

ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมที่มีต่อความรู้ ด้านคำศัพท์ภาษาจีนและความคงทนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

EFFECTS OF CHINESE LANGUAGE LEARNING ACTIVITIES USING TASK-BASED LEARNING SUPPLEMENTED WITH GAMES ON CHINESE VOCABULARY KNOWLEDGE AND RETENTION OF MATHAYOMSUKSA 3 STUDENTS

มฤดี วงษ์นนท์^{1*} และ ชีรพงศ์ แก้วมณี²

MONRUEDEE WONGNON^{1*} and THEERAPONG KAEWMANEE²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม 2) เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม 3) เพื่อศึกษาความคงทนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุดรวิทยา ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียนกำหนดให้กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 45 คนและอีกหนึ่งกลุ่มให้เป็นกลุ่มควบคุมจำนวน 42 คน เครื่องมือในการวิจัยคือ 1) แผนกลุ่มทดลองมีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยที่ 4.91 2) แผนกลุ่มควบคุมมีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยที่ 4.94 และ 3) แบบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนใช้ในการทดสอบก่อนเรียนหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ (มีข้อสอบทั้งหมด 3 ชุด) มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.31 – 0.80 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.24 – 0.82 ขึ้นไปและมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับอยู่ที่ 0.90 ขึ้นไปทุกฉบับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Dependent Samples t-test และ Independent Samples t-test พบว่า

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม
3. กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคงทนหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์

คำสำคัญ : ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีน ; วิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ; เกม

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, Master Student of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University, Thailand.

² ผศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษา, สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, Assistant Professor Dr., Department of Chinese, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University, Thailand.

* Corresponding Author, Email: kobjang_kro@hotmail.com

Received: Jan 28, 2025, Revised: Feb 27, 2025, Accepted: Mar 1, 2025

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) Compare the Chinese vocabulary knowledge of Grade 9 students between pre-test and post-test in the experimental and control groups. 2) Compare the Chinese vocabulary knowledge of Grade 9 students between the experimental and control groups after learning. and 3) Examine the retention of Chinese vocabulary knowledge in the experimental and control groups two weeks after learning. The sample consisted of Grade 9 students from Udon Wittaya School in the 2024 academic year, divided into two classes. Class 1 was designated as the experimental group, consisting of 45 students, while the other class served as the control group, consisting of 42 students. The research instruments included: 1) A lesson plan for the experimental group, with an average suitability score of 4.91. 2) A lesson plan for the control group, with an average suitability score of 4.94. and 3) A Chinese vocabulary knowledge test, used for the pre-test, post-test, and retention test conducted two weeks after learning. The test comprised three sets, with a difficulty index ranging from 0.31 to 0.80, a discrimination index ranging from 0.24 to 0.82, and a reliability score of 0.90 or higher for all test sets. Data were analyzed using mean, standard deviation, the Dependent Samples t-test, and the Independent Samples t-test. The findings were as follows:

1. The Chinese vocabulary knowledge of both the experimental and control groups improved after learning compared to before learning.
2. The Chinese vocabulary knowledge of the experimental group after learning was higher than that of the control group.
3. Both the experimental and control groups demonstrated retention of knowledge two weeks after learning.

Keywords: Chinese Vocabulary Knowledge ; Task-Based Teaching Method ; Games

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 สังคมโลกให้ความสำคัญกับภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญของโลกาภิวัตน์ซึ่งเป็นสิ่งที่จะช่วยในการเข้าถึงองค์ความรู้ การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมและการพัฒนาเศรษฐกิจร่วมกัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จึงเน้นให้ผู้เรียนทุกระดับต้องเรียนภาษาอังกฤษและเลือกเรียนภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เช่น ภาษาญี่ปุ่น ฝรั่งเศส เยอรมัน รวมถึงภาษาจีน ซึ่งมีความสำคัญในบริบทที่หลากหลาย (ณิรดา เวชญาลักษณ์, 2562)

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีน เป็นภาษาต่างประเทศที่สองในประเทศไทยได้ขยายตัวมากขึ้น เมื่อกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่ม

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกาภิวัตน์ โดยทันทีที่ประกาศใช้หลักสูตร โรงเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งของรัฐและเอกชนจำนวนมากจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นรายวิชาเพิ่มเติมโดยมีความมุ่งหวังเพื่อพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใน 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ทางภาษา ทักษะและสมรรถนะ และความเข้าใจในวัฒนธรรมจีน (ภากร นพฤทธิ์, 2562) เนื่องด้วยการกำหนดให้วิชาภาษาจีนเป็นรายวิชาเพิ่มเติมสำหรับนักเรียนเพื่อเป็นทางเลือกการเรียนภาษานั้น พบว่าในหนึ่งชั้นเรียนสามารถแบ่งนักเรียนออกเป็นทั้งกลุ่มที่มีความสนใจในภาษา และนักเรียนที่ไม่สนใจในภาษา แต่ด้วยการเรียนภาษาจีนที่ไม่ใช่ภาษาหลัก ปัญหาที่พบมากที่สุดสำหรับนักเรียนที่เริ่มเรียนคือ ปัญหาด้านการอ่านอักษรจีนโดยสภาพปัญหาของนักเรียน ที่สายสุนีย์ สิงห์เวียง (2561) พบคือ การจำคำศัพท์จีนไม่ได้ จึงส่งผลให้ไม่สามารถแปลความหมายได้ และไม่สามารถจับใจความสำคัญ ด้วยคำศัพท์

ภาษาจีนเป็นอักษรภาพ จึงต้องใช้เทคนิคในการจำคำศัพท์ เพื่อใช้ในการจดจำเสียงและความหมายของตัวอักษรในคำศัพท์นั้น ๆ จากการสำรวจปัญหาพื้นฐานสำคัญของผู้เรียนภาษาจีนคือการจำตัวอักษรและคำศัพท์ไม่ได้ ซึ่งสะท้อนออกมาในทักษะการอ่านและเขียน ฉะนั้น การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาจีนให้ได้ดี โดยประการแรกนั้น ผู้เรียนต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างดี เพราะคำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนภาษา ในการเรียนภาษาจีนให้ประสบความสำเร็จนั้น หากปราศจากความรู้ด้านคำศัพท์ การสื่อสารจะไม่เกิดขึ้น ผู้เรียนจะต้องรู้คำศัพท์ สามารถนึกคำศัพท์ได้ทันทีที่ต้องการ ตลอดจนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้องหลักไวยากรณ์และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ (จิระชัย แซ่ตั้ง, 2561) แต่อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนภาษาจีนก็ยังมีปัญหาด้านคำศัพท์อยู่มาก ซึ่งปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนไม่ได้มีสาเหตุเกิดจากสาเหตุต่าง ๆ หลายด้าน เช่น ครูขาดเทคนิคการใช้สื่อการเรียนการสอน ใช้วิธีการสอนแบบเดิมและยึดแบบเรียนเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงสมควรหาวิธีแก้ปัญหาด้านทักษะความจำคำศัพท์ในกระบวนการเรียนการสอนภาษาจีน

จากการศึกษาเอกสารและจากประสบการณ์สอนของผู้วิจัยที่มีมากกว่า 5 ปี ผู้วิจัยสนใจที่จะใช้วิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน (Task-based Learning) เพื่อแก้ปัญหาความรู้ด้านคำศัพท์และความคงทนในการจำคำศัพท์ วิธีนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ภาษาในสถานการณ์จริง โดยเน้นการสื่อความหมาย (Meaning) มากกว่ารูปแบบภาษา (Form) และสร้างชิ้นงานให้เป็นรูปธรรม (ทิตินา ขมมณี, 2560) กล่าวว่าการเรียนได้แก่ 1) ขั้นเตรียมปฏิบัติงาน (Pre-task): เตรียมคำศัพท์และแนวทางการปฏิบัติงาน, 2) ขั้นระหว่างปฏิบัติงาน (During-task): ใช้ภาษาในการปฏิบัติงานเพื่อบรรลุเป้าหมาย โดยเน้นความหมายและทำงานเป็นคู่หรือกลุ่ม, และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task): รายงานผล ประเมิน และวิเคราะห์ภาษาและโครงสร้างไวยากรณ์ที่ถูกต้อง (Zhaohong, 2018; Harden, 2000)

การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานมีข้อดีหลายประการ เช่น ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาตามสถานการณ์จริง พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทั้งยังเสริมสร้างความมั่นใจและสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกัน (Muluneh, 2018; Ermerawati, 2019; Sahril, 2020) อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ลักษณะนี้อาจทำ

ให้นักเรียนบางคนเกิดความเครียดและไม่อยากทำงาน ส่งผลให้การจดจำคำศัพท์ไม่มีประสิทธิภาพ การจำคำศัพท์ในระยะยาวจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนต่อเนื่องและสม่ำเสมอหนึ่งในวิธีที่ช่วยเสริมการเรียนรู้คำศัพท์คือการใช้เกม ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนใจในภาษาจีน หากผู้สอนเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น โดยคำนึงถึงจำนวนคำศัพท์และสำนวนที่เพียงพอ ก็จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกภาษาในสถานการณ์เสมือนจริง พัฒนาคำศัพท์ ไวยากรณ์ และทักษะต่าง ๆ ไปพร้อมกัน (กุลิสรา จิตรชนวนิช, 2563)

เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนได้ดี ช่วยให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในประโยคได้ เกมยังสร้างบริบทที่ทำให้ภาษามีความหมายมากขึ้น กระตุ้นการเรียนรู้ ลดความเครียด และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาจีน (ปัญญลักษณ์ ถวาย, 2560) การเล่นเกมช่วยลดความกังวลด้านไวยากรณ์และการออกเสียง พร้อมทั้งแก้ไขข้อผิดพลาดผ่านการฝึกแบบคู่หรือกลุ่ม ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาและพฤติกรรมร่วมกัน เช่น การร่วมมือ การเสียสละ และความกล้าแสดงออก (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2560) ดังนั้น เกมจึงเป็นทางเลือกที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพและไม่รู้สึกเบื่อหน่าย

จากปัญหาที่กล่าวมา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมและเรียนโดยใช้วิธีแบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติหรือไม่ และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมและเรียนตามเรียนแบบปกติแตกต่างกันหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

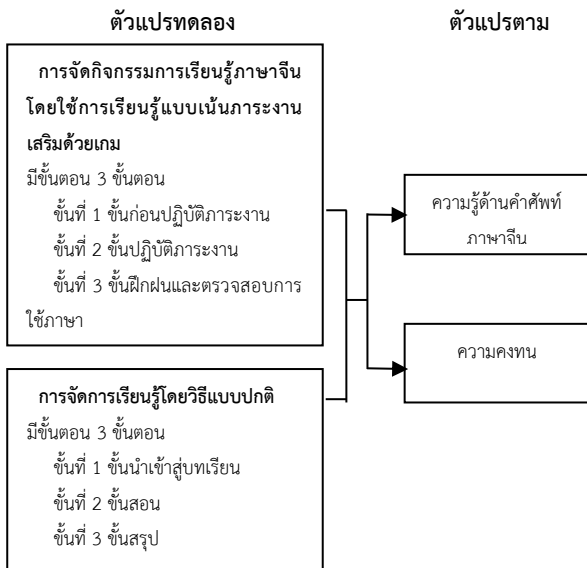
การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. เพื่อศึกษาความคงทนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกลุ่มทดลองจะมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้นหลังเรียนมากกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม และมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคงทนหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอุดรวิทยา ปีการศึกษา 2567 มีจำนวน 5 ห้อง

ซึ่งแต่ละห้องมีนักเรียนแบบคละความรู้ความสามารถตามนโยบายของทางโรงเรียนมีลักษณะเป็น Homogeneous Within Cluster และ Homogeneous Between cluster คือ ทุกกลุ่ม (ห้อง) มีความคล้ายคลึงกัน จำนวน 216 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 87 คน ซึ่งจัดเป็น 2 ห้องเรียน สุ่มห้องเรียนโดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง จำนวน 45 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง จำนวน 42 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกม จำนวน 12 แผน 24 คาบ และแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้วิธีแบบปกติ จำนวน 12 แผน 24 คาบ มีความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนอยู่ที่ 4.91 และ 4.94 ตามลำดับ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือแบบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีน โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 120 ข้อและตอนที่ 2 ข้อสอบแบบเติมคำ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 30 ข้อ ได้นำข้อมูลที่รวบรวมจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาคะแนนค่าดัชนีมีความสอดคล้อง (IOC) ผลประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีน อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 และค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.31 – 0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.24 – 0.82 ขึ้นไปและทำการแบ่งข้อสอบออกเป็น 3 ฉบับโยวิธีการสุ่มซึ่งแต่ละฉบับจะแบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 มี 30 ข้อและตอนที่ 2 อีก 10 ข้อ (แต่ละฉบับมีจำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน) ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับดังนี้ ชุดที่ 1 คือ 0.90 ชุดที่ 2 คือ 0.92 และชุดที่ 3 คือ 0.92

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ พร้อมขออนุญาตทำการทดลองกับผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนอุดรวิทยา

2. ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียน (Pre- test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความสามารถความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนชุดที่ 1 ก่อนทำการสอนและบันทึกผลของคะแนน

3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนกับกลุ่มทดลอง ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมจำนวน 12 แผน 24 คาบและกลุ่มควบคุมตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนโดยใช้วิธีแบบปกติจำนวน 12 แผน 24 คาบ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

4. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความสามารถความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนชุดที่ 2 และจดบันทึกผลของคะแนน และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

5. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ (Follow-up Test after 2 Weeks) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความสามารถความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนชุดที่ 3 และจดบันทึกผลของคะแนน และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution)

ข้อมูล	Shapiro-Wilk			การวิเคราะห์ข้อมูล
	Statistic	df	Sig.	
กลุ่มทดลอง				
Pre-Test	.948	45	.056 > .05	มีการแจกแจงแบบปกติ
Post-Test	.952	45	.076 > .05	มีการแจกแจงแบบปกติ
Follow-up Test after 2 weeks	.950	45	.067 > .05	มีการแจกแจงแบบปกติ
กลุ่มควบคุม				
Pre-Test	.954	42	.088 > .05	มีการแจกแจงแบบปกติ
Post-Test	.971	42	.364 > .05	มีการแจกแจงแบบปกติ
Follow-up Test after 2 weeks	.967	42	.254 > .05	มีการแจกแจงแบบปกติ

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution) ด้วยโปรแกรม SPSS ได้ค่าจาก Shapiro-Wilk และมีค่า Sig. ของข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ทุกค่ามีค่ามากกว่า .05 ทำให้สรุปได้ว่าข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ทุกค่ามีการแจกแจงแบบปกติ

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมและเรียนโดยใช้วิธีแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	Descriptive statistics		Within – Subject Analysis			r_{xy}	Effect Size
	Pretest Mean (SD)	Posttest Mean (SD)	Mean Difference (SD)	SE Difference	t-value (p-value)		
กลุ่มทดลอง (n=45)	10.47 (4.81)	28.18 (7.20)	17.71 (4.12)	.61350	28.869* (.001)	838	2.788
กลุ่มควบคุม (n=42)	11.14 (4.48)	22.55 (6.84)	11.40 (5.53)	.85272	13.375* (.001)	593	1.896

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษานี้เปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมและเรียนโดยใช้วิธีแบบปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยกลุ่มทดลองจำนวน 45 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 42 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ย 10.47 ก่อนเรียนเป็น 28.18 หลังเรียน โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 4.81 และ 7.20 ตามลำดับ ค่าสถิติ t เท่ากับ 28.869 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ .838 และขนาดอิทธิพลเท่ากับ 2.788 ซึ่งบ่งชี้ว่าวิธีการสอนดังกล่าวมีผลต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนอย่างชัดเจนและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ในขณะเดียวกัน กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีแบบปกติ มีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ย 11.14 ก่อนเรียนเป็น 22.55 หลังเรียน โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 4.88 และ 6.84 ตามลำดับ ค่าสถิติ t เท่ากับ 13.375 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ .593 และขนาดอิทธิพลเท่ากับ 1.896

ซึ่งแสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบปกติมีผลต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนเช่นเดียวกัน แต่ประสิทธิผลในการเพิ่มความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนของวิธีการสอนแบบปกติยังน้อยกว่าการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกม

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมและเรียนรู้โดยใช้วิธีแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	Descriptive statistics		Between – Subject Analysis			Effect Size
	Pretest Mean (SD)	Posttest Mean (SD)	Mean Difference	SE Difference	t-value (p-value)	
กลุ่มทดลอง (n=45)	10.47 (4.81)	28.18 (7.20)	5.63	1.50797	3.734* (.001)	.801
กลุ่มควบคุม (n=42)	11.14 (4.48)	22.55 (6.84)				

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่าผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมและเรียนรู้โดยใช้วิธีแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบปกติโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.63 ค่าสถิติ t เท่ากับ 3.734 และขนาดอิทธิพลเท่ากับ .801 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 บ่งชี้ว่าการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีผลเชิงบวกและสามารถพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าเรียนรู้โดยใช้วิธีแบบปกติ

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์

กลุ่มตัวอย่าง	Descriptive statistics		Between – Subject Analysis			r_{xy}	Effect Size
	Posttest Mean (SD)	Follow-up Test after 2 Weeks (SD)	Mean Difference (SD)	SE Difference	t-value (p-value)		
กลุ่มทดลอง (n=45)	28.18 (7.20)	28.98 (6.80)	.800 (2.30)	.34319	2.331* (.024)	.947	.0114
กลุ่มควบคุม (n=42)	22.55 (6.84)	22.64 (7.52)	.095 (2.42)	.37303	.849* (.800)	.948	.0124

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ย 28.18 หลังเรียนเป็น 28.98 หลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์เท่ากับ 7.20 และ 6.80 ตามลำดับ ค่าสถิติ t เท่ากับ 2.331 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ .947 และขนาดอิทธิพลเท่ากับ .0114 ซึ่งบ่งชี้ว่าการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมสามารถช่วยรักษาระดับความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่องแม้จะผ่านระยะเวลาหลังจากการเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ในขณะเดียวกัน กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีแบบปกติ มีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ย 22.55 หลังเรียนเป็น 22.64 หลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนและหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์เท่ากับ 6.84 และ 7.52 ตามลำดับ ค่าสถิติ t เท่ากับ .849 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ .948 และขนาดอิทธิพลเท่ากับ .0124 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนแบบปกติส่งผลต่อระดับความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนในทำนองเดียวกันกับการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกม

สรุปผลการวิจัย

ค่าขนาดอิทธิพลต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนมากกว่า
เพียงเล็กน้อย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน
เสริมด้วยเกม มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียน
ที่ 17.71 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.12 ค่าสถิติทดสอบที่เท่ากับ
28.869 ขนาดอิทธิพลต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเท่ากับ
2.788 และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .838 และกลุ่มควบคุม
ที่เรียนโดยใช้วิธีแบบปกติหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียน
การสอนแล้วมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเช่นกันแต่มีคะแนนเฉลี่ย
หลังเรียนเพิ่มขึ้นน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
โดยมีค่าสถิติทดสอบและค่าขนาดอิทธิพลต่อความรู้ด้านคำศัพท์
ภาษาจีนน้อยกว่าเช่นกัน

2. ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน
เสริมด้วยเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีแบบปกติอยู่ที่
5.630 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสถิติทดสอบ
เท่ากับ 3.734 และค่าขนาดอิทธิพลต่อความรู้ด้านคำศัพท์
ภาษาจีนเท่ากับ .801 นอกจากนี้ ความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีน
ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริม
ด้วยเกมก่อนและหลังเรียนมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Best,
1977) เท่ากับ .838 ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูง
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่นักเรียนที่เรียน
โดยใช้วิธีแบบปกติมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .593
ซึ่งบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความคงทนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน
โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกม มีคะแนนเฉลี่ย
หลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์เพิ่มขึ้นมากกว่าหลังเรียนเล็กน้อย
อยู่ที่ .80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.30 ค่าสถิติทดสอบที่เท่ากับ
2.331 ขนาดอิทธิพลต่อความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเท่ากับ .014
และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .947 และที่เรียนโดยใช้วิธี
แบบปกติหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วมี
คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์เพิ่มขึ้นเช่นกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสถิติทดสอบและ

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ทั้ง 2 กลุ่มที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริม
ด้วยเกมและที่เรียนโดยใช้วิธีแบบปกติมีผลคะแนนความรู้
ด้านคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเป็นไปตาม
สมมติฐาน อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเริ่มต้น
นักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพียงเล็กน้อยแต่เมื่อได้รับ
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน
เสริมด้วยเกมและเรียนโดยใช้วิธีแบบปกติแล้วทำให้นักเรียน
มีความรู้ด้านคำศัพท์มากขึ้นจึงทำให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียนซึ่งสาเหตุที่เกิดผลลัพธ์เช่นนี้ เนื่องจากวิธีแบบเน้น
ภาระงานเสริมด้วยเกมช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนคำศัพท์
ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตั้งแต่การแจ้งจุดประสงค์
การอ่านและการบอกความหมายของคำศัพท์ การเล่นเกมที่เสริม
ทักษะ และการทำภาระงานที่ส่งเสริมการนำความรู้ไปใช้ในบริบท
ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
แบบมีส่วนร่วมและจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นอันสอดคล้องกับทฤษฎี
การเรียนรู้ของวิลลิส (Willis, 1996) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
ในกระบวนการเรียนรู้ และยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้
เชิงประสบการณ์ที่เน้นการปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนสามารถ
นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์ วัฒนากมลกุลและมนรัตน์
สมคะเนย์ (2564) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน การวิจัยศึกษา
ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่าน
แอปพลิเคชันของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 1
คณะศิลปศาสตร์ พบว่า ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้จดจำ
คำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้
เกมผ่านแอปพลิเคชัน ปรากฏว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่า
ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 ในขณะเดียวกันการจัด
กิจกรรมโดยใช้วิธีแบบปกติก็ช่วยพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์
ภาษาจีนได้เช่นกันแต่ไม่สามารถสร้างความตื่นตัวและการมี
ส่วนร่วมได้เท่ากับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้
การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมดูได้จากคะแนนความรู้

ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเปรียบเทียบกัน

2. จากผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกม มีผลคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้วิธีแบบปกติเป็นไปตามสมมติฐาน อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีประสิทธิภาพสูงกว่าในการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการเรียนการสอนแบบปกติ การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดการจดจำและประยุกต์ใช้คำศัพท์ได้ดีขึ้นในสถานการณ์จริงซึ่งสนับสนุนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติตามทฤษฎี Learning by Doing ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ผ่านการกระทำจริงทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ การลงมือทำจริงจะช่วยให้นักเรียนซึมซับความรู้และแนวคิดได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญภา ทัพพันธ์ (2561) ศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มีค่าเท่ากับ 77.40/76.44 ซึ่งถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 2) ทักษะทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากต่อแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของพิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์ (2560) ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเกม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเกมคาซูทกับ กลุ่มตัวอย่างนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ที่ลงทะเบียนเรียนวิทยาศาสตร์แห่งแผ่นดิน ผลวิจัยพบว่า การตอบคำถามผ่านเกมคาซูท นิสิตตอบคำถามถูก คิดเป็นร้อยละ 70.77 โดยนิสิตตอบคำถามได้คะแนนรวมสูงสุด 11,450 คะแนน ได้คะแนนรวมต่ำสุด 2,829 คะแนน ได้คะแนนรวมเฉลี่ย

8,009.52 คะแนน และนิสิตมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบเกมคาซูท เป็นวิธีการสอนที่แปลกใหม่แตกต่าง

3. จากผลการศึกษาพบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีผลระดับความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง ในขณะที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้วิธีแบบปกติพบว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน แต่มีผลระดับความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลางเท่านั้น แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ของนักเรียนอย่างต่อเนื่องได้ดีกว่าวิธีการสอนแบบปกติ การเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเสริมด้วยเกมสามารถสร้างความเชื่อมโยงที่มั่นคงในกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในระยะยาว สอดคล้องกับงานวิจัยของปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564) ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐกานต์ อิงชัยภูมิ (2563) ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4. จากผลการศึกษาพบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมสูงขึ้นกว่าคะแนนหลังเรียนเล็กน้อยหมายความว่า

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมมีความคงทนในการจำศัพท์ภาษาจีนเป็นไปตามสมมติฐาน อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมช่วยเสริมสร้างความจำระยะยาวและความเข้าใจในคำศัพท์ของนักเรียนได้ดีขึ้น โดยทำให้นักเรียนสามารถจดจำและนำความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ แม้เวลาจะผ่านไปแล้วหลังจากการเรียนการสอนเสร็จสิ้นซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีของวิลลิส (Willis, 1996) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการมีส่วนร่วมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและจดจำได้ยาวนาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจริงที่มีความหมายต่อผู้เรียน ทำให้เกิดความเข้าใจและการจดจำที่ยั่งยืนสอดคล้องกับงานวิจัยของธีรวัชร พลาคะเพียรทอง (2562) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษและความคงทนโดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม ผลวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับสมุดภาพคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณสา หมุดใหม่และคณะ (2562) ศึกษาเรื่องความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยใช้กิจกรรมค่ายภาษาตามทฤษฎีการเรียนการสอนแบบโต้ตอบ ผลวิจัยพบว่า การจดจำคำศัพท์ระยะสั้นนั้นมีการพัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยภาพรวมนักเรียนมีผลคะแนนหลังการทดสอบเพิ่มขึ้น และผลการวิเคราะห์ของเพศชายหลังจากผ่านการทดสอบก่อนและหลังร่วมกิจกรรมมีคะแนนเพิ่มขึ้นมากกว่าเพศหญิง ซึ่งในขณะเดียวกันการจัดกิจกรรมโดยใช้วิธีเรียนแบบปกติพบว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านคำศัพท์หลังจากผ่านไป 2 สัปดาห์มีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยเช่นกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวิธีการสอนนี้มีความคงทนเช่นกัน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกม ผู้วิจัยได้พบว่ามีนักเรียนบางส่วนติดเล่นโทรศัพท์ในขณะที่ครูให้นักเรียนใช้โทรศัพท์ในการแข่งขันผ่านเกมออนไลน์ ดังนั้น เพื่อเป็นการลดปัญหานี้ ควรมีการกำหนดกติกาและขอบเขตการใช้งานโทรศัพท์อย่างชัดเจนในระหว่างการเรียนการสอน เช่น การกำหนดช่วงเวลาที่สามารถใช้โทรศัพท์ได้เฉพาะในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียน หรือจัดให้มีการตรวจสอบและติดตามการใช้งานของนักเรียนระหว่างกิจกรรมโดยครูผู้สอน นอกจากนี้ อาจพิจารณาใช้อุปกรณ์หรือแพลตฟอร์มที่มีระบบควบคุมการใช้งาน เพื่อป้องกันการใช้นอกเหนือจากกิจกรรมที่กำหนดไว้ รวมถึงการสอดแทรกกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มความสนใจและดึงดูดให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่กับเนื้อหาในการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเสริมด้วยเกมหลังเรียนมีคะแนนความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มมากขึ้นและมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์หลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์และยังมีการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์มากขึ้นเมื่อเทียบกับคะแนนหลังเรียน ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป เมื่อนักเรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่ดีแล้ว ควรพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ ไปด้วย เช่น ความสามารถในการฟังภาษาจีน ความสามารถในการอ่านภาษาจีน ความสามารถในการพูดภาษาจีน และความสามารถด้านการเขียนภาษาจีน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กุลิสรา จิตรชญาวัฒน์. (2563). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [2] จิระชัย แซ่ตั้ง. (2561). สัทอักษรภาษาจีน : ฟินอิน. ปัตตานี: ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.ชาญชัย มะโนธรรม. (2558). *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 25(1), 133-148.

- [3] ณัฐกานต์ อิงชัยภูมิ. (2563). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การค้นคว้าปริญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [4] ณิรดา เวชญาลักษณ์ (2561). *หลักการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] ทิศนา แหมมณี. (2560). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [6] อีรวิรา ปลาตะเพียนทอง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านคำศัพท์และความคงทน โดยใช้เทคนิคช่วยจำร่วมกับ สมุดภาพ คำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลนครปฐม. การค้นคว้าอิสระปริญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [7] ปพิชญา วิชาสิทธิ์. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าปริญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและ ประเมินทางการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [8] ปัญจลักษณ์ ถวาย. (2560). *เกมในบริบทการเรียนภาษาจีน: การพัฒนาทักษะการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [9] พิมพ์ วัฒนากมลกุลและมนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอป พลิกเช็ช. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 13(1), 98-109.
- [10] พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์. (2564). การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเกม. *เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติ หัวข้อ "การศึกษาในยุคดิจิทัล" ครั้งที่ 9 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ*, 101-110.
- [11] เพ็ญภา ทัพพันธ์. (2561). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ เน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและวิธี สอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- [12] ภากร นพฤทธิ์. (2562). *การเขียนภาษาจีน 2*. ยะลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- [13] สายสุนีย์ สิงห์เวียง. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน แบบเน้นงานปฏิบัติร่วมกับการใช้เทคนิคการจำอักษรแบบ เชื่อมโยง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญาศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [14] สุนันท์ สินธพานนท์. (2560). *ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา 4.0*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- [15] Best, J. W. (1977). *Research in Education* (3rd ed.). Prentice-Hall.
- [16] Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- [17] Ermerawati, A.B. (2019). The Application of Let's Read! in Extensive Reading Class: Integrating MALL and Task-based Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 317-329.
- [18] Harden, R.M. (2000). Task-based learning: the answer to integration and problem-based learning in the clinical years. *MEDICAL EDUCATION*, 34(1), 391- 397.
- [19] Muluneh, T. (2018). Improving students' paragraph writing skill through task-based approach: Yezabwork Merga, Bekana Olansa, Duguma. *Journal of Educational Methods*, 4(1), 88-102.
- [20] Sahril, N. (2020). Task-based learning in english as a foreign language (efl) classroom: what, how and why? *Journal GEEJ*, 8(1), 134-146.



- [21] Wannasa Mudmai, Sasithorn Nuritmon, Waraporn Jaipranop, & Wang, Z. (2019). Short-term retention of Chinese vocabulary among primary students from Prathom 4 to 6 using language camp activities based on interactive learning theories. *VACANA, School of Liberal Arts, Mae Fah Luang University*, 7(1), 21-40.
- [22] Willis, J. (1996). *A Framework for Task-Based Learning*. Longman.
- [23] Zhaohong, H. (2018). Task-Based Learning in Task-Based Teaching: Training Teachers of Chinese as a Foreign Language. *Annual Review of Applied Linguistics*, 38(1), 162-186.