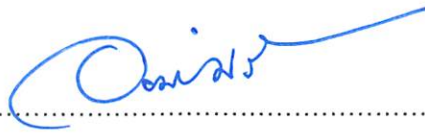


**การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย  
เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

**ปพิชญา วิชาสิทธิ์**

**การค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาวิจัยและประเมินทางการศึกษา  
พฤษภาคม 2564  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยธนเรศวร**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษา ได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินทางการศึกษา ของมหาวิทยาลัยย่นเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อ้อมจิต ไบ่นศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

พฤษภาคม 2564

## ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อ้อมฉจิต แป้นศรี อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาของการค้นคว้าอิสระ ทั้งกรุณาให้ความช่วยเหลือในการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ อีกทั้งกรุณาให้ความรู้ ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยในทุก ๆ ครั้งที่ประสบปัญหาในการทำวิจัย ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งได้ให้ความกรุณาตรวจสอบความถูกต้องและข้อบกพร่องต่าง ๆ รวมทั้งให้คำแนะนำแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีความถูกต้องและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระที่ได้กรุณาตรวจสอบความถูกต้องและข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ ทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีและมีความถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และให้ประสบการณ์อันมีค่าแก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและการประเมินทางการศึกษา ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจที่ดีมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนและคณะครูโรงเรียนตาคีประชาสรรค์ที่กรุณาให้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณสมาชิกในครอบครัวทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจและให้การช่วยเหลือสนับสนุน ทั้งกำลังกาย กำลังใจ และกำลังทรัพย์ แก่ผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบพระคุณผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้เอ่ยนามมา ณ ที่นี้ ที่คอยช่วยเหลือ แนะนำ และให้กำลังใจตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ปพิชญา วิชาสิทธิ์

<b>ชื่อเรื่อง</b>	การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
<b>ผู้ศึกษาค้นคว้า</b>	ปพิชญา วิชาสิทธิ์
<b>ที่ปรึกษา</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจริต แบนศรี
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สาขาวิชาวิจัยและประเมินทางการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2563
<b>คำสำคัญ</b>	เกมการศึกษา, เกมออนไลน์, คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

#### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  และค่าทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระกัน (Dependent samples t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59 /77.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

<b>Title</b>	The Development of Online Game to Enhance the Learning Achievement of Loanwords in Thai Language Subject for Grade 9th Students
<b>Researcher</b>	Papitchaya Wichasit
<b>Advisor</b>	Assistant professor Omthajit Pansri, Ph.D.
<b>Type of Thesis</b>	Independent Study M.Ed Educational Research and Evaluation, Naresuan University, 2020
<b>Keywords</b>	Games Based Learning, Online Game, Loanwords

### ABSTRACT

The purposes of this study were 1) develop and determine the efficiency of online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject for grade 9th students in order to efficiency the criteria of 80/80, 2) compare the grade 9th student's learning achievement of loanwords in Thai language subject before and after learning with online game, and 3) study the grade 9th student's satisfaction after learning with online game. The sample in this study was 30 grade 9th students who studying on academic year 2020 from Takhliprachasan School which is obtained from simple random sampling. The instruments used in this study were 1) online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject for grade 9th students, 2) the learning management plan, 3) the learning achievement test, and 4) the satisfaction questionnaire of students after learning with online game. The statistics used for data analysis in this study were mean, standard deviation, efficiency ( $E_1/E_2$ ) and dependent samples t-test

The results showed that:

1. the efficiency ( $E_1/E_2$ ) of online game to enhance the learning achievement of loanwords in Thai language subject for grade 9th students is 78.59 /77.67 which meet the specified criteria

2. the grade 9th student's learning achievement of loanwords in Thai language subject after learning with online game is higher than before learning with online game with statistical significance at the .05 level

3. the overview of grade 9th student's satisfaction after learning with online game is in high level.

## สารบัญ

หน้า

ประกาศคุณูปการ	
บทคัดย่อ	
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	6
ขอบเขตของการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	9
สมมติฐานของการวิจัย .....	11
บทที่ 2.....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย .....	13
2. เกมการศึกษา.....	15
3. การทดสอบประสิทธิภาพ .....	21
4. คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ .....	25
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	34
6. ความพึงพอใจ .....	36
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	41
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	46
บทที่ 3.....	47
วิธีดำเนินงานวิจัย .....	47



## สารบัญ

หน้า

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 .....	47
ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์.....	53
ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	57
บทที่ 4.....	63
ผลการวิจัย .....	63
ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 .....	63
ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์.....	75
ขั้นตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	75
บทที่ 5.....	76
บทสรุป.....	76
สรุปผลการวิจัย .....	77
อภิปรายผล.....	77

## สารบัญ

	หน้า
ข้อเสนอแนะ .....	81
บรรณานุกรม.....	85
ภาคผนวก .....	90
ประวัติผู้วิจัย.....	125

## สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2559-2561 .....	3
2	แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ....	14
3	แสดงรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ .....	51
4	แสดงแบบแผนการวิจัยแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design .....	54
5	แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ .....	55
6	แสดงรายละเอียด กติกาและเกณฑ์การตัดสินผลการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	64
7	แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ....	66
8	แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 .....	69
9	แสดงผลการหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	72
10	แสดงผลการหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	73

## สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

- |    |  |    |
|----|--|----|
| 11 | แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์.....                  | 75 |
| 12 | แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ..... | 76 |

## สารบัญภาพ

ภาพ

หน้า

1	กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	46
---	----------------------------	----

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เมื่อมนุษย์มีการติดต่อสื่อสารกันย่อมเกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมขึ้น เมื่อมีการรับวัฒนธรรมอื่นเข้ามาโดยไม่มีคำในภาษาเดิมรองรับจึงเกิดความจำเป็นต้องยืมภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ การยืมคำภาษาต่างประเทศถือเป็นการรับวัฒนธรรมอื่นเข้ามาใช้ในภาษาของตนด้วย ไม่ว่าจะการรับนั้นจะเกิดขึ้นด้วยความจงใจหรือไม่ก็ตาม นอกจากนี้ยังมีความเกี่ยวข้องด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ทำให้ภาษาที่มีความเจริญออกงามและมีค่าสำหรับติดต่อสื่อสารมากขึ้น (พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ, ม.ป.ป., หน้า 149) นอกจากนี้การยืมคำยังส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของภาษาอย่างมากมาย มีอิทธิพลต่อวงศัศัพท์ ทำให้ศัพท์ในภาษามีจำนวนเพิ่มมากขึ้น เกิดการใช้คำไวพจน์ ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายเดียวกัน แต่สามารถเลือกใช้ได้ตามโอกาสและตามความเหมาะสม ทั้งยังมีประโยชน์ในการแต่งบทร้อยกรองเพราะมีหลากคำ แต่ก็มีปัญหาเรื่องการสะกดคำหรือการนำไปใช้อย่างไม่ถูกต้อง (กำชัย ทองหล่อ, 2533, หน้า 64) ซึ่งวิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2550, หน้า 227) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของการยืมคำไว้ว่า เมื่อคำภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนอยู่ในภาษาไทย ทำให้ลักษณะของภาษาไทยเปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะเดิม เช่น ทำให้คำมีจำนวนพยางค์มากขึ้น มีคำไวพจน์มากขึ้น มีคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา โครงสร้างของภาษาไทยเกิดการกลายลักษณะ สอดคล้องกับ จันจิรา จิตตะวิริยะพงศ์ (2546, หน้า 162) กล่าวว่า การยืมคำภาษาต่างประเทศส่งผลต่อภาษาไทยใน 2 ด้าน คือ ด้านเสียง เช่น เสียงพยัญชนะ ตัวสะกด ส่วนด้านวงศัศัพท์หรือคำ เช่น คำไวพจน์ ระดับของคำ การเกิดการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประโยคในภาษาไทย

การยืมคำภาษาต่างประเทศส่งผลให้ภาษาไทยมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ จึงเกิดปัญหาเรื่องการใช้ภาษาผิดพลาดและบกพร่องตามมา โดยเฉพาะเรื่องการใช้คำ เนื่องจากคำศัพท์ที่รับเข้ามาจำนวนมาก ทำให้เกิดความสับสนในการใช้ เช่น การเขียนสะกดการันต์ การวางรูปวรรณยุกต์ผิดที่ และการใช้คำที่ไม่ถูกกาลเทศะ เรื่องของความสับสนในการลำดับประโยค การใช้ประโยคไม่ถูกต้องเหมาะสม การใช้สำนวนภาษาที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งไม่สามารถแยกออกได้ว่าคำใดเป็นคำภาษาต่างประเทศที่ยืมมาใช้ในภาษาไทย คำดั้งเดิมมาจากภาษาใด การพูดภาษาไทยคำภาษาอังกฤษคำ (สุขวัญ ตลับนาค, 2556, หน้า 27) สอดคล้องกับ จันจิรา จิตตะวิริยะพงศ์ (2546,

หน้า 162) กล่าวถึงปัญหาที่เกิดจากการรับคำภาษาต่างประเทศเข้ามา แล้วใส่ไม้ทัณฑฆาตเพื่อฆ่าเสียงเป็นคำที่มีตัวการ์นต์ ส่งผลให้เกิดการเข้าใจผิดไปเทียบใช้กับคำอื่น การเกิดแนวเทียบผิดทำให้เขียนผิดได้ง่าย ล้วนเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลต่อการใช้ภาษาในปัจจุบัน

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องดังกล่าว จึงกำหนดให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระบุถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทยไว้ว่า ศึกษาธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 38) และกำหนดไว้ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานท. 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ทั้งยังได้กำหนดตัวชี้วัดชั้นปีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องของคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ในตัวชี้วัดมาตรฐานที่ ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และตัวชี้วัดมาตรฐานที่ ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 53) นอกจากนี้ยังได้กำหนดคุณภาพนักเรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เกี่ยวกับคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยไว้ว่า เข้าใจและใช้คำบาลี สันสกฤต คำภาษาต่างประเทศ คำทับศัพท์ และศัพท์บัญญัติในภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 41)

แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยจะให้ความสำคัญกับหลักการใช้ภาษาไทย แต่กลับพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถทางหลักการใช้ภาษาต่ำกว่าสาระอื่น ๆ โดยพิจารณาจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2559-2561

ตาราง 1 แสดงผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากดิลกประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2559-2561

สาระ	คะแนนเฉลี่ย			ค่าเฉลี่ย	อันดับของ สาระที่มี คะแนนเฉลี่ย ต่ำที่สุด
	ปีการศึกษา 2559	ปีการศึกษา 2560	ปีการศึกษา 2561		
การอ่าน	51.25	60.85	65.52	59.21	4
การเขียน	45.23	54.43	55.56	51.74	2
การฟัง การดู และการพูด	66.32	53.78	68.75	62.95	5
หลักการใช้ ภาษา	48.25	45.94	48.92	47.70	1
วรรณคดีและ วรรณกรรม	42.07	55.58	64.19	53.95	3

(สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562)

จากตาราง 1 พบว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากดิลกประชาสรรค์ ปีการศึกษา 2559-2561 สาระที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำที่สุด คือ สาระหลักการใช้ภาษา มีค่าเฉลี่ย 47.70 รองลงมาคือ สาระการเขียน มีค่าเฉลี่ย 51.74, สาระวรรณคดีและวรรณกรรม มีค่าเฉลี่ย 53.95, สาระการอ่าน มีค่าเฉลี่ย 59.21 และสาระที่มีคะแนนสูงสุดคือสาระ การฟัง การดู และการพูด มีค่าเฉลี่ย 62.95

และจากผลการทดสอบรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559-2561 พบว่าสาระหลักการใช้ภาษา ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ นักเรียนมีคะแนนต่ำกว่าตัวชี้วัดอื่น ๆ ในสาระหลักการใช้ภาษา

แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านหลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งอาจเกิดจากครูใช้วิธีสอนโดยการบรรยายเพียงแบบเดียวตลอดคาบเรียน ไม่ใช้วิธีสอนแบบอื่น และการใช้แต่หนังสือเรียนเพียงเล่มเดียว จะทำให้ความรู้ของนักเรียนอยู่ในวงจำกัด (วิมลศิริ ร่วมสุข, 2546, หน้า 77) ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2552, หน้า 90) กล่าวว่า ในการสอนหลักภาษาไทยนั้น ถ้าครูมุ่งสอนแต่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว จะสร้างความเบื่อหน่ายให้แก่นักเรียน เนื่องจากนักเรียนไม่เห็นคุณค่าและ



ความจำเป็นของการเรียนหลักภาษา อันเนื่องมาจากวิธีสอนของครูไม่น่าสนใจ สอดคล้องกับ สุดาพร ไชยะ (2552, หน้า 90) กล่าวว่า หลักภาษาเป็นสาระที่ยากต่อการเรียนรู้ ครูจึงควรสร้างบรรยากาศ จัดกิจกรรมการสอนต่าง ๆ ที่น่าสนใจและสนุกสนาน ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีใจรักและความศรัทธาในหลักภาษาไทย เกิดการเรียนรู้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง

เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน (สุนทร สันธพานนท์, 2553, หน้า 141) สอดคล้องกับ ทิศนา ชนมมณี (2559, หน้า 368) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ว่าเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ดังที่ วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2540, หน้า 21) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ในปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในเด็กวัยรุ่น เนื่องจากรูปแบบของเกมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสวยงาม ผู้เล่นสามารถเล่นผ่านสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่อได้ง่าย รวดเร็ว ใช้ได้ทุกที่ และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ (ธัญวณิชฐ์ เลียนอย่าง, 2561) เช่นเดียวกับสิริวรรณ ปัญญาภาค (2551) ที่กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นสื่อที่อยู่ใกล้ชิดกับ เด็กและเยาวชน ซึ่งเกมออนไลน์เป็นการประยุกต์ใช้ระหว่างคอมพิวเตอร์กับระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีการประมวลผล การเชื่อมต่อ รวมถึงการถ่ายโอนข้อมูลระหว่างผู้ดูแลเกมและผู้เล่นอยู่ตลอดเวลา ซึ่งจุดเด่นของเกมออนไลน์คือการที่บุคคลสามารถเข้ามาอยู่ในที่เดียวกัน ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปพบปะผู้คนมากมายได้ นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถควบคุมและบังคับได้ โดยการใช้ปุ่มกดเพื่อตอบโต้กับคอมพิวเตอร์ (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2537)

จิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2563) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างจากการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤต

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ เกสร สีหา (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับ สรัญลักษณ์ ศิริมา (2558) ได้ศึกษาการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยวิธีการสอนแบบใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ ที่ผ่านเกณฑ์เฉลี่ยร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด และนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีการสอนโดยการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีทักษะการอ่านคำควบกล้ำสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอยู่ในระดับดี

จากงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การใช้เกมการศึกษา สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ แต่ยังไม่พบว่ามีการใช้เกมการศึกษาที่เป็นรูปแบบเกมออนไลน์ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดของเกมการศึกษามาใช้ในการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ และเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมการศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

#### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ได้เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ อันจะเป็นสื่อการสอนสำหรับครูในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่อไป

2. ได้ข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ และความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาสื่อและวิธีการในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

#### **ขอบเขตของงานวิจัย**

ผู้วิจัยแบ่งเป็นการดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอน โดยกำหนดขอบเขตแต่ละขั้นตอนออกเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล และขอบเขตด้านตัวแปร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80**

##### **ขอบเขตด้านเนื้อหา**

เนื้อหาที่นำมาใช้ในเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษา

ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ

#### ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย

- ผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม จำนวน 1 ท่าน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 1 ท่าน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อทดลองใช้เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

2.1 การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน

2.2 การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน

2.3 การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน

#### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

**ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์**

**ขอบเขตด้านเนื้อหา**

เนื้อหาที่นำมาใช้ในเกมนออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ

**ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล**

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 532 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยมีหน่วยสุ่มเป็นห้องเรียน

**ขอบเขตด้านตัวแปร**

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

**ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

**ขอบเขตด้านเนื้อหา**

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูล ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยเล่นผ่านคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ตโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มีกติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น ซึ่งเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีชื่อว่า The Journey of Loanwords ประกอบด้วยเกมย่อย 5 เกม คือ 1. ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต 2. ภาษาเขมร 3. ภาษาชวา-มลายู 4. ภาษาจีน 5. ภาษาอังกฤษ

โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาที่ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก ซึ่งมีการดำเนินการ ดังนี้

1. การเตรียมตัวนักเรียน
  - 1.1 การอธิบายจุดประสงค์ของการเล่น วิธีการเล่น กติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น
2. การดำเนินการสอน
  - 2.1 การอธิบายสาระสำคัญของเนื้อหา
  - 2.2 การใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก
  - 2.3 การสรุปผลการเล่น
3. การสรุปผลการเรียนรู้

คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ หมายถึง คำศัพท์จากภาษาอื่นที่รับมาใช้ในภาษาไทย ซึ่งประกอบด้วยคำที่มาจากภาษาบาลี ภาษาสันสกฤต ภาษาเขมร ภาษาจีน ภาษาชวา-มลายู และ

ภาษาอังกฤษ ทำให้มีคำใช้ในภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น โดยเมื่อนำมาใช้มักเปลี่ยนแปลงรูปคำ เสียง และความหมาย เพื่อสะดวกในการออกเสียงและเป็นไปตามลักษณะสำคัญของภาษาไทย จนมีลักษณะกลมกลืนกับภาษาไทย

**ประสิทธิภาพของเกมออนไลน์** หมายถึง ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์กับกลุ่มตัวอย่างแล้วทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยที่

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ** หมายถึง ความสำเร็จในด้านความรู้ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นคะแนนที่ได้จากการทดสอบ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

**ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 3 ด้าน (ชัยยศ โพธิ์ศรี, 2553) ดังนี้

1. ด้านปัจจัยนำเข้า หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจของนักเรียนต่อสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในกระบวนการ ได้แก่ เกมออนไลน์ ประกอบด้วยความเหมาะสมด้านกติกา เนื้อหา ระยะเวลา

2. ด้านกระบวนการ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจของนักเรียนต่อการนำปัจจัยนำเข้ามาจัดกระทำให้เกิดผลบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ความกระตือรือร้น ความมุ่งมั่น แรงจูงใจเมื่อปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

3. ด้านผลผลิต หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจของนักเรียนต่อผลที่ได้รับจากปัจจัยนำเข้าและกระบวนการทั้งหมด ได้แก่ ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ความรู้ การประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน

**สมมติฐานของการวิจัย**

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามประเด็นดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
  - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
  - 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. เกมการศึกษา
  - 2.1 ความหมายของเกมการศึกษา
  - 2.2 ความสำคัญของเกมการศึกษา
  - 2.3 องค์ประกอบของเกมการศึกษา
  - 2.4 ประเภทของเกมการศึกษา
  - 2.5 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา
3. การทดสอบประสิทธิภาพ
  - 3.1 ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ
  - 3.2 ความสำคัญของการหาประสิทธิภาพ
  - 3.3 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ
  - 3.4 ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ
4. คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
  - 4.1 ความหมายของคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
  - 4.2 หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 5.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6. ความพึงพอใจ
  - 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

6.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

6.3 หลักการวัดความพึงพอใจ

6.4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินค่าและวัดความพึงพอใจ

6.5 ลักษณะของแบบวัดความพึงพอใจ

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ออกเป็น 5 สาระคือ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง ดูและพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ภาษาไทย เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง โดยกำหนดสาระต่าง ๆ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 1)

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดคำตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความ ย่อความ เขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนตามจินตนาการ เขียนวิเคราะห์ วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อนำน้ำใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ศีลธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และเพื่อความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทแห่ง บท ร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของภาษาไทย ซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกนึก

คิด คำนิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวสังคมในอดีต และความงามทางภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

### สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

#### สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

#### สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

#### สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความคิด ความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์

#### สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

#### สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

#### 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ตาราง 2 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษา ภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม. 3	1. จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย	<ul style="list-style-type: none"> <li>คำ ที่ มา จาก ภาษาต่างประเทศ</li> </ul>
	4. ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ	<ul style="list-style-type: none"> <li>คำทับศัพท์</li> <li>คำศัพท์บัญญัติ</li> </ul>

## 2. เกมการศึกษา

### 2.1 ความหมายของเกมการศึกษา

Dobson, Julia. (1998, หน้า 9 – 17) ให้ความหมายว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่น มีทั้ง เกมเฉียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

วิมลรัตน์ คงภิรมย์ชื่น (2540, หน้า 21) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียน อาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้ แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้ และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

พรพรรณ ดิถีพิณ (2551, หน้า 38) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นเกมที่จัดเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา บางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาก็ได้ โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนการสอนที่ตั้งไว้

สุนทร สิ้นธพานนท์ (2553, หน้า 141) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและสนุกสนานให้แก่ นักเรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

จันทิมา จันตาบุตร (2557, หน้า 6) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นการนำเอาจุดประสงค์ ใด ๆ ของการเรียนรู้ตามหลักสูตรมาประกอบขึ้นเป็นการเล่น ผู้เล่นจะเล่นเกมไปตามกติกาที่กำหนด ซึ่งจะต้องใช้ความรู้ในเนื้อหามีส่วนร่วมในการเล่นด้วย ซึ่งเกมมีหลายประเภท อาจจำแนกเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ประกอบ กับเกมที่ไม่วัตถุประสงค์ประกอบ เกมที่มีวัตถุประสงค์ที่นิยมนำมาเป็นเกมการศึกษาได้แก่ เกมไพ่ เกมบิงโก เกมอักษรไขว้ เกมงูตกบันได เกมกระดานต่าง ๆ ส่วนเกมที่ไม่วัตถุประสงค์ประกอบได้แก่ เกมทายปัญหา เกมใบ้คำ เกมสถานการณ์จำลองต่าง ๆ

ทิตนา แชนมณี (2559, หน้า 365) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยการให้นักเรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาสรุปผลการเรียนรู้

อมรรัตน์ คงสมบูรณ์ (2546, หน้า 17) ให้ความหมายว่า เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเล่น หรือการแข่งขันเป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ ระเบียบ กติกา และมีการตัดสินแพ้ชนะ

กล่าวโดยสรุป เกมการศึกษา คือ กิจกรรมที่สร้างความสนใจเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ มีกติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น

กุลธิดา ธรรมวิภาชน์ (2537) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นสื่อที่นิยมอย่างแพร่หลาย ให้ภาพและเสียงที่สมจริง มีการพัฒนาทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง มีการจำลองจากสถานการณ์จริงที่ผู้เล่นสามารถควบคุมและบังคับได้ โดยการใช้ปุ่มกดเพื่อตอบโต้กับคอมพิวเตอร์

จารวี ยั่งยืน (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เท่านั้น ไม่ว่าจะที่บ้าน สถานศึกษา หรือร้านค้าที่ให้บริการ ซึ่งเกมออนไลน์นั้นอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ และเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมไปกับการดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมเสมือนตัวเอง

สิริวรรณ ปัญญาภาศ (2551) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นสื่อที่อยู่ใกล้ชิดกับ เด็กและเยาวชน ซึ่งเกมออนไลน์เป็นการประยุกต์ใช้ระหว่างคอมพิวเตอร์กับระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีการประมวลผลการเชื่อมต่อ รวมถึงการถ่ายโอนข้อมูลระหว่างผู้ดูแลเกมและผู้เล่นอยู่ตลอดเวลา ซึ่งจุดเด่นของเกมออนไลน์คือการเล่นที่บุคคลสามารถเข้ามาอยู่ในที่เดียวกัน ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าไปพบปะผู้คนมากมายได้

ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ (2551) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้ผ่านการเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ เกมออนไลน์ และลักษณะของเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นนั้นสามารถเล่นได้แบบเป็นกลุ่ม และเล่นเดี่ยว

ธนพัทธ์ เหมะบุตร (2558) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบน อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกับเกมหลายผู้เล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ที่หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป)

ธัญวณันธุ์ เลียนอย่าง (2561) กล่าวว่า เกมออนไลน์มีรูปแบบของเกมที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสวยงาม สามารถเล่นผ่านสมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมต่อได้ง่าย รวดเร็ว และใช้ได้ทุกที่ และผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ ซึ่งในปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในเด็กวัยรุ่น

สรุปได้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะต้องเชื่อมกับระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นได้เป็นแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่มก็ได้

## 2.2 ความสำคัญของเกมการศึกษา

ทีศนา แชมมณี (2559, หน้า 368) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ครูไม่เหนื่อยแรงมากในขณะสอน และนักเรียนชอบในการแข่งขัน

ธวัช วันชูชาติ (2542, หน้า 177-178) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เสริมความรู้ ความคิด และทักษะต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน ซึ่งครูจะพิจารณาคัดเลือกจากเกมที่มีเนื้อหาเหล่านี้อยู่แล้ว หรือครูสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้เข้าไปแทน

2. ทบทวนเรื่องสำคัญในบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว เพราะ การทบทวนบทเรียนด้วยการเล่นเกม นักเรียนจะไม่มีรู้สึกเบื่อหน่ายเหมือนที่ครูอธิบายให้ฟัง หรือให้ทำแบบฝึกหัด

3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถในการสื่อสาร การตัดสินใจ และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4. สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน นักเรียนจะชอบเล่นเกมเพราะได้มีโอกาสเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ได้แข่งขันกันด้วยความเข้าใจ และรู้ผลแพ้ชนะในเวลาอันรวดเร็ว

5. นักเรียนจะเกิดเจตคติที่ดีต่อครู ต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียด ไปหมด มีบางขณะที่นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน

6. ส่งเสริมให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก และช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

7. ส่งเสริมความมีระเบียบวินัยให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามกติกา และความสามัคคีในหมู่คณะ นอกจากนี้เกมยังช่วยปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาให้แก่นักเรียน

อัจฉรา ชิวพันธ์ (2542, หน้า 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้แก่นักเรียน

2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน

3. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ

4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มี
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของนักเรียน
8. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี
9. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ และฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับในการเล่นเกม

10. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
11. ใช้เป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียนได้

จันทิมา จันตาบุตร (2557, หน้า 6) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเกมการศึกษา ดังนี้

1. เกมเป็นสื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความคล่องและความสามารถรอบตัวสูง สามารถช่วยให้ผู้เล่นเกิดทักษะในหลาย ๆ ด้าน ทั้งทางด้านพุทธิศึกษา และจริยศึกษา

2. เกมช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมาก

3. เกมช่วยส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจและเกมช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแก้ปัญหา

จิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2562, หน้า 29) กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือประโยชน์ทางด้านการศึกษาแก่ผู้เล่น โดยในขณะที่แข่งขันผู้เล่นจะได้ฝึกใช้กระบวนการคิด ฝึกปฏิบัติ หรือทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียน และเมื่อจบการแข่งขัน ผู้เล่นจะได้รับองค์ความรู้และความแม่นยำในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น รวมทั้งได้รับความสนุกสนาน ความคู่กันไปด้วย

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจ และสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย เข้าใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

### 2.3 องค์ประกอบของเกมการศึกษา

Connolly, Stansfield และ Mclellan (2006) กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดีต้องมีกลไกการให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่นั้นจนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้

ศิวินิต อรรถวุฒิกุล (2555, หน้า 96 – 97) และศุภยามัน อินสะอาด (2557, หน้า 4) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาไว้ในลักษณะเดียวกัน ดังนี้

1. กฎ กติกา (Rules) ซึ่งเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นให้บรรลุจุดประสงค์หรือเป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียว หรือหลายเป้าหมาย

2. วิธีการเล่น (Rituals) หมายถึง พฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่นที่จะมีผลต่อวิธีการและบรรยากาศในการเล่น ซึ่งจะช่วยทำให้การเล่นเกมนี้อรรถกุ่มงหมายตามแนวทางของเกม ทั้งนี้ อารมณ์ การแสดงออก และการใช้ความคิดในเกมเป็นพฤติกรรมและความรู้สึกที่สมาชิกที่เล่นเกมได้แสดงออก และรับรู้ซึ่งกันและกัน

3. ผู้เล่น (Player) มีจำนวนตามที่เกมนั้น ๆ กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวน อาจไม่สามารถเล่นเกมได้

4. อุปกรณ์การเล่น (Game Tools) ได้แก่ เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องช่วย เครื่องประกอบที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการเล่นเกม ยิ่งอุปกรณ์ซับซ้อนมากขึ้นเพียงใด เกมก็ยิ่งเล่นยากขึ้นเพียงนั้น

ทิสนา แชมมณี (2559, หน้า 365) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมการศึกษาว่าควรประกอบด้วยองค์ประกอบ ต่อไปนี้ 1) ผู้สอนและผู้เรียน 2) เกม และกติกาการเล่น 3) การเล่นเกมตามกติกา 4) การอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนหลังการเล่น และ 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา มีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ กติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น ซึ่งผลการเล่นจะเป็นการประเมินผลความสำเร็จของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ นั้นจนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้

#### 2.4 ประเภทของเกมการศึกษา

ทิสนา แชมมณี (2559, หน้า 366 - 367) ได้กล่าวถึงเกมที่ได้รับการออกแบบให้เป็นเกมการศึกษาโดยตรงมี 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้นักเรียนเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องคิดตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับในความเป็นจริง เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะคือ



3.1 การจำลองความเป็นจริง ลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เรียกว่า บอร์ดเกม(Board Game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (Pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution)

3.2 เกมสถานการณ์ที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริงและผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมแบบนี้อาจใช้เวลาเล่นเพียง 2 - 3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเป็นวันหรือหลาย ๆ วันติดต่อกัน หรือแม้กระทั่งเล่นกันตลอดภาคเรียน เป็นการเรียนรู้ทั้งรายวิชาเลยก็มี ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีขั้นสูงได้พัฒนาก้าวหน้าไปมาก จึงเกิดเกมจำลองสถานการณ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นคือ คอมพิวเตอร์เกม (Computer Game) ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้ ปัจจุบันเกมแบบนี้ได้รับความนิยมสูงมาก การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้สอนทำได้หลายวิธี ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาปรับตัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ตรงกับความต้องการของตน หากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมี ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสร้างและจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งแน่ใจว่า สามารถใช้ได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ หากเป็นการตัดแปลงผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจก่อน แล้วจึงตัดแปลงและทดลองใช้ก่อนเช่นกัน สำหรับการนำเกมการศึกษามาใช้เลยนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจและลองเล่นเกมก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นและข้อขัดข้องต่าง ๆ อันจะช่วย ให้ผู้สอนมีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า ช่วยให้การเรียนของผู้เรียนเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนคอมพิวเตอร์เกมนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องมีทั้งซอฟต์แวร์ (Software) และฮาร์ดแวร์ (Hardware) คือตัวเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์ สำหรับผู้เรียน จึงจะสามารถเล่นได้ ในกรณีที่ผู้สอนต้องการเลือกเกมที่มีผู้จัดทำและเผยแพร่แล้ว (Published Game) มาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งข้อมูลว่า มีใครทำอะไรไว้แล้วบ้าง ซึ่งในปัจจุบันเกมประเภทนี้มีการเผยแพร่และวางจำหน่ายในท้องตลาดจำนวนมาก โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ สิ่งสำคัญซึ่งผู้สอนพึงตระหนักในการเลือกใช้เกมจำลองสถานการณ์ก็คือ เกมจำลองสถานการณ์ที่จัดทำขึ้นในต่างประเทศ ย่อมจำลองความเป็นจริงของสถานการณ์ในประเทศนั้น ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในประเทศไทย ดังนั้นผู้สอนจึงควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจ หรือไม่ก็จำเป็นต้องตัดแปลงหรือตัดทอนส่วนที่แตกต่างออกไป หากสามารถทำได้

สรุปได้ว่า เป็นเกมการศึกษา มี 3 ประเภท ได้แก่ 1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน 2. เกมแบบแข่งขัน และ 3. เกมจำลองสถานการณ์

## 2.5 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา

รีส (สำเนา ศรีประมงค์, 2547, หน้า 11-12; อ้างอิงจาก Reese, 1999, หน้า 12) ได้เสนอแนะวิธีการนำเกมมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้

### 1. ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียน โดยดำเนินการ 3 ชั้น ตอน คือ

1.1 ใช้เกมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เกมทบทวนพื้นฐานความรู้เดิม เช่น ใช้รูปภาพ จับคู่กับคำศัพท์ หรือแบ่งกลุ่มสลับกันเติมอักษรที่หายไป

1.2 ดำเนินการสอน มีการนำรูปภาพ หรือของจริงมาสนทนากัน มีการนำเสนอ คำศัพท์ และอธิบายความหมายของคำศัพท์ จากนั้นนำเสนอรูปประโยคเพื่อฝึกพูดและเขียน ขั้นสุดท้ายมีการสรุปโดยการทบทวนเช่นครูนำภาพติดบนกระดานดำให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทน ออกไปเขียนคำศัพท์ให้ถูกต้องหรือเติมอักษรที่หายไป หรือเติมคำศัพท์ให้สัมพันธ์กับประโยค

1.3 ฝึกหัด ครูให้นักเรียนแต่งประโยค หรือเติมคำที่หายไปของประโยค

### 2. ใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยดำเนินการ ดังนี้

#### 2.1 เตรียมตัวนักเรียน

2.1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม

2.1.2 อธิบายจุดประสงค์ของการเล่นเกม วิธีการเล่น พร้อมกติกาการเล่น และการ

ให้คะแนน

#### 2.2 ดำเนินการสอน เช่น สอนคำศัพท์

2.2.1 สอนความหมายของคำศัพท์จากภาพ ครูชูภาพ และออกเสียงคำศัพท์ นักเรียนดูภาพและออกเสียงตาม

2.2.2 สอนการสะกดคำศัพท์โดยใช้เกมตามสถานการณ์แต่ละบทเรียน

2.2.3 ใช้เกมการฝึกแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ เพื่อเล่นเกม อธิบายวิธีการเล่น กติกา การให้คะแนน

สรุปได้ว่า เกมการศึกษา สามารถนำมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนได้ทั้งการ นำเข้าสู่บทเรียน การดำเนินการสอน การสรุปทบทวน หรือการใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก

## 3. การทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้กล่าวถึงการทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน ไว้ดังนี้

### 3.1 ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้กล่าวว่า การทดสอบประสิทธิภาพ หมายถึง การนำสื่อหรือ ชุดการสอนไปทดสอบด้วยกระบวนการสองขั้นตอน คือ การทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try

Out) และทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trial Run) เพื่อหาคุณภาพของสื่อตามขั้นตอนที่กำหนด ใน 3 ประเด็น คือ การทำให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น การช่วยให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนและทำแบบประเมินสุดท้ายได้ดี และการทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะผลิตออกมาเผยแพร่เป็นจำนวนมาก

3.1.1 การทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น เป็นการนำสื่อหรือชุดการสอนที่ผลิตขึ้นเป็นต้นแบบ (Prototype) แล้วไปทดสอบประสิทธิภาพใช้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละระบบ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนให้เท่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และปรับปรุงจนถึงเกณฑ์

3.1.2 การทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง เป็นการนำสื่อหรือชุดการสอนที่ได้ทดสอบประสิทธิภาพใช้และปรับปรุงจนได้คุณภาพ ถึงเกณฑ์แล้วของแต่ละหน่วยทุกหน่วยในแต่ละวิชา ไปสอนจริงในชั้นเรียนหรือในสถานการณ์การเรียนที่แท้จริงในช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อตรวจสอบคุณภาพเป็นครั้งสุดท้ายก่อนนำไปเผยแพร่และผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

สรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพเป็นกระบวนการทดสอบเพื่อหาคุณภาพของสื่อหรือชุดการสอน ประกอบด้วย การทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้นและการทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง

### 3.2 ความสำคัญของการหาประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการหาประสิทธิภาพ ไว้ดังนี้

1) สำหรับหน่วยงานผลิตสื่อหรือชุดการสอน การทดสอบประสิทธิภาพช่วยประกันคุณภาพของสื่อหรือชุดการสอนว่าอยู่ในขั้นสูง เหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หากไม่มีการทดสอบคุณภาพ เมื่อผลิตออกมาแล้วใช้ไม่ได้ไม่ดี ก็จะสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงานและเงิน

2) สำหรับผู้ใช้สื่อหรือชุดการสอน สื่อหรือชุดการสอนที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพจะเป็นเครื่องมือช่วยสอนได้ดีในการสร้างสภาพการเรียนให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง ดังนั้นก่อนนำสื่อหรือชุดการสอนไปใช้ ครูจึงควรมั่นใจว่าชุดการสอนนั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ การทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้เราได้สื่อหรือชุดการสอนที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3) สำหรับผู้ผลิตสื่อหรือชุดการสอน การทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่า เนื้อหาสาระที่บรรจุลงในสื่อหรือชุดการสอนมีความ เหมาะสมต่อการเข้าใจ อันจะช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูงขึ้น เป็นการประหยัดแรงสมอง แรงงาน เวลาและเงินทองในการเตรียมต้นแบบ

สรุปได้ว่า การทดสอบประสิทธิภาพมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้ได้สื่อหรือชุดการสอนที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งการทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้ได้สื่อชุดการสอนที่มีคุณค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### 3.3 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้กล่าวถึงการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ว่าการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E1 = \text{Efficiency of Process}$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E2 = \text{Efficiency of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

1) ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) คือ ประเมินผลต่อเนื่อง ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยของผู้เรียน เรียกว่า "กระบวนการ" (Process) ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ การทำโครงการ หรือทำรายงาน เป็นกลุ่ม และรายงานบุคคล ได้แก่งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

2) ประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior) คือ ประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่

ประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอน จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด นั่นคือ

$E1/E2 = \text{ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์}$

การกำหนดเกณฑ์  $E1/E2$  ให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยพิจารณาพิสัยการเรียนรู้ที่จำแนกเป็นวิทย์พิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Skill Domain) เนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้สูงสุดแล้วลดลงมาคือ 90/90 85/85 80/80 ส่วนเนื้อหาสาระที่เป็นจิตพิสัยจะต้องใช้เวลาไปฝึกฝนและพัฒนา จึงอนุโลมให้ตั้งไว้ต่ำลง นั่นคือ 80/80 75/75 แต่ไม่ต่ำกว่า 75/75 เพราะเป็นระดับความพอใจต่ำสุด จึงไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำกว่านี้ หากตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใดก็มักได้ผลเท่านั้น

สรุปได้ว่าการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ  $E1/E2$  ให้พิจารณาจากพิสัยการเรียนรู้ และหากตั้งเกณฑ์ไว้เท่าใดก็มักได้ผลเท่านั้น

### 3.4 ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ได้แบ่งขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพไว้ดังนี้

1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 1-3 คน (คณะผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน) ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าหงุดหงิด ทำหน้าฉงน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการคือกิจกรรมหรืองานที่มอบหมายให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ทั้งนี้ E1/E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 6-10 คน (คณะผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน) ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าหงุดหงิด ทำหน้าฉงน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการคือกิจกรรมหรืองานที่มอบหมายให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหา สาระกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์โดยเฉลี่ย จะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E1/E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียนทั้งชั้น ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าหงุดหงิด ทำหน้าฉงน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินการเรียนรู้จากกระบวนการคือกิจกรรมหรืองานที่มอบหมายให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพหากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหา สาระกิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน แล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจทดสอบประสิทธิภาพ 2-3 ครั้ง จนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ ปกติไม่น่าจะทดสอบประสิทธิภาพเกินสามครั้ง ด้วยเหตุนี้ชั้นทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามจึงแทนด้วย 1:100 ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่างจากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.5 ให้ปรับปรุงและทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์ หากสูงกว่าเกณฑ์ไม่เกิน +2.5 ก็ยอมรับว่าสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากค่าที่ได้สูงกว่าเกณฑ์เกิน +2.5 ให้ปรับเกณฑ์ขึ้นไปอีกหนึ่งชั้น เช่นตั้งไว้ 80/80 ก็ให้ปรับขึ้นเป็น 85/85 หรือ 90/90 ตามค่าประสิทธิภาพที่ทดสอบประสิทธิภาพได้

สรุปได้ว่า การทดสอบประสิทธิภาพแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) 2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) และ 3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ซึ่งต้องปรับปรุงแก้ไขแล้วทดสอบซ้ำจนกว่าค่าประสิทธิภาพจะถึงเกณฑ์

#### 4. คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

คำภาษาไทยมีลักษณะเฉพาะทางภาษาคือ เป็นคำโดด (isolating language) คือ คำศัพท์ในภาษาเป็นโครงสร้างพยางค์เดี่ยว (monosyllabic structure) และเป็นคำสำเร็จรูปในตัวเอง เมื่อได้รับอิทธิพลจากภาษาต่างประเทศหลายประเทศ เนื่องด้วยเหตุผลหลายประการ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลของการยืมคำจากประเทศนั้น ๆ เข้ามาใช้ ทำให้ลักษณะของภาษาไทยเปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะเด่นดั้งเดิม ได้แก่ ทำให้คำมีพยางค์เพิ่มขึ้น ทำให้มีคำควบกล้ำใช้มากขึ้น ทำให้มีคำไวพจน์ใช้มากขึ้น ทำให้ภาษาไทยมีพยัญชนะสะกดไม่ตรงตามมาตรา ทำให้โครงสร้างของภาษาไทยเปลี่ยนแปลง ไม่ใช่ลักษณะนามตามปกติ ใช้คำและสำนวนภาษาต่างประเทศ ใช้คำภาษาต่างประเทศปนกับภาษาไทย (วิไลศักดิ์ กิ่งคำ, 2550, หน้า 227-230)

##### 4.1 ความหมายของคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยผู้วิจัยรวบรวมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

สมบูรณ์ ศุภจรรย์วัตร (2448, หน้า 4) กล่าวว่า คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คือ คำที่นำมาจากภาษาอื่น เป็นการเพิ่มคำในภาษาอีกวิธีหนึ่ง เมื่อคนไทยติดต่อกับชนชาติอื่นทั้งในทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมจึงรับเอาคำในภาษาของชนชาติเหล่านั้นมาใช้ในภาษาไทย มีคำภาษาต่างประเทศเท่าที่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 โดยใช้อักษรย่อ 14 ภาษาและไม่ใช้อักษรย่ออีก 4 ภาษา ได้แก่ 1) ภาษาเขมร (ข) 2) ภาษาจีน (จ.) 3) ภาษาชวา(ช.) 4) ภาษาญวน (ญ) 5) ภาษาญี่ปุ่น(ญ) 6) ภาษาตะเลง(ต) 7) ภาษาบาลี(ป) 8) ภาษาเบงกาลี(บ) 9) ภาษาฝรั่งเศส(ฝ) 10) ภาษามลายู(ม) 11) ภาษาละติน (ล.) 12) ภาษาสันสกฤต (ส.) 13) ภาษาอังกฤษ(อ) และ 14) ภาษาฮินดี (ฮ.) และภาษาที่ไม่ใช้อักษรย่ออีก 4 ภาษา คือ 1) ภาษาโปรตุเกส 2) ภาษาเปอร์เซีย 3) ภาษาอาหรับ และ 4) ภาษาทมิฬ คำภาษาต่างประเทศที่จะยอมรับเข้าไว้ในพจนานุกรมไทยนั้น มีหลักว่าเป็นคำซึ่งใช้อยู่ในภาษาไทยเป็นปกติมานานพอควร จนอยู่ตัวและเป็นที่ยอมรับกันได้ทั่วไป อันถือได้ว่ายุติแล้วหรือไม่ก็ต้องปรากฏอยู่ในหนังสือวรรณคดีสำคัญที่เป็นหลักฐานได้ (เจริญ อินทรเกษตร, 2522:57) ดังนั้นจึงอาจมีคำภาษาต่างประเทศอีกจำนวนหนึ่งที่ไทยยืมมาใช้ในปัจจุบันแต่ยังไม่ได้บันทึกไว้ในพจนานุกรม

ทองสุก เกตโรจน์ (2546, หน้า 14) กล่าวว่า คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ เป็นวิธีการสร้างคำวิธีหนึ่งของภาษาไทย โดยการถ่ายทอดวัฒนธรรมทางภาษา เมื่อนำคำภาษาหนึ่งเข้ามาใช้ในภาษาหนึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงบ้างเพื่อให้เหมาะกับระบบเสียง ระบบตัวอักษร หรือความต้องการของผู้ที่รับคำนั้น ๆ เข้ามาในภาษาของตน

จันจิรา จิตตะวิริยะพงษ์ (2546, หน้า 20) กล่าวว่า คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ หรือ คำยืม (loan words) หมายถึง การนำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย โดยปรับเสียงให้เหมาะกับภาษาไทยบ้าง เปลี่ยนแปลงความหมายบ้าง คำยืมที่มีอิทธิพลต่อภาษาไทย ได้แก่ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาเขมร ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาชวา ภาษามลายูและภาษาโปรตุเกส ฯลฯ ซึ่งพระยาอุปกิตศิลปสาร (2548, หน้า 88) กล่าวว่า เราได้รับภาษาเหล่านั้นมาใช้เป็นจำนวนมาก จนถึงกันว่าเป็นแม่ของภาษาไทย โดยเฉพาะคำที่เกี่ยวข้องกับวิทยาการต่าง ๆ โดยผ่านมาทางวรรณคดี ศาสนา การค้าและการปกครอง เมื่อนำภาษาหนึ่งภาษาใดเข้ามาใช้แล้วอาจมีการเปลี่ยนแปลงในระบบโครงของคำ เสียงและ ความหมาย สอดคล้องกับ วิไลศักดิ์ กิ่งคำ (2550, หน้า 9) ที่กล่าวว่า การยืมคำ คือ ภาษาหนึ่งนำเอาคำหรือลักษณะทางภาษาของอีกภาษาหนึ่งมาใช้ในภาษาของตน ภาษาที่ถูกยืมมามากจะถูกเปลี่ยนแปลงรูปคำ เสียงและความหมายในภาษาใหม่เพื่อความสะดวกในการออกเสียงและเป็นไปตามลักษณะสำคัญของภาษาผู้ยืม

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คือคำศัพท์จากภาษาอื่นที่เรารับมาใช้ในภาษาไทย โดยเมื่อนำมามากเปลี่ยนแปลงรูปคำ เสียง และความหมาย เพื่อสะดวกในการออกเสียงและเป็นไปตามลักษณะสำคัญของภาษาไทย จนมีลักษณะกลมกลืนกับภาษาไทย และทำให้มีคำใช้ในภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น

#### 4.2 หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงหลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ดังนี้  
ภาษาบาลีสันสกฤต

ลลิตา โชติรังษียกุล (2545, หน้า 168 – 170) ได้กล่าวถึงหลักการสังเกตภาษาบาลีสันสกฤตในภาษาไทยสรุปได้ดังนี้

1. สังเกตจากคำที่ประสมด้วยสระ ไว เอา ฤ ฤๅ ฦ ฦๅ คำนั้นไม่ใช่คำภาษาบาลีแต่เป็นคำภาษาสันสกฤต เพราะในภาษาบาลีไม่มีสระเหล่านี้ เช่น ไมตรี ไวฑูรย์ มาลี โมลี) เอรส(เอรส) หฤทัย ฤทธิ ฤาษี ฯลฯ
2. สังเกตจากคำที่มีพยัญชนะ ศ ษ คำนั้นไม่ใช่ภาษาบาลีแต่เป็นคำภาษาสันสกฤตเพราะในภาษาบาลีไม่มีพยัญชนะ ศ ษ ที่ใช้ตรงกันก็มี แต่จะต้องนำหน้าพยัญชนะวรรคทันตชะเช่น พิสดาร สวัสดิ์ สถาพร พัสตุ ฯลฯ

3. สังเกตจากคำที่ใช้ ฟ คำนั้นจะเป็นคำภาษาบาลี เพราะว่าคำในภาษาสันสกฤตไม่นิยมใช้ ฟ เช่น กิฬา กักขฬะ จุฬา โอฟาร ฯลฯ

4. สังเกตจากคำที่ใช้ รร (รหัน) ในภาษาไทยจะเป็นภาษาสันสกฤต เช่น ครรรภ์ วรรณ มหรรณพ ฯลฯ

5. สังเกตจากคำที่มี ริ อยู่ระหว่างคำ ส่วนมากเป็นคำภาษาบาลี สำหรับในภาษาสันสกฤตจะใช้ ร เช่น

บาลี	สันสกฤต	ไทย
ภริยา	ภारया	ภริยา ภรรยา
อาจารย์	อาจารย์	อาจารย์
อิสสริย	ไอศวริย	อิสริย ไอศวรรย์

6. สังเกตจากการใช้ ณ ถ้าเป็นคำภาษาสันสกฤตจะใช้ ณ ตามหลัง ฤ ร ษ แม้ว่าจะมีพยัญชนะวรรค ก วรรค ป เศษวรรค ห ย ว หรือสระมาคั่นก็ตาม เช่น ตฤณมัย พรหมณ นารายณ ปริณายก โฆษณา ลักษณะ ฯลฯ แต่ในภาษาบาลีจะใช้ ณ นำหน้าพยัญชนะวรรค ฎ เช่น บัณชิต สันฐาน กัณฐ์ มณฑล ฯลฯ

7. สังเกตจากคำที่มีคำว่า "เคราะห์" มักเป็นภาษาสันสกฤต เช่น อนุเคราะห์ พิเคราะห์

8. สังเกตจากคำแผลงในภาษาไทย คำแผลงที่ใช้สระแอในภาษาไทยส่วนมากแผลงมาจากสระไอของภาษาบาลีสันสกฤต เช่น

แพทย์	แผลงมาจาก	ไวทย (หมอรักษาโรค)
แพทย์ว	แผลงมาจาก	ไวศยา (หญิงลำสอน)

9. สังเกตจากคำที่มีการันต์อยู่หลังพยัญชนะที่มีตัวสะกดซึ่งไม่ต้องการออกเสียง โดยใช้ไม้ทัณฑฆาตไว้บนพยัญชนะตัวสุดท้าย เช่น ลักษณะ จันทร กษัตริย์ ศาสตร์ ฯลฯ

10. สังเกตจากคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ ไม่ว่าจะ เป็นพยัญชนะต้นหรือพยัญชนะท้ายควบกล้ำก็ตามมักเป็นภาษาสันสกฤต เพราะในภาษาบาลีไม่นิยมใช้คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ เช่น สงกรานต์ ปรารณา กอปร สมัคร ฯลฯ

11. สังเกตจากพยัญชนะตัวสะกดตัวตาม ซึ่งมีหลักสังเกตดังนี้  
 พยัญชนะแถวที่ 1 สะกด พยัญชนะวรรคที่ตามได้แก่ แถวที่ 1,2  
 พยัญชนะแถวที่ 3 สะกด พยัญชนะวรรคที่ตามได้แก่ แถวที่ 3,4  
 พยัญชนะแถวที่ 5 สะกด พยัญชนะวรรคที่ตามได้แก่ แถวที่ 1,2,3,4 และ 5 เช่น วิตถาร  
 ปุบผา สัจจะ



### ภาษาเขมร

บรรจบ พันธุมเมธา (2530, หน้า 7) กล่าวไว้ว่า ไทยรับภาษาเขมรทั้งที่เป็นคำธรรมดา เช่น เกิด เติบ เจริญ จมูก ฯลฯ และคำราชาศัพท์ เช่น ไปรด เสด็จ เสวย ทรง ฯลฯ ภาษาเขมรส่วนหนึ่งมีรูปลักษณะของภาษาคำโดดซึ่งเหมือนกับภาษาไทย และไทยยังรับเอาวิธีการแผลงคำ (การเติมอุปสรรค และการลงอาคม) ของเขมรมาใช้ในภาษาไทยด้วย คำยืมที่รับมาก็ได้ดัดแปลงเสียงรูปคำเป็นแบบไทย

ถลิตา โชติรังษีกุล (2545, หน้า 243-245) ได้กล่าวถึงหลักการสังเกตคำภาษาเขมรในภาษาไทย สรุปได้ดังนี้

1. สังเกตจากคำโดดหรือคำพยางค์เดียวของเขมรที่ไทยยืมมา
2. สังเกตจากคำควบกล้ำในภาษาเขมรที่นอกจากจะมีคำควบกล้ำ ร ล ว อย่างไทยแล้ว คำควบกล้ำของเขมรยังหมายถึงพยัญชนะซ้อนกันสองตัว เช่น สราญ เจริญ สงบ ซึ่งเมื่อไทยนำมาใช้ออกเสียงเป็นอักษรนำ
3. สังเกตจากพยัญชนะท้าย (ตัวสะกด) คำยืมจากเขมรจะสะกดด้วยตัว จ ญ ร ล และ ส เช่น เสด็จ ผจญ ขจร ถวิล ตรัส
4. สังเกตจากคำแผลงของเขมร ไทยนำมาใช้ทั้งคำเดิมและคำที่แผลงแล้ว ดังนี้
  - 4.1 คำเติมหน้า (คำที่เติมอุปสรรค) บำ บัง บันและ บรร เช่น บำบัด บังควร บันดาล บรรทุก
  - 4.2 คำเติมกลาง (คำลงอาคม) เช่น เกิด เป็น กำเนิด แข็ง เป็น คำแหง
5. สังเกตจากคำสองพยางค์ที่ขึ้นต้นด้วย กำ คำ จำ ชำ คำ ต่า ทำ มักจะเป็นคำมาจากภาษาเขมร

กาญจนา นาคสกุล (2525, หน้า 14591-14597) ได้กล่าวถึงหลักการสังเกตคำเขมรในภาษาไทยไว้ สรุปได้ดังนี้

1. ภาษาเขมร เป็นภาษาประจำชาติของชาวเขมรในประเทศกัมพูชา นอกจากชาวเขมรในประเทศกัมพูชาแล้ว คนที่พูดภาษาเขมรยังมีกระจัดกระจายอยู่ในเขตต่าง ๆ ในจังหวัดศรีสะเกษ สุรินทร์ บุรีรัมย์ ปราจีนบุรี จันทรี และตราด ของประเทศไทย และในเขตเวียดนามตอนใต้ด้วย
22. ภาษาเขมรเป็นภาษาคำติดต่อ (agglutinative languages) มีการใช้หน่วยคำเติมเล็ก ๆ มาประกอบเข้าข้างหน้า หรือตรงกลางของคำซึ่งเป็นคำตั้งหรือรากศัพท์ หน่วยคำที่เติมข้างหน้า เรียกว่า หน่วยหน้าศัพท์ (prefix) หน่วยคำที่เติมกลางศัพท์เรียกว่า หน่วยกลางศัพท์ (infix) การเติมหน่วยคำนี้ส่วนมากจะทำให้คำมีความหมายเปลี่ยนไป

3. ภาษาเขมรได้รับอิทธิพลจากภาษาคำโดด เช่น ภาษาจีน ภาษาไทย ทำให้นิยมการสร้างคำด้วยการประสมคำเพิ่มขึ้น

4. ภาษาเขมรเป็นภาษาที่ไม่มีเสียงวรรณยุกต์

5. คำในภาษาเขมรส่วนใหญ่เป็นคำพยางค์เดียว และมีคำ 2 พยางค์ที่เกิดจากเติมหน่วยคำเติม (affix) กับคำที่เกิดจากการประสมคำหรือการซ้ำคำบ้าง การออกเสียงเน้นหนักที่พยางค์หลัง จึงมักจะทำให้พยางค์รองที่มาข้างหน้ากร่อนหายไป

บรรจบ พันธเมธา (2530, หน้า 19-37) ยังได้กล่าวถึงหลักการสังเกตคำเขมรในภาษาไทยไว้ สรุปได้ดังนี้

1. สังเกตคำ คือเป็นคำโดดเป็นส่วนใหญ่ คำที่มีการเติมอุปสรรคเติม มีการลงอาคม เช่น

แข	พระจันทร์
จ	ทำให้ลง
จัด	แก่
เจาะ	ปัก
ลาด	ตรวจ
เลิก	ยก
ลอง	ทดลอง

2. สังเกตตัวสะกดการันต์ ตัวสะกดการันต์ในภาษาเขมรเดิมออกเสียงด้วย ต่างจากภาษาไทยซึ่งมักจะใช้ตัวสะกดตามมาตราตัวสะกดแต่ไม่ออกเสียง ไม่นิยมการใช้ตัวสะกดมากกว่า 1 ตัว เช่น

จำเนียร	ออกเสียง	จำเนร
เจเนียน	ออกเสียง	จเนร์
โดยสาร	ออกเสียง	โดยสาร
ปกา	ออกเสียง	ผการ์

3. สังเกตการใช้วรรณยุกต์หรือเครื่องหมายอื่น ๆ ภาษาเขมรไม่มีการใช้วรรณยุกต์ ดังนั้นจึงไม่มีรูปวรรณยุกต์ ส่วนเครื่องหมายอื่น ๆ มีบ้าง มักแตกต่างไปจากภาษาไทย

4. สังเกตคำควบกล้ำ คำควบกล้ำในภาษาเขมรไม่เหมือนในภาษาไทย ยกเว้นที่ควบกล้ำด้วย ร ล ว เช่น

กระป้อ	ควาย
กำเพลิง	ป็น

ขลา	เสื่อ
เขลา	โง่
เขลย	ผู้ที่ถูกซ้ำศึกจับได้
เขลง	ประพันธ์
ค่านวน	เลข

5. สังเกตจากคำแผลง คำแผลงหรือคำแปลงรูปที่มีมากกว่า 2 พยางค์

5.1 ข เป็น กระ เช่น

ขจาย - กระจาย

ขจัด - กระจัด

5.2 ผ เป็น ประ เช่น

ผetim - ประติม

ผจญ - ประจญ

**ภาษาจีน**

ภาษาจีนเป็นภาษาคำโดดเช่นเดียวกับภาษาไทย เช่น ก๋วยเตี๋ยว เกี้ยว เต้าหู้ เจาก๊วย พะไล้ ตะหลิว เหลา ห้าง เสี่ย เป็นต้น

ไสว เรื่องวิเศษ (2531, หน้า 158-160) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของภาษาจีนที่คล้ายกับภาษาไทย ดังนี้

1. คำส่วนใหญ่เป็นคำพยางค์เดียวและไม่มีเสียงควบกล้ำ
2. คำไม่บอกชนิดในตัว คำแต่ละคำจะบอกได้ว่าเป็นคำชนิดใดก็ต่อเมื่ออยู่ในประโยคแล้ว
3. คำนามไม่มีเครื่องหมายแสดงเพศ พจน์ และไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำเพื่อแสดง เพศ พจน์

ถ้าต้องการแสดงต้องใช้คำอื่นประกอบ

4. คำกริยาไม่มีเครื่องหมายแสดงกาล มาลา วาจก หากต้องการแสดงสิ่งเหล่านี้ก็ใช้คำอื่นประกอบเช่นเดียวกับนาม

5. มีหน่วยเสียงวรรณยุกต์

6. มีการสร้างคำใหม่โดยวิธีนำคำมาประสมกัน หรือซ้ำกัน การเรียงคำเข้าประโยค เรียงตามลำดับ ประธาน กริยา กรรม แบบเดียวกับภาษาไทย แต่ยังมีลักษณะปลีกย่อยที่แตกต่างจากภาษาไทยดังนี้

6.1 ภาษาจีนเรียงคุณศัพท์ไว้หน้าคำขยาย ภาษาไทยเรียงไว้ข้างหลัง

6.2 ภาษาจีนเรียงลักษณะนามไว้หลังจำนวนนับ และลักษณะนามอยู่หน้านาม  
ภาษาไทยเรียงลักษณะนามไว้หลังจำนวนนับ และจำนวนนับอยู่หลังนาม

6.3 ภาษาจีนเรียงกริยาวิเศษณ์หน้าคำที่ขยาย แต่ภาษาไทยเรียงไว้ข้างหลัง

6.4 ภาษาจีนเรียงบุพบทไว้หลังคำนาม ภาษาไทยเรียงบุพบทไว้หน้าคำนาม

บรรจบ พันธุมธา (2530, หน้า 13-16) ได้กล่าวถึงลักษณะคำยืมภาษาจีนที่ไทยนำมาใช้  
มี 8 ลักษณะ ดังนี้

1. ทับศัพท์ คือออกเสียงตรงตามคำศัพท์เดิม แต่อาจเพี้ยนเสียงสูงต่ำไปบ้างโดยที่คง  
ความหมายเดิมไว้ เช่น ตุน (ตุน) ภาษาจีนกลางใช้ tun (ตุน) ที่เก็บสินค้า เก็บของ
2. ทับศัพท์แต่เสียงเปลี่ยนไป เช่น เซ่น ไต้ ภาษาจีนกลางใช้ tai (ไต) กระเป๋าเงิน
3. ใช้คำไทยแปลคำภาษาจีน เช่น ไชเท้า เป็น หัวผักกาด ไชโป เป็น ผักกาด (ดองเค็ม)
4. ใช้คำไทยประสมคำจีน เช่น ร้านชำ ขนมเบี๊ยะ ขนมโก๋
5. สร้างคำใหม่หรือความหมายใหม่ เพราะคำจีนที่ยืมมาใช้ในปัจจุบันบางคำไม่เคยมีใช้  
ในภาษาจีนมาแต่ดั้งเดิม เช่น กาแฟใส่น้ำแข็งไม่ใส่นม เรียกว่า โอวเลียง แปลตามศัพท์ว่า คำเย็น
6. ความหมายกลายเป็น เช่น ก๊วย เดิมหมายถึง ฝีมือมาหมายถึงคนเลว เขียม เดิมหมายถึง  
เป็นหนี้ ต่อมาหมายถึง ประหยัด ตระหนี่
7. เสียงกลายเป็น เช่น เต๋า กลายเป็น เต้า (ลูกเต๋า) อั้ง กลายเป็น ห้าง
8. สำนวน คือยืมโดยนำคำมาใช้เป็นสำนวน บางคำก็ผูกใช้ใหม่ในภาษาไทย  
เช่น เจ้าโล่ หมายความว่า หนีเปิดไป ภาษาจีนกลางหมายความว่า เดินทาง ไปตามทาง

วิจิตรา แสงพลสิทธิ์ (2524, หน้า 32-39) ได้กล่าวถึงลักษณะของภาษาจีนว่าเป็น  
ภาษาคำโดดเช่นเดียวกับภาษาไทย เนื่องจากจีนเป็นประเทศกว้างใหญ่จึงมีภาษาใช้หลายภาษา  
เช่น กวางตุ้ง แต้จิ๋ว ไทหล่า สกเกี้ยน เป็นต้น โดยมีอักษรเหมือนกันทั้งหมด จีนที่เข้ามาทางภาค  
กลางของไทยนั้นส่วนมากเป็นจีนมาจากชาวเถาซึ่งใช้ภาษาแต้จิ๋ว ส่วนที่เข้ามาทางภาคใต้ส่วนมาก  
เป็นชาวสกเกี้ยน ซึ่งภาษาของชาวสกเกี้ยนนั้นมีเสียงสูงกว่าภาษาแต้จิ๋ว ส่วนการยืมภาษาจีนมาใช้  
ในภาษาไทยนั้นเราได้มาจากภาษาพูดไม่ใช่ภาษาเขียน หรือภาษาหนังสือ เพราะระบบการเขียน  
ของภาษาจีนต่างกับภาษาไทยมาก ภาษาจีนเขียนอักษรแทนคำเป็นตัว ๆ ไม่มีการประสมสระ  
พยัญชนะ เหมือนกับภาษาไทย และคำภาษาจีนที่ได้มาโดยมากเป็นคำที่ใช้เรียกชื่อต่าง ๆ เช่น  
เครื่องปรุงอาหาร คำที่ใช้ในวงการธุรกิจ คำที่ใช้ในวงการพนัน เป็นต้น

#### ภาษาชวา-มลายู

เสนีย์ วิลาวรรณ และคณะ (2547, หน้า 10) ได้กล่าวถึงคำที่มาจากภาษาชวา-มลายู ดังนี้

ภาษาชวาเข้ามาในช่วงสมัยอยุธยาและเด่นชัดผ่านบทละครเรื่องดาหลัง (เจ้าฟ้าคุณทล) และ อิเหนา (ฉบับเจ้าฟ้ามงกุฎ และ ร.2) ตามลำดับ ส่วนภาษามลายุนั้นเริ่มเผยแพร่เข้ามาทางจังหวัด ชายแดนภาคใต้ ตัวอย่างคำยืมภาษาชวา-มลายู เช่น การระบุนิง กรรไกร กระยาหนั้น กำยาน ญวนแจ ตูนาหงัน โนรี บุงกา แบลลา ยาหยี ะยา มาลาตี เป็นต้น

### ภาษาอังกฤษ

กำชัย ทองหล่อ (2525, หน้า 453-460) กล่าวถึงสาเหตุและวิธีที่ไทยรับคำ

ภาษาอังกฤษมาใช้ สรุปได้ว่า

1. สาเหตุที่คำอังกฤษเข้ามาปะปนในภาษาไทย เนื่องจากการค้าขายและการศึกษาเพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่เจริญแพร่หลายไปทั่วโลก เป็นสื่อสัมพันธ์ในการค้าขาย และถ่ายทอดวิชาความรู้เข้ามาสร้างความเจริญรุ่งเรืองให้แก่ประเทศชาติ

2. วิธีที่ไทยรับคำภาษาอังกฤษมาใช้ในภาษาไทย มีหลายวิธีคือ

2.1 ใช้ตามภาษาเดิมและออกเสียงตามรูปที่เขียน เช่น ไอศกรีม วิตามิน ลอนดอน กรัม ลิตร

2.2 ใช้ตามคำเดิม แต่ออกเสียงผิดกับรูปที่เขียน เช่น เมตร อ่านว่า เม็ด, เทคนิค อ่านว่า เท็กหนิก, ยุโรป อ่านว่า ยูโรบ

2.3 เปลี่ยนคำและเสียงให้ผิดไปจากเดิม เช่น อิงลิช เป็น อังกฤษ, โครช เป็น กูรช

2.4 ตัดสระข้างหลังคำ (ปัจจัย) ออกแล้วใช้คำไทยประกอบข้างหน้า เช่น ยูโรเปียน เป็น ชาวยุโรป, ปารีสเซียน เป็น ชาวปารีส อเมริกัน เป็น ชาวอเมริกัน

2.5 เติมไม้ทัณฑฆาตลงที่พยัญชนะซึ่งอยู่ระหว่างคำ เช่น ซอลก เป็น ซอลค์, फिल्म เป็น फिल्म

2.6 เติมไม้ทัณฑฆาตลงที่พยัญชนะตัวสุดท้ายของคำ เพื่อบังคับไม่ให้ออกเสียง เช่น ออนช เป็น ออนซ์, ไมล เป็น ไมล์

2.7 ตัดตัวตามที่เป็นพยัญชนะซ้ำกับตัวสะกดออกตามหลักการเขียนอักษรซ้ำ เช่น ฟุตบอล เป็น ฟุตบอล, สวิส เป็น สวิส

2.8 เติมเครื่องหมายวรรณยุกต์และไม้ไต่คู้ลงไปอย่างคำไทย เพื่อให้ออกเสียงชัดขึ้น เช่น ก๊าซ แก๊ซ ไนต์ เช็ด เช็ค

2.9 ใช้คำคงที่เช่นเดียวกับคำไทย คือ ไม่เปลี่ยนแปลงรูปอย่างในภาษาเดิม ไม่ว่าจะ

เป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์ ชื่อคนหรือชื่อประเทศ ต้องใช้คำประกอบตามระเบียบของภาษาไทยอีกชั้นหนึ่ง เช่น ฟุต ถือเป็นคำกลางๆ ที่ยังไม่ได้แสดงจำนวนว่าน้อยหรือมาก ถ้าต้องการจะให้เป็นเอกพจน์หรือพหูพจน์ต้องมีคำประกอบ เป็น หนึ่งฟุต สองฟุต หลายฟุต

บรรจบ พันธุเมธา (2530, หน้า 47-51) กล่าวถึงคำที่มาจากภาษาอังกฤษ สรุปได้ดังนี้

1. การทับศัพท์ เป็นการถ่ายเสียงเป็นตัวอักษรและการออกเสียง ซึ่งไม่เหมือนเสียงเจ้าของภาษา เพราะส่วนมากเราถ่ายคำตรงตามตัวอักษรแล้วออกเสียงตัวอักษรนั้นตามอักขรวิธีไทย คือคำใดเป็นพยัญชนะเสียงสูงก็ออกเสียงสูงตามนั้น หรือถ้าเป็นพยัญชนะเสียงสูงหรือกลางนำพยัญชนะต่ำเดี่ยวก็ออกเสียงสูงต่ำตามพยัญชนะตัวนำ และการถ่ายเสียงบางคำก็ต้องตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้ออกเสียงได้สะดวก นอกจากนี้เสียงบางเสียงในภาษาอังกฤษ เราออกเสียงได้ไม่ตรงตามนั้นหรือไม่มีในระบบเสียงของไทย คำที่ทับศัพท์จะออกเสียงและเขียนต่างไป เช่น โกโก้ (cocoa) ไอศกรีม (ice cream), ตัว c ออกเสียง ก แต่ เครดิต (credit) ตัว c ออกเสียง ค

2. เสียงเปลี่ยนไป คำที่เสียงเปลี่ยนไปนั้นเปลี่ยนไปในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

2.1 เปลี่ยนเสียงสระ เพื่อให้ออกเสียงสะดวกและฟังเป็นไทย ๆ เช่น เซ็น จาก sign, แปป จาก pipe

2.2 การลากเข้าความ เป็นการเปลี่ยนแปลงเสียงโดยการลากเข้าความเพื่อให้คำนั้นมีความหมายอย่างคำไทย เช่น อีเต้อ จาก beater

2.3 การตัดพยางค์ เช่น ติว มาจาก tutor, เบอร์ มาจาก number

3. สร้างคำขึ้นใหม่ โดยวิธีต่าง ๆ คือ

3.1 ใช้คำไทยแปลคำภาษาอังกฤษ บางครั้งไม่เป็นการแปลโดยตรง แต่เป็นการใช้คำไทยแทนที่คำภาษาอังกฤษ บางคำต้องใช้คำบาลีสันสกฤตเข้าช่วยด้วย เช่น แผนผัง (plan) แผนที่ (map) เครื่องปรับอากาศ (air conditioner)

3.3 ใช้คำบาลีสันสกฤตหรือคำไทยประสมกับคำภาษาอังกฤษ เช่น รถเมล์ (bus) การ์ดแต่งงาน (wedding-card)

4. ความหมายกลายเป็นมีดังนี้

4.1 ความหมายขยายตัว หมายถึง คำยืมภาษาอังกฤษที่ไทยนำมาใช้อาจมีความหมายเพิ่มขึ้นมากกว่าเดิมหรือมีความหมายกว้าง ๆ ไม่เจาะจง เช่น กุดัง (go down) นอกจากจะหมายถึงโรงเก็บสินค้าแล้ว ยังหมายถึงรถบรรทุกชนิดหนึ่งและโรงเก็บศพได้อีกด้วย

4.2 ความหมายแคบเข้า หมายถึง ภาษาเดิมมีความหมายมาก แต่ในภาษาไทยใช้ความหมายน้อยลง หรือใช้ความหมายเดียว เช่น รีพอร์ท (report) ไทยใช้ในความหมายว่า รายงาน ส่วนที่หมายถึง เสียงดังอย่างเสียงระเบิด ไทยไม่ได้นำมาใช้

4.3 ความหมายย้ายที่ เช่น สกริม (scrum) เดิมหมายถึง เข้าแถวกดคอเข้าแย่งลูกรักบี้ แต่ไทยใช้ในความหมายว่า จูโจมหรือรุม ซึ่งมักใช้ในการต่อสู้หรือการกิน

กล่าวโดยสรุปได้ว่าคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทยมีหลากหลายที่มา แต่ละภาษาที่นำมาใช้มีลักษณะทางภาษาที่แตกต่างกัน หลักการในการสังเกตคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทยแต่ละภาษาจึงมีหลักที่แตกต่างกันขึ้น

## 5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 5.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสำคัญต่อการวัดการวัดกระบวนการเรียนการสอนเพราะเป็นตัวบ่งชี้ให้ทราบว่า การเรียนของนักเรียนที่ผ่านมาประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด จะต้องปรับปรุงและพัฒนาส่วนใดบ้างทั้งตัวครูและตัวนักเรียนซึ่งจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ที่สำคัญของการสอนคือช่วยพัฒนาให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ มีนักวัดผลการศึกษาลายท่านได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้บัญญัติศัพท์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความสำเร็จหรือความสามารถในการกระทำใด ที่ต้องอาศัยทักษะหรือมีฉะนั้นก็ต้องอาศัยความรู้ในวิชาหนึ่งวิชาใดโดยเฉพาะ

กนกวรรณ โพธิ์ทอง (2547) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จและความสามารถของบุคคลที่พัฒนาดีขึ้นอันเกิดจากการเรียนการสอน การฝึกอบรม ซึ่งประกอบด้วยความสามารถทางสมองความรู้ ทักษะ ความรู้สึก ค่านิยมต่าง ๆ

ไพศาล หวังพานิช (2546) ยังได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน

อารมณ เพชรชื่น (2547) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ซึ่งประกอบด้วยความสามารถทางสมอง ความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่าง ๆ

ชวาล แพร์ตกุล (2540) ได้ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของสมอมนั้นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนควรประกอบด้วยสิ่งสำคัญอย่างน้อย 3 สิ่ง คือ ความรู้ ทักษะและความสามารถของสมอด้านต่าง ๆ

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จในด้านความรู้ของบุคคลที่เกิดจากการเรียน

## 5.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับครูผู้สอนทุกคนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งทำให้ทราบถึงพัฒนาการของนักเรียนหรือความสำเร็จของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอนหน่วยการเรียนนั้น ๆ แล้วยังใช้เป็นข้อมูลให้ครูผู้สอนได้ปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนการสอนหรือใช้เป็นผลการตัดสินผลการเรียนของนักเรียนได้ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถทำได้โดยการใช้เครื่องมือในการวัด ได้แก่ เครื่องมือประเภทแบบทดสอบต่าง ๆ และประเภทที่ไม่ใช่แบบทดสอบ แต่ที่นิยมใช้กันมากคือ แบบทดสอบซึ่ง (สมเกียรติ ปติฐพร, 2547) ได้กล่าวถึงประเภทและรูปแบบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ ดังนี้

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง ข้อสอบที่ใช้ทั่วไปในโรงเรียน โดยครูเป็นผู้สร้างขึ้นเองแล้วทิ้งไป จะสอบใหม่ก็สร้างขึ้นใหม่

2) แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นแล้วนำไปใช้ทดสอบแล้ววิเคราะห์ผลสอบตามวิธีทางสถิติหลายครั้ง เพื่อปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพขึ้น

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2539) ให้ความหมายของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ของนักเรียนที่ได้เรียนไปแล้วซึ่งมักเป็นข้อคำถามให้นักเรียนตอบด้วยกระดาษและดินสอกับให้นักเรียนปฏิบัติ

พร้อมพรรณ อุดมสิน (2554) ได้แบ่งแบบทดสอบที่ครูผู้สร้างขึ้นเองเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1) แบบอัตนัย (Subjective Test or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนด ปัญหาหรือคำถามให้ และให้ผู้ตอบแสดงความรู้ ความเข้าใจ และความคิดตั้งแต่กว้างที่สุดจนถึงแคบหรือเฉพาะเจาะจงที่โจทย์กำหนด ภายในระยะเวลาที่กำหนดให้ การใช้ภาษาในการเขียนตอบขึ้นอยู่กับตัวผู้สอบ แบบทดสอบนี้สามารถวัดได้หลาย ๆ ด้านในแต่ละข้อ เช่น วัดความสามารถในการใช้ภาษา ความคิด การจัดระเบียบของความรู้ การแสดงออกทางอารมณ์ ความพึงพอใจ และอื่น ๆ



2) แบบปรนัย (Objective Test) หมายถึง แบบทดสอบที่กำหนดคำตอบให้แล้ว ผู้ตอบต้องเลือกตัดสินใจเลือกข้อที่ต้องการหรือพิจารณาว่าข้อที่ให้ว่าถูกหรือผิด ซึ่งข้อสอบชุดนี้แบ่งออกเป็นแบบถูกผิด แบบตอบสั้น แบบจับคู่ แบบจัดลำดับ และแบบเลือกตอบแบบทดสอบทั้งสองลักษณะดังกล่าว ต่างมีข้อเด่นและข้อด้อยต่างกันและไม่มีเกณฑ์ตายตัวว่าครูต้องใช้ประเภทใดแต่ควรคำนึงถึงจุดประสงค์และสภาพการณ์ของการใช้

สรุปได้ว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะทำให้ครูทราบถึงพัฒนาการของนักเรียนหรือความสำเร็จของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอน ทั้งยังใช้เป็นข้อมูลให้ครูได้ปรับปรุงหรือพัฒนาการเรียนการสอนหรือใช้เป็นผลการตัดสินผลการเรียนของนักเรียนได้

## 6. ความพึงพอใจ

### 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีความรู้สึกต่อสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเห็นหรือสัมผัสไม่ว่าจะเป็นต่อบุคคล ต่อวัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความรู้สึกนี้จะเป็นในทำนองที่พอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย

พรณี ชูทันเจนจิตร (2538) ได้อธิบายว่าความพึงพอใจเป็นเรื่องของความรู้สึกที่พอใจและไม่พอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลทำให้แต่ละคนตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างกันออกไป

ศักดิ์ สุนทรเสถียร (2541) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความสลับซับซ้อนของความรู้สึก ความอยาก ความกลัว ความเชื่อมั่น ความลำเอียง ความโน้มเอียงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีการเตรียมตัวหรือความพร้อมในทางที่จะตอบสนอง

อัศวิน กลิ่นทะ (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าเป็นความพร้อมของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือแสดงความคิดเห็นในทางบวกหรือทางลบ ต่อบุคคล สิ่งของ สภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง

น้อมศรี เคท (2545) ได้กล่าวว่าความพึงพอใจของนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกับความรู้ความสามารถ โดยทั่วไป โดยทั่วไปแล้วนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้ปัญหาแล้ว ประสบผลสำเร็จ ความสำเร็จเป็นแรงจูงใจในความกระตือรือร้นในการเรียนและเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน

ชัยยศ โพธิ์ศรี (2553) ได้กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ เป็นการประเมินความรู้สึกชอบต้องการ ความพอใจ ความสุข เนื่องจากการประสบความสำเร็จตามความมุ่งหมาย โดยพิจารณาใน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านปัจจัยนำเข้า หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในกระบวนการ เช่น สื่อประกอบการเรียนรู้
2. ด้านกระบวนการ หมายถึง การนำปัจจัยนำเข้ามาจัดกระทำให้เกิดผลบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เช่น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ด้านผลผลิต หมายถึง ผลที่ได้รับจากปัจจัยนำเข้าและกระบวนการทั้งหมด เช่น ผลการจัดการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจ ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านปัจจัยนำเข้า หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจต่อสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในกระบวนการ
2. ด้านกระบวนการ หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจต่อการนำปัจจัยนำเข้ามาจัดกระทำให้เกิดผลบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. ด้านผลผลิต หมายถึง ความรู้สึกชอบ พอใจต่อผลที่ได้รับจากปัจจัยนำเข้าและกระบวนการทั้งหมด

## 6.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2541) ได้มองเห็นความสำคัญของความพึงพอใจว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการศึกษาด้วยเหตุผล ดังนี้

- 1) ความพึงพอใจเป็นเหมือนกุญแจอย่างดี เพราะเพียงแต่รู้ว่าเรามีความพึงพอใจอย่างไร เราก็สามารถที่จะสรุปพฤติกรรมต่าง ๆ ของเขาได้
- 2) ความพึงพอใจทำให้เราสามารถพิจารณาตัดสินหาสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่มีต่อบุคคลอื่นต่อสิ่งของได้
- 3) ความพึงพอใจเรื่องความพึงพอใจช่วยให้อธิบายถึงความคงเส้นคงวาในพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งได้ ซึ่งความคงเส้นคงวาในพฤติกรรมของแต่ละบุคคลจะช่วยให้อธิบายถึงสถานภาพของสังคมได้
- 4) ความพึงพอใจเป็นความสำคัญที่บุคคลพึงมีและเขาเห็นว่าถูกต้อง โดยไม่คำนึงถึงความเกี่ยวข้องต่อพฤติกรรมของบุคคลอื่น สถาบันต่าง ๆ ในสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง

สิริลักษณ์ วงษ์เพชร (2545) ได้สรุปความสำคัญของความพึงพอใจว่า ดังนี้

- 1) วัดเพื่อทำนายพฤติกรรม เนื่องด้วยความพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ย่อมเป็นเครื่องแสดงว่าเรามีความรู้สึกในด้านที่ดี หรือไม่ดีเกี่ยวกับสิ่งนั้น มากน้อยเพียงใด และเรามีความรู้สึกชอบ

หรือไม่ชอบสิ่งนั้นเพียงใด ฉะนั้น การทราบถึงความพึงพอใจของบุคคลย่อมช่วยให้สามารถทำนาย การกระทำของบุคคลนั้นได้ แม้จะไม่ถูกต้องเสมอไปก็ตาม

2) วัดเพื่อหาทางป้องกัน โดยทั่วไปการที่บุคคลจะมีความพึงพอใจต่อสิ่งใด อย่างไรนั้น เป็นสิทธิของเขา แต่การอยู่ด้วยกัน ความสงบของสังคม ย่อมเป็นไปได้เมื่อพลเมืองแตกแยกภายใน ต่าง ๆ คล้ายคลึงกัน ซึ่งจะเป็นแนวทางให้เกิดความร่วมมือ ร่วมใจ และไม่เกิดความแตกแยก ภายในสังคม

สรุปได้ว่า ความสำคัญของความพึงพอใจ ช่วยทำให้ทราบเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรม อธิบาย ทำนายหรือตัดสินพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ได้

### 6.3 หลักการวัดความพึงพอใจ

ไพศาล หวังพานิช (2546) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นสิ่งที่ยากพอสมควร เพราะเป็นการวัดลักษณะภายในของบุคคล ซึ่งเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึก หรือลักษณะทาง จิตใจ คุณลักษณะดังกล่าวมีการเปลี่ยนแปลงได้ง่าย แต่อย่างไรก็ตาม ความพึงพอใจของบุคคลที่มี ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ยังสามารถวัดได้โดยอาศัยหลักการ ดังต่อไปนี้

1) การยอมรับข้อตกลงเบื้องต้น (Basic Assumption) เกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจ คือ

1.1) ความคิดเห็น ความรู้สึก หรือความพึงพอใจของบุคคลนั้นจะคงอยู่ช่วงหนึ่งนั่นคือ ความรู้สึกนึกคิดของคนเราไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือผันแปรตลอดเวลา อย่างน้อยต้องมีช่วงเวลาใด ช่วงเวลาหนึ่งที่ความรู้สึกของคนเรามีความคงที่ ทำให้สามารถวัดได้

1.2) ความพึงพอใจของบุคคลไม่สามารถวัดหรือสังเกตได้โดยตรง การวัดจะเป็นแบบ วัดทางอ้อม โดยวัดแนวโน้มที่บุคคลแสดงออกหรือประพฤติอยู่เสมอ

1.3) ความพึงพอใจนอกจากแสดงออกในรูปทิศทางของความรู้สึกนึกคิด เช่น สนับสนุน คัดค้าน ยังมีขนาดหรือปริมาณความคิด ความรู้สึกนั้นอีกด้วย ดังนั้น ในการวัดความ พึงพอใจนอกจากจะทำให้ทราบลักษณะหรือทิศทางแล้ว ยังสามารถบอกระดับความมากน้อยหรือ ความเข้มแข็งความพึงพอใจได้ด้วย

2) การวัดความพึงพอใจด้วยวิธีใดก็ตามจะต้องมีสิ่งประกอบ 3 อย่าง คือ บุคคลที่จะถูกวัด มีสิ่งเร้า เช่น การกระทำ เรื่องราวที่บุคคลแสดงความพึงพอใจ ตอบสนอง และสุดท้ายต้องมีการ ตอบสนอง ซึ่งออกมาในระดับสูง ต่ำ มาก น้อย

3) สิ่งเร้าที่นำไปใช้เป็นที่นิยม คือ ข้อความคิดความพึงพอใจ ซึ่งเป็นสิ่งเร้าทางภาษาที่ใช้ อธิบายคุณค่า คุณลักษณะของสิ่งนั้น เพื่อให้บุคคลแสดงออกมาเป็นระดับความรู้สึก เช่น มาก ปาน กลาง น้อย เป็นต้น

4) การวัดความพึงพอใจต้องคำนึงถึงความเที่ยงตรงของการวัดเป็นพิเศษ ต้องพยายามให้ผลของการวัดตรงกับสภาพความเป็นจริงของบุคคลในแง่ทิศทางและระดับ

ชัยยศ โพธิ์ศรี (2553) ได้กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจ เป็นการประเมินความรู้สึกชอบต้องการ ความพอใจ ความสุข เนื่องจากการประสบความสำเร็จตามความมุ่งหมาย

ความพึงพอใจเป็นการวัดลักษณะภายในของบุคคล ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวมีการเปลี่ยนแปลงได้ง่าย จึงต้องอาศัยหลักการในการวัด

#### 6.4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินค่าและวัดความพึงพอใจ

แบบประเมินค่า และมาตราวัดความพึงพอใจโดยทั่วไปมีขั้นตอนการสร้างคล้ายคลึงกัน แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้สรุปได้ว่า

1) กำหนดโครงสร้างของประเด็นที่ต้องการวัด คำว่าโครงสร้าง มีความหมายเชิงนามธรรม ใช้อธิบายตัวแปรที่ศึกษาและเขียนในรูปของสมมุติฐาน ที่สามารถอธิบายหรือค้นหาข้อเท็จจริงมาสนับสนุนได้ ในการสร้างแบบประเมินขั้นแรกต้องกำหนดโครงสร้างของเรื่องนั้นก่อนว่าจะยึดตามคำจำกัดความ และทฤษฎีของใคร อย่างไร การกำหนดโครงสร้างนี้ควรทำให้รายละเอียดมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ และต้องชัดเจน สามารถวัดได้ เมื่อกำหนดแล้วควรนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหา นั้นตรวจสอบก่อนว่าครอบคลุม ถูกต้องและตรงตามทฤษฎีแนวความคิดที่ต้องการวัดหรือไม่ เพื่อเป็นการตรวจสอบความตรงของแบบประเมินค่าหรือมาตราวัดความพึงพอใจที่สร้าง

2) เลือกประเภทแบบประเมินค่าหรือมาตราวัดความพึงพอใจ แบบประเมินและมาตราวัดความพึงพอใจนั้นมีหลายประเภท แต่ละประเภทมีข้อดีและข้อจำกัด เหมาะสมกับการวัดคุณลักษณะที่แตกต่างกัน การจะเลือกใช้ประเภทใดขึ้นอยู่กับสถานการณ์และความจำกัดของการวิจัยเรื่องนั้น ๆ

3) กำหนดสิ่งเร้า (Stimuli) สิ่งเร้าที่เป็นข้อความ ซึ่งเป็นตัวแทนโครงสร้างที่ต้องการวัด การกำหนดข้อความหรือคำที่ใช้เป็นสิ่งเร้านี้ นอกจากจะคัดเลือกจากเอกสารงานวิจัยแล้ว ควรใช้คำถามปลายเปิดส่งไปยังประชากรเป้าหมายบางส่วนตอบ สิ่งเร้าหรือข้อความที่กำหนดขึ้นมีลักษณะ ดังนี้ (บุญธรรม กิจปริดาบริสุทธิ, 2547)

- 3.1) ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่อ้างถึงอดีตมากกว่าปัจจุบัน
- 3.2) ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นความจริงหรือสามารถแปรผลความจริงได้
- 3.3) ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่อาจแปลความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย
- 3.4) ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่ไม่แสดงให้เห็นว่ามีลักษณะเป็น Psychological Object
- 3.5) ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่ทุกคนเห็นด้วยหรือไม่มีใครเห็นด้วยเลย

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินค่าและวัดความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) กำหนดโครงสร้างของประเด็นที่ต้องการวัด
- 2) เลือกประเภทแบบประเมินค่าหรือมาตราวัดความพึงพอใจ
- 3) กำหนดสิ่งเร้า (Stimuli)

3.6) ควรหลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นความเชื่อ ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่น่าสนใจ

3.7) ภาษาที่ใช้ในข้อความควรเป็นภาษาง่าย ๆ อ่านได้ชัดเจน ตรงไปตรงมา

3.8) ข้อความควรจะสั้น ๆ ไม่ควรเกิน 20 คำ

3.9) แต่ละข้อความควรมีใจความสมบูรณ์เพียงใจความเดียว

3.10) ข้อความที่มีคำว่า ทั้งหมด เสมอ ประจำ บ่อย ๆ ไม่มี ไม่เคย ไม่ควรใช้เพราะจะ

ทำให้คลุมเครือ

3.11) คำในทำนองที่ว่า เพียงแต่ เพียง เท่านั้น ในการใช้จะต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ

3.12) ควรหลีกเลี่ยงคำหรือข้อความที่อาจทำให้ไม่เข้าใจ หรือเข้าใจผิด

3.13) ควรหลีกเลี่ยงคำที่เป็นคำปฏิเสธซ้อนอย่างให้มีในข้อความ

4) ตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไข เมื่อสร้างข้อความและกำหนดตามแต่ละประเภทของแบบประเมินค่า หรือมาตราวัดความพึงพอใจที่เลือกใช้แล้ว ควรมีการตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขเสียก่อน การตรวจสอบในขั้นตอนนี้ ควรทำเป็น 2 ขั้นตอน คือ

4.1) ตรวจสอบเอง เป็นการตรวจสอบเบื้องต้น เพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยในด้านภาษาที่ใช้ ว่าอ่านเข้าใจง่าย กะทัดรัด ชัดเจนหรือไม่ ข้อความใดกำกวม เข้าใจยากหรือมีหลายนัยก็ตัดออกไปเสียก่อน นอกจากนั้นควรตรวจสอบความเรียบร้อยในการพิมพ์

4.2) ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ เมื่อตรวจสอบด้วยตนเองแล้วก็นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอย่างน้อย 3 คน ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ ความชำนาญ และประสบการณ์ในเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินค่า หรือมาตราวัดความพึงพอใจนั้น ๆ

5) ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นการนำแบบประเมินหรือมาตราวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นการนำแบบประเมินค่า หรือมาตราวัดความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก แล้วนำผลวิเคราะห์หาคุณภาพเชิงประจักษ์ โดยเฉพาะคุณภาพแต่ละข้อความและคุณภาพทั้งหมด การวิเคราะห์คุณภาพแต่ละข้อความของมาตราวัดความพึงพอใจ

6) บรรณานุกรม การทำบรรณานุกรมเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างแบบประเมินค่าและมาตราวัดความพึงพอใจ

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินค่าและวัดความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1) กำหนดโครงสร้างของประเด็นที่ต้องการวัด

2) เลือกประเภทแบบประเมินค่าหรือมาตราวัดความพึงพอใจ

3) กำหนดสิ่งเร้า (Stimuli)

4) ตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไข

5) ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### 6.5 ลักษณะของแบบวัดความพึงพอใจ

มาตรวัดความพึงพอใจมีหลายชนิด ได้แก่

1. มาตรวัดแบบทวิ เป็นการวัดแบบที่มีระดับการตอบสนองสองทางเลือก เช่น ใช่-ไม่ใช่ เหมือน-ไม่เหมือน เคย-ไม่เคย เห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย ใช้มากในเครื่องมือสำรวจที่เรียกว่า Inventory มีข้อดี คือง่ายในการตอบ แต่วัดได้ไม่ละเอียด ในด้านระดับความรู้สึกของผู้ตอบ

2. มาตรวัดแบบประมาณค่า การใช้มาตรวัดประมาณค่าช่วยให้การวัดด้านจิตพิสัยมีความละเอียดมากขึ้นกว่าแบบทวิ เพราะให้ผู้ตอบได้ระบุความเข้มของความรู้สึก แบบวัดชนิดมาตรวัดประมาณค่า มีหลายรูปแบบจำแนกตามลักษณะของการสร้างและการใช้

สรุปได้ว่า มาตรวัดความพึงพอใจมีหลายชนิด ได้แก่ 1. มาตรวัดแบบทวิ และ 2. มาตรวัดแบบประมาณค่า

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 7.1 งานวิจัยในประเทศ

เกสร สีหา (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ในการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียน การสอน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านท่าช้างคลองหนองอีเปี้ย ตำบลท่าช้างคลอง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 จำนวน 25 คน จาก 1 ห้องเรียน โดยเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมประกอบเกมการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 85.46/83.47 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .01 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน เรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกม ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน (2558) ได้ศึกษาการเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ก่อนและ หลังการสอนโดยใช้เกมประกอบและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อ การเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมประกอบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัย พบว่า ผลการเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการสอนโดยใช้ เกมประกอบสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เกมประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้อ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกม ประกอบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในสูงสุด ได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจบทเรียนมากขึ้น รองลงมาคือ นักเรียนชื่นชอบและให้ความร่วมมือกับครูสอน ในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี

ศตวรรษน หอมใส (2558) ได้ศึกษาการสร้างเกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริม การอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าพระสำนักงาน เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาคุณภาพของเกม มัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้อ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกม มัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขต บางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 29 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัย พบว่า 1) เกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพ ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.46) คุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.16$ , S.D. = 0.51) 2) นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่าน คำในมาตราตัวสะกดไทย ( $\bar{X} = 4.27$ , S.D. = 5.99) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

สรณัฐลักษณ์ ศิริมา (2558) ได้ศึกษาการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพ

การศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนหลังปฏิบัติการสอนกับเกณฑ์ปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 4) เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ กลุ่มทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบัววัด จำนวน 5 คน และกลุ่มควบคุม เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จำนวน 10 คน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำใช้แผนการจัดการเรียนรู้ 7 แผน รวม 10 ชั่วโมง วงจรปฏิบัติการ 3 วงจร ประกอบด้วย วงจรที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำควบกล้ำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำควบแท้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำควบไม่แท้ วงจรที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำควบกล้ำ ร แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำควบกล้ำ ล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง คำควบกล้ำ ว และวงจรที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง สรุปคำควบกล้ำ การปฏิบัติการครั้งนี้ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 2) ศึกษาผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยวิธีการสอนแบบใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ เมื่อเทียบกับเกณฑ์เฉลี่ยตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 80.70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด 3) นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนโดยการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีทักษะการอ่านคำควบกล้ำสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข ในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับ



ปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา 3) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้รายวิชาพัฒนาการแบบเรียน ภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรการศึกษามัธยมศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 27 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และความสุข ในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีที่นำไปทดลองนี้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการ แบบเรียนภาษาไทยของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสุขในการเรียนรู้ที่มีต่อรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยโดยใช้สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 4) ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมสร้างความสามารถการเรียนรู้ และความสุขในการเรียนรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยให้กับนิสิตได้

จิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2563) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้เกมระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สอนแบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการรัชดา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาจากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน จากการพิจารณาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งเป็นห้องเรียนที่จัดชั้นเรียนแบบลดความสามารถ จำนวน 6 ห้องเรียน จากนั้นนำผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนมาวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) แล้วเลือกคู่ที่มีค่าเฉลี่ยที่ไม่แตกต่างกัน มาอย่างน้อย 1 คู่ จากนั้นจับสลากเพื่อกำหนดกลุ่ม

ตัวอย่างการวิจัย โดยกลุ่มที่ 1 ได้แก่ ห้อง ม. 2/1 เป็นกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีการสอนโดยใช้เกม และกลุ่มที่ 2 ได้แก่ ห้อง ม. 2/6 เป็นกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 3 แผน แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 3 แผน แผนละ 50 นาที และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตจำนวน 2 ชุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญในการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่า t test แบบ Dependent Sample และแบบ Independent Sample ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างจากการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกมหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนแบบปกติ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

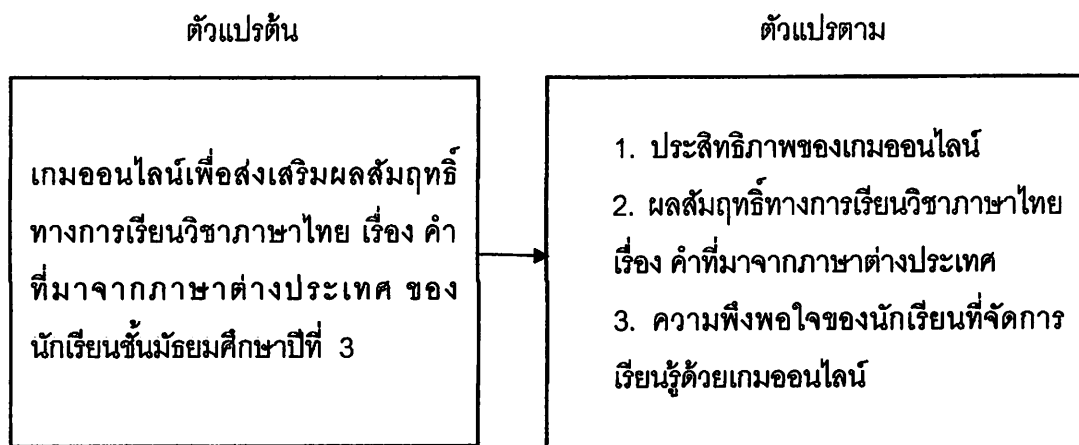
Al-Shaw (2014) ได้ศึกษาการใช้ยุทธศาสตร์เกมเพื่อจูงใจนักเรียนในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบสอบถาม (2) แบบสังเกต และ (3) แบบทดสอบ โดยผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมเป็นยุทธศาสตร์ในการเรียนรู้คำศัพท์ช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ใหม่ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในระหว่างเรียน และเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ใหม่ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ รวมทั้งยังช่วยเพิ่มความกระตือรือร้นในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ด้วย

Darfilal, Ithem (2015) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) การใช้เกมในการสอนคำศัพท์ (2) แบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติของครูภาษาอังกฤษที่มีต่อการสอนคำศัพท์ (3) แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคิดเห็นของนักเรียนที่สอนโดยการใช้เกม (4) แบบสังเกตนักเรียนก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน และ (5) แบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านคำศัพท์ โดยผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมทางภาษาในการสอนคำศัพท์กรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มี

ประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นักเรียนสามารถเรียนคำศัพท์ใหม่และไม่คุ้นเคยได้ มีแรงจูงใจในการเรียนและสนใจการเรียนดีขึ้นกว่าก่อนการใช้เกมในการสอนคำศัพท์

จากงานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น อีกทั้งนักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดของเกมการศึกษามาใช้ในการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

#### แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย

- ผู้เชี่ยวชาญผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม จำนวน 1 ท่าน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 1 ท่าน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อทดลองใช้เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

2.1 การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน

2.2 การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน

2.3 การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในชั้นตอนนี้ ได้แก่

1. เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1) ศึกษา วิธีการสร้าง หลักการใช้เกมการศึกษาจากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ

3) ออกแบบเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้สอดคล้องกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ของรายวิชา

4) สร้างเกมออนไลน์ และคู่มือการเล่นเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4.1) ส่วนประกอบของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีกติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่นเกม ซึ่งเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีชื่อว่า The Journey of Loanwords ประกอบด้วยเกมย่อย 5 เกม ดังนี้

4.1.1) เกมภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต

- 4.1.2) เกมภาษาเขมร
- 4.1.3) เกมภาษาจีน
- 4.1.4) เกมภาษาชวา-มลายู
- 4.1.5) เกมภาษาอังกฤษ

4.2) ส่วนประกอบของคู่มือการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีดังนี้

- 4.2.1) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
- 4.2.2) การสมัครสมาชิก
- 4.2.3) การเข้าสู่ระบบ
- 4.2.4) วิธีการเล่น
- 4.2.5) กติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น

5) นำเกมออนไลน์และคู่มือการเล่นเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้ภาษา และความสอดคล้องกับรายวิชา แล้วนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6) นำเกมออนไลน์และคู่มือการเล่นเกมออนไลน์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 1 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประกอบด้วยด้านเนื้อหาและด้านองค์ประกอบของเกม โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จากนั้นนำข้อมูลผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อแปลผล โดยนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ซึ่งผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.46$ , S.D. = 0.56) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

7) ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

8) นำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยมีขั้นตอน ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

8.1) การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนด้านภาษาและความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่ทำกิจกรรมและการสอบถามนักเรียน จากนั้นนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

8.2) การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ จำนวน 9 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยค่าประสิทธิภาพตัวแรก ( $E_1$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และค่าประสิทธิภาพตัวที่สอง ( $E_2$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ จากนั้นนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

8.3) การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ จำนวน 30 คน (1 ห้องเรียน) ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยค่าประสิทธิภาพตัวแรก ( $E_1$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และค่าประสิทธิภาพตัวที่สอง ( $E_2$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

9) จัดทำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สมบูรณ์

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

- 1) ศึกษา หลักการการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) ศึกษาและวิเคราะห์ สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย และตัวชี้วัด ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ
- 3) ศึกษา หลักการ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 4) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้สอดคล้องกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ของรายวิชา จำนวน 5 แผน ดังนี้

ตาราง 3 แสดงรายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (คาบ)	เกม
1	คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต)	คำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต	1	The Journey of Loanwords ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต
2	คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (ภาษาเขมร)	คำที่มาจากภาษาเขมร	1	The Journey of Loanwords ภาษาเขมร
3	คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)	คำที่มาจากภาษาจีน	1	The Journey of Loanwords ภาษาจีน
4	คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (ภาษาชวา-มลายู)	คำที่มาจากภาษาชวา-มลายู	1	The Journey of Loanwords ภาษาชวา-มลายู



ที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลาเรียน (คาบ)	เกม
5	คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	- คำที่มาจาก ภาษาอังกฤษ - คำทับศัพท์และศัพท์ บัญญัติ	1	The Journey of Loanwords ภาษาอังกฤษ

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ และความสอดคล้องกับรายวิชา แล้วนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมิน 1 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จากนั้นนำข้อมูลผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อแปลผล โดยนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ซึ่งผลการประเมิน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.54) เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (try out)

8) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม

โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งกำหนดระดับคุณภาพของคะแนน ดังนี้

มีความเหมาะสมในการนำไปใช้มากที่สุด	ให้	5	คะแนน
มีความเหมาะสมในการนำไปใช้มาก	ให้	4	คะแนน
มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
มีความเหมาะสมในการนำไปใช้น้อย	ให้	2	คะแนน
มีความเหมาะสมในการนำไปใช้น้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

จากนั้นนำข้อมูลผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย โดยกำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จากนั้นนำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ ตามเกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการและผลลัพธ์โดยเฉลี่ย 80/80 โดยค่าประสิทธิภาพตัวแรก ( $E_1$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และค่าประสิทธิภาพตัวที่สอง ( $E_2$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

### แหล่งข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยมีหน่วยสุ่มคือห้องเรียน

### แบบแผนการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 142)

ตาราง 4 แสดงแบบแผนการวิจัยแบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	นวัตกรรม	Posttest
O <sub>1</sub>	x	O <sub>2</sub>

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- O<sub>1</sub> คือ การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- O<sub>2</sub> คือ การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- X คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนนี้ ได้แก่

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) ศึกษา หลักการการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตร  
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

3) จัดทำตารางวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจาก  
ภาษาต่างประเทศ

ตาราง 5 แสดงการวิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจาก  
ภาษาต่างประเทศ

มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวน ข้อสอบที่ออก	จำนวน ข้อสอบที่ นำไปใช้
ท 4.1 ม.3/1	นักเรียนอธิบายหลักการสังเกตคำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศได้	5	4
ท 4.1 ม.3/1	นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาบาลีและ สันสกฤตได้	4	3
ท 4.1 ม.3/1	นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาเขมรได้	4	3
ท 4.1 ม.3/1	นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาจีนได้	4	3
ท 4.1 ม.3/1	นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาชวา-มลายู ได้	4	4
ท 4.1 ม.3/1	นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาอังกฤษได้	2	1
ท 4.1 ม.3/4	นักเรียนจำแนกคำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ ได้	2	2
	รวม	25	20

4) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจาก  
ภาษาต่างประเทศ ตามที่

กำหนดไว้ในตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ โดยเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ

5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของ ภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมิน 1 ท่าน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดเกณฑ์การ ให้คะแนน ดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

7) นำผลการให้คะแนนมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถาม ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตร IOC ซึ่งพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 215) พบว่า ข้อคำถามของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

8) ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

9) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากคสิประชาสรรค์ ที่เคยเรียนคำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ มาแล้ว จำนวน 30 คน แล้วนำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน โดยตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน จากนั้นนำไปหาความยากง่าย (p) และค่า อำนาจจำแนก (r) พบว่า ข้อคำถามมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.03- 0.90 และค่าอำนาจ จำแนก (r) ระหว่าง -0.07- 0.83

10) คัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์และครอบคลุมตามตารางวิเคราะห์ แบบทดสอบ โดยพิจารณาข้อคำถามที่มีค่าความยากง่าย(p) อยู่ระหว่าง 0.2-0.8 (อิทธิพัทธ์ สุวทัน พรกุล, 2561, หน้า 217) และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 220) โดยคัดเลือกข้อคำถามไว้จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23- 0.73 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 0.83

11) นำข้อคำถามที่ต้องการใช้จริง จำนวน 20 ข้อ ไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีของคูเดอร์และริชาร์ดสัน (KR20) (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 205) โดยพิจารณาค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.8

12) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เป็นเวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ ซึ่งใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 คาบเรียน และเวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 2 คาบเรียน โดยดำเนินการดังนี้

1. นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำกระดาษคำตอบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน มาตรวจให้คะแนน

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ โดยการทดสอบค่า t-test Dependent (ปกর্ণ ประจันบาน, 2552, หน้า 238)

**ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

### แหล่งข้อมูล

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยมีหน่วยสุ่มคือห้องเรียน

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนนี้ ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษา หลักการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยจำแนกความพึงพอใจของนักเรียนเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านปัจจัยนำเข้า 2. ด้านกระบวนการ และ 3. ด้านผลผลิต (ชัยยศ โพธิ์ศรี, 2553)

3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- |    |  |
|----|--|
| +1 | เมื่อแน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การวัด    |
| 0  | เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การวัด |
| -1 | เมื่อแน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การวัด |

5) นำผลการให้คะแนนมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจกับจุดประสงค์การวัด โดยใช้สูตร IOC ซึ่งพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 215) พบว่า ข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

6) ปรับปรุงข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7) จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เมื่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาตรวจนับคะแนนและวิเคราะห์ข้อมูล

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และนำมาตรวจให้คะแนน ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก	ให้ 4 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย	ให้ 2 คะแนน
ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

2. นำผลการตรวจให้คะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เพื่อแปลผล โดยนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้



ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 การหาค่าเฉลี่ย ใช้สูตร ดังนี้ (กาญจนา วัฒนายุ, 2545, หน้า 106)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร ดังนี้ (กาญจนา วัฒนายุ, 2545, หน้า 106)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนผลรวม
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

#### 2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สถิติดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence : IOC) (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 215) โดยใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา  
 $\sum R$  แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด  
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 ค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561, หน้า 217) ใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากง่ายของคำถามแต่ละข้อ  
 R แทน จำนวนผู้สอบที่ทำตอบข้อนั้นถูก  
 N แทน จำนวนผู้สอบที่ทำข้อสอบทั้งหมด

2.3 ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (พิสนุ ฟองศรี, 2553, หน้า 171) โดยใช้สูตร

$$D = \frac{Ru - RL}{N/2}$$

เมื่อ D แทน ค่าอำนาจจำแนก  
 $R_u$  แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง  
 $R_L$  แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน  
 N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน

2.4 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยใช้สูตร Kuder-Richardson 20 (KR-20) (กาญจนา วัฒมาญ, 2545, หน้า 196)

$$KR - 20 = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{s_p^2}\right)$$

เมื่อ K แทน จำนวนข้อของแบบวัด  
 $p_i, q_i$  แทน สัดส่วนของการตอบถูกและผิดของข้อ i ตามลำดับ  
 $s_p^2$  แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

### 3. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพนวัตกรรมการ

3.1 การหาค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  คำนวณจากสูตร ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100 \quad \text{หรือ} \quad \frac{\bar{x}}{A} \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\Sigma x$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหัดหรืองานที่ทำระหว่างเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดหรืองานที่ทำระหว่างเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	$E_2 = \frac{\Sigma F}{N} \times 100$	หรือ	$\frac{\bar{F}}{B} \times 100$
เมื่อ	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\Sigma F$	แทน	คะแนนรวมของผลการสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของผลการสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

#### 4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

4.1 การทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550, หน้า

134) มีสูตร ดังนี้

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N-1}}}; df = n-1$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t - distribution
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน
	$\Sigma D$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและ หลังการทดลอง
	$\Sigma D^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลัง การทดลอง

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์

ขั้นตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติแจกแจงแบบที
*	แทน	แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1. ผลการสร้างเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยเล่นผ่านคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มีกติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น ซึ่งเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีชื่อว่า The Journey of

Loanwords ประกอบด้วยเกมย่อย 5 เกม คือ 1. ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต 2. ภาษาเขมร 3. ภาษาชวา-มลายู 4. ภาษาจีน 5. ภาษาอังกฤษ โดยมีรายละเอียดดังนี้

**ตาราง 6 แสดงรายละเอียด กติกาและเกณฑ์การตัดสินผลการเล่นเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

เกม	กติกา	เกณฑ์การตัดสินผลการเล่น
1. ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต	<p>ให้ผู้เล่นเรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ด้วยการวิ่งเก็บแบงโรตี ซึ่งผู้เล่นจะต้องเก็บแบงโรตีให้ครบ จึงจะสามารถเริ่มเล่นเกมได้</p> <p>ซึ่งกติกาของเกม คือ ให้ผู้เล่นช่วยพาพระและณเฑียรน้อยเดินทางมาประเทศไทย โดยนำแบงโรตีที่เป็นคำบาลีใส่ย่ามของพระ และนำแบงโรตีที่เป็นคำสันสกฤตใส่ย่ามของณเฑียรน้อย ผู้เล่นต้องเลือกใส่ให้ถูกต้อง 20 คำ ภายในเวลา 180 วินาที ซึ่งจะถือว่าทำภารกิจสำเร็จ กรณีที่เลือกใส่ผิดจะเสียหัวใจครั้งละ 1 ดวง โดยมีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง หากหัวใจหมดเกมจะจบลงทันที</p>	<p>0 – 19 คะแนน ควรปรับปรุง (ไม่มีเหรียญรางวัล)</p> <p>20-29 คะแนน พอใช้ (ได้เหรียญ bronze)</p> <p>30-39 คะแนน ดี (ได้เหรียญ silver)</p> <p>40-45 คะแนน ดีมาก (ได้เหรียญ gold)</p>
2. ภาษาเขมร	<p>ให้ผู้เล่นเรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาเขมร ด้วยการวิ่งเก็บขนม ซึ่งผู้เล่นจะต้องเก็บขนมให้ครบ จึงจะสามารถเริ่มเล่นเกมได้ ซึ่งกติกาของเกม คือ ให้ผู้เล่นช่วยพาชาวกัมพูชาเดินทางมาประเทศไทย โดยลากคนที่เป็นคำเขมรเข้าประตู ภาษาเขมร และลากคนที่ไม่ใช่คำเขมรเข้าประตู ภาษาอื่น ผู้เล่นต้องเลือกให้ถูกต้อง 20 คำ ภายในเวลา 180 วินาที ซึ่งจะถือว่าทำภารกิจสำเร็จ กรณีที่เลือกผิดจะเสียหัวใจครั้งละ 1 ดวง โดยมีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง หากหัวใจหมดเกมจะจบลงทันที</p>	<p>0 – 19 คะแนน ควรปรับปรุง (ไม่มีเหรียญรางวัล)</p> <p>20-29 คะแนน พอใช้ (ได้เหรียญ bronze)</p> <p>30-39 คะแนน ดี (ได้เหรียญ silver)</p> <p>40-45 คะแนน ดีมาก (ได้เหรียญ gold)</p>

เกม	กติกา	เกณฑ์การตัดสินผลการเล่น
3. ภาษาจีน	<p>ให้ผู้เล่นเรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาจีน ด้วยการวิ่งเก็บชาลาเปา ซึ่งผู้เล่นจะต้องเก็บชาลาเปาให้ครบ จึงจะสามารถเริ่มเล่นเกมได้ ซึ่งกติกาของเกม คือ ให้ผู้เล่นช่วยพาอาแปะเดินทางมาประเทศไทย โดยลากชาลาเปาที่เป็นคำจีนใส่ในเรือภาษาจีน และลากชาลาเปาที่ไม่ใช่คำจีนใส่ในเรือภาษาอื่น ผู้เล่นต้องเลือกใส่ให้ถูกต้อง 20 คำ ภายในเวลา 180 วินาที ซึ่งจะถือว่าทำภารกิจสำเร็จ กรณีที่เลือกใส่ผิดจะเสียหัวใจครั้งละ 1 ดวง โดยมีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง หากหัวใจหมดเกมจะจบลงทันที</p>	<p>0 – 19 คะแนน ควรปรับปรุง (ไม่มีเหรียญรางวัล) 20-29 คะแนน พอใช้ (ได้เหรียญ bronze) 30-39 คะแนน ดี (ได้เหรียญ silver) 40-45 คะแนน ดีมาก (ได้เหรียญ gold)</p>
4. ภาษา ชวา-มลายู	<p>ให้ผู้เล่นเรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาชวา-มลายู ด้วยการวิ่งเก็บทุเรียน ซึ่งผู้เล่นจะต้องเก็บทุเรียนให้ครบ จึงจะสามารถเริ่มเล่นเกมได้ ซึ่งกติกาของเกม คือ ให้ผู้เล่นช่วยพากองทัพของอิเหนาเดินทางมาประเทศไทย โดยลากทหารที่เป็นคำชวา-มลายูเข้ากองทัพ และลากทหารที่ไม่ใช่คำชวา-มลายูเข้ากรงขัง ผู้เล่นต้องเลือกให้ถูกต้อง 20 คำ ภายในเวลา 180 วินาที ซึ่งจะถือว่าทำภารกิจสำเร็จ กรณีที่เลือกผิดจะเสียหัวใจครั้งละ 1 ดวง โดยมีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง หากหัวใจหมดเกมจะจบลงทันที</p>	<p>0 – 19 คะแนน ควรปรับปรุง (ไม่มีเหรียญรางวัล) 20-29 คะแนน พอใช้ (ได้เหรียญ bronze) 30-39 คะแนน ดี (ได้เหรียญ silver) 40-45 คะแนน ดีมาก (ได้เหรียญ gold)</p>
5. ภาษาอังกฤษ	<p>ให้ผู้เล่นเรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาอังกฤษ ด้วยการวิ่งเตะฟุตบอล ซึ่งผู้เล่นจะต้องเตะฟุตบอลให้ครบ จึงจะสามารถเริ่มเล่นเกมได้ ซึ่งกติกาของเกม คือ ให้ผู้เล่นช่วยพาผู้โดยสารเดินทางมาประเทศไทย โดยลากผู้โดยสารที่มีคำทับศัพท์ขึ้นเครื่องบินลำคำทับศัพท์</p>	<p>0 – 19 คะแนน ควรปรับปรุง (ไม่มีเหรียญรางวัล) 20-29 คะแนน พอใช้ (ได้เหรียญ bronze) 30-39 คะแนน ดี (ได้เหรียญ silver)</p>

เกม	กติกา	เกณฑ์การตัดสินผลการเล่น
	และลากผู้โดยสารที่มีศัพท์บัญญัติขึ้นเครื่องบินลำ ศัพท์บัญญัติ ผู้เล่นต้องเลือกให้ถูกต้อง 20 คำ (ได้เหรียญ gold) ภายในเวลา 180 วินาที จึงจะถือว่าทำภารกิจ สำเร็จ กรณีที่เลือกผิดจะเสียหัวใจครั้งละ 1 ดวง โดยมีหัวใจทั้งหมด 3 ดวง หากหัวใจหมดเกมจะจบ ลงทันที	40-45 คะแนน ดีมาก

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1) ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ  
ดังตาราง

ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์  
ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ด้านเนื้อหา							
1.1 ความถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา							
1.1.1	ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.2	ภาษาเขมร	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.3	ภาษาจีน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.4	ภาษาชวา-มลายู	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.5	ภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	รวม				4.67	0.49	มากที่สุด
1.2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		คนที่	คน	คน			
		1	ที่ 2	ที่ 3			
1.3	ปริมาณเนื้อหาในแต่ละเกมมีความเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
รวมด้านที่ 1					4.62	0.50	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบเกมออนไลน์							
2.1 รูปแบบของเกม							
2.1.1	รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.1.2	รูปแบบของเกมมีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
2.1.3	รูปแบบของเกมมีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม					4.78	0.44	มากที่สุด
2.2 ตัวอักษรและรูปภาพ							
2.2.1	ขนาดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร และสีตัวอักษร มีความเหมาะสมสวยงาม และอ่านง่าย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2.2.2	รูปภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4	3	5	4.00	1.00	มาก
2.2.3	รูปภาพและสีสันมีความสวยงาม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2.2.4	ตัวอักษรและรูปภาพมีปริมาณที่เหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
รวม					4.25	0.62	มาก
2.3 การใช้ภาษา							
2.3.1	การใช้ภาษาในการอธิบาย ชี้แจง สื่อความได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.3.2	การใช้ภาษาในการอธิบาย ชี้แจง ได้เหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก



ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		คนที่	คน	คน			
		1	ที่ 2	ที่ 3			
	รวม				4.33	0.52	มาก
2.4 วิธีการเล่น							
2.4.1	ความเหมาะสมของจำนวนผู้เล่น	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4.2	ความเหมาะสมของกฎกติกา	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4.3	ความเหมาะสมของวิธีการเล่น (การ เก็บวัตถุเพื่อเรียนรู้หลักการ และการ แลกค่าเพื่อจำแนกค่า)	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4.4	ความสะดวกในการควบคุมการเล่น (การเดิน การกระโดด การกดปุ่มต่าง ๆ ในเกม)	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4.5	ความเหมาะสมของระยะเวลาในการ เล่น	4	3	4	3.67	0.58	มาก
	รวม				4.27	0.59	มาก
	รวมด้านที่ 2				4.38	0.58	มาก
	รวมทั้งหมด				4.46	0.56	มาก

จากตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ พบว่า ในภาพรวมของเกมออนไลน์ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.46$ , S.D. = 0.56) ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สามารถนำไปใช้ได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ , S.D. = 0.50) และด้านการออกแบบเกมออนไลน์มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.58)

2) ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ดังตาราง

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
<b>1. สาระสำคัญ</b>							
1.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2	สอดคล้องกับมาตรฐานและ ตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลาง ฯ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม					4.83	0.41	มากที่สุด
<b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>							
2.1	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และมาตรฐานตัวชี้วัด	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2	ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ด้านทักษะ (P) และด้านคุณลักษณะ(A)	5	4	4	4.33	0.58	มาก
รวม					4.50	0.55	มาก
<b>3. สาระการเรียนรู้</b>							
3.1	เหมาะสมและสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
รวม					4.50	0.55	มาก
<b>4. กิจกรรมการเรียนรู้</b>							

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
4.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
4.2	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์	4	4	5	4.33	0.58	มาก
4.3	กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ และเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.4	ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเน้นให้ เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	รวม				4.50	0.52	มาก
5. สื่อและแหล่งเรียนรู้							
5.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.3	เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	รวม				4.89	0.33	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล							
6.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
6.2	ระบุวิธีวัด เครื่องมือวัด และ เกณฑ์การประเมินได้ชัดเจน	3	4	5	4.00	1.00	มาก
	รวม				4.17	0.75	มาก
	รวมทั้งหมด				4.58	0.54	มากที่สุด

จากตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ พบว่า ในภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ , S.D. = 0.54) ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สามารถนำไปใช้ได้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

## 2. ผลการหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1) การหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ จำนวน 3 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อตรวจสอบความชัดเจนด้านภาษาและความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่ทำกิจกรรมและการสอบถามนักเรียน พบว่า การใช้ภาษาในการอธิบายกติกายังไม่ชัดเจน นักเรียนบางคนมีสีหน้างุนงงขณะอ่านกติกา ตัวอักษรเล็กเกินไปทำให้อ่านยาก ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละเกมน้อยเกินไป คำเลือนเร็วเกินไป ทำให้นักเรียนไม่มีเวลาคิดและได้คะแนนน้อย เนื่องจากทำไม่ทัน ผู้วิจัยจึงได้ปรับภาษาในการอธิบายกติกาให้ชัดเจนขึ้น เพิ่มขนาดของตัวอักษรเพิ่มระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละเกมจาก 60 วินาที เป็น 90 วินาที และปรับการเลื่อนคำให้ช้าลง จากคำละ 5 วินาที เป็นคำละ 10 วินาที เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีเวลาคิดมากขึ้น

2) การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตาคลีประชาสรรค์ จำนวน 9 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยค่าประสิทธิภาพตัวแรก ( $E_1$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมินระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และค่าประสิทธิภาพตัวที่สอง ( $E_2$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ดังตาราง

ตาราง 9 แสดงผลการหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คนที่	คะแนนระหว่างการจัดการเรียนรู้										คะแนนหลังการจัดการเรียนรู้ (20คะแนน)
	ชุดที่ 1 (5คะแนน)	ชุดที่ 2 (5คะแนน)	ชุดที่ 3 (5คะแนน)	ชุดที่ 4 (5คะแนน)	ชุดที่ 5 (5คะแนน)	คะแนนรวม (25คะแนน)					
1	2	2	3	3	2	12					9
2	2	3	4	4	5	18					14
3	2	2	4	3	4	15					13
4	1	3	3	3	4	11					7
5	1	3	4	3	4	15					10
6	2	3	4	4	5	19					15
7	3	3	5	4	5	20					17
8	3	4	5	5	5	23					19
9	3	3	5	4	5	21					18
รวม						154					122
เฉลี่ย						17.11					13.56
						$E_1 = 68.44$					$E_2 = 67.80$

จากตาราง 9 พบว่า การหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) ของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 68.44/67.80 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงนำข้อบกพร่องมาปรับปรุง โดยการเพิ่มระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละเกม จาก 90 วินาที เป็น 180 วินาที

3) การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ผู้วิจัยได้นำเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนตากคลีประชาสรรค์ จำนวน 30 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยค่าประสิทธิภาพตัวแรก ( $E_1$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการประเมิน

ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และค่าประสิทธิภาพตัวที่สอง ( $E_2$ ) ได้มาจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ดังตาราง ตาราง 10 แสดงผลการหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คนที่	คะแนนระหว่างการจัดการเรียนรู้					คะแนนรวม (25คะแนน)	คะแนนหลังการจัดการเรียนรู้ (20คะแนน)
	ชุดที่ 1 (5คะแนน)	ชุดที่ 2 (5คะแนน)	ชุดที่ 3 (5คะแนน)	ชุดที่ 4 (5คะแนน)	ชุดที่ 5 (5คะแนน)		
1	2	2	3	3	4	14	9
2	5	4	5	5	5	24	19
3	1	3	3	4	4	16	12
4	5	4	5	4	5	23	18
5	1	3	3	3	4	12	8
6	2	4	4	3	5	18	14
7	1	3	4	3	4	15	15
8	3	3	5	4	5	20	18
9	3	3	5	5	5	20	17
10	2	2	2	2	3	11	7
11	3	3	4	5	5	20	16
12	3	4	4	5	5	21	17
13	4	5	4	5	5	23	17
14	3	5	5	5	5	22	17
15	3	4	4	4	4	19	16
16	4	5	4	5	4	22	18
17	5	4	4	4	5	22	17

คนที่	คะแนนระหว่างการจัดการเรียนรู้					คะแนนรวม (25คะแนน)	คะแนนหลังการจัดการเรียนรู้ (20คะแนน)
	ชุดที่ 1 (5คะแนน)	ชุดที่ 2 (5คะแนน)	ชุดที่ 3 (5คะแนน)	ชุดที่ 4 (5คะแนน)	ชุดที่ 5 (5คะแนน)		
18	5	4	5	5	5	24	19
19	5	3	4	5	4	21	17
20	5	3	4	4	5	21	16
21	5	3	4	5	5	22	17
22	5	4	4	4	5	22	18
23	5	3	4	4	5	21	17
24	5	3	4	5	5	22	16
25	3	4	4	4	4	19	15
26	5	4	4	5	5	23	18
27	4	5	5	4	5	23	17
28	4	3	4	4	4	17	13
29	2	3	3	3	4	12	9
30	4	5	5	4	5	23	19
	รวม					589	466
	เฉลี่ย					19.65	15.53
						$E_1 = 78.60$	$E_2 =$ 77.65

จากตาราง 10 พบว่า การหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.60/77.65 ซึ่งหากต่างจากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) แสดงว่าเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

**ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์**

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ ปรากฏผลดังตาราง

**ตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์**

การทดสอบ	จำนวน (คน)	คะแนน เต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	30	20	9.50	3.288	16.325*	.000
หลังการจัดการเรียนรู้			13.90	3.100		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ก่อนการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.50 คะแนน และหลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.90 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้ กับหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ขั้นตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**



ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏดังตาราง

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำถาม	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านปัจจัยนำเข้า			
1.1 เกมออนไลน์มีกติกา วิธีการเล่นที่ชัดเจนและเหมาะสม	4.37	1.03	มาก
1.2 เนื้อหาความรู้ของเกมออนไลน์มีความเหมาะสม	4.53	0.94	มากที่สุด
1.3 ระยะเวลาของเกมออนไลน์ในแต่ละเกมมีความเหมาะสม	4.07	0.98	มาก
รวม	4.12	1.16	มาก
2. ด้านกระบวนการ			
2.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้น	4.47	0.86	มาก
2.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจ	4.40	0.93	มาก
2.3 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกเต็มใจ	4.47	1.01	มาก
2.4 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน	4.57	0.90	มากที่สุด
2.5 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน	4.43	0.94	มาก
รวม	4.26	1.13	มาก

คำถาม	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
<b>3. ด้านผลผลิต</b>			
3.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนเรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ			
นักเรียนเข้าใจบทเรียนเรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ	4.57	0.77	มากที่สุด
3.2 ความรู้เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน			
ที่ ได้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	4.37	0.85	มาก
รวม	4.28	1.06	มาก
รวมทั้ง 3 ด้าน	4.42	0.92	มาก

จากตาราง 12 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.42$ , S.D. = 0.92) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านปัจจัยนำเข้า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.12$ , S.D. = 1.16) ส่วนด้านกระบวนการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.26$ , S.D. = 1.13) และด้านผลผลิตมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.28$ , S.D. = 1.06)

## บทที่ 5

### บทสรุป

การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีจุดมุ่งหมายของการศึกษา 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/10 โรงเรียนตากดีประชาสรรค์ อำเภอตากดี จังหวัดนครสวรรค์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ และขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของ

นักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59/77.67 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

### อภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.59/77.67 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เหตุที่เป็น

เช่นนี้เนื่องจาก

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาอย่างมีลำดับ ขั้นตอน และเป็นระบบ กล่าวคือ ผู้วิจัยได้ศึกษา ศึกษา วิธีการสร้าง หลักการใช้เกมออนไลน์ จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วกำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากนั้นออกแบบเกมออนไลน์ สร้างเกมออนไลน์และคู่มือการเล่น แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของการใช้ภาษา และความสอดคล้องกับรายวิชา จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์ จากนั้นไปทดลองใช้ (try out) เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมออนไลน์ โดยการหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) พบว่า การใช้ภาษาในการอธิบายกติกายังไม่ชัดเจน นักเรียนบางคนมีสีหน้าหงุดหงิดขณะอ่านกติกา ตัวอักษรเล็กเกินไปทำให้อ่านยาก ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละเกมน้อยเกินไป คำเลื่อนเร็วเกินไป ทำให้นักเรียนไม่มีเวลาคิดและได้คะแนนน้อย เนื่องจากทำไม่ทัน ผู้วิจัยจึงได้ปรับภาษาในการอธิบายกติกาให้ชัดเจนขึ้น เพิ่มขนาดของตัวอักษร เพิ่มระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละเกมจาก 60 วินาที เป็น 90 วินาที และปรับการเลื่อนคำให้ช้าลง จากคำละ 5 วินาที เป็นคำละ 10 วินาที เพื่อให้นักเรียนได้มีเวลาคิดมากขึ้น จากนั้นนำไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:3) พบว่า มีประสิทธิภาพ 68.44/67.80 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จึงนำข้อบกพร่องมาปรับปรุง โดยการเพิ่มระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละเกม จาก 90 วินาที เป็น 180 วินาที และนำไปหาประสิทธิภาพภาคสนาม (1:10) พบว่า มีประสิทธิภาพ 78.60/77.65 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้นำข้อบกพร่องที่พบในการทดสอบแต่ละครั้งมาปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงทำให้เกมออนไลน์มีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า การทดสอบประสิทธิภาพ เป็นการนำสื่อหรือชุดการสอนที่ผลิตขึ้นไปทดสอบ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนให้เท่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งการทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้ได้สื่อชุดการสอนที่มีคุณค่าตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

และจากการที่เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 78.60/77.65 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพต่ำกว่า 80/80 เนื่องจากเนื้อหาวิชาที่ค่อนข้างยาก และนักเรียนส่วนใหญ่เป็นเด็กกลุ่มอ่อน แต่อย่างไรก็ตามหากค่าประสิทธิภาพที่ได้ต่างจากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับว่ามี

ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) ดังนั้นแสดงว่าเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของเกสร สีหา (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การจัดการเรียนรู้การเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 85.46/83.47 แสดงว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 เช่นเดียวกับงานวิจัยของกิ่งกาญจน์ นุรณสินวัฒน์กุล (2562) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออร์ดิเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทย และ ความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีผลการวิจัยพบว่า มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.81/83.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องมาจาก

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของเกมการศึกษา มาพัฒนาเป็นเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น เพื่อประเมินผลความสำเร็จของนักเรียน ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลป้อนกลับได้ทันที ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการศึกษาเนื้อหาในบทเรียน เพื่อทำคะแนนให้เพิ่มขึ้นจนได้ระดับการเล่นที่สูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของวิลลาร์ด คิงมัยซี (2540) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย เช่นเดียวกับ Connolly, Stansfield และ Mclellan (2006) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดีต้องมีกลไกการให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนใจและจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้

นอกจากนี้เกมการศึกษายังเป็นวิธีสอนที่ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน และเกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วย

ตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน (ทศนา แชมมณี, 2559, หน้า 368) สอดคล้องกับจิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2562, หน้า 29) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้เล่น โดยในขณะแข่งขันผู้เล่นจะได้ฝึกใช้กระบวนการคิด ฝึกปฏิบัติ หรือทบทวนเนื้อหาวิชาที่เรียน และเมื่อจบการแข่งขันผู้เล่นจะได้รับองค์ความรู้และความมั่นใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากขึ้น รวมทั้งได้รับความสนุกสนานความคึกกันไปด้วย

จากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศตวรรษ หอมใส (2558) ที่ได้ศึกษาการสร้างเกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่านคำในมาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าพระสำนักงานเขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับงานวิจัยของ จิรกฤต ยศประสิทธิ์ (2563) ที่ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่สอนโดยใช้เกม หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจาก

ผู้วิจัยได้ออกแบบเกมการศึกษาให้มีความน่าสนใจโดยใช้เป็นเกมออนไลน์ ที่ให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นผ่านการใช้สมาร์ทโฟนของตนเอง ทั้งยังเพิ่มความสุขสนุกสนานท้าทายด้วยการกำหนดเกณฑ์การตัดสิน โดยการกำหนดช่วงคะแนนในการแบ่งระดับการเล่นเป็น bronze, silver, gold และมีการแสดงผลอันดับผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 10 อันดับแรกของแต่ละเกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน สอดคล้องกับแนวคิดของทศนา แชมมณี (2559, หน้า 366-368)

ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง เกิดกระบวนการเรียนรู้จากการเล่น และนักเรียนได้รับความสนุกสนาน ซึ่งเกมที่มีการแข่งขันจะช่วยเพิ่มความสนุกสนานในการเล่นมากขึ้น เช่นเดียวกับ ธวัช วันชูชาติ (2542, หน้า 177-178) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาจะช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน นักเรียนจะชอบเล่นเกมเพราะได้มีโอกาสเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ได้แข่งขันกันด้วยความเข้าใจ และรู้ผลแพ้ชนะในเวลาอันรวดเร็ว ทั้งยังช่วยให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อครู ต่อการเรียน เพราะนักเรียนได้รู้ว่าการเรียนไม่ใช่เรื่องเคร่งเครียด มีบางขณะที่นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากสอดคล้องกับงานวิจัยของเกสร สีหา (2558) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนเรื่อง การเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ณัฐวราพร เปลียนปราน (2558) ที่ได้ศึกษาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภออุบลบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนโดยรวม อยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 ครูควรอธิบายวิธีการเล่น กติกา เกณฑ์การตัดสินและรายละเอียดต่าง ๆ ของเกมให้ชัดเจน รวมถึงการอธิบายถึงเป้าหมายและประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์นี้ เพื่อให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าความสำคัญ และเอาใจใส่ต่อการเรียนรู้

1.2 ครูควรคำนึงถึงความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนการนำเกมไปใช้ ในกรณีที่เนื้อหาค่อนข้างยาก หรือซับซ้อน ครูควรตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนการเล่นเกม



1.3 จากการดำเนินการทดลองที่มีบางคาบเรียนตรงกับช่วงสถานการณ์โรคระบาด พบว่าเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางออนไลน์ได้ ดังนั้นครูสามารถนำเกมออนไลน์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การนำแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาไปใช้ในการสร้างสรรค์เกมออนไลน์ในรูปแบบอื่น ๆ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระนั้น ๆ

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- \_\_\_\_\_. (2553). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา วัฒมาญ. (2545). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ธนพรการพิมพ์.
- กิ่งกาญจน์ นุรณลินวัฒนกุล. (2562). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี(รายงานผลการวิจัย)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลธิดา ธรรมวิภักษ์. (2537). *ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวีดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของ นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร) (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)*.
- เกสร สีหา. (2558). *การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม)*.
- จาร์วี ยิ่งยีน. (2549). *สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสมุทรปราการ (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์)*.
- จิรกฤต ยศประสิทธิ์. (2563). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำยืมภาษาบาลีและสันสกฤตที่สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง)*.
- ชวาล แพรัตกุล. (2540). *เทคนิคการวัดผล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. ศิลปการศึกษาศาสตร์  
วิจัย. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2563, จาก <https://so05.tcihaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/download/28419/24439/>. ()
- ชัยยศ โพธิ์ศรี. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองจันทน์ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการใช้กระบวนการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2550). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 10). นนทบุรี: ไทยเนรมิต  
กิจอินเตอร์โปรเกรสซิฟ.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. (2547). หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ม. 2 (พิมพ์ครั้งที่ 3).  
กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ทีศนา แคมมณี. (2559). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี  
ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนพัทธ์ เอเมบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชน  
ในกรุงเทพมหานครปี 2558 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- ธัญวรรณฐ์ เลียนอย่าง. (2561). ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม  
2563, จาก <http://apehit.bu.ac.th/journal/social-aug-dec-2561>
- ธวัช วันชูชาติ. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. นครสวรรค์: ภาควิชา  
หลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- แตงน้อย ดวงดารา. (2542). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. จันทบุรี: คณะมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏรำไพพรรณี.
- ณัฐวราพร เปลี่ยนปราน. (2558). การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมประกอบการสอนของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งน้อย อำเภอกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์  
(วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี).
- บรรจบ พันธุเมธา. (2530). ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์*. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์
- \_\_\_\_\_. (2553). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน(Advanced Statistics for Research and Evaluation)* (พิมพ์ครั้งที่ 3). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประพันธ์ เรื่องณรงค์ และคณะ. (2554). *กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 (1-3)*.  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรขพล ดีดพิณ. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียน ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำไม่ตรงมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมกับการสอนปกติ*. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี).
- ยรรยง มีสติ.(2540). *ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย*. สุรินทร์: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสุรินทร์.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2551). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ลดาวลัย แยมครวญ. (2559). *การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*(วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี).
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5).  
กรุงเทพฯ: สุวีริยาส์น.
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ขึ้น. (2540). *การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมฝึกทักษะ* (ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- วิมลรัตน์ คงภิรมย์ขึ้น. (2540). *การศึกษาฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์กลุ่มเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมฝึกทักษะ*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- วิมลศิริ ร่วมสุข. (2546). *การสอนภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลศักดิ์ กิ่งคำ. (2550). *ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศตวรรษ หอมใส. (2558). *การสร้างเกมมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการอ่านคำใน*

มาตราตัวสะกดไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่าพระ สำนักงานเขต บางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี).

ศศิวรรณ จันทร์เชื้อ. (2551). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ใน

กรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครสวรรค์ (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต,

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ.(2562). รายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET). สืบค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2562, จาก

<http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb>

สร้อยลักษณ์ ศิริมา. (2558). การปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้

แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษา

มหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 4 (วิทยานิพนธ์

มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี).

สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรม

ก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต,

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).

สุนทร สินธพานนท์ และคณะ. (2545). การจัดการกระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตาม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

\_\_\_\_\_. (2553). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน. กรุงเทพฯ: ห้าง

หุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคโนโลยีพริ้นติ้ง.

สุดาพร ไชยะ. (2552). การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 4). ฉะเชิงเทรา: คณะ

ครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.

สุขวิบูลย์ ตลับนาค. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำภาษาต่างประเทศใน

ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT (วิทยานิพนธ์

มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).

- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษามลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง (วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).*
- อัจฉรา ชีวพันธ์. (2552). *ภาษาพาสอน: เรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2561). *การวิจัยทางการศึกษา แนวคิดและการประยุกต์ใช้.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Al-Shaw, M. (2014). *Using game strategy for motivating students to learn new English vocabulary.* Journal of American Arabic Academy for Sciences and Technology, Retrieved September 1, 2020, from <https://portal.arid.my/Publications/7ba2dd9c-c678-4a.pdf>.
- Connolly, T.M., Stansfield, M. and Mclellan. (2006). *Using an online Games-Based learning approach to teach database design Concepts.* Journal of Information Technology Education. Retrieved September 1, 2020, from [https://www.researchgate.net/publication/220590643\\_Using\\_Games-Based\\_eLearning\\_Technologiesin\\_Overcoming\\_Difficulties\\_in\\_Teaching\\_Information\\_Systems](https://www.researchgate.net/publication/220590643_Using_Games-Based_eLearning_Technologiesin_Overcoming_Difficulties_in_Teaching_Information_Systems).
- Darfilal, Ithem. (2015). *The Effectiveness of Using Language Games in Teaching Vocabulary The Case of Third Year Middle School Learners.* Retrieved September 1, 2020, from <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Effectiveness-of-Using-Language-Games-in-The-of-arfilal/9779d73cf5485bdd952faaa9795edc5b66fa177f>.
- Dobson, Julia. (1998). *Try One of My Games.* Retrieved September 1, 2020, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED040398.pdf>

**ภาคผนวก**

## ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

#### ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนวัตกรรม ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัญญา เครือหงษ์

คณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนเรศวร

#### ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมิน ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจณ์ โดพิทักษ์

คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ ่องอาจวานิชย์

คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

3. ดร.กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล

คณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

#### ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ได้แก่

1. ดร.กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล

คณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

#### ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย ได้แก่

1. ดร.กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล

คณะมนุษยศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. นางสาวเกศแก้ว คงคล้าย

ครูโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

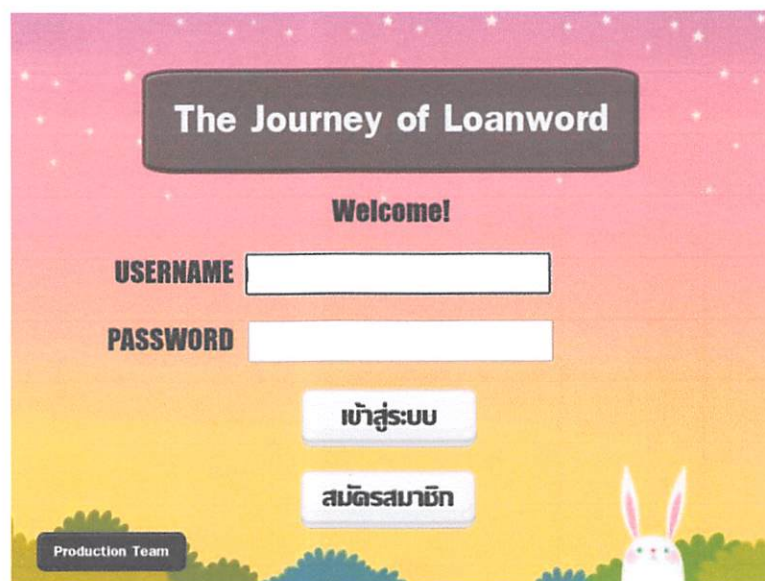
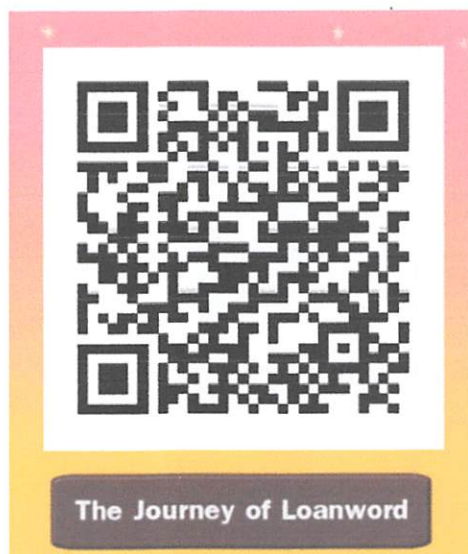


## ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

## ตัวอย่างเกม The Journey of Loanwords



**Hi!, Washi**

ระดับ คะแนนสูงสุดที่ได้

บาลี-สันสกฤต	0	คำอธิบายระดับ
เขมร	0	ได้คะแนนตั้งแต่ 20 ขึ้นไป
จีน	0	ได้คะแนนตั้งแต่ 30 ขึ้นไป
ชวา-มลายู	0	ได้คะแนนตั้งแต่ 40 ขึ้นไป
อังกฤษ	0	

ซาลาเปา: 5

คำที่มาจากภาษาจีน  
ส่วนใหญ่ได้วิวัฒนาการมาจาก  
การที่ชาวจีนเข้ามาค้าขายในประเทศไทย  
จึงเกิดการแลกเปลี่ยนภาษา

Navigation icons: back, forward, and up.



Score: 43  
ดีใจด้วย คุณได้คะแนนมากขึ้น !

อันดับที่: 1 ชื่อ: 0983542839 คะแนน: 45  
 อันดับที่: 2 ชื่อ: Ananya คะแนน: 45  
 อันดับที่: 3 ชื่อ: Arunrat คะแนน: 45  
 อันดับที่: 4 ชื่อ: Bew😊 คะแนน: 45  
 อันดับที่: 5 ชื่อ: C Two คะแนน: 45  
 อันดับที่: 6 ชื่อ: FEEMDVD คะแนน: 45  
 อันดับที่: 7 ชื่อ: Garfield คะแนน: 45  
 อันดับที่: 8 ชื่อ: GusGus คะแนน: 45  
 อันดับที่: 9 ชื่อ: Hz คะแนน: 45  
 อันดับที่: 10 ชื่อ: Jaruwan photakam คะแนน: 45

เวลา

กลับหน้าแรก

**Hi!, Washi** ระดับ คะแนนสูงสุดที่ได้ 🔊

บาลี-สันสกฤต	0	คำอธิบายระดับ
เขมร	0	🏆 ได้คะแนนตั้งแต่ 20 ขึ้นไป
จีน	🔥 43	🏆 ได้คะแนนตั้งแต่ 30 ขึ้นไป
ชวา-มลายู	0	🔥 ได้คะแนนตั้งแต่ 40 ขึ้นไป
อังกฤษ	0	

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา  
ภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท23102  
เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ (ภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต)  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 1 คาบ เวลา 55 นาที ภาคเรียนที่ 2

\*\*\*\*\*  
1. **มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**

**สาระที่ 4 หลักภาษา**

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา  
และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยให้เป็นสมบัติของชาติ

**ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้**

ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

2. **ความคิดรวบยอด/สาระสำคัญ**

คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ เกิดจากการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนกับต่างประเทศใน  
ด้านต่าง ๆ เมื่อคำในภาษาเดิมไม่มีการรองรับจึงต้องยืมคำภาษาต่างประเทศเข้ามาใช้ การเรียนรู้  
คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยจะก่อให้เกิดความเข้าใจในอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่มีต่อ  
ภาษาไทยและสามารถนำไปใช้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. **จุดประสงค์การเรียนรู้**

3.1 **ด้านความรู้ (K)**

3.1.1 นักเรียนอธิบายหลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตได้

3.1.2 นักเรียนยกตัวอย่างคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตได้

3.2 **ด้านทักษะ (P)**

3.2.1 นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตได้

3.3 **ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)**

3.3.1 นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลง

3.3.2 นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

3.3.3 นักเรียนตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย

3.4 **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**

3.4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

3.4.2 ความสามารถในการคิด

3.4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### 4. การบูรณาการ

การบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (ระบุ) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

อาเซียน  ศาสตร์พระราชา  สิ่งแวดล้อม

สอนพหุภาษาในโรงเรียน

STEM  อื่นๆ ระบุ.....

#### 5. สาระการเรียนรู้

##### 5.1 คำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต

4.1.1 สาเหตุที่รับคำภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทย

4.1.2 หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต

4.1.3 ตัวอย่างคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

##### 1. การเตรียมตัวนักเรียน (5 นาที)

1.1 การอธิบายจุดประสงค์ของการเล่น วิธีการเล่น กติกาและเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่นของเกม The Journey of Loanwords ซึ่งเป็นเกมที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ โดยการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต วิธีการเล่นคือให้นักเรียนเก็บของในเกมเพื่อเรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาต่างประเทศจากตัวละครเจ้าของภาษา แล้วช่วยพาตัวละครเดินทางจากประเทศต้นทางมายังประเทศไทย โดยนักเรียนจะต้องเลือกคำที่มาจากภาษานั้น ๆ ให้ถูกต้อง เจ้าของภาษาจึงจะสามารถเดินทางมายังประเทศไทยได้ นักเรียนสามารถเล่นเกมได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้งในการเล่น เมื่อจบเกมจะปรากฏผลคะแนนที่นักเรียนทำได้ในครั้งนั้น และอันดับผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุด 10 อันดับ ซึ่งมีเกณฑ์ในการตัดสินผลการเล่น แบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1	ได้คะแนน	0 – 19 คะแนน หมายถึง	ควรปรับปรุง (ไม่มีเหรียญรางวัล)
ระดับที่ 2	ได้คะแนน	20-29 คะแนน หมายถึง	พอใช้ (ได้เหรียญ bronze)
ระดับที่ 3	ได้คะแนน	30-39 คะแนน หมายถึง	ดี

ระดับที่ 4 ได้คะแนน 40-45 คะแนน หมายถึง ดีมาก (ได้เหรียญ silver)  
(ได้เหรียญ gold)

การแบ่งระดับจะตัดสินจากคะแนนที่ทำได้สูงสุดของแต่ละเกมซึ่งแสดงอยู่บนหน้าแรกของเกม

## 2. การดำเนินการสอน (45 นาที)

2.1 การอธิบายสาระสำคัญของเนื้อหา โดยครูถามนักเรียนว่า การรับคำภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทย น่าจะเกิดจากสาเหตุใด (แนวคำตอบ การติดต่อสื่อสาร การเผยแพร่ศาสนา) จากนั้นครูอธิบายสาเหตุที่รับคำภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตเข้ามาใช้ในภาษาไทย จากนั้นอธิบายหลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต พร้อมยกตัวอย่างคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต

2.2 การใช้เกมเป็นกิจกรรมในการฝึก โดยให้นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ The Journey of Loanword ภาษาบาลีและสันสกฤต ซึ่งให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต ด้วยการวิ่งเก็บแบงโรตี ซึ่งผู้เล่นจะต้องเก็บแบงโรตีให้ครบ จึงจะสามารถเริ่มเล่นเกมได้

2.3 การสรุปผลการเล่น เมื่อจบเกม ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเล่น

## 3. การสรุปผลการเรียนรู้ (5 นาที)

3.1 นักเรียนอธิบายหลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต

3.2 นักเรียนยกตัวอย่างคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต

## 7. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัด	การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K)			
1.1 นักเรียนอธิบายหลักการสังเกตคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตได้	การประเมินการตอบคำถาม	แบบประเมินการตอบคำถาม	มีคุณภาพตั้งแต่ระดับพอใช้ ขึ้นไปถือว่าผ่าน



จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัด	การประเมิน
1.2 นักเรียนยกตัวอย่างคำ ที่มาจากภาษาบาลีและ ภาษาสันสกฤตได้			
<b>2. ด้านทักษะ (P)</b>			
2.1 นักเรียนจำแนกคำที่มาจากภาษาบาลีและภาษาสันสกฤตได้	แบบฝึกหัด ในเกมออนไลน์	แบบฝึกหัด ในเกมออนไลน์	20 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน
<b>3. ด้านคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ (A)</b>			
3.1 นักเรียนปฏิบัติตาม ข้อตกลง (มีวินัย)	การประเมินประเมิน	แบบประเมิน	มีคุณภาพ
3.2 นักเรียนสนใจเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ (ใฝ่เรียนรู้)	คุณลักษณะที่พึงประสงค์	คุณลักษณะที่พึงประสงค์	ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
3.3 นักเรียนตั้งใจทำงานที่ ได้รับมอบหมาย (มุ่งมั่นใน การทำงาน)			

#### 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- หนังสือเรียน ภาษาไทย : หลักภาษาและการใช้ภาษา ชั้นม. 3
- Power point ประกอบการเรียนรู้ เรื่อง คำที่มาจากภาษาบาลีและสันสกฤต
- เกมออนไลน์ The Journey of Loanwords เรื่อง ภาษาบาลีและสันสกฤต

#### 9. บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวปัทมา วิชาสิทธิ์)

ครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



## เกณฑ์การประเมินการตอบคำถาม

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
การตอบคำถาม เกี่ยวกับ หลักการสังเกต	บอกหลักการ สังเกตได้ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป	บอกหลักการสังเกต ได้ 3 - 4 ข้อ	บอกหลักการสังเกต ได้ 1 - 2 ข้อ
การตอบคำถาม เกี่ยวกับ การยกตัวอย่างคำ	ยกตัวอย่างคำ ได้ตั้งแต่ 5 คำขึ้นไป	ยกตัวอย่างคำ ได้ 3 - 4 คำ	ยกตัวอย่างคำ ได้ 1 - 2 คำ

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
5 - 6	ดี
3 - 4	พอใช้
1 - 2	ควรปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน	ได้คะแนนอยู่ในระดับ "พอใช้" ขึ้นไป



### เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. มีวินัย	ปฏิบัติตามข้อตกลงทุกข้อ	ปฏิบัติตามข้อตกลง 2 ข้อ	ปฏิบัติตามข้อตกลง 1 ข้อ
2. ใฝ่เรียนรู้	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทุกขั้นตอน	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 2 ขั้นตอน	สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ขั้นตอน
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานสำเร็จ และมีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายจนงานสำเร็จ	ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
7-9	ดี
4-6	พอใช้
1-3	ควรปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน	ได้คะแนนอยู่ในระดับ "พอใช้" ขึ้นไป

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ  
รหัสวิชา ท23102 รายวิชา ภาษาไทย 6 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3  
ข้อสอบแบบปรนัย 20 ข้อ คะแนน 20 คะแนน เวลาสอบ 20 นาที

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ● ช่องที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

ลงในกระดาษคำตอบ

<p>1. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของ ภาษาสันสกฤต</p> <p>ก. นิยมใช้ ร</p> <p>ข. มีพยัญชนะ ศ ษ</p> <p>ค. มีสระไอ เอา ๆ ๆ ๆ ๆ ๆ</p> <p>ง. ตัวสะกดตัวตามมีหลักเกณฑ์ ที่แน่นอน</p>	<p>ข้อความข้างต้น มีคำที่มาจากภาษา บาลีที่คำและคำที่มาจากภาษา สันสกฤตที่คำ</p> <p>ก. บาลี 4 คำ สันสกฤต 2 คำ</p> <p>ข. บาลี 3 คำ สันสกฤต 3 คำ</p> <p>ค. บาลี 2 คำ สันสกฤต 2 คำ</p> <p>ง. บาลี 2 คำ สันสกฤต 4 คำ</p>
<p>2. ข้อใดเป็นคำที่มาจากภาษาบาลี ทุกคำ</p> <p>ก. บุปผา ฤดู พรรษา</p> <p>ข. ทุกข์ สัจจะ มณฑล</p> <p>ค. ทัพพี จรรยา มิตร</p> <p>ง. มรรยาท วิเคราะห์ สถาน</p>	<p>5. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของคำที่มาจาก ภาษาเขมร</p> <p>ก. มักใช้อักษรนำ</p> <p>ข. มักสะกดด้วย จ ญ ร ส ล</p> <p>ค. มักขึ้นต้นด้วย บัง บัน บำ</p> <p>ง. มักมีตัวสะกดตัวตามที่แน่นอน</p>
<p>3. ข้อใดเป็นคำที่มาจากภาษา สันสกฤตทุกคำ</p> <p>ก. ครูท ศึกษา ประถม</p> <p>ข. ปฐม กีฬา จักขุ</p> <p>ค. สวามี ภริยา เศร้า</p> <p>ง. ปุจฉา เมตตา อธิยาศัย</p>	<p>6. ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาเขมร</p> <p>ก. โฉนดที่ดิน</p> <p>ข. วสันตฤดู</p> <p>ค. งานโฆษณา</p> <p>ง. กุนเชียงทอด</p>
<p>4. "จรรยาเป็นภรรยาของไอศวรรย์ เธอ เป็นคนที่ชอบช่วยเหลือ และคอยให้ คำปรึกษาแก่บุคคลที่ทุกข์ใจ"</p>	<p>7. ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาเขมร</p> <p>ก. ขอให้เจ้าภาพจงเจริญ</p> <p>ข. คิดเงินให้ได้เงิน</p> <p>ค. คิดทองให้ได้ทอง</p> <p>ง. ขอให้รวย ขอให้รวย</p>

8. "ในวันพฤหัสบดี ภัณฑุณิกินชนม  
โดนัทอยู่ริมถนน เธอกังวลว่ามันจะติด  
จมูกจนหมดสนุก" ข้อความข้างต้น  
มีคำที่มาจากภาษาเขมรกี่คำ

ก. 3 คำ                      ข. 4 คำ

ค. 5 คำ                      ง. 6 คำ

9. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของคำที่มาจาก  
ภาษาจีน

ก. มักเป็นคำที่สะกดด้วยเสียง

วรรณยุกต์ตรี

ข. มักเป็นคำที่สะกดด้วยเสียง

วรรณยุกต์จัตวา

ค. มักเป็นคำควบกล้ำที่ต้องแปล

ความหมาย

ง. มักเป็นคำเลียนเสียงที่ประสมด้วย

สระเสียงสั้น

10. ข้อใดมีคำที่มาจากภาษาจีนมาก  
ที่สุด

ก. ตาสวมกางเกงขา กว๊วยสีฟ้า

ข. โจรตมตุ่นขายสร้อยเกี้ยวให้ก๊ง

ค. พ่อครัวใช้ตะหลิวผัดก๋วยเตี๋ยว

ง. นักธุรกิจแข่งตีกอล์ฟเพื่อเปิดกิจการ

อาหารทะเล

11. ข้อใดเป็นคำที่ยืมมาจากภาษาจีน  
ทุกคำ

ก. เก้ง                      ห้าง

ข. เต่า                      โลมา

ค. เขียมซี                  ธรรม

ง. เจี้ยะ                      บ้าบ้า

12. "ตีตักพะไลใส่ชาม ส่วนข้อ  
กำลังยั่วเพราะถึงกับนึ่งก็หายไป"

ข้อความข้างต้น มีคำที่มาจากภาษาจีน  
กี่คำ

ก. 4 คำ                      ข. 5 คำ

ค. 6 คำ                      ง. 7 คำ

13. ข้อใดไม่ใช่คำที่ยืมมาจากภาษา

ชวา-มลายู

ก. ชำนาญ                  ชำนาจ

ข. กะพง                      กะปะ

ค. กอและ                  อังกะลุง

ง. ตูนาหงัน                  นุหร่ง

14. ข้อใดเป็นคำที่ยืมมาจากภาษา

ชวา-มลายู ทุกคำ

ก. น้อยหน้า                  สตรอร์เบอร์รี่

ข. ทูเรียน                  มังคุด

ค. กระดังงา                  บัวย

ง. สาธุ                      บะหมี่

15. ข้อใดไม่ใช่คำที่มาจากภาษาจีน

ก. ก๋วยเตี๋ยว                  เจาก๊วย

ข. ตะเบ๊ะ                  ปาเต๊ะ

ค. เข่ง                      ตั้ว

ง. กุยซ่าย                  ตั่งโฮ



16. "ปานันและฮันนพไปดูของเงิง  
ที่เบตง แล้ววะซื้อกำยาน เต้าหึ่ง  
บุหงารำไป จับจ่าย ไปฝากสามีของ  
มัลลิกา" ข้อความข้างต้นมีคำที่มาจาก  
ภาษาชวา-มลายู กี่คำ

- ก. 3 คำ            ข. 5 คำ  
ค. 7 คำ            ง. 9 คำ

17. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของคำที่มา  
จากภาษาอังกฤษ

- ก. มักมีตัวการ์นต์  
ข. มักมีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา  
ค. มักมีการออกเสียงตรงกับรูปเขียน  
เสมอ  
ง. มักมีคำควบกล้ำที่ไม่มีในระบบเสียง  
ภาษาไทย

18. "กัปตันทีมฟุตบอลของไทยได้รับ  
แรงเชียร์จากแฟนคลับอย่างแน่นอน"  
มีคำที่มาจากภาษาอังกฤษกี่คำ

- ก. 4 คำ            ข. 5 คำ  
ค. 6 คำ            ง. 7 คำ

19. ข้อใดเป็นศัพท์บัญญัติทุกคำ

- ก. โคม่า    อินเทอร์เน็ต  
ข. กีตาร์    โทรศัพท์  
ค. ปีแสง    วิดีทัศน์  
ง. แคร่รอต    วิทยุ

20. ข้อใดมีคำทับศัพท์มากที่สุด

- ก. เว็บไซต์นี้มีไวรัสจำนวนมาก  
ข. เขาขายครีมในตลาดมืด  
ค. เธอติดตามแฟชั่นของดารา  
ง. นักเรียนได้รับโควตาเข้า  
มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์  
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยเกม  
ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ตอนที่ 1 โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด  
ความหมายของระดับคะแนน

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
<b>1. ด้านปัจจัยนำเข้า</b>					
1.1 เกมออนไลน์มีกติกา วิธีการเล่นที่ชัดเจน และเหมาะสม					
1.2 เนื้อหาความรู้ของเกมออนไลน์มีความ เหมาะสม					
1.3 ระยะเวลาของเกมออนไลน์ในแต่ละเกม มีความเหมาะสม					
<b>2. ด้านกระบวนการ</b>					
2.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้ นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้น					
2.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้ นักเรียนเกิดความตั้งใจ					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
2.3 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกเต็มใจ					
2.4 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน					
2.5 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน					
<b>3. ด้านผลผลิต</b>					
3.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนเรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ					
3.2 ความรู้เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน					

**ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
3. ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์การเรียนรู้ของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
4. ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก รายชื่อของแบบทดสอบ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
5. ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์การวัดของแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ
6. ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 13 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน			$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
		ของผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>							
<b>1.1 ความถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์ของเนื้อหา</b>							
1.1.1	ภาษาบาลีและภาษาสันสกฤต	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.2	ภาษาเขมร	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.3	ภาษาจีน	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.4	ภาษาชวา-มลายู	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.1.5	ภาษาอังกฤษ	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
1.3	ปริมาณเนื้อหาในแต่ละเกมมีความเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>รวม</b>					<b>4.62</b>	<b>0.50</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านการออกแบบเกมออนไลน์</b>							
<b>2.1 รูปแบบของเกม</b>							
2.1.1	รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.1.2	รูปแบบของเกมมีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
2.1.3	รูปแบบของเกมมีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>2.2 ตัวอักษรและรูปภาพ</b>							
2.2.1	ขนาดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร และสีตัวอักษร มีความเหมาะสมสวยงาม และอ่านง่าย	4	4	5	4.33	0.58	มาก

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		คนที่	คน	คน			
		1	ที่ 2	ที่ 3			
2.2.2	รูปภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4	3	5	4.00	1.00	มาก
2.2.3	รูปภาพและสีเส้นมีความสวยงาม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2.2.4	ตัวอักษรและรูปภาพมีปริมาณที่ เหมาะสม	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2.3 การใช้ภาษา							
2.3.1	การใช้ภาษาในการอธิบาย ชี้แจง สื่อ ความได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.3.2	การใช้ภาษาในการอธิบาย ชี้แจง ได้ เหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4 วิธีการเล่น							
2.4.1	ความเหมาะสมของจำนวนผู้เล่น	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4.2	ความเหมาะสมของกฎกติกา	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4.3	ความเหมาะสมของวิธีการเล่น (การ เก็บวัตถุเพื่อเรียนรู้หลักการ และการ แลกค่าเพื่อจำแนกค่า)	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4.4	ความสะดวกในการควบคุมการเล่น (การเดิน การกระโดด การกดปุ่มต่าง ๆ ในเกม)	4	5	4	4.33	0.58	มาก
2.4.5	ความเหมาะสมของระยะเวลาในการ เล่น	4	3	4	3.67	0.58	มาก
รวม					4.38	0.58	มาก

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของ					ระดับความ เหมาะสม
		ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{x}$	S.D.	
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>1. สาระสำคัญ</b>							
1.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.2	สอดคล้องกับมาตรฐานและ ตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลาง ฯ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>							
2.1	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และมาตรฐานตัวชี้วัด	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2	ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน ความรู้ (K) ด้านทักษะ (P) และด้านคุณลักษณะ(A)	5	4	4	4.33	0.58	มาก
<b>3. สาระการเรียนรู้</b>							
3.1	เหมาะสมและสอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
<b>4. กิจกรรมการเรียนรู้</b>							
4.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของ			$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
		ผู้เชี่ยวชาญ					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้						
4.2	สอดคล้องกับการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์	4	4	5	4.33	0.58	มาก
4.3	กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ และเหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4.4	ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเน้นให้ เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
	5. สื่อและแหล่งเรียนรู้						
5.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5.3	เหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
	6. การวัดและประเมินผล						
6.1	สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
6.2	ระบุวิธีวัด เครื่องมือวัด และ เกณฑ์การประเมินได้ชัดเจน	3	4	5	4.00	1.00	มาก
	รวม				4.58	0.54	มากที่สุด



ตาราง 15 แสดงผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความถามและจุดประสงค์  
การเรียนรู้ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ข้อที่	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			ioc	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
9	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
10	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
14	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
15	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
16	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
18	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
19	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
20	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
21	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
22	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
24	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้
25	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้

ตาราง 16 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ราชข้อของ  
แบบทดสอบ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง  
คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย	ความหมาย	ค่าอำนาจ จำแนก	ความหมาย	สรุปผล
1	.73	ค่อนข้างง่าย	.40	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
2	.60	ค่อนข้างง่าย	.27	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
3	.57	ยากปานกลาง	.33	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
4	.23	ค่อนข้างยาก	-.07	จำแนกไม่ได้	ไม่สามารถนำไปใช้ได้
5	.57	ยากปานกลาง	.60	จำแนกได้ดี	สามารถนำไปใช้ได้
6	.53	ยากปานกลาง	.27	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
7	.57	ยากปานกลาง	.20	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
8	.03	ยากเกินไป	.07	จำแนกไม่ได้	ไม่สามารถนำไปใช้ได้
9	.53	ยากปานกลาง	.53	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
10	.51	ยากปานกลาง	.81	จำแนกได้ดีมาก	สามารถนำไปใช้ได้
11	.53	ยากปานกลาง	.53	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
12	.60	ค่อนข้างง่าย	.53	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
13	.90	ง่ายเกินไป	.20	จำแนกได้เล็กน้อย	ไม่สามารถนำไปใช้ได้
14	.63	ค่อนข้างง่าย	.73	จำแนกได้ดี	สามารถนำไปใช้ได้
15	.57	ยากปานกลาง	.83	จำแนกได้ดีมาก	สามารถนำไปใช้ได้
16	.23	ค่อนข้างยาก	-.07	จำแนกไม่ได้	ไม่สามารถนำไปใช้ได้
17	.70	ค่อนข้างง่าย	.47	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
18	.60	ค่อนข้างง่าย	.53	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
19	.23	ค่อนข้างยาก	.33	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
20	.59	ยากปานกลาง	.73	จำแนกได้ดี	สามารถนำไปใช้ได้
21	.47	ยากปานกลาง	.53	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้
22	.63	ค่อนข้างง่าย	.33	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
23	.63	ค่อนข้างง่าย	.33	จำแนกได้เล็กน้อย	สามารถนำไปใช้ได้
24	.53	ยากปานกลาง	.40	จำแนกได้ปานกลาง	สามารถนำไปใช้ได้

ข้อที่	ค่าความ ยากง่าย	ความหมาย	ค่าอำนาจ จำแนก	ความหมาย	สรุปผล
25	.10	ยากเกินไป	.07	จำแนกไม่ได้	ไม่สามารถนำไปใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ คือ 0.80

ตาราง 17 แสดงผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์ การวัดของแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำถาม	ผลการประเมินของ				ioc	ความหมาย
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>1. ด้านปัจจัยนำเข้า</b>						
1.1 เกมออนไลน์มีกติกา วิธีการเล่นที่ชัดเจนและ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	
1.2 เนื้อหาความรู้ของเกม ออนไลน์มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	
1.3 ระยะเวลาของเกม ออนไลน์ในแต่ละเกมมีความ เหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	
<b>2. ด้านกระบวนการ</b>						
2.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึก กระตือรือร้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	
2.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ทำให้นักเรียนเกิด ความตั้งใจ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	
2.3 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึก เต็มใจ	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	
2.4 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึก สนุกสนาน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้	

คำถาม	ผลการประเมินของ			ioc	ความหมาย
	ผู้เชี่ยวชาญ				
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2.5 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ทำให้นักเรียนรู้สึก อยากเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้
3. ด้านผลผลิต					
3.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ทำให้นักเรียนเข้าใจ บทเรียนเรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้
3.2 ความรู้เรื่อง คำที่มาจาก ภาษาต่างประเทศ ที่ได้จาก การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ออนไลน์ มีประโยชน์ใน ชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง สามารถ นำไปใช้ได้

ตาราง 18 แสดงผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้  
ด้วยเกมออนไลน์เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำ  
ที่มาจากภาษาต่างประเทศ

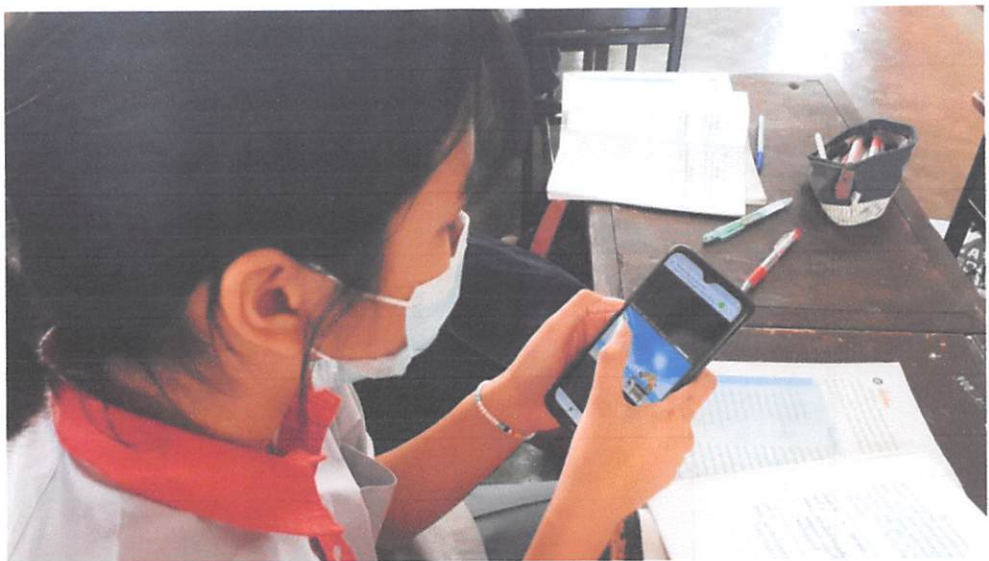
คำถาม	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
<b>1. ด้านปัจจัยนำเข้า</b>			
1.1 เกมออนไลน์มีกติกา วิธีการเล่นที่ชัดเจนและ เหมาะสม	4.37	1.03	มาก
1.2 เนื้อหาความรู้ของเกมออนไลน์มีความ เหมาะสม	4.53	0.94	มากที่สุด
1.3 ระยะเวลาของเกมออนไลน์ในแต่ละเกมมี ความเหมาะสม	4.07	0.98	มาก
รวม	4.12	1.16	มาก
<b>2. ด้านกระบวนการ</b>			
2.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำ ให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้น	4.47	0.86	มาก
2.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำ ให้นักเรียนเกิดความตั้งใจ	4.40	0.93	มาก
2.3 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำ ให้นักเรียนรู้สึกเต็มใจ	4.47	1.01	มาก
2.4 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำ ให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนาน	4.57	0.90	มากที่สุด
2.5 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำ ให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน	4.43	0.94	มาก
รวม	4.26	1.13	มาก
<b>3. ด้านผลผลิต</b>			

คำถาม	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
3.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนเรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ	4.57	0.77	มากที่สุด
3.2 ความรู้เรื่อง คำที่มาจากภาษาต่างประเทศที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมออนไลน์ มีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	4.37	0.85	มาก
รวม	4.28	1.06	มาก
รวมทั้ง 3 ด้าน	4.42	0.92	มาก

ภาคผนวก ง ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้







**ประวัติผู้วิจัย**

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล	ปัทมา วิชาสิทธิ์
วัน เดือน ปีเกิด	17 พฤศจิกายน 2537
ที่อยู่ปัจจุบัน	196/249 หมู่ที่ 1 ตำบลนครสวรรค์ตก อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ 60000
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนตากลีประชาสรรค์ 110 หมู่ที่ 1 ตำบลตากลี อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ 60140
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประวัติการศึกษา	กศ.บ.(ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2560

