

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะ
การเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*

THE EFFECTS OF GAME-BASED LEARNING MANAGEMENT ON THE VOCABULARIES
WRITING SKILLS ACHIEVEMENTS OF GRADE 4 STUDENTS

ปริญญารณ กงแก้ว¹, วิชยา โยชิตะ²

Parinyaporn Gongkeaw¹, Wichaya Yoshida²

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม^{1,2}

Maharakham University, Thailand.^{1,2}

Email : parinyaporn101035@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 20 คน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เฉลี่ยรวมเท่ากับ 14.85 คิดเป็นร้อยละ 74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ : 1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ 2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน 3. ทักษะการเขียนคำศัพท์

ABSTRACT

This research consists purposes were 1. to develop game-based learning activities of Prathomsuksa 4 students to achieve an efficiency of 70/70 2. to compare the English learning achievement in English vocabulary writing skills between before and after learning through learning activities by using the game-based learning for Prathomsuksa 4 students and 3. to compare the English learning achievement in writing English vocabulary skills to achieve an efficiency at 70 percent using game-based activities for Prathomsuksa 4 students. is a Mixed Methods research There is a research tool which is an learning management plans and an achievement test on writing English vocabulary which was a subjective test. The information gathered from interview forms and related documents were then content analysis.

The results of this study were as followings: 1) An efficiency of game-based learning activities affecting the learning achievement in English subject in terms of English vocabulary writing skills of Prathomsuksa 4 students revealed that the efficiency (E_1/E_2) was 75.25/74.25 which was higher than the specified criteria. 2) After studying through game-based learning activities on English learning achievement in terms of writing English vocabulary skills of Prathomsuksa 4 students, students had higher learning outcomes than before studying which was statistically significant at the 0.05 level. 3) The Prathomsuksa 4 students had English learning achievement average scores in writing English vocabulary skills using game-based activities at 14.85 representing 74.25 percent which was higher than the specified criteria.

Keywords : 1. Learning Activity Development 2. Game-Based Learning Management 3. Vocabulary Writing Skills

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ท่ามกลางความเป็นพลวัตของสังคม ความเจริญทางด้านเทคโนโลยี องค์ความรู้ นวัตกรรมสมัยใหม่ต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญและมีส่วนร่วมในการผลักดันให้สังคมเป็นไปอย่างก้าวกระโดด เศรษฐกิจ ประเพณี วิถีชีวิตของบุคคลเปลี่ยนแปลงไป การเข้ามาของเครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ การติดต่อสื่อสารในปัจจุบัน บุคคลทุกชาติ ทุกภาษา ต่างถิ่นที่อยู่ สามารถสื่อสารกันได้จากทั่วทุกมุมโลกเปรียบเสมือนกับการสื่อสารใน “โลกไร้พรมแดน” (พระครูวินัยธรจักรี ศรีจารุเมธีญาณ และคณะ, 2559) จึงนับได้ว่าโลกในยุคปัจจุบันหรือศตวรรษที่ 21 เป็นโลกแห่งการสื่อสารและการเรียนรู้ การพัฒนากำลังคนให้พร้อมสู่ยุคปัจจุบันจึงเป็นสิ่งสำคัญที่รัฐบาลศึกษาต้องกำหนดแนวทางการศึกษาเพื่อเป็นกรอบให้สถาบันทางการศึกษาและครูพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพและเป็นกำลังสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศและสามารถดำรงตนให้เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ภาษา จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะภาษาต่างประเทศ มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน สามารถใช้ในการศึกษา ค้นคว้า หาความรู้ การประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้ผู้เรียนต้องเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ตั้งแต่ระดับ ประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา โดยมีความมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ สามารถใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่าง รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอัน หลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรม ค่านิยมอันดีงาม (Soft Power) สู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (อิงอร เนตรานนท์, 2563)

สำหรับปัญหาพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คือ ปัญหาคำศัพท์ เนื่องจากความรู้ด้านคำศัพท์ไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนไม่ประสบความสำเร็จ การเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นทักษะใด ๆ ก็ตาม สิ่งจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีพื้นฐานคือ การรู้คำศัพท์ จึงจะสามารถเรียนภาษาได้ดี จึงเป็นที่ยอมรับว่า “คำศัพท์” เป็นหัวใจสำคัญในการศึกษาภาษาอย่างหนึ่ง คือ การจะพูดและเขียนให้ได้ใจความ ที่ต้องการต้องรู้จักเลือกสรรถ้อยคำมาใช้ให้เหมาะสมและการที่จะฟังและอ่านให้เข้าใจก็จำเป็นต้อง รู้จักความหมายของคำให้ดีเช่นเดียวกัน (วิจิตรนัฏ ภาณุพงศ์, 2532) อีกทั้งคำศัพท์เป็นพื้นฐานของ ภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้คำศัพท์เป็นอันดับแรก เพราะเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้และฝึกฝน ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน (วรรณพร ศิลาขาว, 2538)

คำศัพท์จึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ในทุก ๆ ภาษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการฝึก ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน คำศัพท์เป็นจุดเริ่มต้นสู่การพัฒนาทั้ง 4 ทักษะ เนื่องจากการเรียนรู้ คำศัพท์สามารถนำไปเขียนเป็นวลีหรือประโยคได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่มีความรู้เรื่องคำศัพท์ การเรียน ภาษาอังกฤษก็จะไม่ประสบผลสำเร็จ หาไร้ซึ่งความแม่นยำหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์แล้ว จะเรียนภาษาได้ดี เป็นสิ่งที่ยาก การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำและสามารถนำไปใช้ได้ อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ย่อมเรียนได้ผลดี (อนุภาพ ดลโสภณ, 2542) ฉะนั้น คำศัพท์ จึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษโรงเรียนบ้านเม็กดำ ที่เปิดทำการเรียน การสอนตั้งแต่ระดับอนุบาล ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนไม่สามารถจำคำศัพท์ได้ ไม่มีความ แม่นยำในการจดจำคำศัพท์ ทำให้นักเรียนไม่สามารถเขียนวลีหรือประโยคที่ครูกำหนดให้ได้ มีนักเรียน ส่วนมากประสบปัญหาการเขียนคำศัพท์ไม่ได้ ทำให้ทราบว่านักเรียนขาดทักษะทางการเขียนเป็น อย่างมาก เนื่องจากผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (การเขียนตามคำบอก) นักเรียน ไม่สามารถนำตัวอักษรต่าง ๆ มาประสมเป็นคำนั้น ๆ ได้นักเรียนเขียนภาษาอังกฤษผิดแม่ในคำที่ง่าย นักเรียนมักจะแปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษคำต่อคำ แสดงให้เห็นถึงทักษะด้านการเขียน ของนักเรียนยังไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร และจากการประเมินทักษะด้านการเขียนจากครูผู้สอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาทางการเขียนภาษาอังกฤษที่เป็นประโยค วลี หรือบทความสั้น ๆ ทำให้นักเรียน ไม่สามารถเขียนสื่อความหมายเป็นประโยคได้ แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ ในระดับประถมยังไม่ประสบผลสำเร็จนักเรียนไม่สามารถบรรลุถึงทักษะการเขียน

ภาษาอังกฤษในระดับที่น่าพึงพอใจได้ ประกอบกับผลสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นเวลา 3 ปีย้อนหลังพบว่าในปีการศึกษา 2563 ผลคะแนนการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 31.75 คะแนน ในปีการศึกษา 2564 ผลคะแนนการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 27.56 คะแนน และในปีการศึกษา 2565 ผลคะแนนการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 26.22 คะแนน (โรงเรียนบ้านเม็กดำ, 2566) ซึ่งมีคะแนนที่ต่ำกว่าในระดับเขตพื้นที่ และระดับประเทศ และจากการวิเคราะห์ซึ่งสาเหตุที่ทำให้คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนต่ำ คือ นักเรียนขาดทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ทั้ง 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน อาจเป็นเพราะนักเรียนไม่สนใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยจากประสบการณ์ของผู้วิจัยและจากการสัมภาษณ์คุณครูผู้สอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนบ้านเม็กดำ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-4 มีผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าเป้าหมายที่กำหนดคือ ต่ำกว่าร้อยละ 70 ทั้งนี้จะเป็นเพราะขาดทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งในด้านการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมา กิจกรรมการเรียนการสอนที่ไม่เน้นให้ผู้เรียนได้รู้คำศัพท์ และครูไม่ได้สอนคำศัพท์ให้มากพอ อีกทั้งเมื่อมีการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ในบทเรียนใหม่ไปแล้ว ปรากฏว่านักเรียนส่วนใหญ่จะลืมและไม่สามารถนำคำศัพท์มาใช้ให้ถูกต้อง

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยซึ่งเป็นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนบ้านเม็กดำ เล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเพื่อเพิ่มพูนคำศัพท์ เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เกมช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนให้มีความสุขไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ เกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้ ซึ่งผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้ฝึกฝนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้เพื่อสรุปการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (กฤตาภัทร สีหารี, 2561; ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น, 2561) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปัญญาพร ปาละวัน และอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2563) ที่ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ในระดับมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน ส่งต่อการเรียนของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อต่อบทเรียน ได้รับความสนใจ ทำให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียน อยากรู้ เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เข้าใจบทเรียนได้ง่าย จดจำได้รวดเร็ว แม่นยำ และทนทาน รวมทั้งพัฒนาไหวพริบให้ดีขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีสนใจศึกษาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียน และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ร้อยละ 70 อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนตลอดจนได้รับการเรียนรู้อย่างมีความสุขและมีคุณภาพ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ร้อยละ 70 โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. ประโยชน์ที่ได้รับการวิจัย

3.1 ได้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพ

3.2 นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยดำเนินการตามแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design (Campbell & Stanley, 1963) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเม็กดำ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกม จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีคุณภาพมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (M=4.40, S.D.=0.49) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยแบบเติมคำตอบและแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.27-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (B) 0.21-0.48 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.83 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 70/70 โดยใช้สูตร E_1/E_2 ของ ชวลิต ชูกำแหง (2553) 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สถิติ t-test ชนิด Dependent Samples และ 3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งการเปรียบเทียบกับเกณฑ์จะทำการทดสอบ t แบบกลุ่มตัวอย่างเดียว (One-sample t-test)

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลการหาประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามเกณฑ์ 70/70 โดยวิเคราะห์แยกเป็นแต่ละเรื่อง และวิเคราะห์จากผลรวมทั้งหมด แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การประเมิน	คะแนนเต็ม	M	S.D.	ร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ย
ประสิทธิภาพของกระบวนการ	40	30.10	0.81	75.25
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์	20	14.85	1.08	74.25
ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25				

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 75.25 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 74.25 ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

5.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	M	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่า t
ก่อนเรียน	20 คะแนน	8.40	1.23	19.19*
หลังเรียน	20 คะแนน	14.85	1.08	

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

5.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ	N	คะแนนเต็ม	M	ร้อยละ	แปลผล
	20	20	14.85	74.25	สูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เฉลี่ยรวมเท่ากับ 14.85 คิดเป็นร้อยละ 74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

6. อภิปรายผลการวิจัย

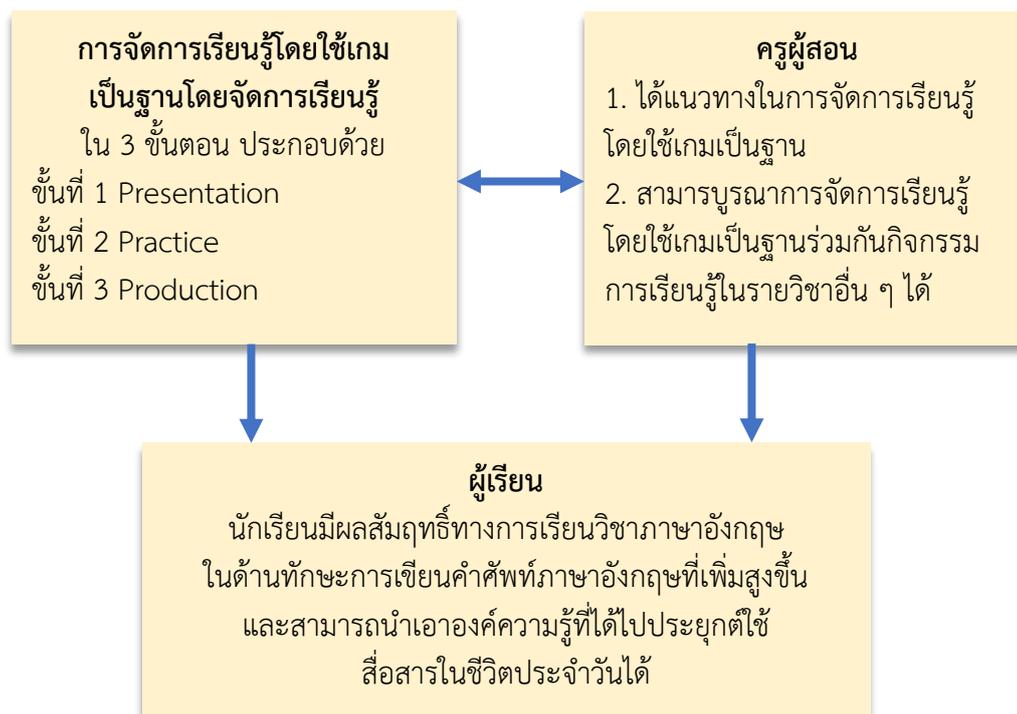
6.1 ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 75.25/74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ในส่วนของประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 74.25 มีค่าต่ำกว่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 75.25 ซึ่งมีคะแนนต่างกัน 1.00 อาจมาจากปัจจัยหลายส่วน เช่น ความคงทนของความรู้และความจำรวมไปถึงระยะเวลาที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่ใช้เวลานานกว่าการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตินา แคมมณี, 2544) จึงทำให้นักเรียนมีความรู้และทักษะการเขียนคำศัพท์สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญญาพร ปาละวันและอโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง (2563) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/75.23 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

6.2 หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนให้อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ผู้เรียนตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะความคิด ทักษะการใช้ ภาษาด้านฟัง พูด อ่าน เขียน ดังที่ สุกนธ์ สิ้นธพานนท์ (2552) ได้กล่าวไว้ว่าเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และแสดงความสามารถของตนที่มีอยู่ในด้านต่าง ๆ ได้เต็มที่ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี โดยได้พัฒนาเกมมาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนช่วยให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อิศริยมณีวิโรจน์ (2561) ที่ได้ศึกษาพบว่าหลังการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพุทปัญญา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเขียนคำศัพท์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.3 จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมเกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เฉลี่ยรวมเท่ากับ 14.85 คิดเป็นร้อยละ 74.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้ศึกษาได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ มีการนำไปทดลองใช้และปรับปรุงให้สมบูรณ์ ใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับวัย จึงถือได้ว่าเป็นแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน อีกทั้งในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เหมาะสมกับวัยผู้เรียน มีความท้าทาย ได้รับความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษและพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ นิติ อร่ามเรืองสกุล (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ดังนั้นแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยใช้เกมซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสามารถสร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียนและได้พัฒนาทักษะด้านการเขียน

7. องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในด้านทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เพิ่มสูงขึ้น สามารถนำเสนอเป็นองค์ความรู้ใหม่ในการจัดการเรียนรู้ แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 ผู้บริหารสถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชากลุ่มสาระต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้เพิ่มสูงขึ้น

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ควรใช้กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ทำซ้ำ ๆ มีเกมการเล่นที่สนุกสนานเร้าความสนใจ มีความหลากหลาย ใช้สื่อการสอนที่เป็นของจริง ใกล้ตัว ง่ายมีในท้องถิ่น และนักเรียนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อด้วยจะเกิดประโยชน์อย่างยิ่ง

8.2.2 คำศัพท์และเนื้อหาในการเรียนการสอน ควรมีการเชื่อมโยงเรื่องที่อยู่ใกล้ตัว น่าสนใจพบเห็นในชีวิตประจำวัน จะเป็นแรงจูงใจในการช่วยทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความสนใจและได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

8.2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับประถมศึกษา ครูผู้สอนควรศึกษาเพิ่มเติม ทำความเข้าใจแนวคิดอย่างถ่องแท้ ตลอดจนการเลือกใช้เกมให้เหมาะสมกับวัย และระดับชั้นของนักเรียน

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

8.3.1 ควรพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในระดับชั้นอื่นหรือพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

8.3.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการสอนโดยวิธีอื่น ๆ กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

8.3.3 ควรมีการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน

9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤตภาทร สีหารี. (2561). มุมมองวิศวกรรมซอฟต์แวร์ต่อการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลสำหรับการศึกษา ประเทศไทย 4.0. **วารสารวิชาการพระจอมเกล้าพระนครเหนือ**. 28(2). 477-488.
- ทิศนา แคมมณี. (2544). **วิทยาการด้านการคิด**. กรุงเทพมหานคร : เดอะ มาสเตอร์กรุ๊ป เมเนจเม้นท์.
- นิติ อร่ามเรืองสกุล. (2559). การพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพมหานคร : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- เนตรนภิศ นุกุลกิจ และคณะ. (2562). การพัฒนาความสามารถเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี. ปราจีนบุรี : โรงเรียนปราจีนกัลยาณี.
- ปัญญาพร ปาละวัน และ อโณทัย พลเยี่ยม เพชรแสง. (2563). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**. 15(2). 126-136.
- พระครูวินัยธรจักษ์ ศรีจารุเมธีญาณ และคณะ. (2559). ปรัชญาการศึกษาของไทยกับสังคมโลกไร้พรมแดน. **วารสารวิชาการแพรวกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์**. 3(1). 117-136.
- ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิเย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลัก ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. **วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต**. 14(2). 155-170.
- โรงเรียนบ้านเม็กดำ. (2566). **รายงานการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชาติ (O-Net)**. มหาสารคาม : งานวิชาการโรงเรียนบ้านเม็กดำ.

- วรรณพร ศีลาขาว. (2538). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชา
อังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกม
ประกอบการสอน. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิจิตรนัฏ ภาณุพงศ์. (2532). ภาษาไทย ไวยากรณ์. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2552). นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.
พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : 9119 เทคนิควิธีคิด.
- อนุภาพ คลโสภณ. (2542). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและการสอนตามคู่มือครู. วิทยานิพนธ์
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย :
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อิงอร เนตรานนท์. (2563). ผลักอำนาจแห่งชาติซอฟต์แวร์ของไทยในศตวรรษที่ 21. วารสาร
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ. 11(1). 33-47.
- อิศริย์ มณีวิโรจน์. (2561). การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เกมตามทฤษฎีทฤษฎีปัญหา. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหา
บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental design for
research*. Hope-Well, NJ : Houghton Mifflin.

9. คำขอบคุณ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจาก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชา โยชิตะ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระพร ชะโน
ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ กรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.คันธทรัพย์ ชมพูพาทย์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบ
แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ และดูแลให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยความ
เอาใจใส่อย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณอย่างสูง ขอขอบพระคุณ
ดร.วีระศักดิ์ ปัตตالاโพธิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเม็กดำ นางจินต์ภานี จัตุชัย ครูชำนาญการ
โรงเรียนสตรีสิริเกศ และ นางสาวชิตชญา จันทรโสภา ครูโรงเรียนบ้านหนองคำ ที่ให้ความอนุเคราะห์
เป็นผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจเครื่องมือในการวิจัย และให้คำแนะนำอย่างดียิ่ง ซึ่งมีส่วนสำคัญให้งานวิจัยนี้
สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคามทุกท่าน ที่กรุณาให้ความรู้และคำปรึกษาในการจัดทำงานวิจัยแก่ผู้วิจัยใน
ครั้งนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านเม็กดำ จังหวัด
มหาสารคาม ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองในการวิจัยที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการเก็บ
รวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ขอขอบพระคุณ สมาชิกครอบครัวทุกคน ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนในการ
เรียนและการจัดทำวิทยานิพนธ์แก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้
ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ได้ให้ชีวิต ปัญญา และ
คุณธรรมความดี อันมีค่ายิ่งในการดำเนินชีวิตของผู้วิจัย