

การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องกับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา

Using Games to Promote Correct Thai Language Usage by Students of Ratchaprachanukroh School 41, Yala province

สาวพร จันทร์สกุล¹, ขวัญตา ทวีสุข²

Sawaporn Jantarasakul¹, Khwanta Thaweesuk²

Received: 29 October 2022

Revised: 17 January 2023

Accepted: 8 February 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งหมาย 1) ออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา 2) เปรียบเทียบความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมตะลุยดินแคนภาษาไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบวัดความรู้คำไทยที่มักเขียนผิด ก่อน-หลัง เล่นเกม จำนวน 40 ข้อ 2) เกมตะลุยดินแคนภาษาไทย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกม สกัดที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t-test dependent

ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. การออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทย ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล โดยกำหนดการเข้าใจและจัดจำคำศัพท์ในภาษาไทยที่มีรูปคำที่ถูกต้อง การหาค่าประสิทธิภาพนำไปทดลองใช้และประเมินผลพร้อมกับปรับปรุงส่งผลให้เกมมีค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคล เท่ากับ $63.33/63.33$ แบบกลุ่มเล็ก เท่ากับ $76.19/78.57$ และแบบภาคสนาม เท่ากับ $87.67/89.83$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานตามลำดับ

2. ความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา พบร่วมกับการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมภาพรวมของกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, Email: sawaporn.j@yru.ac.th

² อาจารย์, หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา Email: Pinyada.t@yru.ac.th

¹ Assistant Professor, Bachelor of Arts (Thai), Faculty of Humanities and Social Sciences, Email: sawaporn.j@yru.ac.th

² Lecturer, Bachelor of Arts (Thai), Faculty of Humanities and Social Sciences, Email: Pinyada.t@yru.ac.th

20.83 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 26.23 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่าคะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม

3. ระดับความพึงพอใจที่มีต่อเกมตะลุยดินแดนภาษาไทยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.83) ประกอบด้วย ด้านความพึงพอใจ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.83) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.78) ด้านความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.82) และด้านการจัดจำคำพห์ ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.90) ตามลำดับ

คำสำคัญ: เกม, คำพห์ในภาษาไทย, สื่อการเรียนรู้

Abstract

The objectives of this research were. - 1) to design game-based instructional media to promote Thai language usage among students of Ratchaprachanukroh 41 School, Yala Province, 2) to compare the ability to use Thai vocabulary between pre-test and post-test, and 3) to assess the satisfaction towards the Thai Words Fun Game. The target consisted of 16 students of Prathomsuksa 3 and 14 students of Prathomsuksa 4 ; a total of 30 students selected by a purposive sampling method. The research instruments were. - 1) pre-test and post-test (before and after playing game) of the most common misspelled words in Thai language, 40 items ; 2) Thai Words Fun Game, and 3) satisfaction assessment with the designed game. Statistics used for data analysis were E1/E2 efficiency index, mean (\bar{X}), standard deviation (S.D), and t-test dependent.

The following results were obtained.

1) Five procedures were synthesized in the operations of game-based instructional media in order to promote Thai language usage, which comprised analysis, design, development, application, and evaluation. The instructional media were determined to enhance Thai language skills for understanding and recognizing the correct patterns of Thai words. Efficiency index was determined for try-out and the results were evaluated along with improvements resulting in individual efficiency of 63.33/63.33, efficiency of small group of 76.19/78.57 and efficiency of field study of 87.67/89.83, which were according to the set criteria.

2) In terms of the ability to use Thai vocabulary, students' pre-test mean score was 20.83 and their post-test mean score was 26.23. Sig. was 0.00, less than 0.05. It can be said that students' scores before playing the game and after playing the game were different with the statistical significance level of 0.05. Consideration of the difference based on the mean scores showed that students' scores after playing games were higher than before playing games.

3) Satisfaction with the game was at the highest level ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.83). When individual aspects were considered, satisfaction ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.83), an aspect with the highest mean was benefits ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.78), followed by beauty and creativity ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.80), and vocabulary memorization ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.90), respectively.

Keywords: Game, Thai vocabulary, instructional media

บทนำ

พื้นที่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้เป็นพื้นที่ที่มีอัตลักษณ์พิเศษทั้งในเรื่องความเชื่อ ศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม บริบทการใช้ภาษา โดยประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม และใช้ภาษาลักษณ์เป็นภาษาแรกของการสื่อสาร ถือเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญของท้องถิ่น ตลอดจนด้านการศึกษา การส่งบุตรหลานเข้าเรียนนิยมให้ศึกษาต่อในโรงเรียนสอนศาสนาและสามัญ ซึ่งจะใช้ภาษาลักษณ์เป็นปัจจัยในการใช้ภาษาไทยในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้โรงเรียนสายสามัญของกระทรวงศึกษาธิการ จัดการเรียนการสอนและใช้สื่อการสอนเป็นภาษาไทย ส่งผลกระทบให้นักเรียนในพื้นที่ที่ใช้ภาษาลักษณ์เป็นหลักในชีวิตประจำวันปรับตัวไม่ทัน กระบวนการเรียนรู้ในวิชาการแข่งขันในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ต่างกันมาก ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานและต่ำกว่าที่สุดในประเทศไทย (มูลนิธิร้าว ผดุง, 2556, หน้า 33) จึงกล่าวได้ว่า นักเรียนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้จะต้องปรับตัวอย่างหนักและมีภาษาเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้หากยังใช้ภาษาไทยไม่ถูกต้อง

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 ตำบลวังพญา อำเภอรามัน จังหวัดยะลา เป็นโรงเรียนจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับนักเรียนด้อยโอกาส และนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้พูดภาษาไทยแต่กำเนิด เนื่องจากนักเรียนในโรงเรียนดังกล่าว

นับถือศาสนาอิสลามและใช้ภาษาลักษณ์ถือตั้งแต่กำเนิดจึงเป็นอุปสรรคต่อการเรียนในวิชาสามัญ การสื่อสารโดยใช้ภาษาไทยไม่สมบูรณ์ถูกต้อง เพราะไม่รู้ความหมายของคำ อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของนักเรียนได้ในอนาคต แต่ทั้งนี้นักเรียนดังกล่าวสามารถมีผลการเรียนและทักษะการเรียนรู้ภาษาไทยที่ดีขึ้นได้ หากมีการผสมผสานภาษาไทยในการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อกระตุนความอยากรู้ อยากรเหมือน ความสนใจเพิ่ม จนเกิดเป็นการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและดีขึ้น

การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะของนักเรียนโดยใช้เกม (game-based learning) เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ ส่วนบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ทำงานเป็นทีมได้ การเรียนรู้ด้วยเกม เป็นการนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมดิจิทัลที่เล่นผ่านเครื่องเล่นวิดีโอ คอมพิวเตอร์ และสมาร์ทโฟน เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสนุกไปพร้อมกับการเรียนรู้ ซึ่งเกมช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่างๆ ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการเรียนการสอนในประเทศไทย ด้วยการสืบค้นข้อมูลแสดงให้เห็นว่า ยังมีการศึกษาเรื่องการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่างๆ เป็นจำนวนน้อย ในขณะที่เทคโนโลยีในปัจจุบันมีอุปกรณ์ให้เลือกใช้ในการเรียนการสอนที่ทันสมัย

ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการผลิตสื่อให้หลากหลายมากขึ้นในทุกระดับชั้นและในสาขาวิชาหลัก เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น (ปฐมพงษ์ ฤกษ์สมุทร และคณะ, 2560, หน้า 39) การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ สร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลาย ต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความตึงเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกันทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาได้ดี บวก ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ (รูปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์, 2560, หน้า 1702)

จากที่กล่าวมาข้างต้น เห็นได้ว่า การใช้เกมเข้ามาแก้ปีนหาและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จะสามารถสร้างการฝึกหัดและการจดจำของผู้เรียนได้ ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญ จึงมีแนวคิดในการใช้เกมเพื่อส่งเสริมและแก้ปัญหาการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาไทยในการเรียนรู้ได้ก้าวขวางขวางยิ่งขึ้น หากนักเรียนมีทักษะทางภาษาไทยที่ถูกต้อง จะทำให้พากษา มีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับต่างๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- เพื่อออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา

- เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้คำพท.ภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ที่มีต่อเกมตะลุยดินแดนภาษาไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขต ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งสอดคล้องกับงานโครงการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาษาท้องถิ่นและภาษาไทยเป็นสื่อ: กรณีการจัดการศึกษาแบบทวิภาษา (ภาษาไทย-มลายูถิ่น) ในโรงเรียนเขตพื้นที่สี่จังหวัดชายแดนภาคใต้ พูดถึงเด็กในพื้นที่ชายแดนภาคใต้ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนร้อยละ 40-50 ไม่สามารถอ่านภาษาไทยได้ ทั้งนี้ เพราะเด็กในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีภาษาลាតูเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง (สุวิไล perm蟋蟀, 2562, หน้า 94)

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาการใช้คำไทยที่มักเขียนผิดของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 และระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ซึ่งคำที่มักเขียนผิดเป็นคำที่อยู่ในบทเรียนของรายวิชาต่างๆ ตลอดจนคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น คำว่า ทศกัณฐ์ อันญญาต หรือคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น คลินิก ลิงก์ เป็นต้น จากนั้นได้นำคำที่มักเขียนผิดมาสร้างเป็นเกมโดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับปัญหาการเรียนภาษาไทยไม่ถูกต้องของนักเรียน เปรียบเทียบความสามารถในการใช้คำพท.ก่อนและหลังเรียน และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกม

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน และนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 แบบทดสอบวัดความรู้คำไทยที่มักเขียนผิด ก่อน-หลัง เล่นเกม แบบปรนัยจำนวน 40 ข้อ โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับข้อคำถาม (IOC) และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเดียวกัน จำนวน 20 คน นำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ซึ่งโดยทั่วไปข้อสอบแต่ละข้อควรจะมีความยากหรือความง่ายพอเหมาะสม แล้วแปลค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า (P) ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าที่เหมาะสม คือ 0.50 (บุญชุม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 84) ไว้ใช้จริงจำนวน 40 ข้อ และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้ 40 ข้อ พบร่วมแบบทดสอบ มีค่าดัชนีความเชื่อมั่นเท่ากับ 1.00 สามารถแปลค่าอยู่ในระดับที่สามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้ ทั้งนี้ในการวัดความรู้กลุ่มเป้าหมาย ใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน

2.2 เกมตะลุยดินแดนภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำกฤษฎีการเรียนรู้ในรูปแบบ Game Based Learning (GBL) เพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้น แรงจูงใจและความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน การสร้างเกมผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint ซึ่งสามารถเล่นแบบออนไลน์ได้ ทำให้ครูผู้สอนสามารถเล่นเกมกับนักเรียนโดยไม่ต้องรอสัญญาณอินเทอร์เน็ตและเหมาะสมสำหรับโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล เกมดังกล่าวได้หาค่าประสิทธิภาพของเกมและได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับข้อเกม (IOC) และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย พบร่วมแบบทดสอบ มีค่าดัชนีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 สามารถแปลค่าอยู่ในระดับที่สามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป โดยถามปัจจัยเพศ ตอนที่ 2 ความพึงพอใจประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ 2) ด้านความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์ 3) ด้านการจัดจำลำพท์ 4) ด้านความพึงพอใจและตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับข้อคำถาม (IOC) และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจ ทั้งนี้มีค่าดัชนีความเชื่อมั่นในภาพรวม 0.81 สามารถแปลค่าอยู่ในระดับที่สามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนิน 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นเตรียมการ

3.1.1 ศึกษาเนื้อหาและคำไทยที่มักเขียนผิดจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน โดยศึกษาลักษณะการใช้คำไทยที่นักเรียนมักเขียนผิดในบทเรียนและในชีวิตประจำวัน ซึ่งคำดังกล่าวจะถูกบรรจุในรายละเอียดของเกม

3.1.2 ศึกษากลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีการลงพื้นที่พบปะนักเรียนและคุยกับครู พบร่วม ส่วนใหญ่นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 และ ระดับ

ประกมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีปัญหาด้านการเขียนคำผิดที่เหมือนกัน เช่น คำว่า อนุญาต มักเขียนผิดเป็น อนุญาติ เป็นต้น

3.2 ขั้นดำเนินการทดลอง

3.2.1 ดำเนินการวัดความรู้ด้วยแบบทดสอบวัดความรู้คำในภาษาไทยก่อนเล่นเกมกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.2.2 ดำเนินการเล่นเกมกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ผู้วิจัยดำเนินการบอกวัตถุประสงค์ ลักษณะของเกมการเรียนรู้ ตลอดจนเป้าหมายให้นักเรียนได้ทราบ ทั้งนี้นักเรียนจะเล่นเกมในช่วงเวลาที่ถูกกำหนดตามแผนที่กำหนดไว้

3.2.3 ภายหลังจากการเล่นเกม ดำเนินการวัดความรู้ด้วยแบบทดสอบวัดความรู้คำในภาษาไทย และประเมินความพึงพอใจหลังเล่นเกม

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ จะต้องนำคะแนนทดสอบก่อน-หลังเล่นเกมมาเบรี่ยบเทียบ เพื่อต้องการทราบว่าหลังจากเล่นเกมไปแล้วนั้น นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t-test dependent (บุญชุม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 105)

ผลการศึกษา

ผลการศึกษา ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- การออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัย

สร้างเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงานออกแบบ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์เนื้อหาโดยคัดเลือกจากคำที่มักเขียนผิดในบทเรียนและในวิชิตประจำวันของนักเรียน ศึกษากระบวนการพัฒนาและวิธีการประเมินเกมเพื่อการเรียนรู้ 2) การออกแบบเกม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลการวิเคราะห์จากข้างต้นมาออกแบบแบบเกมตามวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาการเขียนภาษาไทยไม่ถูกต้องของนักเรียน โดยเนื้อหาในเกมสร้างความเข้าใจและจำจำคำพัททางภาษาไทยที่มีรูปคำที่ถูกต้อง ดังภาพที่ 1 และภาพที่ 2 จากนั้น สู่ขั้นตอนที่ 3) การพัฒนา ผู้วิจัยได้นำเกมให้กับผู้เชี่ยวชาญพิจารณาประสิทธิภาพความสอดคล้องของเกมและวัตถุประสงค์ ไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย นำผลมาพัฒนาปรับปรุงให้เกมมีคุณภาพ 4) การนำไปใช้ ผู้วิจัยนำเกมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และ 5) นำผลการทดลองใช้มาประเมินผลคำนวณทางสถิติ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างเนื้อหาเกมแบบเติมคำในช่องว่าง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างเนื้อหาเกมแบบใช้รูปภาพประกอบ

ผลการหาประสิทธิภาพของเกมเมื่อนำไปทดลองใช้ พบว่า เกมตะลุยดินแคนภาษาไทยประกอบด้วย คู่มือการเล่นเกม ดวงดาว ในการสะสมแต้ม และแผ่น CD เกม ทั้งนี้เกมมีค่าประสิทธิภาพรายบุคคล (individual tryout) เท่ากับ 63.33/63.33 ค่าประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (small group tryout) เท่ากับ 76.19/78.57 และค่าประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (field tryout) เท่ากับ 87.67/89.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 นอกจากนี้เกมดังกล่าวสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยให้กับนักเรียนได้ เพราะเกมมีความน่าสนใจ

เหมาะสมกับวัย เนื้อหาถูกต้อง สอดคล้องกับปัญหาการเขียนไม่ถูกต้องของนักเรียน สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยของผู้เรียน

2. ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลังเล่นเกมแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 16 คน พบว่า มีส่วนต่างของคะแนนระหว่าง 2-13 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	$S.D_{\bar{D}}$	t	Sig. (1tailed)
ก่อนเรียน	20.88	2.47	4.25	2.46	6.90*	0.0000
หลังเรียน	25.13	2.28				

จากตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 16 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.88 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.13 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	$S.D_{\bar{D}}$	t	Sig. (1tailed)
ก่อนเรียน	20.79	3.72	6.71	3.27	7.69*	0.0000
หลังเรียน	27.50	5.26				

โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 14 คน พบว่า มีส่วนต่างของคะแนนระหว่าง 2-17 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม ดังตารางที่ 2

จากการที่ 2 แสดงผลการทดสอบก่อน และหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 14 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.79 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.50 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความ

แตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม

ผลการวิเคราะห์ภาพรวมการส่งเสริมใช้คำศัพท์ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3-4 จำนวน 30 คน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ภาพรวมผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	\bar{D}	$S.D._D$	t	Sig. (1tailed)
ก่อนเรียน	20.83	3.06	5.40	3.08	9.60*	0.0000
หลังเรียน	26.23	4.07				

จากการที่ 3 แสดงผลการทดสอบก่อน และหลังเล่นเกมภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3-4 จำนวน 30 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.83 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 26.23 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ย

แล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมโดยมีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน เพศชายจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และเพศหญิงจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 แบ่งเป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.64 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจที่มีต่อเกมตะลุยดินแดนภาษาไทย

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. เนื้อหาสามารถส่งเสริมความรู้ทางภาษาไทยได้	4.57	0.82	มากที่สุด
2. เนื้อหามีความเหมาะสมสมกับระดับผู้เล่น	4.37	0.81	มาก
3. เนื้อหา มีความถูกต้อง และครอบคลุม	4.10	0.88	มาก
4. เนื้อหาสามารถสร้างการจดจำของผู้เล่นได้	4.23	0.68	มาก

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจที่มีต่อเกมตะลุยดินแดนภาษาไทย (ต่อ)

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5. เนื้อหาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	4.40	0.81	มาก
ภาพรวมความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.33	0.78	มาก
ด้านความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์			
1. รูปภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.03	0.92	มาก
2. เสียงดนตรีประกอบล้วงความตื่นเต้น สนุกสนาน	4.13	0.78	มาก
3. เกมมีความเหมาะสมสำหรับนำมาใช้เล่น	4.17	0.78	มาก
4. สีสันในเกมสามารถช่วยสร้างการจดจำคำศัพท์ได้	4.20	0.79	มาก
5. ขั้นตอนการเล่นเกมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.23	0.78	มาก
ภาพรวมความพึงพอใจด้านความสวยงามและความคิดสร้างสรรค์	4.13	0.80	มาก
ด้านการจดจำคำศัพท์			
1. การใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ก่อน การเล่นเกม	3.47	1.01	ปานกลาง
2. การใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง หลัง การเล่นเกม	4.30	0.79	มาก
ภาพรวมความพึงพอใจด้านการจดจำคำศัพท์	3.88	0.90	มาก
ด้านความพึงพอใจ			
1. เกมมีความสนุกสนานอย่างกลับมาเล่นซ้ำ	4.43	0.78	มาก
2. เกมสามารถแก้ไขปัญหาการใช้คำไทยที่มักเขียนผิดให้กลับมาเขียนถูกต้องได้	4.52	0.77	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจที่มีต่อเกม	4.56	0.89	มากที่สุด
ภาพรวมความพึงพอใจด้านความพึงพอใจ	4.50	0.82	มากที่สุด
ภาพรวมความพึงพอใจทั้ง 4 ด้าน	4.21	0.83	มากที่สุด

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัย ผู้วิจัยสามารถสรุปผล และอภิปรายผล ดังนี้

- การออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้โดยใช้ฐานคิดจาก Game bases learning (GBL) เพื่อใช้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียน โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงาน โดย

กำหนดการสร้างสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาไทยในการเข้าใจและจดจำคำศัพท์ทางภาษาไทยที่มีรูปคำที่ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาอังกฤษ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน แบ่งออกเป็น 5 ตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินผล (นันทิยา น้อยจันทร์, 2563, หน้า 280)

ตลอดจนการหาค่าประสิทธิภาพของเกมนำไปทดลองใช้และประเมินผลร่วมกับปรับปรุงส่งผลให้เกมมีค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคล เท่ากับ $63.33/63.33$ แบบกลุ่มเล็ก เท่ากับ $76.19/78.57$ และแบบภาคสนาม เท่ากับ $87.67/89.83$ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานตามลำดับ การเลือกค่าที่มักเขียนผิดมาใช้ในเกม ผู้วิจัยคัดเลือกจากค่าที่มักเขียนผิดในชีวิตประจำวันและในบทเรียนของนักเรียน เมื่อได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบเกมที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ผลการจากออกแบบเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัยได้สำรวจความพึงพอใจที่มีต่อเกมตามกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน และระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมค่าเฉลี่ย 4.56 คิดเป็นร้อยละ 91.20 เมื่อวิเคราะห์เป็นรายประเด็นโดยเฉพาะการจดจำคำศัพท์ พบร่วมกับค่าเฉลี่ยผู้เล่นเกมสามารถการใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง หลังการเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยที่ถูกต้องขึ้นร้อยละ 86 ซึ่งก่อนเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 69.40 แสดงให้เห็นว่าเกมดังกล่าวสามารถช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ในด้านประโยชน์ ในเรื่องสามารถส่งเสริมความรู้ทางภาษาไทยได้ เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เล่น และเนื้อหาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ในภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย 4.33 คิดเป็นร้อยละ 86.60 ทำให้เห็นว่าเกมที่ได้ออกแบบสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ อีกทั้งผู้เล่นมีความสนุกสนานซึ่งเป็นปัจจัยหลักของการเล่นเกมที่ต้องมีความสนุกสนาน มีผลการประเมินสอดคล้องกับประเด็นย่อย คือ เกมมีความสนุกสนานอย่างกลับมาเล่นซ้ำได้ค่าเฉลี่ย 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.60

นอกจากนี้กลุ่มนักเรียนที่ทดลองเครื่องมือวิจัยได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมดังกล่าว เช่น เกมเล่นง่าย สนุกสนาน เกมทำให้เกิดความอยากรู้ว่าคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันใช้ถูกผิดอย่างไร เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้คำศัพท์ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเล่นเกมจำนวน 40 ข้อ และหลังเล่นเกมจำนวน 40 ข้อ โดยใช้คำถามชุดเดียวกัน ในภาพรวมเมื่อนำเสนอผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3-4 จำนวน 30 คน พบร่วมกับค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.83 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 26.23 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 เมื่อพิจารณาโดยรวมพบว่าคะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม หากแยกเป็นระดับชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบร่วม

2.1 ผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 16 คน พบร่วมกับค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.88 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.13 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม ตัวอย่างคำที่กลุ่มเป้าหมายเขียนผิด เช่น มองกู มากเขียนผิดเป็นมองกู, รสชาติ มากเขียนผิดเป็น รสชาด, คำว่า

คลินิก มักเขียนผิดเป็น คลินิก หรือคลินิก หรือ คำว่า ทอยอย มักเขียนผิดเป็น ทะயอย เป็นต้น

2.2 ผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 14 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.79 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.50 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกม และคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม ตัวอย่างคำที่กลุ่มเป้าหมายเขียนผิด เช่น อันญญาต มักเขียนผิดเป็น อนญญาติ คำว่าหลงเหล มักเขียนผิดเป็น หลงเหล คำว่าคลิก มักเขียนผิดเป็น คลีก เป็นต้น

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ โดยใช้ฐานคิดจากทฤษฎี Game Based Learning (GBL) ส่งผลต่อการเรียนรู้และสร้างการจดจำคำศัพท์ที่ดีขึ้นให้กับผู้เรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ สกุล สุนทริ (2550: 104) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (GBL) ผลการศึกษา พบร่วม 1) กลุ่มทดลองมีความรู้สึกอย่างเรียนรู้เมื่อทราบว่าตนจะได้เรียนโดยมีเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆ เมื่อทราบว่าจะได้เรียนแบบบรรยาย 2) ระดับความรู้ ทั้งในส่วนของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม 3) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย 4) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าเกมทำให้ตนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง 5) กลุ่ม

ทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลาที่เรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุม รู้สึกเฉยๆ หรือไม่สนุกสนานไปกับการเรียน 6) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็นว่าวิทยาการมีบทบาทน้อยในการเรียนรู้ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าวิทยาการมีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้

การใช้เกมเข้ามาช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของนักเรียนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยเฉพาะนักเรียนที่ใช้ภาษา Malay ถี่น เมื่อนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจ กล้าแสดงออก กระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังกระตับการเรียนรู้ ความเข้าใจ สร้างการจดจำคำศัพท์ทางภาษาไทย ตลอดจนเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคุณครูและเพื่อนๆ จึงกล่าวได้ว่าเกมเป็นสื่อการเรียนการสอนทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาไทยให้กับนักเรียนสามจังหวัดชายได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

นำผลการวิจัยมาพัฒนาสื่อการเรียน การสอนจากเกมออนไลน์เป็นเกมออนไลน์ หรือผ่านแอปพลิเคชัน เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณบุญชัยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา สนับสนุนงบประมาณบำรุงการศึกษาสำหรับโครงการวิจัยในครั้งนี้ รวมทั้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ช่วยทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- นันทิยา น้อยจันทร์. (2563). การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 6 (6), 273-284.
- บุญชุม ศรีสะอด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวิริยาสาสน์.
- ป้อมพงษ์ ฤกษ์สมุทร และคณะ. (2560). การพัฒนาโมบายเกมแอปพลิเคชันสำหรับสุภาพชนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เหมาะสม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยนบูรี*, 1 (2), 38-49
- จุปันฑ์ สุวรรณนิชช์. (2560). การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. ใน *รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ* (หน้า 1700-1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มุนีเริ่ง ผดุง. (2556). สภาพการจัดประสบการณ์เรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง และแนวทางในการพัฒนาสื่อประสมสองภาษา: กรณีศึกษาจังหวัดนราธิวาส. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 8 (1), 31-39.
- สกุล สุขศรี. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning [สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุวิไล เปรมศรีรัตน์. (2562). โครงการการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาษาท้องถิ่นและภาษาไทยเป็นสื่อ: กรณีการจัดการศึกษาแบบทวิภาษา (ภาษาไทย-มลายูถิ่น) ในโรงเรียนเขตพื้นที่สี่จังหวัดชายแดนภาคใต้ ระยะที่ 3: รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.