

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
และความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**The Effect of Cooperative Learning with the Badaboom Game on Academic
Achievement and Retention of Thai Language Terminology among
Grade 9 Students**

สุทธิพงษ์ ตริบุญเมือง¹, วรการย์ ชาญศิริ², เฉลียว พันธุ์ลีดา³

¹โรงเรียนพระแม่มาลีสาทร, lamon464@gmail.com

²โรงเรียนวัดราชโอรส, vorakarn.c@ku.th

³บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, Chaleo_Pa@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom และ 2) เปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียนทันทีและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพระแม่มาลีสาทร จำนวน 29 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom และ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) คะแนนความคงทนทางการเรียนหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากคะแนนหลังเรียนทันทีที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวส่งเสริมทั้งการเรียนรู้ และการจดจำระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำหลัก: เกม Badaboom, ศัพท์บัญญัติ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความคงทนทางการเรียน

Abstract

This research aimed to: (1) compare the academic achievement in Thai language terminology of Grade 9 students before and after instruction using a cooperative learning approach combined with the Badaboom game, and (2) compare the learning retention of Thai terminology between the immediate post-instruction period and two weeks after instruction using the same instructional method. The sample group

consisted of 29 Grade 9/2 students from Phramaemaree Sathon School, selected through cluster sampling. The research instruments were: (1) a cooperative learning lesson plan integrated with the Badaboom game, and (2) an academic achievement test on Thai language terminology. The statistical methods used for data analysis included the mean, standard deviation, and the t-test for dependent samples.

The results showed that: (1) students who received instruction through the cooperative learning approach combined with the Badaboom game demonstrated significantly higher academic achievement after instruction compared to before, at the .05 level of significance; and (2) there was no statistically significant difference between the post-instruction scores and the scores measured two weeks later, also at the .05 level. These findings suggest that the cooperative learning approach integrated with the Badaboom game effectively promotes both academic achievement and long-term learning retention.

Keywords: Badaboom Game, Terminology, Academic Achievement, Learning Retention

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารและสะท้อนถึงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชาติ การเรียนรู้และเข้าใจ คำศัพท์ที่ถูกสร้างขึ้นมามาเพื่อใช้ในทางวิชาการและสาขาต่าง ๆ เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการใช้ภาษาไทยเรื่อง ศัพท์บัญญัติช่วยให้เกิดความสอดคล้องและมาตรฐานในการใช้ภาษาไทยในวิชาการ ไม่ว่าจะเป็นด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หรือกฎหมาย การรู้จักและเข้าใจคำศัพท์เหล่านี้ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารและเข้าใจเนื้อหาที่มีความ ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้สามารถพัฒนาองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะใน การใช้ศัพท์บัญญัติยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีความและใช้คำเหล่านี้ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่ จะช่วยในการเรียนรู้วิชาการ แต่ยังส่งผลดีต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การใช้ศัพท์ที่ถูกต้อง และเหมาะสมจะช่วยให้การสื่อสารชัดเจนและเป็นมาตรฐาน การเรียนรู้ภาษาไทยในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้ เข้าใจความหมายของคำเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างความรู้ความรอบคอบและเพิ่มพูนทักษะการใช้ภาษาในทุกมิติ (ธรรม กิริติ บวรมณี, 2566)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระที่ 5 หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่ง เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในการใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ เพื่อให้สามารถเข้าใจและใช้คำเหล่านี้ได้ อย่างถูกต้องในชีวิตประจำวันและในงานวิชาการ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/4 ระบุให้ ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติอย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนพระแม่มารีสาทร์ กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ที่ได้กำหนดให้นักเรียนต้องเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับศัพท์บัญญัติ จึงบรรจุในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ศัพท์บัญญัติ จากผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 พบว่า นักเรียนไม่สามารถแยก คำระหว่างคำทับศัพท์และคำศัพท์บัญญัติได้ถูกต้อง และเลือกใช้คำศัพท์บัญญัติไม่เหมาะสมกับบริบท ทำให้

ภาพรวมนักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 67.91 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดร้อยละ 70 และมีผลต่างของคะแนนที่ได้เมื่อเทียบกับเกณฑ์เท่ากับ 2.09 (โรงเรียนพระแม่มารีสาทร, 2567) ผลการทดสอบข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนควรได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศัพท์บัญญัติ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนมีความรู้ความสามารถต่างกันได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่มด้วยความตั้งใจ และเต็มใจรับผิดชอบบทบาทหน้าที่ในกลุ่มของตนเอง ทำให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่เป้าหมายได้ (อาภรณ์ ใจเพียง, 2553) เพื่อให้เด็กนักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้และเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากยิ่งขึ้น การนำรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเข้ามาประยุกต์ร่วมกับวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นทางเลือกหนึ่งที่เหมาะสมต่อการพัฒนานักเรียน เนื่องวิธีการสอนโดยใช้เกมสามารถสร้างความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียน และช่วยส่งเสริมทักษะทางด้านต่างๆทั้งทักษะการใช้ภาษาทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังที่ ญัฐฐา ผิวนา (2564) กล่าวว่า ครูผู้สอนสามารถนำเกมมาใช้ได้ทั้งในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และขั้นการประเมินผล ซึ่งเกมจะเป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ สนุกสนาน มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ช่วยให้มีความคงทนของความรู้ได้ดีกว่าหรือเท่ากับการสอนปกติ และช่วยให้จดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ ปัจจุบันเทคโนโลยีเกมได้ถูกนำมาใช้พัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับใช้ในวงการศึกษา เช่น เว็บไซต์ Badaboom เป็นเครื่องมือที่ครูผู้สอนใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับสร้างเกมตอบคำถามในห้องเรียน เพื่อสร้างความสนุกสนาน และกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียน (วิศิษฐ์ญา เจษฎารมย์, 2561)

การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการใช้เกม จึงเป็นแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทยและเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom
2. เพื่อเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียนทันทีและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom

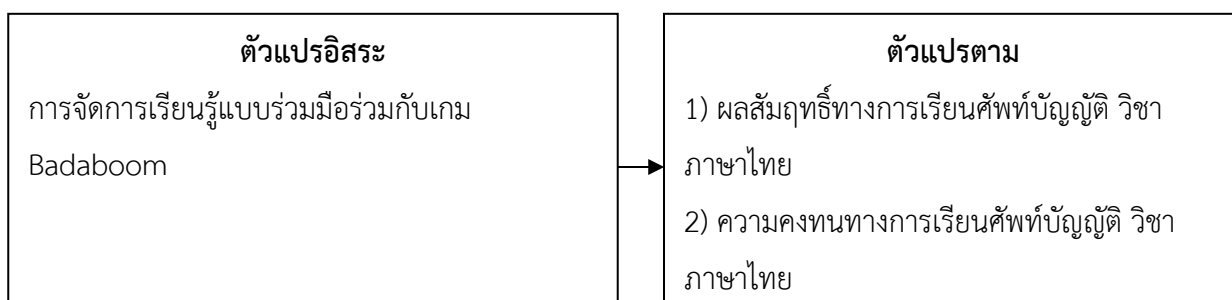
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย และเกิดการเรียนรู้ที่คงทนมากยิ่งขึ้น โดยนักเรียนสามารถทำคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

2. ครูผู้สอนมีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสร้างเกม Badaboom ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือตามแนวคิดของ อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กัน โดยมีเป้าหมาย คือ เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่กลุ่มร่วมกันตั้งไว้ ดังนั้นการบรรลุเป้าหมายดังกล่าวจึงต้องมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นสอน 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ และ 5) ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม รวมทั้งศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการสอนโดยใช้เกม ตามแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551) ที่กล่าวถึง การสอนโดยใช้เกมมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อเป็นการฝึกความจำของนักเรียน และนำไปประยุกต์ใช้ได้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และคิดรวบยอด รวมทั้งฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยและได้เลือกใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม โดยผู้วิจัยใช้เกมจากเว็บไซต์ Badaboom สอดแทรกลงในขั้นตอนการสอนต่างๆ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมและเนื้อหา แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระแม่มาลีสาทรที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 3 ห้อง รวมทั้งสิ้นจำนวน 92 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพระแม่มาลีสาทรที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 29 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ "ห้องเรียน" เป็นหน่วยในการสุ่ม จากนั้นทำการสุ่มเลือกห้องเรียนเพียง 1 ห้อง คือ ห้อง ม.3/2 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา และได้นำนักเรียนทุกคนในห้อง ม.3/2 มาเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลองในชั่วโมงเรียน จำนวน 6 ชั่วโมง โดยทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

เนื้อหา เป็นเนื้อหาที่พัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 3 เรื่อง เรื่องละ 2 ชั่วโมง ได้แก่ เรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของศัพท์บัญญัติ เรื่องที่ 2 ลักษณะของศัพท์บัญญัติ และเรื่องที่ 3 การนำไปใช้ของศัพท์บัญญัติ

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom

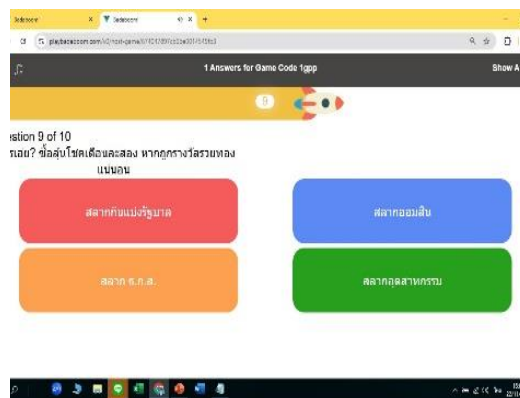
ตัวแปรตาม คือ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย และ 2) ความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom หน่วยการเรียนรู้ศัพท์บัญญัติ จำนวน 3 แผน ประกอบด้วยเรื่องที่ 1 ความหมายและความสำคัญของศัพท์บัญญัติ เรื่องที่ 2 ลักษณะของศัพท์บัญญัติ และเรื่องที่ 3 การนำไปใช้ของศัพท์บัญญัติ โดยแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นสอน 3) ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม 4) ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ และ 5) ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม พร้อมทั้งใช้สื่อเกมสนุกคิด พิชิตปริศนาศัพท์บัญญัติ เป็นสื่อการสอนหลักที่สร้างจากเกมเว็บไซต์ <https://playbadaboom.com> ประกอบด้วยเกมย่อยจำนวน 3 เกม ได้แก่ 1) เกมทายคำปริศนาลับสมอง 2) เกมมองภาพค้นหาคำ และ 3) เกมจับคู่คำหาความหมาย ซึ่งทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ และเกมสนุกคิด พิชิตปริศนาศัพท์บัญญัติ ได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีผลการประเมินดังนี้

1.1 ภาพรวมผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom หน่วยการเรียนรู้ศัพท์บัญญัติ มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.39-4.50 มีความเหมาะสมในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 มีความเหมาะสมในระดับมาก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 มีความเหมาะสมในระดับมาก และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 มีความเหมาะสมในระดับมาก

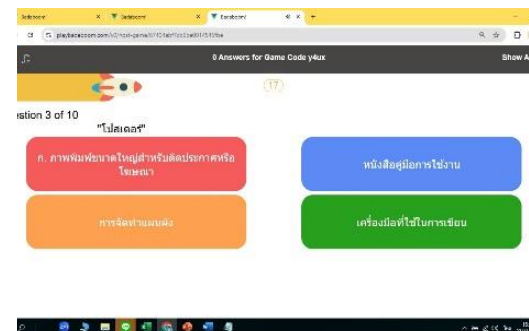
1.2 ภาพรวมผลการประเมินความเหมาะสมของเกมสนุกคิด พิชิตปริศนาศัพท์บัญญัติ มีค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.53-3.67 มีความเหมาะสมในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายเกมพบว่า 1) เกมทายคำปริศนาลับสมอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 มีความเหมาะสมในระดับมาก 2) เกมมองภาพค้นหาคำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 มีความเหมาะสมในระดับมาก และ 3) เกมจับคู่คำหาความหมาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 มีความเหมาะสมในระดับมาก ทั้ง 3 เกมแสดงดังภาพ 2-4



ภาพ 2 เกมทายคำปริศนาลับสมอง



ภาพ 3 เกมมองภาพค้นหาคำ



ภาพ 4 เกมจับคู่คำหาความหมาย

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน วิชาภาษาไทย เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ได้ผ่านการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อและตัวชี้วัดจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และนำไปวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ เป็นรายข้อมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.31 – 0.79 ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.39 – 0.75 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.71

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยนี้จะใช้แผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยมีกระบวนการดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้:

1. การเก็บข้อมูลก่อนการทดลอง (Pretest)

1.1 ดำเนินการทดสอบเบื้องต้น (Pretest) ก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย

1.2 เก็บข้อมูลผลการทดสอบเบื้องต้น เพื่อใช้เปรียบเทียบกับผลหลังการเรียนรู้

2. การดำเนินการทดลอง โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom

ผู้วิจัยทำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom โดยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ในวิชาภาษาไทยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดในแผนการจัดการเรียนรู้

3. การเก็บข้อมูลหลังการทดลอง (Posttest)

3.1 หลังจากการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบซ้ำเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย

3.2 เก็บข้อมูลผลการทดสอบหลังการเรียนรู้ เพื่อใช้เปรียบเทียบกับผลก่อนการเรียนรู้

4. การเก็บข้อมูลหลังจากการเรียนรู้ (Follow-up Test)

4.1 หลังจากการเรียนรู้ไปแล้ว 2 สัปดาห์ ทำการทดสอบซ้ำอีกครั้งเพื่อวัดความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย

4.2 เก็บข้อมูลผลการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบกับผลหลังการเรียนรู้เพื่อประเมินความคงทนของการเรียนรู้

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p
ก่อนเรียน	29	10.55	2.15	2.93	0.59	26.60*	0.0000
หลังเรียน	29	18.52	4.76				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียน ($\bar{X} = 18.52$, S.D. = 4.76) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 10.55$, S.D. = 2.15) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียนทันทีและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียนและหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	p
หลังเรียน	29	18.52	4.76	0.24	1.72	0.75	0.2287
หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์	29	18.76	5.80				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom มีความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ($\bar{X} = 18.76$, S.D. = 5.80) ไม่แตกต่างจากหลังเรียน ($\bar{X} = 18.52$, S.D. = 4.76) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความคงทนทางการเรียนศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างจากหลังเรียนทันที อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้นี้ส่งเสริมทั้งการเรียนรู้ และการจดจำระยะยาวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศัพท์บัญญัติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการผสมผสานการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการทำให้การเรียนคำศัพท์บัญญัติภาษาไทยมีความสนุกสนานและมีส่วนร่วมมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและเป็นประสบการณ์ที่น่าจดจำ โดยเกม Badaboom มีลักษณะเป็นเกมการตอบคำถาม ที่ครูผู้สอนสามารถนำเนื้อหาของบทเรียนหน่วยการเรียนรู้ศัพท์บัญญัติ มาสร้างเป็นโจทย์คำถามและตัวเลือก เพื่อให้ให้นักเรียนได้เลือกคำตอบที่

ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว นักเรียนที่มีคะแนนผลการแข่งขันในเกมสูงสุด 3 ลำดับแรกจะเป็นฝ่ายชนะ กิจกรรมที่กำหนดในเกมจะมีความหลากหลาย เช่น เกมทายคำปริศนาลับสมอง จะให้นักเรียนเลือกคำศัพท์บัญญัติให้ตรงกับปริศนาคำทาย ส่วนเกมมองภาพค้นหาคำศัพท์ นักเรียนจะสังเกตแล้วเลือกคำศัพท์บัญญัติที่มีความหมายตรงกับภาพ และเกมจับคู่คำหาความหมาย นักเรียนจะต้องนำคำศัพท์บัญญัติที่กำหนดให้มาจับคู่ให้ตรงกับข้อความที่มีความสอดคล้องกัน จะเห็นได้ว่ากิจกรรมในเกมต่างๆ เหล่านี้จะช่วยฝึกฝนให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์บัญญัติได้โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และเนื้อหาแต่ละเกมจะมีความเชื่อมโยงกันเหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถของนักเรียน จึงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ดังที่ สวพร จันทรสกุล และ ขวัญตา ทวีสุข (2566) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาไทยของนักเรียนโดยใช้เกม (game-based learning) เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ส่วนบุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้ การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นการนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมดิจิทัลที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ หรือสมาร์ตโฟน เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนที่ช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ให้มีความสุขไปพร้อมกับการเรียน ซึ่งเกมจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ความจำ และเพิ่มทักษะทางภาษาไทยในด้านต่างๆ ให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับแนวคิดของ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552) ที่กล่าวว่า เกมมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียน ได้ฝึกทักษะการคิด รู้จักการทำงานร่วมกัน คนที่เรียนเก่งจะรู้จักช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน และช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง ดึงดูดใจให้นักเรียนอยากเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิพิชญา วิชาสิทธิ์ และอ้อมธจิต แบนศรี (2564) ที่ได้นำแนวคิดของเกมการศึกษามาพัฒนาเป็นเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเกมออนไลน์สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทันที ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาเนื้อหาของบทเรียน เพื่อทำคะแนนให้มากขึ้นจนได้ระดับการเล่นที่สูงขึ้น ส่งผลให้หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom มีความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์บัญญัติหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างจากหลังเรียนทันทีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีความหมายว่า การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำและใช้คำศัพท์ได้ดีทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นแนวทางที่นักวิจัยหลายคนสนับสนุนว่าเป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนสามารถช่วยเหลือกันในกลุ่ม ซึ่งช่วยเสริมสร้างการเข้าใจเนื้อหาและเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง (Johnson & Johnson, 1999) ซึ่งการใช้เกม Badaboom เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมมือ ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความท้าทาย และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นในการพัฒนาทักษะการใช้ภาษา ซึ่งสามารถเสริมสร้างความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบเดี่ยว ๆ หรือแบบรับฟังอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ญัญญา ผิวนา (2564) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนของความรู้ได้ดีกว่าหรือเท่ากับการสอนปกติ

และนักเรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวัฒน์ นรสิงห์ และคณะ (2564) ที่ได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม วิชาภาษาไทย โดยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนเมื่อผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ไม่แตกต่างกับผลสัมฤทธิ์หลังการทดลอง แสดงว่านักเรียนมีความคงทนในการเรียน เพราะนักเรียนได้รับทั้งความรู้ และความสนุกสนานกับการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่ใช้ในเนื้อหาหลักภาษาไทย เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียน และเกมที่น่าสนใจช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาของบทเรียนได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เวลา ความสนใจ และความสามารถของนักเรียนส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสนใจและความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom ช่วยให้นักเรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์บัญญัติ ดังนั้น ครูผู้สอนควรทบทวนเนื้อหาของบทเรียน และทำแบบฝึกหัดในรูปแบบของเกมออนไลน์มากขึ้น จึงจะช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาของบทเรียนได้อย่างแม่นยำและยาวนานขึ้น รวมทั้งครูผู้สอนไม่ควรแจ้งว่าจะมีการวัดความรู้ในเรื่องนั้นซ้ำ ในกรณีที่ใช้แบบทดสอบฉบับเดิม เพราะนักเรียนอาจจดจำข้อสอบในช่วงที่ทำการทดสอบหลังเรียน ทำให้ผลการวัดความคงทนนั้นไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เกมในกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ หรือนักเรียนที่มาจากพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เพื่อพัฒนาเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

2. ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างเกมประเภทต่าง ๆ เช่น เกมดิจิทัล เกมจำลองสถานการณ์ และเกมที่ใช้วัสดุอุปกรณ์จริง เพื่อค้นหาประเภทเกมที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในแต่ละบริบทการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: แคนเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

- ณัฐภา ผิวมา. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, ฉบับพิเศษ (ครบรอบ 15 ปี มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์), 1-15.*
- ธนวัฒน์ นรสิงห์, สุวรรณิ ยะหะกร, และ อภิรักษ์ อนุมาน. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ศูนย์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 13(37), 141-149.*
- ธรรมกิตติ บวบมี. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปาร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 8(10), 476-492.*
- ปพิชญา วิชาวสิทธิ์, และอ้อมจิต เป้นศรี. (2564). การพัฒนาเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 13(38), 25-31.*
- โรงเรียนพระแม่มาลีสาทร. (2567). รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการ.
- วิศิษฐ์ญา เจษฎารมย์. (2561, 29 สิงหาคม). คู่มือการใช้งาน Badaboom. <https://online.fliphtml5.com/btvsr/rolb/#p=1>
- สวพร จันทรสกุล, และ ขวัญตา ทวีสุข. (2566). การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องกับนักเรียนโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 41 จังหวัดยะลา. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 42(4), 620-631.*
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ. อักษรเจริญทัศน์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.