



เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียน เรื่อง การสร้างคำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม

A COMPARISON OF LEARNING ACHIEVEMENT AND THE ATTITUDE  
TOWARDS THE TOPIC ENTITLED WORD FORMATION THAI LANGUAGE  
LEARNING OF MATTHAYOMSUKSA 1 STUDENTS  
USING RIDDLES AND GAMES

นางสาวอังคณา เกตุจันทร์\*

Miss Angkana Katejan

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบ ๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ๒) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ๓) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม ๔) เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนลานสักรวิทยา อำเภอลานสักร จังหวัดอุทัยธานี ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ จำนวน ๒ ห้องเรียน ๖๐ คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ ๑) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปริศนาร้อยกรอง ๒) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ๓) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความเชื่อมั่น ๐.๙๑๙ ๔) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย มีค่าความเชื่อมั่น ๐.๘๐๔ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบที

\*นิสิตปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.



### ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่สอนโดยใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่สอนโดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกมไม่แตกต่างกัน

เจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม ไม่แตกต่างกัน

**คำสำคัญ :**

### Abstract

The objective of this research were to 1) compare Mattayom Suksa one students' learning achievements before and after learning "Word Formation" in Thai by using composition puzzle in teaching method, 2) compare students' learning achievements before and after learning "word formation" by using games in teaching method, 3) compare students' learning achievements in learning "Word Formation" in Thai between using games in using riddles teaching method and using games in teaching method, 4) compare students' attitude towards Thai learning "Word Formation" between using riddles in teaching method and using games in teaching method. The sample were from 5 classes of Mattayom Suksa one students of Lan Sak Wittaya School, Uthai Thani, during the second semester of academic year 2012. The students were from simple random sampling by drawing and they were divided into 2 groups. The first group contains 30 students from Mattayom Suksa 1/1 students and the second one contains 30 students from Mattayom Suksa 1/2. Then, they were divided by simple random sampling into 2 groups- the first experimental group were taught by using riddles method and the second experimental group were taught by using games method. The

instrument which used in this research were 1) lesson plan “Word Formation” by using riddles method, 2) lesson plan “Word Formation” by using games method, 3) a learning achievement test to a reliability of 0.919 and 4) an attitude test towards learning Thai to a reliability of 0.804. The data were analyzed in terms of mean, standard deviation and t-test.

The findings were as follows:

The students’ learning achievement in “Word Formation” of Mattayom Suksa one after they were taught by using riddles method was higher at a significance level of 0.05.

The students’ learning achievement in “Word Formation” of aforementioned students who were taught by using games method was higher after learning at a significance level of 0.05.

The students’ learning achievements in aforementioned students who were taught by using riddles method and using games method were not different.

There was no different students’ attitude towards learning Thai in “Word Formation” between students who were taught by using riddles method and ones who were taught by using games method.

**Keywords :**

## บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสพการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท ๔.๑ กล่าวว่า เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การ



เปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า หลักการใช้ภาษามีความสำคัญและเป็นรากฐานในการเรียนภาษาไทย การเรียนหลักการใช้ภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษา และลักษณะของภาษาไทย สามารถใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยค ใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคลรวมถึงรู้จักเลือกใช้ระดับภาษาถูกต้องเพื่อสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ได้กำหนดให้นักเรียนเรียนรู้เรื่องการสร้างคำ ได้แก่ คำประสม คำซ้ำ คำซ้อนและคำพ้อง<sup>๑</sup>

จากการเรียนการสอนหลักการใช้ภาษาไทยที่ผ่านมากล่าวได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ดีขึ้น ผลการวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาไทยพบปัญหาที่สอดคล้องหลายประการ ดังนี้ นักเรียนไม่ชอบเรียนหลักภาษา เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องเข้าใจยากไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ไม่สามารถจดจำกฎเกณฑ์เพื่อนำไปวิเคราะห์ในภาษาได้ และครูขาดเทคนิควิธีการสอนที่จะจูงใจให้นักเรียนสนใจหลักภาษา<sup>๒</sup>

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนหลักการใช้ภาษาจึงควรมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างเข้าใจและมีความสุข การแก้ไขปัญหาเรื่องการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียน นอกจากจะแก้ไขที่ตัวนักเรียนแล้ว ยังต้องพิจารณาที่ตัวผู้สอนและกลวิธีการสอนของครู กล่าวคือครูควรแสวงหาแนวทางการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้หลากหลายรูปแบบเพื่อพัฒนาการเรียนรู้หลักภาษาไทยของนักเรียน รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้หลักภาษาไทยของนักเรียนซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ หมวดที่ ๔ มาตรา ๒๔ ได้บัญญัติว่า ให้สถานศึกษาริเริ่มให้นักเรียนเห็นความสำคัญและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการดังต่อไปนี้ จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา

<sup>๑</sup>กระทรวงศึกษาธิการ, **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑**, (กรุงเทพมหานคร : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, ๒๕๕๑), หน้า

<sup>๒</sup>มณฑนา วัฒนอนอม, **พฤติกรรมกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนมัธยมศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์. นครปฐม, ๒๕๔๙.**



ส่งเสริมสนับสนุนผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อมสื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้ในการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับบิดามารดา ผู้ปกครองและบุคคลในชุมชนทุกฝ่าย เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียนตามศักยภาพ

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนหลักการใช้องค์ความรู้ที่มีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้วิจัยจึงค้นคว้าและศึกษาวิธีการสอนโดยการใช้ภูมิปัญญาทางภาษา ซึ่งเป็นความรู้ทางภาษา วรรณกรรมท้องถิ่น บทเพลงภาษาิต คำพังเพยในแต่ละท้องถิ่นที่ได้ใช้ภาษาในการสร้างผลงานต่างๆ เพื่อใช้ประโยชน์ในกิจกรรมทางสังคมที่ต่างกัน โดนนำภูมิปัญญาทางภาษาในการสั่งสอน อบรม พิธีการต่างๆ การบันเทิงหรือการเล่น มีการแต่งเป็นคำประพันธ์ในรูปแบบต่างๆทั้งนิทาน นิทานปรัมปรา ตำนาน บทเพลง บทร้องเล่น บทเห่กล่อม บทสวดต่างๆ บททำขวัญ เพื่อประโยชน์ทางสังคมและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประจำถิ่น<sup>๓</sup> จากคำกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าภูมิปัญญาทางภาษานอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และเข้าใจแล้วภูมิปัญญาทางภาษายังให้ความสนุกสนานอีกด้วย เช่น นิทาน บทเพลง บทร้องเล่น คำประพันธ์ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

ปริศนาร้อยกรองคือภูมิปัญญาทางภาษาอย่างหนึ่ง เป็นปริศนาคำทาย แบบหนึ่งที่ใช้ถ้อยคำยกขึ้นเป็นเงื่อนไข เพื่อให้แก้ ภาษาที่ใช้เป็นภาษาสั้นๆ ง่ายๆ แต่ยากแก่การตีความ เป็นการฝึกสมองลองภูมิปัญญา ช่วยฝึกความคิด ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนหลักการใช้องค์ความรู้ได้ โดยในสมัยรัชกาลที่ ๖ ทรงพระราชนิพนธ์ปัญหาร่วมด้วย เมื่อครั้งยังทรงดำรงพระอิสริยยศเป็นสยามมกุฎราชกุมาร ทรงโปรดเล่นทายผะหมี่ หรือปัญหาที่เป็นบทร้อยกรองแก่ข้าราชการบริพาร<sup>๔</sup>

ดังที่ นุชรา พิมพ์ค้อ ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนรู้คำคำศัพท์ โดยใช้ปริศนาคำทาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๕/๘๕ ผลการวิจัยได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนรู้คำคำศัพท์ โดยใช้ปริศนาคำทาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ที่มีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา<sup>๕</sup>

<sup>๓</sup> กรมวิชาการ, พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๒, (กรุงเทพมหานคร : อักษรไทย, ๒๕๔๖), หน้า

<sup>๔</sup> สามารถ ศักดิ์เจริญ, ปริศนาร้อยกรอง ๑, (นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๔๓), หน้า

<sup>๕</sup> นุชรา พิมพ์ค้อ, บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนรู้คำคำศัพท์โดยใช้ปริศนาคำทาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับช่วงชั้นที่ ๒, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๐), หน้า

และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมากและมีประสิทธิภาพ ๙๑.๕๗/๙๑.๑๐ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้ปริศนาคำทาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาชีได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กประถมศึกษาาระหว่างอายุ ๗ - ๙ ปี ในเรื่องความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำ และประโยคที่ซับซ้อนโดยใช้โปรแกรมการฝึกซึ่งสร้างขึ้นจากปริศนาคำทาย ซึ่งการใช้โปรแกรมนี้ส่งผลให้คะแนนของนักเรียนดีขึ้น<sup>๖</sup>

เกมเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าสำหรับนักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการฝึกทักษะทางภาษา ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนรวมทั้งเป็นการส่งเสริมกระบวนการทำงานและการร่วมกันในสังคม เกมเป็นส่วนหนึ่งที่เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากรู้ อยากเห็น เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เข้าใจ บทเรียนได้ง่ายจดจำได้รวดเร็วแม่นยำและทนทาน ทั้งพัฒนาไหวพริบให้ดีขึ้น และการใช้ เกม หรือ กิจกรรมการเล่น เป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยได้ เกมเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานและความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนจากการฝึกทักษะต่างๆ นักเรียนได้มีโอกาสคิด ตัดสินใจและแสดงความสามารถของตนได้อย่างเต็มที่ และเนื่องจากเกมมีลักษณะของการแข่งขันจึงทำให้นักเรียนตื่นตัว กระฉับกระเฉง ซึ่งจะทำให้บรรยากาศของการเรียนมีชีวิตชีวามากขึ้น การนำเกมมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนภาษาไทยนั้น สามารถนำมาใช้ได้กับเนื้อหาหลักภาษาไทย โดยนำมาใช้ได้กับทุกขั้นตอนการสอน โดยขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของรักษะวัน อุดมวัฒนกุล<sup>๗</sup> ได้สร้างชุดกิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เพลง เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผลการวิจัยพบว่า ๑. ชุดกิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้เพลง เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีทั้งหมด ๗ ชุด และมีประสิทธิภาพ ๘๐/๘๐ ทุกชุด ๒. ผลการศึกษาคความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดโดยใช้เพลงเกม<sup>๘</sup>

<sup>๖</sup> Zipke, Marcy, *Teaching Metalinguistic Awareness and Reading Comprehension with Riddles (EJ817116)*, Education Resources Information Center, 2008.

<sup>๗</sup> พรพิศ เกื้อนมนเตียร, การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน, *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา*, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔), หน้า

<sup>๘</sup> รักษะวัน อุดมวัฒนกุล, การสร้างชุดกิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เพลง เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียน บ้านผาเวียง ตำบลแม่สิน อำเภอสรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย, *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา*, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, ๒๕๕๐), หน้า

สำหรับนักเรียนพบว่า มีค่าความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และงานวิจัยของลลิตา อุ่นทองที่ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลี สันสกฤตที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑<sup>๔</sup>

ดังนั้นจากแนวคิดดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียน เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม ซึ่งผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยต่อไป

### ความมุ่งหมายของงานวิจัย

๑. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน
๓. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม
๔. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียน เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกมผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

### รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัย ที่ทำการทดลอง กับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนลานสัทธิยา ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ Two-Group-Experimental-Design มี ๒ กลุ่มทดลอง

<sup>๔</sup> ลลิตา อุ่นทอง, การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลี สันสกฤตที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบางกะปิ สุขุมวิท ๑๕๕๐ กรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๐),



### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนลานสัทธิวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษานครสวรรค์เขต ๔๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ จำนวน ๕ ห้องเรียน รวม นักเรียน 156 คน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนลานสัทธิวิทยา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์เขต ๔๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ จำนวน ๖๐ คน ซึ่งได้มาจากการสุ่ม ๒ ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ ๑ มาสุ่มตัวอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับสลาก ให้เหลือ ๒ ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๑ จำนวน ๓๐ คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ จำนวน ๓๐ คน ขั้นตอนที่ ๒ ทำการจับ สลาก อีกครั้งได้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๑ ใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง จำนวน ๓๐ คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมจำนวน ๓๐ คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปริศนาร้อยกรอง แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการสร้างคำ แบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่องการสร้างคำ โดยมีวิธีสร้างโดยการศึกษาหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๕๕ โรงเรียนลานสัทธิวิทยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ ปริศนาร้อยกรอง เกม แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามวัดเจตคติ และให้ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาค่าความสอดคล้อง IOC จากนั้นหาคุณภาพเครื่องมือ ค่าความเชื่อมั่น ค่าความ ยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก

### สรุปผลการวิจัย

ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยดังนี้

๑. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้วิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรอง ระหว่างก่อน เรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ ๐.๐๕

๒. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนและหลัง



เรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

๓. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนไม่แตกต่างกัน

๔. การเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม พบว่าเจตคติต่อการเรียน ภาษาไทยระหว่างการสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม ไม่แตกต่างกัน

#### ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

##### ข้อเสนอแนะทั่วไป

(๑) ในการสอนเรื่องการสร้างคำ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ ปริศนาร้อยกรองกับเกม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสามารถที่จะพัฒนาและส่งเสริมให้ สูงขึ้นได้โดยปรับปรุงเนื้อหาให้สอดคล้องกับหลักสูตร และระดับของผู้เรียนจัดให้มีการบูรณาการ การเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาต่างๆ

(๒) ครูผู้สอนต้องอธิบายวิธีการเล่นเกม และการหาคำทายของปริศนาร้อยกรองให้ชัดเจน

(๓) เกมบางเกมต้องเพิ่มเวลาในการเล่น เพราะต้องใช้เวลาให้นักเรียนทายคำตอบจาก ท่าทางเพื่อน

(๔) ในการจัดกิจกรรมควรฝึกให้นักเรียนเกิดการยอมรับซึ่งกันและกันมีน้ำใจ

##### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(๑) ควรมีการศึกษาวิจัยโดยการนำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม ไป ทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ และขยายผลไปสู่โรงเรียนต่างๆ เพื่อหาข้อสรุปผลการวิจัยให้ กว้างขวางมากขึ้น

(๒) ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนเรื่อง การสร้างคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ระหว่างวิธีสอนโดยใช้ปริศนาร้อยกรองกับเกม เพื่อพัฒนาการเรียน การสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

### ๑. ภาษาไทย :

#### (๑) หนังสือ :

กรมวิชาการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒)

พ.ศ. ๒๕๔๕. กรุงเทพมหานคร : อักษรไทย, ๒๕๔๖.

กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑.

กรุงเทพมหานคร : ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, ๒๕๕๑.

สามารถ ศักดิ์เจริญ. **ปริศนาร้อยกรอง ๑**. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๔๓.

#### (๒) วิทยานิพนธ์

นุชรา พิมพ์ก่อ. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ปริศนาคำทาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับช่วงชั้นที่ ๒. **วิทยานิพนธ์ปริญญา**

**มหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๐.

พรพิศ เกื่อนมณเฑียร. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน.

**วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๔๙.

รักษะวัน อุดมวัฒนกุล. การสร้างชุดกิจกรรมเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยไม่ตรงตามมาตรฐานตัวสะกด โดยใช้เพลง เกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านผาเวียง ตำบลแม่สิน อำเภอสว่างวีรกูล จังหวัดสุโขทัย. **วิทยานิพนธ์ปริญญา**

**มหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, ๒๕๕๐.

ลลิตา อุ่นทอง. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลี สันสกฤตที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบางกะปิ สุขุมวิทพินธุ์อุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร. **วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๐.

### ๒. ภาษาอังกฤษ

Zipke, Marcy. **Teaching Metalinguistic Awareness and Reading Comprehension with Riddles (EJ817116)**. Education Resources Information Center, 2008.