# ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง

# EFFECTS OF GAME-BASED LEARNING ON DEVELOPING PROVERB AND APHORISM SKILLS AMONG SIXTHGRADE STUDENTS AT BAN NONGYAPLONG SCHOOL


**[1]ฐิติรดา เปรมปรี, [2]ชุติมา พลดงนอก และ [3]เนตรนภา สูงงาม**

[1]Thitirada Prempree , [2]Chutima Phondongnok and [3]Netnapha Sungngam

**[1]มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ, ประเทศไทย**

[1]Chaiyaphum Rajabhat University, Thailand

[1]rabbit49066@hotmail.com, [2]chutima10915@gmail.com

[3]netnaphasungngam090@gmail.com



**Received** :December 6, 2024; **Revised** :January 7, 2025; **Accepted** :January 29, 2025


## บทคัดย่อ


การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning ) 2) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบทดสอบก่อนเรียน 2) แบบทดสอบหลังเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ 4) แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า


---

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

[2] นักศึกษา, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

[3] นักศึกษา, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ

ความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย และค่าความเชื่อมั่น ผลวิจัยพบว่า 1) การออกแบบการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพย โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning ) พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\overline{X}$ = 4.57) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ**: การจัดการเรียนรู้, คำสุภาษิตและคำพังเพย, เกม

## Abstract

This study aimed to 1) design a learning management for proverbs and aphorisms using Game-Based Learning (GBL), and 2) evaluate the academic achievement of this GBL approach for sixth-grade students at Ban Nongyaplong School. The target group consisted of 43 sixth-grade students. The research tools included 1) a pre-test, 2) a post-test, 3) a lesson plan, and 4) an evaluation form for the lesson plan. Statistical methods used were mean, standard deviation, validity, discrimination power, difficulty level, and reliability. Findings revealed that 1) the GBL-based lesson plan for proverbs and aphorisms received a high suitability rating from experts ( $\overline{X}$ = 4.57), and 2) the post-test scores exceeded pre-test scores with a statistical significance level of .05.

**Keywords:** Learning Management, Proverbs and Aphorisms, Game

## บทนำ

มนุษย์มีภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน ซึ่งภาษาที่นำมาสื่อความหมายนั้นมีทั้งสื่อความหมายได้โดยตรง นั่นหมายถึงการใช้ภาษาอย่างตรงไปตรงมา และสื่อความหมายโดยรวม ซึ่งเป็นการใช้ภาษาในเชิงเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย และต้องอาศัยการตีความจากข้อความที่แวดล้อมหรือสภาพแวดล้อม ซึ่งจะทำให้ทราบความแท้จริงหรือที่เราเรียกกันว่าสุภาษิตและคำพังเพย สุภาษิตและคำพังเพยนอกจากจะใช้ในการอบรมสั่งสอนหรือให้ข้อคิดเตือนใจแล้ว เนื้อความในคำสุภาษิตคำพังเพยยังสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่และคติความเชื่อ

ด้านต่างๆ ของคนไทย คติความเชื่อเป็นสิ่งที่อยู่กับคนไทยมาช้านานและสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย คำสุภาษิตและคำพังเพยจึงเป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคม สะท้อนถึงความสำคัญของธรรมชาติต่อความเป็นอยู่ของคนไทย (ฐิติวัฒน์ จตุรวิธวงศ์, 2546, หน้า 9) สุภาษิตและคำพังเพยมีส่วนสัมพันธ์กับวิถีชีวิตมนุษย์จึงควรให้ความสนใจศึกษาและปลูกฝังให้แก่ลูกหลานคนไทยได้ให้ความสำคัญต่อการศึกษาดังกล่าว

การศึกษาสุภาษิตและคำพังเพยมีความสำคัญต่อการพัฒนาวิถีชีวิตของมนุษย์เพราะมีคติสอนใจในการดำเนินชีวิต ซึ่งสุภาษิตหมายถึงถ้อยคำที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานและมีความหมายเป็นคติสอนใจมีลักษณะเดียวกับสำนวนและคำพังเพย แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสั่งสอนเตือนสติให้คิด ไม่มีการเสียดสีหรือติชมอย่างคำพังเพย เป็นถ้อยคำที่แสดงหลักความจริงเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ภาษิตนี้ยังมีความหมายรวมไปถึงสัจธรรมคำสั่งสอนที่เป็นความจริงอันเที่ยงแท้ทางศาสนาด้วย เช่น รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี มีประโยชน์ต่อการศึกษาคือใช้ภาษาได้ถูกต้องการศึกษาสุภาษิตต่างๆ ช่วยทำให้เราใช้ภาษาได้ถูกต้องและสละสลวยไม่ต้องใช้คำพูดที่เยิ่นเย้อยืดยาวแต่สามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านได้มาก นอกจากนั้นการศึกษาสุภาษิตทำให้เราได้เรียนรู้ภาษาถิ่นไปด้วยในตัว ส่วนคำพังเพยหมายถึงถ้อยคำที่เรียบเรียงขึ้นมาเป็นความหมายกลาง ๆ คือถ้อยคำที่เปรียบเทียบเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่พบเห็นได้ในการดำรงชีวิตของคนรุ่นก่อนโดยมากไม่เน้นการสั่งสอนแต่ใช้ในทำนองเสียดสีประชดประชันเพื่อให้สะท้อนความคิดความเชื่อถือและเป็นคติเตือนใจหรือเป็นข้อคิดสะกิดใจให้นำมาปฏิบัติ เช่น ขี่ช้างจับตั๊กแตน มีประโยชน์ต่อการศึกษาคือใช้ภาษาได้ถูกต้อง ถ้านำมาใช้ให้เหมาะกับเรื่องที่กำลังพูดกัน จะทำให้เข้าใจเรื่องที่พูดนั้นชัดเจนขึ้น

สุภาษิตและคำพังเพยล้วนเป็นคำที่มีคุณค่าและมีความหมายแฝงไปด้วยแนวคิดสอนใจแต่ในปัจจุบันพบว่าการเรียนรู้ของนักเรียนไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ในฐานะผู้สอนและผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวและมีความคิดเห็นว่าควรปรับการสอนให้ทันสมัยมีความน่าสนใจต่อการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน โดยเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจคือการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) เป็นเกมบิงโก (Bingo Game) ที่ช่วยให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่ายๆ และได้รับความนิยมมากทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกมจึงเป็นเหตุที่จะนำเกมบิงโกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เห็นประโยชน์ของการเรียน นอกจากนั้นยังฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำ การปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา ซึ่งกุญแจสู่

ความสำเร็จของเกมบิงโกคือกติกาและการกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจน (เตือนใจ เฉลิมกิจ, 2545, หน้า 32)

การสังเกตการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง พบว่านักเรียนมีผลการเรียนเรื่องการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพยค่าเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ อาจเกิดจากคลังความรู้ประสบการณ์ในการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพยไม่ดีพอ รวมถึงการฝึกฝนเพิ่มเติมของผู้เรียนมีน้อย ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจมุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยใช้เกมเป็นสื่อกลางในการพัฒนาทักษะการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพย ซึ่งคาดว่าจะเป็นผลดีทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำสุภาษิตและคำพังเพยได้ง่ายยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning ) เป็นนวัตกรรมและสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง นอกเหนือจากเวลาเรียนในห้องเรียน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพยของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาทักษะการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้องได้ โดยเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกม (Game based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนของนักเรียนซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning ) จะมีส่วนช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพยได้ดียิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning )

2. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning ) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง

## วิธีดำเนินการวิจัย

**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

กลุ่มเป้าหมาย คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเฉพาะนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จำนวน 43 คน

**2. ขอบเขตด้านเนื้อหา**

2.1 ศึกษาปัญหาคำสุภาษิตและคำพังเพยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จำนวน 43 คน

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game based Learning ) จำนวน 3 แผน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องคำสุภาษิตและคำพังเพย

**3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

3.2 แบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

3.3 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน

3.4 แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกม จำนวน 1 ชุด

**4. การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามลำดับ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) การหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติ T-test for Dependent Sample โดยกำหนดค่านัยสำคัญที่ระดับ 0.05 เพื่อนำไปอธิบายข้อมูลในรูปแบบตารางต่อไป

## ผลการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning)ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 แผน โดยในแต่ละแผนใช้เวลาการแผนละ 1 คาบเรียน เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จำนวน 43 คน มีการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม(Game Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการใช้คำสุภาษิตและคำพังเพย โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงทางเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาในแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ใช้สูตร IOC (Item Objective Congruence) เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่องนำมาปรับปรุงแบบประเมินดังกล่าว พบว่าได้ความเที่ยงตรงทางเนื้อหา (ค่า IOC) เท่ากับ 0.69 มี

การประเมินผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Ratting Scale (บุญชม ศรีสะอาด 2556, หน้า 99-100) ผลการประเมินการใช้แผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แบ่งรายการประเมินออกเป็น 7 ข้อ โดยภาพรวมพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\overline{X}$ = 4.57) ปรากฏผลการวิจัยดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แสดงผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

| ข้อที่ | รายการประเมิน | $\overline{X}$ | แปลผล |
|---|---|---|---|
| 1. | เนื้อหาสาระความรู้เรื่องคำสุภาษิตคำพังเพย จำนวน 50 คำ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน | 4.00 | มาก |
| 2. | รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) มีความน่าสนใจ | 4.66 | มากที่สุด |
| 3. | การจัดกิจกรรมเกมจำแนกคำสุภาษิตและคำพังเพยและเกมบิงโกสุภาษิตและคำพังเพย มีความสอดคล้องและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ | 5.00 | มากที่สุด |
| 4. | ผู้สอนมีความรู้เกี่ยวกับคำสุภาษิตและคำพังเพยในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม | 4.33 | มาก |
| 5. | ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม | 5.00 | มากที่สุด |
| 6. | การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม | 4.33 | มาก |
| 7. | แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหลักสูตร | 4.66 | มากที่สุด |
| | **ค่าเฉลี่ยรวม** | **4.57** | **มากที่สุด** |

2. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จำนวน 43 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบปรนัย ผลการวิจัยพบว่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลปรากฏดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** แสดงผลการเปรียบเทียบแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มเป้าหมายที่ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

| การทดสอบ | n | $\overline{X}$ | S.D | df | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| ก่อนเรียน | 43 | 13.14 | 2.59 | 42 | .0000 |
| หลังเรียน | 43 | 17.05 | 2.52 | 42 | .0000 |

## อภิปรายผล

1. การออกแบบการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน มีการประเมินผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญพบว่าการประเมินผลแผนการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\overline{X}$ = 4.57) ซึ่งค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการจัดกิจกรรมเกมจำแนกคำสุภาษิตและคำพังเพยและเกมบิงโกสุภาษิตและคำพังเพย มีความสอดคล้องและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้เรื่องคำสุภาษิตและคำพังเพย ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม ( $\overline{X}$ = 5.00) สอดคล้องกับอธิป อนันต์กิตติกุล และเพ็ญพะนอ พ่วงแพ (2564, หน้า 1-13) กล่าวว่าผลการเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกล่าวคือนักเรียนมีความต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมเพราะช่วยกระตุ้นความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) มีความน่าสนใจ แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหลักสูตร ( $\overline{X}$ = 4.66) สอดคล้องกับไพฑูรย์ อนันต์ทเขต (2558 หน้า, 128) กล่าวว่าเกม (Games-Based Learning ) เป็นสื่อในการเรียนรู้ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรเอาไว้ในเกมถือ ค่าเฉลี่ยรองลงมาคือผู้สอนมีความรู้เกี่ยวกับคำสุภาษิตและคำพังเพยในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม ( $\overline{X}$ = 4.33) และค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือเนื้อหาสาระความรู้เรื่องคำสุภาษิตคำพังเพย จำนวน 50 คำ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ( $\overline{X}$ = 4.00)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้จากการจัดการเรียนรู้คำสุภาษิตและคำพังเพยโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จำนวน 43 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบปรนัย ผลการวิจัยพบว่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 สอดคล้องกับศุภศิริ บุญประเวศ (2565, หน้า 80-93) กล่าวว่าผลการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าผลการเรียนรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และสอดคล้องกับอรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557 หน้า, 130) กล่าวว่าเกมเป็นตัวกลางที่จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียนเกิดความชื่นชอบและพึงพอใจกับการเรียนสอดคล้องกับณัฏฐา ผิวมา (2564,

หน้า 1-15) กล่าวว่าเกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหา ด้วยความสนุกสนานมีความสุขกับการเรียน ผู้เรียนมีความตั้งใจกระตือรือร้นและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอนทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่มจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

## องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) ผู้สอนจัดทำเกมบิงโกเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการที่ได้สัมผัสและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกดูแลให้คำแนะนำต่าง ๆ แก่นักเรียน แต่ต้องควบคุมความคิดของนักเรียนต้องปล่อยให้ผู้เรียนมีแนวคิดและการแก้ไขปัญหาได้อย่างอิสระ เปิดโอกาสการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม (Game based Learning) จะประสบความสำเร็จได้ต้องได้รับความร่วมมือจากครูผู้สอนและผู้เรียน เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดและตัดสินใจ ส่งเสริมให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ คิดรวบยอด ฝึกความจำของนักเรียน และการนำไป ฝึกให้ผู้เรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะการกำหนดกติกาลำดับขั้นการเรียนรู้อย่างชัดเจนเพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามได้ง่าย สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึง ผู้สอนต้องเป็นผู้อำนวยการสอนที่ดีสามารถสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ มีการวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## เอกสารอ้างอิง

ฐิติวัฒน์ จตุรวิธวงศ์. (2546). *การวิเคราะห์ลักษณะและภาพสะท้อนจากสำนวนไทย*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณัฏฐา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์,* ฉบับพิเศษ ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 1-15.

เตือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). *กิจกรรมภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น.* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต. (2560). เรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยบกับ Game-Based Learning. สืบค้น มกราคม 21, 2567 จากhttps://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game based-learning.

ศุภศิริ บุญประเวศ. (2565, มกราคม-เมษายน). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยที่เรียนรายวิชาการศึกษาพิเศษโดยใช้เกมการเรียนรู้เป็นฐาน.* วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, *33*(1), 80-93

อธิป อนันตกิตติกุล และเพ็ญพนอ พวงแพ. (2564, ตุลาคม-ธันวาคม). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่องพัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร.* วารสารครุศาสตร์, 49(4), 1-13

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสีธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ.

