

การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้สื่อเกม wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

Improving Chinese vocabulary skills using wordwall game media For Grade 2 students, Uttaradit Rajabhat University Demonstration School

กุลนิษฐ์ กลัดเจริญ และ นารีรัตน์หงส์สามสิบเก้า
คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
Kullanit Kladjarern and Nareerat Hongssamsibkao
Faculty of Education, Uttaradit Rajabhat University

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้สื่อเกม wordwall กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) แบบทดสอบทักษะความรู้ความจำก่อนและหลังใช้สื่อเกม wordwall (3) สื่อเกม wordwall

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลคะแนนแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test) ของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อเกมwordwall พบว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยใช้สื่อเกมwordwall ผู้เรียนมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 2.72 ($\bar{X}=8.05$) แต่หลังจากการเรียนโดยใช้สื่อเกมwordwall ผู้เรียนมีคะแนนรวมอยู่ที่ร้อยละ 1.32 ($\bar{X}=12.80$) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นว่าการเรียนโดยใช้สื่อเกมwordwall ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนการเรียนสูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้สื่อเกมwordwall พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 8.05 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 12.80 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อเกมwordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การพัฒนา; ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน; สื่อเกม wordwall

Abstract

This research is a classroom action research. The objectives are 1) to develop Chinese vocabulary memory skills; of students in Grade 2, Room 4, Demonstration School, Uttaradit Rajabhat University 2) To compare the achievement of memorizing Chinese vocabulary before and after using the wordwall game media. The sample group used in this research was Grade 2 students, Room 4, Demonstration School, Uttaradit Rajabhat University, Mueang District, Uttaradit Province, Semester 1. Academic year 2023, a total of 20 people were obtained from purposive selection. The tools used in this research include (1) a learning management plan (2) a test of knowledge and memory skills before and after using the wordwall game media (3) wordwall game media.

The research results found that

1. Results of pre-test and post-test. (Pre-test/Post-test) of developing Chinese vocabulary memory skills. By using the wordwall game media, it was found that the test scores before studying using the wordwall game media, the students' score was 2.72 percent ($\bar{X}=8.05$), but after studying by using the wordwall game media, the students' total score was 1.32 percent ($\bar{X}= 12.80$) Learners have achievement in knowledge and memory. About Chinese vocabulary for animals After studying higher than before studying shows that Studying using wordwall game media makes students have higher academic scores.

2. The results of comparing the achievement of memorizing Chinese vocabulary before and after using the wordwall game media found that the mean score after studying was 8.05, higher than the mean score before studying which was 12.80 when testing the difference in means. Comparing the achievement of knowledge and memory on the topic of Chinese animal vocabulary of students after learning using the wordwall game media, it was higher than before learning with statistical significance at the .05 level.

Keywords : Development; Chinese word memorization skills; wordwall game media

บทนำ

เนื่องด้วยปัจจุบันวิชาภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะวิชาภาษาจีนมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อสังคมเป็นอย่างมากการที่จะเรียนรู้ได้ดีและมีความสัมฤทธิ์ผลที่ดีในการเรียนนั้นจำเป็นต้องใช้ทักษะทางการเรียนภาษาให้ครบทั้ง 4 ด้านคือการฟังการพูดการอ่านการเขียนและต้องใช้ทักษะในการฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ (นภัสสรพรหมทา.2560. ออนไลน์) การเรียนรู้และการจำคำศัพท์ต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อพัฒนาทักษะในการเรียนคำศัพท์ให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้จากการสอนนักเรียนที่ผ่านมาผู้วิจัยสังเกตเห็นได้ว่ามีนักเรียนจำนวนไม่น้อยที่ยังไม่สามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ เนื่องจากการจัดการสอนอาจไม่ได้รับความสนใจของผู้เรียน ประกอบด้วยสื่อการสอนไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และสื่อเกม wordwall เป็นอีกหนึ่งเว็บไซต์ที่สามารถช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพได้ เพราะสื่อเกมนี้เป็นสื่อเกมที่มีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบของเกม มีสีสันสวยงาม และการใช้สื่อมีการเข้าถึงง่ายเหมาะกับทุกวัย อีกทั้งยังสามารถใช้งานได้ทุกครั้งที่ต้องการ ไม่จำเป็นต้องใช้สื่อเกมเพียงในห้องเรียนเท่านั้น

จากปัญหาข้างต้นจะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งต่อการจัด กระบวนการเรียนรู้ของผู้สอน ดังนั้น สื่อการเรียนรู้จึงต้องมีความหลากหลาย อาจเป็นสื่อที่ผลิตขึ้นเอง สื่อเทคโนโลยี รวมถึงนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษาต่าง ๆ แต่ที่สำคัญจะต้องตระหนักเสมอว่าสื่อที่ดี ควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ จะช่วยให้ผู้เรียนสนใจ สนุกสนาน และบรรลุวัตถุประสงค์ เหมาะสมกับวัย เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้จากปัญหาดังกล่าวเพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ผู้วิจัยจึงมีความสนใจแนวทางในการช่วยให้นักเรียนสามารถจำคำศัพท์ได้มากขึ้นได้โดยใช้วิธีการให้นักเรียนเล่นเกมโดยใช้สื่อเกม wordwall ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกเว็บไซต์ wordwall เพราะวิธีการดังกล่าวจะสามารถช่วยแก้ปัญหาข้างต้นได้เป็นอย่างดีผู้วิจัยมีความคิดว่าการที่นักเรียนฝึกฝนจากการเล่นเกมจะทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้นสื่อเกม wordwall เป็นสื่อที่มีวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย แปลกใหม่ มีสีสันที่สวยงามและน่าสนใจ เหมาะกับยุคสมัยในปัจจุบันสามารถดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนมีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาจีนและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้สื่อเกม wordwall

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จำนวน 20 คนซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเองลักษณะของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา : คำศัพท์ภาษาจีนหมวด สัตว์
โดยผู้วิจัยได้เลือกคำศัพท์ให้สอดคล้องกับการทำวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

ลำดับ	คำศัพท์	พินอิน	คำแปล
1.	□	jī	ไก่
2.	□	yā	เป็ด
3.	猪	zhū	หมู
4.	狗	gǒu	สุนัข
5.	猫	māo	แมว
6.	□	mǎ	ม้า
7.	羊	yáng	แกะ
8.	大象	dà xiàng	ช้าง
9.	□	niǎo	นก
10.	□	yú	ปลา
11.	豹	bào	เสือดำ
12.	蛇	shé	งู
13.	牛	niú	วัว
14.	鹿	lù	กวาง
15.	兔子	tùzi	กระต่าย
16.	鹿	lù	กวาง
17.	水牛	shuǐniú	ควาย
18.	袋鼠	dàishǔ	จิงโจ้
19.	□□	shāyú	ปลาฉลาม
20.	□□	jīngyú	ปลาวาฬ
21.	斑□	bānmǎ	ม้าลาย
22.	猴子	hóuzi	ลิง
23.	□子	shīzi	สิงโต
24.	狼	láng	หมาป่า
25.	鼠	shǔ	หนู
26.	熊	xióng	หมี
27.	熊猫	xióngmāo	หมีแพนด้า
28.	老虎	lǎohǔ	เสือ
29.	河□	hémǎ	ฮิปโป
30.	□□	wūguī	เต่า

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น : สื่อเกม wordwall

ตัวแปรตาม : ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อเกม wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จำนวน 20 คน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเองลักษณะของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

เครื่องมือวิจัย

1. แบบทดสอบทักษะความรู้ความจำก่อนและหลังใช้สื่อเกม wordwall
2. สื่อเกม wordwall

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการสร้างเครื่องมือผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับปรับปรุง 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาคำศัพท์ในหนังสือเรียนรายวิชาภาษาจีนสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. ศึกษาและดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ต้องการใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คำนึงถึงสภาพความเป็นจริงของนักเรียน โดยเขียนข้อคำถามที่ชัดเจน เหมาะสม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยมากที่สุด มีรายละเอียด ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้
 - ศึกษาเนื้อหาบทเรียนและจุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาภาษาจีนที่นักเรียนเรียนในภาคเรียนนี้
 - กำหนดจุดประสงค์การวัดและประเมินผลกำหนดเนื้อหาและคัดเลือกคำศัพท์หมวดสัตว์ในบทเรียน

- ผู้วิจัยเขียนข้อสอบตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งเขียนจำนวนข้อสอบที่ต้องการ 15 ข้อเพื่อจะได้มีข้อสอบครบถ้วนจากนั้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อออกข้อสอบเสร็จแล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านวิเคราะห์หาความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้อง หลังจากนั้นนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) โดยคำนวณค่าตามสูตร คำนวณความสอดคล้องที่ยอมรับได้มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปจึงจะถือว่าเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนที่มีความสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้

4. ศึกษาและดำเนินการสร้างเกมต่าง ๆ โดยใช้สื่อเกม wordwall จากเว็บไซต์ wordwall.net โดยผู้วิจัยวิเคราะห์การเรียนรู้และปัญหาการจำคำศัพท์ของนักเรียน และกำหนดขอบเขตเนื้อหาเป็นคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์

5. นำสื่อเกม wordwal ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วส่งปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของสื่อและภาษาจำนวน 3 ท่าน ด้วยแบบประเมินประมาณค่า 5 ระดับ พบว่าความถูกต้องเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.84$ และ $S.D.=0.45$)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

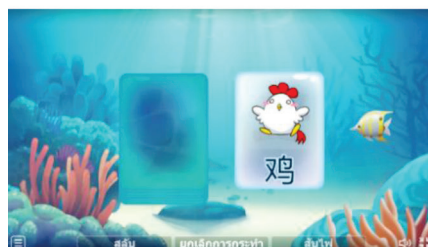
ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

1. ชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยการใช้สื่อเกม wordwall

2. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเริ่มเรียน (Pre test) และตรวจบันทึกให้คะแนนจากการทดสอบดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยการใช้สื่อเกมwordwall เรียนรู้เรื่อง คำศัพท์หมวดสัตว์ โดยให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมต่างๆตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผนการเรียนรู้ รวม 2 ชั่วโมง

3. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ (Post test) และตรวจบันทึกให้คะแนนจากการทดสอบ

4. นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ผลเพื่อให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ทางการจำคำศัพท์ภาษาจีนที่ได้จากการใช้สื่อเกม wordwall



(ตัวอย่างสื่อเกม wordwall คำศัพท์หมวดสัตว์)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสำหรับวิเคราะห์
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำโดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample
3. ค่าตรงกันความสอดคล้อง (Item – Objective Congruence Index: IOC) $IOC = (\sum R) / N$
เมื่อ IOC = ค่าตรงกันความสอดคล้องของแต่ละข้อคำถามข้อที่ทำการประเมิน
 $\sum R$ = จำนวนคะแนนรวมของแต่ละข้อคำถามจากผู้ประเมินทุกคน
N = จำนวนผู้ประเมินทั้งหมดของแต่ละข้อคำถาม

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ ก่อนและหลังใช้สื่อเกม wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธิดิต่างตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ ก่อนและหลังใช้สื่อเกม wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธิดิต่าง

	ผู้เรียน	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (เต็ม 15 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (เต็ม 15 คะแนน)	ค่าความต่างของคะแนน (D)
1.	ผู้เรียนคนที่ 1	11	14	3
2.	ผู้เรียนคนที่ 2	10	13	3
3.	ผู้เรียนคนที่ 3	10	13	3
4.	ผู้เรียนคนที่ 4	13	14	1
5.	ผู้เรียนคนที่ 5	9	13	4
6.	ผู้เรียนคนที่ 6	7	15	8
7.	ผู้เรียนคนที่ 7	6	10	4
8.	ผู้เรียนคนที่ 8	2	12	10
9.	ผู้เรียนคนที่ 9	6	14	8
10.	ผู้เรียนคนที่ 10	11	14	3
11.	ผู้เรียนคนที่ 11	7	10	3
12.	ผู้เรียนคนที่ 12	11	14	3
13.	ผู้เรียนคนที่ 13	9	12	3
14.	ผู้เรียนคนที่ 14	11	13	2
15.	ผู้เรียนคนที่ 15	5	13	8
16.	ผู้เรียนคนที่ 16	7	12	5
17.	ผู้เรียนคนที่ 17	5	13	8
18.	ผู้เรียนคนที่ 18	9	11	2
19.	ผู้เรียนคนที่ 19	8	13	5
20.	ผู้เรียนคนที่ 20	5	13	8
	รวม	162	256	90
	ร้อยละ	2.72	1.32	2.61
	ค่าเฉลี่ย	8.05	12.80	4.75

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยใช้สื่อเกม wordwall ผู้เรียนมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 2.72 ($\bar{X}=8.05$) แต่หลังจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม wordwall ผู้เรียนมีคะแนนรวมอยู่ที่ร้อยละ 1.32 ($\bar{X}=12.80$) ดังนั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำ เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม wordwall ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนการเรียนสูงขึ้น

2. ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่อง คำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเกม wordwall นักเรียนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้สถิติ t-test for Dependent Sample

ตารางที่ 4.2 ตารางเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำ เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเกม wordwall ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{d}$	S.D. _d	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน	8.05	2.72	4.75	2.61	8.13 *	0.0000
หลังเรียน	12.80	1.32				

จากตารางที่ 4.2 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 8.05 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 12.80 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อเกม wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

1. สรุปผลการวิจัย

1. ผลคะแนนแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test) ของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้สื่อเกมwordwall พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยใช้สื่อเกม wordwall ผู้เรียนมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 2.72 ($\bar{X}=8.05$) แต่หลังจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมwordwall ผู้เรียนมีคะแนนรวมอยู่ที่ร้อยละ 1.32 ($\bar{X}=12.80$) ดังนั้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม wordwall ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนการเรียนสูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้สื่อเกม wordwall พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 8.05 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 12.80 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อเกม wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. อภิปรายผล

1. ผลคะแนนแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-test/Post-test) ของการพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้สื่อเกม wordwall พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนโดยใช้สื่อเกม wordwall ผู้เรียนมีคะแนนอยู่ที่ร้อยละ 2.72 ($\bar{X}=8.05$) แต่หลังจากการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม wordwall ผู้เรียนมีคะแนนรวมอยู่ที่ร้อยละ 1.32 ($\bar{X}=12.80$) ดังนั้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดการสัตว์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกม wordwall ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนการเรียนสูงขึ้นทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่อเกม wordwall เป็นสื่อที่มีวิธีการนำเสนอที่หลากหลายแปลกใหม่มีสีสันที่สวยงามและน่าสนใจซึ่งประกอบไปด้วยภาพประกอบและภาพกราฟิกที่สวยงาม และเมื่อเล่นเกมเสร็จจะแสดงคำตอบทันทีที่ตรงกับยุคสมัยในปัจจุบันสามารถดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนมีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาจีน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมลละวีแลบุญมา (2560) ได้จัดทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้แบบฝึกทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์การวิจัยนี้ ผลจากการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนจากแบบฝึกทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.96 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.75 ดังนั้นความก้าวหน้าของความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนเท่ากับร้อยละ 11.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้สื่อเกม wordwall พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 8.05 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 12.80 เมื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ความจำเรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้สื่อเกม wordwall สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนได้รับความรู้มีความรู้ความเข้าใจ เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนหมวดสัตว์ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพ์พัฒนากมลกุล, มโนรัตน์สมคะเนย์ (2564) ได้จัดทำวิจัยเรื่องศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันของนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์พร้อมกับเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันและวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันกลุ่มตัวอย่างคือกลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนชั้นปีที่ 1 คณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาจีนเบื้องต้นจำนวน 44 คนผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า 1) คะแนนค่าเฉลี่ยของการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันจำนวน 10 ครั้งที่ใช้ทดสอบผลคะแนนค่าเฉลี่ยแต่ละครั้งเพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับขั้นใช้เกมในแอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ 12.20 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 61.01 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันปรากฏว่าค่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การใช้สื่อเกม wordwall ในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ครูผู้สอนจึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเพิ่มเติมเนื้อหาภาษาจีนในสื่อเกมในเรื่องต่อไปได้อีก
2. ครูผู้สอนควรคำนึงถึงความสามารถทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียนควรมีการปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนเพื่อที่จะได้พัฒนานักเรียนที่อ่อนให้ได้รับการพัฒนามากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการแก้ไขและพัฒนาสื่อให้เป็นแอปพลิเคชันเพื่อให้เกิดการเข้าถึงง่ายมากขึ้น
2. ควรมีการใช้แบบฝึกทักษะที่สร้างขึ้นโดย wordwall ในระดับชั้นอื่นรายวิชาอื่นหรือเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในวิชานั้นๆ
3. ควรศึกษาเพื่อเปรียบเทียบระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการใช้สื่อเกม wordwall กับสื่อการสอนประเภทอื่น ๆ และเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2566. https://oer.learn.in.th/search_detail/result/24557.
- นภัสสรพรหมทา. (2560). *การพัฒนาทักษะการเขียนตัวอักษรจีนโดยใช้แบบฝึกเขียนตัวอักษรและการ 听写* ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีตรังกุลวิทยา.
- พิมพ์ วัฒนามลกุล, มโนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). *ศึกษาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้เกม ผ่านแอปพลิเคชัน(รายงานผลการวิจัย)*. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปศาสตรมหาวิทาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- เมละวี แลบุญมา. (2560). *การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยการใช้แบบฝึกทักษะการจดจำ คำศัพท์ภาษาจีน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1/3สิ่งพิมพ์(รายงานผลการวิจัย)*. นนทบุรี:โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์.