



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

Development of Thai Word Writing Achievement Using Game-Based Learning for Grade 1 Students

เกรียงไกร เหมือนเพชร^{1*}, จันทกานต์ มณีโชติ², ณรงค์ฤทธิ์ สมพงษ์³, กรินทร์ รัตนะพงศ์⁴
มัณฑุสา หวังสุข⁵, ธนาสิทธิ์ เศษรินทร์⁶ และ พล เหลืองรังษี⁷

Krangkrai Mueanpet^{1*}, Chantakan Maneechote², Narongrit Somphong³,
Karin Rattanaphong⁴ Manchusa Wangsuk⁵, Tanasit sesrin⁶ and Pol Luangrangsee⁷

^{1,2,3,4,5,6} นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
^{1,2,3,4,5,6} Graduate student, Master of Education Program in Curriculum and Instruction of, Faculty of
Educational and Liberal Arts, Hatyai University.

⁷ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

⁷ Asst. Prof. Dr., Master of Education Program in Curriculum and Instruction of, Faculty of Educational and
Liberal Arts, Hatyai University.

*Corresponding author, E-mail: krangkrai.me0009@hu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการเรียนรู้แบบเกม และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 43 อำเภอทิวัง จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม (ความถูกต้องของแผนจัดการเรียนรู้ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 และความเหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.86) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทย (ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00) และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม (ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้สถิติแบบ Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.91$, S.D = 1.18)

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การเขียนคำภาษาไทย



Abstract

This research aimed to: 1) compare the learning achievement in Thai word writing of Grade 1 students before and after learning through the game-based learning method, and 2) examine the Grade 1 students' satisfaction toward the game-based learning method. The target group consisted of 12 Grade 1 students from Rajaprajanugroh 43 School, Nathawee District, Songkhla Province, during the second semester of the 2025 academic year. The research instruments included: 1) Game-Based Lesson Plan (with a mean score of 4.83 for accuracy and 4.86 for appropriateness); 2) a Thai word writing learning achievement test (Item-Objective Congruence (IOC) index of 1.00); and 3) a student satisfaction questionnaire regarding the game-based learning method (with an IOC index of 1.00). The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and the Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test.

The research results revealed that:

1. The learning achievement in Thai word writing of Grade 1 students after learning through the game-based learning method was significantly higher than before learning at the 0.05 statistical level.

2. The Grade 1 students' satisfaction toward the game-based learning method was overall at a high level ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 1.18).

Keywords: Game-Based Learning, Learning Achievement, Thai Word Writing

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและเป็นรากฐานของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระวิชา โดยเฉพาะทักษะการอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นความฉลาดรู้พื้นฐาน (Basic Literacy) ที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา การเขียนคำภาษาไทยได้อย่างถูกต้องไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิด ความรู้ และประสบการณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดระบบความคิดเพื่อนำไปใช้ศึกษาศาสตร์แขนงอื่น ๆ ในระดับที่สูงขึ้น ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาทักษะการเขียนคำภาษาไทยจึงเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งเหตุผลที่มุ่งศึกษาในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากวัยดังกล่าวถือเป็น “ช่วงวัยรอยต่อ” ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการปูรากฐานสมรรถนะวิกฤตที่เรียกว่า “ความฉลาดรู้ด้านการเขียน” (Writing Literacy) หากผู้เรียนขาดสมรรถนะพื้นฐานด้านการเขียน หรือไม่สามารถสะกดคำได้อย่างแม่นยำในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ย่อมส่งผลกระทบต่อความมั่นใจและการเรียนรู้ในบริบทอื่น ๆ ในระดับชั้นที่สูงขึ้น ประกอบกับธรรมชาติของสมองเด็กในวัยนี้ยังต้องการการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) มากกว่าการสอนแบบท่องจำเชิงกลไก แบบเดิม ดังนั้น คุณูปการของการศึกษาค้นคว้าจึงมุ่งนำเสนอแนวทางที่เป็นรูปธรรมและยั่งยืนในการยกระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนคำภาษาไทย โดยใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกม เข้ามาทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือทางปัญญา” ที่ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาหลักภาษาที่ซับซ้อนให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่สนุกสนานและเข้าใจง่าย ซึ่งที่สำคัญคือการสร้าง “พื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้จากความผิดพลาด” ที่มีกลไกการให้ข้อมูลป้อนกลับทันที



ทำให้ผู้เรียนสามารถปรับแก้ไขการสะกดคำได้ด้วยตนเอง ช่วยลดความวิตกกังวล สร้างแรงจูงใจภายใน และทำให้ผู้เรียนมีความคงทนในการจำรูปแบบคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาพบว่า นักเรียนบางส่วนยังประสบปัญหาในการเขียนสะกดคำภาษาไทย เช่น การเขียนคำผิด การจดจำรูปคำไม่ได้ หรือขาดความมั่นใจในการเขียนคำ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภาษาไทยของนักเรียนอยู่ในระดับที่ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ปัญหาดังกล่าวอาจมีสาเหตุมาจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำหรือการฝึกเขียนซ้ำ ๆ เป็นหลัก ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยเด็กที่ต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ (ทิตินา แคมมณี, 2560)

จากสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 43 จังหวัดสงขลา ซึ่งเป็นกลุ่มเด็กด้อยโอกาสทางการศึกษา พบว่า นักเรียนขาดความสนใจและเกิดความเบื่อหน่ายจากการเรียนแบบท่องจำและคัดลายมือแบบเดิม ผู้วิจัยจึงเลือกนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกม เข้ามาใช้เพื่อเปลี่ยนการเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียนให้ดีขึ้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะท้าทาย สนุกสนาน และสามารถกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Prensky, 2001)

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (Gee, 2003) แนวทางการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว จึงสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา และสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากความสำคัญและสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนคำภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ในภาพรวม



มีค่าเฉลี่ยมากกว่า 3.51

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกม

การจัดการเรียนรู้ช่องว่างของการวิจัยที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยแบบเดิมที่มักเน้นการท่องจำเชิงกล และการฝึกเขียนซ้ำ ๆ ซึ่งขัดแย้งกับธรรมชาติการเรียนรู้และพัฒนาการทางสมองของเด็กวัยต้นที่ต้องการความสนุกสนาน การเคลื่อนไหว และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ประกอบกับความซับซ้อนและเป็นนามธรรมของหลักอักขรวิธีไทย ส่งผลให้นักเรียนจดจำรูปคำไม่ได้ เขียนผิด ขาดความมั่นใจ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไม่น่าพอใจ ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นเร่งด่วนในการอุดช่องว่างดังกล่าว โดยเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการให้ผู้เรียนเป็นเพียง “ผู้รับความรู้” มาสู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกม เข้ามาเป็นเครื่องมือหลัก เนื่องจากเกมมีศักยภาพในการเปลี่ยนเนื้อหาหลักภาษาที่ซับซ้อนให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และมีกลไกการให้ข้อมูลป้อนกลับทันที ซึ่งกระบวนการณ์นี้จะช่วยสร้าง พื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้จากความผิดพลาด เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถปรับแก้ไขการสะกดคำได้ด้วยตนเอง ช่วยลดความวิตกกังวล และสร้างความคงทนในการจดจำรูปแบบคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) เป็นนวัตกรรมและยุทธวิธีทางการสอนที่นำโครงสร้างและกลไกของเกม เช่น กติกา เป้าหมาย การแข่งขัน ความท้าทายการให้ ข้อมูลป้อนกลับทันที และระบบรางวัล มาใช้เป็น “เครื่องมือทางปัญญา” (Cognitive Tool) ในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวผ่าน ประสบการณ์ตรง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยสร้างความน่าสนใจ กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Prensky, 2019)

การนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไข และการตัดสินใจด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถซึมซับเนื้อหาและจดจำบทเรียนได้อย่างมีความหมาย เนื่องจากกิจกรรมเกมช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองและเรียนรู้จากความผิดพลาด ในบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และช่วยลดความตึงเครียดหรือกำแพงทางความวิตกกังวลในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ ในระดับลึก (Deep Learning) (Gee, 2007)

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่เน้นการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จาก “ผู้รับความรู้” ไปสู่การเป็น “ผู้เล่นที่มีบทบาทเชิงรุก” หรือ “ผู้ลงมือกระทำ” ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้าง ความหมายด้วยตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (Prince, 2004) กระบวนการณ์ดังกล่าวช่วยขับเคลื่อนให้ผู้เรียน เกิดความเข้าใจใน เนื้อหาอย่างลึกซึ้ง และสามารถถ่ายโอนความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้

ในมิติของจิตวิทยาการเรียนรู้ การออกแบบความท้าทายในเกมให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน ยังช่วยสร้าง “สถานะลื่นไหล” ที่ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่ออย่างเต็มที่ผนวกกับการใช้กลไกรางวัลตาม “กฎแห่งผล” ที่ทำหน้าที่เป็นแรงเสริมทางบวก ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจภายในอย่างยั่งยืน



แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Learning Achievement) หมายถึง ระดับความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และความสามารถของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่สูงขึ้น ภายหลังจากการผ่านกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสามารถวัดได้จากเครื่องมือวัดผลทางการศึกษา เช่น แบบทดสอบ แบบประเมิน หรือแบบฝึกปฏิบัติ (Bloom, 1976) โดยทั่วไปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมักมีความเชื่อมโยงกับพัฒนาการด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ ความคิด ความถนัด และสติปัญญาในการแก้ปัญหาของผู้เรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงถือเป็นตัวชี้วัดเชิงประจักษ์ที่สะท้อนถึงความสำเร็จของการจัดการเรียน การสอน หากผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ย่อมแสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอน ออกแบบนั้นมีประสิทธิภาพ และสามารถช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้อย่าง แท้จริงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถือเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของการจัดการเรียนการสอน หากผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง แสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้มี ประสิทธิภาพและสามารถช่วยให้ ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ในบริบทของการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเฉพาะระดับประถมศึกษา ตตอนต้น (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนคำมีความสำคัญอย่าง ยิ่งยวด เนื่องจากการเขียนถือเป็นสมรรถนะวิกฤตที่เรียกว่า “ความฉลาดรู้ด้านการเขียน” (Writing Literacy) ซึ่งเป็นรากฐานของการสื่อสาร ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทย จึงหมายถึง ระดับความรู้ ความสามารถ และทักษะของผู้เรียนในการเขียนสะกดคำพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง ตามหลัก อักษรวิธีภาษาไทย ครอบคลุมถึงพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกผ่านความสามารถในการนำพยัญชนะ สระ (ทั้งกลุ่มคำที่ประสมด้วยสระคงรูป และสระเปลี่ยนรูป) วรรณยุกต์ และตัวสะกด มาเรียงร้อยประกอบกัน ได้อย่างถูกต้อง การที่ผู้เรียนสามารถเขียนคำภาษาไทยได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริม ความมั่นใจในการสื่อสาร แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดระบบความคิด และเป็นรากฐานสำคัญต่อ การเรียนรู้เนื้อหาในศาสตร์แขนงอื่น ๆ ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพัฒนาการของผู้เรียน เช่น การใช้เกมในการเรียนการสอน จึงสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้หลักอักษรวิธีภาษาไทยมักมีลักษณะเป็นนามธรรมและมีกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อน ซึ่งรูปแบบการสอนแบบเดิมที่เน้นการท่องจำเชิงกลไก (Rote Learning) อาจขัดแย้งกับธรรมชาติการเรียนรู้ ของสมองเด็กวัยต้น ที่ต้องการการเคลื่อนไหวและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การประเมินผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนในวัยนี้จึงไม่ควรมุ่งเน้นเพียงความถูกต้องจากการท่องจำ แต่ควรประเมินพัฒนาการที่เกิด จากความเข้าใจและการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย

ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน อย่างการนำ “การจัดการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน” (Game-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ จึงเป็นยุทธวิธีที่มีประสิทธิภาพสูง ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เนื่องจากการใช้เกมสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากผู้รับข้อมูลมาเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ เกมทำหน้าที่เปลี่ยนเนื้อหาหลักภาษา ที่ซับซ้อนให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย มีกลไกการให้ข้อมูลป้อนกลับทันที (Immediate Feedback) ทำให้ผู้เรียนทราบผลและปรับแก้ไขการสะกดคำได้ด้วยตนเอง รวมถึงสร้าง พื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้จากความผิดพลาด (Safe Failure) องค์กรประกอบเหล่านี้ช่วยลดความวิตกกังวล สร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ส่งผลให้ผู้เรียนมีความคงทนในการจำรูปแบบคำศัพท์ และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนคำภาษาไทยให้สูงขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน



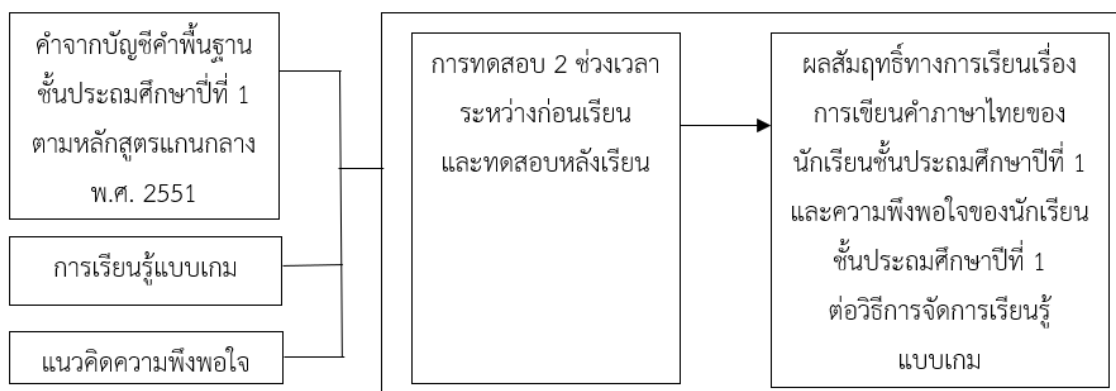
แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

ผู้เรียนระดับประถมศึกษา มีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างจากผู้เรียนในระดับอื่น โดยผู้เรียนในวัยนี้ มักเรียนรู้ได้ดีผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น นักจิตวิทยาการศึกษา กล่าวว่า เด็กในวัยประถมศึกษา มีพัฒนาการด้านสติปัญญาอยู่ในช่วงของการคิดเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ดีผ่านประสบการณ์จริงและกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม (Piaget, 1972)

นอกจากนี้ แนวคิดการเรียนรู้ของ วิโกตสกี (Vygotsky) ยังกล่าวถึงความสำคัญของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะได้ดีผ่านการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Vygotsky, 1978)

ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research design)

พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 43 จังหวัดสงขลา หมู่ที่ 4 ตำบลฉาง อำเภอนาทวี จังหวัดสงขลา สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 43 จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 12 คน



แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นกาการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียว ที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (ใช้สถิติแบบ Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) มีลักษณะดังนี้

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	สิ่งที่ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
E	T ₁	X	T ₂
เมื่อ	E แทน	กลุ่มตัวอย่าง	
	T ₁ แทน	ทดสอบก่อนเรียน	
	T ₂ แทน	ทดสอบหลังเรียน	
	X แทน	วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม	

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนคำภาษาไทย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีจำนวน
2. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 ชั่วโมง มีขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.1 ศึกษาหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้
- 1.2 ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
- 1.3 กำหนดโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม
- 1.5 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.6 ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
- 1.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

ผลการตรวจสอบคุณภาพ ความถูกต้องของแผนจัดการเรียนรู้ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 ความเหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.86

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนคำภาษาไทย มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

- 2.1 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.2 กำหนดโครงสร้างของแบบทดสอบ
- 2.3 สร้างข้อคำถามของแบบทดสอบ
- 2.4 สร้างข้อคำถามของแบบทดสอบ
- 2.5 ปรับปรุงแบบทดสอบ
- 2.6 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์

ผลการตรวจสอบหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Item-Objective Congruence : IOC) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00



3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม มีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

- 3.1 ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนรู้
- 3.2 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม
- 3.3 สร้างรายการคำถาม
- 3.4 ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม
- 3.5 ปรับปรุงแบบสอบถาม
- 3.6 นำแบบสอบถามไปใช้เก็บข้อมูล

ผลการตรวจสอบหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา ด้วยวิธีการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนคำภาษาไทย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 43 จังหวัดสงขลา โดยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนคำภาษาไทย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม โดยเป็นการเขียนตามคำบอก เป็นจำนวน 10 ข้อ
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนคำภาษาไทย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนคำภาษาไทย โดยเป็นการเขียนตามคำบอกเป็นจำนวน 10 ข้อ
4. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนคำภาษาไทยโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่ม โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบความเรียง ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนคำภาษาไทย ระหว่างก่อนเรียน และหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

การทดสอบ	คะแนนเฉลี่ย ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	Z	Asymp. Sig.
ก่อนเรียน	4.58	2.39	-3.217	0.0001
หลังเรียน	6.83	2.40		

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.83 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทางสถิติ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม

รายการ	\bar{X}	S. D	แปลผล
1. นักเรียนรู้สึกสนุกเวลาที่ได้เล่นเกมในคาบภาษาไทย	3.50	1.08	มาก
2. เกมที่เล่นช่วยให้นักเรียนเขียนคำภาษาไทยได้ดีขึ้น	4.00	1.47	มาก
3. นักเรียนคิดว่าเกมที่ครูให้เล่นง่ายต่อความเข้าใจ	3.58	1.50	มาก
4. นักเรียนเข้าใจคำที่ครูสอนมากขึ้นเพราะได้เล่นเกม	3.67	1.43	มาก
5. นักเรียนรู้สึกกลัวที่จะตอบคำถามมากขึ้นตอนเล่นเกม	4.00	1.12	มาก
6. นักเรียนอยากให้ครูใช้เกมในการเรียนภาษาไทยอีก	3.83	1.40	มาก
7. นักเรียนรู้สึกว่าคุณเองเขียนคำภาษาไทยได้เร็วขึ้น	4.33	1.07	มาก
8. นักเรียนสนุกเวลาทำงานหรือทำกิจกรรมเป็นกลุ่มในเกม	3.83	0.93	มาก
9. นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นเมื่อมีเกมให้เล่น	4.25	0.86	มาก
10. หลังจากเล่นเกม นักเรียนจำคำภาษาไทยได้มากขึ้น	4.08	0.90	มาก
ค่าเฉลี่ย	3.91	1.18	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.91$, S.D = 1.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุดสามลำดับแรก ได้แก่ นักเรียนรู้สึกว่าคุณเองเขียนคำภาษาไทยได้เร็วขึ้น ($\bar{X} = 4.33$, S.D = 1.07) รองลงมาคือ นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นเมื่อมีเกมให้เล่น ($\bar{X} = 4.25$, S.D = 0.86) และหลังจากเล่นเกม นักเรียนจำคำภาษาไทยได้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.08$, S.D = 0.90) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

การดำเนินการวิจัยกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 43 จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนคำภาษาไทย โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม, แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนคำภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกม จำนวน 10 ข้อ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ 2 ประการ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.91$, S.D = 1.18)

จากสรุปผลการวิจัยข้างต้น สามารถนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมีผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนคำภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ทั้งนี้เป็นเพราะนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนต้นที่เรียนรู้ได้ดี



ที่สุดผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติ เกมช่วยเปลี่ยนเนื้อหาทางภาษาที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม (เช่น กลุ่มคำที่ประสมด้วยสระคงรูปและสระเปลี่ยนรูป) ให้กลายเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมและเข้าใจง่าย นอกจากนี้ ภายใต้กลไกของเกมที่มีความท้าทาย การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ และการให้ข้อมูลป้อนกลับทันที (Immediate Feedback) ช่วยให้นักเรียนทราบข้อผิดพลาดและปรับแก้การสะกดคำได้ด้วยตนเองโดยไม่รู้สึกลัวถูกตำหนิ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของธอร์นไดค์ (Thorndike) ในเรื่องกฎแห่งผล (Law of Effect) ที่อธิบายว่าการได้รับรางวัลหรือความสำเร็จจากเกมจะทำหน้าที่เป็นแรงเสริมทางบวก กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจและอยากจดจำเนื้อหาให้แม่นยำขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นวรัตน์ แดงทุ่ง (2564) ที่พบว่าการนำกลไกของเกมมาบูรณาการกับการสอนวิชาภาษาไทย ช่วยให้ผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธรรมรัฐ ชวลิต (2565) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งพบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากเกมช่วยสร้างแรงจูงใจ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน และได้ฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่มีกฎกติกาชัดเจนมีความสนุกสนาน รวมไปถึงสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พัชรินทร์ เสาร์ริก (2548) ที่นำเกมมาใช้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนสะกดคำวิชาภาษาไทย พบว่าสามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญานิศ บำรุง (2566) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีผลการประเมินหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกม ในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ทั้งนี้เป็นเพราะกิจกรรมเกมช่วยขจัดความน่าเบื่อหน่ายจากรูปแบบการสอนที่เน้นการบรรยายและการท่องจำแบบเดิม ๆ กลไกของเกมช่วยสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ในการลองผิดลองถูกลดความกังวลและความกลัวในการเขียนคำผิด ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าแสดงออก และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนอย่างสนุกสนาน (Social Interaction) กระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การเกิดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ที่กระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้วยความเต็มใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ระบุว่าการเล่นเกมมาผนวกกับกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยสร้างบรรยากาศ “การเล่นที่มีความหมาย” (Meaningful Play) ส่งเสริมให้ผู้เรียนลดความวิตกกังวล และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น นำไปสู่การมีทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาไทยอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธรรมรัฐ ชวลิต (2565) ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในวิชาภาษาไทย ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากเกมช่วยสร้างความสนใจ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม และเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ตลอดจนสอดคล้องกับ นวรัตน์ แดงทุ่ง (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยโดยการเรียนรู้ผ่านเกมร่วมกับบอร์ดเกม และพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด เพราะรูปแบบเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน



ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากการศึกษาวิจัย แบ่งออกเป็น 2 แนวทาง ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกม ไปประยุกต์ใช้กับการสอนภาษาไทยในทักษะอื่นๆ เช่น การอ่านออกเสียง การจับใจความ หรือนำไปบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เนื่องจากเป็นวิธีการที่พิสูจน์แล้วว่าช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนวัยต้นได้เป็นอย่างดี

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมด้านสื่อและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน รวมถึงอธิบายกฎ กติกา ให้สั้น กระชับ และเข้าใจง่ายที่สุดสำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตลอดจนบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมเพื่อให้กิจกรรมเกมส่งเสริมเนื้อหาหลักได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่เบียดบังเวลาเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานกับวิธีการสอนรูปแบบเชิงรุกอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดในการจัดการศึกษาแต่ละบริบท

2.2 ควรศึกษาผลระยะยาว (Retention) ของความคงทนในการจำและเขียนคำภาษาไทยของนักเรียน หลังจากสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมไปแล้วระยะหนึ่ง (เช่น 2 สัปดาห์ หรือ 1 เดือน) เพื่อประเมินความยั่งยืนของการเรียนรู้

2.3 ควรขยายขอบเขตการศึกษาตัวแปรตามไปสู่มิติอื่น ๆ นอกเหนือจากผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจ เช่น การประเมินทักษะทางสังคม (Social Skills) การทำงานเป็นทีม หรือความฉลาดรู้ทางอารมณ์ที่ได้รับการหล่อหลอมจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกม

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชญาנית บำรุง. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 11(2), 72-84.

ทิศนา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธรรมรัฐ ชวลิต. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning). ขอนแก่น: นวัตกรรม การศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา จังหวัดขอนแก่น (KK IFTE), โรงเรียนสวนสนขอนแก่น.

นวรรตน์ แดงทุ่ง. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ชนิดของคำไทย โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (การค้นคว้าอิสระปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.



พัชรินทร์ เสาร์ริก. (2548). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยาภาวิชาภาษาไทยของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3) โดยใช้เกม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม, มหาสารคาม.

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

Bloom, B. S.(1976). Human characteristics and school learning. New York: McGraw-Hill.

Gee, J. P.(2003). What video games have to teach us about learning and literacy.
New York: Palgrave Macmillan.

Piaget, J. (1972). The psychology of the child. New York: Basic Books.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of
Engineering Education, 93(3), 223–231.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological
processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.