การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย

A Synthesis of Game Based Learning Researches for Arranging Thai Language Module

ชณัญญา สุทธิพิทยศักดิ์[1] อินทิรา รอบรู้[2]
Chananya Sutthipittayasak[1] Intira Robroo[2]

[1]หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
[1]Master of Education Program in Instructional design, Suan Sunandha Rajabhat University
[2]อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
[2]Lecturer, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี 2545-2560 มีประเด็นการสังเคราะห์ คือ 1) ด้านข้อมูลพื้นฐาน 2) ด้านรูปแบบเกมที่นำมาใช้ในการวิจัย 3) ด้านวิธีดำเนินการวิจัย 4) ด้านแนวทางการทำวิจัย 5) ด้านการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ใช้ประชากรทั้งหมด 20 เล่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบบันทึกข้อมูลคุณลักษณะวิทยานิพนธ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ด้านข้อมูลพื้นฐาน ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยของคณะศึกษาศาสตร์ 2) เป็นงานวิจัยในสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน 3) งานวิจัยส่วนใหญ่ เป็นงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 4) ปีที่ทำงานวิจัย ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยในปี 2550 2) ด้านรูปแบบเกมที่นำมาใช้ในการวิจัย ส่วนใหญ่ใช้รูปแบบเกมการสะกดคำและเกมฝึกทักษะการอ่าน 3) ด้านวิธีการดำเนินการวิจัย 1) งานวิจัยส่วนใหญ่เลือกใช้กลุ่มตัวอย่าง 2) ใช้การสุ่มอย่างง่าย 3) ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเพื่อพัฒนา 4) การนำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยใช้ทฤษฎีของคนอื่น 5) มีการอ้างอิงงานวิจัยภายในประเทศ 6) ส่วนใหญ่อ้างอิงจากเอกสารสื่อสิ่งพิมพ์ภายในประเทศ 7) เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยส่วนใหญ่แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม 8) ส่วนใหญ่ไม่ระบุการหาคุณภาพเครื่องมือ 9) วิธีที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือที่ ส่วนใหญ่เป็นการหาประสิทธิภาพชุดการสอน 10) ใช้สถิติพื้นฐานในการหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย 11) พื้นที่เก็บข้อมูลในการวิจัยส่วนใหญ่เป็นห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 12) ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยที่มีการทดสอบสมมติฐาน และ 13) ผลการวิจัยส่วนใหญ่เป็นไปตามสมมติฐาน 4) ด้านแนวทางการทำวิจัย เป็นการนำเสนอรูปแบบเกมการสอนที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ในรูปของแผนการจัดการเรียนรู้ 5) ด้านการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ 1) นำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย 2) นำความรู้ที่ได้จากงานวิจัยไปแก้ไขปัญหาการเรียนวิชาภาษาไทยและต่อยอดเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

คำสำคัญ: การสังเคราะห์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษา รายวิชาภาษาไทย

ABSTRACT

This article aims to synthesize research related to the use of educational game formats for teaching and learning in Thai language courses between 2002-2017. There are synthesis issues which are 1) basic information, 2) the leading game format. 3) Research methods 4) Research guidelines 5) Use of research results The total population was 20 books. The research instrument was a data recording form for the thesis. The statistics used in data analysis were frequency, percentage, and percentage.The results of the research revealed that 1) Basic data Most of them are research from the Faculty of Education. 2) Research in the curriculum and instruction. 3) Most of the research. Is a research project from Chiang Mai University. 4) Year of research Most of the research in 2007. 2) Game formats used in the research. Most of them use the spelling game and reading skills. 3) Research methods 1) Mostly use samples 2) Use simple randomly 3) Research for development 4) Mostly use Propose the conceptual framework of research using other people's theories. 5) Most are references for domestic research. 6) Most are based on domestic publications. 7) Tools used in most research. Larger Plan with 8 games), most do not specify a quality tool 9) the method used to determine the quality of the tools. Most of them are finding the effectiveness of teaching packages. 10) Most of them use basic statistics to find the frequency, percentage, mean 11) Most of the research data storage area is in grade 3 classrooms. 12) Most of the research is hypothesis testing and 13) Most of the research results follow the hypothesis. 4) Research guidelines It is a presentation of the teaching game that has been redesigned in the form of a learning management plan. 5) The use of research results 1) Use the knowledge to improve the learning achievement in Thai language 2.) Use the knowledge gained from the research to solve problems of learning Thai language and continue to promote a variety of learning management..

Keyword: Synthesis, Game based learning researches, Thai Language module

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้เห็นความสำคัญของภาษาและการสื่อสารจึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ได้กำหนดให้มีการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด ในการสร้างความรู้และความคิดเพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยซึ่งเป็นภาษามาตรฐานที่คนในสังคมไทยใช้ในการสื่อสารกัน ก็ยังเกิดปัญหาในการเรียนการสอนเนื่องจากปัจจัยหลายประการ อาทิ การจัดการเรียนการสอนของครูไม่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเท่าที่ควร หรือผู้เรียนไม่เห็นถึงความสำคัญในการเรียนเนื่องจากเห็นว่าเป็นภาษาที่ใช้พูดสื่อสารกันได้เข้าใจก็เพียงพอแล้ว ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบร้ายแรงต่อการศึกษาด้าน

ภาษาไทย ในระยะเวลา 15 ปีที่ผ่านมาพบว่ามีงานวิจัยเกิดขึ้นมากมายเพื่อหาทางแก้และค้นคว้ารูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่จะสามารถทำให้วิกฤตการเรียนการสอนภาษาไทยนี้หายไป

ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย พบว่าปัญหาในการเรียนที่ทำให้ผลการศึกษาภาษาไทยไม่ก้าวหน้าและไม่อยู่ในเกณฑ์ที่ควรจะเป็น เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่ก็ยังไม่เห็นถึงความจำเป็นของการเรียนวิชาภาษาไทย ด้วยเห็นว่าเป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนอยู่แล้ว เพียงแค่ใช้สื่อสารได้ก็น่าจะเพียงพอ (Songchun, P, 2010). และในส่วนของผู้สอนพบว่าการจัดการเรียนการสอนของครูไม่ได้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเท่าที่ควร ครูมักใช้รูปแบบวิธีการบรรยายและท่องจำ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและเกิดความรู้สึกว่าการเรียนวิชาภาษาไทยเป็นเรื่องยาก ก่อให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการเรียนภาษาไทย จากปัญหาดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยในปัจจุบันยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจและไม่สามารถแก้ไขปัญหาการเรียนวิชาภาษาไทยได้ ส่งผลให้นักเรียนจึงไม่สามารถนำความรู้จากวิชาภาษาไทยไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เต็มที่

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย เป็นอีกวิธีหนึ่งซึ่งเป็นกระบวนการที่ใช้แสวงหาความรู้ และข้อเท็จจริงใหม่ ๆ หรือแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอนโดยมีวิธีที่เป็นระเบียบแบบแผนตามหลักวิชาการที่มีเหตุและผลในการอธิบายข้อค้นพบจากงานวิจัยอันนำไปสู่แนวคิดหลักการหรือทฤษฎีต่างๆ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการสังเคราะห์งานวิจัย (Research synthesis) ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย จะช่วยให้สามารถสรุปข้อความรู้อันเกิดจากผลการวิจัยได้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ในช่วงปี พ.ศ. 2545–2560 มีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ คือ รูปแบบการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบนี้นอกจากจะทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองแล้ว ยังนับว่าเป็นอีกวิธีหนึ่งที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาประเด็นต่าง ๆ ของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมมาใช้ในการจักการเรียนรู้ เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบและนำผลการวิจัยเหล่านั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยต่อไป

การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี พ.ศ. 2545–2560 ผู้วิจัยสืบค้นจากฐานข้อมูล ThaiLis ซึ่งบริการสืบค้นฐานข้อมูลเอกสารฉบับเต็ม ซึ่งเป็นเอกสารฉบับเต็มของ วิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัยของอาจารย์ รวบรวมจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วประเทศ เพื่อให้สังคมได้นำความรู้เหล่านี้ไปปรับใช้เพื่อเป็นการต่อยอดความรู้เดิม และพัฒนาประเทศต่อไป โดยผลงานวิจัยซึ่งได้มาจากการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบถ่ายทอดด้วยการจัดทำอย่างมีคุณภาพและมาตรฐานเหมาะสำหรับการตีพิมพ์และเผยแพร่ งานวิจัยทุกฉบับได้ผ่านขั้นตอนกระบวนการพิจารณาจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลและพิจารณาจนได้งานวิจัยฉบับสมบูรณ์แล้วทำการเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการสังเคราะห์งานวิจัยจากเว็บไซต์ Thailis จะนำไปสู่บทสรุปของความรู้ที่ได้จากการวิจัยรอบ 15 ปี อันเป็นการสะท้อนให้เห็นสถานภาพของงานวิจัยในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ผลของการสังเคราะห์งานวิจัยจากฐานข้อมูล Thailis จะสามารถนำไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ในวงการวิชาชีพครูได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี 2545-2560

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบบันทึกข้อมูลคุณลักษณะงานวิจัย แบบมีโครงสร้างที่ผู้วิจัยออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเป็นการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างผลการบันทึกข้อมูลระหว่างผู้วิจัย และการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ประกอบด้วย 5 ด้าน คือ 1) ด้านข้อมูลพื้นฐาน จำนวน 6 ข้อ 2) ด้านรูปแบบเกมที่นำมาใช้ในการวิจัย จำนวน 13 ข้อ 3) ด้านวิธีดำเนินการวิจัยจำนวน 3 ข้อ 4) ด้านแนวทางการทำวิจัยจำนวน 1 ข้อ และ 5) ด้านการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์จำนวน 3 ข้อ ผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกคุณลักษณะของงานวิจัยที่ออกแบบขึ้นตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจริงจากฐานข้อมูล ThaiLis

2. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณการสังเคราะห์งานวิจัยในฐานข้อมูล ThaiLis ระหว่างปี 2545-2560 โดยมีของเขตของงานวิจัยดังนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยที่ได้รับการเผยแพร่ลงในฐานข้อมูล ThaiLis ระหว่างปี 2545-2560 พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยทั้งหมด 20 เรื่อง

2.2 ขอบเขตของเนื้อหาที่ทำการวิเคราะห์มี 5 ด้าน คือ 1) ด้านข้อมูลพื้นฐาน 2) ด้านทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัย 3) ด้านวิธีดำเนินการวิจัย 4) ด้านแนวทางการทำวิจัย 5) ด้านการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยบันทึกข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยจำนวน 20 เรื่อง ระหว่างปี 2545-2560ตามขอบเขตของการวิจัย บันทึกลงในแบบบันทึกข้อมูลตามโครงสร้างที่ออกแบบไว้

3.2 ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกข้อมูล โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา

3.3 นำเสนอผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพโดยการพรรณนาเป็นความเรียง

4. การวิเคราะห์ทางสถิติ

ผู้วิจัยทำการประมวลผลข้อมูลจากแบบบันทึก โดยหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ การแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย รวมจำนวน 20 เรื่องที่เผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis ระหว่างปี 2545-2560

1. ด้านข้อมูลพื้นฐาน

จากการวิเคราะห์งานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis ระหว่างปี 2545-2560 จำนวน 20 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า 1) งานวิจัยศึกษาศาสตร์จำนวน 17 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 85 และงานวิจัยคณะครุศาสตร์จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 2) งานวิจัยในสาขาวิชาหลักสูตรและการสอนจำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 35งานวิจัยในสาขาวิชาหลักสูตรและการศึกษาพิเศษจำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 สาขาเทคโนโลยีการศึกษาจำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 สาขาประถมศึกษาจำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 สาขาวิชาการสอนภาษาไทยจำนวน 2 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 10 สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ประถมศึกษา) จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษาจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 และสาขาวิชาภาษาไทยจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 3) งานวิจัยของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 งานวิจัยของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 25 งานวิจัยของมหาวิทยาลัยขอนแก่นจำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 งานวิจัยของมหาวิทยาลัยมหาสารคามจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 งานวิจัยของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 งานวิจัยของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 งานวิจัยของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 และงานวิจัยของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 4) ปีที่งานวิจัย งานวิจัยปี 2545 จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 งานวิจัยปี 2547 จำนวน 3 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 15 งานวิจัยปี 2548 จำนวน 1 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 5 งานวิจัยปี 2550 จำนวน 4 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 20 งานวิจัยปี 2551 จำนวน 1 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 5 งานวิจัยปี 2554 จำนวน 3 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 15 งานวิจัยปี 2555 จำนวน 2 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 10 งานวิจัยปี 2558 จำนวน 1 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 5 และงานวิจัยปี 2560 จำนวน 2 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 10

2. ด้านรูปแบบเกมที่นำมาใช้ในการวิจัย

จากการวิเคราะห์งานวิจัยจำนวน 20 เรื่องพบว่ามีการนำรูปแบบเกมมาใช้แตกต่างกัน แบ่งออกเป็น เกมการสะกดคำจำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 เกมฝึกทักษะการอ่านจำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 25 เกมการเขียนคำยากจำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 เกมการสอนภาษาไทยจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 เกมพยัญชนะไทยจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 เกมมาตราตัวสะกดจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 เกมจำลองสถานการณ์จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 เกมการสอนภาษาไทยจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5 และเกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนภาษาไทยจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5

3. ด้านวิธีการดำเนินการวิจัย

จากการวิเคราะห์งานวิจัยที่เผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis ระหว่างปี 2545-2560 พบว่า 1) การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จากการวิเคราะห์งานวิจัยทั้ง 20 เรื่อง พบว่า ส่วนใหญ่เลือกใช้กลุ่มตัวอย่าง 17 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 85 และเลือกใช้ประชากรทั้งหมด 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 2) เทคนิคการกำหนดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย อันดับ 1 การสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 อันดับ 2 เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 อันดับ 3 ไม่ระบุวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 อันดับ 4 การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage sampling) จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 3) ประเภทของงานวิจัย เป็นงานวิจัยและพัฒนาจำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 และเป็นงานวิจัยเชิงทดลองจำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 4) กรอบแนวคิดในการวิจัย งานวิจัยส่วนใหญ่มีการนำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยใช้ทฤษฎีของคนอื่น จำนวน 16 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 และมีการ สังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดของตนเองจำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน งานวิจัย งานวิจัยจำนวน 20 เรื่องมีการอ้างอิงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 177 รายการ ส่วนใหญ่เป็นการ อ้างอิงงานวิจัยภายในประเทศ 134 คิดเป็นร้อยละ 75.71 และมีการอ้างอิงงานวิจัยต่างประเทศ 43 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 24.29 6) รายการอ้างอิงท้ายงานวิจัย 20 เรื่อง จำนวน 387 รายการ อันดับ 1 อ้างอิงจากตำรา สื่อสิ่งพิมพ์ภายในประเทศ 175 รายการ คิดเป็นร้อยละ 45.22 อันดับ 2 อ้างอิงจาก เว็บไซต์ในประเทศ 63 รายการ คิดเป็นร้อยละ 16.28 อันดับ 3 อ้างอิงจากตำรา เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ ต่างประเทศ 111 รายการ คิดเป็นร้อยละ 28.68 และอันดับ 4 อ้างอิงจากเว็บไซต์ต่างประเทศ 38 รายการ คิดเป็นร้อยละ 9.81 ตามลำดับ 7) เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยจำนวน 20 เรื่อง มีจำนวน 69 รายการ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจำนวน 20 รายการ คิดเป็นร้อยละ 28.99 อันดับ 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จำนวน 20 รายการ คิดเป็นร้อยละ 28.99 แบบประเมินความพึงพอใจจำนวน 16 รายการ คิดเป็นร้อยละ 23.18 และเกมประกอบการสอนจำนวน 13 รายการ คิดเป็นร้อยละ 18.84 ตามลำดับ 8) การหาคุณภาพของเครื่องมือ ส่วนใหญ่ไม่ปรากฏว่ามีการหาภาพคุณภาพของเครื่องมือ จำนวน 11 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 55 และมีการหาคุณภาพเครื่องมือจำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 45 9) วิธีที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมืออันดับ 1 การหาประสิทธิภาพชุดการสอน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 อันดับ 2 การหาค่าความเชื่อมั่น 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 อันดับ 3 การหาค่าความตรงจำนวน 2 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 10 10) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย 20 เรื่อง มีจำนวน 43 รายการ อันดับ 1 ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยจำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 45 อันดับ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย 2 กลุ่ม 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 อันดับ 3 อื่น ๆ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 ตามลำดับ 11) พื้นที่ในการเก็บข้อมูลวิจัย 20 เรื่อง อันดับ 1 ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 อันดับ 2 ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 25 และอันดับ 3 ห้องเรียนเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 15 ตามลำดับ 12) การทดสอบสมมติฐานในการวิจัย งานวิจัยทั้ง 20 เรื่อง ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยที่มีการทดสอบสมมติฐาน 18 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90 และ ไม่มีการทดสอบสมมติฐานจำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 13) ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยในงานวิจัยที่มีการทดสอบสมมติฐานจำนวน 18 เรื่องส่วนใหญ่มีผลการทดสอบเป็นไปตามสมมติฐาน 17 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 94.44 และจำนวน 1 เรื่อง ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน คิดเป็นร้อยละ 5.56

4. ด้านแนวทางการทำวิจัย พบว่า แนวทางการทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี 2545-2560 ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอรูปแบบเกมการสอนที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ในรูปของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 19 เรื่อง และเป็นการนำเสนอรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 5

5. ด้านการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ จากการสังเคราะห์งานวิจัย 20 เรื่อง พบว่า 1) สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย 2) สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยไปแก้ไขปัญหาการเรียนวิชาภาษาไทย ในเรื่องการอ่านและการเขียน 3) สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปต่อยอดเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเกมการศึกษาเข้าไปประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น

สรุปผลการวิจัย

จากการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลสังเคราะห์งานวิจัยที่เผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis ระหว่างปี 2545-2560 แยกนำเสนอ 5 ด้าน สามารถสรุปผลการวิจัยซึ่งมีสาระสำคัญต่อไปนี้

1. ด้านข้อมูลพื้นฐาน

งานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis จำนวน 20 เรื่อง เรียงลำดับค่าความถี่จากมากไปหาน้อยสรุปผลการวิจัย ดังนี้ 1) ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยคณะศึกษาศาสตร์จำนวน 17 เรื่อง 2) เป็นงานวิจัยในสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน จำนวน 7 เรื่อง 3) งานวิจัยส่วนใหญ่ เป็นงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่จำนวน 6 เรื่อง 4) ปีที่ทำงานวิจัย ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยในปี 2550

2. ด้านรูปแบบเกมที่นำมาใช้ในการวิจัย

จากการวิเคราะห์งานวิจัยจำนวน 20 เรื่องพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ใช้รูปแบบเกมการสะกดคำและเกมฝึกทักษะการอ่าน

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis จำนวน 20 เรื่อง สรุปผลการวิจัยเป็น 13 ประเด็นคือ 1) การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย ส่วนใหญ่เลือกใช้กลุ่มตัวอย่าง 2) เทคนิคการกำหนดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ส่วนใหญ่ใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) 3) ประเภทงานวิจัย ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเพื่อพัฒนา 4) กรอบแนวคิดในการวิจัย ส่วนใหญ่การนำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยใช้ทฤษฎีของคนอื่น 5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่เป็นการอ้างอิงงานวิจัยภายในประเทศ 6) จำนวนรายการอ้างอิงท้ายงานวิจัย ส่วนใหญ่อ้างอิงจากเอกสาร ตำราสื่อสิ่งพิมพ์ภายในประเทศ 7) เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ส่วนใหญ่เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม 8) การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ส่วนใหญ่ไม่ปรากฏว่ามีการหาภาพคุณภาพของเครื่องมือ 9) วิธีที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยที่มีการหาคุณภาพเครื่องมือ ส่วนใหญ่เป็นการหาประสิทธิภาพชุดการสอน 10) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย ส่วนใหญ่ใช้การหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย 11) พื้นที่เก็บข้อมูลที่นำเสนอในการวิจัยส่วนใหญ่เป็นห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 12) การทดสอบสมมติฐานในการวิจัยส่วนใหญ่มีการทดสอบสมมติฐาน และ 13) ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยส่วนใหญ่เป็นไปตามสมมติฐาน

4. ด้านแนวทางการทำวิจัย พบว่า แนวทางการทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี 2545-2560 ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอรูปแบบเกมการสอนที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ในรูปของแผนการจัดการเรียนรู้

5. ด้านการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ จากการสังเคราะห์งานวิจัย 20 เรื่อง พบว่า 1) สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย 2) สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยไปแก้ไขปัญหาการเรียนวิชาภาษาไทย ในเรื่องการอ่านและการเขียน และ3) สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปต่อยอดเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี 2545-2560 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัย 5 ประเด็น ดังนี้

1. ด้านข้อมูลพื้นฐาน งานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis จำนวน 20 เรื่อง ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยในสาขาหลักสูตรและการสอน เนื่องจากในปัจจุบันการเป็นสอนในระดับปริญญาโทหรือระดับบัณฑิตศึกษามีการเปิดสอนในสาขาดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ลึกซึ้งในเรื่องการพัฒนาหลักสูตรและการสอน โดยสามารถจัดหลักสูตรและการเรียนการสอนที่ประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนและสร้างนวัตกรรมทางหลักสูตรและการสอนได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเป็นครูที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพ รับผิดชอบในวิชาชีพ สามารถพัฒนาตนเองและวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง มีความเป็นผู้นำ สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูด อ่าน เขียน และสามารถใช้วิทยาการ เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ สาขาหลักสูตรและการสอนเป็นสาขาที่นิยมของนักศึกษาจำนวนมาก เพราะในการที่จะพัฒนาผู้เรียนในวิชาใดก็ตาม ครูผู้สอน จำเป็นจะต้องมีความเข้าใจในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน อันเป็นหัวใจหลักในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

2. ด้านรูปแบบเกมที่นำมาใช้ในการวิจัย

จากการวิเคราะห์งานวิจัยจำนวน 20 เรื่องพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ใช้รูปแบบเกมการสะกดคำและเกมฝึกทักษะการอ่าน เนื่องจากการสะกดคำและการอ่านนั้นมีความสำคัญเป็นพื้นฐาน ในการเริ่มเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยและในวิชาอื่น ๆ การอ่านและการสะกดคำจึงนับว่ามีความสำคัญมากในระดับประถมเพราะหากนักเรียนอ่านหนังสือไม่ได้ หรือยังอ่านผิดก็เท่ากับอ่านเนื้อความของเรื่องที่อ่านผิดไป ส่งผลต่อการเรียนรู้ในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป จนเกิดเป็นผลกระทบในวงกว้าง การแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาจึงเป็นปัญหาระดับชาติที่ครูภาษาไทยต้องช่วยกันแก้ไข ในการวิจัยเกี่ยวกับการสอนภาษาไทย ครูส่วนใหญ่จึงมุ่งเป้าหมายไปที่การพัฒนาการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนเป็นอันดับต้น ๆ

3. วิธีการดำเนินการวิจัย งานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่ในฐานข้อมูล ThaiLis จำนวน 20 เรื่อง ส่วนใหญ่เลือกใช้กลุ่มตัวอย่างมากกว่าการเลือกใช้ประชากรทั้งหมด เนื่องจากการเก็บข้อมูลกับประชากรทุกหน่วยอาจทำให้เสียเวลาและค่าใช้จ่ายที่สูงมากและบางครั้งเป็นเรื่องที่ต้องตัดสินใจภายในระยะเวลาที่จำกัด การเลือกศึกษาเฉพาะบางส่วนของประชากรจึงเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นซึ่งกลุ่มสมาชิกของประชากรที่ถูกเลือกขึ้นมาด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้ไปสรุปอ้างอิงถึงประชากรได้ เทคนิคการเลือก

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยที่นำมาสังเคราะห์ ส่วนใหญ่เป็นการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) สอดคล้องกับณรงค์ ศรีสวัสดิ์ (Srisawat, N. 2011 : 62) ที่ว่าการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง เป็นการศึกษาจากตัวอย่าง โดยนักวิจัยต้องพยายามหาตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรที่ศึกษา ซึ่งจะต้องใช้แบบการสุ่ม การสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างขั้นพื้นฐานที่ทุกหน่วยตัวอย่างมีโอกาสเท่า ๆ กันในการได้รับการคัดเลือกให้เป็นตัวอย่าง ซึ่งจัดอยู่ในการสุ่มที่เป็นไปตามโอกาสทางสถิติ (Probability sampling) ประเภทงานวิจัยส่วนใหญ่เป็นเป็นงานวิจัยและพัฒนา โดยมุ่งเน้นตอบสนองให้ผู้ต้องการใช้ผลการวิจัยและพัฒนา เช่น ชุมชน สังคม หน่วยงาน หรือประชาชนทั่วไป กรอบแนวคิดในการวิจัยส่วนใหญ่มีการนำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยใช้ทฤษฎีของคนอื่น โดยจะนำแนวคิดและวิธีการบางส่วนเข้ามาปรับใช้กับรูปแบบที่ออกแบบไว้เพื่อจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยทฤษฎีหรือแนวคิดนั้นเป็นที่ยอมรับในการวิจัยจำนวนมาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยส่วนใหญ่เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษา เพื่อให้ได้คำตอบตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในงานวิจัย ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือวิจัยตัวหนึ่งที่ใช้ในการทดลอง โดยที่จะนำไปเก็บข้อมูลจริง จะต้องมีการหาค่าคุณภาพของเครื่องมือก่อน เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพ สามารถวัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้ โดยการวัดว่าแผนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระหรือวัตถุประสงค์การเรียนรายวิชานั้น ๆ หรือไม่ ด้วยการหาค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ซึ่งเป็นค่าความเที่ยงตรงรายข้อของแบบทดสอบโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้พิจารณา ที่พัฒนาขึ้นตามแนวคิดของ Rovinelli และ Hambleton การทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยทั้ง 20 เรื่อง ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยที่มีการทดสอบสมมติฐาน และส่วนใหญ่มีผลเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4) ด้านแนวทางการทำวิจัย พบว่า แนวทางการทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้รูปแบบเกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยระหว่างปี 2545-2560 ส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอรูปแบบเกมการสอนที่ออกแบบขึ้นมาใหม่ในรูปของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย และแก้ไขปัญหาอันเกิดขึ้นจากการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยให้แก่เด็กที่มีความบกพร่อง เพื่อให้ได้รับความรู้และสามารถเรียนรู้ได้เท่าเทียมกันกับเด็กปกติ

5) ด้านการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ จากการสังเคราะห์งานวิจัย 20 เรื่อง พบว่า 1) สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยจากการศึกษา พบว่าจากผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ O-NET พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษาช่วงระหว่างปี 2545-2560 อยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน โดยเฉพาะสาระที่ 1 การอ่าน และสาระที่ 2 การเขียน จึงเกิดงานวิจัยเพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแก้ไขจุดบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนเป็นจำนวนมาก เนื่องจากปัญหาเด็กอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือไม่ได้นั้น กลายเป็นปัญหาระดับชาติที่ครูจะต้องเร่งแก้ไขให้ทันท่วงที 2) สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยไปแก้ไขปัญหาการเรียนวิชาภาษาไทย ในเรื่องการอ่านและการเขียน ในงานวิจัยทั้ง 20 เรื่อง จะเน้นไปที่ปัญหาการอ่านและการเขียนเป็นหลัก สอดคล้องกับคำกล่าวของ รศ.ปิตินันท์ สุทธสาร ฝ่ายวิชาการราชบัณฑิตยสถาน กล่าวถึงปัญหาเด็กอ่านไม่ออกว่า ถ้าวิเคราะห์ดูแล้วคนที่เป็นต้นเหตุของปัญหา

คือ การสอนแบบสะกดคำที่แปลกไปจากเดิมทำให้เด็กไขว้เขว ซึ่งหลักการสอนสะกดคำมี 2 ลักษณะคือ อ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำ ถ้าครูสอนปนเปกันทั้ง 2 ตัวนี้ จะทำให้เด็กอ่านไม่ออก เด็กจะอ่านเขียนออกหรือไม่จึงอยู่ที่ครูในทุกวิชาต้องช่วยกันเพื่อทำให้ภาษาไทยของนักเรียนเข้มแข็งขึ้น และตามด้วยผู้ปกครองที่จะช่วยในการส่งเสริมต่อยอดจากครู และ 3) สามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปต่อยอดเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิด องค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายตามความสนใจของผู้เรียน โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวก ซึ่งต่างจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั่วไปที่เน้นให้เด็กศึกษาหาความรู้จากการสอนของครู โดยตรง แนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้เกิดขึ้นจากความเชื่อพื้นฐานที่ว่า ผู้เรียนทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาได้ ตามของตัวเอง แต่แตกต่างที่ความต้องการ ความสนใจและความถนัด รวมไปถึงทักษะต่างๆ ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงไม่ ควรที่จะเป็นไปในแนวทางเดียว ควรมีความหลากหลายและตอบสนองได้กับเด็กทุกกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ

จากงานวิจัย ชี้ให้เห็นข้อสรุปของทิศทางของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยด้วยรูปแบบเกมการศึกษาผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานวิจัยเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำผลการวิจัยไปใช้ในครั้งต่อไป

1. การรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยด้วยรูปแบบเกมการศึกษาควรใช้เวลาในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากฐานงานวิจัยอื่น ๆ ร่วมด้วย เพื่อศึกษางานวิจัยอย่างหลากหลายและหาข้อสรุปของงานวิจัยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการสังเคราะห์งานวิจัยที่ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทย และส่งเสริมทักษะการอ่านเขียนของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย

3. ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ของผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถด้านทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ กับผลการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียน

REFERENCE

Chonchanachai, T. (2007). **The Effect of Game on Word reading ability of Prathomsuksa ii Students with Hearing Impairment.** Master's thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Khon Khan University. [In Thai]

Chonlamard, S. (2007). **The E ffects of Using Games as Instructional Media on Reading and Spelling Achievem ents of Prathom Suksa I Students at Chumchon W at Nongkokmoo School in Rayong Province.** A Thesis

Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Sukhothai Thammathirat University. [In Thai]

Deemongkolsuk, C. (2004). **The use of Simulation Games For Teaching Thai Language Learning area to Mathayom Suksa I Student Of Suksanari school in Bangkok Metropolis.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Sukhothai Thammathirat University. [In Thai]

Kaewkratok, P. (2012). **The Effects of Using Games and Fairy Tales on Thai Language Reading Achievement of Prathom Suksa II Students at Ritthiyawannalai School in Bangkok Metropolis.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Sukhothai Thammathirat University. [In Thai]

Kaewtoh, S. (2002). **The study of spelling games result through the students' Thai language spelling abilities of prathomsuksa iv.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Rajabhat Institute Nakhonsawan. [In Thai]

khummada, S. (2010). **Using Games to Develop Writing Skill in Difficult Words Among Prathom Suksa 1 Students.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Master of Education (Elementary Education) Chiang Mai University. [In Thai]

National Institute of Educational Testing Service (Public Organization) NIETS, (2014). **Research and development measures the learning features of elementary school students in the 21st century.** Retrieved http://www.niets.or.th/th/catalog/view/ view/494?yy=2016&qs. On January 13, 2018. [In Thai]

Nure, N. (2007). **The Effect of Skill practice game on Thai word reading ability of Prathomsuksa iii Students with mental retardation.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Khon Khan University. [In Thai]

Phoprueksanan, N. (2008). **The research methodology.** Bangkok: X-Spernet . [In Thai]

Potilux, K. (2007). **Using Games to Enhance Skills in Reading words with Final Consonants of Prathom Suksa 1 Students at Sri Ping Municipal School.**

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Master of Education (Teaching Thai) Chiang Mai University. [In Thai]

Reungdej, K. (2011). **A research synthesis. Yala: School of Public Health.** SEARCHING from http: //www.yala.ac.th/ download/ meen/ 06/ 06/2554scan 0063.pdf. [In Thai]

Sathimanon, A. (2012). **Results of Using computer games entitled mae kod in Thai language for Prathomsuksa 4 Students.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master Degree of Education in Educational Technology and Communications Nakhon Ratchasima Rajabhat University**.** [In Thai]

Sirima, S. (2015). **The Development of Consonant Cluster Reading Skill through Games and Participatory Learning for Prathomsuksa 5 Students of Mahathat Educational Efficiency Promotion Group, Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area 4.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master of Education Degree in Educational Research and Evaluation Graduate School, Ubon Ratchatani Rajabhat University. [In Thai]

Songchun, P. (2010). **Using Game Than Samong for Learning Thai Last-consonants System for Prathom Suksa 3 Students at The Prince Royal's College, Chiang Mai Province.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Master of Education (Teaching Thai) Chiang Mai University. [In Thai

Srisawat, N. (2011). **Sociological research methods.** Kasetsart University Press. [In Thai]

Thiamnet, P. (2004). **Skill Practice in Spelling Games Utilization of Hearing Impaired Pupils at Sotsuksa School, Nontaburi Province.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Kasetsart University. [In Thai]

Thinworraseang, K. (2007). **The effect of games on Thai alphabets memorizing ability of mental Retarded educable Student.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requiremens for the Master Degree of Education Program in Curriculum and Instruction Khon Khan University. [In Thai]

Wiratchai, N. (1999). Meta-Analysis. Bangkok: Chulalongkorn University. [In Thai]