

การศึกษาผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

A study of the learning outcomes of Thai grammar for grade 5 primary students using game-based learning

สาริสา เสาร์*, เบญจพร เหล่าวงษ์

Sarisa Saoro*, Benjaporn Laowongsee

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอนแก่น 40002

Faculty of Education, Khon Kaen University, Khon Kaen 40002, Thailand

*Corresponding author. E-mail address: sarisa_sao@kkumail.com, benjala@kku.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่ากระเสริม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 10 คน โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) พิจารณาจากนักเรียนที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านหลักการใช้ภาษาไทย เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เกมการเรียนรู้ที่สอดแทรกเนื้อหาหลักการใช้ภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจำนวน 3 เกม แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติ ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) ร้อยละ (%) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสนใจและใส่ใจเกมการแข่งขันเป็นอย่างดี รู้จักขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครู เพื่อให้ตนเองและเพื่อนๆ เล่นเกมได้ง่ายขึ้นและบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนจากการทดสอบทั้ง 3 ครั้ง สูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน และพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 3.87 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.47 ดังนั้นการได้เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้หลักการใช้ภาษาไทยแต่ละเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนชอบและรู้สึกสนุกสนานในการเรียนรู้อีกด้วย

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, หลักการใช้ภาษาไทย, Game Based Learning

Abstract

The purposes of this research were to compare the learning outcome of Thai grammar of the grade-5 primary students before and after using the game-based learning, and to study the students' satisfaction on the game-based learning model. In the study, the experimental research was conducted with the One Group Pretest – Posttest Design. The purposive sampling was used to recruit the target group of 10 grade-5 primary students at Bantakrasern School in the 1st semester of the 2020 academic year. Considered from students with learning difficulties in Thai language principles. The research instruments included the game-based learning lesson plans which integrated the contents of Thai grammar at the grade 5 level. The researchers developed 3 games, the pretest – posttest, the assessment form on students' satisfaction for game-based learning, and the observational form on students' learning behaviors. The quantitative data were analyzed with the statistics of mean scores (\bar{X}), percentage (%), and standard deviation whereas the qualitative data were analyzed with the descriptive analysis. The research results showed that the students were well interested in competitive games, and they requested for help from the classmates or the teacher while playing games until achieving the objectives. Therefore, their learning outcome after learning from all three tests was higher than that before the lesson and their satisfaction on the game-based learning was at the 'much' level with the mean score of (\bar{X}) of 3.87 (77.47%). Learning Thai grammar with game-based learning is helpful for students to assimilate knowledge of Thai grammar by themselves, resulting in higher learning outcome with learning satisfaction and enjoyment.

Keywords: Thai grammar, game-based learning arrangement, Game-based learning

บทนำ

ในชีวิตประจำวันมนุษย์มีการเรียนรู้ตลอดเวลาซึ่งการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการเผชิญสิ่งต่างๆ ถือเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต การเรียนรู้ ตามความหมายของ ลักขณา สิริวัฒน์ (2557) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่บุคคลได้รับจากประสบการณ์ซึ่งอาจเกิดขึ้นโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวซึ่งมีลักษณะสำคัญ ดังนี้: (1) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล; (2) เป็นผลที่บุคคลได้รับจากการฝึกฝนหรือกระทำพฤติกรรมซ้ำๆ; และ (3) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่ค่อนข้างถาวร เมื่อมองย้อนกลับไปในช่วงแรกที่มีการจัดการศึกษาในโรงเรียน นักเรียนจะได้เรียนรู้จากการฟังครูบรรยายในห้องหรือท่องจำเนื้อหาในหนังสือเรียนซึ่งเรียกว่า การเรียนรู้แบบท่องจำ การเรียนรู้ที่เกิดจากการท่องจำและถูกจำกัดอยู่เพียงในห้องเรียนทำให้นักเรียนไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ต่อมาในปี พ.ศ. 2542 มีการปฏิรูปการศึกษาโดยให้โรงเรียนเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนจากการสอนแบบท่องจำมาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยมที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำด้วยตนเอง (ลักขณา สิริวัฒน์, 2557)

การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2550) อธิบายไว้ว่า เป็นแนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนสร้างความรู้และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา(กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) รวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ สิ่งสำคัญของการจัดการเรียนรูแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถและความถนัดของนักเรียนโดยใช้วิธีการสอนและการวัดผลอย่างหลากหลาย

กิจกรรมหลักอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญและเหมาะสมกับช่วงวัยเด็ก คือ การเล่น เพราะการเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กมีความสุขซึ่งเป็นกิจกรรมที่เด็กต้องการทำอยู่ตลอดเวลาและต้องไม่มีการกำหนดเวลาในการเล่น การเล่นที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอย่างอิสระทั้งทางกาย ทางความคิดและทางสังคม และส่งเสริมให้เด็กได้ใช้จินตนาการและความคิดร่วมด้วย การเล่นจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ช่วยให้เกิดประสบการณ์ใหม่ และเป็นการแสวงหาความเพลิดเพลินจากสิ่งแวดล้อมและได้ประสบการณ์ทางการเรียนรู้ นอกจากนี้การเล่นยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูหรือผู้ปกครองและเด็กได้อย่างดี

การศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 มีการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้สอนสามารถนำสิ่งของรอบตัวมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เช่น วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์ หรือ แนวความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้และมีทักษะในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เพื่อมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองการนำสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียน และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเห็นภาพในสิ่งที่ผู้สอนต้องการจะสื่อได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังทำให้จดจำความรู้ได้ง่ายและจดจำได้นานยิ่งขึ้น อาจกล่าวได้ว่า สื่อการเรียนรู้เสมือนเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้สอนสามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กจึงเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้สื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนเลือกใช้ต้องเป็นสิ่งที่เด็กให้ความสนใจ และสามารถตอบสนองความต้องการตามช่วงวัยได้อีกด้วย (กรมวิชาการ, 2545)

ปัจจุบันมีการออกแบบการเรียนรู้ที่ใหม่และทันสมัยเป็นจำนวนมากเพื่อใช้ในการเรียนการสอนซึ่งนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบใหม่ที่ออกแบบมาให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการรับความรู้ นั่นก็คือ Game-Based Learning ซึ่งเกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนแบบใหม่ด้วยสื่อการเรียนรู้แบบใหม่เพื่อนำมาแก้ไข

ข้อจำกัดในการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ความน่าเบื่อในการเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ไม่สนุก ไม่น่าสนใจ เป็นต้น Game-Based Learning เป็นรูปแบบการสอนที่มีการสอดแทรกเนื้อหาความรู้ไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้นั้นผ่านการเล่นเกม การเรียนรู้แบบ Game Based Learning จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้บทบาทแก่ผู้เรียนมากขึ้น เปลี่ยนการเรียนรู้จากการฟังไปเป็นการเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนรู้อย่างอิสระมากขึ้น เกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และสร้างความรู้สึกลึกซึ้งสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ยังสามารถชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง รูปแบบการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning จะใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เกมกระดาน การ์ดเกม เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น (ไพฑูริย์ อนันต์พิเชต, 2560)

ในวงการการศึกษามีผู้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนโดยนำความรู้ในบทเรียนมาสร้างสรรคให้เกิดความสนุก เช่น สกุล สุขศิริ (2550) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning พบว่า การใช้สื่อการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เป็นสื่อในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนมากขึ้นและผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ และ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) ศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่อง วงจรชีวิตธรรมชาติ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผู้เรียนรู้สึกสนุก ตั้งใจ กระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการเรียนการสอน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากใช้เกมกระดาน (Board Game) ประกอบการสอน จากผลการวิจัยข้างต้นสรุปได้ว่า เกมกระดาน (Board Game) ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้ทั้งความสนุกสนานและความรู้ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัยเด็กเป็นช่วงที่เรียนรู้ได้ทุกด้าน เนื่องจากเป็นวัยที่พร้อมจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ มีความอยากรู้อยากเห็น มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ชอบความแปลกใหม่ ชอบการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังมีความต้องการเล่น ความสนุกสนานเพลิดเพลินตามช่วงวัยอีกด้วย การเล่นเกมเป็นสิ่งสำคัญที่ควรจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กอาจเป็นการเล่นสนุกสนานเพียงอย่างเดียวหรือการเล่นที่ได้รับความรู้ไปพร้อมกัน

เด็กกับการเล่นเกมเป็นสิ่งคู่กัน การนำการเล่นมาผสมผสานกับการเรียนรู้ทำให้เด็กได้ความรู้และความสนุกสนานถือเป็นแรงจูงในการเรียน และยังเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กวัยนี้ได้รู้จักควบคุมอารมณ์และได้เรียนรู้การเข้าสังคมอีกด้วย จากธรรมชาติของช่วงวัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาภาษาไทยเพื่อให้ผู้เรียนระดับประถมที่อยู่ในช่วงวัยเด็กสนใจและให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากภาษาไทยมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมประจำชาติและยังเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญ ดังที่ ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการ (2544) กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างเอกภาพของชาติทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยให้คนในชาติ เพื่อให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้ภาษาไทยเพื่อการพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเอง สามารถสืบทอดมรดกทางภาษาซึ่งเป็นวัฒนธรรมของชาติ มีการใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง และมีเจตคติที่ดีต่อภาษาไทย สอดคล้องกับ สุระนะ พามนตรี (2560) ที่ว่า ภาษาไทยเป็นเครื่องมือใช้สื่อความคิดความต้องการและความรู้สึกเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน การใช้ภาษาจึงเป็นทักษะที่ผู้ใช้ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญรวมทั้งต้องใช้ให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาเพื่อให้การสื่อสารเกิดประสิทธิภาพ

แม้ว่าภาษาไทยจะเป็นภาษาประจำชาติที่คนไทยได้รับการศึกษามาตั้งแต่วัยเด็กซึ่งเป็นรายวิชาพื้นฐานที่รับการศึกษา แต่พบว่าปัจจุบันคนไทยบางส่วนยังมีปัญหาเรื่องการใช้ภาษาไทย คือ ไม่มีความชำนาญในทักษะด้านต่างๆ

ส่งผลให้สื่อสารไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งนักเรียนที่เป็นวัยกำลังศึกษาความรู้ก็ไม่ค่อยสนใจการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาสาระเป็นหลัก เช่นเดียวกับนักเรียนโรงเรียนบ้านท่ากระเสริม จังหวัดขอนแก่น ที่มีปัญหาการเรียนรู้ภาษาไทยโดยเฉพาะหลักการใช้ภาษาไทย เพราะเป็นเนื้อหาที่มีจำนวนมากและต้องอาศัยการจดจำเป็นหลัก ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายเวลาที่ต้องอธิบายความรู้และจากผลการวัดและประเมินผลท้ายหน่วยการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทย พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับต่ำ แม้ว่าครูจะอธิบายและแนะนำวิธีการจดจำความรู้ไปแล้วก็ตาม ปัญหาการเรียนรู้ดังกล่าวจึงเป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับการแก้ไข เนื่องจากหลักการใช้ภาษาไทยมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และเป็นหลักเกณฑ์ในการใช้ภาษา ทักษะภาษาไทยแต่ละด้านล้วนต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์การใช้ภาษาทั้งสิ้น หลักเกณฑ์การใช้ภาษาไทยจึงมีความจำเป็นที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้เพื่อให้ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามวัตถุประสงค์ โดยครูต้องออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วม รู้สึกสนใจ และร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ทั้งนี้สาเหตุของปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านท่ากระเสริมมาจากผู้เรียนมีปัญหาครบถ้วน ไม่มีแรงจูงใจในการเรียน และไม่มีการวางแผนศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาในการเรียนซึ่งเป็นสิ่งที่ครูต้องหาทางแก้ไขหรือพัฒนาให้ดีขึ้น

จากความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนโดยนำความรู้ในบทเรียนมาสร้างสรรค์ให้เกิดความสนุก เพื่อดูว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) มีผลต่อการเรียนรู้ด้านหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนหรือไม่ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่างานวิจัยครั้งนี้จะมีประโยชน์ต่อบุคลากรสายการศึกษาที่จะนำประโยชน์ไปใช้ในการออกแบบรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาด้านการเรียนการสอนอื่นๆ อีกด้วย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านท่ากระเสริม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวนทั้งหมด 10 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นนักเรียนที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านหลักการใช้ภาษาไทย โดยพิจารณาจากผลการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยในปีการศึกษาที่ผ่านมา และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ขณะเรียนที่ไม่ค่อยสนใจวิธีการเรียนรู้แบบบรรยาย ดังนั้นครูจึงต้องหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจเพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนมากขึ้น

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล และเครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติงาน

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เกี่ยวกับเรื่อง ชนิดของคำ ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น ประโยคและส่วนประกอบของประโยค เรื่องละ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 9 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนถูกเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อให้พิจารณา

ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้การทดลองที่ 1 2 และ 3 มีคะแนนเฉลี่ย 4.78, 4.81 และ 4.63 คะแนน จาก 5 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

1.2 เกมการเรียนรู้ที่สอดคล้องเนื้อหาหลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

- (1) เรื่องชนิดของคำ ใช้เกมกระดาน (Board Game) ชื่อเกม Bees Board Game
- (2) เรื่องภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น ใช้เกมบัตรคำ (Card Game) ชื่อเกม ภาษาถิ่นอินไทยแลนด์
- (3) เรื่องประโยคและส่วนประกอบของประโยค ใช้เกมกระดาน (Board Game) ชื่อเกม ปฏิบัติการล่า

ทำหมี

โดยผู้วิจัยออกแบบตามหลักการของ Tinsman (2008 อ้างถึงใน วรศักดิ์ อินทสระ, 2562) ดังนี้: (1) ออกแบบเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้ ได้แก่ เรื่องประโยคและส่วนประกอบของประโยค โดยออกแบบเกมเป็นเกมกระดาน (Board Game) ที่ให้นักเรียนนำบัตรคำส่วนประกอบของประโยคไปเรียงให้ถูกต้องตามโครงสร้างของประโยค เรื่อง ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น ออกแบบเกมเป็นเกมบัตรคำ (Card Game) ที่ให้นักเรียนจับกลุ่มบัตรคำภาษาถิ่นกับความหมายของคำภาษาถิ่นนั้นๆ ให้ถูกต้อง เช่นเดียวกับเรื่อง ชนิดของคำที่ออกแบบเกมเป็นเกมบัตรคำ (Card Game) ให้นักเรียนจับคู่คำชนิดต่างๆ กับประโยคให้ถูกต้อง โดยผู้วิจัยได้กำหนดเวลาการเล่นเกมละ 1 ชั่วโมง (1 คาบเรียน) แต่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานการณ์จริงนั้น ผู้วิจัยได้เพิ่มเวลาการเล่นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้; (2) ออกแบบกฎและกติกาการเล่นให้แตกต่างจากเกมอื่นๆ เพื่อให้นักเรียนสนใจเกมมากขึ้น เช่น ออกแบบบัตรเตือนไว้ใช้เมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมแตกต่างจากกฎและกติกาที่ตั้งไว้ หรือออกแบบให้มีการจับกลุ่มบัตรคำทั้ง 3 บัตรให้ถูกต้อง; (3) เขียนอธิบายกติกาการเล่นไว้ในคู่มือการเล่นอย่างชัดเจน แต่เมื่อนักเรียนรู้สึกสงสัยกติกาการเล่น ครูก็ต้องสามารถอธิบายให้นักเรียนฟังอีกครั้งได้ด้วย; (4) ออกแบบเกมให้มีเรื่องของโชคและกลยุทธรวมอยู่ด้วย ได้แก่ การทอยลูกเต๋าเพื่อเดินตัวเดิน และการสุ่มหยิบบัตรคำ; (5) เปิดโอกาสให้ผู้ชนะเปิดเผยวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์ในการเล่นเกมหลังจากจบเกมเพื่อให้นักเรียนคนอื่นได้รู้กลยุทธ์ที่ทำให้ได้รับชัยชนะ รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อผู้ออกแบบที่จะนำข้อมูลนั้นมาปรับปรุงแบบเกมให้มีความน่าสนใจและปิดช่องว่างของเกมได้มากยิ่งขึ้น; (6) ออกแบบให้ทุกคนมีโอกาสชนะอย่างเท่าเทียมกัน โดยแต่ละเกมผู้วิจัยได้ออกแบบบัตรคะแนนพิเศษหรือคำสั่งที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนได้เล่นเกมกันอย่างสนุกสนาน; (7) ออกแบบเกมโดยนำแนวคิดพื้นฐานบางส่วนของเกมที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เกมโดมิโน และเกมจับคู่มาปรับให้เข้ากับเกมที่ผู้วิจัยออกแบบ เพื่อให้นักเรียนรู้สึกคุ้นชินกับวิธีการเล่น; และ (8) เมื่อจบเกม ผู้ชนะจะได้รับรางวัลตอบแทน เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความเอาใจใส่ในการเล่นเกมนักเรียนในครั้งถัดไป

เมื่อออกแบบเกมการศึกษาเรียบร้อยแล้วได้นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมและคุณภาพของเกมการศึกษา พบว่า เกม Bees Board Game เรื่องชนิดของคำ มีคะแนนเฉลี่ย 4.90 คะแนน เกม ภาษาถิ่นอินไทยแลนด์ เรื่องภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น มีคะแนนเฉลี่ย 4.67 คะแนน และเกม ปฏิบัติการล่าทำหมี เรื่องประโยคและส่วนประกอบของประโยค มีคะแนนเฉลี่ย 4.83 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ได้

2. เครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

2.1 แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 3 ชุด และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 3 ชุด ชุดละ 15 ข้อ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยเลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก เพื่อวัดผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทย ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.5–1.00 ถือว่าเป็น

ข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นนำแบบทดสอบไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านท่ากระเสริม จำนวน 6 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ซึ่งเคยผ่านการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของแบบทดสอบแล้ว จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขแบบทดสอบท้ายวงจรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.2 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 ชุด ซึ่งเป็นแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมในแต่ละการทดลอง รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert's scale) โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านผู้เรียน และด้านคุณภาพของเกมการศึกษา เมื่อออกแบบเสร็จผู้วิจัยได้นำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทย จากนั้นนำมาปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

2.3 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติงาน

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละแผน โดยนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทย จากนั้นนำมาปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ขั้นวางแผน

1. วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) โดยวางแผนการทดลองออกเป็น 3 การทดลอง การทดลองละ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 9 แผนการจัดการเรียนรู้
2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้และสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้
3. สร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย
4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนที่จะได้เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้

ขั้นทดลอง ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้ ดังนี้

Table 1 Management process for learning principles of using Thai language

Significant Activities	Detail of Activities	Result evaluation
1 st Experiment: Theme; Type of words by using Board Game. Game's name; Bees Board Game		
1 st Learning management plan: Theme; Bees Board Game (Preposition)	Students complete a Jigsaw puzzle of prepositional meanings. This is an activity to check students' prior knowledge and prepare them for the next step in their learning.	Observe participation behavior.
Initial: Students' activity "Meaning connection Jigsaw".		
Teaching: Students play a Bees Board Game (Preposition).	Students play a designed Bees Board Game (Preposition).	Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
2 nd Learning management plan: Theme; Bees Board Game (Conjunctions)		
Initial: Students' activity "Words meaning arrangement".	Students continue to connect word cards, an activity used to check students' prior knowledge and prepare them for the next step in their learning.	Observe participation behavior.
Teaching: Students play a Bees Board Game (Conjunctions).	Students play a designed Bees Board Game (Conjunctions).	Observe students' learning behavior.

Significant Activities	Detail of Activities	Result evaluation
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
2 nd Learning management plan: Theme; Bees Board Game (Exclamations) Initial: Students' activity "Yes or No". Teaching: Students play a Bees Board Game (Exclamations).	Students characterize the "yes" or "no" of exclamations as an activity that checks students' prior knowledge and prepares them for further learning. Students play a designed Bees Board Game (Exclamations).	Observe behavior in response to questions. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
After studying 15 items of Types of Words, students have to answer a quiz.		
2 nd Experiment : Theme; Standard Thai Language and Dialects(Card Game)		
Game's name : Dialects in Thailand		
1 st Learning management plan: Theme; Dialects in Thailand (Isan dialects) Initial: Students listen to music If I'm a new face (Ta ai na mai) of Toei Apiwat. Teaching : Students play a game Dialects in Thailand (Isan dialects)	Students tell the words and meanings of the Isaan dialects from listening to the music. This is an activity that checks students' prior knowledge and prepares them for the next phase of learning. Students play a game Dialects in Thailand (Isan dialects)	Observe behavior in response to questions. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
2 nd Learning management plan: Theme; Dialects in Thailand (Northern dialect) Initial: The students listened to Lanna Cummins' song "Can Trust?" (Wai jai dai ka) ". Teaching : Students play a game Dialects in Thailand (Northern dialects)	Students tell the words and meanings of the Northern dialects from listening to the music. This is an activity that checks students' prior knowledge and prepares them for the next phase of learning. Students play a game Dialects in Thailand (Northern dialects)	Observe behavior in response to questions. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
3 rd Learning management plan: Theme; Dialects in Thailand (Southern dialect) Initial: The students listened to Kaigai Naison's song "Lack of Stocks" (Kon kad hun). Teaching : Students play a game; Dialects in Thailand (Southern dialects)	Students tell the words and meanings of the Southern dialects from listening to the music. This is an activity that checks students' prior knowledge and prepares them for the next phase of learning. Students play a game Dialects in Thailand (Southern dialects)	Observe behavior in response to questions. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
After studying 15 items of Types of Words, students have to answer a quiz.		
3 rd Experiment Theme; Sentence and Sentence components (Board Game)		
Game's name : Bear hunting challenge		
1 st Learning management plan: Theme : Bipartite sentence Initial: Students engaged in "Sorting and Classification" activity. Teaching: Students play a game; Bear hunting challenge1.	Students identify the Sentence Bar, an activity used to identify students' prior knowledge and prepare them for the next phase of learning. Students play "Bear hunting challenge1".	Observe participation behavior. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.

Significant Activities	Detail of Activities	Result evaluation
2 nd Learning management plan: Theme; Tripartite sentence (Part1) Initial: Students engaged in "Smoothly Sentences Arrangement" activity. Teaching: Students play a game; Bear hunting challenge2.	Students place the flashcards in sentences. This is an activity to check students' prior knowledge and prepare them for the next step in their learning. Students play "Bear hunting challenge2".	Observe participation behavior. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
3 rd Learning management plan: Theme; Tripartite sentence (Part2) Initial: Students engaged in "Ah! Right or Wrong "activity. Teaching: Students play a game; Bear hunting challenge3.	Students indicate whether each sentence is correctly constructed. This is an activity that checks students' prior knowledge and prepares them for the next step. Students play "Bear hunting challenge3".	Observe participation behavior. Observe students' learning behavior.
Conclusion: Summarize learning issues and student emotions by Questions and Answers.	Teacher asked about how fun of the game and learning issues during the class hour.	Observe behavior in response to questions.
After studying 15 items of Sentence and Sentence components, students have to answer a quiz.		

ขั้นหลังการทดลอง

1. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากที่ได้เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบไว้
2. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละการทดลองมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบกับคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน สรุปผล อภิปรายผล รวมทั้งข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัยครั้งต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างที่นักเรียนลงมือเล่นเกมซึ่งแนบไว้ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์และเชื่อมโยงในแง่ต่างๆ ตามข้อเท็จจริงทั้งในเชิงเหตุและผลให้ออกมาในรูปแบบของการพรรณนา

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

2.1 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียน จากคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

2.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการศึกษา จากผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการศึกษา

ผลการวิจัย

การศึกษาผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) และ

ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ซึ่งผลการวิจัยปรากฏผลดังต่อไปนี้

1. ผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 9 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้แต่ละแผนได้ออกแบบให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน สรุปได้ดังนี้

1.1 พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

นักเรียนสนใจและใส่ใจเกมการแข่งขันเป็นอย่างดี หาเทคนิควิธีการเล่นเกมเพื่อให้ชนะการแข่งขัน และจะขอความช่วยเหลือจากเพื่อนคนอื่นๆ หรือครู เพื่อให้ตนเองและเพื่อนๆ ดำเนินการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น บรรลุจุดประสงค์ที่ครูตั้งไว้ ซึ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างมาก

1.2 ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผู้วิจัยรวบรวมและวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยแต่ละการทดลองจะมีข้อสอบหลังเรียน 1 ชุด ชุดละ 15 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยเลือกตอบ (Multiple Choice) ชนิด 4 ตัวเลือก ข้อสอบหลังเรียนแต่ละชุดจะตรงตามจุดประสงค์ที่ออกแบบไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งผลการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ปรากฏผลดังนี้

Table 2 Comparison table of Pre-test and Post-test

	1 st Experiment:			2 nd Experiment :			3 rd Experiment		
	Theme; Type of words by using Board Game. Game's name; Bees Board Game			Theme; Standard Thai Language and Dialects (Card Game)			Theme; Sentence and Sentence components (Board Game)		
	Pre-test	Post-test	Result comparison	Pre-test	Post-test	Result comparison	Pre-test	Post-test	Result comparison
Average	6.40	9.90		6.40	9.70		5.10	6.80	
Percentage of average score	42.67	66.00	Higher	42.67	64.67	Higher	34.00	45.33	Higher
Standard deviation	1.51	2.13		0.97	1.49		1.37	1.69	

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่า เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเรียน พบว่า มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้ง 3 การทดลอง

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม

หลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในแต่ละการทดลอง ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท (Likert's scale) พบว่า เมื่อสรุปโดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก มีคะแนนเฉลี่ย 3.87 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 77.47 แสดงว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ระดับมาก และเมื่อพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ออกเป็นประเด็น พบว่า ด้านผู้เรียน ในประเด็นรู้สึกสนุกกับการเรียน คิดเป็นร้อยละ 86.67 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ในประเด็นกิจกรรมเก๋น่าสนใจ และมีความหลากหลาย คิดเป็นร้อยละ 86.00 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก และด้านเนื้อหา ในประเด็นเนื้อหาตรงกับความสนใจของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 84.67 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

จากการศึกษาผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียนทั้ง 3 การทดลองซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจหลักการใช้ภาษาไทยสูงขึ้นและทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนด้วย ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบเกมทั้ง 3 เกมตามหลักการของ Tinsman (2008 อ้างถึงใน วรศักดิ์ อินท สระ, 2562) ที่ว่า เกมต้องสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของเกมโดยไม่ใช้เวลามากเกินไป กลไกหลักของเกมต้องสร้างความน่าสนใจและความแตกต่างของเกมได้อย่างชัดเจน เขียนอธิบายกติกาการเล่นอย่างชัดเจน ออกแบบเกมให้มีเรื่องของโชคและกลยุทธ์รวมอยู่ด้วย เปิดโอกาสให้ผู้ชนะเปิดเผยวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์ในการเล่น เกม ออกแบบให้ทุกคนมีโอกาสชนะอย่างเท่าเทียมกัน ออกแบบเกมให้ตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้เล่น และออกแบบเกมโดยคำนึงถึงเรื่องของผลประโยชน์หรือรางวัลที่ผู้เล่นจะได้รับเสมอ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบเกมตามหลักการข้างต้น ดังนี้:

- (1) ออกแบบเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะจัดให้นักเรียนได้เรียนรู้ ได้แก่ เรื่องประโยคและส่วนประกอบของประโยค โดยออกแบบเกมเป็นเกมกระดาน (Board Game) ที่ให้นักเรียนนำบัตรคำส่วนประกอบของประโยคไปเรียงให้ถูกต้องตามโครงสร้างของประโยค เรื่อง ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น ออกแบบเกมเป็นเกมบัตรคำ (Card Game) ที่ให้นักเรียนจับกลุ่มบัตรคำภาษาถิ่นกับความหมายของคำภาษาถิ่นนั้นๆ ให้ถูกต้อง เช่นเดียวกับเรื่อง ชนิดของคำที่ออกแบบเกมเป็นเกมบัตรคำ (Card Game) ให้นักเรียนจับคู่คำชนิดต่างๆ กับประโยคให้ถูกต้อง โดยผู้วิจัยได้กำหนดเวลาการเล่นเกมเกมละ 1 ชั่วโมง (1 คาบเรียน) แต่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานการณ์จริงนั้น ผู้วิจัยได้เพิ่มเวลาการเล่นเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้;
- (2) ออกแบบกฎและกติกาการเล่นให้แตกต่างจากเกมอื่นๆ เพื่อให้นักเรียนสนใจเกมมากขึ้น เช่น ออกแบบบัตรเตือนไว้ใช้เมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมแตกต่างจากกฎและกติกาที่ตั้งไว้ หรือออกแบบให้มีการจับกลุ่มบัตรคำทั้ง 3 บัตรให้ถูกต้อง เป็นต้น;
- (3) เขียนอธิบายกติกาการเล่นไว้ในคู่มือการเล่นอย่างชัดเจน แต่เมื่อนักเรียนรู้สึกสงสัยกติกาการเล่น ครูก็ต้องสามารถอธิบายให้นักเรียนฟังอีกครั้งได้ด้วย;
- (4) ออกแบบเกมให้มีเรื่องของโชคและกลยุทธ์รวมอยู่ด้วย ได้แก่ การทอยลูกเต๋าเพื่อเดินตัวเดิน และการสุ่มหยิบบัตรคำ;
- (5) เปิดโอกาสให้ผู้ชนะเปิดเผยวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์ในการเล่นหลังจากจบเกม เพื่อให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้รู้กลยุทธ์ที่ทำให้ได้รับชัยชนะ รวมทั้งเป็น

ประโยชน์ต่อผู้ออกแบบที่จะนำข้อมูลนั้นมาปรับรูปแบบเกมให้มีความน่าสนใจและปิดช่องว่างของเกมได้มากยิ่งขึ้น; (6) ออกแบบให้ทุกคนมีโอกาสชนะอย่างเท่าเทียมกัน โดยแต่ละเกมผู้วิจัยได้ออกแบบบัตรคะแนนพิเศษหรือคำสั่งที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนได้เล่นเกมกันอย่างสนุกสนาน; (7) ออกแบบเกมโดยนำแนวคิดพื้นฐานบางส่วนของเกมที่ได้รับการยอมรับได้แก่ เกมโดมิโน และเกมจับคู่มาปรับให้เข้ากับเกมที่ผู้วิจัยออกแบบ เพื่อให้การเรียนรู้สนุกสนานกับวิธีการเล่น; และ (8) เมื่อจบเกม ผู้ชนะจะได้รับรางวัลตอบแทน เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความเอาใจใส่ในการเล่นของนักเรียนในครั้งถัดไป เมื่อนักเรียนได้ลงมือเล่นเกมที่ผู้วิจัยออกแบบตามที่กล่าวข้างต้น นักเรียนจึงได้เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยไปพร้อมกับได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน รวมทั้งได้แสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี เรียนรู้และลงมือเล่นเกมร่วมกับเพื่อนๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกมด้วย

การออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้ง 3 การทดลอง และนักเรียนรู้สึกชอบและสนุกกับการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลักการใช้ภาษาไทยสูงขึ้นและทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียน ที่พบว่า นักเรียนสนใจและใส่ใจเกมการแข่งขันเป็นอย่างดี หากเทคนิควิธีการเล่นเกมเพื่อให้ชนะการแข่งขัน และมักจะขอความช่วยเหลือจากเพื่อนคนอื่นๆ หรือครู เพื่อให้ตนเองและเพื่อนๆ เล่นเกมได้ง่ายขึ้นและบรรลุจุดประสงค์ที่ครูตั้งไว้

พฤติกรรมที่กล่าวข้างต้นล้วนส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้นและเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่พบจากการสังเกตขณะที่นักเรียนเล่นเกมเป็นไปตามหลักการและแนวคิดดังนี้: (1) นักเรียนสนใจและใส่ใจเกมการแข่งขันเป็นอย่างดี เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งอยู่ในระดับประถมศึกษาที่มีพัฒนาการและพฤติกรรมด้านสังคมตามที่ ศศิธร เวียงวะลัย (2556) และ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2559) กล่าวไว้ว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาสนใจการแข่งขันเป็นอย่างมาก ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการสอดแทรกการแข่งขันต่างๆ เข้าไปซึ่งกิจกรรมที่จัดจะต้องช่วยตอบสนองความต้องการของนักเรียนด้วย ดังนั้นจึงส่งผลให้นักเรียนสนใจ ใส่ใจ และรู้สึกสนุกสนานกับเกมการแข่งขัน 2) นักเรียนมักจะหาช่องว่างของกฎกติกา เนื่องจากนักเรียนมีพัฒนาการและพฤติกรรมด้านอารมณ์ตามที่ ศศิธร เวียงวะลัย (2556) และ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2559) กล่าวไว้ว่า นักเรียนมักมีความคิดขัดแย้งกับกฎระเบียบ และความคิดของบุคคลรอบข้างโดยไม่ได้ตั้งใจ นอกจากนี้นักเรียนยังชอบความรู้สึกที่ได้ประสบความสำเร็จอีกด้วย และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนยังเป็นไปตามแนวคิดของนักวิจัยด้านการศึกษาในต่างประเทศหลายคน เช่น Randal W. Kindley, Jennifer Jenson, และ Maja Pivec ตามที่ Pasakorn (2015) สรุปไว้ว่า การเล่นที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นวิธีการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ทำให้เกิดการจดจำและเกิดการเรียนรู้ในที่สุด การเรียนรู้ผ่านการเล่นจึงทำให้นักเรียนจดจำและเรียนรู้เนื้อหาได้ดี และส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น

จากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนข้างต้นส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนหลักการใช้ภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ของทั้ง 3 การทดลองสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเป็นไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning ของ สกุล สุขศิริ (2550) ที่ว่า นักศึกษาที่ได้เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning มีระดับความรู้ในส่วนของความจำและความเข้าใจสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning และเช่นเดียวกับงานวิจัย การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงจรชีวิตธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 6 ของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากร (2557) ที่ว่า นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องสี และกระบวนการทางความคิดเรื่องวงจรสีธรรมชาติและการผสมสีมากยิ่งขึ้น และเป็นไปตามผลการวิจัย การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร ของ รูปนันท สุวรรณนิษฐ์ (2560) ที่พบว่า การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาจดจำเนื้อหาความรู้ได้ง่ายขึ้น พร้อมทั้งจะเรียนรู้เพิ่มเติม และเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมทั้งเป็นไปในทิศทางเดียวกับการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแสดง ของ รักชน พุทธิรังสี (2560) ที่ว่า การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแสดงสามารถพัฒนาทักษะการแสดงได้

การที่นักเรียนได้เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และสร้างความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาหลักการใช้ภาษาไทยแต่ละเรื่องได้ด้วยตนเองโดยนักเรียนแต่ละคนมีวิธีการเรียนรู้และสร้างความรู้ที่แตกต่างกัน การเรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าวจึงส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เมื่อสรุปเป็นภาพรวมถือว่า นักเรียนมีผลการเรียนหลักการใช้ภาษาไทยสูงขึ้น เมื่อได้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning)

วิจารณ์ผลการวิจัย

ในช่วงที่นักเรียนลงมือเล่นเกมตามที่ผู้วิจัยออกแบบไว้นั้น นักเรียนพยายามหาช่องโหว่ของกฎกติกาการเล่น และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนที่นั่งอยู่ข้างๆ เพื่อให้ตนเองเล่นเกมได้ง่ายขึ้นและบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยนักเรียนพบช่องโหว่นั้นและบางคนไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาที่ตั้งไว้ ครูจึงต้องคอยตักเตือนอยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องตามพัฒนาการและพฤติกรรมด้านอารมณ์ ของ ศศิธร เวียงวะลัย (2556) และ สุรางค์ ไคว่ตระกูล (2559) ที่อธิบายไว้ว่า เด็กวัยประถมนี้เต็มไปด้วยความไร้เดียงสา เด็กจะสนุกสนานในการเล่น เด็กชอบการประสบความสำเร็จ ดังนั้นครูควรออกแบบเกมและตั้งกฎกติกาการเล่นให้รัดกุมและรอบคอบมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผลการทดลองจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ชี้ให้เห็นว่าช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น แต่ก็อาจเกิดจากปัจจัยแทรกซ้อน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) อาจต้องนำรูปแบบการสอนรูปแบบอื่นมาใช้ร่วมด้วย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะหรือได้รับความรู้อย่างเต็มศักยภาพ

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาผลการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) พบว่า นักเรียนสนใจและใส่ใจเกมการแข่งขันเป็นอย่างดี รู้จักขอความช่วยเหลือจากเพื่อนหรือครู เพื่อให้ตนเองและเพื่อนๆ เล่นเกมได้ง่ายขึ้นและบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้เกมอยู่ในระดับมาก มีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) 3.87 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.47 ดังนั้นการได้เรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้หลักการใช้ภาษาไทยแต่ละเนื้อหาได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังทำให้นักเรียนชอบและรู้สึกสนุกสนานในการเรียนรู้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาควรออกแบบให้ตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักเรียน เช่น การเล่นเกม เพื่อตอบสนองความต้องการตามช่วงวัยและให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยอาจออกแบบเกมที่สอดแทรกความรู้ไว้ซึ่งนักเรียนจะได้รับความรู้ไปพร้อมกับความสนุกสนาน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้แบบรูปธรรมขึ้นและเข้าใจเนื้อหาความรู้ง่ายขึ้น ดังนั้น ควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

2.2 เกมการศึกษาที่ออกแบบนั้น ควรเป็นเกมที่นักเรียนรู้จักกันทั่วไป แต่ต้องเพิ่มความซับซ้อนและความท้าทายมากยิ่งขึ้น

2.3 นักเรียนพยายามหาช่องโหว่ของกฎกติกาการเล่นเกม ดังนั้นควรออกแบบเกมและกฎกติกาให้รัดกุม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณะครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านท่ากระเสริม ผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือ และแนะนำการวิจัยครั้งนี้ให้เสร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ, (2545). *คู่มือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมศูนย์พัฒนาหลักสูตรวิชาการ. (2544). *ทิศทางหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรมศูนย์พัฒนาหลักสูตรวิชาการ.
- ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). *การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร*. การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13 วิจัยและนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม (หน้า 1700–1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียร ยินดีสุข. (2550). *ทักษะ 5C เพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ อนันต์พิเชต. (2560). *เรื่องราวที่น่าสนใจ เกี่ยวกับ Game-Based Learning*. <https://celt.li.kmutt.ac.th>
- รักชน พุทธิรังสี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักขณา สรวิวัฒน์. (2557). *จิตวิทยาสำหรับครู*. โอเดียนสโตร์.
- วรุตต์ อินทสระ. (2562). *Game Based Learning The Latest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- ศศิธร เวียงวะลัย. (2556). *การจัดการเรียนรู้*. โอเดียนสโตร์.
- สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning* [สารนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (การพัฒนทรัพยากรมนุษย์และองค์กร).
- สุระนะ พามนตรี. (2560). *ความสำคัญของภาษาไทย*. <https://www.classstart.org>
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 12). สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากร. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงจรสีธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต]. สาขาวิชาศิลปศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

Lai-Sakul, P. (2015). *(Digital) Game-based learning* เรียนๆ เล่นๆ สร้างความเป็นเลิศ (ตอนที่ 1).

<https://tednet.wordpress.com>