนมีอยู่ทั่วโลก ในขณะนี้จีนได้ก้าวสู่ยุคใหม่อันได้แก่ยุคโลกาภิวัตน์ มีคำกล่าวว่า ศตวรรษที่ 21 จะเป็นศตวรรษที่จีนมีบทบาทในฐานะมหาอำนาจในทางเศรษฐกิจ การเมือง รวมตลอดทั้งมหาอำนาจทางทหารในภูมิภาค และอาจจะเป็นมหาอำนาจที่ถ่วงดุลกับมหาอำนาจอื่นทั้งในภูมิภาคเอเชียและในภูมิภาคตะวันตก ภาษาจีนจึงเป็นภาษาที่สำคัญ เป็น 1 ใน 5 ภาษาในองค์การสหประชาชาติ ประกอบกับนโยบายปฏิรูปเศรษฐกิจและเปิดประเทศในยุคผู้นำใหม่ เช่น การเข้าเป็นสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) และการลงนามจัดตั้งเขตการค้าเสรีกับไทย แสดงให้เห็นว่าจีนเป็นประเทศที่มีโอกาสทางธุรกิจสูง เป็นตลาดการค้าที่ใหญ่อันดับต้นๆ และมีแนวโน้มการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง เมื่อไม่นานมานี้รัฐบาลไทยเองก็เพิ่งกำหนดให้ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศภาษาที่สองสำหรับคนไทย

กระทรวงศึกษาธิการยังได้บรรจุวิชาภาษาจีนไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2544 ซึ่งส่งผลให้โรงเรียนที่สอนในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา มีการเปิดสอนวิชาภาษาจีนกันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่นักเรียนสามารถเลือกสอบภาษาจีนแทนภาษาต่างประเทศอื่นในการสอบเข้ามหาวิทยาลัยได้

ภาษาจีนเริ่มมีผู้คนสนใจศึกษาเล่าเรียนมากขึ้นในประเทศไทยเกิดกระแสการเรียนรู้ภาษาจีนและวัฒนธรรมจีนอย่างแพร่หลายในทุกระดับชั้นของการศึกษา โดยการเริ่มต้นการเรียนรู้ภาษาจีนนั้น เริ่มจากการออกเสียงสัทอักษรจีน คำศัพท์และการสนทนาคำศัพท์ต่างๆที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพราะคำศัพท์เป็นเรื่องสำคัญ คำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษาสอดคล้องกับอนุภาพ ดลโสภณ (2542 : 45) พบว่าผู้เรียนไม่มีความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว ผู้เรียนจะเรียนภาษาได้ดีทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนได้ยาก

คณะผู้วิจัยได้ศึกษาจากประสบการณ์จากการเรียนการสอนและสอบถามจากอาจารย์ภาษาจีนในโรงเรียน พบว่าผู้เรียนภาษาจีนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างแม่นยำ การอ่านออกเสียง สะกดคำไม่ชัดเจนและไม่ถูกต้อง เนื่องจากตัวอักษรจีนมีหลายขีดยากต่อการจดจำและการออกเสียงบางคำค่อนข้างยาก เมื่อการจดจำคำศัพท์และการออกเสียงไม่ถูกต้องและชัดเจนก็จะไม่สามารถทำความเข้าใจความคิดของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมได้ ไม่สามารถสื่อความหมายและความต้องการของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย ถ้าผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์เบื้องต้นและสามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิ วงศ์วัฒนา นุกูล (2561) พบว่าการใช้เกมช่วยจำคำศัพท์ การเรียนรู้ระบบเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง การออกเสียง



สัทอักษรภาษาจีนกลาง โดยกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาจีนกลางจะสอนในทฤษฎีที่เน้นการบูรณาการและการฝึกปฏิบัติโดยใช้กระบวนการการพัฒนาทักษะแบบมีส่วนร่วมและพบว่าผู้เข้ารับการพัฒนากลุ่มทุกคนมีพัฒนาการการออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลางถูกต้อง สามารถนำคำศัพท์ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ สามารถเข้าใจรากศัพท์ ต่อยอดคำศัพท์และมีความแม่นยำในการจำคำศัพท์มากขึ้น ประยุกต์ใช้ในการเรียนรายวิชาอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับภาษาจีนได้

ดังนั้นคณะผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว มีแนวคิดที่สอดคล้องกับอัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน (2559) ว่าเกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดีและส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่านและเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิตเพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี สนุกสนานอันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงได้ใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการออกเสียงภาษาจีนให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิสามารถจดจำคำศัพท์และอ่านออกเสียงได้ถูกต้องต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้เกมคำศัพท์มีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนและการอ่านออกเสียงภาษาจีนสูงขึ้น
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน อยู่ในระดับดี

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เกมคำศัพท์

ตัวแปรตาม คือ พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ ตำบลสะเตง อำเภอเมืองจังหวัดยะลา

กลุ่มตัวอย่าง : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ ตำบลสะเตง อำเภอเมืองจำนวน 35 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้คำศัพท์
2. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้เกมคำศัพท์ ประกอบด้วย 2 ตอน



ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป โดยถามปัจจัยเพศ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจ ประกอบด้วย 2 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคำศัพท์
- 2) ด้านความพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์

3. เกมคำศัพท์ภาษาจีน เป็นบัตรคำศัพท์ มีภาพ อักษรจีน พินอินและคำแปลภาษาไทย คำศัพท์ภาษาจีนประกอบด้วยหมวดต่างๆ เช่น ร่างกาย สี อวัยวะ กิจวัตรประจำวัน คำทักทาย ผลไม้ เป็นต้น

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการกับการใช้เกมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
2. จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยมีโจทย์เป็นคำแปลภาษาไทยและให้เขียนเป็นพินอิน แบบสอบถามความพึงพอใจเกมคำศัพท์ภาษาจีน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำมาวิจัย พร้อมทั้งประเมินดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมืองานวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยการหาค่า IOC

3. อธิบายและชี้แจงเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการใช้เกมคำศัพท์ กฎกติกาและวิธีการเล่นเกมคำศัพท์

4. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ดำเนินการทดลองโดยใช้เกมคำศัพท์

5. หลังจาการเล่นเกมคำศัพท์ ดำเนินการวัดความรู้ด้วยแบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

1. เปรียบเทียบผลของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คำนวณความต่างของผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังใช้ t-test ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน วิเคราะห์ โดยค่าคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2553: 66-67) ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นระดับคะแนน ดังนี้

4.50-5.00 = ระดับมากที่สุด

3.50-4.49 = ระดับมาก

2.50-3.49 = ระดับปานกลาง

1.50-2.49 = ระดับน้อย

1.00-1.49 = ระดับน้อยที่สุด

3. สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ ตำบลสะเตง อำเภอเมืองจังหวัดยะลา นักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 35 คน วัตถุประสงค์ของการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ข้อ คือ

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน



ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน การใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้
คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน

ลำดับที่	คะแนน	คะแนน	คะแนน		คะแนน
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง	D ²	ความก้าวหน้า
	20 คะแนน	20 คะแนน	D	D ²	(D ² - D)
1	11.00	17.00	6.00	36.00	+30.00
2	12.00	18.00	6.00	36.00	+30.00
3	12.00	10.00	2.00	4.00	+2.00
4	12.00	15.00	3.00	9.00	+6.00
5	10.00	17.00	7.00	49.00	+42.00
6	5.00	15.00	10.00	100.00	+90.00
7	8.00	17.00	9.00	81.00	+72.00
8	12.00	19.00	7.00	49.00	+42.00
9	9.00	18.00	9.00	81.00	+72.00
10	12.00	18.00	6.00	36.00	+30.00
11	9.00	13.00	4.00	16.00	+12.00
12	12.00	20.00	8.00	64.00	+56.00
13	9.00	19.00	10.00	100.00	+90.00
14	13.00	18.00	5.00	25.00	+20.00
15	6.00	10.00	4.00	16.00	+12.00
16	8.00	14.00	6.00	36.00	+30.00
17	6.00	13.00	7.00	49.00	+42.00
18	10.00	13.00	3.00	9.00	+6.00
19	9.00	12.00	3.00	9.00	+6.00
20	6.00	9.00	3.00	9.00	+6.00
21	9.00	14.00	5.00	25.00	+20.00
22	8.00	15.00	7.00	49.00	+42.00
23	10.00	17.00	7.00	49.00	+42.00



24	15.00	15.00	0.00	0.00	0.00
25	12.00	17.00	5.00	25.00	+20.00
26	9.00	15.00	6.00	36.00	+30.00
27	11.00	16.00	5.00	25.00	+20.00
28	8.00	9.00	1.00	1.00	0.00
29	8.00	19.00	11.00	121.00	+110.00
30	7.00	11.00	4.00	16.00	+12.00
31	7.00	13.00	6.00	36.00	+30.00
32	13.00	18.00	5.00	25.00	+20.00
33	8.00	16.00	8.00	64.00	+56.00
34	9.00	14.00	5.00	25.00	+20.00
35	8.00	13.00	5.00	25.00	+20.00
คะแนนรวม	331	529	198	1336	+1138
คะแนนเฉลี่ย	9.46	15.11	5.66	38.17	+32.51

จากตารางที่ 1 พบว่าผลการใช้เกมคำศัพท์ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้เกมพบว่านักเรียนมีผลคะแนนสูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 5.66

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบ t-test และระดับนัยสำคัญทางสถิติในการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนของผู้เรียน

	N	Mean	S.D.	ค่าเฉลี่ยของผลต่าง	S.D. ค่าเฉลี่ยผลต่าง	t	df	Sig 1 tailed
ก่อนเรียน	35	9.46	2.331	5.66	2.520	13.282 *	34	0.000
หลังเรียน	35	15.11	2.938					

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า การทดสอบนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 35 คน คะแนนของผู้เรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 9.46 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.11 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้งพบว่าค่าเฉลี่ยของผลต่างอยู่ที่ 5.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.52 และค่า t-test คำนวณได้ 13.28 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตารางที่ 3 ตารางแสดงจำนวนและเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	11	31.43
หญิง	24	68.57
รวม	35	100.00

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้ทำแบบสอบถามมีจำนวน 35 คน เป็นเพศชายจำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 31.43 เป็นเพศหญิงจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 68.57 คน

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลประเมินความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับต่อเกมคำศัพท์

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเกม	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. เกมคำศัพท์ช่วยส่งเสริมความรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดพินอินภาษาจีน	4.60	0.55	มากที่สุด
2. เกมคำศัพท์ช่วยส่งเสริมความรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์	4.60	0.60	มากที่สุด
3. เกมคำศัพท์ช่วยส่งเสริมความรู้การออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน	4.43	0.74	มาก
4. เกมคำศัพท์เหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เล่น	4.43	0.70	มาก
5. เกมคำศัพท์เนื้อหามีความถูกต้อง	4.66	0.59	มากที่สุด
รวม	4.54	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผู้ตอบแบบสอบถามด้านประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคำศัพท์ พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.54

ตารางที่ 5 ตารางแสดงผลประเมินความพึงพอใจที่ได้รับต่อเกมคำศัพท์ของผู้เล่นเกม

ด้านพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. เกมคำศัพท์ช่วยสร้างการจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น	4.51	0.51	มากที่สุด
2. เกมคำศัพท์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	4.71	0.46	มากที่สุด
3. รูปภาพและสีสรรในเกมน่าสนใจมีความสวยงาม ดึงดูด	4.29	0.75	มาก
4. เกมคำศัพท์สร้างความตื่นเต้นและสนุกสนาน	4.66	0.48	มากที่สุด
5. ขั้นตอนการใช้เกมน่าสนใจ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.34	0.68	มาก
6. ระยะเวลาในการใช้เกมน่าสนใจเหมาะสม	4.06	0.76	มาก
7. ความพึงพอใจต่อการใช้เกมน่าสนใจในภาพรวมทั้งหมด	4.57	0.56	มากที่สุด
รวม	4.45	0.37	มาก

จากตารางที่ 5 จากผู้ตอบแบบสอบถามด้านพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์จึงพบว่าด้านความพึงพอใจต่อเกมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45



สรุปผลและอภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 สรุปผลและอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าได้ตามลำดับต่อไปนี้

1. จากการใช้เกมคำศัพท์สามารถพัฒนาการเรียนรู้และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นักเรียนทดสอบทั้งหมดจำนวน 35 คน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยที่ 9.46 คะแนน คะแนนการทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยที่ 15.11 คะแนน ค่าเฉลี่ยของผลต่าง 5.66 คะแนน ค่า t-test คำนวณได้ 13.28 ดังนั้นหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการศึกษางานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิราพรธนะ สายสืบ. (2558-2559) พบว่าการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยมีการพัฒนาทักษะการจำและการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นว่าการใช้การ์ดคำศัพท์เป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับใช้ในการเรียนการสอนและใช้ในการพัฒนาทักษะการจำและอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนได้ผลในระดับที่น่าพอใจ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา (2563), นฤชล สติรวัดน์กุล (2563) ที่กล่าวว่าการที่นักศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อประกอบทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ฝึกทักษะการสื่อสารด้วยตนเองเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่มีความสร้างสรรค์มีขั้นตอนการใช้ที่ง่ายต่อการเข้าใจ เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาและจดจำได้อย่างเป็นธรรมชาติ ชวนให้นักศึกษาเกิดความรู้อยากเรียน แสดงว่าการใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีนเป็นสื่อการเรียนการสอนได้ผลในระดับที่ดี อีกทั้งมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนและการอ่านภาษาจีนของผู้เรียนส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภาษาสูงขึ้น

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคำศัพท์นี้ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน พบว่าด้านการนำไปใช้ประโยชน์ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.54 และข้อที่ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ นักเรียนเห็นว่าเกมคำศัพท์เนื้อหามีความถูกต้องมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 รองลงมาคือเกมคำศัพท์ช่วยส่งเสริมความรู้คำศัพท์ในด้านการสะกดพินอิน (拼音) ภาษาจีนและเกมคำศัพท์ช่วยส่งเสริมความรู้คำศัพท์ในด้านความหมายของคำศัพท์ ค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.60 และด้านพึงพอใจต่อเกมคำศัพท์ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.45 พบว่าข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือ เกมคำศัพท์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 รองลงมาคือเกมคำศัพท์สร้างความตื่นเต้นและสนุกสนานค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และเกมคำศัพท์ช่วยสร้างการจดจำคำศัพท์ได้ง่ายและนานขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ซึ่งสอดคล้องกับทิตานา แคมมณี (2544: 81) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของวิธีการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและทำหายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สอดคล้องกับแนวคิดของอัจฉราพรธนะ โพธิ์ตุ่น (2559) กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่นำมาใช้ในการสอนได้ว่า เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดีและส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้มีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลาย



ความตั้งใจที่ตรงตามองได้เป็นอย่างดี และยังคงสอดคล้องกับวิจัยของเหิงยีน ถิ หลิว อี้. (2556) พบว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมคำศัพท์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง สร้างความสนุกสนานและความกระตือรือร้น ก่อให้เกิดความร่วมมือ กล้าแสดงออก ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่างๆทั้งด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน โดยนำภาษาที่เรียนมาใช้ในกิจกรรมเกม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกม ผู้สอนควรศึกษาวิธีการเล่น การกำหนดกติกา เวลาและอธิบายสาธิตวิธีการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เข้าใจ สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง จะทำให้การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเกิดประสิทธิภาพกับผู้เรียน พร้อมทั้งยังสร้างความสนุกสนานอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิธีการสอนแบบอื่นๆและสร้างนวัตกรรมเพื่อนำมาพัฒนาการเรียนรู้อาษาจีนทางด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

2. การศึกษาทดลองการใช้เกมในครั้งนี้ใช้เวลาทดลองในระยะเวลาที่จำกัด ดังนั้นในครั้งต่อไปควรจัดเวลาให้เหมาะสมเพื่อพัฒนานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กิตานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2540.

จิราพรรณ สายสืบ. (2558-2559). การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้การ์ดคำศัพท์ทบทวนด้วยตัวเอง นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ห้อง 201 คณะอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. คุรุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีน วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ.

ณัฐ บุณธนาธิโรจน์. (2561). แนวทางการเรียนการสอนวิชาการพูดภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ: กรณีศึกษาในชั้นเรียนวิชาการพูดภาษาจีนระดับต้น. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต, 97-100.

ทีศนา แวมมณีและคณะ. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

นฤชล สติรวัฒน์กุล. (2563). การใช้เกมในการสอนภาษาจีน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต. วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH, ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2563) Vol.11 No.1 (January - June 2020); 81-89.

บุษรีย์ ฤกษ์เมือง. (2552). การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบูรารักษ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



ไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา.(2020). The Result of Using Games to Develop Chinese Communication Skills . Thai Journal of East Asian Studies, 24(2), 35-48.

ราตรี เพ็รียวพานิช. (2547). การจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 49-50.

วันชาติ เหมือนสน. (2546). เทคนิคการสอนเกม. งานผลิตเอกสารและตำรา ฝ่ายวิชาการวิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี. สุพรรณบุรี.

วิไลพร ธนสุวรรณ. เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ , มปป.

สวพร จันทรสกุล. (2563). การใช้เกมเพื่อการจดจำในการแก้ปัญหาการใช้คำไทยที่มักเขียนผิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา. มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

เหียงน ถิ หลือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Sutinee wongwattananukunและคณะ. (2561). การใช้กิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาจีนกลาง. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ (proceeding) การประชุมระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 2, หน้า 62-71.