

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ

Team – Game –Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5

The development of learning achievement in memorizing Chinese vocabulary by

Team – Game -Tournament (TGT) together with Blooket

for grade 5th student

ธัญมัย ชุมนาคราช¹ และจันทร์ ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Thanyamai Chumnakarat¹ and Jan Tiyawong²

Nakhonratchasima college

*Corresponding Author, E-mail: Thanyamai.chumnak@gmail.com

(ได้รับ : 2 พฤษภาคม, 2568 ; แก้ไข: 14 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 16 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket 2) ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 28 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 – 8 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament TGT ร่วมกับ Blooket มีค่าเฉลี่ยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเป็น 4.59 S.D. 0.78 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.34-0.68 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.27-0.56 และค่าความเชื่อมั่น 0.76 และแบบประเมินความพึงพอใจมีค่าความเชื่อมั่น 0.71 สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าสถิติ (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้มีค่า $\bar{X}$ = 3.86, S.D. = 0.90 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจำคำศัพท์ภาษาจีน, การเรียนรู้แบบร่วมมือ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

This research aimed to: (1) compare the learning achievement in Chinese vocabulary memorization skills before and after using the Team–Game–Tournament (TGT) learning technique combined with Blooket, and (2) study the satisfaction level of Grade 5 students toward the learning management plan designed to enhance Chinese vocabulary memorization skills using the TGT technique with Blooket. The sample consisted of 28 Grade 5/6 students in the academic year 2024, selected by simple random sampling from a population of 90 Grade 5/6–8 students. The research instruments included: a learning management plan with an expert evaluation average score of 4.59 (S.D. = 0.78); an achievement test with an item-objective congruence (IOC) between 0.67–1.00, item difficulty (p) between 0.34–0.68, discrimination power (r) between 0.27–0.56, and reliability of 0.76; and a satisfaction questionnaire with a reliability of 0.71. The statistics used in the study were percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The research findings were as follows:

1. Post-learning achievement scores were significantly higher than pre-learning scores at the .05 level of statistical significance.
2. The students' satisfaction toward the learning management was at a high level, with a mean score of 3.86 and a standard deviation of 0.90.

Keywords: Chinese vocabulary memorization, collaborative learning, academic achievement

ความเป็นมาและความสำคัญของของปัญหา

ในยุคโลกาภิวัตน์ การเรียนรู้ภาษาที่สองหรือการมีความรู้ในภาษาต่างประเทศมากกว่าหนึ่งภาษา ถือเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญ ประเทศไทยจึงให้ความสำคัญและตระหนักถึงความจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เนื่องจากความจำเป็นในการสื่อสารกับชาวต่างชาติมีมากขึ้นกว่าสมัยก่อน ทั้งในด้านการค้า การลงทุน การศึกษา การท่องเที่ยว ตลอดจนในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้เกิดกระแสความตื่นตัวในการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ภาษายังเปิดโอกาสให้เข้าใจวัฒนธรรม ระบบความคิด และความเชื่อของชนชาตินั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะภาษาจีนที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีคำกล่าวว่า ศตวรรษที่ 21 คือยุคที่จีนจะก้าวขึ้นมาเป็นมหาอำนาจทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการทหารในระดับภูมิภาค และอาจกลายเป็นมหาอำนาจที่สามารถถ่วงดุลกับประเทศมหาอำนาจอื่น ๆ ทั้งในเอเชียและตะวันตก

เศรษฐกิจของประเทศจีนในปัจจุบันมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วและมั่นคง ทำให้จีนเริ่มมีบทบาทสำคัญบนเวทีโลก ภาษาจีนจึงได้รับการยอมรับว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญ (เจิ้ง อ้ายผิง, 2560, น. 21) ด้วยเหตุนี้ การเรียนภาษาจีนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาในประเทศไทย ทั้งในสังกัดรัฐบาลและเอกชน ได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ไปจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 ทั้งนี้เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสามารถพัฒนาไปสู่มาตรฐานในระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2563, น. 1)

การสอนวิชาภาษาจีนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในด้านการจดจำคำศัพท์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตัวอักษรจีนมีจำนวนชิตมากและมีรูปแบบซับซ้อน ทำให้นักเรียนรู้สึกยากต่อการจดจำ เมื่อไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ ก็ส่งผลต่อการอ่านและทำความเข้าใจประโยค รวมถึงเนื้อหาของบทเรียน ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกท้อ ไม่อยากเรียนต่อ และขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารเพื่อหาแนวทาง ตลอดจนเทคนิคการสอนต่างๆ เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน จากการศึกษาเอกสารต่างๆ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ TGT (Team – Games Tournament) ร่วมกับ Blooket นับว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่าง เหมาะสมกับทุกระดับชั้น และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อ ดังที่ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545) กล่าวว่า การร่วมมือ กันเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่ม TGT (Team – Games Tournament) เป็นการจัดการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นกลุ่มมีลักษณะคล้ายวิธีการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มสัมฤทธิ์ เพียงแต่มีการใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้สมาชิกทุกคนช่วยกัน นอกจากนี้ Chuck Hillman (2012, pp. 11-12) เสนอว่า การที่ผู้เรียนจดจำภาษาได้แม่นยำและมีความคงทนในการจำคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเรียนภาษาได้ดี และสุกิจ ศรีพรหม (2562, น.74) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถสอนแทรกเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียน เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย สามารถจูงใจให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ โดยที่ครูไม่ต้องบังคับ และนักเรียนก็ได้ความรู้โดยที่ไม่รู้สึกตัว นอกจากนั้นเกมจะ ช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักคิด ตัดสินใจด้วยตนเอง เกมทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเร้าความสนใจและปลูกฝังคุณธรรมต่าง ๆ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ TGT (Team – Games Tournament) ร่วมกับ Blooket มาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว เพื่อมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีน นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถนำคำศัพท์ไปทบทวนด้วยตนเองที่บ้านได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเทคนิคการเรียนรูแบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน ด้วยเทคนิคการเรียนรูแบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5/6-8 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 90 คน โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครภูเก็ต กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5/6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 28 คน โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว สังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครภูเก็ต กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบ การจัดการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 แผน ดังนี้

- (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง 运动
- (2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง 运动的动词
- (3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง 房间
- (4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง 日常活动

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบ Team-Game Tournament (TGT) ร่วมกับเกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างและหาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 และ คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ที่เกี่ยวกับหลักการ จุดหมาย โครงสร้าง หลักสูตร ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

1.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการสอนแบบ Team-Game Tournament (TGT) ในเรื่อง แนวคิด รูปแบบการสอน และกระบวนการจัดกิจกรรม ตลอดจนการ วัดและประเมินผล

1.4 วิเคราะห์สาระและมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับวิธีการสอนแบบ Team - Game - Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

1.5 กำหนดโครงสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้

1.6 วิเคราะห์และแบ่งเนื้อหาออกเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ย่อยเพื่อให้สอดคล้องกับเวลาที่ใช้ในการสอน ผู้วิจัยแบ่งเป็น 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1.7 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมงใช้เวลาทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษาและความถูกต้องของแต่ละขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ จุดประสงค์ กิจกรรมการสอน สื่อการสอน และการประเมินผล

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษามาแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญพร้อมทั้งแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย เหมาะสมน้อยที่สุด

1.10 นำคะแนนจากแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย

คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.51 - 5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	เหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	เหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	เหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	เหมาะสมน้อยที่สุด

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเนื้อหา เวลา กิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน สื่อการเรียน การวัดและประเมินผล

1.12 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้นำไปทดลองแล้วมาปรับปรุงแก้ไข เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ความชัดเจน และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้อีกครั้ง

1.13 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหี้ยว จำนวน 28 คน

2. การสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยดำเนินการ สร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมทั้งศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 กำหนดรูปแบบของข้อคำถาม ศึกษาวิธีสร้างแบบทดสอบ วิเคราะห์สาระและ มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้

2.3 สร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระ การเรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการวัดความสามารถด้านคำศัพท์

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนให้สอดคล้องกับ ตารางวิเคราะห์หลักสูตร จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูก 2 ข้อ ให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับ วัตถุประสงค์ (Item – Objective Congruence Index : IOC) โดยมีเกณฑ์ กำหนดความคิดเห็นไว้ ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่วัดตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ของ ผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/7 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียวที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของข้อสอบ ได้แก่ หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ เป็นรายชื่อ

2.8 นำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.34 – 0.68

และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27-0.56

2.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 ได้ค่าเท่ากับ 0.76

2.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่หาคุณภาพของแบบทดสอบไปจัดพิมพ์ เพื่อนำไปใช้จริงกับ กลุ่มตัวอย่างต่อไป

3. การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับหลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อ เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ แบบ Team-Game-Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket เพื่อพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาจีนมีลักษณะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามวิธีของ Likert

การประเมิน ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ชอบมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง ชอบมาก

3 คะแนน หมายถึง ชอบปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ชอบน้อย

1 คะแนน หมายถึง ชอบน้อยที่สุด

ในการพิจารณาว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมอยู่ในระดับใดจะ พิจารณาจาก ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์ของ รวีวรรณ ชินตระกูล (2535 : 164) ดังนี้

4.50 - 5.00 = ชอบมากที่สุด

3.50 - 4.49 = ชอบมาก

2.50 - 3.49 = ชอบปานกลาง

1.50 - 2.49 = ชอบน้อย

1.00 - 1.49 = ชอบน้อยที่สุด

3.4 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยใช้สูตรของครอนบาค (Cronbach's Alpha) พบว่าค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71

3.5 ปรับปรุงและจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบแผนการวิจัยการวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ซึ่งดำเนินการ ทดลองกลุ่มเดียวโดยการวัดผลก่อนและหลังเรียน (One Group Pre – test Post – test Design)

2. การดำเนินการวิจัย

2.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมายและจัดปฐมนิเทศชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนจุดประสงค์ในการเรียน และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน

2.2 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre - test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของนักเรียน โดย ทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ เวลาที่ใช้ 60 นาที

2.3 ดำเนินการสอนกลุ่มเป้าหมายโดยผู้วิจัยตามแผนการสอนโดยการจัดการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team-Game - Tournament(TGT) ร่วมกับ Blooket จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 12 ชั่วโมง ซึ่ง 60 นาที

2.4 เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบแล้วผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

2.5 นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนภายหลังการเรียนการสอน

2.6 นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยดำเนินการ วิเคราะห์ดังนี้

1. วิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือโดยหาความเที่ยงตรง ความยากง่ายและอำนาจจำแนก

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/6 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team -Game - Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket โดยการทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระจากกัน (T-test for Dependent Samples)

3. วิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team -Game - Tournament (TGT) ร่วมกับBlooket เพื่อพัฒนาคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	t
ก่อนเรียน (Pretest)	28	8.86	2.68	17.30*
หลังเรียน (Posttest)	28	17.93	0.94	

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ($\bar{x}$ = 17.93, S.D. = 0.94) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 8.86, S.D. = 2.68) โดยทดสอบความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้คือทักษะด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียว ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Games – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียวที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	3.77	0.88	มาก
2. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้	3.93	0.87	มาก
3. ด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน	3.86	0.90	มาก
โดยภาพรวม	3.85	0.88	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจำคำศัพท์ด้วย เทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket โดยภาพรวม ($\bar{x}$ = 3.86)

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ด้านเนื้อหาข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เนื้อหาคำศัพท์ที่มีความหมายเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน ($\bar{X} = 3.85$) ด้านกระบวนการเรียนรู้ข้อที่มีค่าเฉลี่ย สูงสุด ได้แก่ การจัดการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket มีความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.02$) และด้านผลลัพธ์ของผู้เรียน ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักเรียนรู้สึกพึงพอใจ และมีความสุขต่อการเรียนคำศัพท์ภาษาจีน ($\bar{X} = 4.20$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยการเรียนรู้ด้านการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลบ้านบางเหนียว สามารถอภิปรายผลการศึกษตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้เพราะรูปแบบการสอนนี้ได้มีการบูรณาการด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) 2. ชี้นำเสนอ (Presentation) 3. ชี้นฝึก (Practice) 4. ชี้นใช้ภาษา (Production) 5. ชี้นสรุป (Wrap up) เมื่อมีขั้นตอนดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพรรณ ท่วมกลัด และ สุชาติ คุ่มสุทธิ (2567) เรื่อง การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้เกม Blooket สูงกว่าก่อนใช้เกม Blooket อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้แผนจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket มีความพึงพอใจโดยภาพรวม ($\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.90$) อยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนตอบสนองในเชิงบวกต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างจากรูปแบบเดิม ซึ่งเน้นการบรรยายของครูเพียงฝ่ายเดียว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการมีประสบการณ์ตรงร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้ นักเรียนรู้สึกสนุก และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อัสมา เปลี่ยนอรุณ และ นารีรัตน์ หงส์สามสิบแก้ว (2566) เรื่อง การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันพบว่า พบว่าในทุกรายข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ควรศึกษาขั้นตอนการสร้างและใช้เกม Blooket อย่างละเอียดก่อนนำไปสอน
 - 1.2 การจัดกิจกรรมครูทุกคนจำเป็นต้องมีอุปกรณ์แท็บเล็ต / สมาร์ทโฟน และรวมไปถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อไม่ให้เกิดการสะดุดขณะจัดกิจกรรม
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1.1 ควรมีการพัฒนากิจกรรมการสอนด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มการเรียนรู้รายวิชาอื่นๆ ทั้งในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้วย

1.2 ควรมีการฝึกสอนให้ผู้เรียนนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Team – Game – Tournament (TGT) ร่วมกับ Blooket ไปปรับประยุกต์ใช้ในครอบครัวหรือการใช้ชีวิตประจำวัน โดย การให้ผู้เรียนสามารถนำกิจกรรมไปใช้หรือเล่นกับ เพื่อน บุคคลในครอบครัว ในเวลาว่างตามความ เหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- เจิ้ง อ้ายผิง. (2560). *การเรียนรู้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในโลกยุคโลกาภิวัตน์*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยภาษาและวัฒนธรรมปักกิ่ง.
- ชินตระกูล เรืองศักดิ์. (2535). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีพรหม สมหญิง. (2562). *การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษา*. สถาบันพัฒนาการศึกษา.
- อัสมา เปลิยานอรู และนาเรียรัตน์ หงส์สามสิบเก้า. (2566). การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา*, 18(2), 112–123.
- พรพจน์ ท่วมกลัดและ สุชาติ คุ่มสุทธิ. (2567). การพัฒนาทักษะการจำและการอ่านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกม Blooket ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการครุศาสตร์*, 31(1), 45–58.
- ระบับทุกซ์ วิเชียร. (2545). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ: Team-Games-Tournament (TGT)*. สำนักพิมพ์พัฒนาพานิช.
- Hillman, Christopher. (2012). Gamification and second language learning: Vocabulary retention through play. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 11–12.