

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษา
หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต

THE DEVELOPMENT OF UNDERGRADUATE EDUCATION STUDENTS'
PROFICIENCY IN FOREIGN WORDS IN THAI LANGUAGE THROUGH
BOARD GAMES-BASED LEARNING MANAGEMENT

ศิวพร โกศิยะกุล / Siwaporn Kosiyakul ¹

เตือนใจ คตติ / Tuenjai Kothdee ²

วิริยา วิริยารัมพะ / Wiriya Wiriarampa ³

ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ / Daungdao Rungcharoenkiat ⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทยของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับเกณฑ์ ร้อยละ 75 และ 3) ศึกษาเจตคติของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน รวม 24 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 3) แบบวัดเจตคติของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University), skosiyakul@gmail.com

² อาจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University), nan_n6005@hotmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Pathom Rajabhat University), yui.wiriya@gmail.com

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University), daungdao0120@gmail.com

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต หลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.33)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน, บอร์ดเกม, คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) compare the Thai subject proficiency in foreign words in Thai language of undergraduate students before and after using board games-based learning management, 2) compare the Thai subject proficiency in foreign words in Thai language of undergraduate students using board games-based learning management with the set criterion of 75%, and 3) study the undergraduate students' attitude toward board games-based learning management. The sample was 30 Thai major undergraduate students studying in the first semester of the academic year 2023 at Nakhon Pathom Rajabhat University, derived by cluster random sampling. The research instruments were 1) 3 learning management plans for 24 hours, 2) a proficiency test, and 3) an attitude questionnaire toward board games-based learning management. The statistics used for analysis were percentage, mean, standard derivation, and t-test.

The results found that:

1. The Thai subject proficiency in foreign words in Thai language of undergraduate students after using board games-based learning management was higher than that of before with statistical significance level of .05.

2. After learning through board games-based learning management, the Thai subject proficiency of undergraduate students was higher than the set criterion of 75% with statistical significance level of .05.

3. The undergraduate students had a positive attitude toward board games-based learning management at the highest level ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.33).

Keywords: board games-based learning management, board game, foreign words in Thai language

บทนำ

ภาษาไทยที่ใช้สื่อสารกันในปัจจุบัน มีบางคำที่เป็นคำยืมจากภาษาต่างประเทศ เช่น คำยืมภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ภาษาเขมร ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ และภาษาอื่น ๆ อีกมากมาย การยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย ทำให้ภาษาไทยมีคำใช้มากขึ้น เป็นการแสดงให้เห็นว่าคนไทยมีความเปิดกว้าง เรียบง่าย และยืดหยุ่น สามารถนำคำภาษาอื่นมาใช้ได้โดยไม่ต้องมาคิดสร้างคำใหม่ การยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้เกิดจากการติดต่อระหว่างประเทศ ทั้งทางการทูต การค้า และการแลกเปลี่ยน หรือถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ รวมทั้งการถ่ายทอดวัฒนธรรมและศาสนา ส่งผลให้ภาษาไทยมีคำยืมจากภาษาต่างประเทศหลากหลายภาษา ได้แก่ ภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ภาษาเขมร ภาษาจีน ภาษาชวา ภาษามลายู ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาโปรตุเกส ภาษาอาหรับ แต่ทั้งนี้การเขียนและอ่านคำเหล่านี้ต้องเป็นไปตามธรรมชาติของภาษา ซึ่งการยืมคำในภาษาอื่นมาใช้ในภาษานั้นจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจจึงจะสามารถนำมาใช้ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม ไม่ใช้อย่างผิด ๆ เพราะจะมีผลทำให้ภาษาไทยเสื่อมลงได้ คำที่ใช้อยู่ในภาษาไทย มีทั้งคำไทยที่คนไทยสร้างขึ้นเอง ซึ่งบางทีเรียกกันว่า “คำไทยแท้” กับคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งอาจเรียกกันว่า “คำยืม” การจำแนกคำไทยออกจากคำภาษาต่างประเทศได้ก็เพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจเรื่องอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่มีต่อภาษาไทย และเป็นประโยชน์ในการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เข้าถึงสุนทรียรสและอรรถรสด้วย (สอวศ์ ดำเนินสวัสดิ์, 2546: 31)

การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจะแน่นไม่ถึงเกณฑ์มาตรฐาน เนื่องจากนักศึกษาไม่สามารถแยกคำใดที่เป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คำที่ใช้เป็นคำยืมภาษาใด มีการเลือกใช้คำที่ผิด และหลักการเขียน หลักการออกเสียง ยังสับสนในการเลือกใช้คำ ด้วยเหตุคำที่มาจากภาษาต่างประเทศมีจำนวนมาก การท่องจำและการจดจำคำต่าง ๆ เกิดความยากและต้องใช้ความตั้งใจสูง ซึ่งนักศึกษาไม่มีความมุ่งมั่น และกระตือรือร้นในการเรียน จึงทำให้เกิดความสับสนในการเลือกใช้คำยืม ส่งผลให้นักศึกษาไม่เข้าใจเกี่ยวกับที่มาของคำ จึงเป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาดังกล่าวเป็นอย่างมาก อีกทั้งผลการเรียนไม่ถึงเกณฑ์มาตรฐานของนักศึกษาสายการศึกษา ผู้วิจัยเห็นว่า ควรหาวิธีสอนที่น่าสนใจและมีความสนุกสนาน เพราะนอกจากใช้ความเข้าใจแล้ว การจดจำหรือได้มีการใช้บ่อย ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

การจัดการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสามารถและความตั้งใจเรียนของนักศึกษาที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัลด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อที่จะแก้ปัญหาดังกล่าว ซึ่งผู้สอนจะต้องมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ดีต้องมุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2551: 10-12) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่ดีต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ความสนใจของผู้เรียน ความสามารถของผู้เรียน และความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมาย การเรียนรู้อย่างมีความหมาย คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิมได้อย่างมีความหมาย โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง รวมถึงการเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

สื่อและเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนที่ดีจึงควรใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้เรียนและสามารถนำผลการประเมินไปปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน (board games-based learning) เป็นการนำแนวคิดบอร์ดเกมเป็นฐานมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน โดยการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระความรู้และทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน แนวคิดนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากบอร์ดเกมมีคุณสมบัติที่เอื้อต่อการเรียนรู้หลายประการ ดังนี้ 1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน บอร์ดเกมมีองค์ประกอบที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เช่น กฎ กติกาที่ท้าทาย ตัวละครหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ภาพประกอบที่สวยงาม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม 2) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (active learning) บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการเคลื่อนย้ายตัวหมากบนกระดาน ตอบคำถาม ตัดสินใจ วางแผน และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง และเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง 3) พัฒนาทักษะต่าง ๆ บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้หลากหลาย เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดสร้างสรรค์ 4) แนวคิดบอร์ดเกมเป็นฐานสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนได้ทุกระดับชั้น และทุกวิชา โดยผู้สอนควรออกแบบบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระและทักษะที่ต้องการพัฒนาให้กับผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565: 18) ดังเช่น ปรียาภา วังมณี (2566: 95-105) ได้ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมอาชีพของฉันทในการยกระดับศักยภาพทางภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า หลังเรียนด้วยบอร์ดเกมนักศึกษามีความสามารถทางภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนเรียน (ผลต่างคะแนนเท่ากับ 9.81) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564: 88) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศของนักเรียนหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

การนำแนวคิดบอร์ดเกมเป็นฐานไปใช้ในการเรียนการสอน สามารถใช้บอร์ดเกมเพื่อสอนเนื้อหาสาระความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเป็นแนวทางการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ ผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจการจัด

การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาให้สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน เป็นการยกระดับความรู้ ความเชี่ยวชาญในการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 75
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต เป็นการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (one group pretest-posttest design)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ประกอบด้วย 1) คำที่ยืมมาจากภาษาบาลีและสันสกฤต 2) คำที่ยืมมาจากภาษาอังกฤษ และ 3) คำที่ยืมมาจากภาษาเขมรและภาษาอื่น ๆ เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาโปรตุเกส ภาษาละติน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเกาหลี ภาษาจีน

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร เป็นนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 18 ห้องเรียน จำนวน 540 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จำนวน 1 ห้องเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) ด้วยการจับสลากจำนวน 1 ห้องเรียน ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านเวลา

ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เดือน กันยายน-ตุลาคม พ.ศ. 2566

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน (board games-based learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน ทั้งนี้บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีกฎ กติกาและเป้าหมายที่ชัดเจน ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะต่าง ๆ ในการวางแผน ตัดสินใจ และดำเนินการตามเป้าหมายของเกม ด้วยเหตุนี้ บอร์ดเกมจึงสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2565: 18) แนวคิดบอร์ดเกมเป็นฐานมีจุดเด่นดังต่อไปนี้ 1) กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจ บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทาย ผู้เล่นจึงมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น 2) ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระความรู้และทักษะต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง และ 3) พัฒนาทักษะต่าง ๆ บอร์ดเกมช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร มีการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในหลากหลายระดับชั้นและวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ

ความรู้เกี่ยวกับคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย การยืมคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย เป็นผลมาจากปัจจัยหลายประการ เช่น ความสัมพันธ์ทางการค้า ความสัมพันธ์ทางการทูต ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม การติดต่อสื่อสาร การแปล เป็นต้น การยืมคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย ส่งผลต่อภาษาไทยหลายประการ เช่น ทำให้ภาษาไทยมีคำศัพท์เพิ่มขึ้น ทำให้ภาษาไทยมีความหลากหลายทางภาษา ทำให้ภาษาไทยมีความทันสมัย วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2550: 227-230) กล่าวว่า คำภาษาไทยมีลักษณะเฉพาะทางภาษา คือ เป็นคำโดด (isolating language) คือ คำศัพท์ในภาษาเป็นโครงสร้างพยางค์เดียว (monosyllabic structure) และเป็นคำสำเร็จรูปในตัวเอง เมื่อได้รับอิทธิพลจากภาษาต่างประเทศหลายประเทศ เนื่องจากเหตุผลหลายประการ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลของการยืมคำจากประเทศนั้น ๆ เข้ามาใช้ทำให้ลักษณะของภาษาไทยเปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะดั้งเดิม ได้แก่ ทำให้คำมีพยางค์เพิ่มขึ้น ทำให้มีคำควบกล้ำใช้มากขึ้น ทำให้มีคำวาทณ์ใช้มากขึ้น ทำให้ภาษาไทยมีพยัญชนะสะกดไม่ตรงตามมาตราทำให้โครงสร้างของภาษาไทยเปลี่ยนแปลง ไม่ใช่ลักษณะนามตามปกติ ใช้คำและสำนวนภาษาต่างประเทศ ใช้คำภาษาต่างประเทศปนกับภาษาไทย

จากการกล่าวถึงคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักวิชาการทางด้านภาษาศาสตร์ สามารถสรุปความได้ว่า การยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษานั้น มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีของการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ คือ ทำให้ภาษาไทยมีคำศัพท์ที่หลากหลายมากขึ้น สามารถใช้สื่อความหมายสิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างถูกต้องและตรงตามความหมายของภาษาต้นทาง ข้อเสียของการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้คือ อาจจะทำให้ภาษาไทยสูญเสียเอกลักษณ์ไปบ้าง เนื่องจากภาษาไทยมีคำศัพท์ที่สื่อความหมายสิ่งเดียวกันอยู่แล้ว หากนำมาใช้ร่วมกับคำภาษาต่างประเทศ ก็จะทำให้ภาษาไทยเกิดความซ้ำซ้อน

ความหมายของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย คือ คำที่นำมาจากภาษาอื่น เป็นการเพิ่มคำในภาษาอีกวิธีหนึ่ง เมื่อคนไทยติดต่อกับชนชาติอื่นทั้งในทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมจึงรับเอาคำในภาษาของชนชาติเหล่านั้นมาใช้ในภาษาไทย มีคำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 โดยใช้ อักษรย่อ 14 ภาษา ได้แก่ 1) ภาษาเขมร (ข.) 2) ภาษาจีน (จ.) 3) ภาษาขวา (ช.) 4) ภาษาญวน (ญ.) 5) ภาษาญี่ปุ่น (ญ.) 6) ภาษาตะเลง (ต.) 7) ภาษาบาลี (ป.) 8) ภาษาเบงกาลี (บ.) 9) ภาษาฝรั่งเศส (ฝ.) 10) ภาษามลายู (ม.) 11) ภาษาละติน (ล.) 12) ภาษาสันสกฤต (ส.) 13) ภาษาอังกฤษ (อ.) 14) ภาษาฮินดี (ฮ.) และภาษาที่ไม่ใช้อักษรย่ออีก 4 ภาษา คือ 1) ภาษาโปรตุเกส 2) ภาษาเปอร์เซีย 3) ภาษาอาหรับ 4) ภาษาทมิฬ (สมบูรณ์ ศุภจริยาวัตร, 2546: 4)

คำภาษาต่างประเทศที่จะยอมรับเข้าไว้ในพจนานุกรมไทยนั้น มีหลักกว่าเป็นคำซึ่งใช้อยู่ในภาษาไทยเป็นปกติมานานพอสมควร จนอยู่ตัวและเป็นที่เข้าใจกันได้ทั่วไป อันถือได้ว่ายุติแล้วหรือไม่ก็ต้องปรากฏอยู่ในหนังสือวรรณคดีสำคัญที่เป็นหลักฐานได้

ลักษณะการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มัลลิกา มาภา (2559: 23) กล่าวว่า คำยืมภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยมีลักษณะต่าง ๆ หลายประการ ได้แก่ ลักษณะทางรูปเขียน เช่น การใช้อักษรบางตัวที่ไม่นิยมใช้ในคำไทยแท้ การเติมตัวสะกดการันต์ การแทรก ร เข้าภายในคำ ลักษณะทางการออกเสียง เช่น เป็นคำหลายพยางค์ เป็นคำที่มีพยางค์เบา 2 พยางค์เรียงกัน และลักษณะรูปคำ เช่น คำเดียวกันมีหลายรูป บางคำมีลักษณะเหมือนคำไทยแท้ เป็นต้น ลักษณะของคำยืมภาษาบาลี สันสกฤตดังกล่าวจะทำให้เรามีแนวทางในการสังเกตว่าคำนั้นยืมจากภาษาใด และสามารถเลือกคำยืมใช้ในภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง

มัลลิกา มาภา (2559: 67, 109) กล่าวว่า การใช้คำยืมภาษาเขมรในภาษาไทยจะมีการใช้คำที่เกี่ยวข้องกับคำราชาศัพท์คำที่ใช้ในวรรณคดี คำที่เกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม และคำที่ใช้ทั่วไป ส่วนคำยืมภาษาจีนในภาษาไทยส่วนใหญ่เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับอาหาร พืช ผัก ผลไม้ สิ่งของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย คำเรียกญาติ อาคร สถานที่ ศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม คำยืมเหล่านี้ล้วนเกิดจากสาเหตุต่าง ๆ ได้แก่ การเจริญสัมพันธไมตรี การค้าขาย การอพยพ การรับประเพณี และวัฒนธรรมจนเกิดการยืมภาษาขึ้นดังกล่าว และคำยืมส่วนใหญ่มักใช้เป็นภาษาพูดจากกันในชีวิตประจำวันจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของภาษาไทยอย่างแยกกันไม่ได้

หลักการใช้คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย มัลลิกา มาภา (2559: 42) กล่าวว่า การใช้คำยืมภาษาบาลี สันสกฤตในภาษาไทยถือเป็นปรากฏการณ์ทางภาษาที่มีความหลากหลาย และใช้ภาษาคำยืมเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นในชีวิตประจำวัน เช่น คำเรียกพืช สัตว์ คำเรียกดาวนพเคราะห์ วัน จักรราศี คำเรียกอัญมณี ความเชื่อ และศาสนา นอกจากนี้ยังใช้คำยืมภาษาบาลี สันสกฤตเป็นคำสุภาพ คำทางการ ศัพท์บัญญัติ ชื่อเฉพาะ คำราชาศัพท์ และศัพท์ในวรรณคดี ซึ่งการใช้แต่ละรูปแบบแสดงถึงอิทธิพลของการยืมคำภาษาบาลี สันสกฤตในภาษาไทยซึ่งมีจำนวนมากที่สุดในบรรดาคำยืมจากภาษาต่างประเทศ

มัลลิกา มาภา (2559: 58-59) กล่าวว่า วิธีการรับคำภาษาเขมรที่ใช้ในภาษาไทย คือ การเขียนเหมือนหรือใกล้เคียงกับเขมรและอ่านอย่างเขมร เขียนอย่างเขมรแต่อ่านอย่างไทย ไทยใช้ตามเสียงอ่านของเขมรไทยดัดแปลงตัวเขียนและเสียงอ่าน ไทยดัดแปลงตัวสะกด ไทยเลือกใช้เฉพาะคำเดิม เลือกใช้เฉพาะคำแผลง

และใช้ทั้งคำเดิมและคำแผลง ซึ่งวิธีการเหล่านี้เป็นการปรับเพื่อให้เข้ากับระบบการใช้ในภาษาไทย และการออกเสียงของคนไทย

มัลลิกา มาภา (2559: 84-87) กล่าวว่า การยืมคำภาษาอังกฤษในภาษาไทยมีหลายวิธี ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงเสียงและคำ เช่น sign ออกเสียงเป็น เซ็น 2) การลากเข้าความ เช่น coffee ลากเข้าหาภาษาไทยเป็น กาแฟ 3) การทับศัพท์ เช่น kiwi เป็น กีวี 4) การบัญญัติศัพท์ เช่น ภูมิหลัง บัญญัติจาก background 5) การตัดคำ เช่น champion เป็น แชมป์ และ 6) เปลี่ยนความหมายของคำ หรือการกลายความหมาย

วิธีดำเนินการ

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และ 2) เจตคติของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ทั้งหมด 3 แผน รวมเวลา 24 ชั่วโมง ได้แก่ แผนที่ 1 เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต จำนวน 8 ชั่วโมง แผนที่ 2 เรื่อง คำยืมภาษาอังกฤษ จำนวน 8 ชั่วโมง แผนที่ 3 เรื่อง คำยืมภาษาเขมรและภาษาอื่น ๆ จำนวน 8 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนประกอบด้วย ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสืบค้นข้อมูล 2) ขั้นคิดสร้างเกม 3) ขั้นสร้างสรรค์งาน 4) ขั้นทดลองเกม 5) ขั้นสรุป และ 6) ขั้นนำไปใช้ ซึ่งที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา รายฉบับจากค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และนำไปแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ที่ใช้จัดการเรียนรู้บอร์ดเกมเป็นฐานไปทดลองใช้กับตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของขั้นตอนการสอน และองค์ประกอบของบอร์ดเกม พบว่า นักศึกษาสามารถสร้างบอร์ดเกมคำบาลีและภาษาสันสกฤตได้ และมีผลการเรียนเรื่อง คำบาลีและและภาษาสันสกฤต ผ่านเกณฑ์มาตรฐานและสามารถจดจำคำได้ดีผ่านการเล่นบอร์ดเกมซ้ำ ๆ

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) และภาษาที่ใช้ จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ผลการวิเคราะห์ พบว่า มีความยากง่ายเท่ากับ 0.38-0.76 มีค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.23-0.74 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.95

3. แบบวัดเจตคติของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน เป็นแบบวัดเจตคติ 5 ระดับ แบ่งองค์ประกอบเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ และ 3) ด้านเจตคติ รวม 15 ข้อ ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และภาษาที่ใช้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่น (reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ Cronbach (Cronbach's alpha coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบนักศึกษาก่อนเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที
2. จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นสืบค้นข้อมูล 2) ขั้นคิดสร้างเกม 3) ขั้นสร้างสรรค์งาน 4) ขั้นทดลองเกม 5) ขั้นสรุป และ 6) ขั้นนำไปใช้ จำนวน 3 แผน รวม 24 ชั่วโมง
3. ทดสอบนักศึกษาหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที
4. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน
5. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 75

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานกับเกณฑ์ร้อยละ 75 จากการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน
3. ศึกษาเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้นนำไปแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาเป็น 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การทดสอบที

(n = 30)

คะแนน	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{d}$	$S.D._{\bar{d}}$	t
ก่อนเรียน	27.87	3.89	21.80	0.75	28.91*
หลังเรียน	49.67	2.77			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงว่า นักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยก่อนและหลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานแตกต่างกัน โดยนักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75

(n = 30)

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	เกณฑ์	$\bar{X}$	S.D.	t
หลังเรียน	60	75%	49.67	2.77	9.22*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมเป็นฐานแตกต่างจากเกณฑ์ร้อยละ 75 (45 คะแนน) โดยนักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาเจตคติของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน พบว่า นักศึกษาแสดงเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$) โดยมีเจตคติในระดับมากที่สุด เรียงตามลำดับ ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานทำให้นักศึกษาสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.73$) การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานทำให้เข้าใจเนื้อหาและจดจำความรู้ได้ดี ($\bar{X} = 4.58$) การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเป็นสื่อที่ทันสมัย เหมาะสมที่จะ

นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.65$) การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานช่วยส่งเสริมทักษะการคิด และการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.70$)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเพราะผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ขั้นสืบค้นข้อมูล (the research process stage) เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ โดยให้นักศึกษาเรียนรู้ในการกำหนดคำถาม (define the question) ขั้นตอนนี้เป็นการระบุประเด็นหรือคำถามที่ต้องการหาคำตอบ ควรมีความชัดเจน เฉพาะเจาะจง และสามารถวัดผลได้ในเนื้อหาคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกม รูปแบบของบอร์ดเกม ลักษณะของบอร์ดเกม โดยค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่าง ๆ เช่น หนังสือ บทความ เว็บไซต์ บทสัมภาษณ์ โดยพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ความเกี่ยวข้องของข้อมูล และความถูกต้องของข้อมูล จากนั้นผู้สอนวางแผน พูดคุย สนทนากับนักศึกษา เพื่อเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่จะเรียน และให้นักศึกษาทดลองเล่นบอร์ดเกมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการเล่นบอร์ดเกม พบว่า นักศึกษาสนใจในการค้นคว้าข้อมูล และทดลองเล่นบอร์ดเกมอย่างสนุกสนาน 2) ขั้นคิดสร้างเกม (game design stage) ขั้นตอนนี้เป็นการคิดไอเดียใหม่ เกี่ยวกับเกมที่ต้องการสร้าง โดยอาจเริ่มต้นจากการคิดถึงธีม (theme) ของเกม กลไก (mechanics) ของเกม เป้าหมาย (objective) ของเกม และกลุ่มเป้าหมาย (target audience) ของเกม เนื้อหาคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยในเกม ในการนำเสนอเนื้อหาของเกม สิ่งสำคัญ คือ ต้องเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ จากนั้นวางแผนและออกแบบรายละเอียดต่าง ๆ ของเกม โดยอาจรวมถึงการเขียนกฎ กติกา (rules) การออกแบบกระดาน (board) การออกแบบการ์ด (cards) การออกแบบอุปกรณ์ต่าง ๆ (components) และการออกแบบกราฟิก (graphics) ขั้นคิดสร้างบอร์ดเกมนี้เป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้และเข้าใจกระบวนการนี้จะช่วยให้สามารถพัฒนาบอร์ดเกมที่สนุกและน่าสนใจได้ จากการสังเกตพบว่า นักศึกษามีการระดมความคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับบอร์ดเกม มีการทำงานเป็นทีม 3) ขั้นสร้างสรรค์งาน (create stage) ขั้นนี้เป็นการจัดทำต้นแบบ (prototype) ของเกม เพื่อทดสอบและประเมินความเหมาะสมของเกม โดยอาจทำการทดลองเล่น (play testing) กับผู้เล่นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อศึกษาว่าเกมสามารถนำเสนอเนื้อหาคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้ครบถ้วน ถูกต้อง รูปแบบเกมน่าสนใจ และท้าทายผู้เรียน ระยะเวลาในการเล่นเกม จากการสังเกตพบว่า นักศึกษาให้ความสนใจและร่วมมือการสร้างสรรค์บอร์ดเกมอย่างเป็นขั้นตอน ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และให้ข้อเสนอแนะ 4) ขั้นทดลองเกม (play test stage) ขั้นนี้เป็นการทดสอบเกมกับผู้เล่นกลุ่มใหญ่ขึ้น เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากการสังเกตพบว่า

นักศึกษามีความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียน สามารถเรียนรู้ลักษณะและเข้าใจเรื่อง คำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย สามารถจำแนกคำศัพท์ของแต่ละภาษาได้ถูกต้อง และบันทึกผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเป็นผู้เล่น และเป็นผู้สร้างบอร์ดเกม 5) ขั้นสรุป (conclusion stage) มีรายละเอียดดังนี้ 5.1) การสรุปเนื้อหาของเกมบอร์ดเกม สิ่งสำคัญ คือ ต้องเข้าใจเนื้อหาหลักของเกมในเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ผู้เล่นได้รับองค์ความรู้ ถูกต้อง และครบตามเนื้อหา โดยอาจพิจารณาจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมเพิ่มเติม เช่น อิม กลไก เป้าหมาย และผลลัพธ์ของเกม สำหรับกลไกของเกม เป็นการอธิบายวิธีเล่นของเกม โดยอาจรวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ ของเกม กฎ กติกา และเงื่อนไขต่าง ๆ กลไกของเกมมีความสำคัญต่อความสนุกและความท้าทายของเกม 5.2) สรุปเป้าหมายของเกม เป็นการอธิบายวัตถุประสงค์ของเกม ซึ่งอาจเป็นการชนะเกม การสะสมคะแนน หรือ การทำภารกิจต่าง ๆ เป้าหมายของเกมมีความสำคัญต่อความมุ่งมั่นของผู้เล่นในการเล่นเกม 5.3) สรุปความรู้จากบอร์ดเกม เป็นการอธิบายเนื้อหาที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อจบเกม หรือได้รับรางวัลต่าง ๆ ผลลัพธ์ของเกม มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของผู้เล่นในการเล่นเกม และ 6) ขั้นนำไปใช้ (application stage) เป็นขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ นักศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม จากการสังเกตพบว่า นักศึกษาให้ความสนใจ และให้ความร่วมมือในกิจกรรมเป็นอย่างดี สามารถตอบคำถาม หรืออธิบายเนื้อหาความรู้ที่อยู่ในเกมได้ ถือเป็น การทบทวนความเข้าใจเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและเกิดการเรียนรู้ และการเผยแพร่บอร์ดเกม คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยที่ได้จากการจัดการเรียนรู้สู่สาธารณะ สอดคล้องกับปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564: 88) ที่ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และบอร์ดเกมที่ส่งเสริม ความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศทั้งหมดได้รับการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 77.82/79.89 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 2) ความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศของนักเรียน หลังเรียนด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตกับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า คะแนนการทดสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีลำดับขั้นตอน คือ 1) ขั้นสืบค้นข้อมูล 2) ขั้นคิดสร้างเกม 3) ขั้นสร้างสรรค์งาน 4) ขั้นทดลองเกม 5) ขั้นสรุป และ 6) ขั้นนำไปใช้ เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล และกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ บอร์ดเกมเป็นฐานนั้น วิธีการเล่น กฎ และกติกาของบอร์ดเกมประกอบไปด้วย การ์ดคำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทยที่หลากหลาย และเป็นคำที่มักมีการใช้ผิดและพบเจอบ่อย ทำให้นักศึกษาสามารถจดจำและเข้าใจ หลักการใช้คำยืมต่าง ๆ ที่ให้ผู้เรียนได้ทำการฝึกซ้ำ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดความชำนาญ ในเนื้อหา ซึ่งนักศึกษาจะต้องเป็นผู้เล่นเกมโดยต้องร่วมมือกันในการเลือกใช้คำยืม และการแก้ไขปัญหาจำเป็นต้อง

คำนึงถึงวิธีการที่เหมาะสม หากนักศึกษาไม่สามารถเลือกใช้คำยืมที่ถูกต้อง เกมจะจบลงด้วยการแพ้ ทั้งนี้ กลไกหลักของบอร์ดเกมนักศึกษาได้พบกับความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณวลี เจนเจนประเสริฐ และเนาวนิตย์ สงคราม (2566: 188-200) ที่ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกในการจัดการ ขยะเป็นศูนย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยแบ่งออก 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ได้แก่ ผลจาก การศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับร่างรูปแบบ ค่า IOC = 0.89 สามารถนำไปทดลองใช้ได้ ระยะที่ 2 ผลคะแนนจิตสำนึกในการจัดการขยะเป็นศูนย์หลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ .05 ผลการวิเคราะห์การสังเกตพฤติกรรมการใช้รูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.01 อยู่ในระดับดี ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจิตสำนึกและคะแนนพฤติกรรม คะแนนจิตสำนึกหลังเรียน สัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมในกิจกรรมการเรียนการสอนสูง มีค่าอยู่ที่ $r = 0.785$ ผลคะแนนพึงพอใจ ในการใช้รูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.72 อยู่ในระดับดี องค์ประกอบของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ 4 ประการ ได้แก่ 1) ความเป็นองค์รวม (holisticity) 2) การเรียนรู้สภาพจริง (authenticity) 3) ความสอดคล้องกับบริบท (contextuality) 4) การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based inquiry learning) 5) กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้ ได้แก่ ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ ที่น่าสนใจ (pick an interesting phenomenon) ขั้นที่ 2 วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียนที่มีอยู่ (point out the utility of your existing lessons) ขั้นที่ 3 วางลำดับกิจกรรม (plan a sequence of activities) ขั้นที่ 4 ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (present what students have learned)

3. ผลการศึกษาเจตคติของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน พบว่า นักศึกษาได้แสดง เจตคติที่มีต่อการเรียนโดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานทำให้นักศึกษาสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เป็นลำดับขั้นตอน ฝึกคิด วิเคราะห์เนื้อหา ออกแบบเกม สร้างสรรค์เกม และทดลองใช้เกม ทำให้ผู้เรียนได้ จดจ่อกับเนื้อหา สามารถเข้าใจเนื้อหา และจดจำได้ดี เพื่อนำมาออกแบบบอร์ดเกมที่น่าสนใจและท้าทายผู้เล่น และการใช้บอร์ดเกมเป็นฐานยังเป็นสื่อที่ทันสมัย เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมทักษะ การคิด และการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับปาริชาติ ชื่นเจริญ (2563: 88) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนา กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การเก็บข้อมูลในขั้นคิดสร้างเกม พบว่า นักศึกษาใช้สถานการณ์ที่ไม่เหมาะสมกับเนื้อหาที่สร้างเกม ทำให้บอร์ดเกมมีกติกาและวิธีการเล่นที่ซับซ้อนมากเกินไป ดังนั้นควรมีการแนะนำให้นักศึกษาเลือกใช้สถานการณ์หรือลักษณะเกมที่สามารถเล่นได้ง่าย ทำท่าย ดึงดูดความสนใจของผู้เล่นเกม และขั้นตอนไม่ควรซับซ้อนเกินไป การตัดสินใจแพ้นั้นมีความเหมาะสมตามเป้าหมายของเกม เวลาที่ใช้เล่นและจำนวนผู้เล่นมีความเหมาะสมกับเวลาในคาบเรียน

2. การเก็บข้อมูลในขั้นทดลองเกม พบว่า ระหว่างการเล่นเกมนักศึกษามีความสับสนเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ส่งผลให้ใช้เวลาเล่นเกมยาวนานเกินไป และทำให้นักศึกษาบางส่วนไม่สามารถเล่นเกมได้เท่ากับนักศึกษาคนอื่น ๆ ดังนั้นก่อนเริ่มทำกิจกรรมในช่วงแรกควรอธิบายวิธีการเล่นเกมในแต่ละขั้นให้ผู้เล่นเกมได้ทราบโดยละเอียด และควรช่วยเหลือระหว่างการเล่นบอร์ดเกมอย่างทั่วถึง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยโดยมีการนำองค์ประกอบอื่น ๆ หรือเนื้อหาอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการจดจำ เช่น คำสมาส สนธิ คำทับศัพท์ วรรณคดีไทย

2. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับวิธีการบอร์ดเกมไปใช้ร่วมกับในวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนสาธิต การสอนแบบใช้เกม หรือการสอนแบบโครงงาน หากสามารถเพิ่มรูปแบบการเล่นหรือเทคนิคการเล่นได้มากขึ้น ก็จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนมากขึ้นไปด้วย

สรุป

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ประกอบด้วย 1) ขั้นสืบค้นข้อมูล เป็นการระบุประเด็นหรือคำถามที่ต้องการหาคำตอบในเนื้อหาคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกม รูปแบบ ลักษณะของบอร์ดเกม โดยค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่าง ๆ 2) ขั้นคิดสร้างเกม เป็นการคิดไอเดียใหม่ ๆ เกี่ยวกับเกมที่ต้องการสร้าง การคิดถึงธีม กลไก เป้าหมาย และกลุ่มเป้าหมายของเกม เนื้อหาคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยในเกม วางแผนและออกแบบรายละเอียดต่าง ๆ ของเกม 3) ขั้นสร้างสรรคงาน เป็นการจัดทำต้นแบบของเกม เพื่อทดสอบและประเมินความเหมาะสมของเกม โดยอาจทำการทดลองเล่นกับผู้เล่นเกมเล็ก ๆ เพื่อศึกษาว่าเกมสามารถนำเสนอเนื้อหาคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยได้ครบถ้วน ถูกต้อง รูปแบบเกมน่าสนใจ และท้าทายผู้เรียน ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม 4) ขั้นทดลองเกม เป็นการทดสอบเกมกับผู้เล่นเกมใหญ่ขึ้น เพื่อหาข้อบกพร่องและปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น 5) ขั้นสรุป เป็นการสรุปเนื้อหาของบอร์ดเกม โดยอาจพิจารณาจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม เช่น ธีม กลไก เป้าหมาย และผลลัพธ์ของเกม และ 6) ขั้นนำไปใช้ เป็นขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

นักศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม และเผยแพร่บอร์ดเกมคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยที่ได้จากการจัดการเรียนรู้สู่สาธารณะ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). **การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) ระดับประถมศึกษา**.

กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

ทิตินา แคมมณี. (2551). **14 วิธีสอนสำหรับครูมีอาชีพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาภา วังมณี. (2566, มกราคม-เมษายน). การพัฒนาเกมกระดานอาชีพของฉันทเพื่อยกระดับศักยภาพทางภาษาอังกฤษเพื่ออาชีพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. **วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)**, 13 (1), 95-108.

ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.

มัลลิกา มาลา. (2559). **ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย**. อุตรธานี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.

วรรณวลี เจนเจนประเสริฐ และเนาวนิตย์ สงคราม. (2566, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกในการจัดการขยะเป็นศูนย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. **วารสารการวัดผลการศึกษา**, 40 (107), 188-200.

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. (2550). **ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2565). **แนวทางการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สมบูรณ์ ศุภจริยาวัตร. (2546). **ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏราชนครินทร์.

สอากค์ ดำเนินสวัสดิ์. (2546). **หนังสือเรียนภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.