

**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต
ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
A Comparison of Academic Achievement on Pali and Sanskrit
Loan Word Through Games and The Conventional Method
for Matthayomsueksa Two Students**

จิรกฤต ยศประสิทธิ์^{1*} และ นพคุณ คุณาชีวะ²

¹สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

²คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

*ผู้รับผิดชอบบทความ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาจากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน จากการพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่จัดชั้นเรียนแบบคละความสามารถ จำนวน 6 ห้องเรียน จากนั้นนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) แล้วเลือกคู่ที่มีค่าเฉลี่ยที่ไม่แตกต่างกันมาอย่างน้อย 1 คู่ จากนั้นจับสลากเพื่อกำหนดกลุ่มตัวอย่างการวิจัย โดยกลุ่มที่ 1 ได้แก่ ห้อง ม.2/1 เป็นกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม และกลุ่มที่ 2 ได้แก่ ห้อง ม.2/6 เป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 แผน แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 3 แผน แผนละ 50 นาที และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตจำนวน 2 ชุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญในการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่า t test แบบ Dependent Sample และแบบ Independent Sample

ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างจากการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนแบบปกติ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การสอนโดยใช้เกม; การสอนแบบปกติ

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ได้ยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ 5 สาระ ดังนี้ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐาน การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชน ผู้สอนต้องพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทยนั้นอาจจะไม่บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ที่ได้กำหนดไว้ ดังที่ปรากฏผลในรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งประเทศในปีการศึกษา 2561 โดยเฉพาะคะแนนเฉลี่ยในระดับประเทศของมาตรฐาน ท 4.1 หลักการใช้ภาษาไทยนั้นนักเรียนทำคะแนนในมาตรฐานนี้ได้เฉลี่ยเพียงร้อยละ 47.05 ซึ่งน้อยที่สุดจากทั้งห้ามาตรฐาน

การที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 50 อาจเกิดจากสาเหตุหลายประการ ตั้งแต่เนื้อหาหลักภาษาไทยนั้นมีกฎเกณฑ์ที่ตายตัวและซับซ้อน โดยสำหรับตัวครูพบว่า ส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหาหลักภาษาไทยนั้นสอนยาก อีกทั้งครูยังขาดอุปกรณ์และวิธีสอนที่สามารถสร้างความสนใจของนักเรียน สำหรับนักเรียนพบว่าเจตคติเชิงลบต่อการเรียนหลักภาษาไทย เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องยาก ต้องท่องจำหลักเกณฑ์ที่น่าเบื่อหน่าย และไม่เห็นประโยชน์ของการนำไปใช้ และเมื่อได้สอบถามจากครูผู้สอนในโรงเรียน พบว่าสาเหตุที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ เนื้อหาในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทยนั้น บางเรื่องมีหลักเกณฑ์ที่ยากต่อการจดจำของนักเรียน และยากต่อการถ่ายทอดเนื้อหาของครูผู้สอน โดยเรื่องที่มีปัญหามากที่สุด คือ คำยืมภาษาต่างประเทศในภาษาไทย โดยเฉพาะคำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต เนื่องจาก นักเรียนมักมองว่าคำยืมในภาษาบาลีและสันสกฤตควรใช้ในพระพุทธศาสนาเท่านั้น มองว่าไม่มีประโยชน์ในการศึกษาเพราะคิดว่าไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ปัญหาในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทย โดยเฉพาะเรื่องคำยืมในภาษาบาลีและสันสกฤตนี้ นอกจากจะพิจารณาที่ตัวนักเรียนแล้ว ตัวครูผู้สอนก็ถือเป็นกลไกสำคัญในการเรียนการสอน เพราะครูคือผู้ถ่ายทอดเนื้อหาวิชา ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีที่หลากหลาย ดังนั้น ครูภาษาไทยที่ดีจึงควรมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่แม่นยำ สามารถอธิบายขยายความในประเด็นที่ยากแก่การเข้าใจ ให้เป็นเรื่องง่ายสำหรับนักเรียน และที่สำคัญที่สุดคือ ครูต้องมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง และปรับปรุงการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น รู้จักนำนวัตกรรมทางการศึกษามาใช้ ซึ่งนวัตกรรมการศึกษาที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีหลายลักษณะ เช่น นวัตกรรมศึกษามวลชน ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อไฟฟ้า และอิเล็กทรอนิกส์ สื่อวิทยุกระจายเสียง นวัตกรรมศึกษารายบุคคล ได้แก่ บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน หรือนวัตกรรมการศึกษาเป็นกลุ่ม ได้แก่ การประชุม การอภิปราย และเกม เป็นต้น ในกลุ่มนวัตกรรมศึกษานี้ เกมเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจนำมาใช้ในการสอน เพราะการใช้เกม เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานมีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีกฎเกณฑ์ โดยการเล่นเกม มีส่วนประกอบสำคัญคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย กติกาและกฎเกณฑ์

จากปัญหาดังกล่าวและการนำเสนอแนวทางแก้ไขจะเห็นได้ว่า เกม เป็นสิ่งที่สามารถนำมาเป็นสื่อในการสอน เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ ส่งผลทำให้นักเรียน เกิดความสนุกสนานตื่นเต้น เพราะผู้เรียนชอบที่จะเคลื่อนไหวร่างกายมากกว่านั่งเรียนอยู่กับที่ ทำให้การเรียนรู้บรรลุจุดประสงค์ได้อย่างรวดเร็ว และช่วยลดเวลาในการสอน นอกจากนี้ การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ยังทำได้หลายวิธีและสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเนื้อหาต่าง ๆ ได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาไทยเป็นอย่างมาก

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัย จึงสนใจที่จะนำวิธีการสอน โดยใช้เกมเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ อันจะนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการสอนรายวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ แตกต่างกัน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 10 ห้องเรียน ซึ่งมีการจัดชั้นเรียนแบบความสามารถระหว่างกลุ่มอ่อนกับกลุ่มปานกลาง 6 ห้องเรียน และจัดชั้นเรียนแบบเฉพาะกลุ่มเก่ง 4 ห้องเรียน โดยมีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 445 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาจากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน จากการพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่จัดชั้นเรียนแบบความสามารถ จำนวน 6 ห้องเรียน จากนั้นนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) แล้วเลือกคู่ที่มีค่าเฉลี่ยที่ไม่แตกต่างกันอย่างน้อย 1 คู่ จากนั้นจับสลากเลือกห้องเรียนที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม และห้องเรียนที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมที่สอนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ศึกษาค้นคว้า แบ่งออกเป็น 2 ตัวแปร ดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ (independent variable) ได้แก่ การสอน 2 แบบ คือ
 - 1.1 การสอนโดยใช้เกม
 - 1.2 การสอนแบบปกติ
2. ตัวแปรตาม (dependent variable) คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การวิจัยในครั้งนี้จะช่วยกระตุ้นให้ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยตระหนักถึงความสำคัญของการแสวงหาความรู้เกี่ยวกับวิธีการสอนที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนในปัจจุบันและสามารถปรับปรุงวิธีการสอนของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต สูงขึ้นจากการสอนโดยใช้เกม
3. การวิจัยในครั้งนี้ เป็นแนวทางให้ผู้ที่สนใจสามารถนำวิธีการสอนโดยใช้เกมไปปรับใช้ เพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียนตามความเหมาะสมของเนื้อหาวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้

ความหมายของเกม

ทิตนา แชมมณี (2557, หน้า 365) ได้ให้ความหมายว่าเกมไว้ว่า หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้อภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียน

ประเภทของเกม

ทิตนา แชมมณี (2557, หน้า 366) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ประเภทคือ (1) เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น (2) เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น (3) เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นการจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง อีกลักษณะหนึ่งเป็นเกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง และผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2-3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกันหรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมากจึงเกิดเกมจำลองในสถานการณ์ใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกมซึ่งเป็นเกมจำลองที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ของการสอนโดยใช้เกม

ณรงค์ กาญจนะ (2553, หน้า 69) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมเอาไว้ ได้แก่ (1) ได้รับความสนใจของนักเรียน และเป็นสิ่งจูงใจนักเรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ รวมทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่นักเรียน (2) ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการคิด (3) ครูสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ ความเข้าใจเนื้อหาสาระที่เรียนได้โดยสังเกตจากการตอบคำถามหรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้น ๆ (4) เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาการเล่น (5) ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดให้นักเรียนอยากเรียนจึงไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน แต่จะทำให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลินติดตามเรียนจนจบ

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทย

ทิตนา แคมมณี (2557, หน้า 365) ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญของการสอนโดยใช้เกม ได้แก่ (1) ผู้สอนนำเสนอเกมชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่น (2) ผู้เรียนเล่นตามกติกา (3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น และวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของนักเรียน (4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2548, หน้า 29) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ คุณลักษณะ ความรู้ความสามารถของบุคคลที่ได้มาจากการเรียนการสอน และตรวจสอบระดับความสามารถด้านสมองของผู้เรียน ว่าเรียนรู้อะไรบ้าง มีความรู้มากน้อยเพียงใด

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต ฤทธิ์เจริญ (2551, หน้า 97-98) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีขั้นตอนในการดำเนินการ ได้แก่ (1) วิเคราะห์หลักสูตรและสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาสาระและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ตารางวิเคราะห์หลักสูตรจะใช้เป็นกรอบในการออกข้อสอบ โดยระบุจำนวนข้อสอบในแต่ละเรื่องและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดไว้ (2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่เป็นผลการเรียนรู้ ที่ผู้สอนมุ่งหวังจะเกิดขึ้นกับนักเรียนซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน และการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (3) กำหนดชนิดของข้อสอบและศึกษาวิธีสร้าง โดยการศึกษาตารางวิเคราะห์หลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ พิจารณาเลือกใช้ชนิดของข้อสอบ โดยต้องเลือกให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน แล้วศึกษาวิธีเขียนข้อสอบให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักและวิธีการเขียนข้อสอบ (4) เขียนข้อสอบ ผู้ออกข้อสอบเขียนข้อสอบตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร และให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยอาศัยหลักและวิธีการเขียนข้อสอบ (5) ตรวจสอบข้อสอบ เพื่อให้ข้อสอบมีความถูกต้องตามหลักวิชา มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้ออกข้อสอบต้องพิจารณาทบทวนตรวจสอบอีกครั้งก่อนที่จะจัดพิมพ์และนำไปใช้ต่อไป (6) จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง เมื่อตรวจสอบข้อสอบเสร็จแล้วให้พิมพ์ข้อสอบทั้งหมด จัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับทดลองโดยมีคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีตอบแบบทดสอบ และจัดวางรูปแบบการพิมพ์ให้เหมาะสม (7) ทดลองสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ โดยนำแบบทดสอบไปทดลองสอบกับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มที่ต้องการสอบจริง แล้วนำผลการสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพ (8) จัดทำแบบทดสอบฉบับจริง ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อสอบ หากพบข้อสอบข้อใดไม่มีคุณภาพ อาจต้องตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพดีขึ้น แล้วจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับจริงที่จะนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งงานวิจัยในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

โศภิต รุ่งทอง (2549) วิจัยเรื่อง *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ* โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย และเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย แตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ลลิตา อุ๋นทอง (2550) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลีสันสกฤตที่ได้รับ การสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางกะปิสุชนวพันธ์อุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิริพร ทรัพย์ดี (2552) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำประสมโดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่า หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปัทมา เมืองลี (2552) วิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ โดยผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ขวัญโรจน์ พจน์ประบุญ (2558) วิจัยเรื่อง ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันทนุสรณ์) โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานทดแทนและการใช้ประโยชน์ และสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของกลุ่มที่สอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์ แตกต่างจากกลุ่มที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานทดแทนและการใช้ประโยชน์ และสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของกลุ่มที่สอนแบบปกติ คะแนนหลังเรียน แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

Darfilal, lhem (2014) วิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพของการใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์ใหม่ ที่ไม่คุ้นเคยได้ มีแรงจูงใจในการเรียนและสนใจการเรียนดีขึ้น กว่าก่อนการใช้เกมในการสอนคำศัพท์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi experimental research) โดยใช้แบบแผนการทดลอง Randomized Control Group Pretest – Posttest Design เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืม ภาษาบาลีและสันสกฤต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน ไปทดสอบกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มควบคุมที่สอนแบบปกติ
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มละ 3 แผน แผนละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที โดยกลุ่มทดลองสอนโดยใช้เกม และกลุ่มควบคุมสอนแบบปกติ
3. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน ไปทดสอบกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มควบคุมที่สอนแบบปกติ

4. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ไปวิเคราะห์ทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติโดยใช้สถิติ t test independent Sample
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ t test dependent Sample
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ t test dependent Sample

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ รายละเอียดดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 1)

ตาราง 1

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าสถิติ				
	N	\bar{X}	SD	t	Sig.
กลุ่มทดลองที่สอนโดยใช้เกม	45	31.04	.49	4.864	.000*
กลุ่มควบคุมที่สอนแบบปกติ	45	27.80	.44		

* $p < .05$

จากตาราง 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) แตกต่างจากการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน รายละเอียดดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 2)

ตาราง 2

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ช่วงเวลา	ค่าสถิติ				
	N	\bar{X}	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	45	10.22	.35	77.056	.000*
หลังเรียน	45	31.04	.49		

* $p < .05$

จากตาราง 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนรายละเอียดดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 3)

ตาราง 3

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ช่วงเวลา	ค่าสถิติ				
	N	\bar{X}	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	45	9.93	.37	45.962	.000*
หลังเรียน	45	27.80	.44		

* $p < .05$

จากตาราง 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนแบบปกติ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยอภิปรายผลจากข้อค้นพบในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมกับกลุ่มที่สอนแบบปกติ พบว่า กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) แตกต่างจากกลุ่มที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่ากลุ่มที่สอนแบบปกติ ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลลิตา อุ่นทอง (2550) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลีสันสกฤตที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางกะปิชุมชนวพันธ์อุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลีสันสกฤต สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริพร ทรัพย์ดี (2552) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำประสมโดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการวิจัยทำให้เห็นว่า วิธีการสอนโดยการนำกิจกรรมเกมมาใช้ นั้น ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างจากการสอนแบบปกติและมีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่า ซึ่งอาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมการสอนโดยใช้เกมนั้นมีหลากหลายลักษณะ หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังมีกฎกติกาในการเล่น รวมถึงการตัดสินใจแพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนรู้จักการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกันอย่างรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ เพราะการรู้จักเคารพกฎกติกาในการเล่นเกมนั้นถือเป็นทักษะสังคม ที่ช่วยให้นักเรียนรู้จักการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น สามารถติดต่อสื่อสาร และรู้จักการปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

นอกจากนี้เกมยังสร้างความรู้สึกสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยขั้นตอนขณะเล่นเกมยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้น เนื่องจากเกมมีการเล่นที่เป็นระบบ ฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้นักเรียนกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา อีกทั้งเกมยังช่วยถ่ายโอนความรู้ และช่วยทำให้นักเรียนเกิดความแม่นยำในเนื้อหา จากการฝึกทบทวนอยู่ตลอดเวลาที่เล่นเกม จึงส่งผลให้นักเรียน ในกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต สูงกว่านักเรียน ในกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการสอนแบบปกติ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอน โดยใช้เกม พบว่า หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐาน การวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดไว้ ซึ่งการวิจัยที่ค้นพบสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัทมา เมืองลี (2552) วิจัยเรื่อง การศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ โศภิต รุ่งทอง (2549) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ โดยผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลักภาษาไทย และเจตคติต่อการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมก่อนการทดลอง กับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ทั้งนี้ เป็นผลมาจากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม มีส่วนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ฝึก การระดมความคิด การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ในการเรียนรู้ โดยเกมที่นำมาใช้ก็มีหลากหลายรูปแบบ แต่ก็มีลักษณะที่สำคัญตรงกันนั่นก็คือ การแข่งขันที่ท้าทาย ความสามารถของนักเรียน จึงทำให้เกมเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และเร้าความสนใจของนักเรียน ที่มีต่อบทเรียนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่อยู่ในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่น มักชอบแสวงหา สิ่งแปลกใหม่ที่ท้าทายความสามารถให้กับชีวิตอยู่เสมอ อยากรู้ อยากเห็นและไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ ซึ่งการนำกิจกรรมเกม มาใช้ในการเรียนการสอนจึงสอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนในช่วงวัยนี้เป็นอย่างยิ่ง อีกทั้งยังตอบสนองต่อ ความต้องการของนักเรียน ที่จะได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป นั่นก็เพราะก่อนที่นักเรียนจะได้รับ ความสนุก หรือตอบปัญหาต่าง ๆ ภายในกิจกรรมเกมได้นั้น นักเรียนต้องมีทักษะหรือองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียน ให้ได้ก่อน จึงจะสามารถทำกิจกรรมและแข่งขันเกมเพื่อตัดสินผลแพ้ชนะกันได้ ดังนั้นการเลือกกิจกรรมเกมที่สอดคล้อง กับเนื้อหารายวิชา จึงถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะทำให้ให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจสอดคล้องกับจุดประสงค์ ที่ตั้งไว้ได้

นอกจากนี้ความหลากหลายของการสอนโดยใช้เกม ยังส่งผลให้นักเรียนที่อาจไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ภายในชั้นเรียน หรือมีอุปนิสัยเงียบขรึมไม่กล้าแสดงออก สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น เนื่องจาก ได้รับการกระตุ้นจากเพื่อน ๆ และความรู้สึกท้าทายที่เกมมอบให้ จึงทำให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียนเกิดความ ภาคภูมิใจในศักยภาพของตนเองที่รู้จักคิด ทำ และแก้ปัญหาเป็น ดังนั้น การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนจึง เป็นการตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งเมื่อนักเรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนแล้ว จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต ของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม สูงขึ้นตามไปด้วย

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอน ด้วยวิธีปกติ พบว่า หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐาน การวิจัยข้อที่ 3 ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ (2558) วิจัยเรื่อง ผลของการสอน โดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ สมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันทนุสรณ์) โดยผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนและการใช้ประโยชน์ และสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ ของกลุ่มที่สอนแบบปกติคะแนนหลังเรียนแตกต่างจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยคะแนนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่า การสอนแบบปกตินั้น เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้น การสอนตามขั้นตอน คือ (1) ขั้นนำ คือกลวิธีที่ใช้เพื่อสร้างความสนใจ เร้าความสนใจและทบทวนความรู้เดิม เพื่อให้ให้นักเรียนเตรียมพร้อมก่อนเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน (2) ขั้นสอน ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาด้วยเทคนิค วิธีการต่าง ๆ เช่น การบรรยาย การอภิปราย การตั้งคำถาม เป็นต้น และ (3) ขั้นสรุป เป็นขั้นตอนที่นักเรียนร่วมกัน สรุปความรู้ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีนี้ดำเนินไปตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ จึงส่งผลให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต ของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบว่า วิธีการสอนแบบปกติ มุ่งเน้นให้ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ให้นักเรียนปฏิบัติตาม เพื่อมุ่งให้นักเรียนจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างแม่นยำ และเกิดทักษะในการเรียนรู้ที่ดี โดยเฉพาะในเนื้อหาคำยืม ภาษาบาลีและสันสกฤต ที่นักเรียนต้องจำหลักในการสังเกตคำภาษาบาลีและสันสกฤต เพื่อให้สามารถจำแนก ความแตกต่างของคำทั้งสองชนิดได้

การวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมและการสอนแบบปกติล้วนส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตสูงขึ้น เนื่องด้วยวิธีสอนทั้งสองวิธี ล้วนมีขั้นตอน และกระบวนการ เรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหา แต่การสอนโดยใช้เกมส่งผลให้นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า กลุ่มที่สอนแบบปกติ เนื่องด้วยผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า การสอนโดยใช้เกมส่งผลต่อบรรยากาศการเรียนรู้ การแสวงหา ความรู้และการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียน ได้ดีกว่าการสอนแบบปกติ เนื่องจากเกมทำให้บทเรียนน่าสนใจ นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่น สามารถเข้าใจบทเรียนอย่างประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนมีความหมาย และคงทน อีกทั้งนักเรียนยังเสนอความคิดว่า การเรียนโดยใช้เกมทำให้ได้รับความสุข ช่วยสร้างสัมพันธ์ภายใน ชั้นเรียน และช่วยให้การเรียนเรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตเข้าใจง่ายมากขึ้น และไม่รู้สึกลำบากที่จะเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้เข้าใจ แล้วพิจารณาเลือกแนวทางในการนำเกม ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา และเนื้อหาที่จะสอน รวมทั้งให้เหมาะสมกับบุคลิกภาวะ ความสามารถและความสนใจ ของนักเรียน
2. เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้วิจัยควรคัดเลือกเกมที่นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนสามารถ มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์
3. ควรพัฒนาเกมที่นำมาใช้ในการสอนให้มีความแปลกใหม่ และใช้กระบวนการคิดที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ในแต่ละคาบรวมทั้งเพิ่มเวลา ในการร่วมกิจกรรมเกมให้มากยิ่งขึ้นด้วย
4. ทุกครั้งหลังจากเล่นเกมจบ ครูควรให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ด้วยทุกครั้ง และเสริมแรงทางบวก ด้วยเสมอ เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติเชิงบวกต่อการทำกิจกรรม ต่อรายวิชา และต่อตัวผู้สอน เพราะจะส่งผลโดยตรง ต่อพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนในคาบเรียนต่อ ๆ ไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต รวมทั้งเปรียบเทียบวิธีการสอนหลักภาษาไทย โดยใช้เกมกับวิธีการสอนรูปแบบอื่น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551ก). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรการพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- ชวินโรจน์ พจน์ประบุญ. (2558). ผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมโชว์วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องพลังงานทดแทนกับการใช้ประโยชน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านสวน (จันทบุรี). วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณรงค์ กาญจนะ. (2553). *เทคนิคและหลักการสอนเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ปัทมา เมืองลี. (2552). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2548). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สำนักงานทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา.
- พิชิต ฤทธิ์เจริญ. (2551). *หลักการวัดผลและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: แฮร์สออป เดอร์ปีสท์.
- ลลิตา อุ่นทอง. (2550). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลีสันสกฤตที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางกะปิสุขุมนวพันธ์อุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริพร หรดดี. (2552). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำประสม โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โศภิต รุ่งทอง. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Darfilal, lhem. (2014). *The Effectiveness of Using Language Games in Teaching Vocabulary The Case of Third Year Middle School Learners*. University of Tlemcen: Faculty of Letters and Languages Department of English. Available at <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/7872/1/darf.pdf> [accessed 04/06/16]