

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
ตามโครงการ Innovation For Thai
Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา
โรงเรียนสวนสนขอนแก่น
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น

 **Wordwall**

Kahoot!

1. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้เกมเป็นฐาน (GAME BASED LEARNING)

2. ชื่อผู้พัฒนานวัตกรรม
ชื่อ นายธรรมรัฐ ขวลิต ตำแหน่ง ครู โรงเรียนสวนสนขอนแก่น
โรงเรียนสวนสนขอนแก่น อำเภอ เมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น
โทร 043-221943 มือถือ 0619245454
E-MAIL ADDRESS SUANSONSKKS@GMAIL.COM



ชื่อเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

ชื่อผู้วิจัย นายธรรมรัฐ ขวลิต

สังกัด โรงเรียนสวนสนขอนแก่น

อีเมล suanson.school@gmail.com

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำนาม โดยสื่อการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นี้ มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม ก่อน-หลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) 2) เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โปรแกรม MEP โรงเรียนสวนสนขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ 1.แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน 2. กิจกรรมเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีทั้งหมด 4 เกม คือ เกมตีตุ๋น เกมเปิดภาพ เกมจับคู่ Kahoot ตอบคำถาม 3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องคำนาม 4.แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่.05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) (Pre-Test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.4 ร้อยละ 38 อยู่ในระดับ พอใช้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) (Post-Test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.1 ร้อยละ 84 อยู่ในระดับ ดีมาก ซึ่งนักเรียนมีระดับตามเกณฑ์การประเมิน คือ อยู่ในระดับ ดีมาก 3) นักเรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนโดยใช้เกม อยู่ในระดับมากที่สุด

($X = 4.78$)

คำสำคัญ : วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจของนักเรียน

Game Based Learning Wordwall Kahoot

1) บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของคนในชาติเพื่อการสื่อสารและทำความเข้าใจและใช้ภาษาในการประกอบกิจกรรมต่างๆ และเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เป็นวัฒนธรรมของชาติ การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันยึดตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งกำหนดให้มีความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี และให้ความสำคัญสูงสุดกับกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาอย่างเต็มตามศักยภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง รู้จักแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ(2550 : 12)

จากการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ในปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โปรแกรม MEP โรงเรียนสวนสนขอนแก่น พบว่าการจัดกิจกรรมการสอนภาษาไทยที่ผ่านมายังไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนขาดความสนใจ ใฝ่รู้ ขาดความกระตือรือร้น และนักเรียนมองไม่เห็นภาพในเรื่องที่จะเรียนได้ และนักเรียนขาดการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน และปฏิสัมพันธ์ต่อครูผู้สอน และขาดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ซึ่งส่งผลให้การเรียนการสอนไม่มีประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ที่ยังไม่น่าพอใจ โดยเฉพาะเรื่อง คำนาม ซึ่งเป็นเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่สำคัญ ถ้าหากนักเรียนยังไม่สามารถจำแนกชนิดของคำนามและนำคำนามชนิดต่างๆ ไปใช้ได้ถูกต้องอาจส่งผลให้นักเรียนมีความบกพร่องในการอ่านจับใจความสำคัญและไม่สามารถเลือกใช้คำนามในแต่ละชนิดไปแต่งประโยคและเขียนเป็นประโยคที่สมบูรณ์และถูกต้องได้

กระบวนการเรียนรู้วิธีสอนแบบเกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เล่นเล่นเกมตามกติกา เพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้และตามหลักสูตรไว้ในเกม และให้ ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ตามสาระการเรียนรู้นั้นๆ ผ่านการเล่นเกมนรูปแบบการเรียนรู้แบบ Game Based Learning ได้รับความนิยมน้อย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมือ อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของ ผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2555)

ผู้วิจัยจึงได้พยายามศึกษาหารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่คิดว่าจะเป็นที่น่าสนใจของนักเรียน และได้เลือกรูปแบบเกมออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยม และได้รับความสนใจจากนักเรียนเป็นอย่างมาก ประกอบกับการสังเกต การสัมภาษณ์ครูผู้สอนในโรงเรียนสวนสนขอนแก่น พบว่าในสภาพการเรียนการสอนจริงนั้น เป็นการเรียนการสอนที่ยึดตามเนื้อหาในหนังสือเรียนเป็นหลัก ซึ่งเป็นการสอนแบบอธิบายความรู้ตามเนื้อหาในหนังสือเรียนมากกว่าการฝึกทักษะและกระบวนการเรียนรู้ให้กับนักเรียน นักเรียนบางส่วนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนในบางสาระการเรียนรู้ยังอยู่ในระดับที่ยังไม่น่าพอใจ

จากประเด็นที่กล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและเพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยสูงขึ้นส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

2) วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน-หลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนสนขอนแก่น
- 2.2 เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)
- 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Games Based Learning)

3) สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โปรแกรม MEP โรงเรียนสวนสนขอนแก่น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4) ขอบเขตการวิจัย

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โปรแกรม MEP โรงเรียนสวนสนขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4.2 ขอบเขตด้านสาระการเรียนรู้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องคำนาม และชนิดของคำนาม 5 ชนิด ได้แก่ สามานยนาม วิสามานยนาม สมุหนาม อาการนาม และลักษณนาม

4.3. ตัวแปรที่ศึกษา

4.2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

4.2.2 ตัวแปรตาม : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม

: ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำนาม โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

5) ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนจำนวน 5 ชั่วโมง (1 สัปดาห์)

6) นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **วิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)** หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่น ได้ไตร่ตรอง เป็นกิจกรรมการแข่งขันโดยมีเกณฑ์กติกา ชัดเจนเมื่อเกมจบลงมีการตัดสินแพ้ชนะ ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้ อย่างมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม แจ้งจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้/ความรู้ที่นำมาใช้ในการเล่นเกมให้นักเรียนทราบ

ขั้นที่ 2 ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาของเกม ครูอธิบายถึงเกมกติกาที่จะเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 เรียนรู้จากการเล่นเกม ให้นักเรียนเริ่มแข่งขัน เกมตามกติกาที่กำหนดครูสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมพร้อมกับบันทึกคะแนนลงในบัตรสะสมคะแนนของนักเรียนแต่ละกลุ่มและกล่าวชื่นชมนักเรียนทุกคน

ขั้นที่ 4 ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายเกี่ยวกับผลของการเล่นเกม เป็นการสรุปอภิปรายผลหลังจากเสร็จสิ้นการเล่นเกม โดยนักเรียนและครูสรุปอภิปรายผลร่วมกันเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียน และเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม

2. **เกม** หมายถึง เกมการแข่งขันออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรม Wordwall และ Kahoot เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องคำนาม จำนวน 4 เกม ประกอบด้วย 1) เกมตีคู่คำสามานยนามและคำวิสามานยนาม 2) เกมเปิดภาพ คำสมุหนาม 3) เกมจับคู่ คำอาการนาม และ 4) เกม Kahoot ตอบคำถามคำลักษณนาม

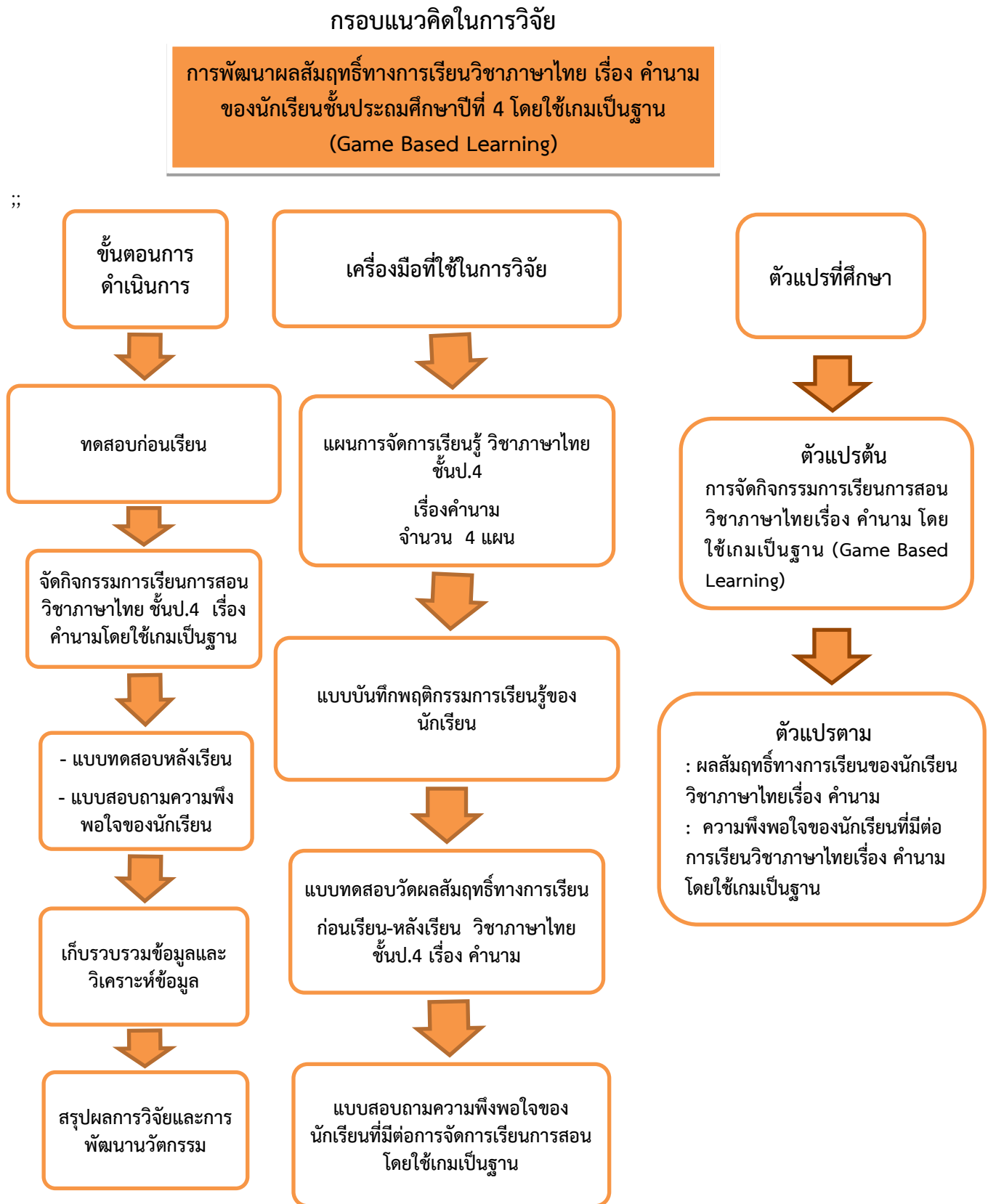
3. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในวิชาภาษาไทย เรื่องคำนามซึ่งได้จากคะแนนของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำนามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

4. **ความพึงพอใจของนักเรียน** หมายถึง การแสดงออกถึงความสนใจ การชื่นชอบความรู้สึที่ดีที่นักเรียนแสดงออกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งสามารถวัดได้จากการสังเกตหรือใช้เครื่องมือวัดที่เป็นแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน 5 ระดับ ตั้งแต่ระดับมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด

5. **Wordwall** เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสื่อการสอน และแบบทดสอบออนไลน์ ซึ่งสามารถนำไปใช้สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี สามารถเยี่ยมชมเว็บไซต์ของ Wordwall ได้ที่ <https://wordwall.net/th> สำหรับการใช้งานนั้นต้องสมัครสมาชิกกับเว็บไซต์ ด้วยข้อมูลเพียงเล็กน้อย ประกอบด้วยอีเมลล์ (E-mail) และรหัสผ่าน (Password) ในเบื้องต้นหากต้องการทดสอบการใช้งาน สามารถทดสอบการใช้งานได้ฟรี แบบมีข้อจำกัด หรือหากต้องการจ่ายค่าบริการเป็นรายเดือน ก็สามารถใช้งานความสามารถของ Wordwall ได้มากขึ้น เช็คราคารายค่าบริการรายเดือน คลิกที่นี่ ตัวอย่างบางส่วนที่ Wordwall มีให้ แบบทดสอบ ซึ่งเป็นชุดคำถามหลายตัวเลือก ผู้ทำแบบทดสอบสามารถเลือกคำตอบที่ถูกต้องในการทำแบบทดสอบ หากู้ โดยแนะนำคำตอบที่ตรงเพื่อลบคำตอบออก ทำซ้ำจนคำตอบทั้งหมดหายไป การเรียงลำดับกลุ่ม ลากและวางแต่ละรายการลงในกลุ่มที่ต้องการ คำสลับอักษร ลากตัวอักษรลงในตำแหน่งที่ต้องการเพื่อจัดเรียงคำหรือวลีให้ถูกต้อง ค้นหา คำจะถูกซ่อนไว้ในตารางตัวอักษร ค้นหาโดยเร็วที่สุดที่คุณทำได้ และแบบทดสอบภาพ ภาพจะถูกเปิดเผยช้า ๆ ส่งเสียงเมื่อได้ตอบคำถามได้ เกมที่สร้างขึ้นโดยโปรแกรมนี้ได้แก่ เกมตีตุ๋น เกมจับคู่ เกมเปิดภาพ

6. **โปรแกรม Kahoot** คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น เครื่องมือช่วยในการประเมินผลโดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่น การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

7) กรอบแนวคิดในการวิจัย



8) การทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. เกม (Game-Based Learning หรือ GBL)
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning หรือ GBL)
3. การนำเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) ไปใช้ในการเรียนการสอน
4. ความสำคัญของการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เกม (Game-Based Learning หรือ GBL)

คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อมๆกันซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ซึ่งมีนักวิจัยด้านการศึกษาหลายท่านไม่ว่าจะเป็น Randal W. Kindley Jenifer Jenson และ Maja Pivec ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น

ทิสนา แคมมณี (2550 : 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2542) ยังกล่าวถึงประโยชน์ของเกมว่าช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคลช่วยในการฝึกภาษาและทบทวน เนื้อหาวิชาต่างๆช่วยฝึกความรับผิดชอบรู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์มีความสามัคคีรู้จักการเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกันทั้งนี้เนื่องจากเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้นเป็นวัยที่กำลังเตรียมตัวหลายด้านเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเพื่อปรับตัวเข้าสู่กลุ่มและสังคมได้อย่างมีความสุข

ดวงเดือน สุกิตย (2542 อ้างถึงในมณฑาทิพย์ อัตตปัญญาโย,) กล่าวว่า การเรียนการสอนควรให้กิจกรรมสนุกสนานสร้างความสนใจ ของนักเรียนจะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการนำเกมมาใช้ ในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนจึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานตรงกับพัฒนาการของเด็กทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายสามารถจูงใจให้เด็กเรียนรู้ด้วยความสนใจโดยที่ครูไม่ต้องบังคับ

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2556) ได้กล่าวว่าเกมการเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้ แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของ หลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียน จะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม นั้นด้วย เช่นเดียวกับ ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2556) ได้กล่าวว่า Games Based Learning ถือเป็น e-learning อีกรูปแบบ หนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองบนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน

2. การจัดเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Games Based Learning หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกาโดยนำเนื้อหาในบทเรียนมาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกมซึ่งจะสังเกตพฤติกรรมจากการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนและผู้สอนนำการเล่นเกมนั้นมาใช้ในการอภิปรายสรุปผลโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงได้เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกม ฝึกฝนเทคนิคและทักษะต่างๆ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อีกทั้งมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนด้วย

2.1 องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนโดยใช้เกม (Game-Based Learning หรือ GBL)

คือ ผู้เรียน ผู้สอน เกม กติกาที่ใช้ มีผู้เล่นเกม พฤติกรรมของผู้เล่นเกม และผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม (Games Based Learning) มี ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำเสนอเกม แจ้งจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้/ความรู้ที่นำมาใช้ในการเล่นเกม
ให้นักเรียนทราบ

ขั้นที่ 2 ชี้แจงวิธีการเล่นและกติกาของเกม ครูอธิบายถึงเกมกติกาที่จะเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจ
ตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 เรียนรู้จากการเล่นเกม ให้นักเรียนเริ่มแข่งขัน เกมตามกติกาที่กำหนดครูสังเกตและบันทึก
พฤติกรรมการเล่นเกมพร้อมกับบันทึกคะแนนลงในบัตรสะสมคะแนนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม และ
กล่าวชื่นชมนักเรียน ทุกคน

ขั้นที่ 4 ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายเกี่ยวกับผลของการเล่นเกม เป็นการสรุปอภิปรายผล
หลังจากเสร็จสิ้นการเล่นเกม โดยนักเรียนและครูสรุปอภิปรายผลร่วมกันเกี่ยวกับพฤติกรรมการ
เล่นเกมของนักเรียน และเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้ที่ได้จากการเล่นเกม

2.3 เทคนิคสำคัญในการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

เทคนิคสำคัญในการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน คือ การเลือกเกมในการนำเสนอเกมที่นำมาเล่นต้อง
เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด ไม่ใช่เพียงเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น กติกาการเล่นก็ต้องชี้แจง
รายละเอียดให้ผู้เรียนเข้าใจ ปราศจากความซับซ้อน เพื่อให้ผู้เรียนชั่งชั่งก่อนการเล่นจริง
ซึ่งก่อนการเล่นเกมผู้สอนควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการสอน ผู้สอนเองต้อง
บันทึกข้อมูลระหว่างการเล่น เพื่อนำข้อมูลที่ไปสรุปอภิปรายในขั้นสุดท้าย โดยทั้งหมดของการเรียนรู้
ผู้สอนจะต้องเป็นผู้กำหนด ตั้งแต่การเตรียมเกม กติกาที่จะเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้ง
ต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่เล่นเกม เพื่อนำไปสู่การสรุป และประเมินผลการเรียนรู้ดังกล่าว การ
เรียนโดยใช้เกมจึงมีข้อดี คือ เป็นการเรียนที่ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เข้าในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น เพราะ
ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน แต่ก็ยังมีข้อจำกัด คือ ต้องใช้เวลา
ในการเรียนมากกว่าปกติ ผู้สอนต้องมีความรู้เกี่ยวกับเกม และกติกาที่จะให้ผู้เรียนเล่น และผู้เรียนจะต้องมี
เวลาในการเตรียมตัวก่อนการสอน อีกทั้งมีทักษะในการสอนและสรุปผลการเรียนรู้ การจัดการเรียนสอนโดย
ใช้เกมเป็นฐานจึงจะมีประสิทธิภาพ

3. การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL)

เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย มากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่
ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ต่าง ๆ และเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนา อย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำ
ให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ร่วมและ
ลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning
หรือ GBL) ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำเอาความสนุกสนานของเกม และออกแบบเกมให้อยู่ในรูปแบบ
ใหม่ผสมผสานเนื้อหา บทเรียนวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินมีความสุขกับการ
เรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะ เกมที่มีสถานการณ์จำลองมีความสนุกสนานเพลิดเพลินและมี
ความท้าทายทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นนวัตกรรม
สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ
เรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และ
ความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน
เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น และเพื่อให้เกิดความสามัคคี ในหมู่คณะครูผู้สอนจึงจัดการเรียน
การสอนโดย แบ่งเป็นกลุ่มซึ่งในแต่ละด้านจะมีจำนวนสมาชิกที่แตกต่างกัน

มีบทความเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning หรือ GBL) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวงการการศึกษาไทย ต่อการนำ ทฤษฎีและหลักการมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในให้ทันกับโลกในปัจจุบัน

การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน เนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วกลายเป็นยุคแห่งเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องมือสื่อสาร ซึ่งมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ความชอบ ความถนัด และความ สนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงไปเช่นเดียวกัน ดังที่ (รศ.ดร.ถนอมพร เลหา จรัสแสง และ ณฐนันท์ กาญจนคุหา) กล่าวว่าความนิยมในการเล่นเกมนิติจิตลนานาชนิด ตั้งแต่ เกมบน มือถือ, บนเครื่องมือสร้างเครือข่ายทางสังคม (Social Networking Tools) จนถึง เกมออนไลน์สามมิติ ทำให้การเรียนรู้ผ่านเกมดิดิจิตลนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ไกลตัวตัวผู้เรียนอีกต่อไป นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมออกแบบ ให้อยู่ในรูปแบบใหม่ผสมผสานเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน มีความสุขกับการเรียนรู้ และยังได้รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีสถานการณ์จำลองมีความ มีความสนุกสนานเพลิดเพลินท้าทายทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

การนำสื่อเกมเรียนรู้ (Game Based Learning หรือ GBL) ไปใช้ในการเรียน ปัจจุบันการเรียนการสอนที่มีการนำเทคโนโลยีประเภทสื่อเกม (Game Based Learning) มาใช้ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่เป็นเรื่องใหม่สำหรับประเทศไทยที่กำลังได้รับความสนใจ

แนวคิดของ (รศ.ดร.ถนอมพร เลหาจรัสแสง) ในบทความ 10 ปี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มุ่งพัฒนาระบบการเรียนจาก E-Learning สู่ U-Learning กล่าวว่าควรมีการใช้นวัตกรรมด้านวิธีการ สอน เช่น การเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) ที่ไปด้วยกันกับอุปกรณ์และเทคโนโลยีการสอน ใหม่ รวมทั้ง การใช้สื่อใหม่รูปแบบต่างๆ เพื่อให้การพัฒนาการในด้าน E-Learning เป็นไปอย่าง มีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ, ทันสมัย แปลกใหม่ และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

4. ความสำคัญของการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ความสำคัญของการใช้เกม ครูแซงค์ (Cruickshank. 1999: 28 – 32) กล่าวถึงความสำคัญของการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้ 1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ 2. เป็นการทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว 3. เป็นการเพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นทีละน้อยด้วยตัวของเขาเอง 4. ช่วยเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ นิตยา ฤทธิโยธิ (2540: 6) กล่าวว่าความสำคัญของการใช้เกมช่วยให้บรรยากาศในการเรียน การสอน เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สร้างความเป็นกันเอง ระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น สำเนา ศรีประมงค์ (2547: 14) ในการใช้เกมประกอบการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องรู้จัก เลือกเกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ความสามารถ และทักษะใน การเลือกเกม การนำเกมมาใช้ จะต้องรู้ว่าเกมนั้นๆจะใช้ในชั้น ไหน ชั้น นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นสอน และชั้น ปฏิบัติ ที่สำคัญต้องรู้จักใช้เกมให้เหมาะสมกับเวลา โอกาส ความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของ นักเรียน กล่าวสรุปได้ว่า การใช้เกมในการพัฒนาทักษะ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนผ่อนคลาย ไม่เครียด อีกทั้ง ได้ความรู้ที่หลากหลายไปในตัว ซึ่งที่ความสำคัญต้องรู้จักใช้ให้เหมาะสมกับเวลา โอกาสและสถานที่รวมถึง ความสามารถของนักเรียนเกมยังสามารถใช้ในการประกอบการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุทธิพร ขาตาดิคุณ และคณะ(2546) ศึกษาการพัฒนาการเรียนการสอน ทางด้านทักษะทางภาษาโดยใช้เกมในระดับอนุบาล2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้สึก สนุกสนาน มีความ

รับผิดชอบ รู้จักการทำงานเป็นหมู่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมในทางบวกและทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีพัฒนาการทักษะทางภาษาสูงขึ้น

พัชรินทร์ เสาร์ริก (2548) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะ การเขียนคำยากวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมพบว่านักเรียนจำนวน ร้อยละ 79.17 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

นิภาพร ปวนสุรินทร์ 2552 และอภิษฐา สวัสดิ์ (2556) ศึกษาความสามารถในการสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยการใช้เกม พบว่าการฝึกทักษะการสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมช่วยส่งเสริมให้เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามี ความสามารถสะกดคำภาษาไทยสูงขึ้น

พร้อมเพื่อน จันทรนวล (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วรรณคดีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการ เรียนวรรณคดีไทยก่อนและหลังการใช้เกม Kahoot ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1และ 2) ศึกษา ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1ที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยการใช้เกม Kahoot โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งชั้นมัธยมศึกษาปีที่1จำนวน 36 คนที่กำลังศึกษา อยู่ในภาคเรียนที่1ปีการศึกษา 2560 ผลการวิจัยพบว่าหลังจากการเรียนวรรณคดีไทยเรื่องกาพย์ พระสุริยาโดยใช้เกม Kahoot กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ที่.05และ 2)ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกม Kahoot อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

9) วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. แบบแผนในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โปรแกรม MEP โรงเรียนสวนสนขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

แบบแผนในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experimental research) ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบ one group pretest-posttest design และเก็บข้อมูลหลายครั้งในช่วงเวลาที่ต่างกัน (Time – series design)

ประเมินก่อนเรียน	ทดลอง	ประเมินหลังเรียน
O ₁	X	O ₂

X แทน วิธีจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนามโดยใช้เกมเป็นฐาน

O₁ แทนผลการทดสอบก่อนเรียน

O₂ แทนผลการทดสอบหลังเรียน

นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมาเปรียบเทียบกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องคำนามและชนิดของคำนามจำนวน 4 แผน 5 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเรื่อง คำนาม ทั้ง 5 ชนิด จำนวน 20 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
4. แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)
3. ทดสอบหลังเรียนกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
4. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละด้วยโปรแกรม Excel
2. นำคะแนนจากการทดสอบก่อน-หลังเรียน มาเปรียบเทียบกัน
3. วิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)
2. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. ค่าคะแนนร้อยละ (Frequency)

10) ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีผลการวิจัยและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

คนที่	ก่อนการจัดกิจกรรม	หลังการจัดกิจกรรม
1	7	7
2	6	6
3	1	1
4	5	5
5	1	1

6	5	5
7	5	5
8	1	1
9	2	2
10	4	4
11	4	4
12	4	4
13	3	3
14	3	3
15	9	9
16	3	3
17	3	3
18	5	5
19	3	3
20	2	2
$\bar{x}$	3.8	8.4
S.D.	4.4	1.1

ตารางที่ 2 สรุปผลวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนามโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนสนขอนแก่น

รายการ		N = คน		ลำดับที่	ระดับ
		$\bar{x}$	S.D.		
1	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม มีความน่าสนใจ	4.90	0.32	3	มากที่สุด
2	การจัดการเรียนการสอนภาษาไทย เรื่อง คำนาม โดยใช้เกมในการสอน ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนที่เรียนมากขึ้น	4.90	0.32	6	มากที่สุด
3	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมภาษาไทย เรื่อง คำนาม ช่วยให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง และมีประสบการณ์การเรียนรู้มากขึ้น	4.40	0.70	6	มาก
4	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมภาษาไทย เรื่อง คำนาม โดยใช้เกมการสอน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.80	0.42	2	มากที่สุด

5	นักเรียนกล้าแสดงออกเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมเล่นเกมภาษาไทย	4.80	0.42	3	มากที่สุด
6	ผู้เรียนชอบทำกิจกรรมการเล่นเกมควบคู่กับการเรียนการสอนภาษาไทย	4.90	0.32	5	มากที่สุด
7	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมในวิชาภาษาไทยช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น	4.60	0.84	4	มากที่สุด
8	ผู้เรียนมีความสุขเมื่อได้เรียนรู้ในวิชาภาษาไทยโดยการเล่นเกม	4.70	0.48	5	มากที่สุด
9	การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็น การเรียนที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ทำให้นักเรียนต้องการเรียนภาษาไทยมากขึ้น	4.90	0.32	1	มากที่สุด
10	วิชาภาษาไทย สามารถนำกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.78	0.24	2	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ย ความเปี่ยงเบนมาตรฐาน เจตคติที่มีต่อการจัดการเรียน เรื่อง คำนาม โดยใช้เกมการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.78$) เมื่อ พิจารณาแต่ละรายการ พบว่า อยู่ในระดับ มากที่สุด จำนวน 9 รายการ อยู่ในระดับมาก จำนวน 1 รายการ

11) สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.4 ร้อยละ 38 อยู่ในระดับ พอใช้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) (Post-Test) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.1 ร้อยละ 84 อยู่ในระดับ ดีมาก ซึ่งนักเรียนมีระดับตามเกณฑ์การประเมิน คือ อยู่ในระดับ ดีมาก ดังนั้นสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ด้วยวิธีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.18$) พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดจำนวน 9 รายการ อยู่ในระดับมากจำนวน 1 รายการ

12) อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีประเด็นผลการวิจัยที่นำมาอภิปรายรายละเอียด ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ที่ใช้วิธีจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้ เพราะการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เล่นเกมเป็นการสร้างความสนใจ เป็นกิจกรรมให้นักเรียนมีความ

กระตือรือร้นในการเรียน เกิดแรงจูงใจสนใจและต้องการเรียนรู้ นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง และฝึกฝนผ่านกิจกรรมเกม ที่มีการแข่งขัน มีกฎกติกาชัดเจนและมีความสนุกสนาน ร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มรู้จักบทบาทของการเป็นผู้นำและผู้ตามรู้จักการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดี โดยมีครูและเพื่อนเป็นผู้ช่วยตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขำมณี : วิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการสอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น และผลของการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายสรุปการเรียนรู้และเป็นอีกวิธีการหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงและเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอีกด้วยนอกจากนั้น เกมยังช่วยให้นักเรียนจะมีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะเรียนทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้นั้นย่อมแสดงว่าเกมทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทรงสิทธิ์ ทองจรัส (2544) ปัทมา ราษฎร์สุดี (2545) และจำรัส จินดาวงศ์ (2545) ที่นำเกมมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาต่างๆซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) **อยู่ในระดับมาก** เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน(Game Based Learning) เป็นวิธีการสอนที่นำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความพึงพอใจของนักเรียนทำให้นักเรียนมีความสนใจ รู้สึกชอบ และมีความพึงพอใจ กระตือรือร้นในการเรียนรู้เป็นอย่างมากดังที่ นิตยา สุวรรณศรี (2551) กล่าวว่าเกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก เกมจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กเรียนและสิ่งที่อยู่รอบตัวเด็กทำให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

บรรณานุกรม

- กาญจนา เกียรติประวัติ.(2524). **วิธีการสอนทั่วไปและทักษะการสอน**. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- กำชัย ทองหล่อ.(2533). **หลักภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 8 . กรุงเทพฯ : บริษัทรวมสาสน (1997) จำกัด.
- คณาจารย์ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2543). **การใช้ภาษาไทย 1**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิภาพร ปวนสุรินทร์. (2542).**การศึกษาความสามารถส่กค้ำภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้เกม**.วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชัยยงค พรหมวงศ. (2521). **ระบบสื่อการสอน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรินทร์ เสาร์ก. (2548). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดค้ายากของนักเรียนชั้นที่ 1 โดยใช้เกม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วีระ ไทยพานิช. (2529). **วิธีสอน**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สกุล สุขศิริ. (2550). **ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based LearningThe Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach**. คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ออยทิพย์ ขาติมาลากร. (2532). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทย และความคงทนในการเรียนรู้เรื่องการจำแนกคำในภาษาไทยออกเป็น 7 ชนิด โดยใช้บทเพลง ทำนองไทยสากล เกมประกอบการสอน และการสอนปกติในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนตาพระยาจังหวัดปราจีนบุรี**. วิทยานิพนธ์ศศ.ม. (การสอนภาษาไทย) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อุดสำเนา.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2533). **คู่มือการสอนภาษาไทยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน**.พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิช.
- อุปกิตศิลปสาร, พระยา. (2535). **หลักภาษาไทย : อักษรวิธีวิจิตร วากยสัมพันธ์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

ภาคผนวก ก
แผนการจัดการเรียนรู้



ภาคผนวก ข
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



ภาคผนวก ค
ภาพ และวิดีโอกิจกรรมการเรียนการสอน

