

การใช้เกมในการสอนภาษาจีน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
USING GAMES IN CHINESE LANGUAGE TEACHING FOR THIRD-YEAR
STUDENTS MAJORING IN AVIATION BUSINESS MANAGEMENT
AT RATTANABUNDIT UNIVERSITY

นฤชล สติรวัฒน์กุล^{1*}
Naruchol Sathirawatkul^{1*}

มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต 306 ลาดพร้าว 107 ถ.ลาดพร้าว ต.คลองจั่น อ.บางกะปิ จ.กรุงเทพฯ 10240¹
Rattanaabundit University 306 Latphrao 107 Latphrao Road, KhlongChan Sub-district, Bangkok District, Bangkok, 10240¹

*Corresponding author E-mail: nsathiral@yahoo.com

(Received: Mar 27, 2020; Revised: Apr 29, 2020; Accepted: May 4, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอน สำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิตให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนกับการเรียนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 114 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนภาษาจีน รายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1 และแบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาจีน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.38/82.89 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นิสิตที่เรียนโดยใช้เกมในการสอน มีทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่านิสิตที่เรียนโดยใช้การสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การใช้เกมในการสอน, ภาษาจีน

¹ อาจารย์สาขาวิชาภาษาจีนธุรกิจ คณะวิทศธุรกิจ

ABSTRACT

The objectives of this research were to develop game-based Chinese reading skill exercises for third-year students at Rattanaabundit University, with the efficiency criteria of 80/80, and to compare their reading skills with those taught by traditional teaching methods. The simple random sampling method was applied to select 114 third-year students majoring in Aviation Business Management in the second semester of the 2019 academic year. The research instruments consisted of the game-based Chinese learning management plans for the Chinese for Service Industry 1 Course and the Chinese reading test. The data were analyzed for mean, standard deviation, and t-test.

The results of the research revealed that the efficiency (E1/E2) of the game-based Chinese reading exercises was 81.38/82.89, which was higher than the designated criteria. The Chinese reading skills of those who studied with the game-based method were higher than those of the students who studied with the traditional teaching approach at the statistical significance level of .01.

KEYWORDS: Using Games in Teaching, Chinese Language

บทนำ

สาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นประเทศที่มีบทบาทด้านเศรษฐกิจของโลก ภายหลังจากการปฏิรูปเศรษฐกิจ โดยเปิดให้มีการค้าขายกับนานาอารยประเทศ ทำให้มีอัตราการเติบโตเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว จากความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยกับสาธารณรัฐประชาชนจีนส่งผลให้เกิดความร่วมมือด้านเศรษฐกิจ การค้า การลงทุน และการท่องเที่ยว มีนักธุรกิจมาลงทุน และนักท่องเที่ยวชาวจีนเดินทางเข้ามาเที่ยวประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ภาษาจีนกลางในการติดต่อสื่อสาร (รติพร แสนรวยเงิน และธร สุนทรายุทธ, 2561) ทำให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต้องการผู้ที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาจีนเข้าทำงานในองค์กรเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้การเรียนภาษาจีนได้รับความนิยมและมีผู้สนใจเรียนเป็นจำนวนมาก ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จึงได้ส่งเสริมให้มีการเรียนการสอนภาษาจีนตั้งแต่ประถมศึกษาจนถึงมหาวิทยาลัย และสนับสนุนการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีความทันสมัยเพื่อรองรับความต้องการของตลาดแรงงาน (ตุลยณัฐสรณ์ สุภษา และฉี, 2560; เฟิง, 2554; สุภัค มั่นศรี, 2557; หวัง, 2551)

ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของประเทศไทยที่ผ่านมามีจุดอ่อนที่เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีนมีจำนวนน้อย สื่อการสอนต่าง ๆ เช่น วิดีโอ หนังสือ ตำรา อุปกรณ์ห้องปฏิบัติการทางภาษามีจำนวนไม่เพียงพอ ขาดการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการสอน และขาดวิธีการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภาษาจีนอยู่ในระดับต่ำและไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ลี, 2550; รณพล มาสันติสุข, 2551; สุวรรณ เลียงศิริณัฐ, 2556) การจัดการเรียนรู้ด้านภาษานั้น ผู้สอนจะต้องใช้วิธีสอนที่มีประสิทธิภาพโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญปรับเปลี่ยนวิธีการสอนแบบเดิมที่เน้นการท่องจำฝึกการเขียนและทำแบบฝึกหัดมาเป็นวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนที่ทันสมัยและเหมาะสมเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาจีนของผู้เรียน ซึ่งมีวิธีการสอนหลากหลายรูปแบบ เช่น สถานการณ์จำลอง บทเรียนแบบโปรแกรม และการเล่นเกม เป็นต้น

การสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น (อัจฉรา ชิวพันธ์,

2554) อีกรั้งเกมยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และทำหาคความสามารถ (ทีศนา แคมมณี, 2555) นอกจากนี้ยังสร้างบรรยากาศการเรียนให้สนุกสนาน ผู้เรียนได้ฝึกทักษะภาษาและจดจำได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภาษาจีนสูงขึ้น (เจิน, 2556; ภิกษา เลหาไพฑูริย์ และกมล โพธิเย็น, 2561; สีอ, 2553)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวจึงทำให้เกิดแนวคิดการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิต ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต โดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจและสามารถอ่านภาษาจีนได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และมีความมั่นใจในตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนสูงขึ้น ตลอดจนเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิตให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนกับการเรียนแบบปกติ

สมมุติฐานการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมประกอบการสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มีประสิทธิภาพในด้านกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน 80/80.
2. นิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนมีทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่านิสิตที่เรียนแบบปกติ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต จำนวน 5 ห้อง รวม 242 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต จำนวน 2 ห้อง ห้องเรียนละ 57 คน รวม 114 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายด้วยการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จากนั้นจับฉลากเข้ากลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยกำหนดให้ห้องเรียนที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม และห้องเรียนที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

เครื่องมือการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนภาษาจีน รายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1
2. แบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาจีน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนภาษาจีน รายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1
 - 1.1 วิเคราะห์เนื้อหา จุดมุ่งหมายรายวิชา และวัตถุประสงค์และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1
 - 1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนฯ จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ประกอบด้วย เนื้อหาสาระการเรียนรู้ เวลาเรียนและเกมให้ครอบคลุมเนื้อหา และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
 - 1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนฯ ที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ฯ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมฯ โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)
 - 1.5 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนิสิตชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน ห้องเรียนที่ 5 ซึ่งมีบริบทใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (E_1/E_2) ดังนี้

1.6.1 การทดสอบแบบเดี่ยว (1:1) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ไปใช้กับนิสิต 3 คน เลือกนิสิตที่เรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน โดยพิจารณาจากผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา แล้วหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ได้ค่าเท่ากับ 71.11/74.44 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ไปปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดสอบในขั้นต่อไป

1.6.2 การทดสอบแบบกลุ่ม (1:10) นำแผน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ที่ผ่านการทดสอบแบบเดี่ยวไปทดสอบกับนิสิต 9 คน ที่ไม่ซ้ำกับการทดสอบแบบเดี่ยว เลือกนิสิตที่มีเรียนเก่ง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน โดยพิจารณาจากผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา แล้ววิเคราะห์หาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ได้ค่าเท่ากับ 78.30/79.26 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปทดลองใช้ขั้นต่อไป

1.6.3 การทดสอบภาคสนาม (1:100) นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ที่ผ่านการทดลองแบบเดี่ยวไปทดสอบกับนิสิต 30 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ซ้ำกับการทดสอบแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม แล้ววิเคราะห์หาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ได้ค่าเท่ากับ 81.38/82.89

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน ที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนต่อไป

2. แบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาจีน

2.1 ศึกษางานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะและทฤษฎีการสอนโดยใช้เกม

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนรายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1 เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ

2.3 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาจีนฯ เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 1.00

2.4 นำแบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาจีน ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญนำไปใช้ทดลอง (Try-Out) ใช้กับนิสิตชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการบิน ห้องเรียนที่ 5 จำนวน 30 คน แล้วหาค่าความยากง่าย (p) ได้ค่าระหว่าง 0.43–0.77 ค่าอำนาจจำแนก (r) ได้ค่าระหว่าง 0.20–0.47 และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder–Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาจีน ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ระหว่างเดือนธันวาคม 2562 ถึงเดือน มกราคม 2563 มีขั้นตอนดังนี้

1. จัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1 เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง โดยกลุ่มทดลองจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ส่วนกลุ่มควบคุมจัดการเรียนการสอนตามปกติ

2. หลังจากจัดการเรียนการสอนครบ 5 สัปดาห์ นำแบบทดสอบวัดทักษะการอ่านภาษาจีนชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน ไปทดสอบ (Post-test) กับนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม แล้วบันทึกคะแนน

3. นำข้อมูลไปวิเคราะห์แล้วเสนอผลการวิจัยในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานด้วย t-test แบบ Pair Samples T-test

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3

มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต ประกอบด้วยแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอนรายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1 จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ได้ค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.38/82.89 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (80/80) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในการสอน รายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1

แผนการเรียนรู้	เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนชั่วโมง	เกมที่ใช้
1	学拼音 เรียนพินอิน	1. การอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง เรียนรู้สระ a o e l u ü พยัญชนะ b p m f d t n l g k h j q x zh ch sh r z c s วรรณยุกต์ yin yang shang qu 2. การประสมคำ การอ่านคำพินอิน	3	เกมตามหาพินอิน
2	这位是 ท่านนี่เป็นใคร	1. การอ่านออกเสียง เรียนรู้ศัพท์ใหม่ รูปประโยค 这位是ที่ใช้ถามสถานะบุคคล 2. การอ่านคำศัพท์ภาษาจีนที่ใช้สนทนา ในชีวิตประจำวัน	3	เกมลูกเบ็ดตามหาแม่
3	喂！请问你找谁 ฮัลโล่ ถามหน่อย คุณหาใครคะ	การอ่านออกเสียง เรียนรู้ศัพท์ใหม่ รูปประโยค 喂！请问你找谁 ใช้สนทนาทางโทรศัพท์	3	เกมใครเอ่ย
4	现在几点 ขณะนี้เวลากี่โมง	การอ่านออกเสียง เรียนรู้ศัพท์ใหม่ รูปประโยค 现在几点 ใช้ถามวัน เวลา	3	เกมปริศนาวันเวลา
5	你住哪儿 เธออาศัยอยู่ที่ไหน	การอ่านออกเสียง เรียนรู้ศัพท์ใหม่ รูปประโยค 你住哪儿/ ใช้สอบถาม สถานที่ต่าง ๆ	3	เกมเธออยู่ที่ไหน

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนกับเรียนรู้แบบปกติ พบว่า หลังจากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาจีนเพื่ออุตสาหกรรมบริการ 1 เป็นเวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง กลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านภาษาจีน เท่ากับ 49.33 คะแนน ส่วนกลุ่มควบคุม

ที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะการอ่านภาษาจีน เท่ากับ 45.61 คะแนน

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิต พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีคะแนนทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านภาษาจีนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t-test		
				t	Df	Sig.
กลุ่มควบคุม	57	45.61	4.296			
กลุ่มทดลอง	57	49.33	6.157	3.740	112	.000*

* $p < .01$

สรุปผลการวิจัย

1. แบบฝึกการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.38/82.89 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นิสิตกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนมีคะแนนทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การอภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิตให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่าแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 81.38/82.89 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมในการสอนสร้างขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์วัตถุประสงค์รายวิชา รวมทั้งเลือกเกมในการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหารายวิชาและบรรลุวัตถุประสงค์ในแต่ละบทเรียน สอดคล้องกับทิตินา แชมมณี (2557) ได้กล่าวไว้ว่าการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพผู้สอนควรเลือกเกมโดยอาจสร้างเกมขึ้นใหม่หรือนำเกมที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา ทั้งนี้ผู้สอนต้องศึกษาวิธีการเล่นเกมที่จะนำมาใช้ให้เข้าใจและกำหนดวิธีเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนที่สร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาจีน แล้วจึงนำไปทดสอบ

ประสิทธิภาพเครื่องมือประกอบด้วยการทดสอบแบบเดี่ยว (1:1) แบบกลุ่ม (1:10) และภาคสนาม (1: 100) ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง ทำให้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาจีนมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดและสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิตได้ เป็นไปตามหลักการสร้างสื่อหรือนวัตกรรมที่จะต้องให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือก่อนแล้วจึงนำไปหาประสิทธิภาพด้วยการทดลองแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม ก่อนนำไปใช้ในการเรียนการสอน (เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง, 2555; นพพร ธนะชัยพันธ์, 2555) สอดคล้องกับญานวรรณ ปิ่นคำ, ยุพิน ปิ่นเรือง และอัญชลี เทังตระกูล (2562) ที่ศึกษาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและหาประสิทธิภาพเครื่องมือแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และภาคสนาม ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (กาญจนา โพธิ์ลักษณะ, 2554; จิตรลดา ภูถาวร, 2555)

2. การเปรียบเทียบทักษะการอ่านภาษาจีนของนิสิตชั้นปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนกับเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นิสิตกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้เกมในการสอนมีคะแนนทักษะการอ่านภาษาจีนสูงกว่านิสิตกลุ่มควบคุมที่เรียนรู้แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการสอนโดยใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาและจดจำได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนด้านภาษาสูงขึ้น (เจิน, 2556; ทิศนา แชมมณี, 2555; ภริกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น 2561; ลีอ, 2553; อัจฉรา ชิวพันธ์, 2554) สอดคล้องกับหยาง และนิภาพร เฉลิมนิรันดร (2562) ที่ศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสามารถพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนของผู้เรียน และผู้เรียนมีทักษะการอ่านภาษาจีนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ดาวชเยศ ปัญญาสุรยุทธ, 2558) ทำนองเดียวกับอัญชลี สวัสดิ์โสม (2557) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทย พบว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจจดจำคำศัพท์ได้คงทน และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านคำศัพท์ภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คล้ายกับธิดาพร สลวงสุข, ทรงศรี ตุ่นทอง และประทุม ศรีรักษา (2556) ที่ศึกษาพบว่าการสอนโดยใช้เกมสามารถพัฒนาการเรียนรู้และฝึกทักษะทางภาษาของผู้เรียน นักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา โพธิ์ลักษณ์. (2554). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีบังเมือง*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- เกริก ท่วมกลาง และจินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อเลื่อนวิทยฐานะ*. กรุงเทพฯ: สภาพรบู้คส์.
- จิตรลดา ภูถาวร. (2555). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย).
- เจิน, ฮัน ชิง. (2556). *การประยุกต์การใช้เกมส์ในการสอนวิชาภาษาจีนในเครือโรงเรียนสารสาสน์ สาขาโรงเรียนสารสาสน์ บ้านแพ้ว*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสอนภาษาจีน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ).
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ, ยุพิน จันทร์เรือง และอัญชลี เทังตระกูล. (2562). การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์ อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, 10(2), 73-92.

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ผู้สอนควรวิเคราะห์วัตถุประสงค์รายวิชา และเลือกเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา
2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ผู้สอนควรศึกษาวิธีการเล่น กำหนดกติกาการเล่น และสถิติวิธีการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
3. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม ผู้สอนควรกล่าวชมเชย หรือให้รางวัลแก่ผู้เรียนทั้งผู้ที่ชนะหรือผู้ที่แพ้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมและทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการใช้เกมในการสอนร่วมกับวิธีสอนแบบอื่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนของผู้เรียน
2. ควรมีการศึกษาการใช้เกมในการสอนเพื่อฝึกทักษะภาษาจีนด้านอื่น ๆ เช่น การพูด การเขียน การฟัง

- ดาวชเยศ ปัญญาสุรยุธ. (2558). การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบเกมของชุมชนภาษาจีนโรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาศึกษาและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- ตุลยนุสรณ์ สุภาษา และฉวี, เสวียงหง. (2560). การศึกษาปัญหาการออกเสียงภาษาจีนของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนธุรกิจวิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, 8(1), 115-124.
- ทิตนา แหมมฉวี. (2555). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 16). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมฉวี. (2557). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีมาพร สลุลุข, ทรงศรี ตุ่นทอง และประทุม ศรีรักษา. (2556). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำคำศัพท์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เพลงประกอบกับเกมประกอบ. ใน *เอกสารประกอบการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 14*, 22 กุมภาพันธ์ 2556 (น. 1412-1417). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นพพร ณะชัยพันธ์. (2555). *สถิติเบื้องต้นสำหรับการวิจัย*. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.
- เฟิง, ปิน ปิน. (2554). *ปัญหาและข้อเสนอแนะการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนในประเทศไทย*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา).
- ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลักของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. *วารสารบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสวนดุสิต*, 14(2), 155-171.
- รณพล มาสันติสุข. (2551). *การเรียนการสอนภาษาจีนในประเทศไทยระดับประถม-มัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา.
- รติพร แสนรวยเงิน และธรร สุนทรายุทธ. (2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของนักเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 6. *วารสารวิชาการสถาบันการพลศึกษา*, 10(3), 257-271.
- ลี, ชุน. (2550). *สภาพและแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนระดับช่วงชั้นที่ 3-4 ในจังหวัดนครปฐม*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ลือ, ยี่. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาจีนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์).
- สุภัค มั่นศรี. (2557). *บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการส่งเสริมการเรียนการสอนวิชาภาษาจีนในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 18 (ระยอง)*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา).
- สุวรรณ เลียงหิรัญถาวร. (2556). การศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 1(2) 43-59.
- หยาง, เชี่ยวหลิน และนิภาพร เฉลิมนิรันดร. (2562). การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ใน *เอกสารประกอบการประชุมนำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ*, 2 สิงหาคม 2562 (น. 118-125). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

- หวัง, หยวนหยวน. (2551). ความร่วมมือทางวิชาการระหว่างไทย-จีน: กรณีศึกษาการเรียนการสอนภาษาจีนในสถาบันการศึกษาจังหวัดเชียงใหม่และเชียงราย. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2554). พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- อัญชลี สวัสดิ์โสม. (2557). ผลสัมฤทธิ์การอ่านคำศัพท์ภาษาไทยโดยการใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์).

