

การพัฒนาการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีน
สำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกม
The Development of Chinese Vocabulary Memory
for Aviation Services by Using Games

ณัฐจิตา โพขสาลี¹
Nattida Podasalee¹

Received : September 12, 2024; Revised : June 30, 2025; Accepted : June 30, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้เกมในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต และ 2) เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบิน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ที่ศึกษารายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบิน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยการเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ 1) แบบทดสอบการเขียนก่อนและหลังการเล่นเกมเพื่อจดจำคำศัพท์ 2) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ 3) แบบสัมภาษณ์เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมโดยใช้เกม โดยสถิติเชิงปริมาณในการวิจัยครั้งนี้คือ การหาค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (T-Test dependent)

ผลการวิจัย พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนในบทเรียนที่ 6 ใคร่ไปก่อน มากที่สุด (M= 5.37, SD =3.25) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนในบทเรียนที่ 8 เก้าอี้ดนตรี มากที่สุด (M= 9.79, SD= 0.71) 2) คะแนนหลังเรียนมากกว่าคะแนนก่อนเรียนในทุกบทเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

¹ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ; Faculty of Humanities and Social Sciences, Puket Rajabhat University; e-mail: nattida.p@pkru.ac.th

ที่ระดับ .05 และ 3) ทศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่มีต่อการใช้เกม พบว่า การใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ใหม่ประจำบทได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดแรงกระตุ้น และสร้างความสนุกสนานแก่ผู้เรียน

คำสำคัญ (Keywords) : การจดจำคำศัพท์ภาษาจีน, งานบริการทางด้านการบิน, การใช้เกม

Abstract

The objectives of this research were to 1) study the results of using games in developing the memory of Chinese vocabulary for aviation services among third-year students at Phuket Rajabhat University and 2) study the attitudes of third-year students who use games to help memorize vocabulary in the Chinese language course for aviation services. The sample group was 19 people from third-year students in Chinese for Communication major at Phuket Rajabhat University who studied the Chinese for Aviation Services course, semester 2, academic year 2023 by Purposive sampling. The research tools used were: 1) A writing test before and after playing the game to memorize vocabulary 2) A lesson plan for the Chinese language course for aviation services using games to develop vocabulary memory and 3) An interview to study the attitudes of third-year students towards organizing activities using games. Statistics used in the analysis include Frequency, Mean, Standard Deviation, and T-test Dependent.

This research found that 1) The average score before studying in Lesson 6 “Who Was the fastest” is the highest ($M=5.37$, $SD=3.25$) and the average score after studying in Lesson 8 “Musical Chairs” is the highest ($M=9.79$, $SD=0.71$) 2) Score After studying, the scores after studying in every lesson were significantly high at the level of 0.05. and 3) The attitude of third-year students towards using games found that using games helps students memorize regular new vocabulary. Even more chapters have been added. It also creates motivation and generates fun for students.

Keywords : Chinese Vocabulary Memory, Aviation Services, Using Games

บทนำ (Introduction)

ในปัจจุบันประเทศจีนเป็นประเทศที่มีบทบาททางด้านเศรษฐกิจโลกเป็นอย่างมาก จะเห็นได้จากการเข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ในประเทศไทย และนอกจากจะเข้ามาลงทุนแล้วนั้น ยังมีนักท่องเที่ยวชาวจีนเดินทางมาท่องเที่ยวในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก จากผลการสำรวจพบว่าในปี 2565 จำนวนนักท่องเที่ยวชาวจีนเดินทางเข้ามาเที่ยวในประเทศไทยมากถึง 258,586 คน (กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา, 2566) ซึ่งนักท่องเที่ยวจีนส่วนใหญ่ที่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทยนั้นโดยส่วนมากจะใช้ภาษาจีนในการสื่อสาร รวมไปถึงนักท่องเที่ยวบางส่วนจากหลากหลายประเทศ เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย ก็เป็นอีกกลุ่มประเทศหนึ่งที่มีการใช้ภาษาจีนในการสื่อสารด้วย ส่งผลให้ผู้ที่มีทักษะการสื่อสารทางภาษาจีนเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานทั้งทางภาครัฐและเอกชนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จึงส่งผลให้การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อตอบสนองความต้องการในตลาดแรงงานนั้นเป็นเป้าหมายสำคัญที่สถาบันการศึกษาและครูสอนต้องตระหนักถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน โดยจะต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะครบทั้ง 4 ด้าน ทั้งทางด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน ทั้งนี้พื้นฐานที่สำคัญของการเริ่มต้นการเรียนภาษาจีน คือ คำศัพท์ ซึ่งผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์อย่างง่ายในการพูดสื่อสารได้ และเพื่อเพิ่มศักยภาพในการใช้ภาษาผู้เรียนจะต้องจดจำคำศัพท์โดยการจดจำอักษรจีนพร้อมทั้งเรียนรู้ความหมายและการอ่านออกเสียงไปด้วยกันทั้ง 3 ส่วน ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนพบว่าในระยะเวลาอันสั้นผู้เรียนโดยส่วนมากสามารถจดจำคำศัพท์ได้น้อย เนื่องจากอักษรจีนเป็นอักษรภาพมีลักษณะเป็นเส้นขีดหลายเส้นมาผสมกันจนเกิดเป็นตัวอักษรซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ในการบันทึก เริ่มต้นตั้งแต่อักษรกระดองเต่าพัฒนามาจนถึงอักษรที่เรียกว่า “楷书” (พรณทิพย์ เดชตระกูลวงศ์, 2566) เมื่อตัวอักษรหนึ่งคำต้องจำถึงสามองค์ประกอบ ส่งผลให้ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้น้อยและช้า ดังนั้น การจัดการรูปแบบการสอนที่เหมาะสมจึงจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ได้มากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของปิยธิดา สังสีแก้ว (2564) กล่าวว่า ผู้สอนสามารถจัดรูปแบบการสอนได้หลากหลาย โดยพิจารณาจากผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการเรียนเรียนรู้ และสามารถจัดรูปแบบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น จากพฤติกรรมของมนุษย์นั้นมักชอบความสนุก ตื่นเต้น ไม่เครียดและกดดัน

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีแนวคิดจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วมในการเรียนให้มากยิ่งขึ้น การเรียนการสอนในรูปแบบของเกมที่สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning (GBL) เป็นการเรียนสอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์ที่ชอบความสนุกสนาน ไม่กดดัน สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และช่วย

กระตุ้นการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานงานบริการทางการบินให้สามารถจดจำคำศัพท์ได้เร็วและมากขึ้นสอดคล้องกับวราลี รุ่งบานจิต และวราห์ รุ่งบานจิต (2564) กล่าวว่า การใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์นั้นผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการเรียนผ่านเกมยังสร้างความผ่อนคลายในการเรียนให้ผู้เรียนอีกด้วย ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงนำเกมใช้ในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ โดยมุ่งศึกษาผลการใช้เกมในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน รวมถึงทัศนคติของนักศึกษา เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
2. เพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบิน

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1. ประชากรในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 19 คน
2. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ที่ศึกษารายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบิน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 19 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คำศัพท์จำนวน 4 ชุด มีขั้นตอนการคัดเลือกดังนี้
 - 1.1 ศึกษาเนื้อหาของรายวิชา แนวคิด ทฤษฎีและหลักการสอนที่ส่งเสริมทักษะการจดจำ
 - 1.2 คัดเลือกคำศัพท์ประจำบทที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาภาษาจีนสำหรับการบริการทางการบิน
- บทละ 10 คำ 4 บท รวม 40 คำ

1.3 นำคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้องและประเมินค่าความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาเนื้อหาของบทเรียนและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน ได้ค่าสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 –1.00

1.4 นำคำศัพท์ที่ได้รับการตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ จำนวน 4 บท โดยแบ่งเป็นบทละ 2 ชั่วโมง รวมเป็น 8 ชั่วโมง ดังนี้

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์

ลำดับที่	หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมง	ชุดเกม การสอน	วิธีการดำเนินกิจกรรม
1	ยินดีต้อนรับทุกท่านสู่เที่ยวบินนี้	2	เปิดไฟพา (เนื้อ)คู่	1. แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 3-4 คน 2. แจกไฟคำศัพท์ภาษาจีนและความหมายภาษาไทยละคนละ 6 ใบ 3. เปิดไฟใบจากส่วนที่เหลือ สมาชิกคนใดมีไฟที่ตรงกับคำศัพท์ที่เปิดไว้จะเป็นผู้ชนะ เช่น 登机口=ประตูขึ้นเครื่อง และสามารถวางไฟ ต่อได้ โดยจะวางไฟคำศัพท์ภาษาจีนหรือไทยก็ได้ 4. เล่นวนไปจนกว่าไฟจะหมด ผู้เล่นคนใดจับคู่คำศัพท์ได้เยอะที่สุดเป็นผู้ชนะ
2	ยินดีต้อนรับทุกท่านสู่เที่ยวบินนี้	2	ใครไวไปก่อน	1. เตรียมบัตรคำศัพท์ภาษาจีนและบัตรคำศัพท์ความหมายภาษาไทย จำนวน 3 ชุด 2. ผู้เล่นจะต้องแข่งกันจับคู่คำศัพท์ภาษาจีนและภาษาไทย ผู้เล่นคนใดจับคู่ได้เร็วที่สุดและถูกต้องทั้งหมด เป็นผู้ชนะ

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกมเพื่อ
พัฒนาการจดจำคำศัพท์ (ต่อ)

ลำดับที่	หัวข้อ	จำนวน ชั่วโมง	ชุดเกม การสอน	วิธีการดำเนินกิจกรรม
3	กรรณานำสัมภาระเก็บ ในช่องวางสัมภาระ	2	ถ้าฉันไปเธอ จะตอบถูก ปะ	1. ผู้เล่นสุ่มหยิบคำศัพท์คนละ 1 คำ 2. ผู้เล่นใบคำศัพท์ที่มีให้เพื่อน ๆ ในห้องฟัง 3. เพื่อน ๆ ที่ทายถูกว่าเป็นคำใดจะเป็นผู้ ชนะในรอบนั้น ๆ 4. ผู้เล่นสลับกับใบคำศัพท์จนครบ คนที่ทาย คำศัพท์ถูกต้องเยอะที่สุดเป็นผู้ชนะในเกม นั้น
4	ขณะนี้เครื่องบินกำลัง ลดระดับลง	2	เก้าอี้ดนตรี	1. วางเก้าอี้เป็นวงกลม 2. ติดป้ายคำศัพท์บนเก้าอี้ 3. แบ่งผู้เล่นครั้งละ 5 คน โดยให้ผู้เล่นเต้น ภายในวงกลมตามจังหวะเพลง 4. เมื่อเพลงหยุดและได้ยินเสียงคำศัพท์ให้ผู้ เล่นแย่งกันนั่งบนเก้าอี้ที่คำศัพท์คำดังกล่าว ติดอยู่ 5. ผู้เล่นที่สามารถนั่งบนเก้าอี้ได้ก่อนเป็นผู้ ชนะ

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกม เพื่อ
พัฒนาการจดจำคำศัพท์ จำนวน 4 บท ผู้วิจัยได้นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านพิจารณา
ความเหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของ
รายวิชา ความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล
สร้างสรรค์และความเป็นไปได้ รวมถึงรูปแบบและความครบถ้วนของแผนการจัดการเรียนรู้ ได้
ค่าสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

3. แบบประเมินผลการเรียนรู้รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์จำนวน 4 บท บทละ 1 ชุด มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 นำคำศัพท์ที่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิมาสร้างแบบทดสอบการเขียนก่อนและหลังการเล่นเกมนเพื่อทดสอบการจดจำคำศัพท์ เป็นแบบทดสอบอัตนัยเขียนความหมายของคำศัพท์ภาษาจีนจำนวน 4 ชุด ๆ ละ 10 คำ

3.2 กำหนดหลักเกณฑ์การให้คะแนนในการประเมิน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ตอบได้ถูกต้องทั้งหมด ได้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือเว้นว่างไม่ได้เขียนคำตอบ ได้ 0 คะแนน

3.3 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์คำนวณหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (D) แล้วคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย ระหว่าง .50-.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .28 ขึ้นไป

3.4 นำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกัน และนำมาหาค่าความเชื่อมั่นได้ค่าเท่ากับ 0.87 แสดงว่าแบบทดสอบนี้มีค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 89

4. แบบสัมภาษณ์ซึ่งเป็นข้อคำถามปลายเปิดเพื่อศึกษาทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษารายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบินที่มีต่อการจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมเพื่อช่วยในการจดจำคำศัพท์แบบเจาะจงรายบุคคล ผู้วิจัยได้นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำมาวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้องในแต่ละข้อคำถามได้ IOC (Index of item-Objective Congruence) ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00 มาใช้ ถือว่าข้อคำถามมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ค่าความยากง่ายค่าอำนาจจำแนกของแบบประเมิน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 4 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบการเขียนโดยให้ผู้เรียนเขียนตามคำบอกคำศัพท์ประจำบทจำนวน 10 คำ

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการสอนคำศัพท์ใหม่ประจำบท โดยการสอนการออกเสียง ความหมายและวิธีการใช้คำศัพท์

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการให้ผู้เรียนเล่นเกมพัฒนาการจดจำคำศัพท์ประจำบท

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยใช้คำศัพท์เดิมจากขั้นตอนที่ 1 ให้ผู้เรียนเขียนตามคำบอกหลังจากจบการดำเนินการเล่นเกม

ขั้นตอนที่ 5 เมื่อผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้เกมพัฒนาการจดจำคำศัพท์ครบทั้ง 4 บทเรียน ได้สอบถามความคิดเห็นและทัศนคติของผู้เรียนทุกคนที่มีต่อเกมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้ง 4 เกม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาดำเนินการโดยการวิเคราะห์ผล อธิบายคุณลักษณะ จัดเป็นหมวดหมู่ และประเภทของข้อมูล ทดสอบสมมติฐาน และแปลความหมายข้อมูลเพื่อสรุปผลการวิจัย ดังนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analytic Induction) ซึ่งเป็นการตีความสร้างข้อสรุปข้อมูลที่เป็นรูปธรรม และบรรยายในลักษณะพรรณนาวิเคราะห์ โดยข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ประกอบด้วย

1. คะแนนผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูลในลักษณะความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์จากการพัฒนาการจดจำคำศัพท์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ T-Test dependent
3. ทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบิน โดยใช้การสรุปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการใช้เกมในการพัฒนาการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

1.1 คะแนนผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3

ผู้วิจัยทดสอบทักษะการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จำนวน 19 คน คะแนนเต็มในแต่ละบท ประกอบด้วย คะแนนก่อนเรียน 10 คะแนน และคะแนนหลังเรียน 10 คะแนน ซึ่งได้คะแนนผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนในการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำนักงานบริการทางด้านการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ดังนี้

จากตารางที่ 2 ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ในการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบินทั้ง 19 คน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนรวมได้ 34.53 ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเต็ม 40 คะแนน หรือคิดเป็นร้อยละ 86.32 ซึ่งหมายความว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนในการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบิน

1.2 สถิติพื้นฐานคะแนนก่อนและคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาจำแนกตามบทเรียน การทดสอบครั้งนี้จำแนกตามบทเรียน ได้แก่ บทเรียนที่ 5 ปิดไฟหา (เนื้อ) คู่ บทเรียนที่ 6 ใครไวก่อน บทเรียนที่ 7 ถ้าฉันไปเธอจะตอบถูกปะ และบทเรียนที่ 8 แก้อีตันตรี ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนในบทเรียนที่ 6 ใครไวก่อน มากที่สุด ($M = 5.37$, $SD = 3.25$) และบทเรียนที่ 7 ถ้าฉันไปเธอจะตอบถูกปะ น้อยที่สุด ($M = 4.05$, $SD = 2.72$) นอกจากนี้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนในบทเรียนที่ 8 แก้อีตันตรี มากที่สุด ($M = 9.79$, $SD = 0.71$) และบทเรียนที่ 7 ถ้าฉันไปเธอจะตอบถูกปะ น้อยที่สุด ($M = 7.68$, $SD = 2.69$) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาพบว่า คะแนนหลังเรียนมากกว่าคะแนนก่อนเรียนในทุกบทเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนี้ บทเรียนที่ 5 ปิดไฟหา (เนื้อ) คู่ ($t = 6.977$, $p\text{-value} < .001$) บทเรียนที่ 6 ใครไวก่อน ($t = 4.656$, $p\text{-value} < .001$) บทเรียนที่ 7 ถ้าฉันไปเธอจะตอบถูกปะ ($t = 7.785$, $p\text{-value} < .001$) และบทเรียนที่ 8 แก้อีตันตรี ($t = 10.729$, $p\text{-value} < .001$) รายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 3 สถิติพื้นฐานคะแนนก่อนและคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาจำแนกตามบทเรียน (ต่อ)

เกมในแต่ละบทเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนน				T	df	sig
		ก่อนเรียน		หลังเรียน				
		M	SD	M	SD			
บทเรียนที่ 5 ปิดไฟฟ้า (เนื้อ) คู่	10	4.42	2.59	8.68	1.63	6.977	18	.001
บทเรียนที่ 6 ใครไวก่อน	10	5.37	3.25	8.37	1.95	4.656	18	.001
บทเรียนที่ 7 ถ้าฉันไปเธอจะตอบถูกปะ	10	4.05	2.72	7.68	2.69	7.785	18	.001
บทเรียนที่ 8 แก้อัฒตริ	10	4.26	2.40	9.79	0.71	10.729	18	.001

2. ทักษะคตินักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบิน

จากการสัมภาษณ์ทัศนคติของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 19 คนที่มีต่อการใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบิน ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นสะท้อนการเรียนรู้ผ่านเกมไว้ดังนี้

2.1 การใช้เกมเพื่อพัฒนาการจดจำคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ใหม่ประจำบทได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการได้เจอคำศัพท์ซ้ำ ๆ ทั้งในกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่และขั้นตอนการเล่นเกมนั้น อีกทั้งยังเกิดแรงกระตุ้นในการจดจำคำศัพท์เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการแข่งขันเกมคำศัพท์ร่วมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน

2.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมที่เกิดภายในชั้นเรียนส่งผลให้ผู้เรียนได้ยินคำศัพท์หรือเห็นตัวคำศัพท์หลายครั้งในขณะที่เรียนและเล่นเกม จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้รวดเร็วกว่าปกติ และไม่เกิดความเบื่อหน่ายกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเดิม

3.3 การนำเกมมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นตัวช่วยในการจดจำคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบผ่อนคลาย ไม่กดดัน การเล่นเกมต่อให้เกิดความสนุกแก่ผู้เล่น ถึงแม้ว่าการจดจำคำศัพท์จะเป็นเรื่องยากและเป็นเรื่องที่ยากสำหรับผู้เรียนไม่คอยให้ความสนใจมากนัก แต่เมื่อต้องการชนะในเกมนั้น ๆ ผู้เรียนรู้สึกว่าจะตั้งใจที่จะจดจำคำศัพท์เพื่อที่จะเอาชนะคู่ต่อสู้หรือเพื่อให้ได้คะแนนในเกมนั้น ๆ ไปได้ อีกทั้งการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมยังช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายหรือวังวนในคาบเรียนยามบ่ายได้อีกด้วย

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

คะแนนความสามารถในการจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยทำให้การจดจำคำศัพท์รายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบินของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ดีขึ้น สอดคล้องกับการวิจัยของพิมพร วัฒนาภมุล และมนรัตน์ สมคะเนย์ (2564) พบว่า คะแนนหลังเรียนภายหลังการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าใช้งาน เพื่อต้องการทบทวนคำศัพท์ในแต่ละบท ทำให้มีผลความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับอัสม่า เป็ลยีนอาร์ และนารรัตน์ หงส์สามสิบแก้ว (2566) ซึ่งพบว่า การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีน

ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 33-46 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 39.5 ส่วนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 81-82 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 81.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 42 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างอิสระ กล้าคิดกล้าแสดงออกและกล้าตัดสินใจ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียน มีผลให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความกระตือรือร้นและสนใจมากขึ้น มีทักษะในการจำคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น สามารถจดจำคำศัพท์ในแต่ละบทเรียนได้นานขึ้น และเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดีขึ้นอย่างชัดเจน

โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกมในการช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางการบิน เนื่องจาก การใช้เกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง รวมถึงเกิดความสนุกสนานผ่อนคลายจากการเล่นเกม ซึ่งเกมนั้นช่วยสร้างแรงเสริมทางบวก (Positive Reinforcement) ตามทฤษฎีการเรียนรู้ พฤติกรรมนิยมของสกินเนอร์ (Skinner, 1974) ทั้งคะแนน หรือความสำเร็จจากการเล่นเกม ส่งผลให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้แม่นยำขึ้น เพราะได้รับการเสริมแรงซ้ำ ๆ การใช้เกมยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของพุทตินิยม (Cognitivism) เกมช่วยให้ผู้เรียน จัดระบบความรู้ (Information Processing) ได้ดีขึ้น เกมที่ใช้ภาพ เสียง หรือบริบท ช่วยให้ สร้างความเชื่อมโยงระหว่างคำศัพท์กับสถานการณ์ใช้งานจริง (Ausubel, 1962) การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning Theory) สนับสนุนว่าเกมสามารถเป็นเครื่องมือเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริม การมีส่วนร่วม (Engagement) และ ความสนุก (Fun) ซึ่งส่งผลให้เกิด การจดจำระยะยาว (Long-term Retention) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism) การใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่ถูกกดดัน ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง สนับสนุนให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณค่า กล้าคิด กล้าแสดงออก (Rogers, 1959) และในแง่มุมของการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์ (Experiential Learning) การเล่นเกมเป็น การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Kolb, 1984) นักศึกษาได้ทดลอง ลงมือ ทำซ้ำ และสะท้อนผลลัพธ์จากเกม ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับการวิจัยของศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ (2565) ที่กล่าวว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อการสอนโดยใช้เกมคำศัพท์ ทั้งนี้สาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนชอบการเรียนรู้โดยใช้เกมคำศัพท์อาจเป็นเพราะผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด และผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการนำคำศัพท์ที่เรียนไปใช้ในการทำกิจกรรมเกมที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่รู้สึกว่าคุณถูกกดดันให้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีกับการเรียนรายวิชา

ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและเข้าใจง่าย เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับวัยของความรู้ของผู้เรียน และเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษมีความน่าสนใจและสนุกสนาน

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ในการนำเกมมาใช้เพื่อช่วยจดจำคำศัพท์ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบิน ผู้สอนควรคำนึงถึงพื้นฐาน และลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน
2. ผู้สอนควรมีการอธิบายกติกา วัตถุประสงค์ ให้ชัดเจนก่อนการเล่นเกมทุกครั้ง
3. ผู้สอนควรสังเกตทักษะการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนเพื่อพัฒนาต่อยอดทักษะของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยในบทเรียนอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาจีนสำหรับงานบริการทางด้านการบิน
2. ควรมีการใช้วิธีการสอน หรือกิจกรรมเกมในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน
3. ควรมีการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ สำหรับการทบทวนบทเรียนควบคู่ไปกับกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา. (2566). “สถิตินักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางเข้าประเทศไทย ปี 2565 (จำนวนยอดสะสม เบื้องต้น).” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : www.mots.go.th สืบค้น 30 พฤศจิกายน 2566.
- ปิยธิดา สังข์แก้ว. (2564). “แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับผู้เรียนชาวไทย.” วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า. 8(3) : 119-127.
- พรณทิพย์ เดชตระกูลวงศ์. (2566). “ความสัมพันธ์ของอักษรจีนและคำภาษาจีน.” วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. 5(1) : 14-19.

- พิมพร วัฒนากมลกุล และมโนรัตน์ สมคะเนย์. (2564). “การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมผ่านแอปพลิเคชัน.” **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**. 13(1) : 98-109.
- วรลือ รุ่งบานจิต และวรทา รุ่งบานจิต. (2564). “การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิ ตำบลสะเตง อำเภอเมือง จังหวัดยะลา.” ใน **รายงานเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติการศึกษาเพื่อการเรียนรู้**. หน้า 106–116. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ศุภาพิชญ์ สิงห์ลอ. (2565). **การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดแหลมพระธาตุ จังหวัดพิษณุโลก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อัสมา เปลี่ยนอรุ่ง และนารีรัตน์ หงษ์สามสิบแก้ว. (2566). “การพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดคลองโพธิ์.” **วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเทพ**. 10(1) : 63-71.
- Ausubel, D.P. (1962). A Subsumption Theory of Meaningful Verbal Learning and Retention. **The Journal of General Psychology**. 66 : 213-22.
- Kolb, D. A. (1984). **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development**. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
- Ministry of Tourism and Sport. (2023). “Statistics of foreign tourists traveling to Thailand in 2022.” [Online]. Available : www.mots.go.th.
- Pimporn W. (2021). “Chinese Vocabulary Skill by Using Games with Application.” **Research and Development Journal Suan Sunandha Rajabhat University**. 13(1) : 98-109.
- Piyathida S. (2021). “The Guidelines to Improve the Skill of Memorizing Chinese Vocabulary for Thai Learners. ” **ARU Research Journal**. 8(3) : 119-127.
- Puntip D. (2023). “The Relation of Chinese Characters and Chinese Words.” **RMUTK Journal of Liberal Arts**. 5(1) : 14-19.

- Rogers, C. (1959). "A theory of therapy, personality and interpersonal relationships as developed in the client-centered framework." In **Psychology : A study of a science. Vol. 3: Formulations of the person and the social context.** S. Koch, (ed.). New York : McGraw Hill.
- Skinner, B.F. (1974). **About Behaviorism.** New York : The Free Press.
- Suphaphit S. (2022). **Using Vocabulary Games to develop English vocabulary learning of grade 3 students at Watlhamphrathat school,Phitsanulok Provide.** Master's thesis Naresuan University.
- Waralee R. (2021). "Using Word Games for development of Chinese vocabulary learning and pronunciation of grade 11 students at Thamavityamulniti School,Sateng Sub-district,Mueang District,Yala Province." In **The national conference on Education for learning development 2021.** pp 106-116. Bangkok : Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University.

