

การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม The Uses of Games in Education with Purpose of Improving Chinese Vocabulary Memorizing Skill Beneficial for Hospitality Business Services

คุณिता เดชะโชติ^{1*} และจาง ซูคุน¹

Kunita Dachachote^{1*} and Zhang Sukun¹

Poster

673

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม (2) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวและบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 ที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีนระดับกลาง 3 จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) เกมการศึกษา (2) แบบทดสอบ (3) แบบสอบถาม (4) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความจำภายหลังการใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการใช้เกมการศึกษา โดยมีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป (2) ความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม อยู่ในระดับดี

คำสำคัญ : คำศัพท์, เกมการศึกษา, ความจำ

Abstract

This research significantly contains the following objectives: 1) to study the consequences of games in education with purpose of improving Chinese vocabulary memorizing skill beneficial for hospitality business services; 2) to evaluate the satisfaction towards games, used in developing Chinese vocabulary memorizing skill that will be useful for hospitality business services.

Additionally, the samples, used throughout the study, included 43 students from the classes of the second semester of the academic year 2017, majoring in Tourism and Hospitality Management, Phuket Rajabhat University and applying to study in the Intermediate Chinese Course 3. As for the researching tools, the following list of the tools was involved in the study: 1) games, used throughout the course; 2) the final outcomes of the examination; 3) the questionnaires; 4) group conversation record form. Furthermore, according to the statistics significantly involved in this research, percentage and arithmetic average were used as part of the study.

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

* Corresponding author, E-mail: kuku311@gmail.com

การประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1

“มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ : พลังปัญญาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน” • “Wisdom Power For Sustainable Development”

According to the outcomes of this research, it was significantly discovered that: 1) The students had higher progress of averagely over 70% according to the testing results of vocabulary memorizing skill after the uses of games had been applied in the education; 2) The satisfaction towards games, used in education with purpose of developing Chinese vocabulary memorizing skill beneficial for hospitality business services, was significantly evaluated, and a good level of the satisfaction was obtained as part of the survey results.

Keywords: vocabulary, the uses of games in education, memorizing skill

Poster

674

1. บทนำ

การเรียนรู้ภาษาจีนกลางในประเทศไทยได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เนื่องมาจากการที่ภาษาจีนกลางได้เข้ามามีบทบาทต่อตลาดแรงงานของไทยในทุกๆระดับ ทั้งในเรื่องของธุรกิจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การติดต่อทำธุรกิจค้าขาย หรือการร่วมทุนกับนักธุรกิจชาวจีนจากแผ่นดินใหญ่ ไต้หวัน ฮองกง หรือ สิงคโปร์ จึงทำให้มีความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ในการใช้ภาษาจีนกลางเพิ่มมากขึ้น สำหรับประเทศไทยภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ ยังคงนำมากำหนดเป็นแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ สำนักงานสถิติจังหวัดภูเก็ต ได้มีการจัดอันดับนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตระหว่างปี 2557 - 2559 ซึ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติส่วนใหญ่จะเป็นนักท่องเที่ยวชาวจีน ชาวรัสเซีย ชาวออสเตรเลีย และ ชาวเยอรมัน ในปี 2557 ปริมาณนักท่องเที่ยวชาวจีนมีจำนวน 1,216,782 คน ในปี 2558 ปริมาณนักท่องเที่ยวชาวจีนมีจำนวน 2,225,632 คน และในปี 2559 ปริมาณนักท่องเที่ยวชาวจีนมีจำนวน 2,537,995 คน ในขณะที่นักท่องเที่ยวชาวรัสเซีย ชาวออสเตรเลีย และชาวเยอรมัน ในช่วงปี 2557 - 2559 มีจำนวนไม่ถึง 1,000,000 คน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวชาวจีนเลือกเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตมีปริมาณสูงที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง เนื่องจากปริมาณของนักท่องเที่ยวชาวจีนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี ทำให้ตลาดแรงงานโดยเฉพาะภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการในจังหวัดภูเก็ตมีความต้องการบุคลากรที่มีความสามารถทางด้านภาษาจีนเพิ่มมากขึ้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตเป็นมหาวิทยาลัยที่ผลิตบัณฑิตที่สำคัญในเขตภาคใต้ ที่เปิดหลักสูตรภาษาจีน เพื่อรองรับตลาดแรงงานด้านการท่องเที่ยวและบริการในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับภาครัฐที่ต้องการให้จังหวัดภูเก็ตเป็นศูนย์กลางธุรกิจดิจิทัลเพื่อก้าวไปสู่การเป็นเมืองอัจฉริยะ (SMART CITY) เตรียมความพร้อมทางด้านการลงทุนในการประกอบธุรกิจด้านการท่องเที่ยวที่ครบวงจร และแผนพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอันดามัน (ระนอง พังงา ภูเก็ต กระบี่ ตรัง) ในพ.ศ. 2561 - 2564 เพื่อมุ่งหวังแก้ไขปัญหาการขาดแคลนบุคลากรด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการที่มีความสามารถทางด้านภาษาต่างประเทศ

ผู้วิจัยเห็นว่าการพัฒนาศักยภาพทางด้านภาษาจีนของผู้เรียนภาษาจีนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง การขาดทักษะความรู้ด้านการจำเกี่ยวกับคำศัพท์จะเป็นอุปสรรคในการพัฒนาทางการสื่อสาร การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน จึงจำเป็นที่จะต้องหาแนวทางในการพัฒนา การใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับผู้เรียนจะช่วยสร้างประสิทธิภาพในการสื่อสารให้ดียิ่งขึ้น

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงดำเนินการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรมและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อเกมการศึกษาว่าสามารถพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนได้จริง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม
- 2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 ความสำคัญของคำศัพท์

การเรียนรู้ภาษาทำให้ได้ผลควรให้ความสำคัญในการเรียนรู้จากคำศัพท์ หมั่นจดจำรูปแบบ ลักษณะของตัวอักษร เสียง เพื่อนำไปสู่การสื่อสารโดยการอ่าน เขียน พูด หรือแสดงความคิดเห็น ซึ่งสอดคล้องกับ กนิษฐา ระเบียบ (2543) ที่กล่าวว่า การสอนคำศัพท์มีความจำเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ภาษา เพราะคำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ทั้งนี้เป็นเพราะคำศัพท์เป็นหนึ่งในโครงสร้างของภาษาที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาที่ผู้เรียนจะนำมาสร้างเป็นวลี หรือประโยคในการพูดหรือเขียน และการฟังหรืออ่านนั้น คำศัพท์จะเป็นส่วนประกอบของข้อความที่สื่อสาร การเรียนรู้ภาษา โดยผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์น้อยหรือไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ จะเป็นอุปสรรคยิ่งในการสื่อสารทั้งการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน สอดคล้องกับ นารีรัตน์ วัฒนเวฬุ (2560) ที่กล่าวว่า หากผู้เรียนมีคำศัพท์น้อย ในด้านทักษะการฟัง ทำให้ผู้เรียนฟังสารที่ได้รับไม่เข้าใจ เมื่อไม่เข้าใจก็ไม่สามารถที่ได้ตอบกลับไปได้ ด้านทักษะการอ่าน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ด้านทักษะการพูดทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการส่งสาร และด้านการเขียน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถถ่ายทอดความคิด จินตนาการ ความรู้สึกออกมาเป็นตัวหนังสือได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นการเรียนรู้คำศัพท์ จึงเป็นหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ภาษาเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การมีคลังความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์มากสามารถจดจำคำศัพท์ ได้มากย่อมมีข้อมูลสำหรับที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารได้มาก

3.2 ความสำคัญของการใช้เกมคำศัพท์ประกอบคำสอน

เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานบันเทิงสร้างความสัมพันธ์ในเบื้องต้น แต่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาเพื่อฝึกการเรียนรู้ฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ ได้ ตามทฤษฎีของดอบสัน Dobson. 1998 (อ้างใน บุขรีย์ ฤกษ์เมื่อง. 2552) ให้ความหมายเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือ เกมที่ไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านั้น ขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ การนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนมี วัตถุประสงค์ในการพัฒนาความจำคำศัพท์เป็นเทคนิคการสอนวิธีหนึ่งที่สามารถพัฒนาส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับ พัชรีย์ ใจโต (2559) ที่กล่าวว่า เกมเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างหนึ่ง ที่ครูส่วนมากยอมรับว่ากิจกรรมการเล่นสามารถสร้างแรงจูงใจได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อให้กิจกรรมการสอนดำเนินไปถึงเป้าหมาย เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ เป็นกิจกรรมการเรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความ รู้ ความเข้าใจ ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในการเลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัย ประสิทธิภาพความรู้ ความสามารถและทักษะในการเลือกเกม ในการนำเกมมาใช้จะต้องรู้ว่าเกมนั้น ๆ จะใช้ขั้นไหน ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน หรือขั้นปฏิบัติ ที่สำคัญจะต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเมื่อถึงเวลาเล่นเกมควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าว่า เกมชื่ออะไร มีกฎ กติกาการเล่นเป็นอย่างไร รวมทั้งวิธีการปฏิบัติตัวของผู้เล่น ควรจะท้ออย่างไรจนจบการแข่งขัน

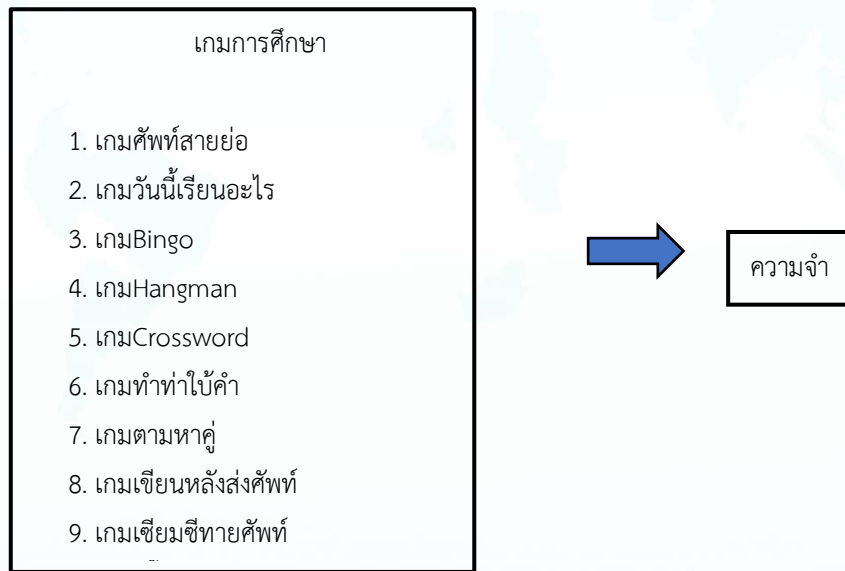
3.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสามารถด้านความจำ

ความจำเป็นการเก็บรักษาข้อมูลจากสิ่งกระทบที่เกิดจากการเรียนรู้ จากการเห็น การกระทำ การสัมผัส อาจจะทำได้ในระยะสั้นหรือระยะยาว ขึ้นอยู่กับความสนใจ ความสนใจทำให้เราสามารถจำรายละเอียดของข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่สนใจอยู่ได้ดี และนาน เพราะเราจะให้ความสำคัญกับสิ่งนั้น จึงทำให้มีความสนใจมากเป็นพิเศษ สอดคล้องกับทฤษฎีความจำสอง กระบวนการ (Two - Process Theory of Memory) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดย แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and

Shiffirin) ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ (2541) กล่าวว่า ความจำเป็นความสามารถในการระลึกนึกออกสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้มีประสบการณ์ได้รับรูมาแล้ว ความจำเป็นความสามารถพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งจะขาดเสียมิได้ ความคิดทั้งหลายก็มาจากการหาความสัมพันธ์ของความจำนั่นเอง แบบทดสอบวัดความจำจึงใช้วัดความสามารถในการระลึกนึกออกว่า สมองได้สิ่งสมอะไรไวจากที่เห็น ๆ มาแล้ว และมีอยู่มากน้อยเพียงใด สรุปได้ว่า ความจำเป็นความสามารถของสมองในการบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์ และสิ่งของต่าง ๆ แล้วสามารถระลึกหรือถ่ายทอดสิ่งที่จำออกมาได้อย่างถูกต้อง

3.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี เพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม โดยเลือกใช้เกมการศึกษา ประเภทเกมคำศัพท์ จำนวน 10 เกม ซึ่งตัวแปรที่ต้องการศึกษา มี 2 ประเภท ประกอบด้วยตัวแปรต้น คือ เกมการศึกษา และตัวแปรตามคือความจำ ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบ กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขอบเขตการวิจัย

4.1.1 เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองในครั้งนี้เป็นคำศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานบริการในธุรกิจโรงแรม ซึ่งคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากจากคำศัพท์ท้ายบทเรียนจำนวน 10 บท จากเอกสารประกอบการสอนรายวิชาภาษาจีนระดับกลาง 3 ที่ผู้วิจัยเป็นผู้แต่ง

กลุ่มคำศัพท์จากท้ายบทที่ 1 - 5 ที่ใช้ในการทดสอบครั้งที่ 1 เช่น 房卡 fáng kǎ การ์ดห้อง 护照 hùzhào หนังสือเดินทาง 押金 yā jīn เงินมัดจำ เป็นต้น

กลุ่มคำศัพท์จากท้ายบทที่ 6-10 ที่ใช้ในการทดสอบครั้งที่ 2 เช่น 报销 bào xiāo เบิก 发票 fā piào ใบเสร็จ 退房 tuì fáng คืนห้อง เป็นต้น

4.1.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยใช้เวลาในการทดลองจำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง

4.1.3 สมมติฐานในการวิจัย

- 1) การเรียนโดยการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ช่วยให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น โดยมีค่าอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 70
- 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม อยู่ในระดับดี

4.1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในด้านการสื่อสารภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงานภาคอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการในอนาคต
- 2) ได้ันวัตกรรมของเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีน
- 3) ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาจีนเพื่องานอาชีพ

4.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

4.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 มี 2 กลุ่ม จำนวน 71 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 ที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีนระดับกลาง 3 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายรายห้อง เป็นนักศึกษาในกลุ่ม 1 จำนวน 43 คน

4.2.2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัยเชิงปริมาณ

ดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม มีค่าอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป โดยการทดสอบเขียนตามคำบอกจำนวน 20 คำ และทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนจำนวน 10 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีนระดับกลาง 3 ซึ่งมีจำนวน 43 คน

ขั้นตอนที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาการสะท้อนความคิดเห็นหลังการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาโดยการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่เลือกเรียนรายวิชาภาษาจีนระดับกลาง 3 จำนวน 43 คน

4.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) เกมการศึกษา เกมการศึกษา จำนวน 10 เกม ประกอบด้วย เกมศัพท์สายย่อ เกมวันนี่เรียนอะไร เกม Bingo เกม Hangman เกม Crossword เกมทำทำใบ้คำ เกมตามหาคู่ เกมเขียนหลังส่งศัพท์ เกมเชื่อมซีทายศัพท์ และเกมจิ๊กซอว์อักษรจีน
- 2) แบบทดสอบ แบบทดสอบนี้ใช้ในการวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านความจำคำศัพท์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีรูปแบบการสร้างแบบทดสอบให้เขียนตอบไม่จำกัดคำตอบโดยการเขียนตามคำบอก จำนวน 20 คำ ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินผลคือ ถูกเป็น 1 คะแนน ผิด เป็น 0 คะแนน

- 3) **แบบสอบถาม** แบบสอบถามนี้ใช้สอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม จำนวน 10 เกม ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า Rating Scale 4 ระดับ ประกอบด้วยระดับดีมาก ระดับดี ระดับพอใช้ และระดับควรปรับปรุง
- 4) **แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม** แบบบันทึกการสนทนากลุ่มใช้ในการสะท้อนความคิดเห็นแบบปลายเปิดของกลุ่มตัวอย่างในประเด็นว่าเกมการศึกษาสามารถพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนได้จริงหรือไม่ มากน้อยเพียงใด

4.2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบครั้งที่ 1 ในวันที่ 30 มกราคม 2561 และดำเนินการทดสอบครั้งที่ 2 ในวันที่ 10 เมษายน 2561 และในวันเดียวกันได้ดำเนินการประเมินความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ด้วยแบบสอบถาม ส่วนการสนทนากลุ่มนั้นได้ดำเนินการในวันที่ 12 เมษายน 2561

4.3 การวิเคราะห์

การวิเคราะห์ผลการวิจัย ปรากฏผลดังนี้

4.3.1 การวิเคราะห์ผลของการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม ก่อนการใช้เกมการศึกษาและหลังการใช้เกมการศึกษา โดยใช้ค่าร้อยละ

พบว่าผลของการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม ก่อนการใช้เกมการศึกษาและหลังการใช้เกมการศึกษา มีค่าอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีความจำและมีผลการทดสอบทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นจริง

4.3.2 การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้แบบสอบถาม อยู่ในระดับดี

จากการใช้แบบสอบถามผู้เรียนเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนโดย พบว่าเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนทุกเกมสามารถใช้ในการพัฒนาความจำได้ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เกมBingoช่วยให้ผู้เรียนจำได้มากขึ้นอยู่ในระดับดีมาก และรองลงมาคือ เกมเซียมซีทายศัพท์ อยู่ในระดับดีมาก เช่นเดียวกันสาเหตุที่ทำให้เกม Bingo พัฒนาความจำคำศัพท์ได้เป็นอันดับที่1นั้น ผู้เรียนสามารถเลือกคำศัพท์เพื่อนำไปวางในตาราง Bingo ได้อย่างอิสระ รวมถึงการเรียนรู้ผ่านกระบวนการพัฒนาความจำคำศัพท์ผ่านประสาทสัมผัสนี้จะเกิดขึ้นซ้ำๆ โดยใช้ตาดูคำศัพท์ในตาราง Bingo และหูฟังคำศัพท์ที่ถูกเลือกจนกว่าจะสิ้นสุดการแข่งขัน จึงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์เหล่านั้นได้แม่นยำมากขึ้น

4.3.3 การวิเคราะห์ประเด็นสำคัญจากการสนทนากลุ่ม

ผลจากการสนทนากลุ่มปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนความคิดเห็นหลังจากเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งความคิดเห็นได้ถูกเสนอออกมาเป็น 2 ประเด็น คือ

- 1) เกมการศึกษาที่ใช้สามารถพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนได้จริง กลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนผ่านความคิดเห็นว่าการเรียนผ่านเกมการศึกษาทำให้สามารถทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เมื่อสามารถจดจำคำศัพท์ได้แล้วก็จะทำให้เข้าใจเนื้อหาและบริบทของสถานการณ์งานบริการในธุรกิจโรงแรมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

- 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเป็นการส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน ทำให้ผู้เรียนผ่อนคลาย สร้างความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการกระบวนกรการเรียนรู้อย่างเต็มที่

5. สรุปผลการวิจัย ผลการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 วิธี ดังนี้

5.1 ผลการทดสอบ

5.1.1 ผลการทดสอบครั้งที่ 1

ผู้รับการทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70	ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
43	14	29
ร้อยละ	32.55	67.44

ผลปรากฏว่ามีผู้ได้คะแนนที่อยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปนั้นมี 14 คน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 32.55 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้ จากการวิเคราะห์ทำให้เห็นถึงปัจจัยในการที่ทำให้ผลการทดสอบคือ เกิดการเบี่ยงเบนการที่นักศึกษาส่วนใหญ่ขาดการทบทวนก่อนการทำการทดลอง จึงเป็นสาเหตุให้กลุ่มตัวอย่างจดจำคำศัพท์ไม่ได้ เมื่อดำเนินการทดสอบด้วยการเขียนตามคำบอก กลุ่มตัวอย่างจึงไม่สามารถเขียนคำศัพท์ด้วยอักษรจีนได้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเขียนได้เพียงคำอ่านที่ใช้สัทอักษร(พินอิน) และความหมายภาษาไทยเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงนำไปสู่การทำสอบครั้งที่ 2

5.1.2 ผลการทดสอบครั้งที่ 2

ผู้รับการทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70	ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
43	40	3
ร้อยละ	93.02	6.97

ผลปรากฏว่ามีผู้ได้คะแนนที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนถึง 40 คน คิดเป็นร้อยละ 93.02 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้ ปัจจัยในการที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำคำศัพท์และมีผลการทดสอบดีขึ้นนั้น เกิดจากการเลือกใช้เกมการศึกษาที่ส่วนใหญ่เป็นเกมการศึกษาในรูปแบบการแข่งขัน จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจและมีเป้าหมายในการเอาชนะทีมคู่ต่อสู้ สามารถจดจำคำศัพท์ที่ใช้ในเกมการศึกษานั้นได้ยาวนานขึ้น

5.2 การใช้แบบสอบถาม

ผลการประเมินจากการใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม ปรากฏดังนี้

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
1. เกมศัพท์สายย่อ	3.35	0.57	ดี
2. เกมวันนี้เรียนอะไร	3.49	0.62	ดี
3. เกมBingo	3.74	0.44	ดีมาก

รายการประเมิน	ความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	การแปลผล
4. เกม Hangman	3.53	0.58	ดีมาก
5. เกม Crossword	3.33	0.56	ดี
6. เกมทำทำใบ้คำ	3.42	0.49	ดี
7. เกมตามหาคู่	3.53	0.58	ดีมาก
8. เกมเขียนหลังส่งศัพท์	3.44	0.67	ดี
9. เกมเขียนชี้ทายศัพท์	3.58	0.54	ดีมาก
10. เกมจิ๊กซอว์อักษรจีน	3.51	0.59	ดีมาก
รวม	3.49	0.58	ดี

จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรมพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับที่ดีมากจำนวน 5 รายการ คือ เกม Bingo เกม Hangman เกมตามหาคู่ เกมเขียนชี้ทายศัพท์ และเกมจิ๊กซอว์อักษรจีน และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีจำนวน 5 รายการ คือ เกมศัพท์สายย่อ เกมวันนี้เรียนอะไร เกม Crossword เกมทำทำใบ้คำ และเกมเขียนหลังส่งศัพท์ ควรพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาแต่ละรายการพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในเกม Bingo มากที่สุด เนื่องจากเกม Bingo เป็นเกมที่สร้างเสริมความสนุกสนานในการเรียนได้ ทำให้ผู้เรียนมีใจจดจ่ออยู่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ผู้เรียนได้มองเห็นคำศัพท์และอ่านคำศัพท์ ในขณะที่เดียวกันก็ได้ฟังเสียงคำศัพท์ด้วย ทำทำให้เกิดการคิดเชื่อมโยงได้ดีขึ้น

5.3 ผลการวิจัยโดยการสนทนากลุ่ม

ผลจากการสนทนากลุ่มปรากฏว่าผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเห็นหลังจากเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาไปเป็นทิศทางเดียวกัน ซึ่งความคิดเห็นได้ถูกเสนอออกมาเป็น 2 ประเด็นหลัก ๆ คือ

5.3.1 เกมการศึกษาที่ใช้สามารถพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนได้จริง ผู้เรียนได้สะท้อนผ่านความคิดเห็นว่าการเรียนผ่านเกมการศึกษาทำให้สามารถทำให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น เมื่อสามารถจดจำคำศัพท์ได้แล้วก็จะทำให้เข้าใจเนื้อหาและบริบทของสถานการณ์งานบริการในธุรกิจโรงแรมได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5.3.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเป็นการส่งเสริมบรรยากาศในการเรียน ทำให้ผู้เรียนผ่อนคลาย สร้างความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในการกระบวนการการเรียนรู้

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยการวิจัยแบบผสมวิธีเพื่อศึกษาผลของความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรมหลังการใช้เกมการศึกษาร่วมกับการเสริมแรงบวก เสริมแรงลบ พร้อมทั้งการฝึกกระทำซ้ำ ๆ ทำให้ผลการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างมีค่าอยู่ในเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปจริง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานและสอดคล้องตามทฤษฎีของดอบสัน Dobson ที่ใช้เกมในกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้แบบสอบถามอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (Two - Process Theory of Memory) ของแอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) การใช้เกมการศึกษาเพื่อดึงดูดและสร้างความสนใจอันส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีและนานยิ่งขึ้น

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 7.1 ควรสร้างนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ทันสมัยเพื่อพัฒนาทักษะภาษาจีนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแปล
- 7.2 ควรออกแบบการเกมศึกษาที่สามารถพัฒนาผู้เรียนด้านพุทธิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัยไปพร้อมกัน
- 7.3 ควรศึกษาสภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้ครอบคลุมทุกด้าน เพื่อทดสอบและยืนยันว่า เกมการศึกษาสามารถพัฒนาความจำและพัฒนาทักษะของผู้เรียนด้านอื่น ๆ และเจาะลึกเป็นประเด็น ๆ

8. เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐา ระเบช. (2543). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์และคำศัพท์กับความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. (วิทยานิพนธ์ ค.ม.). จุฬาลงกรณ์, กรุงเทพฯ.
- นาริรัตน์ วัฒนเวฬุ. (2560). “การศึกษาทวิวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักศึกษา”. *วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*. 23(11), 97-99.
- พัชรี ใจโต. (2559). “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมด้วยเทคนิคช่วยจำ เรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหัววัง”. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University*. ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 9(1), 681-682.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2541). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়รัฐมนตรี. (2560). *ร่างกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579)*. สืบค้นเมื่อ 6 พฤษภาคม 2561, จาก <http://www.nesdb.go.th/>
- สำนักงานสถิติจังหวัดภูเก็ต. (2560). *วิเคราะห์และสรุปสถานการณ์จากชุดข้อมูลกลาง 4 เรื่องจังหวัดภูเก็ต (สิงหาคม 2560)*. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2561, จาก <http://phuket.nso.go.th/>
- สำนักยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอันดามัน (OSM ANDAMAN). (2560). *แผนพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอันดามัน (ระนอง พังงา ภูเก็ต กระบี่ ตรัง) พ.ศ. 2561 - 2564*. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2561, จาก <http://www.osm-south-w.moi.go.th/file-data/325037.pdf>