

ผลการใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม Blooket ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

Effect of Using Vocabulary Learning Strategy with Blooket Game on the Development of Chinese Vocabulary Memorization Ability in Mathayom 1 Students

เบญญาภรณ์ อัยตะยกุล¹, กัลย์สุดา ชายศ², หัตทยา แยมชุตติ³

¹โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา, benyapornkukkik@gmail.com

²โรงเรียนวัดหอมเกร็ด (ไพศาลประชานุกูล), guitar0281@gmail.com

³บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, hatthayayam@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จำนวน 25 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Blooket 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket หลังเรียน ($\bar{X} = 14.00$, S.D.= 2.50) สูงวก่อนเรียน ($\bar{X} = 9.21$, S.D.= 2.41) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D.= 0.46)

คำหลัก: การจดจำคำศัพท์ภาษาจีน, เกม Blooket, ความพึงพอใจ

Abstract

This research aimed to 1) compare Mathayom 1 students' Chinese vocabulary memorization ability before and after learning Chinese vocabulary learning strategies using the Blooket game, and 2) study their satisfaction with the Blooket game. The sample group consisted of 25 students in Mathayom 1/7 at Assumption Sriracha School, selected using cluster sampling. The research instruments included 1) a learning management plan based on the Blooket game,

2) an achievement exam, and 3) a satisfaction questionnaire. The mean, standard deviation, and t-test were calculated for the dependent samples.

The study indicated that 1) students who study using the Blooket game as a Chinese vocabulary learning tool could memorize Chinese vocabulary after class ($\bar{X}$ = 14.00, S.D.= 2.50) higher than before school ($\bar{X}$ = 9.21, S.D.=2.41) statistically significant at the level .05 and 2) students are satisfied with the use of the Blooket game as Chinese vocabulary learning approach. Overall, the level is very high ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.46).

Keywords: Chinese vocabulary memorizing, Game Blooket, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาจีนมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน เนื่องจากเป็นภาษาที่มีผู้พูดมากที่สุดในโลก หากสามารถสื่อสารภาษาจีนได้จึงเป็นข้อได้เปรียบในการทำธุรกิจและการสร้างเครือข่ายระหว่างประเทศ เนื่องจากจีนเป็นศูนย์กลางของการค้าและการลงทุนในระดับโลก อีกทั้งภาษาจีนยังเป็นสะพานที่เชื่อมโยงประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียและมืบทบาทสำคัญในการร่วมมือระหว่างประเทศ วิชาภาษาจีนจึงมีความสำคัญต่อการศึกษาและการพัฒนาในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนรู้วิชาภาษาจีนไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังช่วยพัฒนาความเข้าใจในด้านวัฒนธรรมและความคิดที่หลากหลาย (เหียน จิ่งเหวิน, 2551) การเรียนรู้ภาษาจีนสิ่งสำคัญที่ไม่อาจละเลยได้ คือ ความรู้ด้านคำศัพท์ เพราะหากไม่มีความรู้ด้านคำศัพท์แล้ว นักเรียนก็จะไม่สามารถสื่อความหมาย และเข้าใจเนื้อหาที่เรียนหรือสอบได้ ดังนั้น นักเรียนจึงจำเป็นต้องรู้คำศัพท์ในปริมาณที่มากพอต่อการใช้ภาษา ครูผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญในการสอนคำศัพท์ด้วยการดัดแปลงการจำมาช่วยออกแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน กิจกรรมเกมเรียนรู้คำศัพท์ เป็นกิจกรรมในห้องเรียนที่ครูผู้สอนสามารถเลือกใช้เกมคำศัพท์เพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนาน และเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนคำศัพท์บ่อย ๆ จะทำให้จำได้มีมากขึ้นเท่านั้น ในขณะเดียวกันยังสามารถหลีกเลี่ยงความรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนได้อีกด้วย (โชติกานต์ ใจบุญ, 2559)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่นักเรียนต้องเรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาจีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส เยอรมัน อาหรับ บาลี และกลุ่มภาษาต่างประเทศเพื่อนบ้าน ให้อยู่ในดุลพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชา และจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาจีน ได้กำหนดสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นสาระที่เน้นให้นักเรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ดังนั้น นักเรียนต้องเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับตนเอง บุคคลใกล้ตัว และเรื่องใกล้ตัว แม้โรงเรียนจะให้ความสำคัญและส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาจีน แต่ผลการเรียนรู้ภาษาจีนของนักเรียนยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จากการวิเคราะห์บันทึกหลังการสอนรายวิชาภาษาจีน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า

นักเรียนบางส่วนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 โดยนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำ และเกิดข้อผิดพลาดของการใช้คำศัพท์ในรูปแบบต่าง ๆ ส่งผลทำให้นักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน เช่นเดียวกับ อัสม่า เปลี่ยนอรุณ และนารีรัตน์ หงส์สามสิบเก้า (2566) ที่ได้กล่าวว่าเมื่อนักเรียนมีความรู้เรื่องคำศัพท์ไม่เพียงพอ นักเรียนจะเจออุปสรรคเวลาอ่านภาษาจีน อ่านแล้วไม่เข้าใจเรื่องราวเนื่องจากแปลความหมายของคำศัพท์ไม่ได้ หรือไม่เข้าใจคำศัพท์ในข้อความนั้น เพื่อเป็นการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดกิจกรรมทางภาษาควรเป็นเกม เพราะเกมเป็นตัวช่วยให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน โดยนักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น เป็นกลยุทธ์สำหรับใช้ฝึกฝนให้นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี

จากปัญหาที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าเกมเป็นกลยุทธ์ที่มีคุณค่าในการเสริมสร้างความทรงจำเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Blooket ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มเกมตอบคำถามที่ได้รับความนิยมสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความสนุกสนานให้กับการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และช่วยทบทวนความรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จุดเด่นที่ทำให้ Blooket แตกต่างจากแอปพลิเคชันตอบคำถามอื่น ๆ เช่น Kahoot หรือ Quizizz คือรูปแบบเกมที่หลากหลาย ทั้งแบบเล่นคนเดียวและแบบทีม รวมถึงระบบการให้คะแนนที่ผสมผสานองค์ประกอบของโชค ทำให้เกมมีความสนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ Blooket ยังรองรับการใส่รูปภาพประกอบคำถามได้อีกด้วย (Starfishlabz, 2567) Blooket เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเพิ่มพูนคำศัพท์ของนักเรียน โดย Blooket สร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและมีการแข่งขัน ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ได้ง่ายกว่าวิธีการแบบเดิม ๆ เช่น การท่องจำหรือการแปล Blooket มีคุณสมบัติที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ เกมความจำ และความท้าทายระหว่างนักเรียน ซึ่งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและท้าทาย ที่สามารถเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ Blooket ยังช่วยให้ครูสามารถติดตามความคืบหน้าของนักเรียนและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นส่วนตัวมากขึ้นได้ (Masrurroh, 2023) แสดงให้เห็นว่า เกม Blooket สามารถนำมาใช้ประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาจีนได้ เพราะช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและน่าดึงดูดใจ เพิ่มแรงจูงใจให้นักเรียนต้องการจดจำคำศัพท์ มีการทบทวนคำศัพท์อย่างเป็นธรรมชาติ ให้ข้อมูลป้อนกลับได้ทันที ปรับระดับความยากง่ายได้ตามความเหมาะสม และเอื้อต่อการประเมินผลการเรียนรู้ของครูผู้สอน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกม Blooket มาใช้เป็นกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

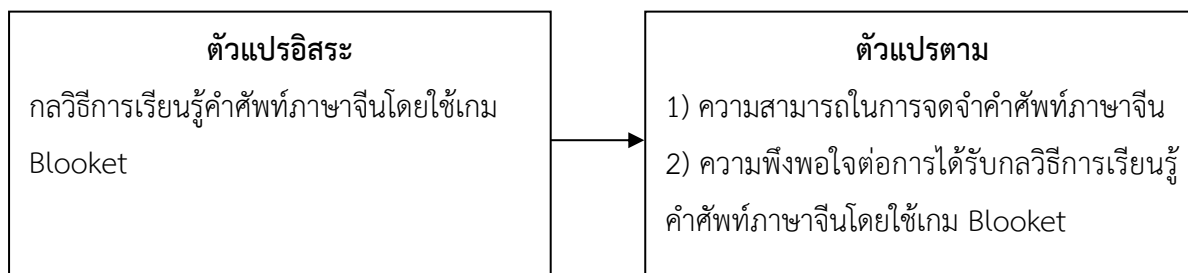
1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนสามารถนำกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ไปใช้พัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีผลการเรียนภาษาจีนที่สูงขึ้น
2. นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้มากขึ้น พร้อมทั้งบอกความหมาย และใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไปได้

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมตามแนวคิดของกุลิสรา จิตรชญา วณิช (2562) ที่กล่าวว่า ครูต้องเริ่มจากการชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น เกม หลังจากนั้นนักเรียนจะเล่นเกม เมื่อเล่นเกมเสร็จครูผู้สอนและนักเรียนจะอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น และศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการฝึกฝนการจำคำศัพท์ภาษาจีน ตามแนวคิดของ อัสมา เปลี่ยนอรุณ และนารีรัตน์ หงส์สามสิบแก้ว (2566) ที่ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถใช้เป็นกลวิธีฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน ช่วยเพิ่มความสุข และเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ และลดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีน แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 7 ห้องเรียน รวม 217 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/7 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลอง 6 ชั่วโมง ในคาบเรียนที่ผู้วิจัยปฏิบัติการสอนตามตารางสอน

เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากรายวิชาภาษาจีน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เวลา

และสภาพอากาศ เรื่อง เวลา ตัวชี้วัด ต 1.3 ม.1/1 : พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง กิจกรรมประจำวัน ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว จำนวนคำศัพท์ ทั้งสิ้น 34 คำ

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket

ตัวแปรตาม คือ 1) ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน และ 2) ความพึงพอใจต่อการได้รับ กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket

แบบแผนการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (One Group Pretest – Posttest Design)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket เรื่องเวลา จำนวน 3 แผน ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์หลักในบทเรียน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปประโยค และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำศัพท์เพิ่มเติมที่จำเป็น ใช้เวลาจัดการเรียนรู้แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง ทั้งนี้ ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยใช้ขั้นตอนวิธีการสอนแบบใช้เกม 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการชี้แจงวิธีการ เล่น และกติกาการเล่น เกม 2) ขั้นการเล่น เกม และ 3) ขั้นการอภิปรายเกี่ยวกับผลการ เล่น พร้อมทั้งใช้สื่อ เกม ดึงดูด ดึงดูด ที่สร้างจากเว็บไซต์ <https://www.blooket.com/> เป็นสื่อการเรียนรู้หลัก ซึ่ง มีผลการ ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อเกมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังนี้

1.1 ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket เรื่องเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 มีความเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 มีความเหมาะสมมาก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 มีความ เหมาะสมมาก และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 มีความเหมาะสมมาก

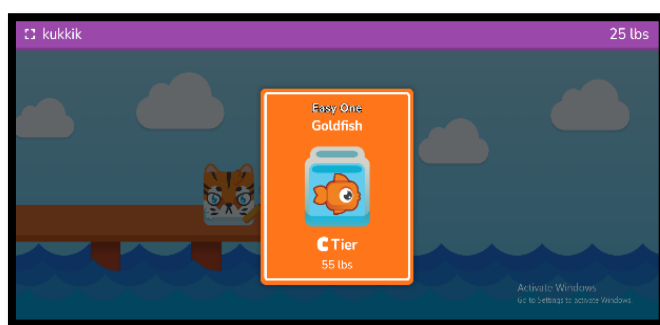
1.2 ภาพรวมของเกมดึงดูด ดึงดูด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.73 มีความเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็น รายเกม พบว่า 1) เกมมิติเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 มีความเหมาะสมมาก 2) เกมไหนตอบสิดอนนี้ก็โหม่งแล้ว มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 มีความเหมาะสมมาก และ 3) เกมผู้พิทักษ์เวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 มีความเหมาะสมมาก



ภาพ 2 เกมมิติเวลา



ภาพ 3 เกมไหนตอบสิดอนนี้ก็โมงแล้ว



ภาพ 4 เกมผู้พิทักษ์เวลา

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องเวลา เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อคำถาม และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ในแต่ละข้อคำถาม ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 แล้วนำแบบทดสอบที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ ได้ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.38-0.75 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.26-0.69 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีการของ ลิเคอร์ท (Likert) จำนวน 10 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ภาษาที่ใช้และการประเมินที่ถูกต้อง จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.67- 1.00 แล้วนำแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ชี้แจงให้กลุ่มตัวอย่างทราบกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket

2. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pre-test) และตรวจบันทึกให้คะแนนจากการทดสอบ

3. ดำเนินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket เรื่อง เวลา ที่กำหนดไว้จำนวน 3 สัปดาห์ โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลองให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) และตรวจบันทึกให้คะแนนจากการทดสอบ

5. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจมีต่อการใช้เกม Blooket เป็นกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน หลังจากที่ทำทดสอบหลังเรียน (Post-test) เสร็จสิ้น

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

2. การศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบ

คะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	25	9.21	2.41	4.79	1.77	13.27*	0.0000
หลังเรียน	25	14.00	2.50				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า การทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.21 คะแนน และ 14.00 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เกม Blooket มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับความรู้ความสามารถของนักเรียน	4.44	0.71	มาก
2. เกม Blooket มีระยะเวลาในการเล่นที่เหมาะสม	4.36	0.76	มาก
3. เกม Blooket ช่วยให้มีคามพยายามจะจดจำคำศัพท์โดยผนวกการจำจากเสียง รูปร่าง และความหมายเข้าด้วยกัน	4.52	0.59	มากที่สุด
4. เกม Blooket ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน	4.44	0.77	มาก
5. เกม Blooket ช่วยสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้อยากเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.48	0.65	มาก
6. เกม Blooket ช่วยทบทวนคำศัพท์ซ้ำหลายๆ รอบจนกว่าจะจำได้	4.32	0.80	มาก
7. เกม Blooket ช่วยให้ความก้าวหน้าในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของตนเอง	4.24	0.78	มาก
8. เกม Blooket ช่วยให้รู้จักวิธีการเดาความหมายของคำศัพท์ถ้าเจอคำที่ไม่รู้จัก	4.52	0.59	มากที่สุด
9. เกม Blooket ช่วยให้นำคำศัพท์ภาษาจีนที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.48	0.65	มาก
10. เกม Blooket ทำให้จำคำศัพท์ภาษาจีนได้ง่ายขึ้น	4.48	0.71	มาก
รวม	4.43	0.46	มาก

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D.= 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เกม Blooket ช่วยให้มีคามพยายามจะจดจำคำศัพท์โดยผนวกการจำจากเสียง รูปร่าง และความหมายเข้าด้วยกัน และเกม Blooket ช่วยให้รู้จักวิธีการเดาความหมายของคำศัพท์ถ้าเจอคำที่ไม่รู้จัก มีความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D.= 0.59) รองลงมา คือ เกม Blooket ช่วยสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้อยากเรียนรู้

ด้วยตนเอง และเกม Blooket ช่วยให้นำคำศัพท์ภาษาจีนที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D.= 0.65) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ เกม Blooket ช่วยให้รู้ความก้าวหน้าในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของตนเอง มีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D.= 0.78) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket มีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนภายหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket โดยรวมอยู่ในระดับมาก ข้อค้นพบนี้บ่งชี้ว่า การนำเกม Blooket มาใช้เป็นกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน และส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในระดับสูง

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการใช้เกม Blooket เป็นแพลตฟอร์มเกมตอบคำถามที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนที่แปลกใหม่ให้กับนักเรียน โดยนักเรียนจะได้ร่วมเล่นเกมตอบคำถามในด้านต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนภายใต้เวลาที่กำหนดไว้ รวมถึงมีระบบการให้คะแนนที่เน้นเรื่องโชคและดวง เพื่อสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ เมื่อจบเกมนักเรียนจะได้ทราบผลคะแนน และลำดับของตนเองในการแข่งขันทันที ส่งผลทำให้หลังเรียนโดยใช้เกม Blooket นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ ปริศนา มัชฌิมา (2565) ที่กล่าวว่า วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมที่ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติด้วยตนเองขณะเล่นเกม นักเรียนจะได้รับความรู้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อย่างสนุกสนาน ซึ่งช่วยเพิ่มความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ พิมพร วัฒนากมลกุล และ มโนรัตน์ สมคะเนย์ (2564) ที่กล่าวว่า การนำสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเกม จะกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ภาษาจีนได้ดีกว่าทั้งในระดับความจำและระดับความเข้าใจ เช่นเดียวกับที่ กุลนิษฐ์ กลัดเจริญ และ นารีรัตน์ หงส์สามสิบแก้ว (2566) ได้กล่าวว่า การที่นักเรียนได้รับการฝึกฝนจากการเล่นเกมจะทำให้ นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรพวณ ท่วมกลัด และ สุชาติ คุ่มสุทธิ (2567) ที่ได้ใช้เกม Blooket ในการพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียน โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกม Blooket ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เพราะนักเรียนเกิดความสนใจ และกระตุ้นให้จำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดียิ่งขึ้น

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากเกม Blooket ได้ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับเนื้อหา

ของบทเรียนเรื่อง เวลา ในวิชาภาษาจีน เช่น การมีคำศัพท์หลักในบทเรียน คำศัพท์เพิ่มเติมที่จำเป็น และรูปประโยคที่ใช้ในการสนทนาเกี่ยวกับเวลาในเกมให้นักเรียนได้ตอบคำถาม โดยนักเรียนจะตั้งชื่อและเลือกตัวละคร หากนักเรียนตอบซ้ำหรือตอบผิดก็จะแพ้เสียพลังชีวิต เป็นการสร้างความท้าทายในการเล่น และมีรูปแบบที่แปลกใหม่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับ อากาศ สุวรรณฉวี และคณะ (2565) ที่กล่าวว่า เกมคำศัพท์ภาษาจีนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสุขในการทำกิจกรรมในห้องเรียน อีกทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ในเกมไม่จำเจ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้นช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดี มีสมาธิจดจ่อ ตั้งใจฟังคำศัพท์ และตื่นตัวว่าใครจะเป็นผู้ชนะ เช่นเดียวกับที่ อัสมา เปเรียนอาร์ง และนาอีรัตน์ หงส์สามสิบเก้า (2566) ได้กล่าวว่า การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ คลายความเครียด และมีอิสระในการคิดและการตัดสินใจ เป็นการทบทวนเนื้อหาจากบทเรียนที่มีความสนุกสนาน ส่งเสริมกระบวนการคิด ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา และมีความสุขกับการเรียนภาษาจีนมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดาวชยศ ปัญญาสุรยุทธ (2558) ที่ได้ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมชนในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีน โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจโดยที่ครูผู้สอนไม่ต้องบังคับ นักเรียนจึงเกิดการเรียนรู้ขณะหรือหลังจากการเล่นเกมเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket มีส่วนช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ดังนั้น ควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำกลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมมาใช้ในการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน โดยเฉพาะในแง่ของการเสริมสร้างความสนใจ การมีส่วนร่วม และการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในรูปแบบที่มีความสนุกสนานและกระตุ้นการจดจำคำศัพท์

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า เกม Blooket ช่วยให้ผู้รู้ความก้าวหน้าในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของตนเอง เป็นข้อที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด ดังนั้น ครูผู้สอนควรให้นักเรียนได้ลองใช้วิธีการเรียนรู้จากเกม Blooket ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อที่จะสามารถเห็นคะแนนของตนเองได้อย่างชัดเจนและประเมินผลความก้าวหน้าของตนเองได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเพิ่มรูปแบบของเกมที่ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับการเรียนภาษามากขึ้น เนื่องจากแอปพลิเคชันของเกมอาจจะไม่ครอบคลุม เช่น การมีเสียงอ่านประโยคประกอบในเว็บไซต์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบอื่น ๆ เช่น สถานการณ์จำลอง หรือเพลง เป็นต้น เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ปรับปรุงการเรียนให้มีประสิทธิภาพในครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุลนิษฐ์ กลัดเจริญ, และ นาริรัตน์ หงส์สามสิบเก้า. (2566). การพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้สื่อเกม Wordwall สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*, 2(2), 55-64.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โชติกานต์ ใจบุญ. (2559). กลยุทธ์การจำและสอนคำศัพท์ภาษาจีน. ใน ศิรินดา จิตรน้อมรัตน์ (บรรณาธิการ), *สุขภาพและความสุขสบาย การประชุมวิชาการนำเสนอบทความวิชาการระดับชาติ* (น. 29-40). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ดาวชเยศ ปัญญาสุรยุธ. (2558). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบเกมของชุมชนภาษาจีน โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม). ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- ปริศนา มัชฌิมา. (2565). การสอนแบบออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา*, 34(123), 13-22.
- พรพุด ทั่วมกลัด, และสุชาติ คุ่มสุทธิ. (2567). การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 18(1), 58-69.
- พิมพ์ร วัฒนากมลกุล, และมโนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 13(1), 98-109.
- เหียน จิ่งเหวิน. (2551). *รอบรู้ภาษาจีน จุกจิกจ้อจิ้น เล่มที่ 1 ฉบับปรับปรุง*. อมรินทร์.
- อัสมา เปลี่ยนอำรุง, และนาริรัตน์ หงส์สามสิบเก้า. (2566). การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์. *วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพฯ*, 10(1), 63-71.

อาภากร สุวรรณณี, วัน เดชพิชัย, และอริสรา บุญรัตน์. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสาร อัล-ฮิกมะฮฺ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี*, 12(23), 185-194.

Siti Masruroh. (2023). Developing “Blooket” as a Medium to Enrich Students' Vocabulary for the Seventh Graders. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 8(2), 173-184.

Starfishlabz. (2567, 2 พฤศจิกายน). *สนุกคิด พิชิตการเรียนรู้ด้วยเกม Blooket*. <https://www.starfishlabz.com/blog/1846>