

การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์

The Development of Chinese Vocabulary Memory Using Games for Second Grade Students in Wat Khlong Pho School

อัสมา เปี้ยนออรุง¹ และนารีรัตน์ หงษ์สามสิบเก้า²
Asama Peanumrong¹ and Nareerat Hongsamsibkao¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ จำนวนนักเรียน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้านการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์โดยใช้เกม เรื่องเครื่องดื่ม (饮料) และอาหาร (美食) 2) เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ (1) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์เรื่อง เครื่องดื่ม และ อาหาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ (2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (2) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.9 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

คำสำคัญ: การใช้เกมในการสอนคำศัพท์ ทักษะความจำ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The purpose of this research was to compare the learning achievement by using Chinese vocabulary games for second grade students after teaching and learning by using the game with the 80/80 criteria. The sample satisfied with the game in the activities of learning Chinese vocabulary. The sample was second grade students, second semester, academic year 2022 in Wat Khlong Pho Municipal School. The number of students was 10, which were obtained by group sampling. The

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
Chinses Major Student, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University
E-mail : asamapeanumrong@gmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
Lecturer of Chinese Major, Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University
E-mail: Nareerat.hon@uru.ac.th

tools in this research were 1) the instrument used in the experiment was the Chinese lesson plans for improving vocabulary skills by games. Drink (饮料) and food (美食, and 2) the tools used to collect data were (1) a test to measure the learning achievement on beverages and food for second grade students, and (2) the satisfaction questionnaire on learning to memorize Chinese words using games. The consistency index was 1.00. The data were analyzed by percentage, mean, and standard deviation. The comparison of learning achievement by using pretest and posttest. The results showed that the second-grade students' posttest score was higher than the pretest.

This result was statistically significant difference at .05 level. Overall, it was at the highest level with a mean of 4.9 and a standard deviation of 0.48.

Keyword: Using Games in Vocabulary Teaching, Memorizing Skill, Improving Academic Achievement

วันที่รับบทความ : 13 กันยายน 2565

วันที่แก้ไขบทความ : 31 มกราคม 2566

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ : 21 กุมภาพันธ์ 2566

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

ปัจจุบันบทบาทของจีนในสังคมโลกมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในสังคมไทยได้เกิดกระแสนิยมเรื่องการเรียนรู้ภาษาจีนมากขึ้น กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ให้ความสำคัญต่อการจัดเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทย จึงทำให้ในปี พ.ศ. 2541 กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดให้ภาษาจีนเป็นวิชาภาษาต่างประเทศ ที่ใช้ในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย จึงช่วยส่งเสริมให้มีการสอนภาษาจีนในประเทศไทยมีการขยายตัวมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา อีกทั้งยังได้กำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาจีนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในปี พ.ศ. 2557 เพื่อมุ่งเน้น ส่งเสริม สนับสนุนผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ ใช้ทักษะภาษาจีนด้านการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามมาตรฐานสากล ทั้งนี้ ได้ระบุให้โรงเรียนจัดการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นต้นไป ซึ่งหากโรงเรียนใดมีความพร้อมด้านภาษาจีนจึงจะสามารถจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น1)

การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยยังใช้ระบบเก่าซึ่งเน้นการท่องจำอ่าน คัด เขียน โดยไม่มีการกระตุ้นหรือสร้างบรรยากาศที่จูงใจนำไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตจริงภาษาเป็นทักษะที่ต้องมีการนำไปใช้จึงจะเรียนรู้ได้ดีซึ่งการเรียนภาษาจีนนั้นจะต้องใช้ทักษะทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน จึงจะสามารถทำให้การเรียนภาษาจีนของนักเรียนนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แต่ปัญหาที่พบคือนักเรียนจำนวนมากยังไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะนักเรียนยังขาดทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาจีน เนื่องจากสภาพแวดล้อมไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจและประกอบกับสื่อการสอนที่ไม่เพียงพอและไม่เหมาะสม จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวมต่ำ ยิ่งส่งผลให้เป้าหมายของการเรียนคลุ้มเครือ และนักเรียนมองไม่ออกว่าจะสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้อย่างไร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น3)

ปัญหาพื้นฐานของการเรียนด้านภาษา คือ ปัญหาด้านคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ที่ไม่เพียงพอเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้การเรียนด้านภาษาไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนภาษาจีนที่โรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญ และจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง (มานพ ประธรรมสาร. 2538 น5) เมื่อความรู้เรื่องคำศัพท์มีไม่เพียงพอ นักเรียนจะเจอกับอุปสรรคอันยิ่งใหญ่ประการหนึ่งเมื่อเวลาอ่านภาษาจีน อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราว

เนื่องจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้หรือไม่เข้าใจคำศัพท์ในข้อความนั้น เพื่อเป็นการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดกิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นเกมที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ผู้สอนจึงควรใช้ กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอย่างสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ คือ การใช้กิจกรรมเกมเข้ามาเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากการใช้เกมจะทำเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียน เรียน อย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน จึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้า เทคนิคในการจดจำคำศัพท์ หลังจากศึกษาค้นคว้าเทคนิคการจดจำคำศัพท์หลาย ๆ วิธี ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการจดจำคำศัพท์ โดยการใช้เกม ประกอบการเรียนการสอน เพราะการจดจำคำศัพท์โดยการใช้เกมทำให้นักเรียนสนุกสนาน เกิดความสามัคคี กันระหว่างสมาชิกในกลุ่มเรียน กระตุ้นทักษะการเรียนรู้ จึงเป็นไปได้ว่าการใช้เกมเข้ามาเป็นหนึ่งในกิจกรรมการจัดการ เรียนการสอนในชั้นเรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ดีมากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ที่มีต่อเกมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย แบ่งเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านพื้นที่ โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตต์

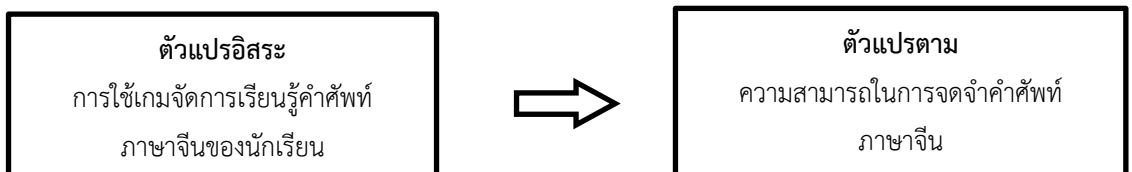
ด้านเนื้อหา เกมในการจัดการเรียนรู้ด้านคำศัพท์เรื่องเครื่องดื่ม (饮料) และอาหาร (美食) ได้แก่ Host Blooke และ เกม wordwall

1.4 สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ประกอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความจำคำศัพท์ ภาษาจีนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเลือกใช้เกมการศึกษา จำนวน 2 เกม ซึ่งตัวแปรที่ต้องการศึกษามี 2 ประเภท ดังภาพประกอบ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) กล่าวถึงประเด็นที่สำคัญต่าง ๆ ได้แก่ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 4 ห้อง มีจำนวนนักเรียน 132 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ จำนวนนักเรียน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างจากผู้ที่ทำแบบทดสอบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมมีเนื้อหา 2 เรื่อง ได้แก่ เครื่องดื่ม (饮料) และอาหาร (美食) ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่มีในบทเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้จะเลือกใช้เกมผ่านหน้าเว็บไซต์ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อช่วยในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน คือ เกม Host Bloket ดังภาพที่ 2 และ เกม Wordwall ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 2 ตัวอย่าง เกม Host Bloket



ภาพที่ 3 ตัวอย่าง เกม Wordwall

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ

1. แบบทดสอบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีลักษณะเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ซึ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และ แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) (แบบทดสอบแบบปรนัย มีทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งเป็น เรื่องเครื่องดื่ม (饮料) 10 ข้อ และเรื่องอาหาร (美食) 10 ข้อ)

2. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ เป็นลักษณะประเมินค่า 5 ระดับมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด โดยใช้เกณฑ์ของรวิวรรณ ชินะตระกูล(2538) โดยแบ่งเป็น ด้านเนื้อหา ความสนุกสนานน่าสนใจ ความรู้ที่ได้รับ ระยะเวลาที่ใช้ประโยชน์ที่ได้รับ และการรับรู้ถึงเป้าหมายของการเล่นเกม

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้การจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบเครื่องมือดังนี้

1.1. ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดหมายของวิชาภาษาจีน คู่มือการสอนภาษาจีน รวมทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2

1.2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการ เนื้อหาคำศัพท์ที่จะใช้สอน ข้อเสนอแนะจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการสอน และเทคนิควิธีการสอนภาษาจีน เพื่อนำมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตลอดจนการสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการฝึกคำศัพท์

1.3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 2 แผน (8 ชั่วโมง) ประกอบด้วยเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในบทเรียน เวลาเรียนและเวลาในการเล่นให้ครอบคลุมเนื้อหา และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

1.4. เสนอแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมต่อหัวหน้ากลุ่มสาระ ฝ่ายวิชาการ เพื่อพิจารณาปรับปรุงและแก้ไขให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

1.5. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนตรวจสอบเพื่อหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

1.6. นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาโดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยจะใช้ข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป มาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.7. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2

1.8. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาจีนต่อไป

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนมีขั้นตอนการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพดังนี้

2.1. ศึกษาเอกสาร คู่มือ ตำราวิชาการเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ

2.2. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับการวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน

2.3. สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน

2.4. นำแบบทดสอบที่จัดทำขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา หากได้รับข้อแก้ไข นำมาปรับปรุงและนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนตรวจแก้ไขเพื่อหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่า IO เพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีความตรงตามเชิงเนื้อหา

ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา

ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา

ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา

2.5. นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาโดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยจะใช้ข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป มาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.6. นำแบบทดสอบที่ได้ผ่านการปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดท้ายตลาดจำนวน 30 คน

2.7. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach, 1970 : 161) พบว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.813

2.8. นำแบบทดสอบที่หาความเชื่อมั่นแล้วไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ จำนวนนักเรียน 10 คน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับเกมคำศัพท์ของนักเรียนมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบดังนี้

3.1. ศึกษาเอกสาร วิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์เป็นแบบประเมินค่าตามเกณฑ์การของลิเคิร์ต (Likert Scale) ลักษณะแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ หรือไม่ชอบของนักเรียนที่มีต่อเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดความคิดเห็น 5 ระดับ คือ

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

3.3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

3.4. นำแบบประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุงให้เหมาะสม

3.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้ในการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนในการทดลองการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน จุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมกลุ่มทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์ภาษาจีน 2 แผน เป็นเวลา 8 คาบ คาบละ 60 นาที

3. กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ Pre-test ก่อนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในชั่วโมงที่ 1

4. กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคำศัพท์ภาษาจีนตามแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนที่ได้จัดเตรียมไว้

5. หลังเล่นเกมสุดท้ายในแผนที่ 1 (ชั่วโมงที่ 4) เริ่มทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบ Post-Test

6. กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ Pre-test ก่อนการเล่นเกมคำศัพท์เกมแรกในแผนที่ 2 (ชั่วโมงที่ 5)

7. กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคำศัพท์ภาษาจีนตามแผนการเรียนรู้ของผู้สอนที่ได้จัดเตรียมไว้

8. หลังเล่นเกมสุดท้ายในแผนที่ 2 (ชั่วโมงที่ 8) เริ่มทดสอบกลุ่มตัวอย่างใช้แบบทดสอบ Post-test

9. กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมคำศัพท์ภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

10. รวบรวมข้อมูล ตรวจสอบให้คะแนน และประเมินผลโดยวิธีการทางสถิติ ทำการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การแจกแจงค่าความถี่ (Frequency)

2. ค่าร้อยละ (Percentage)

3. ค่าเฉลี่ย (Mean)

4. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนจากแบบทดสอบที่ 1 (ก่อนใช้เกมคำศัพท์) และแบบทดสอบที่ 2 (หลังการใช้เกมคำศัพท์) การวิเคราะห์ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนที่นักเรียนทำแบบทดสอบ ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 1: คะแนนผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

บทที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ความแตกต่างก่อน-หลังเรียน	
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
บทที่ 1 เครื่องดื่ม (饮料)	3.30	1.88	8.20	0.78	4.90	2.13
บทที่ 2 อาหาร (美食)	4.60	2.59	8.10	0.99	3.50	2.75
ค่าเฉลี่ย	3.95	3.17	8.15	0.88	4.20	2.44

จากตาราง 1 ผู้วิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนบทที่ 1 และ บทที่ 2 ของนักเรียนคือ 3.30 และ 4.60 คิดเป็นร้อยละ 33 และ 46 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 คิดเป็นร้อยละ 39.5 คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน บทที่ 1 และ บทที่ 2 ของนักเรียนที่ได้ใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนภาษาจีนแต่ละบทคือ 8.20 และ 8.10 คิดเป็นร้อยละ 82 และ 81 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.15 คิดเป็นร้อยละ 81.5 ผลต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า บทที่ 1 เครื่องดื่ม (饮料) มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น 4.90 คิดเป็นร้อยละร้อยละ 49 บทที่ 2 อาหาร (美食) มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น 3.50 คิดเป็นร้อยละ 35 ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ เมื่อนำแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักเรียนตอบและนำข้อมูลไปหาค่าประเมิน 5 ระดับมากที่สุดถึงน้อยที่สุด ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3: ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายการประเมิน	(\bar{X})	S.D.	ระดับความชอบ
1. เนื้อหาของเกมมีความสอดคล้องกับบทเรียน	4.70	0.46	มากที่สุด
2. เกมที่นำมาประกอบในการเรียนเหมาะสม น่าสนใจ	4.90	0.44	มากที่สุด
3. ความสนุกสนานระหว่างเล่นเกมคำศัพท์	5.00	0.42	มากที่สุด
4. ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมคำศัพท์	5.00	0.45	มากที่สุด
5. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสม	4.80	0.40	มากที่สุด
6. นักเรียนได้ประโยชน์จากการเล่นเกมคำศัพท์	4.90	0.44	มากที่สุด
7. รับรู้ถึงเป้าหมายของเกมคำศัพท์	5.00	0.47	มากที่สุด
รวม	4.90	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด พบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ เท่ากับ 4.90 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.48 ซึ่งวิเคราะห์รายข้อพบว่า ในทุกรายการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามอันดับแรก ได้แก่ 1. รับรู้ถึงเป้าหมายของเกมคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 5.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.47 2. ความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 5.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.45 3. ความสนุกสนานระหว่างเล่นเกมคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 5.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.42 สำหรับรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ เนื้อหาของเกมมีความสอดคล้องกับบทเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.70 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.46

4. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

4.1 การศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียนมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 33-46 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 39.5 ส่วนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 81-82 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 42 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างอิสระ กล้าคิดกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานใน

การเรียนรู้ มีผลให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความกระตือรือร้นและสนใจมากขึ้น มีทักษะในการจำคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น สามารถจดจำคำศัพท์ในแต่ละบทเรียนได้นานขึ้น และเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดีขึ้นอย่างชัดเจน สอดคล้องกับทิตินา แชมมณี (2557) ได้กล่าวไว้ว่าการสอนโดยใช้เกมทำให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรเลือกเกมโดยอาจสร้างเกมขึ้นใหม่หรือนำเกมที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหารายวิชา ทั้งนี้ผู้สอนต้องศึกษาวิธีการเล่นเกมที่นำมาใช้ให้เข้าใจและกำหนดวิธีเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และศิริวรรณ โสภิตภักดี พงษ์ (2547) พบว่าการใช้เกมคำศัพท์เข้ามาประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ Hest จากกลุ่มตัวอย่างไม่อิสระจากกัน นักเรียนมีความรู้สึกชอบในกิจกรรมเกมคำศัพท์ที่ใช้ประกอบการสอนในระดับชอบมากและชอบมากที่สุด

4.2 การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.9 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.48 สรุปความพึงพอใจในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ คลายความเครียดและมีอิสระในการคิดและการตัดสินใจ เป็นการทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนที่มีความสนุกสนาน ส่งเสริมกระบวนการคิด ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาและมีความสุขกับการเรียนรู้ภาษาจีนมากขึ้น สอดคล้องกับ พิมพร วัฒนากมลกุล (2564) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันพบว่า มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 4.66 , S.D. = 0.41 จัดอยู่ในระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด ซึ่งการวิเคราะห์รายข้อ พบว่าในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

5.1.1 ผู้สอนควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเกม จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากขึ้น

5.1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ผู้สอนควรวิเคราะห์วัตถุประสงค์รายวิชา และเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหา และเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.2.1 ควรทำการศึกษา ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ หรือ นักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เพื่อการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมเป็นสื่อประกอบการสอน

5.2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาความจำ คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกม กับการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่นๆ เพื่อนำผลมาปรับปรุงและพัฒนาการเรียนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

6. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

ทิตินา แชมมณี. (2557). *วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2547). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 7)* กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มานพ ประธรรมสาร. (2538). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนโดยให้ครูเป็นผู้สอน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พิมพร วัฒนากมลกุล. (2564). *การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์.

ศิริวรรณ โสภิตภักดี พงษ์. (2547). *การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์.

ศิริวรรณ โสภิตภักดี พงษ์. (2547). *การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์โดยใช้เกมคำศัพท์*. มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์.

- ศรารุช ทิพย์รักษา. (2550). "การสร้างสื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมเพื่อการเรียนการสอนเรื่องชีวิตและ วัฒนธรรมไทย ภาคใต้ (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ศิริวรรณ โสภิตภักดีพงษ์. (2544). การใช้เกมประกอบการสอนเพื่อสร้างความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร.
- สมนึก ภัททยธนี. (2541). การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กภาพสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- เสาวณีย์ สีกขา. (2528). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

