

# การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องกับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา

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

สวพร จันทรสกุล<sup>1</sup>, ขวัญตา ทวีสุข<sup>2</sup>

Sawaporn Jantarasukul<sup>1</sup>, Khwanta Thaweek<sup>2</sup>

Received: 29 October 2022

Revised: 17 January 2023

Accepted: 8 February 2023

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งหมาย 1) ออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา 2) เปรียบเทียบความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมตะลุยดินแดนภาษาไทย 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) เกมตะลุยดินแดนภาษาไทย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t-test dependent

### ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

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

2. ความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา พบว่า การทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมภาพรวมของกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ

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

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

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

<sup>2</sup> 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) และด้านการจดจำคำศัพท์ ( $\bar{X} = 3.88$ , S.D. = 0.90) ตามลำดับ

**คำสำคัญ:** เกม, คำศัพท์ในภาษาไทย, 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 และใช้ภาษามลายูถิ่นเป็นภาษาแรกของการสื่อสาร ถือเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญของท้องถิ่น ตลอดจนด้านการศึกษา การส่งบุตรหลานเข้าเรียนนิยมให้ศึกษาต่อในโรงเรียนสอนศาสนาและสามัญ ซึ่งจะใช้ภาษามลายูถิ่นปะปนกับการใช้ภาษาไทยในการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้โรงเรียนสายสามัญของกระทรวงศึกษาธิการ จัดการเรียนการสอนและใช้สื่อการสอนเป็นภาษาไทย ส่งผลกระทบให้นักเรียนในพื้นที่ที่ใช้ภาษามลายูถิ่นเป็นหลักในชีวิตประจำวันปรับตัวไม่ทัน กระทบต่อการเรียนรู้ในวิชาการแขนงต่าง ๆ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานและต่ำที่สุดในประเทศ (มูนิธิเราะ ผดุง, 2556, หน้า 33) จึงกล่าวได้ว่านักเรียนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้จะต้องปรับตัวอย่างหนักและมีภาษาเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้หากยังใช้ภาษาไทยไม่ถูกต้อง

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 ตำบลวังพญา อำเภอรามัน จังหวัดยะลา เป็นโรงเรียนจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับนักเรียนด้อยโอกาส และนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้พูดภาษาไทยแต่กำเนิด เนื่องจากนักเรียนในโรงเรียนดังกล่าว

นับถือศาสนาอิสลามและใช้ภาษามลายูถิ่นตั้งแต่กำเนิดจึงเป็นอุปสรรคต่อการเรียนในวิชาสามัญ การสื่อสารโดยใช้ภาษาไทยก็ไม่สมบูรณ์ถูกต้อง เพราะไม่รู้ความหมายของคำ อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของนักเรียนได้ในอนาคต แต่ทั้งนี้นักเรียนดังกล่าวสามารถมีผลการเรียนและทักษะการเรียนรู้ภาษาไทยที่ดีขึ้นได้ หากมีการผสมผสานภาษาไทยในการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจใฝ่รู้ จนเกิดเป็นการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและดีขึ้น

การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะของนักเรียนโดยใช้เกม (game-based learning) เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ส่วนบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ทำงานเป็นทีมได้ การเรียนรู้ด้วยเกม เป็นการนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมดิจิทัลที่เล่นผ่านเครื่องเล่นวิดีโอ คอมพิวเตอร์ และสมาร์ตโฟน เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้วยเกม คือ การสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสุขไปพร้อมกับการเรียนรู้ ซึ่งเกมช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการเรียนการสอนในประเทศไทย ด้วยการสืบค้นข้อมูลแสดงให้เห็นว่ายังมีการศึกษาเรื่องเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่าง ๆ เป็นจำนวนน้อย ในขณะที่เทคโนโลยีในปัจจุบันมีอุปกรณ์ให้เลือกใช้ในการเรียนการสอนที่ทันสมัย

ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการผลิตสื่อให้หลากหลายมากขึ้นในทุกระดับชั้นและในสาขาวิชาหลัก เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ เป็นต้น (ปฐมพงษ์ ฤกษ์สมุทร และคณะ, 2560, หน้า 39) การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ สร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลาย ต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความตึงเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ สร้างเสริมแรงจูงใจ ป้องกันภาวะผิดปกติทางใจ (จูปนนท์ สุวรรณภิญโญ, 2560, หน้า 1702)

จากที่กล่าวมาข้างต้น เห็นได้ว่า การใช้เกมเข้ามาแก้เป็นหาและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้จะสามารถสร้างการใฝ่รู้และการจดจำของผู้เรียนได้ ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญ จึงมีแนวคิดในการใช้เกมเพื่อส่งเสริมและแก้ปัญหาการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาไทย ช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาไทยในการเรียนรู้ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น หากนักเรียนมีทักษะทางภาษาไทยที่ถูกต้อง จะทำให้พวกเขา มีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ ต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียน ให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ที่มีต่อเกมตะลุยดินแดนภาษาไทย

## ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขต ดังนี้

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 16 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งสอดคล้องกับงานโครงการการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาษาท้องถิ่นและภาษาไทยเป็นสื่อ: กรณีการจัดการศึกษาแบบทวิภาษา (ภาษาไทย-มลายูถิ่น) ในโรงเรียนเขตพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ พุทธถึงเด็กในพื้นที่ชายแดนภาคใต้ ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนร้อยละ 40-50 ไม่สามารถอ่านภาษาไทยได้ ทั้งนี้เพราะเด็กในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีภาษามลายูเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง (สุวิไล เปรมศรีรัตน์, 2562, หน้า 94)

### 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาการใช้คำไทยที่มักเขียนผิดของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 และระดับประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ซึ่งคำที่มักเขียนผิดเป็นคำที่อยู่ในบทเรียนของรายวิชาต่างๆ ตลอดจนคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น คำว่า ทศกัณฐ์ อนุญาติ หรือคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น คลินิก ลิงก์ เป็นต้น จากนั้นได้นำคำที่มักเขียนผิดมาสร้างเป็นเกมโดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับปัญหาการเขียนภาษาไทยไม่ถูกต้องของนักเรียน เปรียบเทียบความสามารถการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียน 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 ซึ่งโดยทั่วไปข้อสอบแต่ละข้อควรมีความยากหรือความง่ายพอเหมาะ แล้วแปลค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า (P) ระหว่าง 0.20 -0.80 ค่าที่เหมาะสม คือ 0.50 (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 84) ไว้ใช้จริงจำนวน 40 ข้อ และนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้ 40 ข้อ พบว่าแบบทดสอบมีค่าดัชนีความเชื่อมั่นเท่ากับ 1.00 สามารถแปลค่าอยู่ในระดับที่สามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้ ทั้งนี้ในการวัดความรู้กลุ่มเป้าหมาย ใช้แบบทดสอบชุดเดียวกัน

2.2 เกมตะลุมดินแดนภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ในรูปแบบ Game Based Learning (GBL) เพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้นแรงจูงใจและความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน การสร้างเกมผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Microsoft

PowerPoint ซึ่งสามารถเล่นแบบออฟไลน์ได้ ทำให้ครูผู้สอนสามารถเล่นเกมกับนักเรียนโดยไม่ต้องรอสัญญาณอินเทอร์เน็ตและเหมาะสมสำหรับโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล เกมดังกล่าวได้หาค่าประสิทธิภาพของเกมและได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์กับข้อเกม (IOC) และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย พบว่าแบบทดสอบมีค่าดัชนีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 สามารถแปลค่าอยู่ในระดับที่สามารถนำเครื่องมือไปใช้ได้

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

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนิน 3 ขั้นตอน ดังนี้

#### 3.1 ขั้นตอนเตรียมการ

3.1.1 ศึกษาเนื้อหาและคำไทยที่มักเขียนผิดจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน โดยศึกษาลักษณะการใช้คำไทยที่นักเรียนมักเขียนผิดในบทเรียนและในชีวิตประจำวัน ซึ่งคำดังกล่าวจะถูกบรรจุในรายละเอียดของเกม

3.1.2 ศึกษากลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีการลงพื้นที่พบปะนักเรียนและคุณครู พบว่า ส่วนใหญ่นักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 และ ระดับ

ประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีปัญหาด้านการเขียนคำผิดที่เหมือนกัน เช่น คำว่า อนุญาต มักเขียนผิดเป็น อนุญาติ เป็นต้น

### 3.2 ขั้นตอนการทดลอง

3.2.1 ดำเนินการวัดความรู้ด้วยแบบทดสอบวัดความรู้คำในภาษาไทยก่อนเล่นเกมกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.2.2 ดำเนินการเล่นเกมกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ผู้วิจัยดำเนินการบอกวัตถุประสงค์ ลักษณะของเกมการเรียนรู้ ตลอดจนเป้าหมายให้นักเรียนได้ทราบ ทั้งนี้ นักเรียนจะเล่นเกมในช่วงเวลาที่ถูกกำหนดตามแผนที่กำหนดไว้

3.2.3 ภายหลังจากการเล่นเกม ดำเนินการวัดความรู้ด้วยแบบทดสอบวัดความรู้คำในภาษาไทย และประเมินความพึงพอใจหลังเล่นเกม

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ จะต้องนำคะแนนทดสอบก่อน-หลังเล่นเกมมาเปรียบเทียบเพื่อต้องการทราบว่าหลังจากเล่นเกมไปแล้วนั้น นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ t-test dependent (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 105)

### ผลการศึกษา

ผลการศึกษา ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัย

สังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์เนื้อหาโดยคัดเลือกจากคำที่มักเขียนผิดในบทเรียนและในชีวิตประจำวันของนักเรียน ศึกษากระบวนการพัฒนาและวิธีการประเมินเกมเพื่อการเรียนรู้ 2) การออกแบบเกม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลการวิเคราะห์จากข้างต้นมาออกแบบเกมตามวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาการเขียนภาษาไทยไม่ถูกต้องของนักเรียน โดยเนื้อหาในเกมสร้างความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ทางภาษาไทยที่มีรูปคำที่ถูกต้อง ดังภาพที่ 1 และภาพที่ 2 จากนั้นสู่ขั้นตอนที่ 3) การพัฒนา ผู้วิจัยได้นำเกมให้กับผู้เชี่ยวชาญพิจารณาประสิทธิภาพความสอดคล้องของเกมและวัตถุประสงค์ ไปทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย นำผลมาพัฒนาปรับปรุงให้เกมมีคุณภาพ 4) การนำไปใช้ ผู้วิจัยนำเกมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และ 5) นำผลการทดลองใช้มาประเมินผลคำนวณทางสถิติ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างเนื้อหาเกมแบบเติมคำในช่องว่าง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างเนื้อหาเกมแบบใช้รูปภาพประกอบ

ผลการหาประสิทธิภาพของเกมเมื่อนำไปทดลองใช้ พบว่า เกมตะลุมดินแดนภาษาไทยประกอบด้วย คู่มือการเล่น เกม ดวงดาวในการสะสมแต้ม และแผ่นCDเกม 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 นอกจากนี้เกมนี้ออกมาดีสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยให้กับนักเรียนได้ เพราะเกมมีความน่าสนใจ

เหมาะสมกับวัย เนื้อหาถูกต้อง สอดคล้องกับปัญหาการเขียนไม่ถูกต้องของนักเรียน สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างการจดจำคำศัพท์ภาษาไทยของผู้เรียน

2. ความสามารถการใช้คำศัพท์ภาษาไทยของนักเรียนนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลังเล่นเกมแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 16 คน พบว่ามีส่วนต่างของคะแนนระหว่าง 2-13 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. <sub>D</sub>	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 พบว่ามีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.88 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 25.13 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม

นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 14 คน พบว่ามีส่วนต่างของคะแนนระหว่าง 2-17 คะแนน โดยมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3

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

จากตารางที่ 2 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 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. <sub>D</sub>	t	Sig. (1tailed)
ก่อนเรียน	20.83	3.06	5.40	3.08	9.60*	0.0000
หลังเรียน	26.23	4.07				

จากตารางที่ 3 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 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. เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เล่น	4.37	0.81	มาก
3. เนื้อหามีความถูกต้อง และครบคลุม	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. เสียงดนตรีประกอบสร้างความตื่นเต้น 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. เกมมีความสนุกสนานอยากกลับมาเล่นซ้ำ	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

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถสรุปผลและอภิปรายผล ดังนี้

1. การออกแบบเกมสื่อการเรียนรู้โดยใช้ฐานคิดจาก Game bases learning (GBL) เพื่อใช้ในการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินงาน โดย

กำหนดการสร้างสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาไทยในการเข้าใจและจดจำคำศัพท์ทางภาษาไทยที่มีรูปคำที่ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 5 ตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินผล (นันทิยา น้อยจันทร์, 2563, หน้า 280)

ตลอดจนการหาค่าประสิทธิภาพของเกมนำไปทดลองใช้และประเมินผลพร้อมกับปรับปรุงส่งผลให้เกมมีค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคล เท่ากับ 63.33/63.33 แบบกลุ่มเล็ก เท่ากับ 76.19/78.57 และแบบภาคสนาม เท่ากับ 87.67/89.83 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานตามลำดับ การเลือกคำที่มักเขียนผิดมาใช้ในเกม ผู้วิจัยคัดเลือกจากคำที่มักเขียนผิดในชีวิตประจำวันและในบทเรียนของนักเรียน เมื่อได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบเกมที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ผลการจากออกแบบเกมเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้นั้นการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 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 เมื่อวิเคราะห์เป็นรายประเด็น โดยเฉพาะการจดจำคำศัพท์ พบว่า ค่าเฉลี่ยผู้เล่นเกมสามารถการใช้คำศัพท์ที่ถูกต้อง หลังการเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยที่ถูกต้องขึ้นร้อยละ 86 ซึ่งก่อนเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 69.40 แสดงให้เห็นว่าเกมดังกล่าวสามารถช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจ และสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น ในด้านประโยชน์ ในเรื่องสามารถส่งเสริมความรู้ทางภาษาไทยได้ เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เล่น และเนื้อหาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ในภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย 4.33 คิดเป็นร้อยละ 86.60 ทำให้เห็นว่าเกมที่ได้ออกแบบสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ อีกทั้งผู้เล่นมีความสนุกสนานซึ่งเป็นปัจจัยหลักของการเล่นเกมที่ต้องมีความสนุกสนาน มีผลการประเมินสอดคล้องกับประเด็นย่อย คือ เกมมีความสนุกสนานอยากกลับมาเล่นซ้ำได้ค่าเฉลี่ย 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.60

นอกจากนี้กลุ่มนักเรียนที่ทดลองเครื่องมือวิจัยได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมดังกล่าว เช่น เกมเล่นง่าย สนุกสนาน เกมทำให้เกิดความอยากรู้ว่าคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันใช้ถูกผิดอย่างไร เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้คำศัพท์ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องให้กับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเล่นเกมจำนวน 40 ข้อ และหลังเล่นเกมจำนวน 40 ข้อ โดยใช้คำถามชุดเดียวกัน ในภาพรวมเมื่อนำแสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกมภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3-4 จำนวน 30 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.83 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 26.23 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 เมื่อพิจารณาโดยรวมพบว่าคะแนนหลังเล่นเกมและคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม หากแยกเป็นระดับชั้นคือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

2.1 ผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 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 โดยพิจารณาความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกมสูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม ตัวอย่างคำที่กลุ่มเป้าหมายเขียนผิด เช่น มงกุฎ มักเขียนผิดเป็น มงกุฎ, รสชาติ มักเขียนผิดเป็น รสชาติ, คำว่า

คลินิก มักเขียนผิดเป็น คลินิก หรือคลีนิก หรือ  
คำว่า ทอยอย มักเขียนผิดเป็น ทะยอย เป็นต้น

2.2 ผลการทดสอบก่อนและหลังเล่นเกม  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 14 คน  
พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 20.79 คะแนน  
และค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 27.50 คะแนน ตาม  
ลำดับ ทั้งนี้ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่า  
0.05 กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ คะแนนหลังเล่นเกม  
และคะแนนก่อนเล่นเกมมีค่าที่แตกต่างกันอย่างมี  
นัยสำคัญที่ 0.05 โดยพิจารณาความแตกต่างที่  
เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยแล้วพบว่า คะแนนหลังเล่นเกม  
สูงกว่าคะแนนก่อนเล่นเกม ตัวอย่างคำที่กลุ่ม  
เป้าหมายเขียนผิด เช่น อนุญาต มักเขียนผิดเป็น  
อนุญาต คำว่าหลงไหล มักเขียนผิดเป็น หลงไหล  
คำว่าคลิก มักเขียนผิดเป็น คลิ๊ก เป็นต้น

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ โดยใช้ฐาน  
คิดจากทฤษฎี Game Based Learning (GBL)  
ส่งผลต่อการเรียนรู้และสร้างการจดจำคำศัพท์  
ที่ดีที่สุดให้กับผู้เรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงาน  
วิจัยของ สกวล สุขศิริ (2550: 104) ได้ศึกษาการ  
วิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game  
Based Learning (GBL) ผลการศึกษา พบว่า  
1) กลุ่มทดลองมีความรู้สึกอยากเรียนรู้เมื่อทราบ  
ว่าตนเองจะได้เรียนโดยมีเกมเป็นสื่อในการเรียนรู้  
ในขณะที่กลุ่มควบคุมรู้สึกเฉยๆ เมื่อทราบว่า  
จะได้เรียนแบบบรรยาย 2) ระดับความรู้ ทั้งในส่วน  
ของความจำและความเข้าใจของกลุ่มทดลองสูง  
กว่ากลุ่มควบคุม 3) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็น  
ว่าตนเองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างมาก ในขณะที่  
กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าตนเองมีส่วนร่วม  
ในการเรียนรู้น้อย 4) กลุ่มทดลองมีความคิดเห็น  
ว่าเกมทำให้ตนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง 5) กลุ่ม

ทดลองรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนตลอดเวลา  
ที่เรียน ในขณะที่กลุ่มควบคุม รู้สึกเฉยๆ หรือไม่  
สนุกสนานไปกับการเรียน 6) กลุ่มทดลองมีความ  
คิดเห็นว่าวิทยากรมีบทบาทน้อยในการเรียนรู้  
ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีความคิดเห็นว่าเป็นวิทยากร  
มีบทบาทอย่างมากในการเรียนรู้

การใช้เกมเข้ามาช่วยพัฒนาทักษะ  
ทางภาษาไทยของนักเรียนในพื้นที่สามจังหวัด  
ชายแดนภาคใต้ โดยเฉพาะนักเรียนที่ใช้ภาษาม  
ลายูถิ่น เมื่อนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน  
ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจ กล่าวแสดงออก  
กระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในห้องเรียน  
มากขึ้น อีกทั้งยกระดับการเรียนรู้ ความเข้าใจ  
สร้างการจดจำคำศัพท์ทางภาษาไทย ตลอดจน  
เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ  
คุณครูและเพื่อนๆ จึงกล่าวได้ว่าเกมเป็นสื่อการ  
เรียนการสอนทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะ  
ทางภาษาไทยให้กับนักเรียนสามจังหวัดชาย  
ใต้เป็นอย่างดี

## ข้อเสนอแนะ

นำผลการวิจัยมาพัฒนาสื่อการเรียน  
การสอนจากเกมออฟไลน์เป็นเกมออนไลน์  
หรือผ่าน แอปพลิเคชัน เป็นต้น

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา สนับสนุน  
งบประมาณบำรุงการศึกษาสำหรับโครงการวิจัย  
ในครั้งนี้ รวมทั้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ช่วยให้  
งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

## เอกสารอ้างอิง

- นันทิยา น้อยจันทร์. (2563). การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 6 (6), 273-284.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวีริยาสาส์น.
- ปฐมพงษ์ ฤกษ์สมุทร และคณะ. (2560). การพัฒนาโมบายเกมแอปพลิเคชันสำหรับสนับสนุนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เหมาะสม. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 1 (2), 38-49
- ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. ใน *รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ* (หน้า 1700-1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- มูนี่เร้าะ ผดุง. (2556). สภาพการจัดประสบการณ์เรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง และแนวทางในการพัฒนาสื่อประสมสองภาษา: กรณีศึกษาจังหวัดนราธิวาส. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา*, 8 (1), 31-39.
- สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning* [สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุวิไล เปรมศรีรัตน์. (2562). *โครงการการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภาษาท้องถิ่นและภาษาไทยเป็นสื่อ: กรณีการจัดการศึกษาแบบทวิภาษา (ภาษาไทย-มลายูถิ่น) ในโรงเรียนเขตพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ ระยะที่ 3: รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์*. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.