

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน

Enhancing Grade 6 Students Learning Achievement Foreign Loanwords in Thai
through Gamification-Based Instruction and Board Games

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนาหนอง (วิธานราษฎร์อนุกุล) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เกมกระดาน เพื่อพัฒนาทักษะการจำแนกคำภาษาต่างประเทศ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวหลังเรียน (One - Group Posttest Design) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.83 และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 2.94, S.D. = 0.12)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน, เกมกระดาน, คำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทย, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The purposes of this research were: 1) to compare the learning achievement on foreign loanwords in the Thai language of Grade 6 students after learning through gamification techniques combined with board games against the criterion of 75 percent, and 2) to study students' satisfaction with the learning management. The sample group consisted of 16 Grade 6 students from Wat Nanong School (Withanrat Anukul), Semester 1 of the 2025 academic year. The research instruments included lesson plans, a board game designed to develop skills in classifying foreign loanwords, a learning achievement test, and a satisfaction questionnaire. The research was conducted using a one-group posttest-only design (One - Group Posttest Design). Data were analyzed using mean, percentage, and standard deviation and t-test.

The findings revealed that students' post-learning achievement scores were significantly higher than the 75 percent criterion at the .05 level, with an average score of 80.83 percent. Additionally, students' overall satisfaction with the learning activities was at a high level ($\bar{X} = 2.94$, S.D. = 0.12).

Keywords: Gamification, Board Game, Foreign Loanwords in Thai, Learning Achievement

บทนำ (Introduction)

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และความรู้ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เป็นเหมือนสื่อกลางที่จะช่วยให้คนไทยสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองได้ ดังที่ Klueabphanichakul (1999) กล่าวถึงความสำคัญของภาษาไทยไว้ว่าภาษาไทยเป็นสมบัติของชาติ และเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเพราะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรมของไทยได้อย่างลึกซึ้ง และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการประกอบอาชีพ สอดคล้องกับ Mapa (2016) ที่กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการจดบันทึกความรู้ต่าง ๆ ทำให้เราสามารถศึกษาหาความรู้ ริเริ่มพัฒนาปัญญาของคนไทยได้

ภาษาจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการติดต่อสื่อสารกัน ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่เฉพาะคนในชาติเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการติดต่อกันของผู้คนทั่วทุกมุมโลก เพราะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันคนไทยมีการติดต่อสื่อสารกับคนต่างชาติมาโดยตลอดโดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต รวมไปถึงการติดต่อซื้อขาย จึงต้องมีการถ่ายทอด หรือยืมภาษาต่างประเทศอื่น ๆ มาเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ดังที่ Niljinda (1996) กล่าวถึงเหตุจำเป็นของการยืมภาษาอื่น ๆ มาใช้ในภาษาไทยว่า

เป็นความเกี่ยวพันกันในด้านสภาพแวดล้อม เชื้อชาติ และสัญชาติ Laolertworakul (2012) กล่าวถึงความสำคัญ ในการยืมคำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทยโดยสรุปคือ 1) เหตุผลด้านความจำเป็น เนื่องจากภาษาต้นทางที่นำมาใช้นั้นเป็นผู้พัฒนาแนวคิด ความเชื่อ อาหาร นวัตกรรมรวมถึงค่านิยม ซึ่งผู้ยืมภาษามาใช้นั้นรับเอาสิ่งดังกล่าวมาใช้จึงจำเป็นต้องยืมภาษาต้นทางมาใช้เช่นกัน 2) เหตุผลด้านจิตวิทยา คือเจ้าของภาษาที่เรายืมมาใช้ นั้นเป็นผู้คิดค้นภูมิปัญญา ความรู้ แนวคิด นวัตกรรมซึ่งไม่ปรากฏอยู่ในภาษาผู้ยืม จึงเกิดการยืมที่สืบเนื่องมาจากค่านิยมและทัศนคติ นอกจากนี้ยังเกิดจากการรับวัฒนธรรม ประเพณี และแนวปฏิบัติที่เป็นที่นิยมอีกด้วย

คำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทยนั้นได้ถูกกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (Ministry of Education, 2008 : 52) สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ป.6/3 รวบรวมและบอกความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย โดยการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยนั้นอยู่ในสาระการเรียนรู้เรื่องหลักภาษาซึ่งมีความสำคัญต่อการใช้ภาษาไทยเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากนักเรียนจะต้องมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้ต่อลักษณะที่สำคัญ หรือจุดเด่นของภาษาที่ยืมมาเพื่อที่จะสามารถปฏิบัติตามตัวชี้วัดที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ คือการรวบรวมและบอกความหมายของคำภาษาต่างประเทศได้ หากนักเรียนสามารถรวบรวมและบอกความหมายของคำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทยได้ ก็จะทำให้นักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์ลักษณะทางภาษา ส่งผลต่อเนื้อหานักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดียิ่งขึ้น ตลอดจนสามารถนำความสามารถในการวิเคราะห์และจำแนกไปใช้ในการเรียนเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยอื่น ๆ ได้

จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดนาหนอง (วิธานราษฎร์อนุกุล) พบว่า ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศ ในปีการศึกษา 2565 และ 2566 มีค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 60.31 และร้อยละ 40 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่หลักสูตรรายวิชาภาษาไทยกำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนยังอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน นอกจากนี้ จากรายงานผลการทดสอบระดับชาติ (O - NET) ประจำปีการศึกษา 2565 - 2566 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 - 2566 มีค่าเฉลี่ยร้อยละที่ตอบคำถามเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาได้ถูกต้องเพียงแค่อ้อยู่ที่ 30 และ 40 ตามลำดับ จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่ต้องจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศพบว่า Na Nongkhai (2025) ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยโดยใช้แนวความคิดรวบยอดเสริมด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่าการใช้แนวความคิดดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 อีกทั้ง Nimmuan (2025) ได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำยืมจากภาษาต่างประเทศโดยใช้การเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับเกมออนไลน์สำหรับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับเกมออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด จากงานวิจัยดังกล่าวจะพบว่าการพัฒนาจัดการเรียนรู้เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศนั้นจำเป็นต้องใช้วิธีการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความสุข ความน่าสนใจและทบทวนทบทวนคติเชิงบวกเพราะเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศนั้นเป็นเรื่องที่ยากและมีเนื้อหามาก

จากการสังเกตการจัดการเรียนรู้ในสาระอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทยที่ประสบความสำเร็จนั้น พบว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ดีขึ้น และนักเรียนมักมีความกระตือรือร้นต่อการแข่งขัน การเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันจึงเป็นแนวคิดที่เหมาะสมในการนำมาบูรณาการจัดการเรียนรู้ โดย Na Songkhla (2018) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของการแข่งขันเกม มากระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ การประยุกต์แนวคิดทางกลไกของเกมเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการตอบสนองของผู้เรียน เป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ กล่าวคือ การได้รับสิ่งตอบแทน การต้องการการยอมรับ การประสบความสำเร็จ การได้แสดงตัวตน ความต้องการในชัยชนะต่อการแข่งขัน และความมีน้ำใจนักกีฬา ขอบเขตของเวลา และผลสะท้อนกลับ เมื่อใช้สิ่งแวดล้อมเหล่านี้จึงทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู การเรียนอย่างรอบรู้ มีการแข่งขัน ความสำเร็จ มีสถานะตัวตน การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ได้แก่ การสะสมคะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ ระดับความสำเร็จ เป้าหมาย สิ่งตอบแทนเสมือน กระดานผู้นำและการมอบรางวัล จากการศึกษาขององค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ Chongmuenwai et al. (2018) ได้วิเคราะห์ไว้ว่า พบว่ามีองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่พบได้มาก ได้แก่ 1) การกำหนดชั้นของผู้เล่น 2) ของรางวัล 3) กระดานผู้นำ 4) แต้มสะสม 5) เวลา และ 6) ผลสะท้อนกลับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบการเรียนรู้โดย 1) ใช้ระบบสะสมแต้มเพื่อเก็บคะแนนนักเรียนจากการเรียนรู้และกำหนดรางวัลหรือเป้าหมายสำคัญ 2) สร้างระบบการแข่งขันที่ต้องท้าทายความรู้ความสามารถของนักเรียน 3) สร้างตารางอันดับที่เห็นได้ชัดเจนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนที่อยู่ในอันดับท้ายเกิดความกระตือรือร้น 4) กำหนดขอบเขตเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความรับผิดชอบและวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างแม่นยำ 5) นำผลสะท้อนกลับมาพัฒนากระบวนการเรียนรู้ต่อไป

การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสร้างความสนุกสนานให้กับชั้นเรียน แต่เป็นเพียงแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เท่านั้น ผู้วิจัยมีความต้องการสร้างสื่อประกอบการสอนเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่สามารถอ่านหรือจับต้องได้ เนื่องจากการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยนั้นเป็นเรื่องที่ยากจากการสอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนชอบเล่นเกมกระดาน เช่น เกมเศรษฐี เกมต่อคำศัพท์ เกมหมาป่า ผู้วิจัยจึงมีความต้องการนำแนวคิดเกมกระดานมาใช้ในการวิจัยนี้ด้วย โดยเกมกระดาน

เป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นรวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Srijantha et al, 2019) ทั้งนี้เกมกระดานจะต้องมีกติกาที่เข้าใจได้ง่าย ส่งเสริมและสอดแทรกให้นักเรียนเกิดความรู้ในระหว่างการเล่นเกมกระดานสอดคล้องกับ Orbe et al. (2018) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมกระดานไว้ว่า เป็นวิธีการที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อช่วยทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้ได้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกัน ใช้วิธีที่สนุกสนาน อีกทั้งช่วยกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ทั้งทักษะทางปัญญา และทักษะทางสังคมให้กับนักเรียน เนื่องจากลักษณะของเกมกระดาน มีการจำลองสถานการณ์ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน จึงสามารถกระตุ้นให้นักเรียนได้รับความรู้มากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

การใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการสร้างแรงจูงใจจากองค์ประกอบของเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ (Duangratanakechai, 2019) ดังที่ Mungseri (2023) ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันรวมกับการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการการสอนอ่านของเมอร์ต็อกซึ่งเป็นเทคนิคที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยแบ่งขั้นตอนการสอนเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน ทั้งการถามนำก่อนอ่าน การทำความเข้าใจศัพท์ การอ่านเนื้อเรื่อง การตรวจสอบความเข้าใจ และการฝึกทักษะผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น แผนภูมิหรือการเรียงประโยค เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับ Buaphan (2021) ที่ใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ามีงานนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาทักษะในรายวิชาภาษาอังกฤษเป็นส่วนใหญ่ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยโดยหวังว่าจะเป็นแนวทางในการใช้แนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย และพัฒนาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของนักเรียนโรงเรียนวัดนาหนอง (วิธานราษฎร์อนุกุล) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

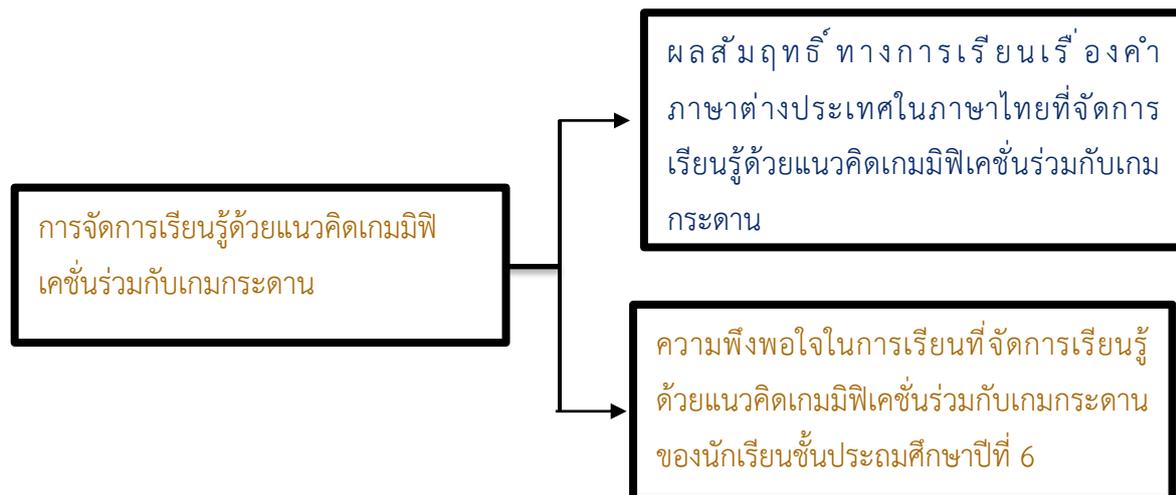
1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

จากการศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทยด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน โดยใช้กระบวนการจากการสังเคราะห์แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้ (Chongmuenwai et al, 2018) และใช้เกมกระดานร่วมกับแนวคิดดังกล่าว (Srijantha et al, 2019) จึงสามารถสังเคราะห์และออกแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Pre - Experimental Research) ดำเนินการทดลองแบบ One-Group Posttest Design โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



X	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน
O	หมายถึง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศ

โดยมีวิธีการวิจัยรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดนาหนอง (วิธานราษฎร์อนุกุล) อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดนาหนอง (วิธานราษฎร์อนุกุล) อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี จำนวน 16 คน เนื่องจากโรงเรียนวัดนาหนอง (วิธานราษฎร์อนุกุล) มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียนเท่านั้น

2. เครื่องมือวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยมีจำนวนทั้งสิ้น 8 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง แผนการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ส่วนได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาบาลี สันสกฤตในภาษาไทย จำนวน 2 ชั่วโมง 2) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาอังกฤษในภาษาไทย จำนวน 2 ชั่วโมง 3) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาจีนในภาษาไทย จำนวน 2 ชั่วโมง 4) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำภาษาเขมรในภาษาไทย จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดจัดทำขึ้นจากการศึกษาเอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2. เกมกระดานสำหรับการเรียนรู้เรื่องคำภาษาไทยต่างประเทศในภาษาไทย จำนวน 4 เกม ได้แก่ 1) เกมเอาแมวไปส่งเมือง 2) เกมเศรษฐีคำยืม 3) เกมหมาป่าภาษาต่างประเทศ 4) เกมภารกิจพิชิตคำยืม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการสร้างเกมกระดาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ แบบ 4 ตัวเลือกตอบ จำนวน 30 ข้อ ใช้ทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับเกมกระดาน

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิด เกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน มีลักษณะการตอบแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) แบ่งระดับความคิดเห็นตาม Likert Scale ได้แก่ มาก ปานกลาง และน้อย มีข้อความจำนวนทั้งสิ้น 15 ข้อ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการจัดกิจกรรมด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน 3) ด้านการใช้เกมกระดาน 4) ด้านการวัดและการประเมินผล

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. การตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและประเมินความสอดคล้องของแผนการเรียนรู้ ผลจากการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

2. การตรวจสอบคุณภาพของเกมกระดานเพื่อการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเกมกระดาน จำนวน 1 ท่าน และการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องและประเมินความสอดคล้องของเกมกระดาน ผลจากการประเมินพบว่า เกมกระดานทั้ง 4 เกม มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

3. การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00 ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้ปรับแบบทดสอบบางข้อให้มีความง่ายให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช) พบว่า มีค่าความยากง่ายรายข้ออยู่ระหว่าง 0.20 – 0.78 มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ที่ 0.10 – 0.76 มีการหาค่าความเชื่อมั่นด้วยสูตร KR-20 ได้ผลค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90

4. การตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ ร้อยละ 75

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ ร้อยละ 75 ใช้การทดสอบค่าที (t-test) แบบ One sample t – test

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ทดสอบ	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	t	p
หลังเรียน	16	30	24.25	3.99	80.83	1.75	0.05

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำยืมจากภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 โดยนักเรียนต้องมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.50 คะแนน ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยคะแนนในการทำแบบทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 24.25 คะแนน และมีผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 80.83 เมื่อทดสอบสมมติฐานแล้วพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ตารางที่ 2 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

ที่	ข้อความ	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา				
1.1	นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.00	0.00	มาก
1.2	นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน	2.88	0.33	มาก
1.3	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปยากอย่างเหมาะสม	2.56	0.61	มาก
1.4	เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาที่เรียน	3.00	0.00	มาก
1.5	เนื้อหามีความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจของนักเรียน	2.94	0.24	มาก

ที่	ข้อความ	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	เฉลี่ย	2.88	0.24	มาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน				
2.1	นักเรียนรู้สึกชอบการจัดกิจกรรมด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน	3	0.00	มาก
2.2	กิจกรรมเกมมิฟิเคชันช่วยให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียนภาษาไทย	3	0.00	มาก
2.3	การทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อสะสมคะแนนทำให้นักเรียนมีผลการเรียนที่ดียิ่งขึ้น	2.94	0.24	มาก
	เฉลี่ย	2.98	0.24	มาก
3. ด้านการใช้เกมกระดาน				
3.1	นักเรียนรู้สึกชอบการจัดกิจกรรมด้วยเกมกระดาน	3	0.00	มาก
3.2	นักเรียนได้รับความรู้เรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยจากการเล่นเกมกระดาน	3	0.00	มาก
3.3	กติกาในการเล่นเกมกระดานเข้าใจได้ง่าย สามารถเล่นด้วยตนเองได้	2.81	0.39	มาก
3.4	เกมกระดานสร้างความสนุกในการเรียนภาษาไทยให้กับนักเรียนมากยิ่งขึ้น	3.00	0.00	มาก
	เฉลี่ย	2.95	0.10	มาก
4. ด้านการวัดและการประเมินผล				
4.1	แบบทดสอบใช้เนื้อหาจากบทเรียนทั้งหมด	3.00	0.00	มาก
4.2	ผู้เรียนทราบผลคะแนนจากตารางผู้นำของตนเอง	3.00	0.00	มาก
4.3	ครูมีการประเมินผลที่โปร่งใสตรวจสอบได้	3.00	0.00	มาก
	เฉลี่ย	3.00	0.00	มาก
	รวม	2.94	0.12	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต่อการจัดการเรียนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 2.94$, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดคือด้านการวัดและการประเมินผลโดยอยู่ในระดับ

มาก ($\bar{x} = 3.00$, S.D. = 0.00) ลำดับถัดมาคือด้านการจัดกิจกรรมด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ($\bar{x} = 2.98$, S.D. = 0.24) ด้านที่ได้ลำดับที่ 3 คือด้านการใช้เกมกระดาน ($\bar{x} = 2.95$, S.D. = 0.10) อยู่ในระดับมาก และด้านที่ 4 คือด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 2.88$, S.D. = 0.24) อยู่ระดับความมากเช่นกัน

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย และของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 80.83 โดยสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

1. ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำภาษาต่างประเทศในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมาก การอธิบายผลดังกล่าวสามารถพิจารณาได้ว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันมีส่วนช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน โดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญของเกม เช่น การสะสมคะแนน การจัดอันดับ การได้รับรางวัล และการได้รับผลสะท้อนกลับทันที ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น นักเรียนรับรู้ว่าคุณเองมีเป้าหมายที่ชัดเจน และสามารถติดตามความก้าวหน้าของตนเองได้ จึงเกิดเจตคติเชิงบวกที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ และจากการสอบถามนักเรียนพบว่า นักเรียนชอบที่ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์สร้างรูปแบบการร่วมมือกันทำกิจกรรมเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ได้มีเพื่อนคอยช่วยเหลือหรือภูมิใจที่ได้ช่วยเหลือเพื่อน นอกจากนี้ การใช้เกมกระดานในกิจกรรมการเรียนรู้ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและการลงมือปฏิบัติ โดยเกมกระดานมีลักษณะการเล่นที่เน้นการคิด การวางแผน การแข่งขัน และความร่วมมือ ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการวิเคราะห์ความหมายของคำในภาษาไทยอย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งกิจกรรมยังช่วยลดความกดดันในการเรียนรู้เนื้อหาที่อาจมองว่ายากในรูปแบบการสอนปกติ เมื่อนักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน จึงเกิดความจำที่มีประสิทธิภาพ และนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ดังที่ Buaphan (2021) ใช้กิจกรรมเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงทำให้พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้งานวิจัยของ Mungseri (2023) ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการสอนของเมอร์ต็อก (MIA) พบว่า

ผลการเรียนเรื่องการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้งานวิจัยของ Boonsuaykhwan (2022) ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เห็นได้ชัด ซึ่งแนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ในชั้นเรียน ทั้งนี้ Suya (2022) ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันเพื่อศึกษาความผูกพันการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีระดับผลการเรียนแตกต่างกัน พบว่านักเรียนมีความผูกพันในการเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คืออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.68) เนื่องจากแนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มแรงจูงใจ และเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า เกมสามารถเพิ่มทักษะและประสิทธิภาพของการเรียนรู้ได้ จึงสรุปได้ว่าการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดานมาจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนานักเรียนให้เกิดความสามารถต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเพราะนักเรียนเกิดความสนุกในการเรียนและส่งเสริมบรรยากาศเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับเกมกระดาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 2.94$, S.D. = 0.12) แสดงให้เห็นว่านักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการเรียนและมองว่าตนเองเป็นผู้เรียนรู้ที่มีความหมายในกระบวนการ ซึ่งครูใช้วิธีการประเมินผลแบบโปร่งใสและเปิดเผยคะแนนอย่างชัดเจนผ่านตารางผู้นำ ช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจและความพยายามที่จะพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น อีกทั้งการเรียนรู้แบบกลุ่มยังช่วยให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีขึ้น รู้จักแบ่งหน้าที่ รับผิดชอบ และให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน จากการสอบถามนักเรียนได้ข้อสรุปว่า นักเรียนรู้สึกมีแรงกระตุ้นในการทำกิจกรรม เพราะกิจกรรมการแข่งขันทำให้ต้องตื่นตัวตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Boonsuaykhwan (2022) ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อศึกษาความสุขในการเรียนรู้พบว่า การจัดการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความสุขในการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงก่อนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการใช้วิธีการที่มีทั้งการแข่งขัน ระดับ รางวัล และตารางอันดับ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น ต้องการที่จะเป็นผู้ชนะและต้องการรางวัล อีกทั้งยังสังเกตจากใบหน้า รอยยิ้ม และเสียงตะโกนจากการได้รับชัยชนะ หรือได้รับของรางวัล เกิดแรงกระตุ้นภายในกับนักเรียนได้ นอกจากนี้ Kapp (2012) กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า การจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทำให้นักเรียนเกิดแรงขับเคลื่อนจากภายในที่เกิดจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รวมถึง Maulana (2019) ที่ได้นำเกมกระดานไปใช้ในการพัฒนาทักษะทางการพูดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลของแบบทดสอบการพูดหลังการใช้บอร์ดเกมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกม

ซึ่งแนวคิดและวิธีการทั้งสองนั้น เป็นการเพิ่มโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน สร้างความเข้าใจและความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย (Recommendations)

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1. การจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันมักสร้างแรงกดดันจากการแข่งขันให้กับนักเรียน ครูจึงควรสร้างข้อตกลงและแบ่งกลุ่มให้ความสามารถของนักเรียนในแต่ละกลุ่มเท่า ๆ กันเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในการแข่งขัน

2. จัดทำเกมกระดานที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับวัยของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานจากเกมกระดานอย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้การเกณฑ์การประเมินตามการวิเคราะห์พัฒนาการของนักเรียน เช่น แนวคิดของ Jean Piaget และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของเกมกระดานได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้กับการวิจัยหรือพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้เรื่องหลักและการใช้ภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ

2. ควรนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมกระดานไปใช้กับการวิจัยหรือพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้เรื่องหลักและการใช้ภาษาไทยเรื่องอื่น ๆ

References

- Ministry of Education. (2008). The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (2008). Bangkok: Kurusapa Ladprao Printing House. [In Thai].
- Kleabpanichkul, K. (1999). Thai language usage. Bangkok: Odean Store. Na Songkhla, J. (2018). Digital learning design. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai].
- Na Songkhla. (2018). *Digital learning design*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai]
- Mungsri, N. (2023). Effects of learning management integrating Murdoch's Integrated Approach (MIA) with gamification to enhance English reading comprehension ability of Grade 7 students [Independent study, Silpakorn University]. [In Thai].
- Na Nongkhai, S et al. (2025). *The development of learning management plans in the topic of loanwords in Thai language...* Pathumthep Wittayakarn School, Nongkhai Province. Journal of Humanities and Social Sciences Songkhla Rajabhat University.
- Niljinda, N. (1996). Foreign languages in Thai. Sakon Nakhon: Department of Thai Language, Faculty of Humanities and Social Sciences, Sakon Nakhon Rajabhat Institute.

- Jongmuenwai, B., et al. (2018). Gamification for learning. Nakhon Ratchasima: Faculty of Science and Technology, Nakhon Ratchasima Rajabhat University. [In Thai].
- Nimnuan, S et al. (2025). *The development of learning achievement in Thai language on foreign loanwords through inquiry-based learning combined with online games for Grade 9 students*. Panyapat Journal of Social Sciences, 7(2), 313–322. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSSP/article/view/280648>
- Chongmuenwai, B et al. (2018). (2019). Gamification for learning. *Journal of Applied Information Technology*, 4(2), 34–43. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/184468/129912>. [In Thai]
- Buaphan, P. (2021). Effects of board game activities on enhancing English speaking skills of Grade 7 students [Independent study, Silpakorn University]. [In Thai].
- Mapa, M. (2016). Foreign languages in Thai. Udon Thani: Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University. [In Thai].
- Srijantha, S. (2019). Creating and using games for learning through active learning: Creating a new-generation classroom filled with happiness. EDUCA. Retrieved from <https://www.educathai.com/events/2019/44>. [In Thai].
- Duangrattanakchai, S. (2019). Game-based learning: An alternative for modern science education. IPST Magazine, 47(216), 25–30. [In Thai].
- Boonsuaykhwan, S. (2022). Development of Thai literature learning achievement and learning happiness of Grade 9 students through gamification and feedback [Master's thesis, Silpakorn University]. [In Thai].
- Suya, S. (2022). Effects of learning activities via web applications based on gamification concepts on learning engagement of Grade 6 students with different academic achievement levels [Master's thesis, Silpakorn University]. [In Thai].
- Laolertworakul, A. (2012). Bangkok: Thai Language Institute, Bureau of Academic Affairs and Educational Standards, Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education. *Thai language norms*, 3(2) [In Thai]
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*: John Wiley & Sons.
- Maulana, R. A. (2019). "The use of board game for improving students' English-speaking ability". Thesis Submitted as a Partial Requirements for The Degree of Sarjana in English

Education Study Program The state institute for Islamic studies of Bengkulu. Orbe, A. Roji, E. Garmendia, L. and Cuadrado, J, (2018). *Urban Planning Board Game: A Cooperative Serious Game*. Proceedings of the European Conference on Games-based Learning, October: 509 – 515.

Orbe, et al. (2018). *Urban Planning Board Game: A Cooperative Serious Game. Proceedings of the European Conference on Games - based Learning, October, 509 – 515.*