

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศ
ในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วย
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร
อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย

THE DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT PLANS
IN THE TOPIC OF LOANWORDS IN THAI LANGUAGE WITH
THE CONCEPTUAL LEARNING MANAGEMENT IN CONJUNCTION
WITH GAME BASED LEARNING FOR MATTAYOMSUKSA 3
STUDENTS, PATHUMTHEPWITTAYAKARN SCHOOL,
MUEANG NONGKHAI DISTRICT, NONGKHAI PROVINCE

จตุพร ณ หนองคาย¹ และสุพรรณษา ภักตรนิกร^{2*}
Jatuporn Na Nongkhai¹ and Supansa Phaktaranigone^{2*}

Received date: March 26, 2024

Revised date: December 11, 2024

Accepted date: December 11, 2024

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

² อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

* Corresponding author, E-mail: ap.supansa4281@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคารให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองในการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มทดลองคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคารในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2566 จำนวน 44 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน 5 ชั่วโมง เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย จำนวน 20 ข้อชนิด 4 ตัวเลือก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.27/83.18 ผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ที่ 80/80 2) การเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทยระหว่าง

ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง โดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย, แนวความคิดรวบยอด, เกม

Abstract

This research aims 1) to develop learning management plans of Thai language subject in the topic of loanwords in Thai language with the conceptual learning management in conjunction with game based learning for Mattayomsuksa 3 students, Pathumthep wittayakarn School, Mueang Nongkhai district, Nongkhai province in order to reach an efficiency level of 80/80. 2) to compare the students' ability in studying loanwords in Thai language by comparing the pre-test and post-test conducted in the experimental group in the topic of loanwords in Thai language with the conceptual learning management in conjunction with game based learning. The sample group were 44 students studying in Mathayomsuksa 3/6, during the second semester of the academic year 2023, using the cluster sampling method. The instruments used in this study included 1) 5 lesson learning management plans conducted in 5 periods in the topic of loanwords in Thai language with the conceptual learning management in conjunction with

game based learning. 2) the academic proficiency test results from the pre-test and post-test (20 items, 4 multiple choices). The statistics employed in this research are average, standard deviation, validate the efficiency, and t-test.

The research found that 1) the efficiency of the lesson plans in the topic of loanwords in Thai language with the conceptual learning management in conjunction with game based learning for Mattayomsuksa 3 students were 81.27/83.18 which were higher than the efficiency criterion 80/80. 2) From the comparison of students' ability in studying loanwords in Thai language by comparing the pre-test and post-test scores of the experimental group with the conceptual learning management in conjunction with game based learning for Mattayomsuksa 3 students, it was found that the post-test result was statistically higher than the pretest result at the .05 level of significant.

Keywords: Loanwords in Thai language, The conceptual Learning, Game

1. บทนำ

การมีคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยเกิดจากการยืมภาษา โดยวิลยา ซ่างขวัญยืน และคณะ (2549) ได้ให้ความหมายของการยืมภาษาไว้ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ภาษาหนึ่งยืมตัวอักษร เสียง ความหมาย หน่วยคำ คำสำนวน กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค วจนลีลา ฯลฯ จากภาษาอื่นมาใช้ แต่โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงการยืมภาษา มักมุ่งประเด็น ไปที่การยืมคำเป็นสำคัญ เพราะคำเป็นสิ่งที่ภาษาหนึ่งรับจากอีกภาษาหนึ่งไปใช้ได้ง่ายที่สุด และเกิดการยืมมากที่สุด คำที่รับมาจากภาษาอื่นเรียกว่า “คำยืม” การยืมนี้เกิดจากเหตุผลด้านความจำเป็นเนื่องจากผู้พูดภาษาผู้ให้เป็นเจ้าของความคิดต่าง ๆ และเหตุผลด้านจิตวิทยา กล่าวคือผู้พูดภาษาผู้รับเกิดความรู้สึกว่าภาษาผู้ให้เป็นภาษาที่แสดงศักดิ์ศรีและฐานะทางสังคมสูงกว่าผู้รับ ก่อให้เกิดการยืมคำศัพท์พื้นฐาน การยืมคำที่มีศักดิ์สูง การยืม มาใช้เป็นศัพท์วรรณคดี และการยืมเพื่อแสดงภูมิรู้ คำที่ยืมมามีทั้งภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาเขมร ขวา-มลายู และจีน รวมถึงคำยืมภาษาอังกฤษ

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องดังกล่าว จึงกำหนดให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ได้กำหนดเนื้อหาไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษา และหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ทั้งยังได้กำหนดตัวชี้วัดของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ในตัวชี้วัดมาตรฐานที่ ท 4.1

ม.3/1 จำแนกและใช้ คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย
(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

อย่างไรก็ตามจากผลการรายงานข้อมูลคะแนนการทดสอบ
ทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-Net) จากสถาบันทดสอบทางการศึกษา
แห่งชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร
ประจำปีการศึกษา 2565 พบว่าผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้าน
พื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียน สาระที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำที่สุดคือสาระ
หลักการใช้ภาษา มีค่าเฉลี่ย 49.87 โดยเฉพาะตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/1 จำแนก
และใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย มีคะแนนต่ำกว่าตัวชี้วัดอื่น ๆ
ในสาระหลักการใช้ภาษา และเมื่อพิจารณาจากข้อสอบทั้งหมด 30 ข้อ ข้อที่
นักเรียนทำคะแนนได้ไม่สูงมากคือข้อที่เกี่ยวกับการวัดความรู้เรื่องคำ
ภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยมีข้อที่วัดความรู้เรื่องคำทับศัพท์
ภาษาอังกฤษจำนวน 1 ข้อ นักเรียนทำคะแนนได้มีค่าเฉลี่ย 64.18 และข้อที่
วัดความรู้เรื่องคำบาลีสันสกฤตในรูปแบบคำสมาสจำนวน 2 ข้อ นักเรียนทำ
คะแนนได้มีค่าเฉลี่ย 15.89 และ 41.87 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่านักเรียน
ส่วนใหญ่มีปัญหาด้านคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย อีกทั้งจากการ
สัมภาษณ์คณะครูที่สอนในรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
จำนวน 8 คน พบว่าครูส่วนใหญ่ใช้วิธีการสอนโดยการบรรยายเพียงรูปแบบ
เดียวตลอดคาบเรียน ทำให้จดจำเนื้อหาได้น้อย และการใช้หนังสือเรียนเพียง
เล่มเดียว ทำให้ความรู้เรื่องคำต่าง ๆ รวมถึงคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
ของนักเรียนอยู่ในวงจำกัด

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีสอนที่ทำให้นักเรียนเข้าใจ คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ควรเป็นวิธีการคิดด้วยตนเองมากกว่า การท่องจำ และต้องมีความสนุกสนานเหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัย แนวคิดที่มีลักษณะดังกล่าวคือวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างความคิดรวบยอด (Concept) กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบความคิดรวบยอด เป็นกระบวนการ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สามารถ นำความรู้ไปเชื่อมโยงกับความคิดรวบยอดอื่น ๆ และนำไปสู่การต่อยอดองค์ ความรู้และนวัตกรรม การเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมดังกล่าวมุ่งเน้น ให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดรวบยอด ของการเรียนรู้ มากกว่าการท่องจำเนื้อหา สารจำนวนมาก (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2562)

การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดรวบยอด มีการดำเนิน กิจกรรมการเรียนรู้ไปตามขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสังเกต/รับรู้ เป็นการ จัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสังเกตและรับรู้ข้อมูลที่หลากหลาย ขั้นที่ 2 ขั้นจำแนกความแตกต่าง เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนกำหนด หลักเกณฑ์บางอย่างเพื่อการจำแนกความแตกต่างเกี่ยวกับข้อมูลนั้นด้วย ตนเอง ขั้นที่ 3 ขั้นหาลักษณะร่วม เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน สังเคราะห์ลักษณะร่วมหรือองค์ประกอบร่วมกันของข้อมูลที่ได้จำแนกไว้แล้ว ในขั้นที่ 2 ต่อมาขั้นที่ 4 ขั้นระบุความคิดรวบยอดเป็นการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสรุปความคิดรวบยอดด้วยตนเองโดยมีผู้สอนชี้แนะ ขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบและนำไปใช้ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน นำความคิด รวบยอดที่ได้จากขั้นที่ 4 ไปปฏิบัติหรือนำไปใช้ อย่างไรก็ตามกระบวนการ จัดการการเรียนรู้เพื่อสร้างความคิดรวบยอดจะสามารถพัฒนาทักษะในการคิด

สร้างแนวคิดให้นักเรียนได้ แต่อาจทำให้บรรยากาศในการเรียนมีความตึงเครียดจนเกินไป ดังนั้นจึงต้องมีเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ไม่เครียด และที่สำคัญคือต้องสามารถทำให้ผลคะแนนหลังเรียนดีขึ้นโดยนำมาบูรณาการร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบความคิดรวบยอด คือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงโดยจุดประสงค์หลักของการสร้างเกมคือการมุ่งหวังให้เกมเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เล่น ตลอดจนให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและพึงพอใจในการเล่น ดังนั้นจึงเหมาะแก่การนำมาบูรณาการร่วมกับการสอนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความคิดรวบยอด เนื่องจากจะทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้สนุกสนานยิ่งขึ้น กระตุ้นผู้เรียนให้สนใจกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีความสุขในการเรียน ดังที่ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์ (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่นคือการสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้สมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจ ที่สำคัญคือลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ

จากข้อมูลที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ความคิดรวบยอดและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

สามารถเพิ่มประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ได้ ดังนั้นวิจัยของ ศศิญา สุจริต (2565) ได้แสดงผลสรุปการวิจัยว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโมโนทัศน์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกสำหรับเสริมสร้างความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กอนุบาล มีค่าเท่ากับ 0.8511 แสดงว่าเด็กอนุบาลมีการพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 85.11 และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กอนุบาลก่อนและหลังการทดลองด้วยค่าที พบว่าเด็กอนุบาลมีความคิดรวบยอดโดยรวมและรายทุกด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และยังมีงานวิจัยของปพิชญา วิชาสิทธิ์ (2564) พบว่าผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59/77.67 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ พบว่าหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของเฉลิมลาภ ทองอาจ (2550) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้รูปแบบ การสอนโมโนทัศน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทย และความสามารถในการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอน แบบมโนทัศน์มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทยและความสามารถในการคิดเชิง

มโนทัศน์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังไม่พบว่ามีการใช้เกมการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดความคิดรวบยอดในการสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดรวบยอดเสริมด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) มาใช้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากแนวคิดดังกล่าว มีกิจกรรมหรือขั้นตอนที่พัฒนาทักษะความคิดของนักเรียนให้เข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง ตลอดจนมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจากการเล่นเกม มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น รู้จักนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับองค์ความรู้อื่น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปความรู้ด้วยตนเองจะทำให้เกิดทักษะ ตลอดจนมีความรู้ความเข้าใจต่อเรื่องนั้น ๆ ได้แม่นยำและมั่นคง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคารให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

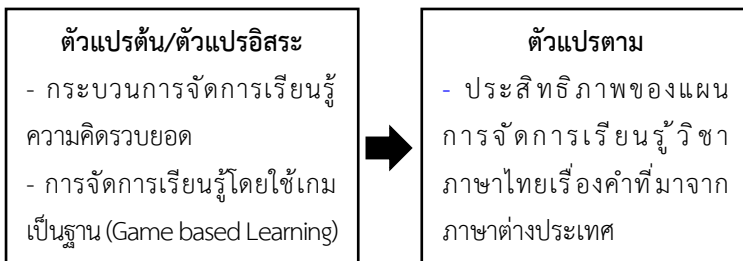
2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอด

เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวความคิดรวบยอด
และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning)

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้วิชา
ภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ดังผังแสดงดังนี้



ที่มา : ผู้วิจัย (2566)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัด
หนองคาย จำนวน 4 ห้อง ได้แก่ ห้อง 3/5 ห้อง 3/6 ห้อง 3/7 และห้อง 3/8
จำนวนทั้งสิ้น 173 คน

4.1.2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3/6 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคายที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2566 จำนวน 44 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขโดยอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน จำนวน 5 แผน รวมเวลา 5 ชั่วโมง จากนั้นนำข้อมูลผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเพื่อแปลผล ผลการประเมินพบว่ามีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.55)

4.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านโดยใช้สูตร IOC ซึ่งพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปพบว่าข้อคำถามมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 รวมไปถึงพิจารณาข้อคำถามที่มีค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)

โดยคัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งคัดไว้จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23-0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.83

4.2.3 แบบฝึกเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

แบบฝึกเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขโดยอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย จำนวน 5 แบบฝึก แบบฝึกละ 10 คะแนน ใช้ประกอบแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนการเรียนรู้ คะแนนรวม 50 คะแนน

4.3 วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.3.1 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน โดยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญแล้วไปใช้สอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคายในภาคการศึกษา ที่ 2/2566

1) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบ (Pre-test) วัดความรู้ความเข้าใจวิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อนำคะแนนมาวิเคราะห์เป็นคะแนนก่อนเรียน

2) ดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยผู้วิจัยเป็นผู้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เอง จำนวน 5 แผน ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องคำที่ยืมมาจากภาษาบาลี-สันสกฤต แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องคำที่ยืมมาจากภาษาเขมร แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องคำที่ยืมมาจากภาษาจีน แผนการจัดการ

เรียนรู้ที่ 4 เรื่องคำที่ยืมมาจากภาษาขว มลายู และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องคำที่ยืมมาจากภาษาอังกฤษรวม 5 ชั่วโมง โดยระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยจะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนไปด้วย

4.3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากดำเนินการตามขั้นตอน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากแบบฝึกทักษะ และแบบทดสอบหลังเรียน ดังนี้

1) เมื่อดำเนินการสอนแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบฝึกทักษะเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยท้ายแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน และบันทึกคะแนนของนักเรียนกลุ่มทดลองไว้

2) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 5 แผน ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบหลังเรียน (Post-test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน

3) นำคะแนนที่บันทึกจากการทำแบบฝึกทักษะท้ายแผนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ และคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 ด้วยค่าประสิทธิภาพของ

กระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) และวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ก่อนเรียนและหลังเรียนมาคิดคะแนนเป็นร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำคะแนนมาทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ t-test Dependent Sample

5. สรุปผลการวิจัย

5.1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.27/83.18 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ $E1/E2 = 80/80$ และสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การแสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

จำนวน นักเรียน (N)	คะแนนแบบฝึกทักษะท้าย แผนการจัดการเรียนรู้ (E ₁)			คะแนนทดสอบหลังเรียน (E ₂)		
	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
44	50	40.63	81.27	20	16.63	83.18

ที่มา : ผู้วิจัย (2566)

5.2 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งนักเรียนได้คะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ย 9.20 คิดเป็นร้อยละ 45.91 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.74 และได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 16.63 คิดเป็นร้อยละ 83.18 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การแสดงคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที่แบบไม่อิสระ และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบวัดผลทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	9.20	1.74	37.46*	0.00
หลังเรียน	16.63	1.14		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ที่มา : ผู้วิจัย (2566)

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.27/83.18 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ $E1/E2 = 80/80$ และสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานรวมไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งนักเรียนได้คะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ย 9.20 คิดเป็นร้อยละ 45.91 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.74 และได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับ 16.63 คิดเป็นร้อยละ 83.18 โดยมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.14 แสดงว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับศศิญา สุจริต (2565) ที่ได้แสดงประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนมโนทัศน์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกสำหรับเสริมสร้างความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กอนุบาล มีค่าเท่ากับ 0.8511 แสดงว่าเด็กอนุบาลมีการพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 85.11 และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถใน

การคิดรวบยอดของเด็กก่อนอนุบาลก่อนและหลังการทดลองด้วยค่าที่พบว่าเด็กอนุบาลมีความคิดรวบยอดโดยรวม และรายทุกด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และสอดคล้องกับงานวิจัยของเฉลิมลาภ ทองอาจ (2550) ที่ได้นำรูปแบบการสอนแบบการจัดหมวดหมู่และเชื่อมโยงความคิดเกี่ยวกับข้อมูลอย่างเป็นระบบคือรูปแบบการสอนมโนทัศน์มาใช้สอนหลักภาษาไทยเรื่องกลุ่มคำ โครงสร้างประโยค คำที่มีกรันต์ คำที่ประและไม่ประวิสรรชนีย์ คำที่ใช้ไม้ยมกและคำที่ใช้ไม้ยมก โดยมีกลุ่มประชากรเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลักการใช้ภาษาของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการจัดหมวดหมู่และเชื่อมโยงความคิดอย่างเป็นระบบช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านหลักภาษาไทยได้

อย่างไรก็ตามงานวิจัยดังกล่าวมีความแตกต่างจากงานวิจัยของผู้วิจัย กล่าวคืองานวิจัยนี้ได้ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) โดยใช้โปรแกรมช่วยสร้างเกมคือโปรแกรมคาฮูท (Kahoot) และบลูเก็ต (Blooket) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบแนวคิด รวบยอดด้วย จึงกล่าวได้ว่ามีตัวแปรต้นที่แตกต่างกัน รวมไปถึงความแตกต่างด้านจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการทดลองวิจัย งานวิจัยดังกล่าวใช้เวลาในการทดลองงานวิจัยจำนวน 16 คาบ หรือ 16 แผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากต้องเน้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะความสามารถทางการคิดเชิงมโนทัศน์ แต่งานวิจัยของผู้วิจัยเน้น

พัฒนาผลการเรียนเฉพาะเจาะจงในเรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และใช้จำนวนแผนหรือทดลองงานวิจัยเพียงแค่ 5 แผนหรือ 5 ชั่วโมง

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนี้นสอดคล้องกับงานวิจัยของปัทมญา วิชาสิทธิ์ (2564) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่ามีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.59/77.67 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งงานวิจัยของปัทมญา วิชาสิทธิ์ ได้ใช้เกมในการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมีเกมที่ไม่ซ้ำกันทุกแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนจึงมีความกระตือรือร้นในทุก ๆ ชั่วโมง แต่อย่างไรก็ตามเกมที่ใช้สอนในงานวิจัยดังกล่าวมีความแตกต่างจากงานวิจัยของผู้วิจัยคืองานวิจัยของปัทมญา วิชาสิทธิ์ (2564) ได้ออกแบบเกมออนไลน์ขึ้นมาใช้เอง ไม่ได้ใช้โปรแกรมช่วยสอน ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะใช้เกมออนไลน์เหมือนกัน แต่ผู้วิจัยใช้โปรแกรมช่วยสร้างเกมคือโปรแกรมคาฮูท (Kahoot) และบลูเก็ต (Blooket) โดยข้อดีของการสร้างเกมขึ้นมาเองคือความแปลกใหม่ จึงทำให้นักเรียนสนใจ และเกมออนไลน์มีความเสถียร กล่าวคือไม่มีผู้ใช้งานคนอื่นเข้าใช้งานได้ในเวลาเดียวกัน แต่มีข้อจำกัดบางประการ เช่น เมื่อนักเรียนไม่คุ้นเคยกับเกมจะทำให้ นักเรียนไม่สามารถเล่นเกมได้อย่างเต็มที่ เพราะเกิดความไม่เข้าใจในเกมที่ครูใช้ ดังนั้นจึงทำให้เสียเวลาในการอธิบายเกมให้นักเรียนเข้าใจ ประกอบกับภาพเหตุการณ์ไม่สมบูรณ์หรือภาพและเสียงไม่โดดเด่น จึงทำให้ไม่ดึงดูดผู้เรียน ส่วนงานวิจัยนี้พบว่าการใช้โปรแกรมคาฮูท (Kahoot) และบลูเก็ต (Blooket) มีข้อดีคือนักเรียนคุ้นชินกับโปรแกรมที่ใช้ เข้าใจกติกาใน

การเล่น จึงประหยัดเวลาในการอธิบายกติกา อีกทั้งในโปรแกรมคาฮูท (Kahoot) มีเกมให้เลือกเล่น 8 เกม และบลูเก็ต (Blooket) มีเกมให้เลือกใช้ 16 เกม ตลอดจนเหตุการณ์ ภาพ เสียง มีความโดดเด่น และน่าสนใจ เหมาะสม จึงสามารถดึงดูดผู้เรียนได้ดี

อย่างไรก็ตามมีข้อจำกัดในบางประการคือเนื่องจากโปรแกรม ทั้ง 2 โปรแกรมเป็นโปรแกรมออนไลน์ ผู้ใช้งานหลายคนสามารถเข้าใช้ได้พร้อมกัน เมื่อมีผู้ใช้งานร่วมกันเป็นจำนวนมาก ในบางครั้งจึงทำให้ระบบขัดข้อง ตลอดจนงานวิจัยนี้ยังมีการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้ 2 กระบวนการเข้าด้วยกันคือกระบวนการเรียนรู้ความคิดรวบยอดและกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จึงทำให้การจัดการเรียนรู้แตกต่างกัน กล่าวคืองานวิจัยของปัทมชญา วิชาสิทธิ์ (2564) เน้นไปที่การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นหลักโดยครูอธิบายกติกาการเล่นและให้นักเรียนเล่นเกมตามลำดับ ข้อดีคือนักเรียนสนุกกับเกมได้อย่างเต็มที่ บรรยากาศสนุกสนาน แต่ข้อจำกัดคือนักเรียนจะไม่ได้สรุปและสังเกตเนื้อหาด้วยตนเองอย่างเต็มที่ ไม่ได้ทบทวนเนื้อหาทั้งหมด เพียงแค่ตอบคำถามตามเกมที่ครูสร้างขึ้น ซึ่งนักเรียนบางคนอาจจะไม่เข้าใจเนื้อหาอย่างชัดเจน ส่วนงานวิจัยนี้เน้นให้นักเรียนมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน และบรรยากาศในการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั้นคือให้นักเรียนจำแนกและหาลักษณะร่วมของเนื้อหาที่ศึกษาผ่านเกม และหลังจากเล่นเกมเสร็จสิ้นนักเรียนได้ร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดโดยการสร้างแผนผังความคิดจึงทำให้นักเรียนทั้งห้องได้ร่วมกันสรุปความรู้อีกครั้ง แต่ยังมีข้อจำกัดเรื่องเวลาในแต่ละชั่วโมง ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องจัดการเวลาให้เหมาะสม

ข้อจำกัดอีกประการคือในบางขั้นตอนที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ในขั้นตอนการจำแนกและหาลักษณะร่วมบางแผนการเรียนรู้จะใช้เกมออนไลน์ นักเรียนบางคนไม่ได้มีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเอง ถึงแม้ว่าจะแก้ปัญหาโดยการให้จับคู่กับเพื่อนก็ตาม นักเรียนกลุ่มนี้จะมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน้อยกว่าเพื่อนในชั้นเรียน หรือข้อจำกัดทางด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่พร้อมใช้งาน จึงทำให้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่เพียงพอ ในขั้นสรุปเป็นแผนผังความคิดจากให้นักเรียนทำชิ้นงานเป็นกลุ่มจึงต้องเปลี่ยนเป็นแผนผังความคิดรายห้อง คือให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันออกมาเขียนแผนผังความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ จึงทำให้การจัดการเรียนรู้ยังคงดำเนินไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้ทุกขั้นตอนเป็นผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้มากขึ้นและมีความสุขในการเรียน

จากผลการวิจัยและอภิปรายผลดังกล่าวเป็นเหตุผลสำคัญที่สนับสนุนว่าแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) เป็นแผนที่มีประสิทธิภาพและใช้พัฒนาผู้เรียนได้

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

7.1.1 การจัดกิจกรรมโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) สามารถช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและกระตือรือร้นได้จริง แต่ผู้สอนต้องเตรียมเกม

และสื่อจำนวนมาก โดยแต่ละแผนจะใช้เกม 2-3 เกม ดังนั้น ผู้สอนต้องคิดหาเกมใหม่ ๆ อยู่เสมอ

7.1.2 การจัดกิจกรรมโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning) เป็นการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2 รูปแบบมาบูรณาการเข้าด้วยกัน ดังนั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องวางแผนบูรณาการทั้ง 2 รูปแบบนี้เข้าด้วยกันให้เหมาะสม และอธิบายแต่ละขั้นตอนให้นักเรียนเข้าใจอย่างละเอียด เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนและการเรียนรู้เป็นไปได้อย่างดี

7.1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนควรจะใช้เกมออนไลน์และบอร์ดเกม การ์ดเกมหรือสื่อทำมือผสมผสานกัน ไม่ควรเป็นเกมออนไลน์ทั้งหมด หรือสื่อทำมือทั้งหมด เพราะหากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตใช้งานไม่ได้จะทำให้ชั่วโมงนั้นไม่สามารถใช้เกมประกอบการสอนได้จริงหรือหากเป็นสื่อทำมือทั้งหมดเวลาอาจจะไม่พอ เนื่องจากในสถานการณ์ในชั้นเรียนเมื่อนักเรียนได้เล่นเกมแล้ว นักเรียนจะขอต่อเวลาเพื่อเล่นต่อจึงต้องมี เกมทั้ง 2 ลักษณะร่วมกันในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรมีการศึกษาเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องชนิดของคำหรือประโยคชนิดต่าง ๆ โดยใช้แนวความคิดรวบยอด เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

7.2.2 ควรมีการศึกษาเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้เทคนิค TGT (Team Game Tournament) เสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

8. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เกสร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

เฉลิมลาภ ทองอาจ. (2550). *ผลของการใช้รูปแบบการสอนโมโนทัศน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลักการใช้ภาษาไทย และความสามารถในการคิดเชิงมโนทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. สาขาวิชาการสอนภาษาไทย, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐปนันท สุวรรณนิษฐ์. (2560). *การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร*. ในเอกสารรวบรวมบทความวิจัยหลังการประชุมวิชาการ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13. *วิจัยนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม*. (หน้า 1700-1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ปพิชญา วิชาสิทธิ์. (2564). *การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. สาขาวิชาวิจัยและประเมินทางการศึกษามหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้น 28 กรกฎาคม 2566, จาก https://www.edu.nu.ac.th/docs/download/2021_06_09_12_00_17.pdf
- วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ. (2549). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2 : คำ การสร้างคำ และการยืมคำ*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2562). *การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดรวบยอด*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- ศศิญา สุจริต. (2565). *ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโมโนทัศน์ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิกเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดรวบยอดสำหรับเด็กอนุบาล*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2565). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-net)*. สืบค้น 18 กรกฎาคม 2566, จาก <https://www.newonetestresult.niets.or.th>