



การพัฒนาเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง จำนวน สุภาชิต และคำพึงเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สุดาวดี พลคำมาก¹ และเยาวเรศ รัตนธารทอง²

Received: January 25, 2026

Revised: April 11, 2026

Accepted: April 26, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ 2) สร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ 3) ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ และ 4) ประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง จำนวน สุภาชิต และคำพึงเพย โดยใช้เกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การวิจัยและพัฒนา (Research and development) นี้แบ่งเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันกับครู 3 คน และนักเรียน 25 คน โรงเรียนหนองบัวใน เครื่องมือคือแบบสัมภาษณ์และแบบทดสอบ วิเคราะห์ด้วยความถี่และร้อยละ ระยะ 2 สร้างนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และทดลองกลุ่มเล็ก 9 คน เครื่องมือคือแผนการเรียนรู้ 9 แผน และแบบฝึกทักษะ วิเคราะห์โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) และประสิทธิภาพ 75/75 ระยะ 3 ทดลองกับนักเรียน 28 คน โรงเรียนเทศบาล ๑ ภาพสินธุ์พิทยาสีห์ เลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Rank Test และดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) ระยะ 4 ประเมินความพึงพอใจนักเรียน 28 คน ด้วยแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ วิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัญหาของครูผู้สอนคือ เนื้อหาจำนวนมีความหมายไม่ตรงตัวทำให้นักเรียนสับสน 2) การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) นำสู่การเรียนรู้ (2) พัฒนาการเรียนรู้ร่วมกับเกมโดมิโน (3) สรุปผลรวบยอด โดยแผนมีคุณภาพในระดับมาก และมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 79.26/77.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ และมีประสิทธิผล เท่ากับ 0.7014 (ร้อยละ 70.14) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: จำนวน / สุภาชิต / คำพึงเพย / เกมโดมิโน / แบบฝึกทักษะ

¹ผู้รับผิดชอบบทความ: สุดาวดี พลคำมาก หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ E-mail: sudawadee.po@ksu.ac.th

¹นักศึกษาวิชาเอกการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

²อาจารย์สาขาวิชาเอกการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

Development of a Domino Game Combined with Skill-building Exercises to Promote Academic Achievement in Idioms, Proverbs, and Sayings for Fourth-grade Elementary School Students

Sudawadee Ponkummak¹ and Yaovared Rattanatrantong²

Abstract

This research aimed to 1) study the existing problems and needs, 2) create and evaluate the effectiveness of a lesson plan, 3) pilot test the lesson plan, and 4) assess student satisfaction with the teaching of idioms, proverbs, and sayings using domino games combined with skill-building exercises for fourth-grade students.

This research and development (R&D) study was divided into four phases: Phase 1 involved studying the current situation with three teachers and 25 students at Nong Bua Nai School. The tools used were interviews and tests, analyzed using frequency and percentage. Phase 2 involved creating an innovation with three experts and testing with a small group of nine students. The tools used were nine lesson plans and skill-building exercises, analyzed using Index of Item-Objective Congruence (IOC) and an effectiveness of 75/75. Phase 3 involved testing with 28 students from Kalasin Pittayasit Municipal School 1, selected specifically. Analysis was performed using the Wilcoxon Signed Rank Test and the effectiveness index (E.I.). Phase 4 involved evaluating the satisfaction of the 28 students using a three-level Likert scale questionnaire, analyzed using mean and standard deviation.

The research results found that: 1) The problem for teachers was that the content of the idioms did not have a literal meaning, causing students to be confused. 2) The developed learning management had 3 components: (1) introduction to learning, (2) learning development with domino games, and (3) summary of results. The plan had a high quality level and an efficiency (E_1/E_2) of 79.26/77.22, which was higher than the set criterion of 75/75, and an effectiveness of 0.7014 (70.14%). 3) The learning achievement after the learning management was significantly higher than before the learning management at the .05 statistical level. and 4) Students were highly satisfied with the learning management using domino games combined with skill exercises.

Keywords: Idioms / Proverbs / Sayings / Domino games / Skill practice

¹ **Corresponding Author:** Sudawadee Ponkummak, Bachelor of Education Program Kalasin University,
E-mail: sudawadee.po@ksu.ac.th

¹ Student, Primary Education, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

² Lecturer in Primary Education, Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University

1. บทนำ

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เพื่อใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสิ่งที่เกิดจากการเรียนวิชาภาษาไทย คือ การอ่าน วิเคราะห์ในสิ่งที่อ่าน การเขียนสะกดคำตามอักขระวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เขียนวิเคราะห์เขียนเชิงสร้างสรรค์ การฟัง การดู การพูด อย่างมีวิจารณญาณ พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ หลักการใช้ภาษาไทย คือ ศึกษากฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์เพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์และเพื่อความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญา ที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เรื่องราวของ สังคมไทยในอดีตและความงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภาคภูมิใจ ในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมและสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552)

จากสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สะท้อนผ่านผลการทดสอบ O-NET ปีการศึกษา 2565 ซึ่งพบว่ามีเพียงวิชาภาษาไทยเท่านั้นที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าร้อยละ 50 คือ 53.89 คะแนน ในขณะที่วิชาอื่น ๆ มีคะแนนเฉลี่ยค่อนข้างต่ำ ได้แก่ วิทยาศาสตร์ 39.34 คะแนน ภาษาอังกฤษ 37.62 คะแนน และคณิตศาสตร์มีคะแนนต่ำที่สุดเพียง 28.06 คะแนนแม้ในวิชาภาษาไทยเองยังพบปัญหาในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุดเพียง 37.85 คะแนน เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความแม่นยำในเรื่องคำราชาศัพท์ ระดับภาษา และการวิเคราะห์ชนิดของประโยค ข้อมูลจากการวินิจฉัยระบุว่านักเรียนมีข้อบกพร่องด้านความรู้สูงถึงร้อยละ 49.5 และด้านทักษะการเรียนรู้ร้อยละ 28.61 โดยเฉพาะการจับใจความสำคัญและการอ่านตีความ นอกจากนี้สภาพปัญหาดังกล่าวยังเกิดจากความสับสนในการทำข้อสอบ การอ่านใจหายไม่รอบคอบ และการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันในแต่ละสถานศึกษา ซึ่งเป็นประเด็นที่ต้องได้รับการแก้ไขในระยะยาว (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2566) การจัดการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยก็พบว่านักเรียนขาดความสนใจและความเข้าใจในเรื่องสำนวนไทยโดยเฉพาะนักเรียนในระดับประถมศึกษา เนื่องจากความยากในการทำความเข้าใจ (อาทิตยา แสงสุข และคณะ, 2558) ระบุว่า การเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องสำนวนไทย เป็นเรื่องยากแก่การทำ ความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กล่าวคือ นักเรียนไม่รู้จักความหมายของคำ ตีความไม่ได้ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยยังมีปัญหาในหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการออกเสียงคำที่มีตัวสะกด ออกเสียงไม่ถูกต้อง เขียนคำที่มีตัวการันต์ที่ไม่ค่อยได้ใช้ใน ชีวิตประจำวัน รวมถึงเรื่องสำนวนไทย ซึ่งนักเรียนรู้จักสำนวนไทยเป็นบางสำนวน นักเรียนรู้ชื่อสำนวนแต่ไม่สามารถอธิบายความหมายของสำนวนนั้นได้ (สงสุข ภาแก้ว, 2564) กล่าวว่า คุณค่าของสำนวนไทยทำให้ใช้ภาษาในด้านการพูดและการเขียนความเรียงได้ดีขึ้น เป็นการสืบทอดวัฒนธรรมของชาติเอาไว้มิให้สูญหาย แนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยการใช้เกมร่วมกับแบบฝึกทักษะ ซึ่งจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความรู้แล้วยังได้ความสนุกสนาน อีกทั้งการเรียนที่เกิดจากการที่ผู้เรียนสนใจด้วยตนเองนั้น จะสามารถจดจำได้ดีกว่าการเรียนแบบท่องจำ ผู้เรียนผ่อนคลาย ไม่เครียดกับการเรียนจนเกินไป อีกทั้งยังเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้

(ธนัญภัทร์ ศรีเนธิยวาทิน, 2564) กล่าวว่า การสอนโดยการใช้เกม (Game –Based Learning) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ การสอนที่มีรูปแบบการสอนที่หลากหลายผ่านการเล่นเกมที่สนุกสนานไม่เคร่งเครียด ได้รับความสนใจ มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนที่ดี เพลิดเพลิน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการ พัฒนาความสามารถในการเรียนได้เป็นอย่างมาก และเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน ประกอบกับการสร้างแบบฝึกทักษะที่น่าสนใจยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและเสริมแรงจูงใจผู้เรียน (ธนกร จำเริญนุสิต, 2566) กล่าวว่า Domino เป็นเกมที่มีความสนุกสนานในการเล่น รวมถึงยังสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นสนใจในการเล่น เพราะต้องใช้ความตั้งใจและสนใจผู้เล่นคนอื่น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ มาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวนไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมโดมิโนเป็น สิ่งที่สามารถนำไปพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนได้ เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่สนุก เข้าใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมใน กิจกรรม มีแรงจูงใจในการเรียน เมื่อนำแบบฝึกทักษะมาประกอบการจัดการเรียนรู้ด้วยแล้วย่อมทำให้นักเรียนได้รับการฝึกฝนสามารถจดจำเนื้อหาในบทเรียนได้ดี จะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

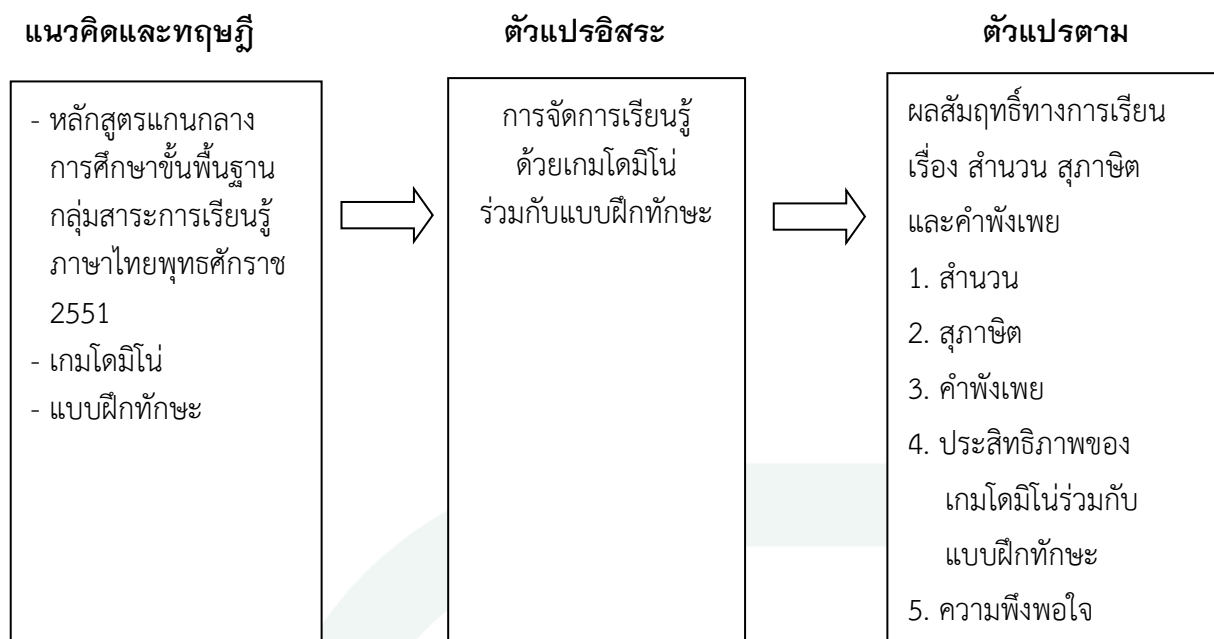
2.1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.3 เพื่อทดลองใช้เกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจำนวน สุภาพและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยกำหนดวิธีดำเนินการวิจัยเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้ด้วย เกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพและ คำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากสมุดบันทึกผลการเรียนประจำรายวิชา (ปพ.5) กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนหนองบัวใน อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ และสัมภาษณ์พร้อม ตรวจสอบผลงานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัวใน อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 25 คน ที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และสัมภาษณ์ ความคิดเห็นของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัวใน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากสมุดบันทึกผลการเรียนภาษาไทย ในเรียนประจำรายวิชา (ปพ.5) จะใช้สถิติความถี่และร้อยละ แต่หาก เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์นักเรียนและครูผู้สอนจะใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content

Analysis) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบและพัฒนาเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยต่อไป

ระยะที่ 2 การสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโน และการสร้างแบบฝึกทักษะ เพื่อกำหนดองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ วัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล พร้อมทั้งจัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำแผนจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดการจัดการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง แล้วนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ผลการประเมินด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน กำหนดเกณฑ์การยอมรับที่ระดับค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานต้องไม่เกิน 1.00 พร้อมปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้น นำไปหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเดี่ยว กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนหนองบัวใน อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 1 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำที่ใช้เนื้อหา สื่อและความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการพัฒนาเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ พร้อมปรับปรุงตามคำแนะนำของนักเรียน จากนั้นนำไปหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเล็กกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนหนองบัวใน อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 9 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน อย่างละ 3 คน โดยทำการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 ครั้ง ไม่รวมทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน ทำการเก็บคะแนนจากการเล่นเกมในแต่ละแผน และทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 75/75 พร้อมปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ภายหลังการทดลองกลุ่มเล็กก่อนนำไปทดลองใช้ในตอนต่อไป

ระยะที่ 3 การทดลองจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยในระยะนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดี่ยว ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest–Posttest Design) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล 1

กาฬสินธุ์พิทยาสถิธิ อำเภอมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 28 คน ได้โดยการเลือกแบบเจาะจงจากนักเรียนทุกคนในชั้นที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอน จากนั้นดำเนินการทดลองดังต่อไปนี้

3.1 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวนสุภาพและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 4 ก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้วิจัยจะสังเกตด้วยตัวเอง

3.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้เกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นพร้อมปรับปรุงมาแล้วในระยะที่ 2 จำนวน 9 แผน แผนละ 60 นาที โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 ครั้ง โดยผู้วิจัยเป็นผู้จัดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

3.3 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย หลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนทดลอง

3.4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวนสุภาพและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยสถิติทดสอบอันดับที่ของผลต่างของวิลคอกซัน (The Wilcoxon Signed Rank Test)

ระยะที่ 4 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาพและคำพังเพย เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาล ๑ กาฬสินธุ์พิทยาสถิธิ อำเภอมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 28 คน ที่ผ่านการทดลองจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะมาแล้ว ทำการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านปัจจัยนำเข้า ด้านกระบวนการ และด้านผลการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แปลความหมายระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.34 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.67 – 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

5. ผลการวิจัย

5.1 สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สำนวน สุภาพและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองบัวใน อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 พบว่า หน่วยการเรียนรู้ ที่นักเรียนมีคะแนนน้อยกว่าร้อยละ 60 เป็นจำนวนมาก คือ การบอกความหมายของสำนวน โดยมีนักเรียนถึงร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนน้อยกว่าร้อยละ 60 สาเหตุมาจากภาษาเปรียบเทียบ สำนวนเป็นถ้อยคำที่สร้างขึ้นจากการเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในชีวิต

ประจำวัน หรือเรื่องราวในอดีต เช่น "ว้าวหายล้อมคอก", "หนีเสือปะจระเข้" แต่นักเรียนจะพยายามตีความหมายของทุกคำในสำนวนนั้น ๆ ตามตัวอักษรการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ นักเรียน ป.4 ยังมีประสบการณ์ชีวิตที่จำกัด ทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงภาพการเปรียบเทียบนั้น ๆ กับสถานการณ์จริงได้ทันที จึงพบว่ามีความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อประเภทเกมและแบบฝึกทักษะ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นภาพพจน์และเข้าใจความหมายของสำนวนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน

5.2 การสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

5.2.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 นำสู่การเรียนรู้ เป็นขั้นตอนของการนำสู่การเรียนรู้ตามหลักการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ คือ การนำเข้าสู่บทเรียน หรือ การสร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 พัฒนาการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนหลักของการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ขั้นที่ 3 สรุปผลรวบยอด เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการตรวจสอบความเข้าใจและยืนยันการเรียนรู้

5.2.2 ความเหมาะสมของแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.63)

5.2.3 ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.71 – 3.97 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.40–0.72

5.2.4 ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 79.26/77.22 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75) และดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เท่ากับ 0.7014 คิดเป็นร้อยละ 70.14 ดังแสดงในตารางที่ 1 – 2

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ

แผนการจัดการเรียนรู้	ประสิทธิภาพ ของกระบวนการ (E ₁)	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E ₂)
1. จำนวน	75.56	
2. จำนวน	82.22	
3. จำนวน	80.00	
4. สุภาพิต	84.44	
5. สุภาพิต	77.78	77.22
6. สุภาพิต	77.78	
7. คำพังเพย	77.78	
8. จำนวน สุภาพิต และคำพังเพย	75.56	
9. จำนวน สุภาพิต และคำพังเพย	82.22	
รวมเฉลี่ย	79.26	77.22

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 79.26/77.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 2 ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เทคนิค 2W3P ร่วมกับเกมคำศัพท์

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
28	20	138	434	0.7014

จากตาราง 2 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึก ทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 4 มีค่า เท่ากับ 0.7014 คิดเป็นร้อยละ 70.14

5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนหลังการจัดการ เรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

5.4 ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโน ร่วมกับแบบฝึกทักษะ โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.63$, S.D. = 0.15) ผลการศึกษา ความพึงพอใจ ดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโน
ร่วมกับแบบฝึกทักษะ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านปัจจัยนำเข้า			
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	2.64	0.49	มาก
2. เกมมีความท้าทายความสามารถและน่าสนใจ	3.00	0.00	มาก
3. แบบฝึกทักษะมีความน่าสนใจ	2.79	0.42	มาก
เฉลี่ย	2.81	0.23	มาก
ด้านกระบวนการ			
4. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกลับด้านร่วมกับ แบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการเรียน	2.89	0.31	มาก
5. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับ แบบฝึกทักษะเพื่อให้นักเรียนฝึกฝนและพัฒนา เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน	2.18	0.39	ปานกลาง
6. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับ แบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน	2.79	0.42	มาก
ด้านกระบวนการ			
7. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับ แบบฝึกทักษะทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ในการเรียน	2.14	0.36	ปานกลาง
8. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง มีความเหมาะสม	2.89	0.31	มาก
เฉลี่ย	2.58	0.18	มาก
ด้านผลผลิต			
9. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับ แบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพดี และคำพังเพยมากขึ้น	2.07	0.26	ปานกลาง

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
10. การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.89	0.31	มาก
เฉลี่ย	2.48	0.21	มาก
เฉลี่ยรวม	2.63	0.15	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.63$, S.D. = 0.15) โดยด้านปัจจัยนำเข้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.81$, S.D. = 0.23) รองลงมาคือ ด้านกระบวนการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.58$, S.D. = 0.18) และด้านด้านผลผลิต มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.48$, S.D. = 0.21)

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีข้อค้นพบที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

6.1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 9 แผน มีความเหมาะสมในระดับมาก และผู้วิจัยได้มีการทดลองจัดการเรียนรู้พบว่า มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 79.26/77.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้ และมีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.7014 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความสามารถและพัฒนาการของผู้เรียน โดยมีกิจกรรมที่สร้างความสนใจและกระตุ้นแรงจูงใจผ่านการใช้เกมโดมิโนประกอบกับแบบฝึกทักษะ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง และฝึกคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ อีกทั้งการจัดลำดับกิจกรรมจากง่ายไปยาก การใช้คำชี้แจงที่ชัดเจน และมีตัวอย่างประกอบ ทำให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กับงานวิจัยของ มณฑา วิริยางกูร และคณะ (2565) ซึ่งได้พัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/81.11 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมที่ออกแบบอย่างเป็นระบบและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะในงานวิจัยครั้งนี้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียนเช่นเดียวกับงานวิจัยของ ชมพูนุท เมฆเมืองทอง และคณะ (2567) ที่พัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยด้วยเกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะ พบว่ามีประสิทธิภาพ 83.30/74.29 และผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้เกมร่วมกับแบบฝึกเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้จริง

6.2 ผลทดลองจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมโดมิโนช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความท้าทาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมมากขึ้น ผู้เรียนต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยง และการตัดสินใจระหว่างการเล่นเกม ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจความหมายของจำนวน สุภาพิตและคำพังเพยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้แบบฝึกทักษะที่ใช้ควบคู่กันยังมีการจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอนจากง่ายไปยาก ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนและฝึกฝนซ้ำหลายครั้ง เกิดความกระจำและความชำนาญ ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องจนมีนัยสำคัญทางสถิติสอดคล้องกับงานวิจัยของคุนิตา เดชะโชติ และจาง ชูคุณ (2561) ที่พบว่า การใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือช่วยสอนสามารถเสริมสร้างความจำและผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีความสนใจมากขึ้น มีความตั้งใจเรียนสูงขึ้น และมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยเฉพาะการใช้เกมที่เอื้อต่อการคิดเชิงวิเคราะห์และการจดจำอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ในครั้งนี้ที่นักเรียนสามารถจดจำความหมายของจำนวน สุภาพิต และคำพังเพยได้ดีผ่านกระบวนการเล่นเกมโดมิโนที่ต้องจับคู่ความหมายและเหตุการณ์ให้สอดคล้องกัน

6.3 ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพิตและคำพังเพย พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะสนุกสนานท้าทาย และใกล้เคียงกับการเล่นจริง ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลาย ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และรู้สึกว่าการเรียนไม่เคร่งเครียดเกินไป เกมโดมิโนช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสคิด วิเคราะห์ และปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ขณะเดียวกันแบบฝึกทักษะที่ประกอบในแผนการสอนมีความชัดเจน ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก ทำให้นักเรียนสามารถทำด้วยตนเองและเห็นความก้าวหน้า

ของตนเอง ส่งผลต่อทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และเกิดความพึงพอใจในกิจกรรมโดยรวมสอดคล้องกับงานวิจัยของชมพูนุท เมฆเมืองทอง และคณะ (2567) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมมีความน่าสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาภาษาไทยได้ง่ายขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการใช้เกมเป็นสื่อช่วยสอนสามารถสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ตรงกับผลการวิจัยครั้งนี้

7. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

7.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

7.1.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ ในช่วงแรกนักเรียนบางส่วนอาจยังไม่คุ้นชินกับรูปแบบกิจกรรมเนื่องจากกิจกรรมมีทั้งการเล่น เกม การจับคู่ความหมาย และการทำแบบฝึกทักษะควบคู่กัน ดังนั้นครูผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการเล่น เกม วิธีการจับคู่สำนวน สุภาษิตและคำพังเพย รวมทั้งเกณฑ์การให้คะแนนอย่างละเอียดก่อนเริ่มกิจกรรม อีกทั้งควรกำชับเรื่องการทำงานเป็นกลุ่มและการใช้เวลาระหว่างดำเนินกิจกรรม เพื่อให้กิจกรรมเป็นไปตามแผนที่วางไว้

7.1.2 ครูผู้สอนควรแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบคละความสามารถ เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อช่วยให้เกิดการระดมความคิด การแลกเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยภายในกลุ่ม ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงกว่าสามารถช่วยเพื่อนอธิบายความหมายหรือยกตัวอย่างสถานการณ์เพิ่มเติมได้ ขณะเดียวกันครูผู้สอนควรทำหน้าที่คอยให้คำแนะนำ สนับสนุน และดูแลความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

7.1.3 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องสำนวน สุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ในช่วงแรกของการจัดกิจกรรม นักเรียนบางคนอาจยังไม่สามารถเล่นเกมโดมิโน ได้อย่างถูกต้อง ทำให้เกิดความไม่มั่นใจหรือขาดแรงจูงใจ ครูผู้สอนควรเตรียมตัวอย่างการจับคู่ การอธิบายความหมาย และสถานการณ์ประกอบเพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจกติกาได้ง่ายขึ้น เมื่อผู้เรียนเริ่มเข้าใจหลักการจับคู่แล้วจึงให้ฝึกเล่นด้วยตนเอง นอกจากนี้ควรเสริมแรงทางบวก เช่น การชมเชย หรือให้รางวัลเล็ก ๆ แก่กลุ่มที่เล่นได้ถูกต้องหรือมีความร่วมมือที่ดี เพื่อสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนุก และส่งเสริมทักษะการตีความสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะในเนื้อหาอื่นของกลุ่มสาระภาษาไทย เช่น คำคล้องจอง คำซ้ำ ชนิดของคำ หรือสำนวนประเภทอื่น เพื่อดูผลที่เกิดขึ้นในแต่ละทักษะ และเพื่อขยายผลการวิจัยให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

7.2.2 ควรพัฒนาการใช้เกมโดมิโนร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคกลุ่มสัมพันธ์ หรือการใช้สื่อประสม เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพและสร้างนวัตกรรมที่หลากหลายในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

8. สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

8.1 สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ครูผู้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 1 หน่วยการเรียนรู้และเนื้อหาที่ครูเห็นว่านักเรียน เรียนไปแล้วไม่เข้าใจ คือ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ออมไว้กำไรชีวิต เรื่อง จำนวน สุภาพิต และคำพังเพยมีความหมายไม่ตรงตามตัวอักษร ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน

8.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 พบว่า 1) แบบฝึกทักษะ มีจำนวน 1 ชุด มีคุณภาพในระดับมาก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพิตและคำพังเพย มีจำนวน 9 แผน ในแต่ละแผนประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 นำสู่การเรียนรู้ ขั้นที่ 2 พัฒนาการเรียนรู้ร่วมกับเกมโดมิโน ขั้นที่ 3 สรุปผลรวบยอด มีคุณภาพในระดับมากทุกแผน และมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 79.26/77.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 ที่กำหนดไว้ โดยมีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7014 หรือคิดเป็นร้อยละ 70.14

8.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องจำนวน สุภาพิตและคำพังเพยสำหรับนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะ สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

8.4 ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมโดมิโนร่วมกับแบบฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวน สุภาพิตและคำพังเพยพบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยสูงสุดข้อ 2 เกมมีความท้าทายความสามารถและน่าสนใจ ($\bar{X} = 3.00$ S.D. = 0.00)

9. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร : การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกษม สุริยวงศ์. (2527). *เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา 2*. วิทยาลัยครุอุดรดิตถ์.
- กศยา แสงเดช. (2545). *แบบฝึก คู่มือการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญระดับประถมศึกษา*. แม่ค.
- คุณิดา เดชะชิต และจาง ชูคน. (20–21 สิงหาคม, 2561). *การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความจำด้านคำศัพท์ภาษาจีนสำหรับงานบริการในธุรกิจโรงแรม [Paper]*. การประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์นานาชาติ ครั้งที่ 1, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- เจือ สตะเวทิน. (2529). *สุภชาติไทย*. อัมรินทร์การพิมพ์.
- ชมพูนุท เมฆเมืองทอง, อิศริยาภรณ์ แสงปัญญา, สิริยากร กิตติกร และระชานันท์ ศรีกันทา. (2567). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องสำนวนไทยด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานร่วมกับแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 8(2), 32–42.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/soc-rmu/article/view/266928/180163>
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการสอน หน่วยที่ 10 และ 14*. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ซอนกลิ่น กาหลง. (2559). *การวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2559/121592/PDF/Kalong%20Sonklin.pdf>
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). *เทคโนโลยีการศึกษา : หลักและแนวปฏิบัติ*. ไทยวัฒนาพานิช.
- ณัฐพงษ์ เจริญพิทย์. (2542). *การวัดผลการเรียนวิทยาศาสตร์*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2545). *คู่มือการเขียนและการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา*. ชารอักษร.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนกร จำเริญนุสิต. (2566). *ผลการใช้ STAD ร่วมกับเกม Domino ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำไวพจน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนกกระทุง (เรียงราษฎร์อุทิศ 2)*. *วารสารนวัตกรรมการบริหารและการจัดการศึกษา*, 1(3), 51–62.
<https://so11.tci-thaijo.org/index.php/IAEM/article/view/1120/126>

ธนัญภัทร์ ศรีเนธิยวาทิน. (2564). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา. *วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 7(3), 40-55.

<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Palissueksabuddhaghosa/article/view/253003/173233>

นวลจิตต์ เขาวงกตพิงค์, เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า และชัชเจน ไทยแท้. (2545). *การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. สำนักงานปฏิรูปการศึกษา.

นาฏยา ปันอู่. (2543). *ผลของการเรียนแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ที่มีต่อเชาวน์อารมณ์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเกิด ควหาเวช. (2542). *นวัตกรรมการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.

บุญเชิด ภิญโญนันทพงษ์. (2527). *การทดสอบแบบอิงเกณฑ์: แนวคิดและวิธีการ*. O.S. Printing House.

บุญธรรม กิจปริดาภิสิทธิ์. (2537). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 4). พลัฒ์ลิขิต.

ปิยธิดา สังพะโณ. (2550). *การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการคูณเรื่องจำนวน สุภาพ และคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จ.สงขลา* [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sec_Ed/Piyathida_S.pdf

ภวิกา เลหาไพฑูรย์ และกมล โพธิ์เย็น. (2561). การสอนโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเลข 3 หลัก ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 14(2), 155-170.

มณฑา วิริยางกูร, ศิวะพัฒน์ โพธิ์ศรี และณัฐฐนิชา จำเริญ. (2565). พัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะภาษาไทยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง 1. *วารสารวิชาการธรรมทรรศ*, 22(3), 293-304.

<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/dhammathas/article/view/256297/174376>

รัชดาภาณุจน์ ไยดี. (2565). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนตารอด จังหวัดกำแพงเพชร* [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ ไม่ได้ดีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

<https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5504/3/RatchadkanYaidee.pdf>

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2565). *รายงานผลการวิเคราะห์ผลการทดสอบ O-NET ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน*. สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

- ส่งสุข ภาแก้ว. (2564). สำนวนไทยช่วยพัฒนาทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสาร. *วารสาร มจร. เลขปริทรรศน์*, 2(1), 128–138. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/MCUL/article/view/254693/171979>
- อภิลิทธิ ภาดพงศ์พันธุ์, รักพร ดอกจันทร์ และชนิดา ทาระเนตร์. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็นโดยการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการกลุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสา จังหวัดน่าน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อาทิตยา แสงสุข, ภูฟ้า เสวกพันธ์ และสนม ครุฑเมือง. (2558). ผลการใช้ชุดฝึกทักษะภาษาไทย เรื่อง สำนวนไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 17(3), 120–128. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/39226/32493
- Russo, J., Bragg, L., & Russo, T. (2021). How primary teachers use games to support their teaching of mathematics. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(4), 407–419. <https://iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/1302/536>