

ทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเกม
Oral Reading of Chinese Phonetic Alphabet (Pinyin)
Of Grade-10 Students by using Games

สุวิมล นกกลาง

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมในการพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) 2) พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ให้มากกว่าร้อยละ 70 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหิตราธิบติ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 31 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ชนิด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม 1 ฉบับ ที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วย t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีทักษะในการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) เพิ่มขึ้น โดยก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมหลังเรียนสูงกว่าทักษะการอ่านออกเสียงก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} เท่ากับ 3.98)

คำสำคัญ : ทักษะการออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน), การสอน, เกม

ABSTRACT

The objectives of the research were 1) to compare the students' reading skill of Pinyin, before and after the educational intervention of games, 2) to increase the students' capacity in reading Pinyin at the level of 70% or higher and 3) to assess the students' satisfaction towards the instructional intervention of games. The sample consisted of 10 students in grade 10 in Mahitsaratibodee School, the Secondary Education Service Office Area 31 in Nakhon Ratchasima during Semester 2 of academic year 2014. The research tools were four lesson plans, the questionnaire and the achievement test. The statistics used for data analysis were the arithmetic mean, standard deviation, t-test

The results were as follows:

1. The students' reading skill of Pinyin increased significantly at the level of 0.05 after the instructional intervention of games.

2. The students achieved 70% and higher on pinyin pronunciation test, compared to 50% achieved before the intervention. This increase was statistically significant at 0.05 level.

3. The grade 10 students' satisfaction towards the instructional intervention of games was at the high level ($\bar{X} = 3.98$).

Keywords : Oral Reading of Phonetic Chinese (Pinyin), Teaching, Games

1. บทนำ

ในประเทศไทยในปัจจุบัน ภาษาจีน เป็นภาษาที่มีผู้สนใจเลือกเรียนเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาอังกฤษ เนื่องจากรัฐบาลไทยมีนโยบายส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร โดยจัดให้มีการเรียนการสอนภาษาจีนในหลักสูตรทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้เพราะเห็นว่าหากคนไทยสามารถใช้ภาษาจีนในการสื่อสารได้ การติดต่อค้าขายกับคนจีนในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนจะมีความสะดวก คล่องตัว และมีสมรรถภาพมากยิ่งขึ้น อันจะส่งผลต่อสถานะทางเศรษฐกิจของประเทศไทย เพราะประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจประเทศหนึ่ง ที่มีบทบาทมากที่สุดในภูมิภาคเอเชียและภูมิภาคอื่นๆ ของโลก เหตุผลที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการเรียนภาษาจีน คือ ในปีพุทธศักราช 2558 ประเทศไทยเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ซึ่งประชากรในภูมิภาคอาเซียนหลายประเทศมีชาวจีนโพ้นทะเลอาศัยอยู่จำนวนมาก ตัวอย่างเช่น ประเทศสิงคโปร์ เป็นประเทศที่มีประชากรส่วนใหญ่เป็นชาวจีน ร้อยละ 74.2 รองลงมาคือประเทศมาเลเซีย ร้อยละ 23.7 ในประเทศเวียดนาม พม่า ลาว อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ กัมพูชา บรูไน ก็มีชาวจีนอาศัยอยู่ (กรณีการ์ อธิปัญญาสุทธิ, 2555 : ออนไลน์) การเรียนรู้ภาษาจีนจึงเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการติดต่อสื่อสารกับคนจีนที่อาศัยอยู่ในกลุ่มประเทศอาเซียน ทำให้คนไทยที่รู้ภาษาจีนได้เปรียบกว่าคนอื่นๆ ในการดำรงชีวิต การศึกษาเล่าเรียน การติดต่อค้าขาย หรือร่วมลงทุนกับชาวจีน ด้วยเหตุนี้เองคนไทยที่มีวิสัยทัศน์จึงต้องเตรียมตัวเองให้พร้อมต่อการพัฒนาตนเองในด้านเศรษฐกิจและการดำรงชีวิตด้วยการเรียนรู้ภาษาจีน (พรทิพย์ บุญมงคล, 2551) ในการเรียนรายวิชาภาษาจีนสิ่งที่ทำให้ชาวต่างชาติประสบปัญหาในการเรียนมากที่สุด คือ ปัญหาการออกเสียงภาษาจีน เนื่องจากผู้เรียนที่เป็นชาวต่างชาติเคยชินกับการออกเสียงภาษาแม่ เมื่อต้องออกเสียงสัทอักษรจีนจึงทำให้การออกเสียงนั้นไม่ถูกต้องตามสำเนียงมาตรฐาน ในการแก้ปัญหานี้ นักภาษาศาสตร์ชาวจีนได้ประดิษฐ์ชุดตัวอักษรที่ช่วยให้การออกเสียงภาษาจีนง่ายขึ้น คือ “พินอิน” หรือ “สัทอักษรจีน” (Chinese Phonetics) โดยการยืมสัญลักษณ์ IPA (International Phonetic Alphabet) หรือสัทอักษรสากล เช่น /b//p//m//a//o//e/...มาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนเสียงพยัญชนะและสระ แต่เนื่องจากภาษาจีนเป็นภาษาที่มีเสียงวรรณยุกต์ ตัวอักษรพินอินจึงมีส่วนที่เป็นวรรณยุกต์ขึ้นมา (สุรัชย์ ปัทมผดุงศักดิ์, 2547) ดังนั้นผู้เรียนทุกคนรวมทั้งนักเรียนไทยที่เรียนภาษาจีนจะต้องรู้จักตัวพินอิน และสามารถออกเสียงตัวพินอินทุกตัวให้ได้อย่างถูกต้อง เพื่อจะได้ใช้พินอินเป็นตัวช่วยให้อ่านภาษาจีนให้ได้อย่างถูกต้อง

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในโรงเรียนในประเทศไทย จะบรรจุรายวิชาภาษาจีนไว้เป็นวิชาเลือกนักเรียนที่เรียนรายวิชาภาษาจีนต้องมีความสามารถในการอ่านออกเสียงพินอิน ดังกล่าวไว้ข้างต้น แต่ผลจากการทดสอบการออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ปรากฏว่านักเรียนจำนวน 10 คน (โรงเรียนมทิสราธิบดี, 2556) ยังไม่รู้จักตัวอักษรพินอิน และไม่สามารถออกเสียงพินอินได้อย่างถูกต้อง เมื่อเป็นเช่นนี้ผู้วิจัยจึงพิจารณาว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม น่าจะเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักพินอินและการออกเสียงตัวพินอินอย่างถูกต้องได้

รวดเร็วยิ่งขึ้น เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้ฝึกการออกเสียงซ้ำๆ จนจำได้ และในเวลาเดียวกัน ผู้เรียนจะรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและการสอนโดยใช้เกม นอกจากนี้ จากงานวิจัยวิธีการสอนการออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของ ไต้ ชิงชิง (Dai qingqing, 2008) ซึ่งเป็นครูชาวจีนที่สอนภาษาจีนที่โรงเรียนตงหมิง ประเทศจีน พบว่าการให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้หรือการเล่นเกมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมีความสนใจในบทเรียน ส่งผลให้การออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) มีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้เพิ่มขึ้นมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในการพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน)

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

การทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ในครั้งนี้ใช้กระบวนการกึ่งทดลองแบบ One-Group Pretest Posttest Design ตามแนวคิดของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (254 : 60) คือ การเปรียบเทียบผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายหลังให้สิ่งทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดแผนการทดลองไว้ดังนี้

3.1 กลุ่มทดลอง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนนวมิทธาธิปไตย ตำบลบ้านโพธิ์ อำเภอมือง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 1 ห้อง นักเรียน จำนวน 10 คน เรียนแผนการเรียนภาษาจีนทั้งหมด

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ได้แก่ 1) พยัญชนะพินอิน 2) สระพินอินและการประสมเสียงพยัญชนะและสระ 3) วรรณยุกต์และการไล่เสียงวรรณยุกต์ 4) อักษรจีนและพินอิน

3.2.2 แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านออกเสียง เรื่องสัทอักษรจีน (พินอิน)

3.2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.3 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้

3.3.1.1 ศึกษาหลักสูตร ขอบข่ายของเนื้อหาวิชาและจุดประสงค์ คำอธิบายรายวิชาภาษาจีน คู่มือการสอนภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำมาเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนและการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน

3.3.1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบประเมินค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ของจุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ สื่อ แหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

3.3.1.3 นำแผนที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำพร้อมแบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพิจารณาความสอดคล้อง IOC และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมด้านภาษา ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00 ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้

3.3.1.4 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก จำนวน 3-5 คน จำนวน 2 แผน แล้วนำมาปรับปรุงขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด และจัดพิมพ์แผนการเรียนรู้ฉบับจริงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

3.4 แบบทดสอบวัดผลการเรียนเรื่อง สัทอักษรจีน (พินอิน)

3.4.1 ศึกษาหลักสูตรรายวิชาภาษาจีน หลักการวิธีการสร้างแบบทดสอบ การตรวจหาคุณภาพเครื่องมือเรื่องสัทอักษรจีน (พินอิน) ในภาษาจีน และหลักการออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน)

3.4.2 จัดทำแบบทดสอบอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของจุดประสงค์ในแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ข้อ

3.4.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบผลการเรียน คะแนนเต็ม 20 คะแนน เปรียบเทียบเกณฑ์ (สุขเพ็ญ เจริญเกษม, 2554) ดังนี้

15-20 คะแนน หมายถึง ผ่าน

0-14 คะแนน หมายถึง ไม่ผ่าน

3.4.4 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนและการให้คำแนะนำ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.4.5 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนและเกณฑ์ให้คะแนน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมด้านภาษาของแบบทดสอบวัดผลการเรียน

3.4.6 นำแบบทดสอบผลการเรียนที่แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ แล้วนำมาทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก 3-5 คน จากนั้นนำมาปรับปรุงเนื้อหาของแบบทดสอบแต่ละข้อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับแผนการเรียนรู้ และนำฉบับจริงไปใช้กับกลุ่มทดลอง

3.5 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.5.1 ศึกษาทฤษฎีงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง และนำมาสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ จำนวน 20 ข้อ

3.5.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบประเมินค่า 5 ระดับ โดยกำหนดเนื้อหาให้ครอบคลุมกับกรอบแนวคิดในการวิจัย

3.5.3 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ จากนั้นจัดพิมพ์ฉบับจริงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามวิธีการและขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขออนุญาตขอความอนุเคราะห์การทดลองเก็บรวบรวมข้อมูล จากมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนมทิสราธิบดี จังหวัดนครราชสีมา เพื่อขออนุญาตทำการทดลอง

4.2 จัดเตรียมแบบทดสอบวัดทักษะการออกเสียงก่อนเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน แบบทดสอบวัดผลการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ รายวิชาสัมผัสภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

4.3 อธิบายวัตถุประสงค์ในการทดลองและวิธีในการดำเนินการทดลองให้แก่ักเรียนในกลุ่มทดลอง เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามขั้นตอนที่วางแผนไว้

4.4 วัดทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ก่อนเรียน (Pre-test) วิชาภาษาจีน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

4.5 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยทำการสอน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันพุธ 2 คาบ วันพฤหัสบดี 2 คาบ วันศุกร์ 1 คาบ (คาบละ 50 นาที) รวม 5 คาบ/สัปดาห์ จำนวนคาบทั้งหมด 20 คาบ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

4.6 วัดทักษะหลังเรียน (Post-test) วิชาภาษาจีน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยใช้แบบวัดทักษะการอ่านออกเสียงชุดเดียวกับก่อนเรียน

4.7 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครบทั้ง 4 แผน ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยหาค่าเฉลี่ยใช้ทดสอบสมมติฐานการวิจัยเปรียบเทียบความรู้ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วย t-test (Dependent)

5.2 วิเคราะห์ทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยการใช้เกณฑ์ร้อยละ 70 ด้วย t-test (One Group) ในการเปรียบเทียบความรู้ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2543 : 100) ดังนี้

4.51-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก
2.51-3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

6. ผลการวิจัย

6.1 นักเรียนมีทักษะในการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) เพิ่มขึ้น โดยหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

6.2 นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

6.3 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} เท่ากับ 3.98)

7. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) และความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกม ผู้วิจัยมีประเด็นที่นำมาอภิปรายดังนี้

7.1 ผลการศึกษาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ครูผู้สอน ได้ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ให้นักเรียนทดสอบอ่านออกเสียง พบว่าก่อนที่จะให้นักเรียนฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยเล่นเกม มีนักเรียนที่ไม่สามารถอ่านออกเสียง /zh/ /ch/ /sh/ /r/ และ /ü/ ได้ชัดเจน ถูกต้องตามหลักการออกเสียง การไล่เสียงวรรณยุกต์ทุกเสียงยังออกเสียงเพี้ยน การประสมพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เข้าเป็นคำย่ำขาดความคล่องแคล่ว แต่หลังจากการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยเล่นเกม ครูผู้สอนได้ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดเดิมให้นักเรียนทดสอบอ่านออกเสียง พบว่านักเรียนสามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะที่กล่าวไว้ข้างต้นได้ชัดเจนถูกต้องตามหลักการอ่านออกเสียง การไล่เสียงวรรณยุกต์ทุกเสียงถูกต้อง และมีความคล่องแคล่วในการประสมคำดีขึ้น จึงทำให้นักเรียนมีผลการเรียนเพิ่มสูงขึ้นกว่าก่อนการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยเล่นเกม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังที่ สิริวรรณ ไจกระเสน (2554) กล่าวไว้ว่า เกมมีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจพร้อมเรียนรู้ตลอดเวลา เกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และเจตคติที่ดีต่อรายวิชา และสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2554) ที่เสนอแนวคิดไว้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถ เป็นวิธีการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจนเกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้กลุ่มทดลองมีทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) เพิ่มขึ้น จนนำไปสู่ผลการเรียนที่ดี

7.2 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการทดสอบอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยเล่นเกม พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) อยู่ในเกณฑ์ร้อยละ 50 ซึ่งเป็นผลการเรียนระดับต่ำ แต่หลังจากการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยเล่นเกม ครูผู้สอนได้ใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ชุดเดิม พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน อาจเป็นเพราะวิธีการสอนโดยใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายในการเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นักเรียนเข้าใจเรื่องที่เรียนเป็นอย่างดี ดังที่ ประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) และ สิริวรรณ ไจกระเสน (2554) กล่าวไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2554) ที่ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า เกมช่วยให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง และเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้อย่างแม่นยำและคงทนยาวนาน

7.3 จากผลการศึกษาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) โดยเล่นเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.98$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมและได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้บรรยากาศสนุกสนานไม่น่าเบื่อ และทำให้จดจำสิ่งที่เรียนได้อย่างรวดเร็ว นักเรียนจึงเกิดความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น ดังที่ เบญจา คงสบาย (2547) ได้กล่าวไว้ และอังคณา ลังกาวศ์ (2552) ได้เสนอความคิดว่า เกมช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและความสุขในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อรายวิชารวมถึงครูผู้สอน

8. ข้อเสนอแนะ

การศึกษาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ค้นพบสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และมีข้อเสนอแนะดังนี้

8.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

8.1.1 ครูควรนำเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบบทเรียนรายวิชาภาษาจีนกับระดับชั้นอื่นๆ

8.1.2 ครูสามารถนำเกมไปใช้สอนซ่อมเสริมนอกเวลาเรียน หรือใช้ทบทวนบทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ และทักษะทางการเรียนรู้มากขึ้น

8.1.3 ครูควรจัดเตรียมเกมประกอบการสอนไว้อย่างหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้เลือกเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ หรือเปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้คิดเกม วิธีการเล่นเกม ตลอดจนการจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 ควรทำวิจัยโดยใช้เกมที่หลากหลายในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ และในระดับชั้นอื่นๆ ตามความเหมาะสม

8.2.2 ควรทำวิจัยศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกับรูปแบบการสอนรูปแบบอื่นๆ เช่น การสอนโดยใช้เพลง การสอนโดยใช้นิทาน เป็นต้น

8.2.3 ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กับบริหารจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เช่น ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- กรรณิกา สุขมาก. (2539). ความหมายของเกมการศึกษา. [ออนไลน์]. ได้จาก <http://nopparuk.blogspot.com>. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2556
- ทิศนา ขัมมณี. (2554). การปฏิรูปทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. 30 : 1-5.
- เบญญา คงสบาย. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและเกม. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2554). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้เกมวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พรทิพย์ บุญมงคล. (2551). สนุกกับการเรียนภาษาจีนด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ : ประพันธ์สาส์น.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2546). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มหิศราธิปดี. (2556). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมหิศราธิปดี ปีการศึกษา 2556. โรงเรียนมหิศราธิปดี. นครราชสีมา.

- สิริวรรณ ใจกระแสน. (2554). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา โรงเรียนวัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี. มหาวิทยาลัยศิลปากร. สาขาหลักสูตรและนิเทศ คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรัชย์ ปัทมดวงศักดิ์. (2547). การเรียนการสอนภาษาจีนในไทย. กรุงเทพฯ : วารสารศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อังคณา ลังกาวงศ์. (2552). “ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยเสริมเกมวิทยาศาสตร์”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Dai Qing qing. (2008). **教汉语拼音的办法**. 北京: 东明学校.