

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำประสม
โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี

สารนิพนธ์
ของ
ศิริพร ทรัพย์ดี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
กันยายน 2552

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำประสม
โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี

บทคัดย่อ
ของ
ศิริพร ทรัพย์ดี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา
กันยายน 2552

ศิริพร หารดี (2552). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำประสม โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขจรศรี ชาทิกานนท์.

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำประสม ของนักเรียนโดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี รวม 100 คน สุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มควบคุม 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ใช้แผนการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ t-test แบบ Dependent Group

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำประสม หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำประสม หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำประสม สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

A COMPARISON OF MATHAYOMSUKSA III STUDENTS' ACHIEVEMENT ON LEARNING
A COMPOUND WORDS THROUGH GAMES AND THE CONVENTIONAL
METHOD, FOR MATHAYOMSUKSA III STUDENTS'
OF DEMONSTRATION SCHOOL, THEPSATRI
RAJABHAT UNIVERSITY, LOPBURI

AN ABSTRACT
BY
SIRIPORN RATDEE

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Secondary Education
at Srinakharinwirot University

September 2009

Siriporn Ratdee. (2009). *A Comparision of Mathayomsuksa III Students' Achievement on Learning a Compound Words Through Games and the Conventional Method for Mathayomsuksa III Students of Demonstration School, Thepsatri Rajabhat University*. Masters' Project, M.Ed. (Secondary Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Assist. Prof. Kachornsri Jatikananda.

The purpose of this study was to compare the students' achievement on learning a compound words through games and conventional method.

The sample consisted of 100 Matayomsuksa III students, Demonstration School Thepsatri Rajabhat University, first semester of the 2009 academic year. Fifty students were assigned into each group; the experimental group and the control group through the Cluster Random Sampling. The Randomized Control Group Pretest - Posttest Design was used in the study.

The instrument used in this study consisted of lesson plans and the learning achievement test on a compound words. The t-test for Dependent Samples were used in this study.

The results of the study indicated that:

1. The students' achievement of the experimental group was significantly higher after the experiment at .01 level.
2. The students' achievement of the control group was significantly higher after the experiment at .01 level.
3. The students' achievement of the experimental group was significantly higher than the control group at .01 level.

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถ ความเมตตา ช่วยเหลืออย่างดียิ่ง จากผู้ช่วยศาสตราจารย์สุมานัน รุ่งเรืองธรรม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ขจรศรี ชาทิกานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนให้คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้สารนิพนธ์ให้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บังอร พานทอง ที่กรุณาตรวจแก้ไขและบทความย่อภาษาอังกฤษของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และกัลยาณมิตร เพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการมัธยมศึกษา กลุ่มการสอนภาษาไทยทุกท่าน ที่คอยเป็นกำลังใจให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดีมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาแด่พระคุณบิดามารดา ญาติผู้ใหญ่ ตลอดจนครูทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนด้วยความเมตตา และประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จได้จนถึงทุกวันนี้

ศิริพร ทรัพย์ดี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม.....	7
ความหมายของเกม.....	7
ประเภทของเกม.....	8
จุดมุ่งหมายของการใช้เกม.....	10
การนำเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้.....	12
เกมประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย.....	15
ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย.....	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	21
เอกสารที่เกี่ยวกับคำประสม.....	22
คำประสม.....	23
คำซ้อน.....	24
คำซ้ำ.....	27
คำสมาส.....	28
คำสนธิ.....	30
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	32
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	32
ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	33
ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	36
งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	40

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	43
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	43
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	46
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	46
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	53
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	53
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	53
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	53
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	56
อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า	56
ข้อเสนอแนะ.....	58
บรรณานุกรม.....	59
ภาคผนวก.....	64
ภาคผนวก ก.....	65
ภาคผนวก ข.....	68
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	80

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแบบแผนการวิจัย.....	46
2 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	51
3 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู.....	51
4 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมของนักเรียนระหว่าง กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม.....	52

บัญชีภาพประกอบ

ตาราง

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

6

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันถือได้ว่าเป็นยุคแห่งการเรียนรู้และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ซึ่งมีผลทำให้ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นเราจึงต้องค้นคว้าหาความรู้อยู่ตลอดเวลา เพื่อปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก และสิ่งสำคัญที่จะทำให้เรามีความรู้กว้างขวางขึ้นก็คือการอ่านหนังสือและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 การจัดการเรียนการสอนเน้นให้ มีการจัดการศึกษาให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่และต้องจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนการสอนจึงมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสื่อใกล้ตัวที่มีอยู่ในท้องถิ่นเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในปัจจุบันได้เปลี่ยนแนวคิดไปจากเดิม โดยไม่เน้นการอ่านออกเขียนได้เพียงอย่างเดียว แต่มุ่งหวังให้นักเรียนได้นำความรู้ ความสามารถไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546: 21)

จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนที่ผ่านมา พบว่าอยู่ในระดับไม่น่าพอใจ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สนใจการเรียนวิชาภาษาไทย และเห็นว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อ เป็นผลให้นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การใช้รูป - เสียงของ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ การสร้างคำและการใช้คำซึ่งนับว่าเป็นปัญหาอย่างมาก จากปัญหาดังกล่าวนี้ จีระธาดา ก้าวพิสมัย (2545: 3) และวิภาวี แป้นเรือง (2546: 3) มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าความล้มเหลว ในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยส่วนใหญ่เกิดจากสภาพการจัดการเรียนรู้ไม่เหมาะสมกับสภาพสังคม ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ครูผู้สอนบางคนสอนภาษาไทยโดยเน้นเนื้อหา สอนให้นักเรียนจำ บางคนสอนโดยเน้นกระบวนการ แต่วัดความรู้ความจำ และแม้ว่าครูส่วนใหญ่ได้ใช้กระบวนการเรียนภาษาและกระบวนการกลุ่มในระดับมากที่สุด การจัดการเรียนรู้ก็ยังไม่ประสบผลสำเร็จ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสิงห์บุรี. 2549: 13)

จากการวิเคราะห์สาเหตุที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำ พบว่าสาเหตุอย่างหนึ่งสืบเนื่องจากวิธีสอนของครู ดังนั้น ครูผู้สอนจึงต้องพัฒนาตนเองโดยค้นคว้าหาความรู้เรื่องการสอน การผลิตสื่อและใช้สื่อ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ และหลักการของหลักสูตรตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา มาตราที่ 24 เน้นการจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัด มีการฝึกทักษะกระบวนการคิด การประยุกต์

ความรู้มาให้เกิดประโยชน์ และเน้นการจัดกิจกรรมให้นักเรียน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน ใฝ่รู้ โดยจัดสภาพแวดล้อม สื่อการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับรายงานการวิจัยของ อรุณศรี แสงแก้ว (2530: 37) และขวัญหทัย สม์ครุณ (2541: 102) ซึ่งสรุปได้สอดคล้องกันว่า การที่ครูเข้าใจวิธีการสอน และทราบปัญหาที่แท้จริง จะทำให้ครูสามารถนำวิธีการสอนมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ให้ได้ผลดียิ่งขึ้น ซึ่งวิธีการแก้ไขที่สำคัญที่สุดคือ วิธีการสอนของครู ครูต้องมีเทคนิควิธีการสอนหลากหลาย และรู้จักเลือกใช้อย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ จัดสถานการณ์การเรียนการสอนให้นักเรียนมีส่วนร่วม โดยนำเอานวัตกรรมทางการศึกษาซึ่งมีอยู่หลากหลายเข้ามาใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและธรรมชาติของวิชา จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีรูปแบบที่แปลกใหม่ขึ้น ซึ่งจะสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นและชอบสิ่งแปลกใหม่ท้าทาย นวัตกรรมการศึกษาที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีหลายลักษณะ เช่น นวัตกรรมศึกษามวลชน ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ สื่อวิทยุกระจายเสียง นวัตกรรมศึกษารายบุคคล ได้แก่ บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน หรือนวัตกรรมการศึกษาเป็นกลุ่ม ได้แก่ การประชุม การอภิปราย และเกม เป็นต้น ในกลุ่มนวัตกรรมการศึกษา นี้ เกมเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพราะการใช้เกม เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการแข่งขันกันอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีกฎเกณฑ์แน่นอน โดยการเล่นเกมนั้น มีส่วนประกอบสำคัญ คือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์ (สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรชัย. 2538: 206) เกมสามารถนำมาเป็นสื่อในการสอนเพื่อทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เพราะเกมมีกฎ กติกา และการตัดสินใจผลแพ้ ชนะ ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานตื่นตัว ทำให้การเรียนรู้บรรลุจุดประสงค์ได้โดยเร็ว ช่วยลดเวลาในการสอน เหมาะกับเด็กในระดับอนุบาลไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพราะเด็กในวัยนี้ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบที่จะเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาและเพื่อสนองความต้องการทางด้านร่างกายได้

นอกจากนี้การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้อย่างทำได้หลายวิธีและสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับเนื้อหาต่าง ๆ ได้ เช่น เกมฝึกนับตัวเลข เกมเกี่ยวกับการสะกดคำ เกมออกเสียงคำศัพท์ เกมฝึกออกเสียงของคำ เกมทายความหมายของคำ เกมวิเคราะห์คำศัพท์ เกมการแข่งขันเปิดพจนานุกรม เกมเรียงประโยค ฯลฯ เกมเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าทางการเรียนรู้และสติปัญญาของเด็ก จึงอาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อการเรียนภาษาไทยเป็นอย่างมาก (ลลิตา อุ่นทอง. 2550: 3)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ คือ

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง คำประสม
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้เรื่อง คำประสม

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 100 คน ได้จากสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับสลากมา 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ 2 แบบ คือ
 - 1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 1.2 การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู
2. ตัวแปรตาม ได้แก่

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม

ระยะเวลาในการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการทดลองใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำประสม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โดยใช้เวลาในการสอนจำนวน 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 18 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

1. คำประสม
2. คำซ้ำ
3. คำซ้อน
4. คำสมาส
5. คำสนธิ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญทางด้านร่างกาย และสติปัญญาโดยมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยอาจจะเป็นการแข่งขันรายบุคคลเป็นคู่ หรือเป็นหมู่คณะก็ได้ เกมจะประกอบไปด้วยกฎ กติกา และผู้เล่นในการเล่น ผู้นำเกมจะต้องแจ้งกฎเกณฑ์หรือกติกาให้ผู้เล่นแต่ละคนทราบเป็นอย่างดี ผู้เล่นจะต้องทราบเทคนิคในการเล่น บทบาทหน้าที่ของตนและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์การแข่งขันอย่างเคร่งครัด เมื่อเกมการแข่งขันสิ้นสุดแล้วจะมีการตัดสินแพ้ชนะ การเล่นเกมมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ รักความยุติธรรมและถูกต้อง เพื่อให้เกิดความสามัคคี ช่วยให้เกิดทักษะบางประการแก่ผู้เล่น ช่วยพัฒนาทักษะทางกาย พัฒนาการคิด สติปัญญา กระตุ้นการทำงานของสมอง และเพื่อพัฒนาการทางด้านอารมณ์

2. คำประสม เป็นคำที่สร้างจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไป นำมาประสมกัน เกิดคำใหม่ที่มีคำหมายเดิม อาจเป็นคำไทยแท้หรือคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ ชนิดของคำประสมได้แก่ คำประสม คำซ้ำ คำซ้อน คำสมาส คำสนธิ

3. การจัดการเรียนรู้เรื่องคำประสมโดยใช้เกม หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยจัดเป็นระบบการเล่นที่ได้รับความรู้ ผู้เล่นจะเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อสิ้นสุดแล้วจะมีการตัดสินแพ้ชนะและจะได้รับคะแนนจากการร่วมกิจกรรมเกม และได้รับความรู้ที่เกิดจากเกมในแต่ละเกม ในงานวิจัยฉบับนี้ใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำประสม ได้แก่

- 3.1 เกมต่อคำสัมผัสคล้องจอง
- 3.2 เกมคู่แท้
- 3.3 เกมภาพปริศนา

- 3.4 เกมบอกรับ
- 3.5 เกมแต่งประโยค
- 3.6 เกมฝึกประสาท วัตถุไหวพริบ
- 3.7 เกมเล่าเรื่อง
- 3.8 เกมปริศนาคำทาย
- 3.9 เกมปริศนาอักษรไขว้

เกมที่นำมาประกอบการจัดการเรียนรู้จะพิจารณาถึงความเหมาะสมของเนื้อหา และวิธีการเล่นเป็นสำคัญ ซึ่งแต่ละเกมจะมีขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำ ครูชี้แจงการเรียนรู้โดยใช้เกมและเตรียมความพร้อมโดยทบทวนบทเรียนเดิม เรื่องของคำ โดยการสนทนา อภิปราย และการตอบคำถาม

2. ขั้นสอน

2.1 นักเรียนศึกษาเรื่องคำประสมจากเอกสารประกอบการเรียนการสอน

2.2 นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกมแต่ละเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา เล่นไปตามกฎ

กติกาของแต่ละเกม

2.3 นักเรียนประเมินผลการเรียนรู้จากการเล่นเกมและเก็บรวมคะแนนไว้

3. ขั้นสรุป นักเรียนและครูอภิปรายสรุปสาระและความรู้จากการเล่นเกม

4. การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู กลุ่มสาระภาษาไทย หมายถึง การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูของสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูแจ้งสาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และจุดประสงค์การเรียนรู้

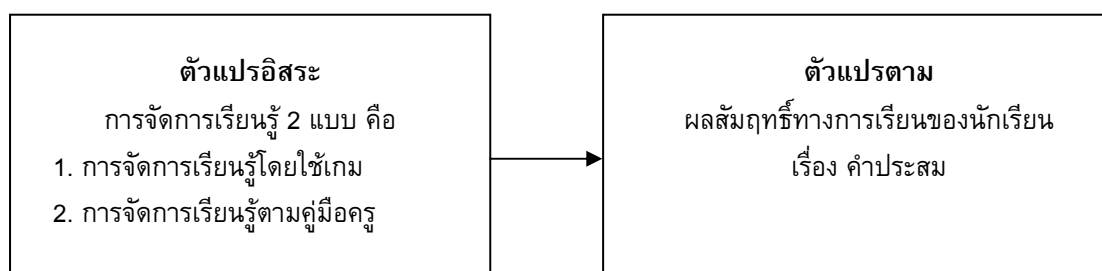
2. ขั้นสอน นักเรียนศึกษาใบความรู้ ครูบรรยายเนื้อหาเสริมและดำเนินการไปตามแผนการสอนในคู่มือครูแต่ละหน่วย

3. ขั้นสรุป นักเรียนและครูอภิปรายสรุปสาระและความรู้ นักเรียนจดสาระความรู้ลงในสมุดและทำแบบทดสอบท้ายกิจกรรม

4. ขั้นวัดและประเมินผล นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจและการนำไปใช้จากการเรียนเรื่องคำประสม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ซึ่งประเมินได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ที่ได้ผ่านการทดลองและหาคุณภาพแล้ว

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกม
 - 1.1 ความหมายของเกม
 - 1.2 ประเภทของเกม
 - 1.3 จุดมุ่งหมายของการใช้เกม
 - 1.4 การนำเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้
 - 1.5 เกมประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย
 - 1.6 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้
 - 1.7 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้เกม
2. เอกสารเกี่ยวกับคำประสม
 - 2.1 คำประสม
 - 2.2 คำซ้ำ
 - 2.3 คำซ้อน
 - 2.4 คำสมาส
 - 2.5 คำสนธิ
3. เอกสารเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.4 งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกม

1.1 ความหมายของเกม

ราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 139) อธิบายความหมายของเกม ไว้ว่า หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน

วิมลศิริ ร่วมสุข (2522: 20) ให้ความหมายไว้ว่า เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นจะต้องเล่นตามกฎ กติกาที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดการเล่น จะต้องมียุทธแพ้ – ชนะ

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524: 1) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกาที่ไม่ยากนัก เป็นกิจกรรมที่มุ่งฝึกทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน เพื่อทดสอบสมรรถภาพทางกาย หรือเป็นการเล่นเพื่อเลียนแบบสัตว์หรือเครื่องจักร หรืออาจจะหมายถึงการแข่งขันกีฬา เช่น กีฬาโอลิมปิก กีฬาเอเชียนเกมส์ หรืออาจจะหมายถึงการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล ฯลฯ

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2527: 86) อธิบายว่า เกมและการละเล่นเป็นทั้งกิจกรรมและวิธีการที่สร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ รับรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจ ใช้สติปัญญาฝึกการสังเกต และไหวพริบในการแก้ปัญหา ตลอดจนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความเจริญทางจิตใจอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดีของสังคม

จุลจักร โนนพันธ์ (2528: 24) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่กำหนดกฎเกณฑ์ การเล่นที่แน่นอน อาจจะมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกายและสติปัญญา

ดวงเดือน วังสินธุ์ (2533: 16) อธิบายว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน ที่มีเวลากำหนดแน่นอน มีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อน และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2538: 249) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและมีกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบสำคัญของเกมคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

ศศิธร วัฒนลักษณ์ (2542: 435) ให้ความหมายของเกม ไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีการแข่งขันและมีกฎเกณฑ์ กติกาต่าง ๆ มีการปรับแพ้ชนะ แต่มิได้มุ่งให้เล่นอย่างเอาเป็นเอาตายกัน จุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ ต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 ขึ้นไป ซึ่งจะต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ หรือกติกาที่กำหนดขึ้น เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะต้องมียุทธแพ้ – ชนะ โดยจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานและฝึกทักษะทางร่างกายหรือสติปัญญาให้แก่ผู้เล่น

1.2 ประเภทของเกม

ฟอง เกิดแก้ว (2512: 137–141) ได้แบ่งชนิดของเกมตามประเภทของวิธีการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเกมแบบนิยาย คือ การเล่นเกมเลียนแบบ เป็นเกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็กและชั้นประถม ครูเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาเล่าให้เด็กฟังและให้เด็กแสดงตาม เป็นกิจกรรมให้มีความสุขกับเด็ก เด็กได้ออกกำลังกายไปด้วยเพราะเป็นการเล่นสนองธรรมชาติของเด็ก

2. การเล่นที่มีจุดหมายหรือที่หมาย คือ เป็นการเล่นที่มีกำหนดกฎเกณฑ์และมีระเบียบการเล่น โดยผู้เล่นมีจุดหมายในการปฏิบัติ คือ ให้เป็นผู้ชนะเลิศในการเล่น โดยสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและรวดเร็ว เป็นเกมที่ฝึกประสาท กล้ามเนื้อ ไหวพริบ ความคิด และการตัดสินใจอย่างฉับพลัน ฝึกความเป็นผู้นำ ให้มีความสุข ความสนุกสนาน คลายความตึงเครียดทางอารมณ์ จิตใจ และสมอง ทั้งได้ออกกำลังกายไปด้วย

3. การเล่นประเภทไล่หนีและจับ คือ การเล่นเพื่อตะแคง จับ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไว ความอดทนของกล้ามเนื้อ และระบบหายใจ

4. การเล่นแข่งขันเป็นรายบุคคล คือ การเล่นเป็นการแข่งขันแพ้ชนะ โดยอาศัยกิจกรรมที่ต้องออกแรง การเล่นประเภทนี้ไม่เน้นการต่อสู้อย่างจริงจัง เป็นการเอาแพ้เอาชนะกันโดยไหวพริบ ความรวดเร็วและเทคนิค สามารถเอาชนะกันได้ในเวลาอันสั้น เป็นการสร้างประสบการณ์ในการแข่งขัน และการแพ้ชนะทำให้เกิดความพึงพอใจ ไม่เสียใจและไม่ดีใจเมื่อเกิดพลาดพลั้ง

5. การเล่นแบบผลัด คือ การแข่งขันเป็นหมู่ๆ จำนวนผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป การแข่งขันถือหลักการทำให้เสร็จก่อน การเล่นจะใช้อุปกรณ์หรือไม่ก็ได้ การแข่งขันจะต้องมีเส้นเริ่มและเส้นกลับตัว โดยแต่ละพวกไม่ยุ่งเกี่ยวกันหรือแทรกแซงกับพวกอื่น ๆ ลักษณะของการเล่น เป็นไปในทำนองที่มีการส่งต่อหรือเวียนกันเป็นทอดจนกระทั่งถึงคนสุดท้าย การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับความรวดเร็วในการเล่น โดยถูกต้องตามกติกาให้เสร็จก่อนพวกอื่น ๆ ที่ร่วมแข่งขัน

6. การเล่นที่มีการแข่งขันประเภทหมู่ คือ การเล่นที่มีการแข่งขันเป็นพวกทำให้สมาชิกของแต่ละพวกร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติเพื่อให้มีชัยชนะในการแข่งขันกับหมู่อื่น ๆ เป็นการสร้างความสามัคคี การเล่นและการทำงานร่วมกัน การแข่งขันในด้านความร่วมมือ ทำให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความสามารถของตน ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น รู้จักแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

สมพล รูปบุชา (2524: 15) ได้แบ่งเกมภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมการสอนวรรณคดีไทย เช่น เกมแข่งขันจับคู่ตัวละครในวรรณคดี เกมหาคำ ศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกัน เกมทายชื่อตัวละครในวรรณคดี เกมตอบปัญหาทางวรรณคดี เป็นต้น

2. เกมการใช้ภาษาไทย เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมแข่งขันอ่านคำ เกมเปิดพจนานุกรม เกมหาตรงกันข้าม เกมเรียงประโยค เป็นต้น

3. เกมหลักภาษาไทย เช่น เกมคำเป็นคำตาย เกมลักษณะนาม เกมวรรณยุกต์ เกมอักษรนำ เกมแข่งขันเรียงคำ เกมคำประสม เป็นต้น

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535: 8) แบ่งเกมออกเป็น 10 ชนิด ได้แก่

1. การเล่นเกมเลียนแบบ หรือการเล่นสมมุติ
2. การเล่นเกมฝึกประสาท
3. เกมการแข่งขัน
4. เกมการต่อสู้
5. เกมทดสอบสมรรถภาพทางกาย

6. การล่นนำไปสู่กีฬา
7. การล่นประกอบเพลง
8. การล่นพื้นเมือง
9. การแสดงเจียบ
10. เกมเบ็ดเตล็ด

วิหิตา บุญฤทธิ์ (2540: 21–22) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 3 ประเภท คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่
2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว ว่องไว และมีกติกาลเล่นง่าย ๆ ส่วนมากมีดนตรีเพลง คำคล้องจองและคำถาม คำตอบประกอบวิธีการเล่นด้วย

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น และกติกาน้อย แต่มีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมในร่ม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อเน้นการแข่งขัน เสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย

สรุปได้ว่า ประเภทของเกมสามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์การเล่นได้เป็น 2 ประเภท คือ เกมเพื่อความบันเทิง ที่จะเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลินเป็นสำคัญ และเกมเพื่อการเรียนรู้ ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างประโยชน์ด้านการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมกัน

1.3 จุดมุ่งหมายของการใช้เกม

เบญจา แสงมะลิ (2522: 14) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. สื่อความหมาย
2. ส่งเสริมการตัดสินใจ
3. รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. รักความยุติธรรม
5. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และแปลความ
6. ฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. รู้จักปรับตัว
8. มีความกล้าเพิ่มขึ้นในด้านกล้าแสดง กล้าพูด กล้าเรียน ตลอดจนฝึกกล้ามเนื้อและ

สายตา

9. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ

ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525: 162) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมไว้ ดังนี้

1. เพื่อครูอาจารย์รู้จักคิดหาเกมการเล่นมาใช้สอนในวิชาต่าง ๆ
2. เพื่อให้กิจกรรมการสอนของครูบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร
3. เพื่อส่งเสริมให้ครูกับนักเรียนมีการวางแผนร่วมกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
5. เพื่อส่งเสริมให้การปกครองให้เป็นไปตามหลักประชาธิปไตย

เกศินี โชติกเสถียร (2529: 76) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้

ไว้ดังนี้

1. เพื่อสื่อความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
3. เพื่อให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
4. เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
6. เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
7. เพื่อให้รู้จักปรับตัว
8. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อ

และสายตา ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

9. เพื่อให้ได้รับความสนุกสนานในการเรียน

สมใจ ศรีสินรุ่งเรือง (2535: 88) ได้อธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

ไว้ว่า

1. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคย และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
2. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว และรู้จักข้อวัฏะต่าง ๆ ของร่างกายให้สัมพันธ์กัน

3. เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภท

ต่างๆ ในยามว่างก็ได้

4. เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่างๆ
5. เพื่อใช้เกมการเล่นเป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

สรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ คือ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด

สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน พัฒนาทักษะกระบวนการคิดและการตัดสินใจ พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของร่างกาย และสร้างลักษณะนิสัยที่ดีทางสังคมให้แก่นักเรียน

1.4 การนำเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้

การที่นักเรียนจะเล่นเกมได้ผลค่านั้น ครูจะต้องมีหลักเกณฑ์ในการจัดเกม (กรมพลศึกษา. 2519: 9) ดังนี้

1. เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้นักเรียนควรมีลักษณะดังนี้
 - 1.1 ใช้อุปกรณ์การเล่นน้อย ไม่ต้องยุ่งยากในการเตรียม
 - 1.2 เป็นเกมที่เล่นง่าย ๆ แต่ต้องมีกติกา
 - 1.3 ควรเป็นเกมที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ของการสอน
 - 1.4 นักเรียนทุกคนมีโอกาสเล่น
 - 1.5 เหมาะสมกับวัย และความสามารถของนักเรียน
2. ครูต้องสนุกสนานกับการเล่นเกมนั้นด้วย
3. การเล่นเกมแต่ละครั้งควรทบทวนเรื่องการปฏิบัติตามกฎ กติกา ความมีน้ำใจนักกีฬา ความมีมารยาทและความยุติธรรม
4. ใช้เวลาในการอธิบาย กติกา และวิธีการเล่นน้อยที่สุด เข้าใจง่าย
5. ควรเลือกนักเรียนคนใดคนหนึ่ง หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ออกมาสาธิตวิธีการเล่นก่อน
6. ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15 -20 นาที
7. ครูต้องพยายามควบคุมการเล่นให้อยู่ในกฎ กติกาให้ได้ อย่าให้นักเรียนส่งเสียงรบกวนห้องข้างเคียง

ผกา บุญเรือง (2521: 153 – 157) สรุปขั้นตอนการเกมประกอบการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ
 - 1.1 การเลือกเกมควรพิจารณาจาก
 - 1.1.1 สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้และเนื้อหาที่เรียน
 - 1.1.2 ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 15 – 20 นาที
 - 1.1.3 เหมาะสมกับวัย ความสนใจ ความสามารถ และวุฒิภาวะของนักเรียน
 - 1.1.4 อุปกรณ์หาง่าย ราคาไม่แพง
 - 1.2 เตรียมตัวครู
 - 1.2.1 ทดลองเล่นเกมเพื่อหาข้อบกพร่อง
 - 1.2.2 กำหนดโปรแกรมการใช้เกมไว้ล่วงหน้า
 - 1.2.3 เตรียมการใช้สื่อการสอนอย่างอื่นประกอบการใช้เกม
 - 1.2.4 เตรียมศึกษาประเด็นสรุป ประโยชน์ และแง่คิดที่ได้จากการเล่นเกม
 - 1.3 จัดเตรียมห้องเรียน อุปกรณ์การเล่นไว้ให้พร้อม
 - 1.4 เตรียมตัวนักเรียน
2. ขั้นการใช้
 - 2.1 บอกชื่อเกมให้นักเรียนทราบ

- 2.2 จัดนักเรียนให้อยู่ในสภาพที่ต้องการ
- 2.3 อธิบายวิธีการเล่น และสาธิตให้นักเรียนดู
- 2.4 ควรดำเนินการเล่นให้รวดเร็ว เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย
- 2.5 พยายามให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น
- 2.6 มีความยุติธรรมในการเล่น
- 2.7 เมื่อการเล่นจบลง ต้องมีการสรุปประเด็นจากการเล่นเกมทันที
- 3. การประเมินผล
 - 3.1 ประเมินผลการเตรียมการ ประเมินผลการเลือกเลือกเกม
 - 3.1.1 เกมที่เลือกเหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด
 - 3.1.2 สอดคล้องกับเนื้อหา และชนิดของการเรียนรู้หรือไม่
 - 3.1.3 ใช้เวลามากน้อยเพียงใด
 - 3.1.4 ให้ความสนุกสนานเพียงใด
 - 3.1.5 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่
 - 3.1.6 มีความยุติธรรมในการเล่นเกมเพียงใด
 - 3.1.7 การเตรียมอุปกรณ์ประกอบการเล่นเหมาะสมหรือไม่
 - 3.1.8 เหมาะสมกับวัย ความสนใจ วุฒิภาวะของนักเรียนหรือไม่
 - 3.2 ประเมินผลการจัดเตรียมห้องเรียน การเตรียมครู
 - 3.2.1 จัดเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ ก่อนถึงเวลาเรียนหรือไม่
 - 3.2.2 ครูวางโปรแกรมการใช้เกมก่อนสอนหรือไม่
 - 3.2.3 ทดลองใช้เกมก่อนหรือไม่
 - 3.2.4 ครูมีความรู้ ความเข้าใจในเกมมากน้อยเพียงใด
 - 3.2.5 ครูมีความยุติธรรม และความสามารถในการควบคุมการเล่นหรือไม่
 - 3.2.6 ครูวางแผนสรุปประเด็น และแง่คิดจากเกมหรือไม่
 - 3.3 ประเมินผลการใช้เกม
 - 3.3.1 มีการจัดเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเล่นเกมหรือไม่
 - 3.3.2 มีการอธิบายกติกา วิธีเล่น หรือสาธิตการเล่นให้นักเรียนเข้าใจก่อนหรือไม่
 - 3.3.3 นักเรียนส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่
 - 3.3.4 ครูสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้หรือไม่
 - 3.3.5 มีการใช้สื่ออื่น ๆ เสริมการเล่นหรือไม่
 - 3.3.6 มีการสรุปประเด็นจากเกมหรือไม่
 - 3.4 ประเมินผลการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้
 - 3.4.1 เกมก่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่ครูคาดหวังหรือไม่
 - 3.4.2 เกมให้ประสบการณ์ใหม่ ๆ แก่ผู้เรียนหรือไม่
 - 3.4.3 เกมสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียนหรือไม่

สุราศ์ สากร (2530: 6) ได้เสนอแนะการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ครูต้องเข้าใจกติกาการเล่นเป็นอย่างดี
2. การจัดการเรียนรู้ทุกครั้งควรทบทวนเรื่องกติกา มารยาท ความยุติธรรม และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
3. การอธิบายเกี่ยวกับกติกาการเล่น ควรใช้เวลาให้น้อยที่สุด และเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมาลองซ้อมความเข้าใจให้ดูก่อน
4. กำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมและติดตามดูว่านักเรียนเกิดทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่
5. การเล่นเกมหากนักเรียนมีจำนวนมากควรแบ่งกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง และการแบ่งกลุ่มควรแบ่งให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถเท่า ๆ หรือใกล้เคียงกันเพื่อความสมดุล การแข่งขันจึงจะตื่นเต้นและเกิดกำลังใจในการเล่น
6. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดหาอุปกรณ์การเล่นหรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนบ้าง

การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนและความสามารถของครูหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการเลือกเกมของครูว่าตรงกับความสนใจของนักเรียน ตรงตามจุดประสงค์หรือไม่ หากครูเลือกเกมมาประกอบการจัดการเรียนรู้โดยไม่คำนึงถึงความต้องการของนักเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ และความสามารถของครูแล้วการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ก็อาจไม่เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536: 4) ได้เสนอหลักการคัดเลือกเกมที่ดีมาประกอบการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น ทั้งเป็นการฝึก ทบทวนเนื้อหาด้วย

2. ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ
3. มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัด ไม่ซับซ้อน
4. ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนน
5. เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
6. ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น
7. มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้ พร้อมอุปกรณ์
8. ในการเล่นควรเป็นสิ่งง่าย ๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง
9. การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายด้วย

ศศิธร รัชฎ์ลักษณะนันท์ (2542: 436 - 437) กล่าวการจัดกลุ่มเพื่อเล่นเกม มีข้อควรคำนึง ดังนี้

1. ความสามารถของกลุ่ม ควรเลือกนักเรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน จะได้ไม่เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบกันอย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนที่ไม่เก่งเกิดความท้อแท้ หดห่อกำลังใจที่จะแข่งขัน และทำให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อเกม ต่อวิชาภาษาไทย และต่อครูผู้สอนด้วย

2. การตั้งชื่อกลุ่ม ทำให้ง่ายในการตัดสินใจ นักเรียนอาจเลือกชื่อใดชื่อหนึ่งมาตั้งก็ได้ เช่น ชื่อดอกไม้ ชื่อตัวละครในละครโทรทัศน์ ชื่อตัวละครในวรรณคดี หรือชื่ออื่น ๆ ตามความพอใจ
 3. ขนาดของกลุ่มหนึ่ง ๆ ไม่ควรจะมีมากเกินไป ทำให้สับสน บางทีก็ไม่สามารถที่จะไปทำอะไร อาจเป็นตัวถ่วงการเล่นก็ได้ ขนาดที่กำลังเหมาะสมคือ 3 – 5 คน ทั้งนี้แล้วแต่นิตของเกมนั้น
 4. ใช้เวลาในการเรียน 1 คาบเรียน แต่ต้องรวมทั้งการให้ความรู้ และการสรุปด้วย เพราะการเล่นเกมนั้น 1 คาบเรียน อาจเป็นเรื่องที่น่าเบื่อแทนความน่าสนใจก็ได้ โดยเฉพาะในกลุ่มที่เป็นนักเรียนเรียนดี
 5. ไม่ควรนำเกมมาวัดและประเมินผล เพราะจะเป็นการกดดันนักเรียนมากเกินไป นักเรียนจึงเล่นเกมเพื่อเอาคะแนน และพยายามใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้คะแนนมาก ๆ ซึ่งไม่ใช่วัตถุประสงค์สำคัญของจัดกิจกรรมด้วยเกม หากมีการเก็บคะแนนควรชี้แจงให้นักเรียนทราบทุกครั้ง เพื่อให้เขาได้เตรียมตัว และเห็นค่าของคะแนน
- สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ ครูจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา ความรู้ความสามารถ วุฒิภาวะของนักเรียน นักเรียนแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เป็นเกมที่มีวิธีเล่น มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน แต่ชี้ขาดในตัวเอง อุปกรณ์การเล่นหาง่าย ทำง่าย หรือมีราคาไม่แพง และสร้างประโยชน์ให้แก่นักเรียน

1.5 เกมประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

สนม ครุฑเมือง (2523: 269 – 281) ได้รวบรวมเกมประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ไว้ดังนี้

1. เกมแสดงท่าทาง ใช้สำหรับการสอนสำนวนไทย เช่น สุภาษิต คำคม คำพังเพย เป็นต้น ควรเป็นการแสดงใบ้ โดยนักเรียนไม่พูด ครูให้นักเรียนจับสลาก สำนวน คำพังเพย แล้วให้นักเรียนแสดงท่าทางให้สอดคล้องกับสำนวนนั้น ๆ โดยให้เพื่อน ๆ ตอบ อาจจะตอบเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ เมื่อตอบถูกแล้ว ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความหมาย
2. เกมคำที่มักเขียนผิด โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นแถว อาจส่งตัวแทนออกมาเขียนทุก ๆ คนจะได้ฝึกโดยทั่วถึงกัน แบ่งจำนวนเท่า ๆ กัน ถ้าเหลือให้เป็นกรรมการ แบ่งช่วงกระดานออกเป็นส่วน ๆ ครูอ่านคำที่มักเขียนผิดให้นักเรียนที่ออกมาเขียนฟัง เมื่อเขียนเสร็จครูเฉลย
3. เกมปริศนาคำทาย วิธีเล่น ครูให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ให้กลุ่มที่ 1 ทายปัญหา กลุ่มที่เหลือตอบ ผลัดกันทายจนครบ กลุ่มใดทายถูกมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
4. เกมต่อภาพหาสุภาษิต วิธีเล่น ครูจะทำภาพอะไรก็ได้ ตัดออกจากกันเป็นชุด ๆ ซึ่งถ้านำมาต่อกันแล้วจะได้คำสุภาษิตอยู่ข้างหลังภาพ แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ครูแจกภาพชุดที่สลับกัน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันต่อเสร็จแล้วก็ทายกันระหว่างกลุ่ม กลุ่มใดทายถูกมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

5. เกมแข่งขันแสดงละคร วิธีเล่น แบ่งกลุ่มตามความสมัครใจหรือจับสลาก ครูเล่าเรื่องให้ฟังเรื่องหนึ่งหรือเรื่องที่กล่าวในบทเรียน แล้วให้นักเรียนสร้างบทสนทนากันเอง โดยใช้ระยะเวลา 15 – 20 นาที เกมนี้จะช่วยฝึกการพูด การแสดงออก การทำงานร่วมกัน

6. เกมคู่พระคู่นาง วิธีเล่น หาอาสาสมัครประมาณ 10 คู่ ครูทำรายชื่อพระเอกนางเอกในวรรณคดีแจกให้ทุกคนโดยปิดไว้ก่อน เมื่อเริ่มสัญญาณให้หาคู่ นักเรียนจะหาคู่ของตนเอง ใครจับคู่ได้ก่อนเป็นฝ่ายชนะ จากนั้นครูบรรยายสรุปตัวละครเหล่านั้นประกอบวรรณคดี

7. เกมต่อคำประพันธ์ วิธีเล่น ครูอาจสอนคำประพันธ์ได้ทุกชนิด โดยครูเขียนคำกลอนแยกออกเป็นส่วน ๆ ได้ 12 ส่วน สลับกันไป ชุดอื่น ๆ ก็ทำเช่นเดียวกัน ให้แต่ละกลุ่มเรียงคำกลอนให้ถูกต้อง จะช่วยให้นักเรียนจำฉันทลักษณ์ได้ดี

8. เกมกระชับเบา ๆ วิธีการเล่นให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ครูเขียนประโยคไว้ แล้วกระชับคนแรกของแต่ละกลุ่มด้วยข้อความที่เหมือนกันหรือไม่เหมือนกันก็ได้ นักเรียนจะกระชับต่อกันไปเรื่อย ๆ คนสุดท้ายเขียนประโยคนั้นบนกระดาน ครูเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง เกมนี้เหมาะสำหรับการฝึกทักษะการฟัง การพูด และการเขียน

9. เกมสัมผัสคำคล้องจอง วิธีเล่นแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ครูกำหนดคำสัมผัสคล้องจองนำให้ก่อน อาจจะกำหนดจำนวนคำในแต่ละประโยคหรือวลีก็ได้ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแต่งต่อกันไปเรื่อย ๆ โดยมีการกำหนดเวลาด้วย ถ้ากลุ่มใดต่อคำสัมผัสคล้องจองได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ เกมนี้สามารถช่วยให้นักเรียนแต่งคำประพันธ์ได้ดี

10. เกมคำกล้าน่าสนุก วิธีเล่น แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม เขียนคำควมกล้านบนกระดาน หรือครูแจกกระดาษให้ ครูกำหนดคำให้ แล้วให้นักเรียนหาเพิ่มเติม กลุ่มใดหาได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

11. เกมแสดงท่าทางของสัตว์ วิธีเล่น ให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางของสัตว์ เพื่อให้เพื่อนทาย สัตว์บางประเภทถ้าแสดงยากอาจส่งเสียงร้องเหมือนสัตว์นั้น ๆ ได้ ถ้าให้นักเรียนมาจับสลากแล้วแสดงจะสร้างความตื่นเต้นได้ดี

12. เกมเรียงประโยค วิธีเล่น ครูเขียนประโยคที่กำหนดให้ แล้วเขียนแยกออกเป็นช่วง ๆ หรือเป็นวลี ๆ ไว้ในบัตรคำ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเรียงประโยคที่แยกออกเป็นช่วงให้ถูกต้องได้ใจความ ใครเรียงเสร็จก่อนและถูกต้องจะเป็นฝ่ายชนะ ซึ่งประโยคนั้นแต่ละกลุ่มจะเหมือนกัน เพื่อที่จะไม่ได้เปรียบเสียเปรียบกัน เกมนี้เหมาะสำหรับสอนเรื่องประโยคชนิดต่าง ๆ

13. เกมเล่าเรื่อง วิธีเล่น ให้นักเรียนเล่าเรื่องคนละประโยค หรือวลีหนึ่งต่อ ๆ กันไปเรื่อยจนจบ ผู้เล่าเรื่องจะต้องฟังเรื่องจากเพื่อนเพื่อที่จะได้เล่าเรื่องได้สอดคล้องกัน เกมนี้สามารถใช้ฝึกทักษะด้านการฟัง การพูด การสรุปสาระสำคัญ และการใช้ปฏิภาณไหวพริบได้เป็นอย่างดี

14. เกมแข่งขันมาตราตัวสะกด วิธีเล่น แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แล้วช่วยกันเขียน กลุ่มใดหาคำในมาตราตัวสะกดที่ครูกำหนดให้ได้มากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ

15. เกมล่าลายเซ็น เหมาะสำหรับการรู้จักชื่อนามสกุลของเพื่อน ๆ และยังได้ความหมายจากชื่อและนามสกุลอีกด้วย

ศศิธร รัชฎาลักษณ์นันท์ (2542: 437 - 445) ได้ยกตัวอย่างเกมประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยไว้ดังนี้

1. เกมคำเป็นคำตาย เกมนี้ไม่จำกัดผู้เล่น แต่ต้องให้ยืนกันอยู่หน้าห้อง ในตำแหน่งที่ครูและกรรมการจะมาเห็นอาภักปฏิกิริยา และตัดสินได้ว่าทำตามกติกาหรือไม่ เมื่อครูบอกคำที่เป็นคำเป็นให้ผู้เล่นกระโดดขึ้น 1 ครั้ง คนที่ไม่กระโดดจะถูกจับออก และเมื่อครูบอกคำที่เป็นคำตาย ผู้เล่นต้องยืนนิ่ง ๆ เหมือนตายไปแล้ว ถ้าใครไหวตัว หรือทำท่าเหมือนกระโดดก็就会被จับออกด้วย เช่นเดียวกัน จนกว่าจะเหลือผู้เล่นน้อยที่สุด หรือเหลือเพียงคนเดียวได้ยั้งดี

การบอกคำพยางค์เป็นคำเป็นบ้างคำตายบ้างเพื่อลวงผู้เล่นให้เผลอต้มต้องออกจากการแข่งขัน ทำให้เกิดความตื่นเต้น และไม่ใช้เวลานานมากเกินไป หลังจากจบการแข่งขันจึงสรุปบทเรียนอีกครั้ง

2. เกมปิ๊ก ปิ๊ก โป่ง วิธีเล่น ให้นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ยืนเป็นแถวตอน หน้าหน้าเข้ากันทุกกลุ่ม แต่ละคนในกลุ่มมีหน้าที่แตกต่างกัน คนหลังสุดจะเป็นคนพูดว่า ปิ๊ก คนกลางพูดว่า ปิ๊ก และคนหน้าพูดว่า โป่ง พร้อมกับออกชื่อบางสิ่งบางอย่าง แล้วชี้ไปให้ถูกกลุ่ม เช่น จะให้ผู้เล่นเล่นเรื่องตัวสะกด 8 มาตรา แต่ละกลุ่มจะเลือกคนละมาตรา ยกตัวอย่าง เช่น ปิ๊ก ปิ๊ก โป่ง กบ แล้วชี้ไปที่กลุ่มแมกบ ซึ่งคนหลังสุดจะต้องรับว่า ปิ๊ก คนกลางต่อด้วยคำว่า ปิ๊ก คนพูดว่า โป่ง แล้วออกชื่อตัวสะกดของกลุ่มอื่นต่อไป ผู้เล่นจะดำเนินการเล่น โดยอาศัยความจำและปฏิภาณไหวพริบว่า จะต้องให้กลุ่มต่าง ๆ ออกจากการแข่งขัน เพื่อให้กลุ่มตนชนะ ซึ่งผู้เล่นจะออกจาก การแข่งขันเมื่อคนหน้าโป่งไม่ถูกกลุ่ม เมื่อออกชื่อกลุ่มแล้ว คนใดคนหนึ่งไม่พูดคำที่กำหนด

3. เกมกระซิบกระซาบ การเล่นเกมนี้ เป็นการเสริมทักษะการฟังเพื่อการถ่ายทอด โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ครูจะเรียกหัวหน้าของแต่ละกลุ่ม ออกไปยืนห่าง ๆ เพื่อน แล้วบอกข้อความให้จำไปบอกเพื่อนในกลุ่มทีละคน ต้องกระซิบไม่ให้คนกลุ่มอื่นได้ยิน และไม่ให้เพื่อนในกลุ่มคนอยู่ถัดไปได้ยิน เมื่อบอกไปถึงคนสุดท้าย ให้บันทึกข้อความลงบนกระดาษแล้วนำเสนอครู ครูจะเรียงลำดับกลุ่มตามการส่งก่อน – หลัง แล้วให้ช่วยกันดูข้อความว่ากลุ่มไหนใกล้เคียงกับข้อความที่ครูกำหนดมากที่สุด

4. เกมบิงโก วิธีเล่น ครูแจกกระดาษที่ขีดเป็นตาราง มีทั้งหมด 9 ช่อง หรือ 16 ช่องตามความเหมาะสม เพื่อให้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ๆ ละ 3 – 5 คนช่วยกันคิดว่าจะเขียนอะไรลงไปตามคำสั่งของครู เช่น ครูให้นักเรียนเขียนชื่อนางในวรรณคดีให้ครบทุกช่อง โดยใช้เวลา 5 -10 นาที เมื่อเขียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว คอยฟังครูอ่านชื่อนางในวรรณคดี หากใครมีชื่อตรงกับที่ครูออกชื่อ ให้เขียนกากบาททับชื่อนั้น กลุ่มใดขีดกากบาทได้ครบ 3 ช่องในทางตรงแนวทแยง หรือแนวนอนได้ก่อน ให้ร้องบิงโก แสดงว่าเป็นผู้ชนะ

5. เกมต่อสัมผัสคล้องจอง เกมนี้ นักเรียนสามารถเล่นได้ทั้งห้อง โดยต่อสัมผัสตั้งแต่ ผู้เล่นคนแรกไปจนถึงคนสุดท้าย อาจใช้ได้กับเนื้อหาหลายเรื่อง เช่น คำลักษณะนาม ครูเริ่มต้นว่า ไข่เป็น ฟอง ผู้เล่นต่อว่า ทองเป็นแท่ง... แปรงเป็นอัน... ฟันเป็นซี่... เป็นต้น

6. เกมต่อสำนวนคำพังเพย วิธีเล่น แบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม ผลัดกันต่อสำนวน คำพังเพยที่ครูบอกรวดแรกให้ ถ้ากลุ่มใดตอบไม่ได้ ปรับติดลบไว้ก่อน เมื่อเล่นจนจบแล้วจึงมาดูว่ากลุ่มใดติดลบมากกว่า กลุ่มนั้นเป็นฝ่ายแพ้ไป

7. เกมบอกใบ้ทายคำ วิธีเล่น ครูเตรียมชุดคำต่าง ๆ ซึ่งส่วนมากเป็นคำประสมให้นักเรียนทำท่าทางต่าง ๆ แล้วให้เพื่อนทายว่าเป็นคำอะไร โดยอาจจะเล่นแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ส่งตัวแทนมาใบ้ให้อีกกลุ่มทายทีละคน เมื่อครบทุกคนให้เปลี่ยนเป็นกลุ่มที่ 2 ใบ้ กลุ่มที่ 1 ทาย เมื่อครบทุกคน ดูว่ากลุ่มใดทายถูกมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ

8. เกมลักไก่ทายศัพท์ วิธีเล่น แบ่งผู้เล่นเป็น 2 กลุ่ม แต่ละฝ่ายส่งตัวแทนมาฝ่ายละ 3 คน ครูเตรียมคำศัพท์ไว้ 3 – 5 คำ และความหมายของแต่ละคำไว้ 3 ความหมาย ผู้เล่นแต่ละคนจะถือบัตรคำและความหมายไว้ 3 – 5 คำ เมื่อเริ่มเล่นฝ่ายที่ 1 จะบอกคำศัพท์พร้อมความหมายไป ทีละคน แล้วให้ฝ่ายตรงข้ามทายว่า ความหมายของใครถูก ถ้าทายถูกได้ 1 คะแนน ถ้าทายผิดต้องยกคะแนนให้ฝ่ายตรงข้าม แล้วสลับให้ฝ่ายที่ 2 ทายบ้าง ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต้องพยายามทำสีหน้าท่าทางให้ฝ่ายตรงข้ามคิดว่าคำตอบของตนถูกมากที่สุด ที่เรียกว่า ลักไก่ ผู้ทายที่ลักไก่ได้ดีที่สุด อาจทำให้ฝ่ายตรงข้ามเสียคะแนนให้ฝ่ายตนได้

9. เกมแต่งคำตามเสียงวรรณยุกต์ วิธีเล่น ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม แต่งข้อความหรือประโยคที่มีตั้งแต่ 3 คำขึ้นไป อ่านแล้วได้ใจความ มีความหมาย ทั้งนี้ต้องแต่งตามเสียงวรรณยุกต์ ตั้งแต่เสียงสามัญ เสียงเอก เสียงโท เสียงตรี จนถึงเสียงจัตวา เมื่อหมดเวลานำมาเขียนบนกระดาน ตรวจสอบความถูกต้อง กลุ่มใดแต่งได้มากที่สุด ถูกมากที่สุด เป็นฝ่ายชนะ

10. เกมต่อภาพประสมคำ วิธีเล่น แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 คนต่อภาพ เมื่อภาพสำเร็จแล้วอ่านคำหรือข้อความที่ปรากฏอยู่ที่แผ่นให้ถูกต้อง

1.6 ประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้

เกศินี โชติกเสถียร (2529: 3) กล่าวว่า เกมสามารถนำมาเป็นสื่อในการสอนเพื่อทำให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ เพราะเกมมีกฎ กติกา และการตัดสินผลแพ้ ชนะ จึงทำให้เกิดความสนุกสนานตื่นเต้น ทำให้การเรียนรู้บรรลุจุดประสงค์ได้โดยเร็ว ช่วยลดเวลาในการสอน เหมาะกับเด็กในระดับอนุบาลไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพราะเด็กในวัยนี้ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบที่จะเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เพื่อสนองความต้องการทางด้านร่างกาย

สุจริต เพียรชอบ; และสายใจ อินทรมพรรย์ (2538: 173) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมที่ใช้ในการสอนภาษาว่า ทำให้การเรียนรู้ภาษาเป็นไปตามธรรมชาติ เพราะในขณะที่ครูให้นักเรียนเล่นเกม การคิดแก้ปัญหา การติดต่อสื่อสาร เพื่อแสดงความคิดของผู้เล่น เพื่อถ่ายทอดให้ผู้อื่นรับรู้ต้องเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง สามารถใช้สร้างความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สนองความต้องการทางด้านอารมณ์ และสังคมได้เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการความสนุกสนานท้าทายความสามารถ และต้องการที่จะปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ต้องการ

จะเป็นผู้นำกลุ่ม เมื่อครูนำมาประกอบการสอน นักเรียนก็จะแข่งขันกันด้วยความตั้งใจ และสนุกสนานเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น ๆ การเรียนของนักเรียนจะประสบผลสำเร็จโดยง่าย

การเล่นเป็นการใช้พลังงานเกินของเด็ก ทำให้เด็กได้พัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นการฝึกซ้อมสัญชาตญาณแบบผู้ใหญ่ การทบทวนวัฒนธรรม การลงมือทดลอง ด้วยการสัมผัสและทดสอบด้วยการปฏิบัติจริง การเล่นจึงเป็นผลรวมของพฤติกรรมของเด็ก เพื่อก่อให้เกิดการปรับตัวและพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง (นิรมล ชยุตสาหกิจ. 2524: 1 – 2)

สมพล ฐูปบุชา (2524: 22 – 25) ได้สรุปประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

1. เด็กชอบการแข่งขัน ครูจึงควรใช้วิธีการแข่งขันมาช่วยสอน
2. เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในการสอน
3. เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดี
4. เกมทำให้การเรียนดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
5. เกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. เกมช่วยให้เด็กสนใจและไม่เบื่อหน่ายในการเรียน
7. เกมสร้างพัฒนาทางร่างกายแก่เด็ก
8. เกมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีแก่เด็ก ให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความรับผิดชอบและ

รู้จักปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

9. เกมช่วยฝึกทักษะทางภาษา
10. เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน
11. เกมช่วยให้ครูได้มองเห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างชัดเจน อันจะ เป็น

ประโยชน์แก่การสอนของครูต่อไป

สุจริต เพียรชอบ; และสายใจ อินทรมพรรย์ (2538: 206 - 207) ได้สรุปประโยชน์ของเกมการสอนภาษาไทยไว้ว่า

1. เกมช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. เกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจขึ้น
3. เกมช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด
4. เกมภาษาช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว
5. เกมช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาร่างกาย ได้ใช้มือ ใช้ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของ

ร่างกาย

6. เกมช่วยพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับนักเรียน นักเรียนจะรู้จักการให้และรับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และรู้จักรับผิดชอบร่วมกัน

7. เกมช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกได้อย่างเต็มที่

8. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปได้โดยสะดวก
9. เกมช่วยฝึกให้นักเรียนปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับ และกฎเกณฑ์
10. เกมช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา นักเรียนได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกการตัดสินใจ
11. เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น นำเข้าสู่บทเรียน
12. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาไทย
13. การเรียนการสอนโดยใช้เกม ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และจำเนื้อหาวิชาได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำราเรียน เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก เกมจึงถ่ายทอดความรู้ได้ดีกว่าวิธีการสอนแบบอื่น ๆ

อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536: 3 – 4) สรุปประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. พัฒนาความคิดในการแก้ปัญหา
2. ฝึกทักษะทางภาษา และทบทวนเนื้อหา
3. ส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
4. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถที่มีอยู่
5. ใช้ประเมินผลการเรียนการสอนได้
6. ให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ใช้จูงใจและสร้างความสนใจในการเรียน
8. ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยส่งเสริมความสามัคคีและการอยู่ร่วมกันในสังคม
10. ใช้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้สอน ใช้สรุป และใช้ฝึกทบทวนบทเรียน
11. ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ศศิธร รัชลักษณะนันท์ (2542: 435) กล่าวถึงประโยชน์ของการที่ครูจัดการเรียนการสอนส่วนหนึ่งโดยใช้การเล่นเกม จะเกิดผลดีต่อนักเรียน คือ

1. กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น
2. บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนาน และได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
3. นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความรู้ที่คงทน
4. การเล่นเกมส่วนใหญ่ นักเรียนต้องใช้ความรู้และทักษะทางภาษา เช่น ความรู้ในวิชาหลักภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา
5. ฝึกการทำงานกลุ่ม การยอมรับซึ่งกันและกัน เป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี เพื่อให้การเล่นเกมนำไปได้อย่างดี
6. ช่วยพัฒนาความเจริญทางร่างกาย ฝึกการใช้ความคิด เชาวน์ปัญญาในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
7. เป็นการสนองธรรมชาติของนักเรียนซึ่งชอบเล่นและแข่งขัน เพื่อความสนุกสนาน

8. ช่วยให้ครูได้มีโอกาสศึกษาพฤติกรรม ลักษณะนิสัยส่วนตัวของนักเรียนแต่ละคน ทำให้ส่งเสริมไปได้ถูกทางมากขึ้น

สรุปได้ว่า การใช้เกมประกอบการสอน นอกจากจะช่วยลดเวลาในการสอนแล้ว ยังช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียน สามารถใช้ประกอบการสอนได้หลายลักษณะ ช่วยพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญาให้นักเรียน รวมทั้งทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้นอีกด้วย

1.7 งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้

สมพล รูปบุชา (2524: 80) ทดลองใช้เกมและเพลงประกอบการสอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง ไตรยางศ์ อักษรควบกล้ำ วรรณยุกต์ และคำเป็นคำตาย ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมและเพลงประกอบการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสนใจ และความคงทนในการเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการตามแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1

มานพ ศรีเทียม (2527: 39) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง คำราชาศัพท์ ผลปรากฏว่า เกมประกอบการสอนหลักภาษาไทย ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เครือวัลย์ ทองมาก (2538: 61) ได้วิจัยเรื่อง การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความสามารถทางภาษาไทยสูง ปานกลาง และต่ำ กลุ่มละ 20 คน มีการทดสอบก่อนเรียน หลังจากนั้นได้ทำการสอนโดยใช้เกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทำการทดลองหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลลิตา อุ่นทอง (2550: 66) ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 3 โรงเรียนบางกะปิสุขุมโนพันธ์อุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ออร์กัส (Orcutt. 1972: 147) ได้ทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษกับนักเรียนอนุบาล โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยว่า เกมจะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ วุฒิภาวะ พฤติกรรมของตนหรือไม่ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ให้นักเรียนเลือกเกมเอง กลุ่มที่ 2 ครูเลือกให้ และกลุ่มที่ 3 สอนตามปกติ ผลการทดลองปรากฏว่า กลุ่มที่เลือกเกมเองมีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่าทุกกลุ่ม และกลุ่มที่ครูเลือกเกมให้มีความสามารถในการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ

ดิกเคอร์สัน (Dickerson. 1976) ทดลองสอนการจำคำศัพท์ของนักเรียนโดยใช้เกม การเคลื่อนไหว เกมเฉื่อย และการสอนตามปกติ เปรียบเทียบกันโดยให้นักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ศึกษา คำศัพท์ใหม่วันละ 2 คำ ทุก ๆ กลุ่ม มีการทดลองก่อนเรียน ทดสอบระหว่างเรียน และทดสอบหลังเรียน พบว่า

1. กลุ่มที่ใช้เกมเคลื่อนไหว มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่า ทุก ๆ กลุ่ม
2. กลุ่มที่ใช้เกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนตามปกติ
3. นักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียน
4. หญิงในกลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่สอนตามปกติ
5. นักเรียนหญิงในกลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนหญิงในกลุ่มที่สอนตามปกติ
6. นักเรียนชายในกลุ่มเกมเคลื่อนไหวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชายในกลุ่มเกมเฉื่อยและกลุ่มที่สอนตามปกติ
7. นักเรียนชายในกลุ่มเกมเฉื่อยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชายในกลุ่มที่สอนตามปกติ
8. ในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนนักเรียนชายและนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน

เอ็ดกัมมัน (Edgman. 1977) ได้ศึกษาความแตกต่างของความพร้อมในการอ่านของนักเรียนที่เรียนซ้ำโดยใช้เกมในการฝึกทักษะ ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนซ้ำอายุ 6 - 15 ปี จำนวน 49 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 25 คน กลุ่มควบคุม 24 คน พบว่า นักเรียนส่วนมากมีความพร้อมในการอ่านแตกต่างกัน

จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ พบว่า การใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามปกติ หรือการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

2. เอกสารเกี่ยวกับคำประสม

ประสิทธิ์ กาพย์กลอน; และคณะ (2523) ได้อธิบายเรื่อง คำประสม คำซ้ำ คำซ้อน คำสมาส และคำสนธิ ไว้ดังนี้

2.1 คำประสม

คำประสม คือ คำที่สร้างจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาประสมกันอาจเป็นคำไทยแท้หรือคำที่มาจากภาษาอื่น ทำให้เกิดความหมายใหม่ หรือมีความหมายเดิมอยู่บ้าง คำประสมนี้มักจะเป็นคำนามหรือคำกริยา

ลักษณะคำประสม

1. เกิดจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไป เช่น ดาวเทียม สะพานลอย ภูเขาไฟ

2. เกิดจากคำมูลที่มาจากภาษาใดก็ได้ เช่น

คำไทยแท้ ม้าเร็ว ลูกน้ำ แม่ครัว

คำไทยกับคำภาษาอื่น ราชวัง ผลไม้ ความมั่งคั่ง

คำมาจากภาษาอื่น การแพทย์ การศึกษา ยานอวกาศ

3. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายต่างกัน เมื่อเป็นคำประสมจะเกิดความหมายใหม่ต่างกับคำมูลเดิมแต่ยังมีเค้าความเดิม เช่น

ดาวเทียม หมายถึง ยานชนิดหนึ่งโคจรไปในอวกาศได้อย่างดาวแต่ไม่ใช่ดาวจริง ๆ

ม้าเร็ว หมายถึง คนขี่ม้าซึ่งทำหน้าที่เดินข่าวสืบเหตุการณ์ของข้าศึกแล้วรีบแจ้งแก่กองทัพ

ลูกน้ำ หมายถึง ลูกของยุงซึ่งอาศัยอยู่ในน้ำ

คำที่เกิดจากคำมูลที่ยังคงความหมายเดิมไว้ทั้งหมดไม่ใช่คำประสม อาจเป็นวลีหรือประโยค เช่น

แกงร้อนต้องกินกำลังร้อน แกงร้อนเป็นคำประสม หมายถึงแกงชนิดหนึ่ง

แกงร้อนเกินไปกินไม่ได้ แกงร้อนเป็นประโยค

แกงร้อน ๆ กินลวกปาก แกงร้อน ๆ เป็นวลี

4. ส่วนมากความหมายหลักอยู่ที่คำหน้า คำขยายอยู่หลัง

คำประสม	คำตั้ง	คำขยาย
---------	--------	--------

การศึกษา	การ	ศึกษา
----------	-----	-------

ประธานสภา	ประธาน	สภา
-----------	--------	-----

ผลผลิต	ผล	ผลิต
--------	----	------

คำประสมบางคำคำขยายอยู่หน้าคำตั้ง คำประสมประเภทนี้ส่วนมากคำขยายมาจากคำบาลีสันสกฤต ส่วนคำตั้งเป็นคำไทยหรือมาจากภาษาอื่น เช่น

คำประสม	คำขยาย	คำตั้ง
---------	--------	--------

พระแสง	พระ	แสง (คำไทย)
--------	-----	-------------

พระแก้ว	พระ	แก้ว (จีน)
---------	-----	------------

พระตำรงค์	พระ	ตำรงค์ (เขมร)
-----------	-----	---------------

พระโอรน	พระ	โอรน (อังกฤษ)
ราชวัง	ราช	วัง (ไทย)
ราชดำรัส	ราช	ดำรัส (เขมร)

5. เกิดจากคำมูลชนิดต่าง ๆ และทำหน้าที่ต่าง ๆ เช่น นาม สรรพนาม กริยา วิเศษณ์ หรือบุพบท

วิธีสร้างคำประสม

1. คำตั้งเป็นคำนาม คำขยายเป็นคำนาม สรรพนาม กริยา และวิเศษณ์ เช่น
 คำขยายเป็นนามหรือสรรพนาม พ่อบ้าน แม่บ้าน พระคุณท่าน
 คำขยายเป็นกริยา สมุดปก แบบเรียน ไม่เท่า
 คำขยายเป็นคำวิเศษณ์ มดแดง ถั่วเขียว บ้านนอก
2. คำตั้งเป็นคำกริยา คำขยายเป็นคำนาม กริยา และวิเศษณ์
 คำขยายเป็นนาม กินใจ เข้าใจ เข้าฝึก จับตา
 คำขยายเป็นกริยา ท่องจำ ตื่นเต้น ล่วงรู้
 คำขยายเป็นวิเศษณ์ งอกงาม เตือดร้อน กินนอกกินใน
3. คำตั้งเป็นคำวิเศษณ์ คำขยายเป็นนามและวิเศษณ์
 คำขยายเป็นนาม หลายใจ สามง่าม หลายใจ
 คำขยายเป็นวิเศษณ์ อ่อนหวาน เขียวหวาน สุกดิบ
4. คำตั้งเป็นคำบุพบท คำขยายเป็นคำนาม กริยา
 คำขยายเป็นคำนาม ข้างถนน กลางบ้าน ใต้เท้า
 คำขยายเป็นกริยา ตามมีตามเกิด

2.2 คำซ้อน

คำซ้อน คือ คำที่เกิดจากการนำคำมูลที่มีความหมายเหมือนกัน หรือคล้ายคลึงกัน เป็นคำประเภทเดียวกัน ตั้งแต่ 2 คำขึ้นไป มารวมกัน ความหมายที่เกิดขึ้นมีลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ดังนี้

1. มีความหมายชัดเจนหนักแน่นขึ้น เช่น
 ใหญ่โต หมายถึง ใหญ่มาก
 ทรัพย์สิน หมายถึง ของมีค่าทั้งหมด
2. มีความหมายกว้างขึ้น เช่น
 พี่น้อง หมายถึงญาติทั้งหมด
 เสื้อผ้า หมายถึง เครื่องนุ่งห่ม

3. มีความหมายแคบลง เช่น

หิบบิ๊ม หมายถึง ยิ้ม
 เจียบเจียบ หมายถึง เจียบ
 เอรีดอรรอย หมายถึง อร่อย

4. มีความหมายเชิงอุปมา เช่น คับแคบ อุ่มซู่ ถากถาง หนักแน่น ดุดดึ่ม

ชนิดของคำซ้อน

1. คำซ้อนเพื่อความหมาย ได้แก่ การนำคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกัน หรือใกล้เคียงกันมาหรือตรงกันข้ามมารวมกัน

1.1 ความหมายอย่างเดียวกัน เช่น เดิบโต อ้วนพี มากมาย ข้าทาส สุนัขหาย

1.2 ความหมายตรงกันข้าม เช่น ถูกผิด ยากง่าย หนักเบา สูงต่ำดำขาว
 ศีกเหนือเสือใต้ ดีร้าย ผิดชอบ

1.3 ความหมายใกล้เคียงกัน เรือแพ หน้าตา คัดเลือก ข้าวปลา เสื้อผ้า

2. คำซ้อนเพื่อเสียง เกิดจากการนำคำที่มีเสียงคล้ายกันมาซ้อนกันเพื่อให้ออกเสียงง่ายขึ้น มีเสียงคล้องจองกัน เกิดความไพเราะขึ้น เช่น เกะกะ ขรุขระ เก้งก้าง โฝงผาง ท้อแท้ เพลิดเพลิน
 กินแก้น ยู่ยี่ หลุกหลิก จุ่มจิ้ม หยุมหยิม โอนเอน ตุกติก ตูมตาม
 ลักษณะของคำซ้อน

1. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกันส่วนมากอยู่ที่คำใดคำหนึ่งเพียงคำเดียว เช่น

กีดกัน	ความหมายอยู่ที่	กัน
เนื้อตัว	ความหมายอยู่ที่	ตัว
ปากคอ	ความหมายอยู่ที่	ปาก

2. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน โดยความหมายอยู่ที่คำมูลคำหน้าหรือคำหลังคำใดคำหนึ่ง เช่น

รากฐาน	ความหมายอยู่ที่	ราก	หรือ	ฐาน
บ้านเรือน	ความหมายอยู่ที่	บ้าน	หรือ	เรือน
รูปร่าง	ความหมายอยู่ที่	รูป	หรือ	ร่าง
เขตแดน	ความหมายอยู่ที่	เขต	หรือ	แดน

3. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน แต่คำหนึ่งเป็นภาษาถิ่น ความหมายอยู่ที่คำภาษากลางหรือภาษามาตรฐาน เช่น

เสื่อสาด	สาด	เป็นภาษาถิ่น (เหนือ อีสาน ใต้)	หมายถึง	เสื่อ
ทองคำ	คำ	เป็นภาษาถิ่น (เหนือ อีสาน)	หมายถึง	ทอง

อ้วนพี พี เป็นภาษาถิ่น (อีสาน ใต้) หมายถึง อ้วน
 ช่มเหง เหง เป็นภาษาถิ่น (ใต้) หมายถึง ทับ ช่ม

4. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน แต่คำหนึ่งเป็นภาษาต่างประเทศ ความหมายอยู่ที่คำไทย เช่น

สร้างสรรค์ สรรค์ เป็นคำภาษาสันสกฤต หมายถึง สร้าง
 พงไฟพร ไฟพร เป็นคำภาษาเขมร หมายถึง พง
 แบบฟอร์ม ฟอร์ม เป็นคำภาษาอังกฤษ หมายถึง แบบ

5. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน มีความหมายใหม่กว้างกว่าคำมูลเดิม เช่น

พี่น้อง ไม่ได้หมายความว่าพี่กับน้อง แต่รวมถึงญาติทั้งหมด
 ลูกหลาน ไม่ได้หมายความว่าลูกกับหลาน แต่รวมถึงญาติทั้งหมด
 ถ้วยชามรามไห ถ้วยโถโอชาม หมายถึง ภาชนะใส่อาหาร
 ผลหมากรากไม้ ส้มสุกลูกไม้ หมายถึง ผลไม้
 หมูเห็ดเป็ดไก่ หมายถึง อาหารจำพวกเนื้อสัตว์
 เรือกสวนไร่นา หมายถึง ที่สำหรับเพาะปลูกพืช

7. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน เกิดความหมายใหม่แต่มีเค้าความหมายเดิมเช่นเดียวกับคำประสม

ถากถาง หมายถึง พุดเสียดแทง
 ดูแล หมายถึง เอาใจใส่
 เตือดร้อน หมายถึง เป็นทุกข์
 อ่อนน้อม หมายถึง แสดงกิริยาจานนอบ
 นิ่มนวล หมายถึง อ่อนโยน

8. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกันหรือทำนองเดียวกัน ความหมายอยู่ที่คำต้นและคำท้าย เช่น

เคราะห์หามยามร้าย หมายถึง เคราะห์ร้าย
 ฤกษ์งามยามดี หมายถึง ฤกษ์ดี

9. เกิดจากคำมูลที่มีความหมายตรงข้าม เกิดความหมายใหม่ ซึ่งเป็นความหมายกว้างขึ้น เช่น

สูงต่ำ หมายถึง ระดับความสูงของสิ่งต่าง ๆ
 มากน้อย หมายถึง ปริมาณของสิ่งต่าง ๆ
 เร็วช้า หมายถึง อัตราความเร็ว
 ถูกแพง หมายถึง ราคา
 เปรี๊ยะหวาน หมายถึง รสอาหาร

2.3 คำซ้ำ

คำซ้ำ คือ คำที่เกิดจากการซ้ำเสียงคำเดียวกันตั้งแต่ 2 ครั้งขึ้นไป เพื่อทำให้เกิดคำใหม่ได้ ความหมายใหม่ มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. ชนิดของคำไทยที่เอามาซ้ำกัน ในภาษาไทยเราสามารถเอาคำทุกชนิดมาซ้ำได้ ดังนี้
 - 1.1 ซ้ำคำนาม เช่น พี่ ๆ น้อง ๆ เด็ก ๆ
 - 1.2 ซ้ำคำสรรพนาม เช่น เขา ๆ เรา ๆ คุณ ๆ
 - 1.3 ซ้ำคำวิเศษณ์ เช่น เร็ว ๆ ไว ๆ ช้า ๆ
 - 1.4 ซ้ำคำกริยา เช่น นั่ง ๆ นอน ๆ เดิน ๆ
 - 1.5 ซ้ำคำบุพบท เช่น ใกล้ ๆ ไกล ๆ เหนือ ๆ
 - 1.6 ซ้ำคำสันธาน เช่น ทั้ง ๆ ที่ เหมือน ๆ ราว ๆ กับ
 - 1.7 ซ้ำคำอุทาน เช่น โฮ ๆ กรีด ๆ อื้อ ๆ

2. นำคำซ้อนมาแยกเป็นคำซ้ำ เช่น

ลูกปลา เป็น ลูก ๆ ปลา ๆ
 เประะเปื่อน เป็น เประะ ๆ เปื่อน
 หนุ่มหนุ่ม เป็น หนุ่ม ๆ หนุ่ม ๆ
 อดอยาก เป็น อด ๆ อดยาก ๆ

3. นำคำซ้ำมาประสมกัน เช่น ฐ ๆ ปลา ๆ, ไป ๆ มา ๆ, ชั่ว ๆ ดี ๆ, ลม ๆ แล้ง ๆ

4. นำคำซ้ำมาเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ เพื่อเน้นความหมาย เช่น ดีดี เบื่อเบื่อ ดีใจดีใจ

ลักษณะของคำซ้ำ

5. บอกความหมายเป็นพหูพจน์ มักเป็นคำนาม และสรรพนาม เช่น
 เด็ก ๆ กำลังร้องเพลง พี่ ๆ โรงเรียน หนุ่ม ๆ กำลังเล่นฟุตบอล

6. บอกความหมายเป็นเอกพจน์ แยกจำนวนออกเป็นส่วน ๆ มักเป็นคำลักษณนาม เช่น
 ล้างซามให้สะอาดเป็นใบ ๆ อ่านหนังสือเป็นเรื่อง ๆ ไสกบไม่เป็นแผ่น ๆ

7. บอกความหมายเน้นหนัก มักเป็นคำวิเศษณ์ เช่น

พูดดัง ๆ ฟังดี ๆ นั่งนิ่ง ๆ สวย ๆ

8. บอกความไม่เน้นหนัก เช่น

เสื้อสีแดง ๆ กางเกงสีดำ ๆ บ้านสีขาว ๆ

9. บอกคำสั่ง มักเป็นคำกริยา เน้นความและบอกคำสั่ง เช่น

อยู่เงียบ ๆ พูดดัง ๆ เดินเบา ๆ ออกห่าง ๆ

10. เปลี่ยนความหมายใหม่ โดยไม่มีคำความเดิม เช่น

กลัว ๆ หมู ๆ ฐ ๆ ปลา ๆ

11. แยกคำซ้อนมาเป็นคำซ้ำ เช่น

จิต ๆ ชีต ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ

คำที่ออกเสียงซ้ำกันไม่ใช่คำซ้ำเพราะความหมายไม่เปลี่ยนไปและไม่ได้เกิดคำขึ้นใหม่ ในกรณีเช่นนี้จะใช้ไม่มากแทนไม่ได้ เช่น

เขาเอาแต่เล่นเล่นจนลืมกินข้าวกินปลา	เล่นเล่น ไม่ใช่คำซ้ำ
เขาเอาแต่ชนชนในแต่ละวัน	ชนชน ไม่ใช่คำซ้ำ
เราควรเก็บของไว้ในที่ที่ของมัน	ที่ที่ ไม่ใช่คำซ้ำ
เขาออกกำลังกายทุกวันวันละครึ่งชั่วโมง	วันวัน ไม่ใช่คำซ้ำ

2.4 คำสมาส

คำสมาส คือ การนำคำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตมารวมกับคำบาลีสันสกฤตแล้วเกิด ความหมายใหม่ แต่ยังคงเค้าความหมายเดิมมีลักษณะดังนี้

1. เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากบาลี และสันสกฤตเท่านั้น เช่น สุขศึกษา อักษรศาสตร์ สังคมศาสตร์ อุดมศึกษา
2. อ่านออกเสียงสระระหว่างคำที่สมาสกัน เช่น

รัฐ + ศาสตร์	=	รัฐศาสตร์	อ่านว่า	รัด - ะ - สาด
ภูมิ + ทัศน์	=	ภูมิทัศน์อ่าน	อ่านว่า	พุม - มิ - ทัด
พีช + มงคล	=	พีชมงคล	อ่านว่า	พีด - ะ - มง - คน
3. แปลจากหลังมาหน้า เช่น

ราชโอรส	หมายถึง	ลูกชายพระราช
ภาพพจน์	หมายถึง	หน้าตา
วรรณคดี	หมายถึง	เรื่องราวของหนังสือ
4. พยางค์สุดท้ายของคำหน้าที่มีเครื่องหมายทัณฑฆาต (์) เมื่อนำมาสมาสให้ตัดทิ้งแล้ว อ่านออกเสียง “อะ” กึ่งเสียง เช่น

สิทธิ	+	บัตร	เป็น	สิทธิบัตร
ไพบรณีย์	+	บัตร	เป็น	ไพบรณียบัตร
สวัสดิ์	+	ภาพ	เป็น	สวัสดิภาพ
สัตว์	+	ศาสตร์	เป็น	สัตวศาสตร์
5. คำว่า “พระ” (แผลงมาจาก “วร”) นำหน้าคำที่มาจากบาลีสันสกฤต เช่น พระสงฆ์ พระเนตร พระบาท พระราชวงศ์

หลักสังเกตคำสมาสในภาษาไทย

1. เกิดจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไป
2. เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลีและสันสกฤตเท่านั้น เช่น ภาพพจน์ ภูมิศาสตร์ ราชธรรม บุตรทาน อักษรศาสตร์ อรรถคดี ฯลฯ

3. พยางค์สุดท้ายของคำหน้า หากมีสระ อะ หรือมีตัวการันต์อยู่ ให้ยุบตัวนั้นออก (ยกเว้น คำบางคำ เช่น กิจจะลักษณะ เป็นต้น)

4. แปลความจากหลังมาหน้า เช่น

ราชบุตร แปลว่า บุตรของพระราชา

เทพบัญชา แปลว่า คำสั่งของเทวดา

ราชการ แปลว่า งานของพระเจ้าแผ่นดิน

5. ส่วนมากออกเสียงพยางค์ท้ายของคำหน้า แม้จะไม่มีรูปสระกำกับอยู่ โดยจะใช้เสียง อะ อิ และ อุ (เช่น เทพบุตร) แต่บางคำก็ไม่ออกเสียง (เช่น สมัยนิยม สมุทรปราการ)

6. คำบาลีสันสกฤตที่มีคำว่า พระ ซึ่งกลายเสียงมาจากบาลีสันสกฤต ก็ถือว่าเป็นคำสมาส (เช่น พระกร พระจันทร์)

7. ส่วนใหญ่จะลงท้ายว่า ศาสตร์ กรรม ภาพ ภัย ศึกษา ศิลป์ วิทยา (เช่น ศึกษาศาสตร์ ทุกภาพ จิตวิทยา)

8. อ่านออกเสียงระหว่างคำ เช่น

ประวัติศาสตร์ อ่านว่า ประ – หวัด – ตี – ศาสตร์

นิจศีล อ่านว่า นิจ – จะ – สิ้น

ไทยธรรม อ่านว่า ไทย – ยะ – ทำ

อุทกศาสตร์ อ่านว่า อุ – ทก – กะ – สาด

อรรถรส อ่านว่า อัถ – ตะ – รด

จุลสาร อ่านว่า จุน – ละ – สาน

9. คำที่มีคำเหล่านี้อยู่ด้วย มักจะเป็นคำสมาส คือ การ กร กรรม คดี ธรรม บดี ภัย ภัย ภัย ภาพ ลักษณะ วิทยา ศาสตร์

ข้อสังเกต

1. ไม่ใช่คำที่มาจากภาษาบาลีสันสกฤตทั้งหมด เช่น

เทพเจ้า (เจ้า เป็นคำไทย)

พระโอรส (โอรส เป็นคำอังกฤษ)

บายศรี (บาย เป็นคำเขมร)

2. คำที่ไม่สามารถแปลความจากหลังมาหน้าได้ไม่ใช่คำสมาส เช่น

ประวัติวรรณคดี แปลว่า ประวัติของวรรณคดี

นายกสมาคม แปลว่า นายของสมาคม

วิพากษ์วิจารณ์ แปลว่า การวิพากษ์และการวิจารณ์

3. คำสมาสบางคำไม่ออกเสียงสระตรงพยางค์ของคำหน้า เช่น

ปรากฏ	อ่านว่า	ปรา – กต – กาน
สุภาพบุรุษ	อ่านว่า	สุ – พาบ – บุ – หรุด
สุพรรณบุรี	อ่านว่า	สุ – พรรณ – บุ – รี
สามัญศึกษา	อ่านว่า	สา – มั่น – ลึก – สา

2.5 คำสนธิ

สนธิ คือคำสมาสที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปสระ มักนิยมทำให้เสียงกลมกลืนเข้ากับพยางค์หลังของคำแรก

หลักการสังเกตคำสนธิ

1. สระสนธิ คือ การเปลี่ยนแปลงรูปสระในการเข้าสนธิ เช่น

กุศล	+	อุบาย	=	กุศโลบาย
มหา	+	อรรณพ	=	มหรรณพ
ราช	+	อุบาย	=	ราโชบาย
นร	+	อินทร์	=	นรินทร์
พฤษ	+	ภาคม	=	พฤษภาคม
อน	+	เอก	=	อเนก
ราช	+	โอวาท	=	ราโชวาท
นร	+	อิศวร	=	นเรศวร

ข้อสังเกต

1. ถ้าสระ อี หรือ อี สนธิกับสระอื่น เปลี่ยนสระอีหรืออีย เป็น “ย” แล้วจึงสนธิกับสระหลัง เช่น

สามัคคี	+	อาจารย์	=	สามัคย + อาจารย์ = สามัคยาจารย์
วัลลี	+	อาภรณ์	=	วัลย + อาภรณ์ = วัลยาภรณ์
มาลี	+	อาภรณ์	=	มาลย + อาภรณ์ = มาลยาภรณ์
ราชินี	+	อนุสรณ์	=	ราชีย + อนุสรณ์ = ราชินยานุสรณ์
<i>ยกเว้น</i>				
หัตถ์	+	อาจารย์	=	หัตถาจารย์
หัตถ์	+	อาภรณ์	=	หัตถาภรณ์

2. ถ้าสระ อู หรือ อุ สนธิกับอื่น ๆ ให้แปลง อู หรือ อุ นั้น เป็น “ว” กับสระหลัง เช่น

ธนู	+	อาคม	=	ธนว	+	อาคม	=	ธนวาคม
จักขุ	+	อาพาธ	=	จักขว	+	อาพาธ	=	จักขวาพาธ
คุรุ	+	อุปกรณ์	=	คุรว	+	อุปกรณ์	=	คุรวุปกรณ์
เหตุ	+	อน	+	เอก	+	อัตถ	=	เหตุว + อนกัตถ = เหตุวานกัตถ

3. พยัญชนะสนธิ คือ การเชื่อมคำด้วยพยัญชนะ มีที่ใช้ในภาษาไทยดังนี้

พรหมส	+	ชาติ	=	พรหมชาติ
เดชส	+	ธาตุ	=	เดชธาต
มนส	+	ภาพ	=	มโนภาพ
นิส	+	ภัย	=	นิรภัย
รหส	+	ฐาน	=	รโหฐาน
ทุส	+	ชาติ	=	ทูรชาติ
ศิรส	+	เพชญ์	=	ศิโรเพชญ์
ยสส	+	ธร	=	ยโสธร

4. นิคหิตสนธิ (นฤคหิตสนธิ) ได้แก่ สนธิที่มีการเปลี่ยนรูปนิคหิตมีหลักสังเกตดังนี้

- 4.1 นิคหิตสนธิ + สระ เปลี่ยนรูปเป็น “ม” เช่น

สั	+	อาคม	=	สมาคม
สั	+	อาทาน	=	สมาทาน
สั	+	อาจารย์	=	สมอาจารย์
สั	+	โอสร	=	สโอมสร
สั	+	อิทธิ	=	สมิทธิ

- 4.2 นิคหิตสนธิ + พยัญชนะวรรค เปลี่ยนรูปเป็นพยัญชนะตัวสุดท้ายของวรรคนั้น

เช่น

สั	+	คม	=	สังคม
สั	+	กร	=	สังกร
สั	+	ฐาน	=	สันฐาน
สั	+	นิบาต	=	สันนิบาต
สยั	+	ภู	=	สยมภู
สั	+	มติ	=	สมมติ
กั	+	นร	=	กินนร

- 4.3 นิคหิตสนธิ + เสงฆวรรค เปลี่ยนรูปเป็น “ง”

สั	+	सार	=	สงสาร
สั	+	วร	=	สังวร
สั	+	หรรณ	=	สังหรรณ

3. เอกสารเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

ชวาล แพรัตนกุล (2516: 15) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสำเร็จในด้านความรู้ ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพทางด้านต่าง ๆ ของสมอง คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523: 209) ได้อธิบายความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรม หรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผล ของบุคคลว่า เรียนรู้แล้วเท่าไร มีความสามารถชนิดใด ซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอน คือ

1. การวัดผลด้วยการปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปการกระทำจริงให้ออกมาเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบจึงต้องวัดโดยใช้ข้อสอบปฏิบัติ

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบผลสัมฤทธิ์

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525: 200) อธิบายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลที่เกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้จากการฝึกฝนอบรมหรือการสอน

พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2530: 19) ให้ความหมายว่า เป็นการตรวจสอบความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพของสมองของนักเรียนหลังจากการเรียนรู้ว่า นักเรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาที่เรียนมากน้อยเพียงใด มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมตามความมุ่งหมายของหลักสูตรในวิชานั้น ๆ เพียงใด

อัจฉรา สุขารมณ; และอรพินท์ ชูชม (2530: 10) ได้อธิบายความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่าผลสัมฤทธิ์ หมายถึง ความสำเร็จที่ได้จากการทำงานที่ต้องอาศัยความสามารถทางร่างกายหรือสมอง ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จึงเป็นขนาดของความสำเร็จที่ได้จากการเรียนที่อาศัยการทดสอบ เช่น จากการสังเกตหรือการตรวจการบ้าน หรืออาจอยู่ในรูปของเกรดที่ได้มาจากโรงเรียน ซึ่งต้องอาศัยกรรมวิธีที่ซับซ้อนและช่วงเวลาในการประเมินอันยาวนาน หรืออีกวิธีหนึ่งอาจวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั่วไป

จำนง พรายแถมแซ (2531: 9) อธิบายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลสำเร็จในเชิงวิชาการที่เด็กสามารถจดจำเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ได้มากน้อยเพียงใด นำความรู้ไปใช้ได้ถูกต้องหรือไม่ และรวมถึงสมรรถภาพทางสติปัญญาตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

นิภา เมธาวีชัย (2536: 65) ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้และทักษะที่ได้รับ และพัฒนามาจากการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ โดยครูอาศัยเครื่องมือวัดผลช่วยในการศึกษาว่านักเรียนมีความรู้และทักษะมากน้อยเพียงใด

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ (2537: 71) ให้ความหมายว่า หมายถึง ผลที่เกิดจากการสอนหรือกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งแสดงออกมา 3 ด้าน ได้แก่ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย

ชนินทร์ชัย อินทราภรณ์; และคนอื่น ๆ (2540: 5) ให้ความหมายว่า เป็นความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของสมอง หรือประมวลประสบการณ์ทั้งปวงของบุคคลที่ได้รับการเรียนการสอนหรือผลงานที่นักเรียนได้จากการประกอบกิจกรรมส่วนหนึ่ง

กูด (Good. 1973:103) ให้ความหมายไว้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ที่ได้รับหรือทักษะที่พัฒนามาจากการเรียนในสถานศึกษาโดยปกติวัดจากคะแนนที่ครูเป็นผู้ให้หรือจากแบบทดสอบ หรืออาจรวมทั้งคะแนนที่ครูเป็นผู้ให้และคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้หรือทักษะซึ่งเกิดจากการทำงานที่ประสานกัน และต้องอาศัยความพยายามอย่าง แสดงออกในรูปของความสำเร็จสามารถวัดได้โดยใช้แบบทดสอบหรือคะแนนที่ครูให้

3.2 ประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชวาล แพรัตนกุล (2518: 61); และประกิจ รัตนสุวรรณ (2525: 210) ได้แบ่งแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 2 ประเภทเช่นเดียวกัน คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เอง ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อวัดความก้าวหน้าของนักเรียน หลังจากการเรียนการสอนไประยะหนึ่งแล้ว โดยปกติแบบทดสอบประเภทนี้ จะใช้เฉพาะภายในกลุ่มนักเรียนที่ครูผู้ออกข้อสอบเป็นผู้สอน จะไม่นำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ทั้งนี้โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบนักเรียนว่ามีความรู้ความสามารถตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้น้อยเพียงใด และจะนำผลการสอบนี้ไปใช้ทั้งปรับปรุงซ่อมเสริมการเรียนการสอน กับนำไปใช้วัดผลการเรียนของนักเรียนด้วยแบบทดสอบที่ครูใช้ในการสอบปลายภาค หรือเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละบทแต่ละตอนนั่นเอง

2. แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เช่นเดียวกับแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้เอง แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการเรียนด้านต่าง ๆ ของนักเรียนที่ต่างกลุ่มกัน

บุญชม ศรีสะอาด (2532: 8 – 9) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์ที่ใช้สำหรับตัดสินว่า ผู้เรียนมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การวัดเพื่อให้ตรงจุดประสงค์ซึ่งเป็นหัวใจของข้อสอบในการทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างเพื่อวัดให้ครอบคลุมหลักสูตร สร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร สามารถจำแนกผู้เรียนตามความเก่งอ่อนได้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐาน ซึ่งเป็นคะแนนที่สามารถวัดได้ ที่แสดงสถานภาพความสามารถของบุคคล เมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ (2539: 146 – 150) ได้แบ่งเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอน เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1.1 แบบทดสอบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้ แล้วให้ผู้ตอบเขียนโดยแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิด ได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์ และปรับปรุงเป็นอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือ มีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและแปลความหมายของคะแนน

ภัทรา นิคมานนท์ (2540: 61 – 68) กล่าวถึงประเภทของแบบทดสอบด้านพุทธิพิสัยว่า โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบอัตนัย หมายถึง แบบทดสอบที่ถามให้ตอบยาว ๆ แสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง ประเภทที่สองคือ แบบทดสอบปรนัย หมายถึง แบบทดสอบประเภทถูก – ผิด จับคู่ เติมคำ และเลือกตอบ โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกประเภทของแบบทดสอบได้แก่

1. จำแนกตามกระบวนการในการสร้าง แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเฉพาะคราวเพื่อใช้ทดสอบผลสัมฤทธิ์และความสามารถทางวิชาการของเด็ก

1.2 แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นด้วยกระบวนการหรือวิธีการที่ซับซ้อนมากกว่าแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น เมื่อสร้างขึ้นแล้วมีการนำไปทดลองสอบ และนำผลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อปรับปรุงให้มีคุณภาพดี มีความเป็นมาตรฐาน

2. จำแนกตามจุดมุ่งหมายในการใช้ประโยชน์ จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดปริมาณความรู้ความสามารถ ทักษะเกี่ยวกับด้านวิชาการที่ได้เรียนรู้ว่ามีมากน้อยเพียงใด

2.2 แบบทดสอบความถนัด เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถที่เกิดจากการสะสมประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาในอดีต

3. จำแนกตามรูปแบบคำถามและวิธีการตอบ จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

3.1 แบบทดสอบอัตนัย มีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้สอบได้ตอบยาว ๆ แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่

3.2 แบบทดสอบปรนัย เป็นแบบทดสอบที่ถามให้ผู้ตอบสั้น ๆ ในขอบเขตจำกัด คำถามแต่ละข้อ วัดความสามารถเพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว ผู้สอบไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย

4. จำแนกตามลักษณะการตอบ จำแนกได้เป็น 3 ประเภท คือ

4.1 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ เช่น ข้อสอบวิชาพลศึกษา ให้แสดงท่าทางประกอบเพลง วิชาประดิษฐ์ ให้ประดิษฐ์ของใช้ด้วยเศษวัสดุ การให้คะแนนจากการทดสอบประเภทนี้ครูต้องพิจารณาทั้งด้านคุณภาพของผลงาน ความถูกต้องของวิธีปฏิบัติ รวมทั้งความคล่องแคล่ว และปริมาณของผลงานด้วย

4.2 แบบทดสอบเขียนตอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้การเขียนตอบทุกชนิด

4.3 แบบทดสอบด้วยวาจา เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอบใช้การโต้ตอบด้วยวาจา

5. จำแนกตามเวลาที่กำหนดให้ตอบ จำแนกได้ 2 ประเภท คือ

5.1 แบบทดสอบวัดความเร็ว เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดทักษะความคล่องแคล่วในการคิดความแม่นยำในความรู้เป็นสำคัญ มักมีลักษณะค่อนข้างง่าย แต่ให้เวลาในการทำข้อสอบน้อย ผู้สอบต้องแข่งขันกันตอบ ใครที่ทำเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดถือว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่า

5.2 แบบทดสอบวัดประสิทธิภาพสูงสุด แบบทดสอบลักษณะนี้มีลักษณะค่อนข้างยาก และให้เวลาทำมาก

6. จำแนกตามลักษณะและโอกาสในการใช้ จำแนกได้ 2 ประเภท คือ

6.1 แบบทดสอบย่อย เป็นแบบทดสอบที่มีจำนวนข้อคำถามไม่มากนัก มักใช้สำหรับประเมินผล เมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยย่อย โดยมีจุดประสงค์หลักคือเพื่อปรับปรุงการเรียนเป็นสำคัญ

6.2 แบบทดสอบรวม เป็นแบบทดสอบที่ถามความรู้ความเข้าใจรวมหลาย ๆ เรื่อง หลาย ๆ เนื้อหา หลาย ๆ จุดประสงค์ มีจำนวนข้อมาก มักใช้ตอนปลายภาคเรียนหรือ ปลายปีการศึกษา จุดมุ่งหมายสำคัญ คือใช้เปรียบเทียบแข่งขันระหว่างผู้สอบด้วยกัน

7. จำแนกตามเกณฑ์การนำผลจากการสอบวัดไปประเมิน จำแนกได้ 2 ประเภท คือ

7.1 แบบทดสอบอิงเกณฑ์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดระดับความรู้พื้นฐานและความรู้ที่จำเป็นในการบ่งบอกถึงความรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์

7.2 แบบทดสอบอิงกลุ่ม เป็นแบบทดสอบที่มุ่งนำผลการสอบไปเปรียบเทียบกับบุคคลอื่นในกลุ่มที่ใช้ข้อสอบเดียวกัน ถ้าใครมีความสามารถเหนือใครเพียงใด เหมาะสมสำหรับใช้เพื่อการสอบที่การแข่งขันกันมากกว่าเพื่อการเรียนการสอน

8. จำแนกตามสิ่งเร้า จำแนกได้ 2 ประเภท คือ

8.1 แบบทดสอบทางภาษา ได้แก่ การใช้คำพูดหรือตัวหนังสือไปรื้อผู้สอบให้ตอบโดยการพูดหรือเขียนออกมา

8.2 แบบทดสอบที่ไม่ใช้ภาษา ได้แก่ การใช้รูปภาพ กิริยา ท่าทาง หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ไปรื้อให้ผู้ตอบตอบสนอง

จากประเภทของแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนข้างต้น สรุปได้ว่าแบบทดสอบที่ใช้ในปัจจุบันนั้นมีหลายประเภท แต่ละประเภทจะมีจุดมุ่งหมาย และลักษณะการใช้ที่แตกต่างกันการนำแบบทดสอบไปใช้จึงต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับความต้องการ

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545: 96) ได้อธิบายถึงแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นใช้กันทั่วไปในสถานศึกษามีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน ซึ่งแบ่งออกเป็น

1.1 แบบทดสอบอัตนัย เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถาม หรือปัญหาให้แล้วให้ผู้ตอบเขียนแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่

1.2 แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกแบบจำกัดคำตอบ ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดปรนัย แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก – ผิด แบบทดสอบเติมคำ แบบทดสอบจับคู่ และแบบทดสอบเลือกตอบ

2. แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และปรับปรุงอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือมีมาตรฐานในการดำเนินการสอน วิธีการให้คะแนนและการแปลความหมายของคะแนน

3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์ (2525: 21 -30) ได้อธิบาย ขั้นตอนของกระบวนการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผนสร้างแบบทดสอบ พิจารณาถึงจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ การวางแผนสร้างแบบทดสอบว่าจะสร้างแบบทดสอบอย่างไร จำเป็นต้องเรียนรู้เสียก่อนว่าเราจะนำแบบทดสอบไปใช้เพื่ออะไร หรือต้องทราบจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้นั้นเอง โดยหลักการแล้วการนำแบบทดสอบไปใช้จะสัมพันธ์กับการสอน เช่น การสอบเพื่อตรวจสอบความรู้เดิม จะสอบก่อนการสอน การสอบเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและวินิจฉัยข้อบกพร่อง จะสอบในระหว่างดำเนินการสอน และการสอบเพื่อสรุปผลการเรียน จะสอบหลังจากการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้ว ดังนั้นจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ อาจจำแนกได้เป็น 4 ประสงค์ ดังนี้

1. ใช้ตรวจสอบความรู้เดิม จะทำการสอบก่อนที่จะเริ่มต้นการสอน เพื่อพิจารณาว่านักเรียนยังขาดความรู้พื้นฐานก็จำเป็นต้องทำการสอนเสริมเสียก่อน แต่ถ้านักเรียนมีความรู้พื้นฐาน

เพียงพอก็พิจารณาต่อไปว่านักเรียนมีระดับความสามารถสูงต่ำเพียงใด เพื่อจัดกลุ่มการเรียนรู้และเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน

2. ใช้ตรวจสอบความก้าวหน้าและปรับปรุงการเรียนการสอน โดยจะทำการสอบในระหว่างดำเนินการสอนเป็นระยะ ๆ
3. ใช้วินิจฉัยผู้เรียน เพื่อหาสาเหตุ ขอบกพร่องของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
4. ใช้สรุปผลการเรียน เพื่อตัดสินผลการเรียนว่านักเรียนควรได้เกรดอะไร สอบผ่านหรือไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

เนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด

เนื้อหาวิชาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดก็คือ เนื้อหาและพฤติกรรมที่ทำการสอน ซึ่งได้มาจากการวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งเป็นกระบวนการในการจำแนกแยกแยะว่าวิชานั้น ๆ มีหัวข้อ เนื้อหาสาระที่สำคัญอะไรบ้าง มีจุดประสงค์ที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมอะไรบ้าง ซึ่งประกอบด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาวิชา และวิเคราะห์จุดประสงค์

การวิเคราะห์หลักสูตร

การวิเคราะห์หลักสูตรเป็นกระบวนการในการจำแนกแยกแยะในวิชานั้น ๆ มีหัวข้อ เนื้อหาสาระที่สำคัญอะไรบ้าง มีจุดประสงค์ที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมอะไรบ้าง ดังนั้นการวิเคราะห์หลักสูตรจึงประกอบด้วยการวิเคราะห์ 2 ประการ คือ

1. การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญโดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้
 - ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันของเนื้อหา
 - ความยากง่ายของเนื้อหา
 - ขนาดความยาวของเนื้อหา
 - เวลาที่ใช้สอน
2. การวิเคราะห์จุดประสงค์ เป็นการจำแนก หรือจัดหมวดหมู่เนื้อหาวิชาเป็นหัวข้อสำคัญ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้
 - รวบรวมจุดประสงค์ของเนื้อหาวิชาทั้งหมด จากหนังสือหลักสูตรและคู่มือครู
 - เขียนพฤติกรรมที่สำคัญของแต่ละจุดประสงค์ทั้งหมด
 - ยุบพฤติกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันให้เป็นพฤติกรรมเดียวกัน
 - นิยามความหมายของพฤติกรรมที่ยุบรวมแล้ว

ขั้นที่ 2 การเตรียมงานและเขียนข้อสอบ

เมื่อวางแผนการสร้างแบบทดสอบโดยการสร้างเป็นตารางวิเคราะห์หลักสูตรเรียบร้อยแล้ว ต้องเตรียมงานและเขียนข้อสอบต่อไป โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. เตรียมแบบทดสอบฉบับยกร่าง โดยเขียนจากตารางวิเคราะห์หลักสูตร แล้วนำมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข การเขียนข้อสอบต้องเลือกชนิดข้อสอบ และรูปแบบคำถามให้เหมาะสม และควรเขียนข้อสอบให้มากกว่าข้อสอบที่ต้องการจริง โดยเผื่อไว้ประมาณ 25 – 50%

2. ควรเขียนข้อสอบให้ยากพอเหมาะ ข้อสอบถูกผิดควรมีคนตอบถูก 75% ข้อสอบเลือกตอบ 5 ตัวเลือกควรมีคนตอบถูก 60% ข้อสอบเติมคำควรมีคนตอบถูก 50%

3. เมื่อเขียนข้อสอบเสร็จแล้ว ควรนำกลับมาพิจารณาข้อบกพร่องต่าง ๆ เช่น คำถามต้องไม่กำกวม ไม่คลุมเครือ ไม่ผิดหลักภาษา ไม่ยากและซับซ้อนเกินไป

4. ควรเขียนข้อสอบให้เนื้อหาบังคับคำตอบ มากกว่าใช้ฟอร์มข้อความบังคับคำตอบ เช่น การใช้คำว่า “อาจจะ บางที” จะมีโอกาสเป็นคำตอบถูกมากกว่าผิด

5. ควรจัดข้อสอบให้เป็นหมวดหมู่ตามประเภทของข้อสอบ

6. ควรสร้างข้อสอบแบบระดมพลังมากกว่าแบบเร่งรีบ

7. อย่าจัดข้อสอบให้มีข้อถูกเรียงกันอย่างเป็นระบบ

8. ควรออกแบบข้อสอบให้มีวิธีตอบที่สะดวกและง่ายต่อการตรวจให้คะแนน

9. ควรเขียนคำสั่งหรือคำชี้แจงให้ละเอียด และชัดเจน

10. ควรระลึกอยู่เสมอว่า พฤติกรรมทุกพฤติกรรมไม่สามารถวัดด้วยข้อสอบเพียงข้อเดียว หรือฟอร์มเดียว

11. หลีกเลี่ยงข้อสอบแบบถูกผิด เพราะมีโอกาสเดาตอบถูกได้ง่าย

ขั้นที่ 3 การทดลองสอบ

เมื่อเขียนข้อสอบและจัดพิมพ์เรียบร้อยก็นำไปทดลองสอบ เพื่อนำผลมาแก้ไขปรับปรุงข้อสอบ ซึ่งมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่จะนำไปทดลอง

2. กำหนดเวลาที่ใช้สอบให้เหมาะสมกับจำนวนข้อสอบ

3. การคุมสอบต้องพยายามจูงใจให้นักเรียนมีสมาธิ และพยายามทำแบบทดสอบอย่างเต็มความสามารถ

4. ครูต้องเตรียมตัวล่วงหน้าในการคุมสอบ อย่าให้มีสิ่งผิดพลาดใด ๆ เกิดขึ้น และการคุมสอบครูควรวางท่าทางให้มีความเป็นกันเองให้มากที่สุด

5. สถานที่ทดสอบ ต้องทำให้เหมาะที่สุด ห้องสอบต้องปราศจากเสียงรบกวน มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทสะดวก ที่นั่งสอบเหมาะสม

ขั้นที่ 4 การประเมินผลแบบทดสอบ

การประเมินผลแบบทดสอบ เป็นการตรวจสอบว่าแบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่ โดยพิจารณาตามคุณลักษณะที่ดีของแบบทดสอบ ซึ่งมี 10 ประการ คือ

1. ความแม่นยำ หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดพฤติกรรมได้ตรงตามที่ระบุไว้ในจุดประสงค์และตามที่ต้องการสอนจริง
2. ความเชื่อมั่น หมายถึง แบบทดสอบให้ผลการทดสอบสอดคล้องตรงกันทุกครั้ง
3. อำนาจจำแนก หมายถึง ข้อสอบที่แบ่งแยกคนเก่งอ่อนออกจากกันได้ กล่าวคือ คนเก่งจะตอบถูก คนอ่อนจะตอบผิด
4. ความยากง่าย หมายถึง จำนวนเปอร์เซ็นต์ผู้ตอบถูกทั่วไปแล้ว ความยากง่ายที่เหมาะสมจะมีจำนวนครึ่งหนึ่งตอบถูก
5. ความเป็นปรนัย หมายถึง ข้อสอบที่มีคำถามชัดเจน และการให้คะแนนชัดเจน
6. ความเฉพาะเจาะจง หมายถึง คนที่มีความสามารถเฉพาะเรื่องนั้นจะตอบข้อสอบข้อสอบนั้นถูก แต่ถ้ามีความสามารถทั่วไปจะตอบข้อสอบไม่ถูก
7. ประสิทธิภาพ หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้สั้น ประหยัดเวลาการสร้าง การดำเนินการสอบ การตรวจให้คะแนน แต่ให้ผลการสอบที่ถูกต้อง
8. ความสมดุล หมายถึง แบบทดสอบสามารถวัดได้ครอบคลุมตามจุดประสงค์ และเนื้อหา มีสัดส่วน จำนวนข้อสอบสอดคล้องตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร
9. ความยุติธรรม หมายถึง แบบทดสอบมีความชัดเจน ไม่คลุมเครือ และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีโอกาสที่จะตอบถูกได้เท่ากัน
10. ความเหมาะสมของเวลา หมายถึง แบบทดสอบได้กำหนดเวลาให้เพียงพอในการตอบข้อสอบจนเสร็จ

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2545: 97 – 98) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตรและการสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร
2. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
3. กำหนดชนิดของข้อสอบและคีย์คำตอบ
4. เขียนข้อสอบ
5. ตรวจทานข้อสอบ
6. จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง
7. ทดลองและวิเคราะห์ข้อสอบ
8. จัดทำแบบทดสอบฉบับจริง

บลูม (Bloom, 1956: 201) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของความรู้ที่ใช้ในการเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านความรู้ความคิดไว้ 6 ขั้น คือ

1. ความรู้ความจำ หมายถึง การระลึกหรือท่องจำความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนมาแล้วโดยตรง ในขั้นนี้รวมถึง การระลึกถึงข้อมูล ข้อเท็จจริงต่าง ๆ ไปจนถึงกฎเกณฑ์ ทฤษฎีจากตำรา ดังนั้น ขั้นความรู้ความจำจึงจัดได้ว่าเป็นขั้นต่ำสุด

2. ความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถที่จะจับใจความสำคัญของเนื้อหาที่ได้เรียน หรือ อาจแปลความจากตัวเลข การสรุป การย่อความ การเรียนรู้ในขั้นนี้ถือว่าเป็นขั้นที่สูงกว่า การท่องจำ ตามปกติอีกขั้นหนึ่ง

3. การนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถที่จะนำความรู้ที่นักเรียนได้เรียนมาแล้วไปใช้ใน สถานการณ์ใหม่ ดังนั้น ในขั้นนี้จึงรวมถึงความสามารถในการเอากฎ มโนทัศน์ หลักสำคัญ วิธีการ นำไปใช้ การเรียนรู้ในขั้นนี้ถือว่า นักเรียนจะต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาเป็นอย่างดีเสียก่อน จึงจะนำ ความรู้ไปใช้ได้ ดังนั้นจึงจัดอันดับให้สูงกว่าความเข้าใจ

4. การวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถที่จะแยกแยะเนื้อหาเป็นองค์ประกอบย่อยๆ เพื่อที่จะได้มองเห็นหรือเข้าใจความเกี่ยวข้องต่าง ๆ ในขั้นนี้ จึงรวมถึงการแยกแยะหาส่วนประกอบ ย่อย หาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆ ตลอดจนหลักสำคัญต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง การเรียนรู้ ในขั้นนี้ถือว่าสูงกว่าการนำเอาไปใช้

5. การสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถที่จะนำเอาส่วนย่อยต่าง ๆ มาประกอบกันเป็น สิ่งใหม่ การสังเคราะห์จึงเกี่ยวกับการวางแผน ออกแบบการทดลอง การตั้งสมมติฐาน การแก้ ปัญหา การเรียนรู้ในระดับนี้ เป็นการเน้นพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ ในอันที่จะสร้างแนวคิดหรือแบบแผนใหม่ ๆ ดังนั้น การสังเคราะห์จึงเป็นขั้นที่สูงกว่าการวิเคราะห์

6. การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับคุณค่าต่าง ๆ โดยต้อง วางแผนในขั้นสูงสุดของความรู้ความจำ

จากกระบวนการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ ข้างต้นสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างนั้น จะมีขั้นตอนสำคัญ คือ ขั้นวางแผน ขั้นเตรียม ขั้นทดลองสอบ และขั้นประเมินผลแบบทดสอบ และควรสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เน้นการวัด ความสามารถในการใช้ความรู้ให้ประโยชน์ ซึ่งจะต้องมีการสร้างและทดสอบหาคุณภาพของ แบบ ทดสอบหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่มีคุณภาพมากที่สุด

3.4 งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชวนชัย เชื้อสาธุชน (2522) ได้ศึกษาตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดชลบุรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สายสุนีย์ สกุลแก้ว (2534) ได้พัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านเพื่อจับใจความของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อ สร้างชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชุดฝึกทักษะด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดมหาบุศย์ (พิทักษ์ถาวรคุณ) กรุงเทพมหานคร จำนวน 105 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังจากที่นักเรียนฝึกทักษะการอ่านจากชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อ จับใจความสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อนงค์ ศูนย์กลาง (2546) ได้ศึกษาเปรียบเทียบศักยภาพ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องหลักภาษาไทยของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอน ตามปกติ พบว่า

1. ชุดการสอนที่จัดทำและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็น 91.63/87.69
2. การสอนโดยการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนทำให้นักเรียนมีศักยภาพด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในอนาคต และด้านลักษณะที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่ไม่พบความแตกต่างของศักยภาพด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการทำงาน
3. การสอนตามปกติทำให้นักเรียนมีศักยภาพด้านที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่พบความแตกต่างของศักยภาพด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในอนาคต และศักยภาพด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการทำงาน
4. การสอนโดยการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนทำให้นักเรียนมีพัฒนาการของศักยภาพด้านลักษณะที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมสูงกว่าก่อนการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่พบความแตกต่างของศักยภาพด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในอนาคต และศักยภาพด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการทำงาน การสอนโดยการใช้ชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วลี สุมิพันธ์ (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ เรื่อง ตามรอยนิราศพระปฐมของสุนทรภู่ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ เรื่อง ตามรอยนิราศพระปฐมของสุนทรภู่ ก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยคงที่ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ เรื่องตามรอยนิราศพระปฐมของสุนทรภู่ พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับคุณภาพดี

คล้าก (Clark. 1961) ได้ศึกษาถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเพศ โดยการควบคุมในเรื่องอายุสมองและอายุจริง เพื่อที่จะเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเกรดสาม สี่ และเกรดแปด ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นละ 150 คน พบว่า นักเรียนชายนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกันในเรื่องเกณฑ์สติปัญญาและทักษะพื้นฐานในการอ่าน การทำเลขคณิต แต่ในเรื่องการใช้ภาษา และการสะกดตัวแล้ว พบว่า นักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงนักเรียนชาย

พลาสลี (Parsley. 1963) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาต่าง ๆ ของนักเรียน และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเพศด้วย พบว่า นักเรียนหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่า

นักเรียนในเรื่องการอ่าน การสะกดตัว และการเขียน ส่วนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงกว่านักเรียนหญิงในวิชา ประวัติศาสตร์ เรขาคณิต ภูมิศาสตร์ มากกว่านักเรียนหญิง

จากงานวิจัยที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าการใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จะสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถทางการเรียนสูงขึ้นได้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 5 ห้องเรียน จำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 100 คน ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับสลากมา 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และหาคุณภาพแผนจัดการเรียนรู้สำหรับกลุ่มทดลอง
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พุทธศักราช 2548 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.2 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสอนภาษาไทยโดยวิธีการใช้เกมจากวิธีสอนภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา ของ สุจิตต์ เพียรชอบ; และสายใจ อินทร์มรรย (2538) คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอนของ อัจฉรา ชีวพันธ์ (2536) และวิธีการสร้างแผนการจัดการ เรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการ เรียนรู้

1.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสอน เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นเนื้อหาจากเอกสาร ประกอบการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นโดยการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ แล้ว พิจารณาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม โดยใช้เกม จำนวน 18 คาบ คาบละ 50 นาที ซึ่งประกอบด้วย

ขั้นนำ เป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียนมีความพร้อมและทบทวนบทเรียนเดิม โดยการสนทนา อภิปราย และการตอบคำถาม

ขั้นสอน ครูอธิบายเนื้อหา โดยให้นักเรียนศึกษาจากเอกสารประกอบการเรียน ใช้ กิจกรรมการเล่นแต่ละเกมให้เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และกระบวนการเรียนการสอน

ขั้นสรุป นักเรียนสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ โดยการตอบคำถามและทำแบบฝึกหัด เพิ่มเติมหลังกิจกรรมการเล่น

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ของเนื้อหา ความสอดคล้องของเกมกับสาระการเรียนรู้ แล้วนำข้อเสนอแนะมาแก้ไขปรับปรุง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน การสื่อความหมาย และเวลาที่เหมาะสม จากนั้นนำมาแก้ไขปรับปรุงแล้วนำไป ทดลองใช้จริง

2. การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดเรียนรู้สำหรับกลุ่มควบคุม

2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พุทธศักราช 2548 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ วิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือ ครู ตามรูปแบบการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสอน เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นเนื้อหาจากเอกสาร ประกอบการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นโดยการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ แล้ว พิจารณาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม แบบการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำข้อเสนอแนะมาแก้ไขปรับปรุงก่อนไปใช้สอนจริง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสือหลักการวัด และประเมินผลการศึกษาของ พิชิต ฤทธิ์บุญ

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม เป็นข้อสอบแบบ เลือกตอบ 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว เกณฑ์การให้คะแนนข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม ให้ผู้เชี่ยวชาญด้าน วิชาภาษาไทย 3 ท่าน ตรวจสอบความคุณภาพ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีระดับการประเมิน 3 ระดับ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

การเรียนรู้

บันทึกผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านในแต่ละข้อ จากนั้น นำผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยค่าดัชนี ความสอดคล้องควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จึงจะถือว่าข้อทดสอบนั้น มีความเที่ยงตรงเชิง เนื้อหา เป็นตัวแทนของลักษณะกลุ่มพฤติกรรมที่วัด ส่วนข้อทดสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องน้อยกว่า 0.5 ผู้วิจัยคัดเลือกและนำไปปรับปรุงแก้ไขใหม่

3.4 ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลอง ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 15 คน และ 100 คน ตามลำดับ เพื่อความค่าความยากง่ายและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.5 นำแบบทดสอบที่นักเรียนทำแล้วมาตรวจให้คะแนน ข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ได้ตอบให้ 0 คะแนน นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความยากง่าย (P) และค่า อำนาจจำแนก (r) ของข้อทดสอบเป็นรายข้อโดยใช้โปรแกรม SPSS คัดเลือกข้อสอบที่มีความ ยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 ได้จำนวน 30 ข้อ โดยเลือกข้อที่มีค่าอำนาจจำแนก 0.20 ขึ้นไป ส่วนข้อที่ไม่ถึงเกณฑ์ให้ตัดออก เลือกข้อสอบที่ใช้ได้และต้องปรับปรุง ซึ่งจากการวิจัย ค่าความยาก ง่ายของแบบทดสอบ เท่ากับ .58 - .77 ค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ .33 - .66

3.7 นำแบบทดสอบมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จากสูตร KR-20 (Kuder Richardson – 20) ซึ่งจากการวิจัยค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เท่ากับ .90

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ในการทดสอบสมมติฐานมีรูปแบบเป็นแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2530: 60-61) ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีแบบแผนการทดลองดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E(R)	T ₁	X ₁	T ₂
C(R)	T ₁	X ₂	T ₂

เมื่อ R	แทน กลุ่มตัวอย่างที่เลือกแบบสุ่ม
E(R)	แทน กลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
C(R)	แทน กลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู
X ₁	แทน การจัดการกระทำทดลองโดยใช้เกม
T ₁	แทน การสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนการทดลอง
T ₂	แทน การสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการทดลอง
X ₂	แทน การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

2. วิธีดำเนินการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยให้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม มา 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 50 คน จากประชากร 5 ห้องเรียน แล้วจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม

2.2 จัดปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนถึงกระบวนการเรียน บทบาทของนักเรียน เป้าหมายของการเรียน และวิธีการประเมินการเรียนรู้ในการทดลองนี้

2.3 ทำการทดลองก่อนเรียน (Pretest) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม

2.4 ดำเนินการสอนโดยผู้วิจัยทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เนื้อหาเดียวกัน ระยะเวลาเท่ากัน แตกต่างกันเฉพาะกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มทดลองใช้วิธีสอนโดยใช้เกม ส่วนกลุ่มควบคุมใช้การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

2.5 ทำการทดสอบหลังการสอน (Posttest) กับนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ชุดเดิม

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายศ. 2538: 73) โดยใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียน

1.2 หาค่าความแปรปรวน (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538: 63) โดยใช้สูตร

$$S^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ S^2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนน
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนนักเรียน

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 หาค่าดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับประสงค์การเรียนรู้ (ณัฐพงษ์ เจริญพิทย์. 2542: 235) จากสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา
 ทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรของ บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2527: 85)

2.3 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนวณจากสูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน

$$\gamma_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อ
	p	แทน	สัดส่วนผู้ตอบถูกต้องผู้เข้าสอบทั้งหมด
	q	แทน	สัดส่วนผู้ตอบผิดต่อผู้เข้าสอบทั้งหมด
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำประสม ของนักเรียน ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้เกมและได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ภายในกลุ่มเดียวกันโดยใช้ t – test แบบ Dependent (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538: 242) โดยใช้สูตร

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

$$df = N - 1$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณาของการแจกแจงแบบที่
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	n	แทน	จำนวนคู่
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบก่อนเรียนกับทดสอบหลังเรียน
	$\sum D^2$	แทน	ผลรวมกำลังสองของความแตกต่างจากการเปรียบเทียบกันเป็นรายบุคคลระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนกับทดสอบหลังเรียน

3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ระหว่างกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมกับกลุ่มควบคุม ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู โดยใช้ t- test แบบ Independent Groups

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{X}}{\sqrt{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]$$

$$n_1 + n_2 - 2$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าความแตกต่างระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง
	$\bar{X}_1$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนการจัดการเรียนรู้
	$\bar{X}_2$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้
	S_1^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของกลุ่มทดลอง
	S_2^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของกลุ่มควบคุม
	n_1	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มทดลอง
	n_2	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มควบคุม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการนำเสนอและการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}_1$	แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
$\bar{X}_2$	แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนทดสอบหลังเรียนของกลุ่มควบคุม
SD	แทน คะแนนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
MD	แทน ค่าเฉลี่ยของผลต่างระหว่างการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
t	แทน ค่าสถิติทดสอบที
p	แทน ค่าระดับนัยสำคัญของการทดสอบ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำประสม โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี มีลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้เกม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้เกมกับกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ได้ผลดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการทดสอบ	n	$\bar{X}$	SD	$\sum D$	$\sum D^2$	t	P
ก่อนการทดลอง	50	15.36	4.32	427	5091	12.47**	.000
หลังการทดลอง	50	23.90	2.01				

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ ได้ผลดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการทดสอบ	n	$\bar{X}$	SD	$\sum D$	$\sum D^2$	t	P
ก่อนการทดลอง	50	13.46	2.24	276	1956	13.14**	.000
หลังการทดลอง	50	18.90	2.58				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. การวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้เกม กับกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ได้ผลดังตาราง 4

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการใช้เกม กับกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

ผลการทดสอบ	n	$\bar{X}_1$	$\bar{X}_2$	MD	t	P
กลุ่มทดลอง	50	15.36	23.90	8.54	10.78**	.000
กลุ่มควบคุม	50	13.46	18.90	5.44		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 4 พบว่า กลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู มีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ คือ

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 100 คน ได้จากสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการจับสลากมา 2 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 50 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

ระยะเวลาในการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการทดลองใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำประสม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โดยใช้เวลาในการสอนจำนวน 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 18 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

1. คำประสม
2. คำซ้ำ
3. คำซ้อน
4. คำสมาส
5. คำสนธิ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษาทฤษฎีและหลักการสอนภาษาไทยโดยวิธีการใช้เกมจากวิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสอน เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นเนื้อหาจากเอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นโดยการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ แล้วพิจารณาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง แล้วจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม โดยใช้เกม ซึ่งประกอบด้วย ขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป
2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ผู้วิจัยศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ วิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ตามรูปแบบการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาไทย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี กำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการสอน เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองเป็นเนื้อหาจากเอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง คำประสม ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นโดยการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ แล้วพิจารณาให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม เป็นข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 ได้จำนวน 30 ข้อ และเลือกข้อที่มีค่าอำนาจจำแนก 0.20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่นกับนักเรียน 100 คน ได้ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ เท่ากับ .58 - .77 ค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ .33 - .66 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .90

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 100 คน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 18 คาบ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. จัดปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้บทบาทของนักเรียน เป้าหมายของการเรียน และวิธีประเมินผลการเรียนรู้
2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งผ่านการทดสอบคุณภาพแล้ว
3. ดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยทำการสอนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยตนเอง ใช้เนื้อหาเดียวกัน ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ดังนี้ กลุ่มทดลอง ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มควบคุม ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู
4. เมื่อสอนครบแล้ว ทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมฉบับเดียวกันกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน
5. ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการ ดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ภายในกลุ่มทดลองระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง โดยใช้ t-test แบบ Dependent ตามสมมติฐานข้อ 1

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสมภายในกลุ่มควบคุมระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง โดยใช้ t-test แบบ Dependent ตามสมมติฐานข้อ 2

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู โดยใช้ t-test แบบ Dependent Groups ตามสมมติฐานข้อที่ 3

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำประสม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำประสม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำประสม สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม ที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัย อภิปรายผลตามลำดับหัวข้อดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำประสม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่เป็นเช่นนี้แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมหลังการทดลองมีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งและสอดคล้องกับผลการวิจัยของเครือวัลย์ ทองมาก (2538: 61) ที่ได้วิจัยเรื่อง การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของลลิตา อุ่นทอง (2550: 66) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤตที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางกะปิสุขุมวิท อุดมวิท กรุงเทพมหานคร ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำบาลีสันสกฤต หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทั้งนี้ เป็นผลจากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นมีส่วนกระตุ้นให้นักเรียน ได้มีการระดมสมอง มีส่วนร่วมในกิจกรรม และอภิปรายกลุ่มย่อย นักเรียนจึงไม่เบื่อหน่ายในการเรียน เกมที่นำมาใช้มีหลากหลายรูปแบบ แต่ละเกมมีลักษณะของการแข่งขันที่ท้าทายความสามารถของ นักเรียน เกมจึงกลายเป็นสิ่งเร้าความสนใจและกระตุ้นความสนใจ ความใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนให้ มากขึ้น โดยเฉพาะนักเรียนที่อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่น มีความอยากรู้อยาก เห็น ชอบสิ่งแปลกใหม่ที่ท้าทายความสามารถและไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ การนำเกมมาใช้ในการจัดการ เรียนรู้ จึงมีความสอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนวัยนี้เป็นอย่างยิ่ง ทั้งยังเป็นการสนองต่อความ ต้องการของนักเรียนในการที่จะได้เรียนรู้อย่างมีความสุข คือ ได้ทั้งความสนุกสนานในการเรียนและได้ ทั้งความรู้ความคู่กันไปด้วย เพราะก่อนที่นักเรียนจะสามารถตอบคำถามหรือแก้ปัญหาต่างๆ ในเกม ได้ นั้น นักเรียนจะต้องมีใช้ความรู้ในเรื่องของหลักการสังเกตค่าประสมและฝึกทักษะวิเคราะห์ค่า ประสมให้ได้เสียก่อน จึงจะสามารถเล่นเกมและเอาชนะได้ การจัดเนื้อหาและการเลือกเกมให้สอดคล้อง กับเนื้อหา ก็ส่วนสำคัญทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจจนสามารถวิเคราะห์ค่าประสมได้

นอกจากนี้กิจกรรมอันหลากหลายของเกม ยังส่งผลให้นักเรียนที่ค่อนข้างเฉื่อยชาซึมจะ ได้รับแรงกระตุ้นจากเพื่อนให้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน ได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการที่จะคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง ทั้งยังส่งผลให้นักเรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย การนำเกมมาใช้ในการจัด การเรียนรู้ จึงเป็นการสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และเมื่อนักเรียนมีความสุข ในการเรียนแล้ว จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ค่าประสม โดยใช้เกมนั้นสูงขึ้นตามไปด้วย

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ค่าประสม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่า เมื่อ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงขึ้นกว่า ก่อนการทดลอง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูนี้นั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา ที่มีการปรับปรุงพัฒนาให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอจึงได้ชุดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นที่ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาเป็นสำคัญ มีรูปแบบการจัดกิจกรรมตาม ขั้นตอนต่าง ๆ อย่างชัดเจน และเป็นระบบ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนนั้น ๆ ทั้ง การอภิปราย การบรรยายสรุป การวิเคราะห์สาระสำคัญจากใบความรู้จะทำให้นักเรียนเกิดทักษะใน การเรียนรู้ที่ดีและมีการฝึกปฏิบัติเสริมทักษะให้แม่นยำ ได้ใช้กระบวนการคิด การวิเคราะห์อย่างเป็น ระบบ ได้ปฏิบัติและแก้ปัญหาด้วยตนเองและกลุ่มจนเกิดการเรียนรู้ที่ฝังแน่น จึงทำให้นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนสูงขึ้น

3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ค่าประสม สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้ เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ค่าประสม สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตาม

คู่มือครูซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เป็นเพราะกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมนั้นมีกิจกรรมเกมหลากหลายรูปแบบ หลายลักษณะ มีกติกาการเล่นและการตัดสินใจแพ้ชนะที่แน่นอนท้าทายความสามารถของผู้เรียน ขั้นตอนการเล่นเกมนั้นมีระบบที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้น ให้ได้คิด ได้แก้ปัญหา ได้แข่งขันและกระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา เกมช่วยให้การจัดการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ นักเรียนจึงมีความสุขและสนุกในการเรียน นักเรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิด การถ่ายโอนความรู้ และส่งเสริมความแม่นยำในการเรียนรู้ตลอดเวลาที่เล่นเกม อันส่งผลให้นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม สูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่ได้เสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ก่อนการนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้หลักภาษาไทย ผู้วิจัยควรคัดเลือกเกมที่มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน โดยมีการทดลองใช้กับกลุ่มย่อยเสียก่อน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนภาษาไทย โดยใช้เกมกับวิธีสอนรูปแบบอื่น ๆ

2.2 ควรใช้เกมประกอบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการอ่าน คิด วิเคราะห์

เขียนของนักเรียน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา. (2519, มิถุนายน). *ข่าวสารกรมพลศึกษา*. 1-10.
- เกศินี โชติกเสถียร. (2529). *เอกสารประกอบการสอนวิชาการใช้เทคโนโลยีทางการสอนในห้องเรียน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ขวัญหทัย สมัครคุณ. (2541). *ผลการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทย เพื่อความเข้าใจและความคงทนในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เครือวัลย์ ทองมาก. (2538). *การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์*. วิทยานิพนธ์ ศ.ศม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- จรินทร์ ธารินทร์. (2524). *เกม = Games*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จิรندا ก้วพิสมัย. (2545). *การพัฒนาแผนการสอนการอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- จำนง พรายแย้มแซ. (2531). *เทคนิคการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จุลจักร โพนพันธ์. (2528). *เกมการแข่งขันเพื่อลดเวลาการสอน: นวัตกรรมที่น่าสนใจ*. ลพบุรี: โครงการส่งเสริมสมรรถภาพการสอน.
- ชนินทร์ชัย อินทราภรณ์. (2540). *พจนานุกรมศัพท์การศึกษา: วิธีสอนแบบต่างๆ หลักสูตรวิธีการทางสถิติที่ใช้ในการศึกษา ระบบประสาท แนวความคิดของนักจิตวิทยากลุ่มต่างๆ ทฤษฎีการเรียนรู้ กฎการเรียนรู้และประวัติการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บริษัทไอ.คิว. บุ๊คเซ็นเตอร์.
- ชวนชัย เชื้อสารุชน. (2522). *ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดชลบุรี*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชวาล แพรัตนกุล. (2516). *เทคนิคการวัดผล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ชาญชัย ศรีไสยเพชร. (2525). *ทักษะและเทคนิคการสอน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร
- ดวงเดือน วังสินธ์. (2533). *การจัดกิจกรรมเกมและการเล่นในชั้นเด็กเล็ก*. กรุงเทพฯ: ประชาศึกษา.
- นิภา เมธาวีชัย. (2536). *สถิติเพื่อการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏธนบุรี.

- นิรมล ชยุตสาหกิจ. (2524). การศึกษาข้ามวัฒนธรรมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็ก
ในวัยเด็กตอนต้น: วิธีการทดลอง. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2532). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. มหาสารคาม: ภาควิชาพื้นฐานของ
การศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- (2532). การวิจัยเบื้องต้น. มหาสารคาม: ภาควิชาพื้นฐานของการศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. (2527). การทดสอบแบบอิงเกณฑ์: แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ:
โอเดียนสโตร์.
- เบญจา แสงมะลิ. (2522). เล่นกับเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ประกิจ รัตนสุวรรณ. (2525). การวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ผกา บุญเรือง. (2521). กิจกรรมนักเรียน: เอกสารประกอบการสอนวิชาแนะแนว. ชลบุรี:
ภาควิชาจิตแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
เจริญผล.
- พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:
ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พูนสุข บุญสวัสดิ์. (2527). เกมและการละเล่นส่งเสริมคุณธรรมในกลวิธีสอนจริยศึกษาและ
การสอดแทรกคุณธรรมในการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษา 86-89. กรุงเทพฯ:
สภายุพพุทธิสมาคมแห่งชาติในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ไพศาล หวังพานิช. (2533). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและ
จิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฟอง เกิดแก้ว. (2515). คู่มือการสอนวิชาพลศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เสียงเซียงจงเจริญ.
- ภัทรา นิคมานนท์. (2540). การประเมินผลการเรียน = Learning evaluation. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: อักษราพิพัฒน์.
- มานพ ศรีเทียม. (2527). การใช้เกมประกอบการสอนวิชาหลักภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม จังหวัดกำแพงเพชร. วิทยานิพนธ์
ศศ.ม. (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ถ่ายเอกสาร.
- ลลิตา อุ่นทอง (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำบาลีสันสกฤตที่ได้รับการ
สอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบางกะปิ
สุขุมมวพันธ์อุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร 3. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรี
นครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4.

กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วลี สุมิพันธ์. (2549). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ เรื่อง ตามรอยนิราศพระปฐมของสุนทรภู่. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิจิตา บุญฤทธิ์. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ IQ 50 – 70 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนตามคู่มือครู ของกรมวิชาการ กับวิธีสอนแบบใช้เกมประกอบ.

ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม.(การประถมศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิภาวี แป้นเรือง. (2546). การศึกษาเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านความสามารถในการเขียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษากับการสอนตามคู่มือครู. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม.(การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ศศิธร ัญญลักษณ์นันท์. (2542). พฤติกรรมการสอนภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษา. นครราชสีมา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.

สนม ครุฑเมือง. (2523). เอกสารประกอบการเรียนวิชาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2537). รวบรวมบทความทาง การประเมินโครงการ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สายสุนีย์ สกกุลแก้ว. (2534). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์. ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุจิตต์ เพียรชอบ; และสายใจ อินทร์มรรย. (2538). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สุรางค์ สากร. (2530). พฤติกรรมการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต: วิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.

อัจฉรา สุขารมณ และอรพินท์ ชูชม. (2530). การศึกษาเปรียบเทียบนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปกติ. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- อรุณศรี แสงแก้ว. (2530)ความสามารถในการอ่านและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนซึ่งใช้แบบฝึกอ่านที่ใช้คำถามระดับต่างๆ กับการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.
- Bloom, Benjamin S. (1956). *Taxonomy of Education Objective Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David Mackey Company Inc.
- Clark. Willies W. (1961, February). Boys and Girls. Are There Significant Differences. *The Journal of Education Research*. 54: 205.
- Dickerson, Dolores Powley. (1976, April). A Comparision of Use of the Active Game Learning Media with Passive Games and Traditional Activities as a Means of Reintorcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid – Year First – Grade Children with Limited Sight Vocabularies. *Dissertation Abstract International*. 37(10): 6454-4.
- Edgman, Rodney O. (1977, August). The Effect of Perceptual Moter Learning Games Upon the Reading Readiness of Trainable Mentally Retarded Students. *Dissertation Abstracts International*. 36: 623A-624A.
- Good, Carter Victor. (1973). *Dictionary of Education*. New York: Mc.Graw–Hill Book Company Inc.
- Orcutt, Larry Emmment. (1972). Child Mangement of Instructional Game: Effects upon Cognitive Abilities, Behavioral Maturity and Self Concept of Disaventaged Preschool Children. *Dissertation Abstracts*.1: 147- A.
- Parsley,Kenneth M. (1963, May). Are There Really Sex Difference in Achievement. *The Journal of Educational Research*. 57: 210–212.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำประสม

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำประสม
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

- ก. คำซ้ำเป็นคำที่เพิ่มขึ้นโดยออกเสียงซ้ำคำเดิมให้ต่อเนื่องกัน
- ข. คำซ้อนหนึ่งคำ ประกอบด้วยคำเดียวกัน 2 คำ แต่ละคำมีความหมายใกล้เคียงกันและตรงกันข้าม
- ค. คำประสมเกิดจากการนำคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาประสมกัน ทำให้เกิดคำที่มีความหมายใหม่ แต่ยังคงคำความหมายเดิมอยู่
- ง. คำสมาส คือการนำคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมารวมเป็นคำเดียวกัน

จากข้อความต่อไปนี้จงตอบคำถามข้อ 2 -3

“หิวเด็ดดินขาด คณะลูกหนังไทยไม่ยอมแพ้อินโดนีเซียแน่นอน ต้องนำชัยชนะมาให้ชาวไทยได้ชื่นชมให้ได้ รอบชิงชนะเลิศทุกคนต้องทุ่มเททั้งเรี่ยวแรงและพลังใจทั้งหมดเล่นอย่างจริงจังและจริงใจ”

2. ข้อความข้างต้นมีคำประสมกี่คำ

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

3. ข้อความข้างต้นมีคำซ้อนกี่คำ

- ก. 5 คำ
- ข. 6 คำ
- ค. 7 คำ
- ง. 8 คำ

4. ข้อใดไม่ใช่คำซ้อนที่เกิดจากคำซ้ำ

- ก. ต่ำ ๆ แดง ๆ เสีย ๆ หาย ๆ
- ข. อุด ๆ อียาก ๆ ร้อน ๆ หนาว ๆ
- ค. งู ๆ ปลา ๆ ไป ๆ มา ๆ
- ง. กิน ๆ นอน ๆ สวย ๆ งาม ๆ

5. คำซ้อนในข้อใดมีวิธีสร้างคำเหมือน “เสื่อสาต” ทุกคำ

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| ก. พัดวี แปะเปื้อน ผีสาว | ข. เจ็บไข้ ชุ่มเหง รื้อร |
| ค. เชื้อนแซ คอยท่า บ้านเรือน | ง. แพ้ชนะ ผิดเคื่อง สาบสา |

6. คำในข้อใดเกิดจากการสร้างคำโดยวิธีประสมคำ

- | | |
|----------------|-----------------|
| ก. เคลื่อนไหว | ข. เคลื่อนที่ |
| ค. เคลื่อนย้าย | ง. เคลื่อนคล้อย |

7. คำในข้อใดเกิดจากการสร้างคำโดยวิธีประสมคำทุกคำ

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| ก. หน้าม้า น้ำค้าง ตายใจ | ข. ลูกเสือ เศรษฐี หมอลำ |
| ค. หางเสือ คหกรรม ทะมัดทะแมง | ง. แม่มด ครอบครวั กระแตง |

8. ข้อความใดมีคำประสม

- | | |
|---------------------|------------------------|
| ก. สงสัยใครหัวเราะ | ข. เพาะปลูกมะละกอ |
| ค. ทำอุบายขายกระดาษ | ง. ข้าวต้มข้างสะพานลอย |

9. ข้อใดใช้คำสื่อความหมายได้ถูกต้อง

- ก. ไปเสียที่เขาาก็ต้องเสียใจเป็นธรรมดา
- ข. พุดจาส่งเดชเดียวโกรธไปก็จะไม่ส่งเสียให้เรียนต่อนะ
- ค. ดาราสมัยนี้มักเป็นลูกผสม พุดจามีลูกเล่นแพรวพราว
- ง. หิวอย่างไรก็ต้องหิวไส้ผากินข้าวบ้าน แถมยังต้องหิวปีกเพื่อนขี่เามาด้วย

10. ข้อใดใช้คำสื่อความหมายได้ถูกต้อง

- ก. ประธานนักเรียนพูดเกลี้ยกล่อมหาเสียงบนเวที
- ข. หัวหน้าเกลี้ยกล่อมลูกน้องให้เข้าใจนโยบายใหม่
- ค. พ่อแม่มีหน้าที่เกลี้ยกล่อมอบรมลูกให้ผินสยไปในทางที่ดี
- ง. ผู้นำลัทธิบูชาเทพเกลี้ยกล่อมสาวกให้เชื่อตามความคิดของตน

11. ข้อความต่อไปนี้มีคำประสมกี่คำ

“สมศักดิ์เป็นหัวหน้าในสำนักงาน เขามีเพื่อนร่วมงานอีก 4 คน เวลาคนอื่นไม่อยู่ สมศักดิ์จะต้องยืนโรงคอยรับลูกค้า”

- | | |
|---------|---------|
| ก. 6 คำ | ข. 5 คำ |
| ค. 4 คำ | ง. 3 คำ |

12. คำในข้อใดเกิดจากการสร้างคำโดยวิธีซ้อนคำทุกคำ

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| ก. ก่อการ ก้าวร้าว เพิ่มเติม | ข. แจกแจง ชักฟอก ผูกพัน |
| ค. บุกรุก หมากรุก รุกราน | ง. หนักหนา บาปบุญ ปรับทุกข์ |

13. ข้อใดเป็นคำซ้อนทุกคำ

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| ก. ถูกต้อง ถูกผิด ถูกใจ | ข. ก้าวร้าว ก้าวกาย ก้าวหน้า |
| ค. หนักหนา หนักแน่น หนักอก | ง. ติดต่อ ติดขัด ติดตาม |

14. คำในข้อใดไม่เป็นคำซ้อนทุกคำ

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| ก. เรือร้าง เร่งรีบ ร้อนรน | ข. เรืองราว ร่ำรวย ริบหรี่ |
| ค. เร่วร้อน เรียบร้อย รำมะนา | ง. รูปร่าง เรียงราย เร็ยราด |

15. คำซ้อนทุกคำในข้อใดไม่ได้มีโครงสร้างเช่นเดียวกับคำซ้อน “ใหญ่โตโอฬาร”

- ก. ร้องรำทำเพลง ปวดหัวตัวร้อน
 ข. แก้วแหวนเงินทอง ข้าทาสบริวาร
 ค. เหล้ายาปลาปิ้ง แม่น้ำลำคลอง
 ง. ภูตผีปีศาจ เยื่อใยไมตรี

16. ข้อความต่อไปนี้มีคำซ้อนกี่คำ

“ธรรมชาติสรรค์สร้างสิ่งดี ๆ ให้มวลมนุษย์ แต่มนุษย์เป็นผู้ทำลายจนโลกเปลี่ยนแปลง จึงต้องตักเตือนกันให้น้ำโลกเข้าสู่สภาพเดิมโดยเร็วไว”

- | | |
|---------|---------|
| ก. 2 คำ | ข. 3 คำ |
| ค. 4 คำ | ง. 5 คำ |

17. ข้อใดไม่ได้หมายถึงลักษณะของคำซ้ำ

- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| ก. มีความหมายเท่าเดิม | ข. มีความหมายมากขึ้นหรือเบาลง |
| ค. มีความเปลี่ยนไป | ง. มีความหมายหรือไม่มีก็ได้ |

18. ข้อใดเป็นคำซ้ำที่เขียนโดยใช้ไม้ยมกได้

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| ก. แกงจืดจืดเกินไป | ข. น้ำร้อนร้อนจนดื่มไม่ได้ |
| ค. ที่ที่เราต้องการซื้อเขาขายไปแล้ว | ง. อากาศร้อนร้อนจนนอนไม่หลับ |

19. ข้อใดไม่มีคำซ้ำในประโยค

- ก. คนแก่ทำทางกงกเงินเงินเดินหาของ
 ข. ไปไปมามาฉันก็เลยต้องมาอยู่ที่เก่า
 ค. ผัวเมียคู่นี้มาแค้นบนศาลเจ้า
 ง. กินกินนอนนอนทั้งวันไม่เห็นเป็นเรื่อง

20. ข้อใดเป็นการใช้คำซ้ำเพื่อย้ำความหมาย

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| ก. ประสานบอกน้องให้เดินช้า ๆ | ข. ดี ๆ ชั่ว ๆ เขาก็แม่ลูกกัน |
| ค. สมรเถียงแม่เสียงฉอด ๆ | ง. พบกันบ่อย ๆ แถว ๆ หน้าตลาด |

21. การซ้ำคำในข้อใดบอกความหมายว่าอยู่พวกใด แต่ไม่กำหนดแน่นอน

- ก. ช่วยหั่นหมูเป็นชิ้นเล็ก ๆ ให้ที
 ข. ครูกำลังสอน ๆ อยู่เขาก็วิ่งเข้ามา
 ค. ตอนเขาไปอ้อยนั่งรถคันหลัง ๆ ไซ้ไหม
 ง. เธอเล่นกวาดส่ง ๆ อย่างนี้ บ้านจะสะอาดได้อย่างไร

22. การซ้ำคำในข้อใดมีความหมายทำนองเดียวกับการซ้ำคำในตัวอย่างนี้

“ฉันชอบเสื้อสีเทา ๆ ตัวนั้นของเธอจังเลย”

- ก. ผู้หญิงสวย ๆ คนนั้นเป็นใคร
- ข. ที่พูดมานี้หวังว่า น้อง ๆ คงเข้าใจ
- ค. พรุ่งนี้พบกัน ช่าง ๆ สระน้ำจุฬานะ
- ง. การวัดผลครั้งนี้จะพิจารณาเป็นคน ๆ ไป

23. ประโยคใดมีคำซ้ำที่มาจากคำซ้อน

- ก. น้องชอบกินของทิ้ง ๆ ขว้าง ๆ
- ข. พวกคุณต้องหาให้ทั่ว ๆ ก่อน
- ค. สัมโอเป็นนักร้องที่มีเสียงดีมาก ๆ
- ง. ทุก ๆ คนอยากสอบได้รางวัลที่หนึ่งกันทั้งนั้น

24. ข้อใดเป็นสระสนธิ

- | | |
|------------|------------|
| ก. ชลนัยน์ | ข. ราโชวาท |
| ค. สงสาร | ง. ยโสธร |

25. ข้อใดเป็นพยัญชนะสนธิ

- | | |
|-----------|--------------|
| ก. มหรรณพ | ข. วัลยาภรณ์ |
| ค. กิन्नร | ง. รโหฐาน |

26. ข้อใดเป็นนฤคหิตสนธิ

- | | |
|-----------------|-------------|
| ก. อนุศาสนจารย์ | ข. บุตรทหาร |
| ค. สโมสร | ง. มโนภาพ |

27. ข้อใดเป็นคำสนธิทุกคำ

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| ก. สตางค์ อนุชาชาติ สมาคม | ข. นิรันดร์ ทันตแพทย์ มเหสี |
| ค. ศาสตราวุธ บดินทร์ เสริมสร้าง | ง. รังสิโยภาส มุนินทร์ อเนก |

28. เพราะเหตุใดคำว่า “พระอัมรรค์” จึงไม่ใช่คำสมาส

- ก. เป็นคำไทยแท้ทั้งสองคำ
- ข. ไม่ได้เอาคำตั้งไว้ข้างหน้า
- ค. ไม่ได้แปลจากคำหลังไปคำหน้า
- ง. มีคำที่ไม่ใช่คำภาษาบาลี-สันสกฤตทั้งหมด

29. ข้อใดมีคำสนธิ 2 คำ

- ก. รโหฐาน ทันตแพทย์ อนุภรรยา ศิริประภา
- ข. สิทธิบัตร ราชานุเคราะห์ มหัจจรรย บัญญัติ
- ค. มัคคุเทศก์ แพทยสมาคม วิทยากร มหาสาวก
- ง. ทิวคต พุตานุกต ชลาลัย มโนภาพ

30. ข้อใดเป็นคำสมาสทุกคำ

- ก. ราชรถ สโมสร ทุนทรัพย์ อัมรินทร์
- ข. ยุทธวิธี รสนิยม สรรพสินค้า ราชธานี
- ค. คริสตจักร ชลประทาน ธนบัตร สัตวแพทย์
- ง. ทรชน ประวัติการณ์ นาฏศิลป์ นโยบาย

★★★★★★★★★★★★

ภาคผนวก ข

แผนการจัดการเรียนรู้

คำที่ใช้กันอยู่ในภาษาไทยทั้งที่ปรากฏและมิได้ปรากฏในพจนานุกรม แต่ยังมีใช้อยู่ในชีวิตประจำวันนั้น ถ้าพิจารณาให้ดี จะเห็นว่าบางก็เป็นคำที่เห็นได้ว่าคนไทยใช้กันมาแต่ดั้งเดิม บางก็เห็นชัดว่าเป็นคำที่ได้มาจากภาษาต่างประเทศที่เราติดต่อกับและได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรม บางก็เป็นคำบัญญัติขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นศัพท์เฉพาะทางวิชาการ บางคำเราใช้เขียนและพูด บางคำเราใช้เฉพาะเขียนบรรดาคำทั้งหลายที่กล่าวมานี้ ถ้าพิจารณาลักษณะของรูปคำสามารถแบ่งได้ เป็นคำมูล คำประสม คำซ้อน คำซ้ำ คำสมาส คำสนธิ คำที่ใช้ในภาษาไทยมีลักษณะและวิธีการสร้างคำหลายแบบจำเป็นต้องเรียนรู้ให้เข้าใจ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องเหมาะสม ซึ่งถือเป็นสิ่งจำเป็นในการศึกษาภาษาไทย

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- 2.1 อธิบายความหมายและลักษณะของคำประสมได้
- 2.2 บอกหลักการสร้างคำประสมและจำแนกชนิดของคำประสมได้
- 2.3 สังเคราะห์คำประสมจากคำที่กำหนดให้ได้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

- 3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
- 3.2 นักเรียนทบทวนความรู้เรื่องชนิดของคำจากเกมบัตรคำ ภาพปริศนา

3.3 นักเรียนอภิปรายสาระการเรียนรู้เรื่องคำประสมจากใบความรู้และเล่นเกมล่าคำตอบ

- 1) ความหมายของคำประสม
- 2) ลักษณะของคำประสม

3) หลักการสร้างคำประสมพร้อมทั้งยกตัวอย่าง

3.4 สุ่มนักเรียนมาแถวละ 2 คน จับสลากของบัตรคำซึ่งมีความยากง่ายใกล้เคียงกัน แข่งขันกันโดยนำบัตรคำมาต่อกันเป็นคำประสม ใช้เวลา 3 นาที ดังนี้

ช่องที่ 1	น้ำ	ต้ม	ใจ	หนัก	เกลือ	ดวง	ส้ม	นา
ช่องที่ 2	นอน	ด่วน	นาย	ต้น	รถ	ที่	ไม้	หน้า
ช่องที่ 3	เล่น	แข็ง	หน้า	เรือ	ไฟ	น้ำ	เดิน	หัว
ช่องที่ 4	กึ่ง	ชน	กัน	ตาย	นา	หน้า	ตุ้ม	ลูก

3.5 นักเรียนคู่ใดเรียงคำประสมได้เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ นักเรียนติดบัตรคำประสมที่ถูกต้องบนป้ายนิเทศ ตัวอย่างคำประสมที่ถูกต้อง

ช่องที่ 1	น้ำหนัก	ต้มส้ม	ดวงใจ	นาเกลือ
ช่องที่ 2	นายหน้า	ต้นไม้	ที่นอน	รถด่วน
ช่องที่ 3	เรือไฟ	น้ำแข็ง	เดินเล่น	หัวหน้า
ช่องที่ 4	กันชน	หน้าตาย	นาเกลือ	ลูกตุ้ม

3.6 นักเรียนอธิบายความหมาย และร่วมกันสรุปว่า คำเหล่านี้เกิดจากคำมูล 2 คำ มารวมกันเกิดคำใหม่ และมีความหมายใหม่ เรียกว่า คำประสม

3.7 นักเรียนเล่นเกมภาพปริศนา โดยครูอาจจะนำภาพของคำศัพท์ต่าง ๆ มาติดลง กระดาษที่ตัดเท่า ๆ กัน ประมาณ 30 แผ่น (30 คำ) แล้วคว่ำไว้ที่กระเปาะผนัง ซึ่งแต่ละแผ่นจะมี หมายเลขกำกับไว้

3.8 นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 คน ตัวแทนแต่ละกลุ่มเลือกแผ่นภาพปริศนาจาก กระเปาะผนังแล้วทายภาพปริศนานั้นว่าคือคำอะไร และเป็นคำประสมจากคำชนิดใด กลุ่มที่ทายถูกต้อง ได้ 1 คะแนน นักเรียนเล่นเกมจนครบทุกคำ แล้วรวมคะแนนเก็บไว้

ขั้นสรุป

3.12 นักเรียนอภิปรายสรุปบทเรียนจากการถามของครู

3.13 ครูนัดหมายทำกิจกรรมต่อไปในชั่วโมงต่อไป

4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบความรู้

4.2 ของบัตรคำ

4.3 เกมภาพปริศนา

5. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

5.1 วิธีวัดและประเมินผล

5.1.1 คะแนนจากกิจกรรม

5.1.2 สังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรม การซักถาม การตอบคำถาม การร่วมกิจกรรม และกระบวนการทำงานกลุ่ม

5.1.2 ประเมินจากการนำเสนอผลงานและการอภิปรายกลุ่ม

5.2 เครื่องมือวัดและประเมินผล

แบบทดสอบท้ายกิจกรรม

5.3 เกณฑ์การวัด

5.3.1 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงานผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพดี

5.3.2 นักเรียนทำใบงานได้ถูกต้อง 60% ขึ้นไป ผ่าน

6. กิจกรรมเสนอแนะ / ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

7. บันทึกความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

- 1) ความหมายของคำประสม
- 2) ลักษณะของคำประสม
- 3) หลักการสร้างคำประสมพร้อมทั้งยกตัวอย่าง

ขั้นสรุป

3.5 นักเรียนร่วมกันอภิปราย สรุป จดบันทึกและผู้แทนกลุ่มนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมให้สมบูรณ์

3.6 นักเรียนทำใบงาน

4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบความรู้

4.2 ใบงาน

5. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

5.1 วิธีวัดและประเมินผล

5.1.1 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน การซักถาม การตอบคำถาม การร่วมกิจกรรม และกระบวนการทำงานกลุ่ม

5.1.2 ประเมินการนำเสนอผลงานและการอภิปรายกลุ่ม

5.2 เครื่องมือวัดและประเมินผล

5.2.1 ใบงาน

5.2.2 แบบทดสอบท้ายกิจกรรม

5.3 เกณฑ์การวัด

5.3.1 พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงานผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพดี

5.3.2 นักเรียนทำใบงานได้ถูกต้อง 60% ขึ้นไป ผ่าน

6. กิจกรรมเสนอแนะ / ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

7. บันทึกความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

แบบประเมินผลการปฏิบัติงานกลุ่ม (ฉบับครู)
วิชา ท 33101 ภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายชื่อกลุ่ม	ความสนใจ	ความร่วมมือ	การแสดง ความคิดเห็น	การปฏิบัติ	รวม
	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	20 คะแนน
กลุ่มที่ 1					
กลุ่มที่ 2					
กลุ่มที่ 3					
กลุ่มที่ 4					
กลุ่มที่ 5					
กลุ่มที่ 6					
กลุ่มที่ 7					
กลุ่มที่ 8					
กลุ่มที่ 9					
กลุ่มที่ 10					
รวม					

.....

()

ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลการปฏิบัติงานกลุ่ม (ฉบับนักเรียน)

วิชา ท 33101 ภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายชื่อกลุ่ม	ความสนใจ	ความร่วมมือ	การแสดง ความคิดเห็น	การปฏิบัติ	รวม
	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	20 คะแนน
กลุ่มที่ 1					
กลุ่มที่ 2					
กลุ่มที่ 3					
กลุ่มที่ 4					
กลุ่มที่ 5					
กลุ่มที่ 6					
กลุ่มที่ 7					
กลุ่มที่ 8					
กลุ่มที่ 9					
กลุ่มที่ 10					
รวม					

กลุ่มที่

ผู้ประเมิน

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ สกุล	นางสาวศิริพร หรดดี
วันเดือนปีเกิด	20 สิงหาคม 2526
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลพระพุทธบาท จังหวัดสระบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	21 หมู่ 3 ตำบลช่องสาริกา อำเภอพัฒนานิคม จังหวัดลพบุรี
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	พนักงานมหาวิทยาลัย (สายผู้สอน)
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทย) เกียรตินิยมอันดับ 2 จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี
พ.ศ. 2552	การมัธยมศึกษา (กลุ่มการสอนภาษาไทย) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ