



The Development of Thai Learning Achievement on Pali-Sanskrit Loan Words in the Thai-Language of Matthayomsueksa 2 Students by Using a Concept Attainment Model with Boardgame

Natthaporn Yimprasert

Master of Education students Thai language teaching branch, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

E-mail: ny.nutta@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-6906-4581>

Received 27/04/2024

Revised 04/05/2024

Accepted 22/06/2024

Abstract

Background and Aims: At present, the Pali-Sanskrit language has been mixed into the Thai language more than words borrowed from other languages, and learners themselves still do not understand the differences in the language clearly. Because there is no concept of each language, the purposes of this research were to 1) compare the achievement on Pali-Sanskrit loan words in Thai languages of Matthayomsueksa 2 students before and after using a concept attainment model with boardgame. 2) study students' opinions on Thai of Matthayomsueksa 2 students by using a concept attainment model with the board game. The sample group studies used in this study were 30 secondary from Watwainiao (PunsiriWitthaya) School Thamaka Kanchanaburi in the second semester of academic 2023. Derived from Simple random sampling. By using the classroom as a random unit.

Methodology: The instrument of this research was 1) learning Management plans by using a concept attainment model with boardgame. 2) board game. 3) achievement tests on students' opinions towards learning by using a concept attainment model and board game. 4) questionnaires on students' opinions towards learning by using a concept attainment model with the board game. The data were analyzed by mean, standard deviation (S.D), and t-test dependent samples.

Results: The research results found that 1) Thai literature achievement of Matthayomsueksa 2 students after learning by using a concept attainment model with boardgame have an average of 20. Which was higher than before studying with an average of 14.93 with statistical significance at the 0.5 level. 2) The opinions of secondary towards learning by using a concept attainment model with board games were the highest positive. When considering each aspect, it was found that Students' opinions were in the average range, most agreeing is In order: The





atmosphere in organizing learning activities, followed by the benefits received from learning, and the aspect of organizing learning activities is the last. Each side has the following details.

Atmosphere in organizing learning activities The students' opinions were included in the most agreed criteria. When considering each item in order as follows: Number 1 is that students are happy in organizing learning activities. Number 2 is that students are enthusiastic in learning activities and students liked organizing learning through concept teaching formats together with board games last.

Benefits received from learning The students' opinions were included in the most agreed criteria. When considering each item in order as follows: Number 1 is that students have a role and participate in activities. Number 2 is that students can apply knowledge gained from learning activities in daily life and students have more knowledge and understanding of Pali-Sanskrit words used in the Thai language in the last order.

Organizing learning activities The students' opinions were included in the most agreed criteria. When considering each item in order as follows: Number 1 is that students are happy in organizing learning activities. Number 2 is that students are enthusiastic about learning activities and like organizing learning through concept teaching formats and board games, last in order.

Conclusion: Thai literature achievement among Matthayomsueksa 2 students significantly improved using a concept attainment model with board games, exhibiting a statistically significant increase from 14.93 to 20. Furthermore, secondary students showed a great deal of support for this method, stressing the value of positive learning environments and well-planned activities in addition to the observable advantages they experienced.

Keywords: Pali and Sanskrit Language in the Thai Language; Using a Concept Attainment Model; Board Games



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

ณัฐพร ยิ้มประเสริฐ

นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: ในปัจจุบันนี้ภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาปะปนอยู่ในภาษาไทยมากกว่าคำที่ยืมจากภาษาอื่น ๆ โดยผู้เรียนเองยังเข้าใจความแตกต่างของภาษายังไม่ชัดเจน เนื่องจากยังไม่มีมโนทัศน์ของแต่ละภาษา การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ห้อง ม.2/1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก

ระเบียบวิธีการวิจัย: เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ที่ใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมจำนวน 5 ชั่วโมง 2) บอร์ดเกมจำนวน 1 บอร์ดเกมสำหรับวัดความรู้และความเข้าใจของนักเรียน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (pretest-posttest) เรื่อง คำเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ดำเนินการโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (dependent t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ผลการวิจัย: ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.00 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 14.93 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 2) พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทุกด้าน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยเห็นด้วยมากที่สุด โดยเรียงลำดับคือ ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ และ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นลำดับสุดท้าย ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดต่อไปนี้

ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ลำดับที่ 2 คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ และนักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนแบบมนต์ศน์ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นลำดับสุดท้าย

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรม ลำดับที่ 2 คือ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และนักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทยมากขึ้น เป็นลำดับสุดท้าย

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ลำดับที่ 2 คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ และ นักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนแบบมนต์ศน์ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นลำดับสุดท้าย

สรุปผล: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อใช้รูปแบบการสอนมนต์ศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจาก 14.93 เป็น 20 นอกจากนี้ นักเรียนระดับมัธยมศึกษายังได้รับการสนับสนุนอย่างมากสำหรับวิธีนี้ โดยเน้นย้ำถึงคุณค่าของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกและกิจกรรมที่วางแผนไว้อย่างดี นอกเหนือจากข้อได้เปรียบที่สังเกตได้ที่พวกเขาได้รับ

คำสำคัญ : คำยืมภาษาบาลีสันสกฤต; รูปแบบการสอนมนต์ศน์; บอร์ดเกม

บทนำ

ประเด็นที่ผู้บริหารสถานศึกษาพัฒนาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนให้มีเสถียรภาพมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ซึ่งบ่งชี้ถึงความจำเป็นในการปรับปรุงและพัฒนาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนและการบริหารที่มีประสิทธิภาพ ผู้บริหารสถานศึกษาควรจัดเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้เฉพาะทางในการดูแลและติดตามการดำเนินงานของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการประเมินผลและการปรับปรุงแก้ไขปัญหาย่างรวดเร็วและเป็นระบบ เพื่อให้การใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นไปอย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพสูงสุด ดังที่ศรีสุตา จริยากุล (2551: 200) ได้แสดงทรรศนะว่า ภาษาไทยมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นเครื่องมือที่สะท้อนถึงความรู้เรื่องของคนไทย การใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องจึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและถ่ายทอดวัฒนธรรมของไทยให้แก่คนรุ่นใหม่และสังคมโดยรวม

จากความสำคัญของภาษาไทยที่กล่าวถึง สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ซึ่งกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ภาษาไทยในสาระที่ 4 "หลักการใช้ภาษาไทย" โดยมีมาตรฐาน ท 4.1 เน้นการเข้าใจธรรมชาติของภาษา หลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา รวมถึงการรักษาภาษาไทยเป็นสมบัติของชาติ และการใช้คำภาษาต่างประเทศที่มีความหมายในภาษาไทยอย่างถูกต้อง แม้หลักสูตรจะเน้นความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาไทย แต่ผลการสอบวัดระดับทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน ปี 2565 ของโรงเรียนวัดหวาย

เหนียว (ปทุมธานีวิทยา) แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลเฉลี่ยความสามารถทางภาษาไทยต่ำที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียนอยู่ที่ร้อยละ 52.81 และคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ที่ร้อยละ 40.10 ซึ่งต่ำกว่ามาตรฐานการเรียนรู้ในข้ออื่น ๆ

นอกจากนี้ โรงเรียนวัดห้วยเหนียว (ปทุมธานีวิทยา) ได้ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำหรับปีการศึกษา 2565 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า จากการวิเคราะห์เนื้อหาข้อสอบตามมาตรฐาน ท 4.1 ซึ่งเกี่ยวกับคำยืมภาษาต่างประเทศ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพียง 42.81 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับของโรงเรียน (ปรับปรุง, พอใช้, ต่ำ, ต่ำมาก) คะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่าร้อยละ 50.00 ถืออยู่ในระดับคุณภาพพอใช้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจในหลักภาษาไทยที่ต่ำกว่าร้อยละ 50.00 และขาดความเข้าใจที่จำเป็นในสาระการเรียนรู้หลักภาษาไทย ปัญหานี้จึงเป็นเรื่องที่ต้องการการแก้ไขจากผู้สอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้น โดยการวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยเฉลี่ยเพียง 42.81 พบว่า สาเหตุหลักมาจากการที่นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาของหลักภาษาไทยอย่างแท้จริง โดยเฉพาะในเรื่องคำที่ยืมจากภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ซึ่งมีกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อน เช่น คำภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตที่ผสมผสานอยู่ในภาษาไทยมากกว่าภาษาอื่น ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในการใช้ภาษา นอกจากนี้ยังเกิดจากวิธีการเรียนการสอนที่ล้าสมัย เช่น การสอนที่เน้นการท่องจำเนื้อหาโดยไม่เน้นการทำความเข้าใจ ใช้เพียงแค่หนังสือและกระดานดำ ทำให้การเรียนรู้ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิธีการสอนที่ล้าสมัยเช่นนี้มักสร้างความเบื่อหน่ายให้แก่ผู้เรียน เพราะผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าและความจำเป็นของการเรียนหลักภาษาไทย โดยเฉพาะในเรื่องของภาษาบาลีและสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย เนื่องจากวิธีการสอนของครูไม่น่าสนใจและไม่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการแก้ไขปัญหาคำยืมจากภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยเฉพาะในเรื่องของภาษาบาลีและสันสกฤต ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผสมผสานอยู่ในภาษาไทยมากกว่าคำที่ยืมจากภาษาอื่น ๆ การแก้ไขนี้จะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาและปรับปรุงวิธีการสอนให้มีความทันสมัยและมีความน่าสนใจมากขึ้น เพื่อเพิ่มความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ของนักเรียนในชีวิตจริง เนื่องจากเหตุผลหลายประการ ประการแรกคือ ความสัมพันธ์ทางด้านศาสนา ซึ่งภาษาบาลีและสันสกฤตมีบทบาทสำคัญในพระพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์ โดยชาวไทยที่นับถือศาสนาพุทธ ซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติ มักมีการปฏิบัติตามคติของศาสนาพราหมณ์ในชีวิตประจำวันและในประเพณีต่าง ๆ ทำให้มีการนำคำศัพท์เฉพาะทางศาสนาจากภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทย ประการที่สองคือ ความสัมพันธ์ทางด้านประเพณีและวัฒนธรรม อินเดียซึ่งเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมเจริญรุ่งเรืองมาช้านาน มีอิทธิพลอย่างมากต่อประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก่อนที่วัฒนธรรมตะวันตกจะเข้ามา ไทยได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมและวัฒนธรรมของอินเดียรวมถึงภาษาดด้วย ทำให้ภาษาไทยมีการนำคำและหลักการทางภาษาอินเดียเข้ามาใช้ในระบบภาษาไทยอย่างลึกซึ้ง ประการที่สามคือ ความสัมพันธ์ทางด้านวิชาการ เมื่อวิทยาศาสตร์และวิทยาการมีการพัฒนาและก้าวหน้าขึ้น คำที่ใช้ในภาษาไทยเดิมไม่เพียงพอต่อการอธิบายแนวคิดและความรู้ใหม่ ๆ จึงมีความจำเป็นต้องรับคำภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาใช้ เพื่อให้มีคำศัพท์ที่เหมาะสมและครบถ้วนในการสื่อสารและบรรยายความก้าวหน้าทางวิทยาการ และ ประการสุดท้ายคือ ความสัมพันธ์ทางด้านวรรณคดี วรรณคดีของอินเดียมีอิทธิพลต่อวรรณคดีไทยอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นวรรณคดี

สันสกฤตหรือวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับชาดกในพุทธศาสนา เมื่อวรรณคดีเหล่านี้แพร่หลายในเมืองไทย ทำให้มีการยืมคำภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทยเพิ่มขึ้นอย่างมาก (สุธินันท์ พงศ์พิบูลย์, 2535: 2-7)

คำภาษาบาลีสันสกฤตได้มีบทบาทสำคัญในการปะปนเข้ามาในภาษาไทยในหลายด้าน ดังนั้น การที่นักเรียนมีความเข้าใจในหลักภาษาไทยได้ไม่ตื้นเขิน มักเกิดจากการขาดมโนทัศน์เกี่ยวกับคำภาษาบาลีและสันสกฤต เนื่องจากมโนทัศน์เป็นโครงสร้างพื้นฐานทางสติปัญญาที่สำคัญในการคิดประเภทต่าง ๆ สุรางค์ ไคว่ตระกูล (2552: 302) อธิบายว่า มนุษย์ไม่สามารถคิดได้หากขาดมโนทัศน์เป็นพื้นฐาน เนื่องจากการคิดเชิงมโนทัศน์ถือเป็นรากฐานสำคัญของกระบวนการคิดประเภทอื่น ๆ (Jahnke & Nowaczyk, 1998: 230, Santrock, 2003: 353) ดังนั้น ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงมโนทัศน์ (Conceptual Thinking) ผ่านรูปแบบการสอนมโนทัศน์ (Concept Attainment Model) ที่ Joyce & Weil (1992) ได้พัฒนาขึ้น โดยใช้แนวทางทฤษฎีของ Bruner, Goodnow, และ Austin หลักการสำคัญของรูปแบบการสอนนี้คือการพัฒนาความเข้าใจมโนทัศน์ (Concept Attainment) ซึ่งหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการค้นหาลักษณะสำคัญของมโนทัศน์ และสามารถจำแนกตัวอย่างที่เป็นมโนทัศน์ออกจากตัวอย่างที่ไม่เป็นมโนทัศน์ได้ นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2563: 221-296) ยังอธิบายวัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอนนี้ว่า มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มโนทัศน์ของเนื้อหาสาระอย่างเข้าใจและสามารถให้คำนิยามของมโนทัศน์นั้น ๆ ได้ด้วยตนเอง

นอกเหนือจากการใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์แล้ว ควรมีการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายและน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและสนใจกับบทเรียนมากยิ่งขึ้น การนำบอร์ดเกมมาใช้ในระบบการศึกษา กำลังเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยการบูรณาการหรือประยุกต์แนวคิดของบอร์ดเกมแต่ละเกมเข้ากับการจัดการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และวิทยาศาสตร์ จะช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนามโนทัศน์ในหลากหลายวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Hinebaugh, 2009) การนำแนวคิดของบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้กับเนื้อหาวิชาจะช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยการเล่นเกมที่สนุกสนานจะทำให้พวกเขาได้เรียนรู้แนวคิดของรายวิชานั้น ๆ อย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ (Crews, 2011: 10-13) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้ดีขึ้นในแต่ละครั้ง

ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมจึงเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาด้วยความสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ทั้งทักษะทางปัญญาและทักษะทางสังคม ด้วยลักษณะการจำลองสถานการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกัน บอร์ดเกมจึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้ได้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม เช่นเดียวกับที่ Treher (2011) พบว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เนื่องจากบอร์ดเกมช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ ผ่อนคลาย และสนุกสนาน นอกจากนี้ บรรยากาศของการแข่งขันยังสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น ซึ่งทำให้การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เป็นวิธีที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง

การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงถือเป็นสื่อและนวัตกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์ตรงและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุดชนิดหนึ่ง เหมือนที่ Dale (1969: 42), ฐาปณีย์ ธรรมเมธา (2557: 47-48), กิดานันท์ มลิทอง (2548: 108-109) และอัมพร อังศรีพวง (2545: 4) ได้กล่าวว่า สื่อการ

เรียนรู้และนวัตกรรมมีบทบาทสำคัญในการจัดและเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างหลากหลายและน่าสนใจ ซึ่งช่วยกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ฝึกทักษะ และการปฏิบัติ โดยทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ การใช้สื่อการเรียนรู้ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ช่วยเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนจากการเป็นผู้บอกความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน บรรยากาศการเรียนรู้จึงเต็มไปด้วยความสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ศึกษาและสนใจในการนำแนวทางการใช้บอร์ดเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กนักเรียนบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ เนื่องจากเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังเป็นวิธีสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เมื่อเปรียบเทียบการเรียนการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบบรรยายและการฝึกอบรม พบว่า การใช้บอร์ดเกมมีข้อดีหลายประการ เช่น ความปลอดภัยสูงกว่า การมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่มากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนได้ทันที นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถเชื่อมโยงบทเรียนหรือเกมเข้ากับบริบทชีวิตจริงได้ง่ายกว่า (Trybus, 2014) ดังนั้น ผู้วิจัยเชื่อว่าการนำบอร์ดเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้นั้น เป็นแนวทางที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาความรู้ด้านหลักภาษาของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำรูปแบบการสอนมโนทัศน์ (Concept attainment model) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับบอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้สูงขึ้น และเพิ่มความสนใจในการเรียนของนักเรียน แนวทางนี้จะเป็นแนวทางที่ครูภาษาไทยสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการคิดและการมีส่วนร่วมของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

การทบทวนวรรณกรรม

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปัญญสิริวิทยา)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ได้กล่าวถึงหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ไว้ดังนี้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปัญญสิริวิทยา)

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปัญญสิริวิทยา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (2566) มีรายละเอียดคำอธิบายรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ดังนี้

คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา ท22102

ภาษาไทยพื้นฐาน

เวลา 3 ชั่วโมง / สัปดาห์

ฝึกอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรอง จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน เขียนผังความคิด อภิปรายแสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน คัดลายมือตัวบรรจงครึ่งบรรทัด เขียนบรรยาย พรรณนา เรียงความ ย่อความ พูดสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังและดู วิเคราะห์ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น และความน่าเชื่อถือของข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ รวบรวมและอธิบายความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ใน

ภาษาไทยวิเคราะห์โครงสร้างประโยค ผูกการใช้คำราชาศัพท์ สรุปเนื้อหา วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมท้องถิ่นที่อ่าน สรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนภาษา กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เพื่อให้เกิดการพัฒนาสมรรถภาพการเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้า นำความคิดไปใช้ในการตัดสินใจแก้ไขปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิตให้สอดคล้องกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด มีนิสัยรักการอ่าน การเขียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเนื้อหาเกี่ยวกับการคำภาษาบาลี – สันสกฤต ในภาษาไทย ในหน่วยที่ 10 ชื่อหน่วย เย็นศิระเพราะพระบริบาล จำนวน 5 ชั่วโมง

2. แนวคิดเกี่ยวกับคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

2.1 ประวัติของคำภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทย

ในประเทศไทยมีการยืมคำมาจากภาษาต่างประเทศมากมาย โดยเฉพาะภาษาบาลีและสันสกฤต ซึ่งเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและศาสนา สุภคัช สุนทรภู่ (2565) อธิบายว่า การยืมคำหมายถึงการที่ภาษาหนึ่งรับคำจากภาษาหนึ่งเข้ามาใช้ในภาษาของตน โดยการเปลี่ยนแปลงเสียง การเปลี่ยนแปลงคำ หรือการเปลี่ยนแปลงความหมาย และบางครั้งยังรวมถึงการปรับเปลี่ยนไวยากรณ์ เพื่อให้การใช้ภาษาดังกล่าวสะดวกและเหมาะสมกับภาษาใหม่ การยืมภาษาเป็นการสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างภาษาที่ให้ยืมและภาษาที่รับยืม ซึ่งมีผลกระทบต่อด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และการเมืองการปกครอง เป็นต้น สอดคล้องกับการอธิบายของ จีรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556) ที่ระบุว่า “คำยืม” เป็นลักษณะธรรมชาติของภาษา ซึ่งมักมีการหยิบยืมคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ร่วมกับภาษาของตนเองอย่างสม่ำเสมอ การยืมคำจากภาษาอื่นช่วยเพิ่มความหลากหลายของถ้อยคำและทำให้การสื่อสารสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น การนำคำจากภาษาต่างประเทศมาใช้ไม่เพียงแต่เพิ่มความหลากหลายของศัพท์ แต่ยังช่วยให้ภาษาใหม่มีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมได้ดีขึ้น

2.2 สาเหตุที่คำภาษาบาลีสันสกฤตเข้ามาในภาษาไทย

ภาษาที่มีความสัมพันธ์กับภาษาไทยมากที่สุดก็คือภาษาบาลีและสันสกฤต เนื่องจากมีการยืมคำจากภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทยอย่างแพร่หลาย จีรวัดน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่ภาษาบาลีและสันสกฤตเข้ามาปะปนในภาษาไทยว่า เกิดจากหลายปัจจัย เช่น ความสัมพันธ์ทางด้านศาสนา ซึ่งภาษาบาลีและสันสกฤตมีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาและศาสนาพราหมณ์ที่ชาวไทยนับถือ ความสัมพันธ์ทางด้านประเพณีและวัฒนธรรม ซึ่งอินเดียมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไทยมา ก่อนการเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์ทางด้านวิชาการและวรรณคดี ที่ภาษาบาลีและสันสกฤตมีบทบาทสำคัญในการสร้างคำศัพท์และแนวคิดที่เข้ามามีอิทธิพลต่อภาษาไทย

2.3 ความจำเป็นในการรับคำภาษาบาลีสันสกฤตมาใช้ในภาษาไทย

ความจำเป็นในการรับคำบาลีสันสกฤตมาใช้มี 2 ลักษณะคือ

2.3.1 เนื่องจากภาษาบาลีสันสกฤตมีคำใช้มากแต่ละคำมีอรรถลักษณะ

2.3.2 รับมาเพื่อความสละสลวยของภาษา การรับคำบาลีสันสกฤตใช้เพื่อความสละสลวยของภาษาไทย

2.4 ลักษณะคำภาษาบาลี

นักวิชาการได้กล่าวถึงลักษณะของคำภาษาบาลีไว้ ดังนี้

วัชรีย์ เพชรรัตน์ (2553) และเอื้อน เล่งเจริญ (2535) ได้กล่าวถึงลักษณะของคำภาษาบาลีโดยสรุปได้ดังนี้

1. ในภาษาบาลีมีพยัญชนะ 33 ตัว พยัญชนะวรรค 25 ตัว พยัญชนะวรรค 8 ตัว (ไม่มีพยัญชนะ ศ ษ) ดังนั้น คำใดที่มี ศ ษ (เช่น เศรษฐี, ฤๅษี) คำนั้นไม่ใช่คำบาลีแต่เป็นคำสันสกฤต

2. ในภาษาบาลีมีสระ 8 ตัว อะ อา อิ อี อุ ู เอ โอ ไม่มีสระ ไอ เอา ฤ ฦ ดังนั้น คำใดที่มีสระ 4 ตัว คือ ไอ เอา ฤ ฦ คำนั้นไม่ใช่คำบาลี แต่เป็นคำสันสกฤต เช่น ไพรชณีย์, เภาราณ, มฤค

3. ภาษาบาลีไม่มีพยัญชนะประสมหรือควบกล้ำ (บาลีใช้คำควบกล้ำน้อยกว่าสันสกฤต)

4. บาลีใช้ ริ เช่น อริยะ - จริยะ (อริย จริยา) ฯลฯ

5. อิ อุ ในบาลี เช่น อิทธิ สันสกฤต จะเป็น ฤ เช่น ฤทธิ ฯลฯ

6. สังเกตจากพยัญชนะตัวสะกดและตัวตาม คือ พยัญชนะที่ประกอบอยู่ข้างท้ายสระประสมกับสระและพยัญชนะต้น เช่น ทุกข์ = ตัวสะกด ตัวตาม คือ ตัวที่ตามหลังตัวสะกด เช่น สัจทุกข เป็นต้น คำในภาษาบาลีจะต้องมีสะกดและตัวตามเสมอ โดยดูจากพยัญชนะบาลี มี 33 ตัว

7. สังเกตจากพยัญชนะ “พ” จะมีใช้ในภาษาบาลีในไทยเท่านั้น เช่น จุฬา ครุฬ อาสาฬหวิฬาร โฬฬาร พฬ เป็นต้น

8. สังเกตจากตัวตามในภาษาบาลี จะมาเป็นตัวสะกดในภาษาไทยโดยเฉพาะวรรค ฏ และวรรคอื่น ๆ บางตัว จะตัดตัวสะกดออกเหลือแต่ตัวตามเมื่อนำมาใช้ในภาษาไทย ยกเว้นคำโบราณที่นำมาใช้แล้วไม่ตัดรูปคำซ้ำออก เช่น ศัพท์ทางศาสนา ได้แก่คำว่า วิปัสสนา จิตตวิสุทธี ก็จะมี ลักษณะ เป็นต้น

9. พยัญชนะสังโยค หรือ ตัวสะกดตัวตามในภาษาบาลีมีกฎ ดังนี้

1) พยัญชนะตัวที่ 1 สะกด พยัญชนะตัวที่ 1 ตาม (ซ้อนตัวเอง)

2) พยัญชนะตัวที่ 1 สะกด พยัญชนะตัวที่ 2 ตาม

3) พยัญชนะตัวที่ 3 สะกด พยัญชนะตัวที่ 3 ตาม

4) พยัญชนะตัวที่ 3 สะกด พยัญชนะตัวที่ 4 ตาม

5) พยัญชนะตัวที่ 5 สะกด พยัญชนะในวรรคเดียวกันตามได้ทั้ง 4 ตัวและตามตัวเองได้ด้วย (ยกเว้น ง ตามตัวเองไม่ได้)

2.5 ลักษณะคำภาษาสันสกฤต

นักวิชาการได้กล่าวถึงลักษณะของคำภาษาสันสกฤตไว้ ดังนี้

วัชรีย์ เพชรรัตน์ (2553) และเอื้อน เล่งเจริญ (2535) กล่าวถึงลักษณะของคำภาษาสันสกฤตสรุปได้ดังนี้

1. พยัญชนะสันสกฤต มี 35 ตัว คือ พยัญชนะบาลี 33 ตัว + 2 ตัว คือ ศ ข ฉะนั้นจึงสังเกตจากตัว ศ ข มักจะเป็นภาษาสันสกฤต เช่น กษัตริย์ ศึกษา เกษียร พฤกษ์ ศีรษะ เป็นต้น ยกเว้น คำไทยบางคำที่ใช้เขียนด้วยพยัญชนะทั้ง 2 ตัวนี้ เช่น สอก คีค คอ เส้า ศก ดาษ กระดาษ ฝรั่งเศส ฝิดาษ ฯลฯ
2. สระในภาษาสันสกฤตมีมากกว่าในบาลี คือ บาลีมี 8 ส่วน ภาษาสันสกฤตมี 13 คือ อะ อา อิ อี อุ ู เอ โอ (เหมือนบาลี) ไอ เอา ฤ ฦ ฤ ดังนั้นคำใดที่มี ศ หรือ ข หรือสระตัวใดตัวหนึ่ง คือ ไอ เอา ฤ ฦ ฤ คำนั้นเป็นคำที่มาจากภาษาสันสกฤต ตัวอย่าง เช่น ศีรษะ ฤๅษี ศรัทธา กษณะ เกษตร ไพรชนีย์ เสาวคนธ์ ตถุณมฤค พฤกษา ฤกษ์ ไพจิตร ฤทธิ เป็นต้น
3. ไม่มีหลักการสะกดแน่นอน ภาษาสันสกฤต ตัวสะกดตัวตามจะอยู่ข้ามวรรคกันได้ไม่กำหนดตายตัว เช่น อัปสร เกษตร ปรัชญา อักษร เป็นต้น
4. สังเกตจากสระ สระในภาษาบาลี มี 8 ตัว คือ อะ อา อิ อี อุ ู เอ โอ ส่วนสันสกฤต คือสระภาษาบาลี 8 ตัว + เพิ่มอีก 6 ตัว คือ สระ ฤ ฦ ฤ ฦ ไอ เอา ถ้ามีสระเหล่านี้อยู่และสะกดไม่ตรงตามมาตราจะเป็นภาษาสันสกฤต เช่น ตถุณมัย ไอศวรรย์ เสาร์ ไพรชนีย์ ฤๅษี คฤหาสน์ เป็นต้น
5. สังเกตจากพยัญชนะควบกล้ำ ภาษาสันสกฤตมักจะมีคำควบกล้ำข้างท้าย เช่น จักร อัครบุตร สตรี ศาสตร อาทิตย จันทร ประมาท ประทีป ประถม เป็นต้น
6. ในภาษาสันสกฤต นิยมใช้ปัจจัย “อิน” เช่น เวทิน เมธิน วาทิน วศิน โยคิน เป็นต้น
7. ภาษาสันสกฤต มีตัวสะกดควบ เช่น อาทิตย จันทร จิตร จักร สมัคร
8. สังเกตจากคำที่มีคำว่า “เคราะห์” มักจะเป็นภาษาสันสกฤต เช่น เคราะห์ อนุเคราะห์ เป็นต้น
9. สังเกตจากคำที่มี “ท” อยู่ เช่น จุฑา กริธา ครุฑ มณเฑียร จัณฑาล เป็นต้น
10. สังเกตจากคำที่มี “รร” อยู่ เช่น สรรค์ ธรรม์ วรรณ บรรพต ภรรยา ต้น
11. พยัญชนะสังโยค (ตัวสะกดตัวตาม) ในภาษาสันสกฤต ไม่จำเป็นต้องอยู่ในวรรคเดียวกันเหมือนภาษาบาลี คือ จะอยู่ต่างวรรคกันก็ได้ เช่น สัปตार्ท ปรัชญา มุกติ สัตว์ มัตสยา เป็นต้น
12. คำในภาษาสันสกฤตมี “รร” ซึ่งเรียกว่า “เรผะ”

3. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการการสอนมโนทัศน์

Joyce & Weil (1992) ได้พัฒนารูปแบบนี้ขึ้นโดยใช้แนวคิดของ Bruner Goodnow and Austin (1956) ว่าการเรียนรู้มโนทัศน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น สามารถทำได้โดยการค้นหาคุณสมบัติเฉพาะที่สำคัญของสิ่งนั้น เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการจำแนกสิ่งที่ใช่และไม่ใช่สิ่งนั้นออกจากกันได้ ทั้งนี้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มโนทัศน์ของเนื้อหาสาระต่าง ๆ อย่างเข้าใจ และสามารถให้คำนิยามของมโนทัศน์นั้น ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยสามารถสรุปองค์ขั้นตอนของรูปแบบการสอนมโนทัศน์ได้ 3 ขั้นตอน ซึ่งแต่ละขั้นตอนประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การนำเสนอข้อมูลและการระบุมโนทัศน์ (presentation of data and identification of concept) ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้

1.1 ครูนำเสนอตัวอย่างที่เป็นมโนทัศน์และไม่เป็นมโนทัศน์ สลับกัน

1.2 นักเรียนพิจารณาตัวอย่างในข้อ 1.1

1.3 นักเรียนทดลองสร้างความเข้าใจหรือสมมติฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับมโนทัศน์

1.4 นักเรียนกำหนดคำนิยามจากลักษณะที่สำคัญของมโนทัศน์

ขั้นตอนที่ 2 การทดสอบความเข้าใจมโนทัศน์ (testing attainment of the concept ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้

2.1 ครูเสนอตัวอย่างที่เป็นมโนทัศน์และไม่เป็นมโนทัศน์ เพิ่มเติม แล้วให้นักเรียนระบุว่าตัวอย่างใดเป็นมโนทัศน์และตัวอย่างใดไม่เป็นมโนทัศน์ โดยใช้ สมมติฐานเบื้องต้นของตน

2.2 ให้นักเรียนกำหนดสมมติฐานใหม่จากการเรียนรู้ตัวอย่างในข้อ ที่ 2.1

2.3 ครูเฉลยสมมติฐานที่ถูกต้อง แล้วบอกชื่อมโนทัศน์ นิยาม และลักษณะที่สำคัญของมโนทัศน์

2.4 นักเรียนยกตัวอย่างตามมโนทัศน์ที่ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์กลยุทธ์การคิด (analysis strategies) ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้

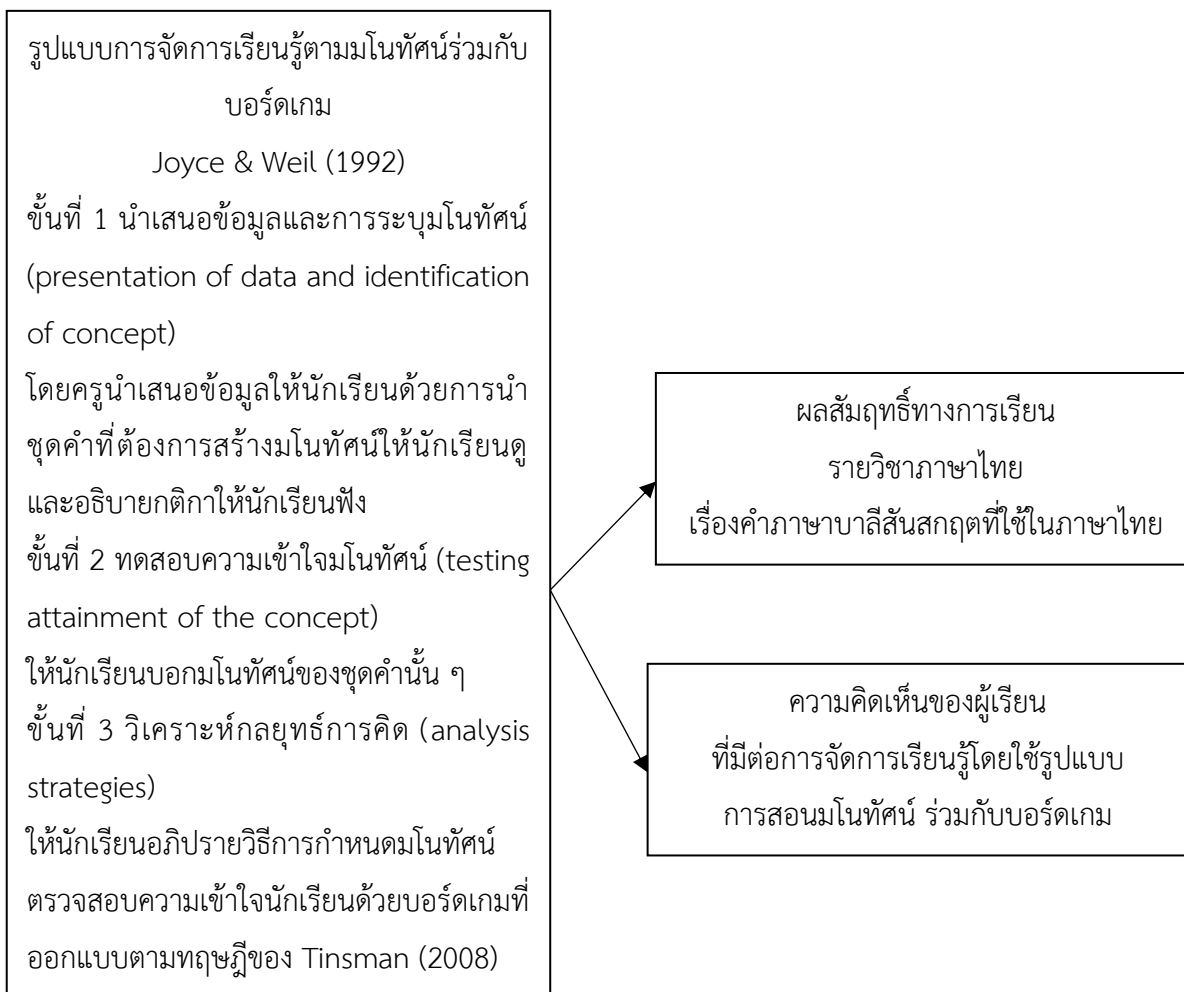
3.1 นักเรียนอภิปรายวิธีการที่ใช้กำหนดสมมติฐานเพื่อทำความเข้าใจมโนทัศน์

3.2 นักเรียนสรุปชื่อ นิยามและลักษณะที่สำคัญของมโนทัศน์ที่ถูกต้อง

4. แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม

ในปัจจุบัน การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเกมสามารถสร้างความเข้าใจในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ให้กับนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ช่วยให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น และเพิ่มความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ นอกจากนี้ เกมยังช่วยพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาให้กับนักเรียนอีกด้วย โดยเฉพาะบอร์ดเกม ซึ่งเป็นเกมที่มีหลายประเภทและรูปแบบ เช่น เกมที่ใช้การ์ด ชิ้นส่วนต่าง ๆ หรือหมากที่วางบนพื้นที่เล่น มีการกำหนดกติกาและวิธีการเล่นที่หลากหลาย สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียว สองคน หรือหลายคน การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการบูรณาการกับวิชาต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม ทั้งนี้บอร์ดเกมเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้ตัวเบี้ย การ์ด สมุด หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในการดำเนินการ ซึ่งสามารถมีรูปแบบและกติกาที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับลักษณะของเกมนั้น ๆ เกมเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อความสุขสนุกสนานของผู้เล่น แต่แฝงไปด้วยการฝึกทักษะที่สำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ การวางแผน และการตัดสินใจ นอกจากนี้ บอร์ดเกมมักจะมีการเล่นที่ต้องใช้การปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า ซึ่งช่วยในการพัฒนาทักษะความสามารถต่าง ๆ พร้อมกับกระตุ้นให้เกิดการฝึกสมองเพื่อการเรียนรู้และความสนุกสนาน (ศิวินิต อรรถวุฒิกุล, 2555: 12)

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร: ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปทุมสิริวิทยา) อำเภอดำรงวิทยารัษฎา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีทั้งหมด 2 ห้องเรียน จำนวน 75 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง: กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปทุมสิริวิทยา) อำเภอดำรงวิทยารัษฎา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ห้อง ม.2/1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ที่ใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมจำนวน 5 ชั่วโมง

2.2 บอร์ดเกมจำนวน 1 บอร์ดเกมสำหรับวัดความรู้และความเข้าใจของผู้เรียน

2.4 แบบทดสอบ เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 9 ข้อ ประกอบด้วย ด้านการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 ข้อ ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ข้อ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้จำนวน 3 ข้อ

1. ขั้นตอนเตรียมการทดลอง

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องมือ อาทิ หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (พ.ศ.2560) หลักสูตรโรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การสอนหลักการใช้ภาษา การสอนแบบมโนทัศน์และบอร์ดเกม คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย การสร้างบอร์ดเกมและการสร้างแบบทดสอบ เป็นต้น

2. ขั้นสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ที่ใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมจำนวน 5 ชั่วโมง

2.1.1 ผู้วิจัยศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนแบบมโนทัศน์และบอร์ดเกม จากนั้นนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 นำเสนอข้อมูลและการระบุมโนทัศน์ (presentation of data and identification of concept) โดยครูผู้สอนเตรียมข้อมูลสำหรับให้นักเรียนจำแนก (บัตรคำ) อธิบายกติกาในการเรียนให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจตรงกัน จากนั้นครูผู้สอนนำเสนอข้อมูลตัวอย่างของมโนทัศน์ที่ต้องการสอนและข้อมูลที่ไม่ใช่ตัวอย่างของมโนทัศน์ที่ต้องการสอน

ขั้นที่ 2 ทดสอบความเข้าใจมโนทัศน์ (testing attainment of the concept) โดยให้นักเรียนบอกคุณสมบัติเฉพาะของคำภาษาบาลีสันสกฤต

ขั้นที่ 3 ผู้สอนและนักเรียนอภิปรายร่วมกันถึงวิธีการที่นักเรียนใช้ในการหาคำตอบให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดของตนเอง และตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

2.1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องทางด้านเนื้อหาการใช้ถ้อยคำ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม

2.1.3 นำแผนจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน แบ่งออกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ 1 คน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ เมื่อนำผลการพิจารณาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกรายการ

ประเมิน ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับแก้ไขขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการระบุขั้นตอนการสอนโดยใช้โน้ตอย่างละเอียด

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำแผนมาปรับปรุงเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ม.2/1 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน

2.2 บอร์ดเกม

2.2.1 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม (board game) ศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาออกแบบบอร์ดเกมของผู้วิจัย โดยเลือกรูปแบบบอร์ดเกมที่ซับซ้อน ผู้เรียนในวัยมัธยมศึกษาสามารถใช้งานได้

2.2.2 ผู้วิจัยเลือกสร้างบอร์ดเกมขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม และศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาออกแบบบอร์ดเกมของผู้วิจัย โดยเลือกแนวคิดการสร้างของบอร์ดเกมของ Tinsman (2008)

2.2.3 นำบอร์ดเกมเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ จากนั้นนำบอร์ดเกมให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนตรวจสอบ แบ่งออกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ 1 คน

2.2.4 ปรับปรุงแก้ไขขนาดตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.2.5 นำบอร์ดเกมที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำบอร์ดเกมไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้อง ม.2/1 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน

2.3 แบบทดสอบ เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย

2.3.1 ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (พ.ศ.2560) และศึกษาหลักสูตรโรงเรียนวัดห้วยเหินยว (บุญสิริวิทยา) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย

2.3.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย เป็นแบบตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ มีสัดส่วนตามวัตถุประสงค์ ออกข้อสอบให้ครอบคลุมตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยในแต่ละข้อมีตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ตัวเลือก โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนคือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิด ได้ 0 คะแนน

2.3.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา เพื่อปรับปรุงและแก้ไข

2.3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ที่แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน แบ่งออกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง และวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 1.00 โดยได้เลือกแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.41 – 0.65 ค่าอำนาจของแบบทดสอบเท่ากับ 0.30 – 0.50

2.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทยไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปัญญสิริวิทยา) อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำแบบทดสอบมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของข้อสอบปรนัย โดยใช้สูตร KR-20 (Kuder and Richardson -20) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.61 นำแบบทดสอบไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปัญญสิริวิทยา) อำเภอท่ามะกา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ห้อง ม.2/1 จำนวน 30 คน

2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 1 ฉบับ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 9 ข้อ โดยมีโครงสร้างคำถามสำหรับนักเรียนถึงประเด็นการจัดการเรียนการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกมตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.4.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถาม กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างแบบสอบถาม โดยตั้งวัตถุประสงค์ของการศึกษาว่า เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

2.4.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ข้อ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ จำนวน 3 ข้อ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 3 ข้อ โดยใช้การวัดความคิดเห็น 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert)

2.4.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และตรวจสอบภาษาเพื่อปรับปรุงและแก้ไข

2.4.4 นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การใช้

ภาษา (Index of Item Objective Congruence : IOC) เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2.4.5 นำแบบสอบถามที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับข้อคำถามให้สื่อความหมายและเหมาะสม โดยเปลี่ยนข้อ 6 นักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นนักเรียนชื่นชอบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จากนั้นนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดห้วยเหินยว (ปทุมสรีรวิทยา) อำเภอดำรงวิทยารัษฎา จังหวัดกาญจนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ห้อง ม.2/1 จำนวน 30 คน

3. ขั้นตอนการทดลอง

3.1 การนำเครื่องมือไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้สำหรับเปรียบเทียบกับแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest)

3.1.2 ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) จากนั้นหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้

3.1.3 ผู้วิจัยดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้หลักภาษา เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ที่ใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมจำนวน 5 แผน

3.1.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 2 สัปดาห์ รวม จำนวน 5 ชั่วโมง โดยไม่รวมการสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

3.1.5 นำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษา ไทยเรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) แต่นำมาสลับข้อคำถามทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3.1.6 นำแบบสอบถามความคิดเห็น ไปสอบถามความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่าง

3.1.7 ตรวจให้คะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) จากนั้นหาค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้ และทดสอบสมมติฐาน

4. ขั้นตอนวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์สถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการทดลอง โดยดำเนินการดังนี้

4.1.1 วิเคราะห์ค่าสถิติของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

4.1.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอน มโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยใช้สถิติทดสอบแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

4.1.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบถามความความคิดเห็นโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเทียบกับเกณฑ์ระดับความคิดเห็น

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ก่อนและหลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	Mean	Std.Deviation	t	Sig.
หลังเรียน	30	20.00	3.91	14.26	.000
ก่อนเรียน	30	14.93	2.85		

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.00 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 14.93 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม	M	S.D.	ความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
1. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับชัดเจน	4.83	.38	เห็นด้วยมากที่สุด	4
2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่นักเรียนสามารถปฏิบัติได้	4.47	.57	เห็นด้วยมากที่สุด	9
3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.70	.47	เห็นด้วยมากที่สุด	6
เฉลี่ย	4.67	.47	เห็นด้วยมากที่สุด	(3)
ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				



ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการ สอนมนัทัศน์ร่วกับบอ์ดเกม	M	S.D.	ความคิดเห็น	ลำดับ ที่
4. นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.90	.31	เห็นด้วยมากที่สุด	2
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้	4.86	.35	เห็นด้วยมากที่สุด	3
6. นักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนแบบ มนัทัศน์ร่วกับบอ์ดเกม	4.67	.55	เห็นด้วยมากที่สุด	7
เฉลี่ย	4.81	.40	เห็นด้วยมากที่สุด	(1)
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้				
7. นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำภาษาบาลี สันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทยมากขึ้น	4.60	.50	เห็นด้วยมากที่สุด	8
8. นักเรียนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรม	5.00	.00	เห็นด้วยมากที่สุด	1
9. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมเรียนรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.77	.43	เห็นด้วยมากที่สุด	5
เฉลี่ย	4.79	.31	เห็นด้วยมากที่สุด	(2)
รวมเฉลี่ย	4.76	0.39	เห็นด้วยมากที่สุด	-

จากตารางที่ 2 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนมนัทัศน์ร่วกับบอ์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทุกด้าน ($M = 4.76$, $S.D. = 0.39$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยเห็นด้วยมากที่สุด โดยเรียงลำดับคือ ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.87$, $S.D. = 0.40$) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($M = 4.79$, $S.D. = 0.31$) และ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.67$, $S.D. = 0.47$) เป็นลำดับสุดท้าย ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดต่อไปนี้

ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.90$, $S.D. = 0.31$) ลำดับที่ 2 คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.86$, $S.D. = 0.35$) และนักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนแบบมนัทัศน์ร่วกับบอ์ดเกม ($M = 4.67$, $S.D. = 0.55$) เป็นลำดับสุดท้าย

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรม ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) ลำดับที่ 2 คือ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

($M = 4.77$, $S.D. = 0.43$) และนักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทยมากขึ้น ($M = 4.60$, $S.D. = 0.50$) เป็นลำดับสุดท้าย

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 คือ นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.90$, $S.D. = 0.31$) ลำดับที่ 2 คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.86$, $S.D. = 0.35$) และ นักเรียนชื่นชอบการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการสอนแบบมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ($M = 4.67$, $S.D. = 0.55$) เป็นลำดับสุดท้าย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย หลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

2. ความคิดเห็นของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($M = 4.76$, $S.D. = 0.39$) เรียงลำดับค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นจากมากไปน้อยได้ คือ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยเห็นด้วยมากที่สุด ซึ่งเรียงลำดับคือ ด้านบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.87$, $S.D. = 0.40$) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ($M = 4.79$, $S.D. = 0.31$) และ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($M = 4.67$, $S.D. = 0.47$) เป็นลำดับสุดท้าย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย หลังเรียนเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ เนื่องจากนักเรียนมีความสามารถในการคิดเชิงมโนทัศน์ ซึ่งเป็นทักษะทางสติปัญญาที่ช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างมโนทัศน์ได้ด้วยตนเอง รูปแบบการสอนมโนทัศน์จึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความสามารถนี้ โดยในรูปแบบการสอนมโนทัศน์ ครูจะทำหน้าที่เป็นแกนหลักในการป้อนข้อมูลและจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ตามหลักการที่สำคัญคือ การเริ่มต้นจากการสอนมโนทัศน์ทั่วไปที่มีขอบเขตกว้างก่อน แล้วค่อย ๆ เจาะลึกสู่มโนทัศน์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง จากนั้น ครูจะต้องเสนอตัวอย่างที่แสดงลักษณะสำคัญของมโนทัศน์เหล่านั้น และจัดลำดับตัวอย่างอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจและสร้างมโนทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้สร้างข้อสรุปเกี่ยวกับมโนทัศน์จากตัวอย่างที่ศึกษา ซึ่งกระบวนการนี้ช่วยให้พวกเขามีมโนทัศน์ที่ชัดเจนเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับข้อมูลมา นักเรียนจะสามารถแยกแยะได้ว่าตัวอย่างที่ศึกษานั้นเป็นมโนทัศน์หรือไม่ โดยการใช้วิธีการวิเคราะห์ลักษณะสำคัญและคุณสมบัติของตัวอย่าง เพื่อสรุปและเข้าใจลักษณะของมโนทัศน์ที่แท้จริง ลักษณะการสอนมโนทัศน์มีความคล้ายคลึงกับเกมที่กระตุ้นความกระตือรือร้นของผู้เรียนในการหาคำตอบ ตามที่ Smith & Ragan (2005) ได้ชี้แนะ Joyce & Weil (1992) ได้นำเสนอรูปแบบการสอนมโนทัศน์โดยอิงจากแนวคิดของ Bruner, Goodnow, และ Austin (1956) ซึ่งระบุว่าการเรียนรู้มโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งสามารถทำได้ผ่านการค้นหาคุณสมบัติหลักที่สำคัญของสิ่งนั้น เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการจำแนกสิ่งที่ตรงตามมโนทัศน์ออกจากสิ่งที่ไม่ตรง โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในมโนทัศน์ของเนื้อหาสาระต่าง ๆ และสามารถให้คำนิยามของมโนทัศน์นั้น ๆ ได้ด้วยตนเอง รูปแบบการสอนนี้สามารถสรุปได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก ซึ่งแต่ละขั้นตอนประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การนำเสนอข้อมูลและการระบุมโนทัศน์ (presentation of data and identification of concept) ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้

- 1.1 ครูนำเสนอตัวอย่างที่เป็นมโนทัศน์และไม่เป็นมโนทัศน์ สลับกัน
- 1.2 นักเรียนพิจารณาตัวอย่างในข้อ 1.1
- 1.3 นักเรียนทดลองสร้างความเข้าใจหรือสมมติฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับมโนทัศน์
- 1.4 นักเรียนกำหนดคำนิยามจากลักษณะที่สำคัญของมโนทัศน์

ขั้นตอนที่ 2 การทดสอบความเข้าใจมโนทัศน์ (testing attainment of the concept ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้

- 2.1 ครูเสนอตัวอย่างที่เป็นมโนทัศน์และไม่เป็นมโนทัศน์ เพิ่มเติม แล้วให้นักเรียนระบุว่าตัวอย่างใดเป็นมโนทัศน์และตัวอย่างใดไม่เป็นมโนทัศน์ โดยใช้ สมมติฐานเบื้องต้นของตน
- 2.2 ให้นักเรียนกำหนดสมมติฐานใหม่จากการเรียนรู้ตัวอย่างในข้อ ที่ 2.1
- 2.3 ครูเฉลยสมมติฐานที่ถูกต้อง แล้วบอกชื่อมโนทัศน์ นิยาม และลักษณะที่สำคัญของมโนทัศน์
- 2.4 นักเรียนยกตัวอย่างตามมโนทัศน์ที่ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์กลยุทธ์การคิด (analysis strategies) ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ดังนี้

- 3.1 นักเรียนอภิปรายวิธีการที่ใช้กำหนดสมมติฐานเพื่อทำความเข้าใจมโนทัศน์
- 3.2 นักเรียนสรุปชื่อ นิยามและลักษณะที่สำคัญของมโนทัศน์ที่ถูกต้อง

การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกมเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ยังใหม่สำหรับนักเรียน และมุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดเชิงมโนทัศน์ วิธีการสอนการคิดเชิงมโนทัศน์ และศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อให้เนื้อหาบทเรียนสอดคล้องกับหลักสูตรและระดับชั้นของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือการสอนตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผล 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ 1 คน เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนโดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับเนื้อหาภาษาไทย โดยเฉพาะเรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาได้อย่างเป็นระเบียบและ

ชัดเจนตามลำดับขั้นตอน สอดคล้องกับแนวคิดของกึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2562: 157) ที่ระบุว่า การใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นสื่อใหม่ที่เหมาะสมกับวัยและประสบการณ์ของนักเรียน การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จากการใช้บอร์ดเกมแสดงให้เห็นว่าไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน แต่ยังช่วยส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยและบรรลุจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้อีกด้วย

จะเห็นได้ว่าการสอนแบบมโนทัศน์สามารถพัฒนาทักษะที่สำคัญหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นทักษะการวิเคราะห์ การสังเกต เปรียบเทียบ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ การจัดหมวดหมู่ รวมถึงการให้เหตุผล เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และข้อสรุป ที่มาจากความเข้าใจของนักเรียนเอง ดังที่วีโลวรรณ ตริศรีชนะมา (2537: 49) กล่าวไว้ว่า หากต้องการให้นักเรียนมีมโนทัศน์ที่ดี ครูต้องให้การฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบความแตกต่างและความคล้าย นอกจากนี้ยังต้องมีการลงมือปฏิบัติ การคิด คำนวณ การแก้ปัญหา การแสดงเหตุผล และการสรุปความคิดรวบยอดด้วยภาษาของตนเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสอนแบบมโนทัศน์จึงสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากกระบวนการนี้เป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไปและต่อเนื่อง ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นจนถึงการสรุปความคิดในขั้นสุดท้าย ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ 20.00

นอกจากนี้ยังพบว่า การใช้บอร์ดเกมโดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์เรื่อง คำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ผู้วิจัยได้ออกแบบบอร์ดเกมให้มีการสร้างความสนใจ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมในการเรียน บอกจุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนเรียน ให้คำแนะนำการเล่นบอร์ดเกม เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ บอร์ดเกมคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย โดยมีขั้นตอนในการสร้างบอร์ดเกม คือ ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม (board game) ศึกษาตัวอย่างบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในและต่างประเทศ มีการกำหนดสถานการณ์เกม เป้าหมายของเกม วัสดุและอุปกรณ์ในการเล่น และวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวข้องประกอบด้วยคำถามที่สำคัญที่ผู้ออกแบบบอร์ดเกมควรถามเพื่อใช้สำหรับพัฒนาบอร์ดเกม โดยเมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม พบว่าผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมนี้อย่างมาก เนื่องจากเป็นแนวทางใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติทั้งกระบวนการคิดและกระบวนการทำงานจริง อีกทั้งบอร์ดเกมยังสร้างความท้าทายที่กระตุ้นความต้องการเอาชนะ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการตอบคำถามให้ถูกต้องมากที่สุด บอร์ดเกมจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้จึงไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน แต่ยังสร้างทัศนคติที่ดีต่อการศึกษาและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ด้วย

2. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนมโนทัศน์ร่วมกับบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.76$, $S.D. = 0.39$) เนื่องจากบอร์ดเกมมีความน่าสนใจในการสร้างความสนใจของผู้เรียน ซึ่งมักจะได้รับการสอนด้วยวิธีการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ในชั่วโมงปกติ เมื่อบอร์ดเกมถูกนำเข้ามาใช้ในห้องเรียน จึงทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมช่วยสร้างและพัฒนากระบวนการวางแผน ออกแบบ และผลิตให้สอดคล้องกับเนื้อหา วัตถุประสงค์ และวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้

ผู้เรียนสามารถสร้างโมเดลที่ตรงตามทิศทางที่กำหนด นอกจากนี้ยังช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจสูงสุด

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย เรื่องคำภาษาบาลีสันสกฤตที่ใช้ในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้รูปแบบการสอนโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษา และทำความเข้าใจรูปแบบการสอนโมเดลให้ชัดเจนก่อนนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนที่ยังไม่เข้าใจวิธีการสอนรูปแบบโมเดล

1.2 การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมความพร้อม โดยจัดเตรียมตัวบอร์ดเกมให้พอดี หรือเหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนในชั้นเรียน

1.3 ครูผู้สอนควรอธิบายแล้วสาธิตตัวอย่างการเล่นอย่างละเอียด และชัดเจน เพื่อป้องกันการสับสน บทบาทและกติกาของผู้เล่น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นที่น่าจะศึกษาค้นคว้าต่อไป ดังนี้

2.1 ควรศึกษาผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนโมเดลร่วมกับบอร์ดเกม ในเนื้อหาการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น คำภาษาบาลี ชนิดของคำ การสร้างคำ เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาบอร์ดเกมกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนแบบสาธิต การสอนแบบโครงงาน เป็นต้น เพื่อเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนในด้านอื่น ๆ ด้วย

เอกสารอ้างอิง

กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

จิรวรรณ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ. (2556). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ฐาปณีย์ ธรรมเมธา (2557). เอกสารคำสอนรายวิชา 468 301 เรื่อง การเลือกการใช้สื่อการเรียนการสอน. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทิตนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โรงเรียนวัดห้วยเหนียวปูลุสสิริวิทยา (2565). หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กาญจนบุรี: โรงเรียนวัดห้วยเหนียวปูลุสสิริวิทยา.



- วัชรีย์ เพชรรัตน์. (2553). การรวบรวมคำศัพท์ภาษาบาลีในวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษา. สถาบันทดสอบทางการศึกษา.
- วิไลวรรณ ตรีศรีชนะมา. (2537). แนวคิดบางประการเกี่ยวกับความคิดรวบยอด. สารพัฒนาหลักสูตร, วารสารบัณฑิตศึกษา, เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ศรีสุตา จริยากุล. (2551). ระบบการเรียนการสอน. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศิวินิต อรรถภูมิกุล. (2555). การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. นครปฐม: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุวิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2535). บาลี-สันสกฤตที่สัมพันธ์กับภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุภักดิ์ ชุนณิญา. (2565). เอกสารคำสอนภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2552). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพร อังศรีพวง. (2545). แนวพัฒนาสื่อการสอนภาษาไทยสร้างสรรค์สื่อสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เอื้อน เล่งเจริญ (2535). ภาษาไทยปริทัศน์. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- Bruner, J. S., Goodnow, J. J., & Austin, G. A. (1956). *A study of thinking*. John Wiley and Sons.
- Crews, A. (2011). "Using Game to Support the Curriculum: Getting Teachers on "Board".
Knowledge Quest, 40(1), 10 – 13.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. 3rd editor, New York: The Dryden Press.
- Hinebaugh, J.P. (2009). *A board game education*. R & L Education.
- Jahnke, J. C., & Nowaczyk, R. H. (1998). *Cognition*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Joyce, B., & Weil, M., and Showers, B. (1992). *Model of teaching*. 4th edition, Boston: Allyn and Bacon: A Division of Simon & Schuster, Inc.
- Santrock, J.W. (2003). *Educational Psychology*. 2nd edition. Boston: McGraw-Hill.
- Smith, P.L. & Ragan, T.J. (2005). *Instructional design*. 3rd edition, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Tinsman, B. (2008). *The Game Inventor's Guidebook*. Garden City, NY: Morgan James Publishing, LLC.
- Treher, E.N. (2011). *Learning with board games*. Retrieved June 22, 2022 from:
https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf
- Trybus, J. (2014). *Game-based learning: What it is, why it works, and where it's going*. Retrieved 2015, March 4, from <http://www.newmedia.org/game-based-learning-what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>

