

การพัฒนาเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Online Game to Enhance the Learning Achievement of Loanwords in Thai Language Subject for Mathayom Suksa 3 Students

ปพิชญา วิชาสิทธิ์¹ อ้อมจจิต ปั่นศรี²

Paphitchaya Wichasit¹ and Omthajit Pansri²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนตาคสิประชาสรรค์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 และค่าทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระกัน (Dependent samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59/77.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.92)

คำสำคัญ : เกมการศึกษา เกมออนไลน์ คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินทางการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, Master of Education Degree in Educational Research and Evaluation, Naresuan University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, Assistant professor Dr., Department of education, Faculty of Education, Naresuan University

*ผู้ติดต่อ, อีเมล: ปพิชญา วิชาสิทธิ์, Paphitchayaw62@nu.ac.th

รับเมื่อ 27 เมษายน 2564 แก้ไข 17 พฤษภาคม 2564 ตอรับเมื่อ 18 พฤษภาคม 2564

ABSTRACT

The purposes of this study were 1) develop and determine the efficiency of online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject for Mathayom Suksa 3 students according to 80/80 criterion, 2) compare students' learning achievement of loanwords in Thai language subject before and after learning through the developed online game, and 3) study student's satisfaction towards learning through the developed online game. The sample in this study was 30 Mathayom Suksa 3 students who studying on academic year 2020 at Takhliprachasan School, obtained from cluster random sampling. The instruments used in this study were 1) online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject for Mathayom Suksa 3 students, 2) the learning management plan, 3) the learning achievement test, and 4) the satisfaction questionnaire towards learning through the developed online game. The statistics used for data analysis in this study were percentage, mean, standard deviation, efficiency (E_1/E_2), and dependent samples t-test.

The results showed that:

1. The efficiency of online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject for Mathayom Suksa 3 students was 78.59/77.67 which met the specified criteria.
2. The mean of students' learning achievement of loanwords in Thai language subject after learning through the developed online game was significantly higher than that of before at the .05 level.
3. The students' overall satisfaction towards learning through the developed online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject was at a high level ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.92).

Keywords : Games based learning, Online game, Loanwords

บทคัดย่อ

การยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ ส่งผลให้ภาษาไทย มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ จึงเกิดปัญหาเรื่องการใช้ภาษา ผิดพลาดและบกพร่องตามมา โดยเฉพาะเรื่องการใช้คำ เนื่องจากคำศัพท์ที่รับเข้ามาจำนวนมาก ทำให้เกิดความสับสน ในการใช้ เช่น การเขียนสะกดการันต์ การวางรูปวรรณยุกต์ ผิดที่ และการใช้คำที่ไม่ถูกต้องกาลเทศะ เรื่องของความสับสนในการลำดับประโยค การใช้ประโยคไม่ถูกต้องเหมาะสม การใช้สำนวนภาษาที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งไม่สามารถแยกออกได้ว่า คำใดเป็นคำภาษาต่างประเทศที่ยืมมาใช้ในภาษาไทย คำดั้งเดิม มาจากภาษาใด (สู่ขวัญ ตลับนาค, 2556, หน้า 27)

กระทรวงศึกษาธิการ (2560, หน้า 38-53) ได้ตระหนัก ถึงความสำคัญของเรื่องดังกล่าว จึงกำหนดให้หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระบุถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับอิทธิพล

ของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย กำหนดตัวชี้วัดเกี่ยวกับ คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ นอกจากนี้ยังได้กำหนดคุณภาพ นักเรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้ว่า “เข้าใจและใช้คำบาลี สันสกฤต คำภาษาต่างประเทศ คำทับศัพท์ และศัพท์บัญญัติ ในภาษาไทย”

แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 จะให้ความสำคัญกับหลักการ ใช้ ภาษาไทย แต่เมื่อพิจารณาจากผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนตาดลีประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2560-2562 สาระที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำที่สุด คือ สาระหลักการ ใช้ภาษา (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) และจากการ จัดการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า ผลการทดสอบรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระหลักการ ใช้ภาษา ตัวชี้วัดที่เกี่ยวกับคำที่มาจากภาษาต่างประเทศนักเรียนมีคะแนน ต่ำกว่าตัวชี้วัดอื่น ๆ ในสาระหลักการ ใช้ภาษาแสดงให้เห็นว่า

นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านหลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งอาจเกิดจากครูใช้วิธีสอนโดยการบรรยายเพียงแบบเดียวตลอดคาบเรียน ไม่ใช้วิธีสอนแบบอื่น และการใช้แต่หนังสือเรียนเพียงเล่มเดียว จะทำให้ความรู้ของนักเรียนอยู่ในวงจำกัด (วิมลศิริ รุ่งมสุข, 2546, หน้า 77) ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552, หน้า 90) กล่าวว่า ในการสอนหลักภาษาไทยนั้น ถ้าครูมุ่งสอนแต่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว จะสร้างความเบื่อหน่ายให้นักเรียน เนื่องจากนักเรียนไม่เห็นคุณค่าและความจำเป็นของการเรียนหลักภาษา อันเนื่องมาจากวิธีสอนของครูไม่น่าสนใจ สอดคล้องกับ สุดาพร ไชยะ (2552, หน้า 90) กล่าวว่า หลักภาษาเป็นสาระที่ยากต่อการเรียนรู้ ครูจึงควรสร้างบรรยากาศจัดกิจกรรมการสอนต่าง ๆ ที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีใจรักและความศรัทธาในหลักภาษาไทย เกิดการเรียนรู้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง

เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน (สุนทร สิ้นธพานนท์, 2553, หน้า 141) สอดคล้องกับ ทิศนา ขแมมณี (2559, หน้า 368) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ว่าเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์



1. ประสิทธิภาพของเกมออนไลน์
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

ภาพประกอบ กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนตากสินประชาสรรค์ อำเภอตากสิน จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 532 คน

นั้นมีความหมายและอยู่คงทน ดังที่ วิมลรัตน์ คงภิมยชื่น (2540, หน้า 21) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเล่น ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียน เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดของเกมการศึกษา มาใช้ในการพัฒนาเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนตากสินประชาสรรค์ อำเภอตากสิน จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้หน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ผลการประเมินพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.67-5.00 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.46 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก จากนั้นนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ เพื่อหาประสิทธิภาพของ เกมออนไลน์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 แผน รวม 5 คาบเรียน ตรวจสอบ คุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมิน ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ผลการประเมินพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.00-5.00 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.58 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แล้วนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตาคลี ประชาสรรค์ ที่เคยเรียนเรื่องคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ มาแล้ว จำนวน 30 คน พบว่า มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23-0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.83 และ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีของคูเดอร์ และริชาร์ดสัน (KR_{20}) มีค่าเท่ากับ 0.80

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านปัจจัยนำเข้า 2) ด้านกระบวนการ และ 3) ด้านผลผลิต (ชัยยศ โพธิ์ศรี, 2553) ตรวจสอบคุณภาพ

โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยการประเมินความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยให้นักเรียน ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ จากนั้นดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 5 แผน หลังจากจัดการเรียนรู้แล้วให้นักเรียนทำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ และทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อสรุป ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาค่าประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ สูตร E_1/E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, หน้า 10) ซึ่งค่าประสิทธิภาพ ตัวแรก (E_1) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ จากการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และค่าประสิทธิภาพตัวที่สอง (E_2) ได้มาจากร้อยละของ คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ โดยใช้ สถิติที่แบบไม่อิสระ (Dependent samples t-test)

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยการหา ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าร้อยละ
2. ค่าเฉลี่ย

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2
5. ค่าทดสอบที่แบบไม่เป็นอิสระกัน (Dependent samples t-test)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

1. การหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏดังนี้

ตาราง 1 ผลการหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนระหว่างการจัดการเรียนรู้						คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (600 คะแนน)
	แบบฝึกหัด 1 (150 คะแนน)	แบบฝึกหัด 2 (150 คะแนน)	แบบฝึกหัด 3 (150 คะแนน)	แบบฝึกหัด 4 (150 คะแนน)	แบบฝึกหัด 5 (150 คะแนน)	คะแนนรวม (750คะแนน)	
30	108	108	122	124	136	589	466
	$E_1 = 78.60$						$E_2 = 77.65$

จากตาราง 1 พบว่า เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.60/77.65 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 แสดงว่า เกมออนไลน์มีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ผลปรากฏ ดังนี้

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	30	20	9.50	3.288	16.325*	.000
หลังเรียน			13.90	3.100		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ก่อนการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.50 คะแนน และหลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.90 คะแนน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ผลปรากฏดังนี้

ตาราง 3 ผลของการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

คำถาม	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านปัจจัยนำเข้า	4.12	1.16	มาก
2. ด้านกระบวนการ	4.26	1.13	มาก
3. ด้านผลผลิต	4.28	1.06	มาก
รวม	4.42	0.92	มาก

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านผลผลิต รองลงมา คือ ด้านกระบวนการ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านปัจจัยนำเข้า

อภิปรายผล

1. เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59 /77.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงว่าเกมออนไลน์มีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาอย่างมีลำดับขั้นตอน และเป็นระบบ มีการตรวจสอบคุณภาพ

จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ จากนั้นไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยการหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) แบบกลุ่ม (1:3) และภาคสนาม (1:10) ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อบกพร่องที่พบในการทดสอบประสิทธิภาพแต่ละครั้งมาปรับปรุงแก้ไข จนทำให้เกมออนไลน์มีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า การทดสอบประสิทธิภาพเป็นการนำสื่อหรือชุดการสอนที่ผลิตขึ้นไปทดสอบ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนให้เท่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งการทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้ได้สื่อชุดการสอนที่มีคุณค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล (2562) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่าสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้นำแนวคิดของเกมการศึกษา มาพัฒนาเป็นเกมออนไลน์ ซึ่งเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีการให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทันที ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาเนื้อหาในบทเรียน เพื่อทำคะแนนให้มากขึ้นจนได้ระดับการเล่นที่สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Connolly, Stansfield and Mclellan (2006) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดีต้องมีกลไกการให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนใจ สามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ นอกจากนี้เกมการศึกษายังเป็นวิธีสอนที่ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน (ทิตนา แชมมณี, 2559, หน้า 368) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศตวรรษ หอมใส (2558) ที่ได้ศึกษาการสร้างเกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขต

บางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ออกแบบเกมการศึกษาให้มีความน่าสนใจ โดยใช้เป็นเกมออนไลน์ ที่ให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นผ่านการใช้สมาร์ทโฟนของตนเอง ทั้งยังเพิ่มความสนุกสนาน ทำทนายด้วยการกำหนดเกณฑ์การตัดสิน โดยการกำหนดช่วงคะแนนในการแบ่งระดับการเล่นเป็น bronze, silver, gold และมีการแสดงผลอันดับผู้ที่มีความสนุกสนาน 10 อันดับแรกของแต่ละเกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิตนา แชมมณี (2559, หน้า 366-368) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น และนักเรียนได้รับความสนุกสนาน ซึ่งเกมที่มีการแข่งขันจะช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่นมากขึ้น เช่นเดียวกับ ธวัช วันชูชาติ (2542, หน้า 177-178) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาจะช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน นักเรียนจะชอบเล่นเกม เพราะได้มีโอกาสเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ได้แข่งขันกันด้วยความเร็วใจ และรู้ผลแพ้ชนะในเวลาอันรวดเร็ว ทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อครู ต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียด มีบางขณะที่นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกสร สีหา (2558) ที่ได้ศึกษาพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนที่เรียนเรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรอธิบายวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การตัดสิน และรายละเอียดต่าง ๆ ของเกมให้ชัดเจน รวมถึงการอธิบายถึงเป้าหมายและประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนรู้

ด้วยเกมออนไลน์นี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าความสำคัญ และเอาใจใส่ต่อการเรียนรู้

2. กรณีที่เนื้อหาค่อนข้างยาก หรือซับซ้อน ผู้สอนควร ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนการเล่นเกม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม การศึกษาไปใช้ในการสร้างสรรค์เกมออนไลน์ในรูปแบบอื่น ๆ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระนั้น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2562). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถ การเรียนรู้ ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี*. รายงานการวิจัย กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกสร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). *การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน*. เข้าถึงได้จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/download/28419/24439/1> มีนาคม 2563.
- ชัยยศ โปธิ์ศรี. (2553). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองจันทน์ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการใช้กระบวนการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5*. สารนิพนธ์ กศ.ม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิตนา แชมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 20)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). *พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. นครสวรรค์: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น. (2540). *การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมฝึกทักษะ*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิมลศิริ ร่วมสุข. (2546). *การสอนภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศตวรรษ หอมใส. (2558). *การสร้างเกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ค.อ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). *รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้ขั้นพื้นฐาน*. เข้าถึงได้จาก <http://www.newonetransaction.net> 26 มีนาคม 2562.
- สุคนธ์ ลินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิควรรณคดี.
- สุดาพร ไชยะ. (2552). *การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. ฉะเชิงเทรา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์.
- สู่ขวัญ ตลับนาค. (2556). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัฉรรา ชิวพันธ์. (2552). *ภาษาพาสอน: เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Connolly, T.M., Stansfield, M. and McLellan. (2006). *Using an online Games-Based learning approach to teach database design Concepts*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/220590643> 1st September 2020.