

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ประกาศคณะกรรมการคุรุสภา เรื่อง รายละเอียดของมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพครูตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ได้กำหนดสาระความรู้ที่ 5.1 ข้อ (1) การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและสมรรถนะ 5.2 ว่า “ใช้ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องในการเรียน การสอน หรือที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพครูและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา” (คณะกรรมการคุรุสภา, 2562) แสดงให้เห็นว่าทักษะการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารมีความจำเป็นสำหรับครูและในปัจจุบันคนไทยได้พบเจอกับคำศัพท์ใหม่ ๆ อยู่บ่อยครั้ง โดยเฉพาะคำที่มาจากภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลที่มีผู้ใช้งานอยู่ทั่วโลก คำศัพท์บางคำก็ยังมีได้ถูกบัญญัติศัพท์ใหม่ จำเป็นต้องใช้คำทับศัพท์ซึ่งหมายถึง คำที่ถ่ายเสียงมาจากรูปคำในภาษาอื่นและนำมาเขียนในรูปแบบของภาษาไทยเพื่อให้คนที่ใช้ภาษาสามารถออกเสียงได้อย่างถูกต้อง (อลงกรณ์ พลอยแก้ว, 2563) เพื่อให้สามารถสื่อสารกันได้โดยสะดวกและเข้าใจง่าย หากครูซึ่งทำหน้าที่ถ่ายทอดวิชาความรู้ให้แก่ นักเรียนใช้คำทับศัพท์ไม่ถูกต้องก็จะทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายผิดพลาดไปและถ้านักเรียนนำคำดังกล่าวไปใช้ก็ทำให้มีความผิดพลาดของการใช้ภาษาไทยมากยิ่งขึ้น การช่วยให้นักศึกษาครูที่อนาคตจะไปสอนนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจต่อการใช้คำทับศัพท์ที่ถูกต้องจึงมีความจำเป็น สื่อการสอนประเภทเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจเพื่อนำมาแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และบอกถึงความสำคัญของเกม รวมถึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ใช้รูปแบบการมีส่วนร่วม โดยการนำเกมเป็นเครื่องมือและสื่อในการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์และสามารถสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการเรียนรู้ได้ และเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนนั้นเกิดความอยากเรียนรู้และยังช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ได้ดีขึ้นกว่าการนั่งเรียนแบบปกติ ดังนั้นเกมจึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาช่วยในการสอน (กิดานันท์ มลิทอง, 2540) รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์เป็นกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิตนา แชนมณี, 2558) นอกจากการวิจัยพัฒนาเกมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนแล้ว พบว่า เทคโนโลยีประเภทเกม (Game-Based Learning) ก็กับการเรียนการสอนช่วยให้เกิดความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนจะสามารถช่วยให้

ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ มีผลต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่ไม่น่าเบื่อ (อนวัช คงประเสริฐ และคณะ, 2561)

การจัดการเรียนการสอนจากเกมช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการเรียนของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทั้งด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการศึกษา (ศรีณย์ลิตา โชติรัตน์, 2562) นอกจากนี้ การเรียนการสอนอยู่ในรูปแบบของเกมจะมีการจูงใจด้วยการให้คะแนน เกิดการแข่งขัน และการได้มาซึ่งของรางวัล (วัฒนพล ชุมเพชร, 2563) และยังช่วยให้ผู้เรียนเพิ่มทักษะด้านการฝึกหัดและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ดังนั้น หากมีการนำเกมไปบูรณาการโดยใช้เทคนิคการสอนที่น่าสนใจมาใช้ร่วมกันก็จะทำให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้ยิ่งขึ้น การศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถนำมาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ได้ (ปัญญาพร เพ็งยอด และกอบสุข คงมนัส, 2563) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้กระบวนการกลุ่มให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเพื่อผลประโยชน์และเกิดความสำเร็จร่วมกันของกลุ่มซึ่งการเรียนแบบร่วมมือไม่ใช่เป็นเพียงจัดให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่มแต่ผู้สอนต้องพยายามใช้กลยุทธ์ให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการประมวลสิ่งที่มาจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ จัดระบบความรู้สรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นหลักการสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League ก็เป็นหนึ่งในจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการแข่งขันที่มีการจัดอันดับตารางคล้าย ๆ กับการแข่งขัน League ทางฟุตบอลทั่วไปเพียงแต่ Math League เป็น League แข่งขันทางการศึกษาการจัดทีมจะประกอบด้วยผู้เรียน ทีมละ 4-6 คน โดยใช้ผลการทดสอบก่อนเรียนในการเรียงลำดับก่อนและใช้ในการจัดทีมตามอัตราส่วนของนักเรียนกลุ่มเก่ง 1 ส่วน : กลุ่มปานกลาง 2 ส่วน : กลุ่มอ่อน 1 ส่วนและให้แต่ละทีมเลือกกัปตันทีม 1 คน พร้อมทั้งหาโค้ชประจำทีม ซึ่งจะเป็นผู้ที่นักศึกษาเห็นว่าให้คำปรึกษาได้ (วิสุทธิ คงกัลป์, 2558)

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนที่ได้เห็นความสำคัญของทักษะภาษาไทยที่ถูกกำหนดไว้ในมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพครู จึงสนใจที่จะศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League สำหรับนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อสร้างกระบวนการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาคูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำทับศัพท์ผ่านการใช้เกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League และการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข และมีทักษะด้านภาษาตามคุณลักษณะผู้เรียนในยุค 4.0

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League
4. เพื่อศึกษาความคงทนต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ช่วยให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ เรื่อง คำทับศัพท์
2. ส่งผลให้นักศึกษามีความพร้อมและความมั่นใจในการใช้คำทับศัพท์ในการเรียนชีวิตประจำวัน และการทำงานในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน สามารถนำแนวทางไปใช้ในการออกแบบ พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 2,500 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 32 คนได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)
3. คำทับศัพท์ที่ใช้ คือ คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 419 คำ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการเล่นและทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ในสิ่งนั้น เกมคอมพิวเตอร์ เรื่องคำทับศัพท์ ภายในเกมมีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 คำ 1 พยางค์ ด้านที่ 2 คำ 2 พยางค์ ด้านที่ 3 มากกว่า 2 พยางค์ ด้านที่ 4 เป็นการคละจำนวนพยางค์ของคำทับศัพท์ โดยในแต่ละด้านจะประกอบด้วยด้านย่อยจำนวน 5 ด้าน
2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League หมายถึง การใช้เทคนิคเช่นเดียวกับการแข่งขันฟุตบอลแบบ League สอดแทรกอยู่ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ไม่กระทบต่อแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถใช้สื่อการสอนและสอนเนื้อหาสาระได้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขึ้นฟอร์มทีม 2) ขึ้นเปิดฤดูกาล 3) ขึ้นแข่งขัน Math League 4) ขึ้นชิงถ้วย FA CUP และ 5) ขึ้นปิดฤดูกาล

3. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คุณลักษณะ ความรู้ ความสามารถ การเปลี่ยนแปลงของบุคคล อันเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่เรียนมาว่าเกิดการเรียนรู้เท่าใด มีความสามารถชนิดใด โดยแบบทดสอบที่ใช้ คือ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. **ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของนักศึกษาครู เมื่อได้รับการจัดการการเรียนรู้ด้วยโดยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ วัดโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ มาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert)

5. **ความคงทนต่อการเรียนรู้** หมายถึง ความสามารถในการจดจำคำทับศัพท์ของนักศึกษาหลังจากจบการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League ไปแล้ว 2 สัปดาห์ วัดโดยแบบทดสอบชุดเดียวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

6. **นักศึกษาครู** หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2564

7. **คำทับศัพท์** หมายถึง คำที่รับจากภาษาหนึ่งมาใช้ในอีกภาษาหนึ่ง โดยวิธีถ่ายเสียงหรือถอดอักษร ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้คำทับศัพท์ที่มาจากภาษาอังกฤษมาใช้ในการพัฒนาเครื่องมือวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ โดยใช้แบบจำลองสำหรับการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมของเอ็ดดี ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League กับนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ตามแนวคิดของ วิสุทธิ์ คงกัลป์ โดยจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น รวมทั้งศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง คำทับศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League และศึกษาผลการศึกษาคความคงทนต่อการเรียนรู้ด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1.1