

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The Development of Thai Language Learning Achievement on Thai Idioms Using Game

Based Learning with Skill Practice for Primary 4 Students

Received: 4 December 2023

Revised: 22 December 2023

Accepted: 26 December 2023

ชมพูนุท เมฆเมืองทอง^{1*}, อีสริยาภรณ์ แสงปัญญา², สิริยากร กิติกร³ และรชานันท์ ศรีกันทา⁴

Chomphunut Makemuengthong^{1*}, Isariyaporn Sangpunya², Siriyakorn Kittikorn³ and Rachanan Srikantha⁴

^{1*}อาจารย์ สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

^{3,4}นักศึกษา สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

^{1*,2}Lecturer from department of Thai, the Faculty of Humanities and Social Chiang Mai Rajabhat University

^{3,4}Student of department of Thai the Faculty of Humanities and Social Chiang Mai Rajabhat University

*Corresponding Author Email: chompunut_mak@g.cmru.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะก่อนและหลังการเรียนรู้และหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง มีเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะเรื่องสำนวนไทย (2) แบบทดสอบ และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเวียงศรีสุวิทย์วิทยา จำนวน 14 คน แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 83.30/74.29 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu=2.66$, $\sigma=0.23$)

คำสำคัญ: เกมเป็นฐาน, แบบฝึกทักษะ, สำนวนไทย

Abstract

The purposes of this study were 1. to develop the Thai language learning management according to the games based learning with skill practice to be effective in accordance with the criteria of 75/75 2. to compare the Thai language on Thai idioms of primary 4 student before and after using the games based learning with skill practice and the criterion score of 60% and 3. to study the students's satisfaction toward learning management according to the games based learning with skill practice. This research was a quasi-experimental research, instruments used for gathering data consisted of: (1) lesson plan, games, Thai idioms skill practice (2)

test and (3) the satisfaction assessment questionnaire. The samples were 14 Prathomsuksa 4 Students in the first semester of 2023 academic year at Wiang Setthi Wittaya School. Data were analyzed by using the descriptive statistics, including percentage, mean and standard deviation and the test statistic (t-test) The result found that, 1) the learning management method according to the games based learning with skill practice had efficacy 83.33/74.29, meeting the established criteria 2) after learning through the games based learning with skill practice, students had statistically higher learning achievement than before learning ($p < .01$) and students had statistically higher than the defined criteria of 60 percentage ($p < .01$) and 3) the students' satisfaction about learning investigated at the end of the games based learning with skill practice was at the high level ($\mu = 2.66$, $\sigma = 0.23$).

Keywords: Games Based Learning, Practice Exercises, Thai Idioms

บทนำ

ปัจจุบันการเรียนการสอนภาษาไทยมีความสำคัญอย่างมากและจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะนอกจากภาษาไทยจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารที่จะต้องครอบคลุมทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อนำไปสู่กระบวนการพัฒนาทักษะการคิดแล้ว การให้ความสำคัญกับภาษาไทยโดยเฉพาะสำนวนไทยที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติก็เป็นที่ต้องให้ความสำคัญตระหนัก ดังที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, น.1) ได้กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่ชาติตลอดไป

การเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ถือเป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาทักษะ ถ้อยคำ หรือข้อความที่มีนัยแฝงอยู่ที่มีความลึกซึ้ง ทำให้ผู้รับได้ไปตีความ คิด วิเคราะห์ ทำความเข้าใจข้อความสำนวนนั้นด้วยตนเอง เนื่องจากสำนวนไทยมีคุณค่าด้านการสื่อสารทำให้ทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนได้รับการพัฒนา ดังที่สังสุภา แก้ว (2564, น.128) กล่าวว่า คุณค่าของสำนวนไทยทำให้ใช้ภาษาในด้านการพูดและการเขียนความเรียงได้ดีขึ้น เป็นการสืบต่อวัฒนธรรมของชาติเอาไว้ให้สูญหาย ดังที่ปรมาภรณ์ ลิ้มเลิศเสถียร (2557, น.203) ได้ให้ความหมายว่า สำนวน สุภาษิตไทยถือเป็นภูมิปัญญาในการใช้ภาษาไทยในรูปแบบหนึ่งที่เป็นเครื่องชี้ให้เห็นความสามารถทางภาษา เพราะ “สำนวน” เป็นถ้อยคำ ที่มีได้มีความหมายตรงไปตรงมาตามตัวอักษร แต่เป็นถ้อยคำที่มีความหมายเป็นชั้นเชิง ชวนให้คิด ในเชิงเปรียบเทียบหรืออุปมาอุปไมย มีรูปแบบการใช้ภาษาโดยนำถ้อยคำเพียงไม่กี่คำมาเรียงร้อย สัมผัสให้ไพเราะ และสวย อาจใช้เป็นเครื่องเหนี่ยวนำ สะกิดเตือนใจให้คนเรามีความระลึก รอบคอบว่าทำอะไร ให้ผลเป็นอย่างไร

จากสภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยก็พบว่านักเรียนขาดความสนใจและความเข้าใจในเรื่องสำนวนไทย โดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษา เนื่องจากความยากในการทำความเข้าใจ ดังที่อาทิตยา แสงสุข และคณะ (2558, น.120) ระบุว่า การเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องสำนวนไทย เป็นเรื่องยากแก่การทำความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กล่าวคือนักเรียนไม่รู้จักความหมายของคำ ตีความไม่ได้ ซึ่งจากการศึกษาบริบทการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนเวียงเศรษฐีวิทยา ตำบลหนองแฝก อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยยังมีปัญหาในหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการออกเสียงคำที่มีตัวสะกด ออกเสียงไม่ถูกต้อง เขียนคำที่มีตัวการันต์ที่ไม่ค่อยได้ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงเรื่องสำนวนไทย ซึ่งนักเรียนรู้จักสำนวนไทยเป็นบางสำนวน นักเรียนรู้ชื่อสำนวนแต่ไม่สามารถอธิบายความหมายของสำนวนนั้นได้ ผู้วิจัยจึงได้เห็นว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยใช้เกมร่วมกับแบบฝึกทักษะ ซึ่งจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้แล้วยังได้ความสนุกสนาน อีกทั้งการเรียนที่เกิดจากการที่ผู้เรียนสนใจด้วยตนเองนั้น จะสามารถจดจำได้ดีกว่า

การเรียนรู้แบบท่องจำ ผู้เรียนผ่อนคลาย ไม่เครียดกับการเรียนจนเกินไป อีกทั้ง ยังเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้ ดังที่ธนัญญ์ ศรีเนธิยาคิน (2564, น.45) กล่าวว่า การสอนโดยการใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ การสอนที่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด ได้รับความสนใจ มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนที่ดี เฟลิดเฟลิน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถในการเรียนได้เป็นอย่างมาก และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ประกอบกับการสร้างแบบฝึกทักษะที่น่าสนใจยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและเสริมแรงใจผู้เรียน ดังที่ช่อนกลิ่น กาหลง (2559, น.35-36) แบบฝึกทักษะจะช่วยให้เรียนรู้ได้เร็วถ้าเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจ แบบฝึกที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ให้รู้จักค้นคว้า รวบรวมสิ่งที่พบเห็นบ่อย ๆ จะทำให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น และรู้จักนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้น จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นสิ่งที่สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนได้ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุก เข้าใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีแรงจูงใจในการเรียน เมื่อนำแบบฝึกทักษะมาประกอบการจัดการเรียนรู้ด้วยแล้วย่อมทำให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดี ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะก่อนเรียนและหลังเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

บททวนวรรณกรรม

ในการทําวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

1. สารการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551 ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยอย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจน นำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป โดยผู้เรียนจะได้เรียนเรื่องการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม โดยระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเมื่อนักเรียนจบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำและเข้าใจ

ความหมายของคำ สำนวน คำพังเพย และสุภาษิต ในตัวชี้วัดการอ่านในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก็ระบุว่า นักเรียนต้องอธิบายความหมายของคำ ประโยค และสำนวนจากเรื่องที่อ่านด้วยการอ่านออกเสียงและบอกความหมายของบทร้อยแก้วและร้อยกรองที่ประกอบด้วยประโยคที่มีสำนวนเป็นคำพังเพย ปริศนาคำทาย และเครื่องหมายวรรคตอน รวมถึงตัวชี้วัดด้านหลักภาษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก็ระบุว่านักเรียนต้องบอกความหมายของสำนวน โดยต้องบอกความหมายของสำนวนที่เป็นสุภาษิตและคำพังเพย

2. การจัดการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game -Based Learning) จะสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี (ชนัญญา สุทธิพิทยศักดิ์, 2562, น.130) เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น โดยคาดหวังให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความสุข เกิดกระบวนการคิดขึ้นได้ด้วยตนเอง เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวันก่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองและบุคคลรอบข้าง อีกทั้งยังมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีทักษะที่สำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การสอนโดยการใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ การสอนที่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด ได้รับความสนใจมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนที่ดี เพลิดเพลิน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถในการเรียนได้เป็นอย่างมาก และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ประกอบกับการสร้างแบบฝึกทักษะที่น่าสนใจยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและเสริมแรงจูงใจผู้เรียน นอกจากนี้การสอนโดยการใช้เกม เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนที่เป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม วิธีการสอนโดยการใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ คือ การเลือกเกม เพื่อนำมาใช้สอน สามารถทำได้หลายวิธี โดยผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาเองให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้างเกมและนำไปทดลองใช้หลาย ๆ ครั้งจนแน่ใจว่าได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ (ชนัญญา สุทธิพิทยศักดิ์, 2564, น.45-51) และแบบฝึกทักษะจะช่วยให้เรียนรู้ได้เร็วถ้าเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจแบบฝึกที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง ให้รู้จักค้นคว้า รวบรวมสิ่งที่พบเห็นบ่อย ๆ จะทำให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น และรู้จักนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (ชอนกลั่น กาหลง, 2559, น.35-36) ดังนั้น จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้เกมและแบบฝึกทักษะมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ทั้งจากห้องเรียน และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็วไปพร้อมกับกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนและก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนไปพร้อมกับการสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและผู้เรียนกับครูด้วย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (quasi experiment) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. **กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย** ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเวียงเศรษฐีวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้อง รวมจำนวนนักเรียน 14 คน ที่มาจากการเลือกแบบเจาะจงทั้งหมด

2. **เครื่องมือในการวิจัย** ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ที่ใช้ร่วมกับเกมการศึกษา ประกอบไปด้วย เกม 5 เกม คือ เกมถอดรหัสภาพ เกมแต่งประโยค เกมเศรษฐี เกมบันไดงู เกมสถานการณ์ และแบบฝึกทักษะเรื่องสำนวนไทย ซึ่งเครื่องมือข้อที่ 1 – 3 ผ่านการหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม พบว่า มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$)

2.2 แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 10 ข้อ หาคุณภาพโดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาโดยหาค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมกับข้อสอบ พบว่า มีค่า IOC ระหว่าง 0.80–1.00 ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เคยเรียนมาแล้ว พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.55-0.73 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.15 – 0.80 และแบบสอบทั้งฉบับมีค่าความเที่ยง 0.8318

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ หาคุณภาพโดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาโดยหาค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม พบว่ามีค่า IOC ระหว่าง 0.80–1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเวียงศรีสุริยา อำเภอสารภ จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยมีขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

3.1 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) โดยใช้แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะกับกลุ่มทดลองจำนวน 5 แผน ใช้เวลา 5 สัปดาห์ คาบละ 50 นาที

3.3 เมื่อสิ้นสุดการสอนตามกำหนดแล้วจึงทำการทดสอบหลังเรียน (Post-Test) กับนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ฉบับเดิม)

3.4 ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.5 นำผลคะแนนที่ได้ของเครื่องมือมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ประกอบด้วย

4.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยใช้การหาค่า E1/E2

4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบ t-test แบบ Dependent Sample ตรวจสอบและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 โดยใช้การทดสอบ t-test แบบ One Sample ตรวจสอบ

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent Sample และแบบ One Sample)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

คะแนนเต็ม	คะแนนแบบทดสอบย่อยท้ายแผน แผนลำดับที่						
	1	2	3	4	5	E1	E2
	6	6	6	6	6	30	10
Σx	69	79	80	63	59	350	104
μ	4.93	5.64	5.71	4.50	4.21	24.99	7.43
σ	0.83	0.93	0.73	1.34	1.37	5.20	1.40
ร้อยละ	82.14	94.05	95.24	75.00	70.24	83.30	74.29

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบท้ายแผนจำนวน 5 แผน ได้เท่ากับ 24.99 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.30 ในส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 7.43 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.29 แสดงให้เห็นว่า ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการสอนแบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (E_1/E_2) เท่ากับ $83.30/74.29$ แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะปรากฏดังตารางที่ 2 และ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

แบบทดสอบ	n	μ	σ	df	t	p
ก่อนเรียน	14	3.71	1.59	13	7.17**	0.00
หลังเรียน	14	7.43	1.40			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ กับเกณฑ์ร้อยละ 60 (7.43 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน)

กลุ่มตัวอย่าง	n	เกณฑ์	μ	σ	df	t	p
หลังเรียน	14	7	7.43	1.40	13	3.82**	.00

จากตารางที่ 3 พบว่า แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะปรากฏดังตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ

รายการประเมิน		μ	σ	แปลผล
1	นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านการสอน	2.64	0.5	มาก
2	นักเรียนมีความพึงพอใจด้านกิจกรรมมีความเหมาะสมกับระยะเวลา	2.93	0.27	มาก
3	เกมการศึกษาทำให้นักเรียนได้ความรู้และน่าสนใจ	2.93	0.27	มาก
4	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและไม่น่าเบื่อ	2.57	0.65	มาก
5	นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่ครูสอน	2.29	0.61	ปานกลาง
6	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่รับไปเผยแพร่ได้	2.43	0.65	ปานกลาง
7	นักเรียนมีความพึงพอใจในแบบฝึกทักษะ	2.29	0.83	ปานกลาง
8	นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้สื่อที่หลากหลายของครู	2.79	0.43	มาก
9	นักเรียนมีความพึงพอใจผู้สอนที่มีความตั้งใจในการสอน	2.86	0.36	มาก
10	นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	2.86	0.36	มาก
โดยรวม		2.66	0.23	มาก

จากตาราง 4 พบว่า การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu=2.66$, $\sigma=0.23$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจสูงสุด 3 ลำดับ คือ ความพึงพอใจด้านกิจกรรมมีความเหมาะสมกับระยะเวลา และเกมการศึกษาทำให้นักเรียนได้ความรู้และน่าสนใจ ซึ่งมีความพึงพอใจในระดับมากเท่ากัน ($\mu=2.93$, $\sigma=0.27$) ส่วนข้อที่มีความพึงพอใจรองลงมาคือ นักเรียนมีความพึงพอใจผู้สอนที่มีความตั้งใจในการสอน และนักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ความพึงพอใจในระดับมากเท่ากัน ($\mu=2.86$, $\sigma=0.36$) และความพึงพอใจในการใช้สื่อที่หลากหลายของครูพึงพอใจในระดับมาก ($\mu=2.79$, $\sigma=0.43$)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 พบว่า ผลการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการสอนแบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (E_1/E_2) เท่ากับ 83.30/74.29 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะก่อนเรียนและหลังเรียนและหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu=2.66$, $\sigma=0.23$)

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่าพัฒนาการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ด้วยการสอนแบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ (E_1/E_2) เท่ากับ 83.30/74.29 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 นั้น เนื่องจากทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ได้จริงทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่อง สำนวนไทยจากเกมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเกมถอดรหัสภาพ เกมแต่งประโยค เกมเศรษฐี เกมบันไดงู เกมสถานการณ์ โดยเฉพาะในส่วนเกมเศรษฐี เป็นบอร์ดเกมเศรษฐีเรื่องปริศนาคำทาย ซึ่งแต่ละช่องจะมีประโยคปริศนา เมื่อผู้เล่นไปตกช่องไหนจะต้องทายปริศนาให้ถูกต้องจึงจะได้คะแนน ซึ่งนอกจากจะได้ความสนุกสนานแล้ว ผู้เล่นยังได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์ เมื่อมีการเก็บคะแนนทำให้ผู้เล่นตั้งใจคิด วิเคราะห์ว่าประโยคปริศนานั้นมีคำตอบว่าอะไร การสอนโดยใช้เกมจึงทำให้นักเรียนผ่อนคลาย ลดความตึงเครียด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้พัฒนาเกมขึ้นมาใช้เองโดยพิจารณาจากความสนใจและข้อจำกัดของนักเรียน มีการจัดสถานที่การเล่นเกมที่เอื้ออำนวยต่อการเล่น ควบคุมเวลาในการเล่น และติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน จึงทำให้ได้การจัดกระบวนการเรียนรู้แต่ละแผนทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องสำนวนไทยได้อย่างเต็มที่และส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ ยิ่งนำมาใช้คู่กับแบบฝึกทำให้ผู้เรียนได้พัฒนา ได้ทบทวน ได้ฝึกซ้ำ ๆ จึงเกิดการจดจำสำนวนไทยได้ดียิ่งขึ้นเนื่องจากสนุกสนานในการเรียน โดยเฉพาะวิชาทางด้านภาษาไทย ดังที่อังคณา เกตุจันทร์ (2556, น.1) กล่าวว่า การเรียนการสอนหลักการใช้ภาษาไทย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ตึง ผลการวิจัยการสอนภาษาไทยพบปัญหาที่สอดคล้องหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นนักเรียนไม่ชอบเรียนหลักภาษา เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องเข้าใจยากไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ไม่สามารถจดจำกฎเกณฑ์เพื่อนำไปวิเคราะห์ในภาษาได้ และครูขาดเทคนิควิธีการสอนที่จะจูงใจให้นักเรียนสนใจหลักภาษา การนำเกมมาเป็นฐานการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นเทคนิคการสอนที่จูงใจให้ผู้เรียนสนใจเรียน ดังที่ธนัญสรณ์ ศรีเนธิยวดี (2564, น.45) ที่ระบุว่า การสอนโดยใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ การสอนที่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด ได้รับความสนใจมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนที่ดี เพลิดเพลิน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถในการเรียนได้เป็นอย่างมาก ซึ่งข้อดีของการสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน และสอดคล้องกับปานิสร่า หาดขุนทด และบวรวิษ รอดรัมย์ (2565, น.779) ยังกล่าวว่า

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ได้เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด หรือจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนนั้น ๆ ด้วย เพราะเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนแล้วทำให้ผู้เรียนเข้าใจ จดจำ ไม่เพียงแต่จะได้ความรู้และผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นเท่านั้น สอดคล้องกับณัฐวราพร เปลี่ยนปราม และสุทัศน์ นาคจัน (2558, น.1672) ที่ได้วิจัยเรื่องการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า แผนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 70.08/95.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70/70 และสอดคล้องกับณัชชา มัดจุ และเอี่ยมพร หลินเจริญ (2566, น.179) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบโพนิกส์ร่วมกับเกมการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.15/75.56

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั้นแสดงให้เห็นว่า การนำเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ทั้งเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน หรือเปรียบเทียบหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 60 ก็ตามต่างพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเรื่องสำนวนไทยสูงขึ้น เมื่อพิจารณาตัวเลขจะเห็นว่าก่อนเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 3.71 คิดเป็นเพียงร้อยละ 37.10 เท่านั้น เมื่อผู้เรียนได้รับการเรียนรู้แบบเกมซึ่งผู้สอนให้ความสำคัญกับการออกแบบทั้งรูปแบบ เนื้อหา เวลา กติกา กิจกรรมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับระดับนักเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ รวมถึงให้มีการทำแบบฝึกหัดเสริมไปด้วย เพื่อให้นักเรียนได้ทดลองทำในเรื่องสำนวนไทย จึงเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจนเข้าใจอย่างลึกซึ้ง งานวิจัยหลายเรื่องได้มีการนำเกมมาเป็นฐานการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางภาษา หรือทางด้านวิทยาศาสตร์ งานวิจัยทุกเรื่องต่างสะท้อนผลว่า เมื่อนำเกมมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ว่าจะเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนหรือหลังเรียนกับเกณฑ์ก็ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับมานิตา วอนเมือง และคณะ (2566, น.70) ที่ได้วิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกมวิชาภาษาจีน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง (2564, น.138) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ผลการวิจัยที่ศึกษาความพึงพอใจที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu=2.66$, $\sigma=0.23$) นั่นถือเป็นจุดเด่นของการนำเกมมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากแล้ว เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจสูงสุด ยังสะท้อนถึงความสุขในการได้เรียนรู้ ซึ่งจะเห็นว่าไม่ว่าจะเป็นด้านระยะเวลา การได้ความรู้ ความน่าสนใจ การเรียนอย่างมีความสุข และแสดงถึงความสนใจในตัวครูผู้สอนที่ตั้งใจสอน ทำให้นักเรียน พึงพอใจในการเรียน เมื่อผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนก็ทำให้การเรียนรู้เกิดผลสัมฤทธิ์ สอดคล้องกับณัฐญา สุทธิพิทยศักดิ์ (2562, น.130) ที่ระบุว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจะสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี และสอดคล้องกับ ธนัญญ์ ศรีเนียวสิน

(2564, น.51) ระบุว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น โดยคาดหวังให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความสุข เกิดกระบวนการคิดขั้นได้ด้วยตนเอง เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวันก่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองและบุคคลรอบข้าง อีกทั้งยังมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีทักษะที่สำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับภานุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง (2564, น.138) ที่ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาคี ตำบลพังงา อำเภอนางรอง จังหวัดอุดรธานี พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.28 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ และพิไลวรรณ โพธิ์เขียว และสุรตนา อติพัฒน์ (2566, น.1) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีข้อค้นพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้นักเรียนได้อย่างดีควบคู่ไปกับการทำให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน สร้างแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา ที่สะท้อนถึงแนวคิด เก่ง ดี มีความสุขในการได้เรียนรู้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ ต้องใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนค่อนข้างมาก ควรมีการปรับความยืดหยุ่นของเวลาให้เหมาะสม

1.2 ครูสามารถนำกิจกรรมการเล่นไปใช้ร่วมกับการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาและทักษะหลายด้านให้มีประสิทธิภาพ

1.3 ห้องเรียนที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะควรเป็นห้องกว้าง เพื่อให้มีระยะห่างระหว่างนักเรียนแต่ละกลุ่มพอสมควรและครูควรสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและเข้าใจในด้านน้ำใจนักกีฬา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในเรื่องอื่น ๆ และสามารถนำไปใช้กับในระดับชั้นต่าง ๆ ได้

2.2 ควรพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร่วมกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติม เช่น ความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ครูสภา

กระทรวงศึกษาธิการ.

ชนัญญา สุทธิพิทยศักดิ์ และอินทรา รอบรู้. (2562). การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อ

- ส่งเสริมทักษะการคิด เชิงมนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษา อุทัยธานีเขต 1. *วารสารบัณฑิตศึกษา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 13(1), 127-143.
- ช่อนกลิ่น กาหลง. (2559). *การวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วย กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ญาณวรรณ ปิ่นคำ, ยุพิน จันทรเรือง และอัญชลี เท่งตระกูล. (2562). การพัฒนาการสอนทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีตัวสะกด
ตรงตามมาตราโดยใช้เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มเครือข่ายพัฒนาการศึกษาแม่จันทรายสวรรค์
อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย. *วารสารบัณฑิตวิจัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 10(2), 73-92.
- ณัชชา มัดดู และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบพินิจร่วมกับเกมการศึกษา
เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารการบริหารจัดการและ
นวัตกรรมท้องถิ่น*, 5(8), 179193.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน และสุทัศน์ นาคจัน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสาร Veridian E Journal สาขา
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 8(2), 1672-1684.
- ธัญญ์สร ศรีเนธิยวสิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. *วารสาร
บาทศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์*, 7(3), 40-55.
- ปรมาภรณ์ ลิ้มเลิศเสถียร. (2557). *พลวัตของสำนวนสุภาษิตไทยในยุควัฒนธรรมสมัยนิยม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้า
ไทย.
- ปาณิสรา หาดขุนทด และบวรวิช รอดรังษี. (2565). การศึกษาผลของการสอนโดยใช้เกมด้วยสื่อ 3 รูปแบบที่มีผลต่อความสามารถ
ในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 -2. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 7(1), 777-785.
- พิไลวรรณ โพธิ์เขียว และสุรัตนา อติพัฒน์. (2566). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 15(1), 1-11.
- ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย
ใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงา อำเภอหนองหาน จังหวัด
อุดรธานี. *Journal of Roi Kaensarn Academ*, 6(7), 130-141.
- มานิตา วอนเมือง และคณะ. (2566). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการสอนโดยใช้เกม
วิชาภาษาจีน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒน์*, 3(3), 69-80.
- ส่งสุข ภาแก้ว. (2564). สำนวนไทยช่วยพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสาร. *วารสาร มจร. เลย์ปริทรรศน์*, 2(1), 128-138.
- อาทิตยา แสงสุข และคณะ. (2558). ผลการใช้ชุดฝึกทักษะภาษาไทย เรื่องสำนวนไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 17(3), 120-128.
- อังคณา เกตุจันทร์. (2556). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียน เรื่องการสร้างคำกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*,
2(1), 1-10.