



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การ  
จัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาไทย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การ  
จัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาภาษาไทย  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำใน  
ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกม  
มิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6"  
ของ ธรรมกীরติ บวบมี  
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจิตต์ แป้นศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา

<b>ชื่อเรื่อง</b>	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
<b>ผู้วิจัย</b>	ธรรมกิริติ บวบมี
<b>ประธานที่ปรึกษา</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจจิต แป้นศรี
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. ภาษาไทย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
<b>คำสำคัญ</b>	การสร้างคำในภาษาไทย, รูปแบบการสอนแบบชิปปา, เกมมิฟิเคชัน

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา 4 ห้องเรียน จำนวน 105 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา 1 ห้องเรียน จำนวน 23 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.61, S.D. = 0.47)

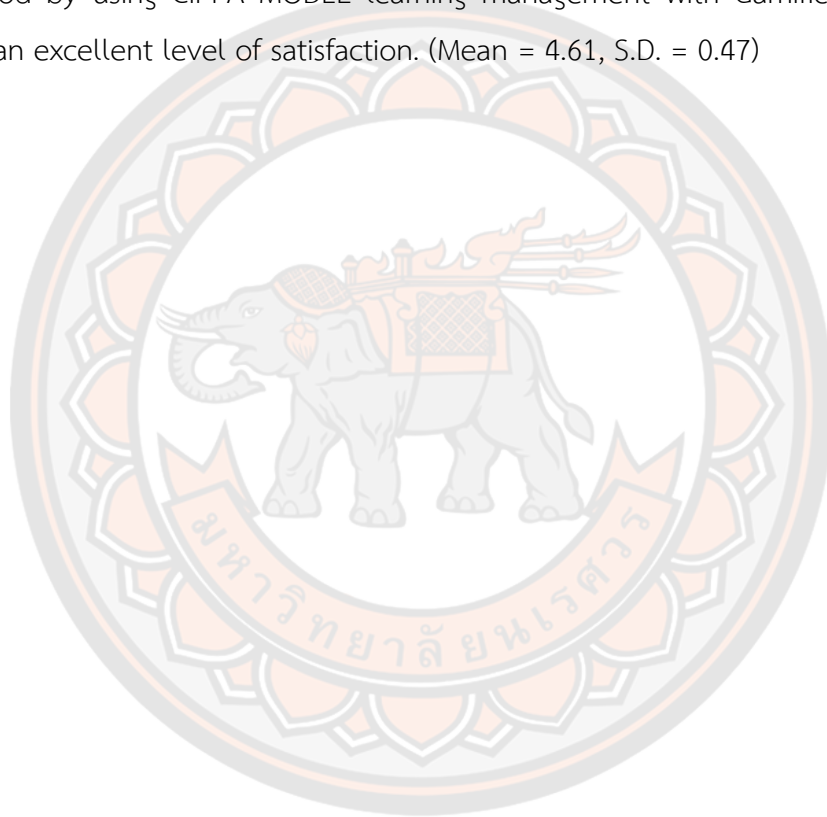


<b>Title</b>	THE DEVELOPMENT OF ACADEMIC ACHIEVEMENT IN THE THAI LANGUAGE ON WORD COMPOUNDING IN THAI LANGUAGE BY USING CIPPA MODEL LEARNING MANAGEMENT WITH GAMIFICATION TECHNIQUE FOR MATTHAYOM SUKSA 6 STUDENTS
<b>Author</b>	Tammakirati Buabmee
<b>Advisor</b>	Assistant Professor Omthajit Pansri, Ph.D.
<b>Academic Paper</b>	M.Ed. Independent Study in Thai Language, Naresuan University, 2022
<b>Keywords</b>	Word compounding in Thai language, CIPPA MODEL learning management, Gamification Technique

### ABSTRACT

This research is to 1) compare pretest and posttest achievement outcomes of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language with the CIPPA MODEL learning management with Gamification technique, 2) compare posttest achievement outcomes of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language with the CIPPA MODEL learning management with Gamification technique and the 70% criteria and 3) acknowledge the students' satisfaction towards the learning management. The samples of this research are Matthayom 6 students at Kongkraitwittaya School. The research is conducted on the 2<sup>nd</sup> semester in 2022. There are 105 samples in 4 classes, which each room has 23 students by using a purposive sampling method. The research instrument consists of 1) a learning management plan by using CIPPA MODEL learning management with Gamification technique, 2) the learning achievement test of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language and 3) a students' satisfaction survey with learning management, the methods of statistics are implemented in this research—mean, percentage, the standard deviation, as well as, t-test dependent.

The results found that: 1) The posttest achievement outcomes of the learning Thai language subject in the topic of word compounding in Thai language with the CIPPA MODEL learning management with Gamification technique was higher than the pretest achievement outcomes at a statistical significance of .05, 2) After learning with the CIPPA MODEL learning management with Gamification technique, the students had the outcomes of learning achievement higher than the 70% criteria with a statistical significance of .05 and 3) Students are satisfied with this learning method by using CIPPA MODEL learning management with Gamification technique with an excellent level of satisfaction. (Mean = 4.61, S.D. = 0.47)



## ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระเล่มนี้สำเร็จได้เพราะได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อ้อมฉจิต แป้นศรี อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาช เพ็ญพุ่ม ประธานที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญาโสภี ใจกล้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงภพ ขุนมธูรส และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิสอบการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำในการทำวิจัย และขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ สุขเจริญ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นางเสาวณีย์ อรุณแจ่ม ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสุโขทัย วิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัยและนางภัสดีทิพา ยนต์นิยม ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัยที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำแนะนำ แก้ไขและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า จนทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้สมบูรณ์ และมีคุณค่า

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา อำเภอองไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัยที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลและตอบแบบสอบถาม

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ คณะผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การค้นคว้าอิสระนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในประเทศไทยและผู้ที่เกี่ยวข้องบ้างไม่มากก็น้อย

ธรรมกิริติ บวบมี

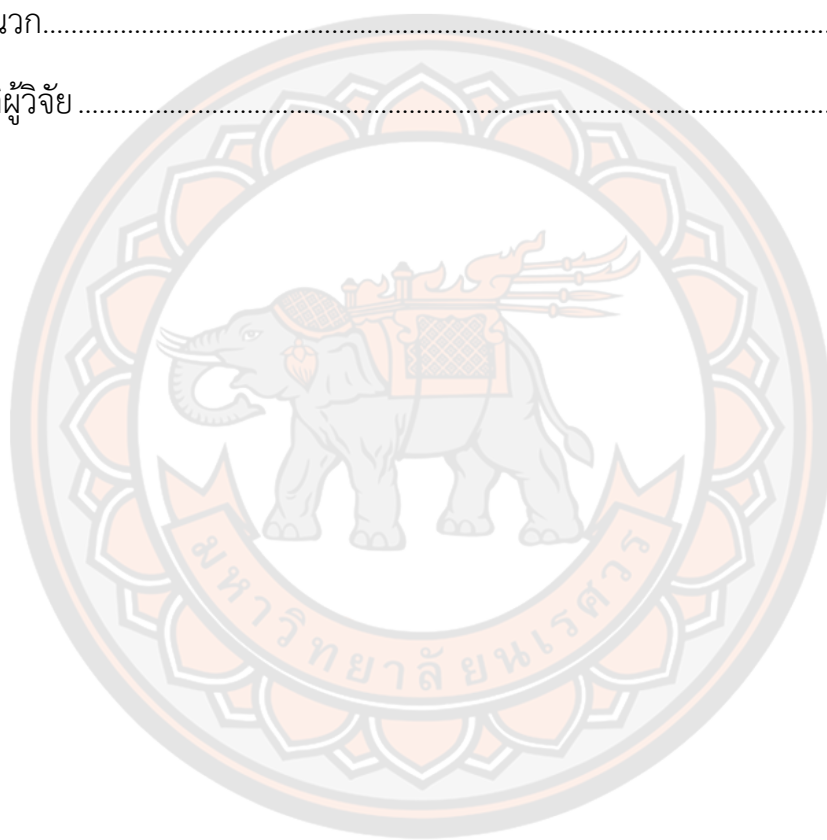


## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	๗
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
สมมุติฐานของการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	15
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย.....	22

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) .....	30
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) .....	41
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ .....	47
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	50
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	50
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย .....	50
แบบแผนการวิจัย .....	50
เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ .....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	58
วิธีวิเคราะห์ข้อมูล .....	59
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	59
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	62
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ ในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดย ใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) .....	62
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำใน ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ เกณฑ์ร้อยละ 70 .....	63
ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) .....	64

บทที่ 5 บทสรุป .....	67
สรุปผลการวิจัย.....	67
อภิปรายผล .....	67
ข้อเสนอแนะ .....	72
บรรณานุกรม.....	74
ภาคผนวก.....	81
ประวัติผู้วิจัย .....	200



## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1	คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนงอกไกรลาศวิทยา ปีการศึกษา 2562 – 2563.....	2
ตาราง 2	คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 โรงเรียนงอกไกรลาศวิทยา ปีการศึกษา 2562 – 2563 จำแนกเป็น 5 สาระ ในวิชา ภาษาไทย .....	2
ตาราง 3	แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ...	14
ตาราง 4	แสดงประเภทของคำซ้ำ .....	27
ตาราง 5	แบบแผนการวิจัย .....	50
ตาราง 6	แสดงจำนวนข้อสอบตามพฤติกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย..	54
ตาราง 7	แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้าง คำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	63
ตาราง 8	แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้าง คำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการ สอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับ เกณฑ์ร้อยละ 70 .....	64
ตาราง 9	แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification).....	65
ตาราง 10	ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดย ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเค	

<p>ชั้น (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ใน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล.....</p>	91
<p>ตาราง 11 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดย ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเค ชั้น (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ใน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม.....</p>	94
<p>ตาราง 12 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดย ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเค ชั้น (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ใน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน.....</p>	97
<p>ตาราง 13 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดย ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเค ชั้น (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ใน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ.....</p>	100
<p>ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน.....</p>	174
<p>ตาราง 15 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 ข้อ.....</p>	177
<p>ตาราง 16 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่า ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำใน ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 ข้อ.....</p>	179

ตาราง 17 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6..... 182

ตาราง 18 แสดงผลคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ..... 185

ตาราง 19 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน 195



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, หน้า 53) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของภาษาไทยในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติ สำหรับใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารของผู้คนในสังคม เป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้และการประกอบอาชีพในอนาคต อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถ และมีทักษะการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง จึงได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่นักเรียนทุกคนต้องเรียนรู้และต้องได้รับการทดสอบให้ได้ผลตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนั้น จึงได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยขึ้น โดยกำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ไว้ทั้งสิ้น จำนวน 5 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 การอ่าน สาระที่ 2 การเขียน สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ถือเป็นสาระที่สำคัญสาระหนึ่ง เนื่องจากกฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ไทยหรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่าหลักภาษาไทยนั้น จะทำให้ผู้ใช้ภาษาไทยเข้าใจและใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง เกิดประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร

แม้ว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจะให้ความสำคัญเรื่องหลักการใช้ภาษาไทย และผู้มีบทบาทในการจัดการศึกษาได้เล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญและพยายามจัดการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ แต่ปรากฏว่าผลการเรียนการสอนในเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยที่ผ่านมานักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ (โรงเรียนงโกรลาศวิทยา, 2564, หน้า 4) และจากข้อมูลคะแนนผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนงโกรลาศวิทยา ประจำปีการศึกษา 2562 – 2563 ดังปรากฏในตาราง 1 และตาราง 2 ดังนี้



**ตาราง 1 คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) วิชาภาษาไทย  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา ปีการศึกษา 2562 – 2563**

วิชา	ปีการศึกษา 2562	ปีการศึกษา 2563
ภาษาไทย	36.92	34.58

**ที่มา:** จาก แผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 (หน้า 3), โรงเรียน  
กงไกรลาศวิทยา, 2564, สุโขทัย: โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา.

จากตาราง 1 สรุปได้ว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา ในปีการศึกษา 2562 วิชาภาษาไทย ได้คะแนน 36.92 คะแนน และในปีการศึกษา 2563 วิชาภาษาไทย ได้คะแนน 34.58 คะแนน ซึ่งจากข้อมูล คะแนนวิชาภาษาไทยของทั้ง 2 ปีการศึกษา พบว่า คะแนนต่ำกว่าเป้าหมายที่กำหนดของโรงเรียน คือ 60 คะแนน

**ตาราง 2 คะแนนการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา ปีการศึกษา 2562 – 2563 จำแนกเป็น 5 สาระ ในวิชาภาษาไทย**

สาระ	ปีการศึกษา 2562	ปีการศึกษา 2563
การอ่าน	37.80	37.45
การเขียน	39.86	37.16
การฟัง การดู และการพูด	58.42	55.71
หลักการใช้ภาษาไทย	29.43	27.90
วรรณคดีและวรรณกรรม	40.86	32.16

**ที่มา:** จาก แผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564 (หน้า 4), โรงเรียน  
กงไกรลาศวิทยา, 2564, สุโขทัย: โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา.

จากตาราง 2 สรุปได้ว่า ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำแนกสาระการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยออกเป็น 5 สาระ ผลปรากฏว่า ในปีการศึกษา 2562 การอ่านมีคะแนน 37.80 คะแนน การเขียนมีคะแนน 39.86 คะแนน การฟัง การดูและการพูดมีคะแนน 58.42 คะแนน หลักการใช้ภาษาไทยมีคะแนน 29.43 คะแนน และวรรณคดีและวรรณกรรมมีคะแนน 40.86 คะแนน ส่วนในปีการศึกษา 2563 การอ่านมีคะแนน 37.45 คะแนน การเขียนมีคะแนน 37.16 คะแนน การฟัง การดูและการพูดมีคะแนน 55.71 คะแนน หลักการใช้ภาษาไทยมีคะแนน 27.90 คะแนน และวรรณคดีและวรรณกรรมมีคะแนน 32.16 คะแนน

จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนงอกไกรลาศวิทยา ในระยะเวลา 2 ปี ปรากฏว่าคะแนนการทดสอบระดับโรงเรียนในปีการศึกษา 2563 ลดลงจากปีการศึกษา 2562 อยู่ 2.34 คะแนน และเมื่อพิจารณาข้อสอบตามตัวชี้วัด พบว่า มาตรฐานและตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย นักเรียนได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวมเฉลี่ย 44.75 คะแนนซึ่งมีคะแนนต่ำกว่าที่โรงเรียนกำหนด (โรงเรียนงอกไกรลาศวิทยา, 2564, หน้า 5)

ประกอบกับผู้วิจัยได้สอบถามครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 3 ท่าน คือ ภัศร์ทิพา ยนต์นิยม, เบญจวรรณ จอมศรี และศราวดี เนียมหอม (สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2565) ต่างกล่าวว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เห็นความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องเรียนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและรู้ว่าเนื้อหาสาระเกี่ยวกับหลักการใช้ภาษาไทยเป็นเรื่องที่ยาก ซ้ำซ้อน นอกจากนี้วิธีการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนไม่เร้าความรู้สึก ความสนใจ ไม่มีสื่อการเรียนรู้ที่คอยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และด้านเนื้อหาสาระของวิชาพบว่า เรื่องการสร้างคำในภาษาไทยเกิดปัญหาคือ นักเรียนไม่ทราบความหมายของคำ วิธีการสร้างคำ และสับสนระหว่างคำประสมและคำซ้อน ไม่เข้าใจในเรื่องคำซ้ำ ซึ่งการสร้างคำและใช้คำเหล่านี้ต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจในหลักการสร้างคำแต่ละประเภทจึงจะสามารถใช้คำได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา ซึ่งนักเรียนต้องมีพื้นฐานความรู้เรื่องการสร้างคำในภาษาไทยจากระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ ซึ่งได้กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระบุให้นักเรียนเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยเกี่ยวกับคำมูล คำประสม คำซ้ำ และคำซ้อน ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานที่จะนำไปใช้ในการเรียนรู้ขั้นสูงต่อไป

ปัญหาความสับสน ไม่เข้าใจในเนื้อหาสาระหลักการใช้ภาษาไทย เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย ยังส่งผลต่อการเรียนรู้และความเข้าใจของนักเรียนที่ยังคลาดเคลื่อน ทั้งเรื่องคำประสม คำซ้อน และคำซ้ำซึ่งมีกฎเกณฑ์ทางภาษาที่ยุ่งยาก ซ้ำซ้อน เช่น คำประสมและคำซ้อนมีลักษณะ

บางอย่างที่คล้ายคลึงกัน คำที่เขียนซ้ำบางคำก็จัดว่าเป็นคำมูล จึงเป็นปัญหาในการจัดการเรียน การสอนรายวิชาภาษาไทยเป็นอย่างมาก โรงเรียนงโกรลาศวิทยาจึงได้กำหนดเกณฑ์การประเมินผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ร้อยละ 70 (โรงเรียนงโกรลาศวิทยา, 2564, หน้า 5) ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเกณฑ์ดังกล่าวมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่น่าจะนำมาใช้ในการ จัดการเรียนการสอน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และสนใจได้ดีขึ้น จึงได้ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับการใช้รูปแบบ วิธีการสอนต่าง ๆ เช่น รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – Based Learning) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MACRO model รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอน แบบซิปปา (CIPPA MODEL) เป็นต้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) เป็นวิธีที่น่าสนใจ และช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2563, หน้า 282-284) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) นั้น มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่มช่วย พัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบด้วยแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้าง ความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับ ความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการ ถ่ายโอนการเรียนรู้ มีขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยง ความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและ จัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ กระบวนการผ่านการลงมือปฏิบัติจริง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ฝึกการนำเสนอและเผยแพร่ ความรู้แก่ผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียน และจดจำได้ดียิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ใน การเรียนรู้ รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย เกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียน สะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของอาปีตะย์ คงสิเหร่ (2562) พบว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดล ชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถใน

การเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีเจตคติต่อวิชาภาษาไทยหลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดดาวคะนอง ระหว่างวิธีสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) กับวิธีสอนแบบปกติ ของพระมหาคชา ประณีตพลรัง (2561) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบชิปปากับกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบชิปปามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบชิปปา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำ ก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น เป็นการนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับชั้นอื่น โดยมีการนำเทคนิคแนวคิดหรือกระบวนการต่าง ๆ เข้ามาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนมากยิ่งขึ้น แต่การจัดการเรียนรู้เหล่านั้นเมื่อเปลี่ยนบริบท หรือกลุ่มนักเรียนอาจจะเกิดปัญหาอื่น ๆ แทรกซ้อนเข้ามาได้ เนื่องจากพื้นฐานของวิชาภาษาไทย สาระการเรียนรู้เรื่องหลักการใช้ภาษาไทยที่เป็นการนำเนื้อหาสาระในชีวิตประจำวันมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน นักเรียนบางคนอาจมีองค์ความรู้ที่ไม่เพียงพอ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพิ่มเติม และพบว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดหนึ่งที่ได้รับการยอมรับ และนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษาโดยใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้มีส่วนร่วมมากขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้เรียนมีเป้าหมาย ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เข้าใจในเนื้อหาวิชามากยิ่งขึ้น และมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561, หน้า 255) โดยประยุกต์รูปแบบของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้กิจกรรมนั้นมีรูปแบบเหมือนเกม ความสนุกสนานหรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมนั้นจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์นำเอาองค์ประกอบของเกมมาทำให้เกิดขึ้นกับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม ซึ่งรวมไปถึงกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนของครูผู้สอน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน

ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา (Christopher P., 2014 ,Sergio J., 2013 และ Kar M. Kapp, 2012, p. 10 อ้างถึงใน รัตนา กลิ่นจ้อย และชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์, 2564, หน้า 3)

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนเพิ่มมากขึ้น โดยอาศัยความร่วมมือจากการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ได้แก่ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ ประกอบกับผู้เรียนได้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทายความรู้ ความสามารถจากการลงมือปฏิบัติร่วมกันทำกิจกรรมนั้น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียน และช่วยจดจำได้ดียิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ต่อไป รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาและบทเรียนมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

#### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
2. ได้ทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. ได้ทราบผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

### ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตการวิจัย โดยกำหนดขอบเขตการวิจัยออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา และขอบเขตด้านระยะเวลา

#### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 105 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งประกอบด้วย 4 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 คำมูล	จำนวน 3 ชั่วโมง
เรื่องที่ 2 คำประสม	จำนวน 3 ชั่วโมง
เรื่องที่ 3 คำซ้อน	จำนวน 3 ชั่วโมง
เรื่องที่ 4 คำซ้ำ	จำนวน 3 ชั่วโมง

#### ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่

การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเป็นจำนวน 12 ชั่วโมง รวมกับเวลาที่ใช้ในการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนอย่างละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาทั้งหมดเป็นจำนวน 14 ชั่วโมง

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบสามารถสร้างความรู้ ค้นพบความรู้ได้ด้วยตัวเอง นักเรียนมีบทบาทมากในกิจกรรมการเรียนการสอนและผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญ 7 ประการ ดังนี้ 1) ขั้นการทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) ขั้นการสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) ขั้นการแสดงผลงาน และ 7) ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ (ออ้างอิงของ ทิศนา แคมมณี, 2563)
2. เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำหลักการ รูปแบบ และความเป็นพลวัตของเกมมาประยุกต์ใช้ ทำให้เกิดการเร้าความสนใจ สนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ และแรงจูงใจในการเรียน โดยครูจะกำหนดเรื่องราวของเกม รวมถึงกติกาในการให้คะแนนและรางวัล ซึ่งนักเรียนจะต้องเก็บสะสมการเรียนรู้ของตนเองจากการทำภารกิจต่าง ๆ เมื่อสามารถทำเงื่อนไขของภารกิจนั้นสำเร็จจะได้รับรางวัลสะสมและจะมีระดับ (Level) ที่สูงขึ้นในกระดานจัดอันดับ (Leaderboard) ซึ่งมีองค์ประกอบตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชันดังที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ ดังนี้ 1) คะแนนสะสม (Point) 2) เหรียญตรา (Badges) 3) ระดับชั้น (Level) 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) 5) รางวัล (Reward) 6) การแข่งขัน (Competition) 7) เป้าหมาย (Goals) และ 8) กฎกติกา (Rules)
3. การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ผสมผสานร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ในขั้นนี้จะนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันต่าง ๆ เช่น แต้้มสะสม เหรียญรางวัล สินค้าเสมือน มาใช้เข้าไปร่วมจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จ

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย หมายถึง คะแนนสอบของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วยคำมูล คำประสม คำซ้อน และคำซ้ำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกด้านบวกที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถวัดโดยการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ในด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านกิจกรรม และด้านประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 15 ข้อ

### สมมุติฐานของการวิจัย

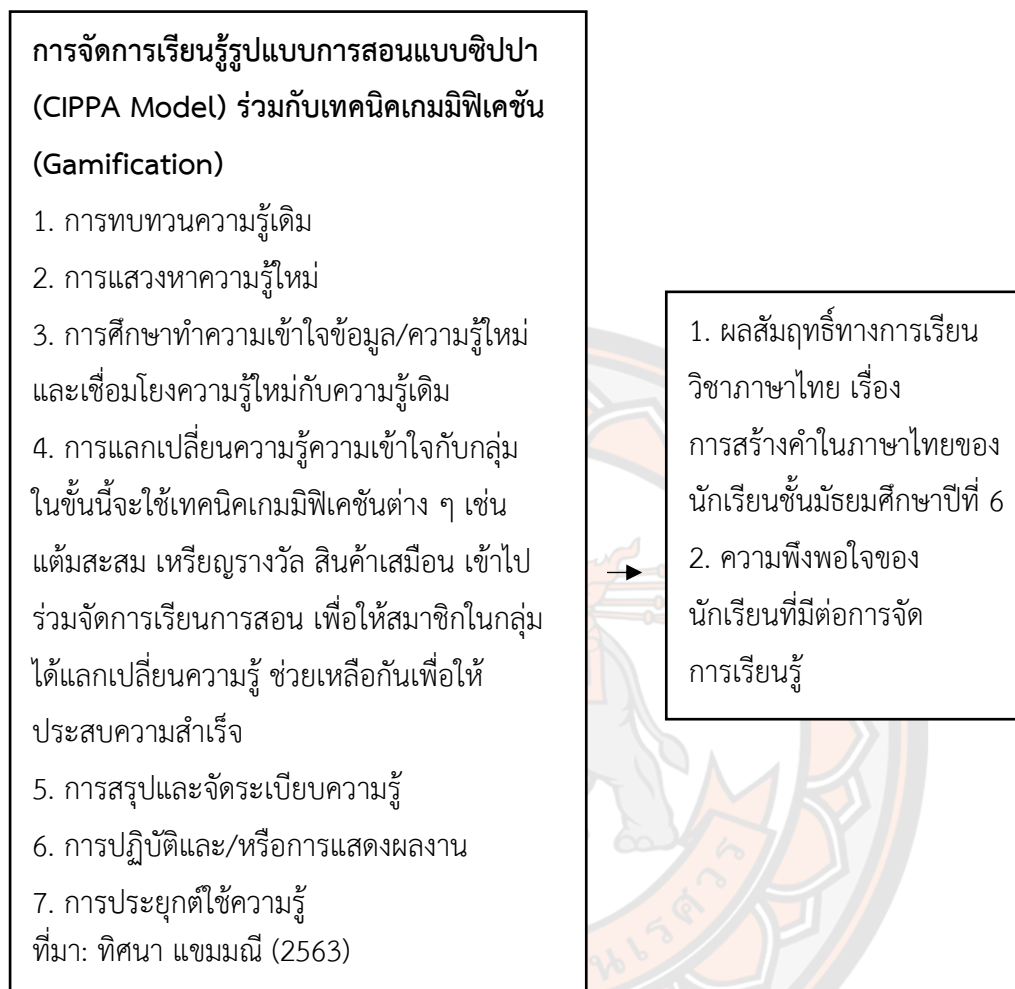
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากขึ้นไป



## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้ การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
  - 1.1 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย
  - 1.2 คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
  - 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.2 ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.3 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.4 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย
  - 3.1 ความรู้เกี่ยวกับคำมูล
  - 3.2 ความรู้เกี่ยวกับคำประสม
  - 3.3 ความรู้เกี่ยวกับคำซ้อน
  - 3.4 ความรู้เกี่ยวกับคำซ้ำ
  - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)
  - 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)
  - 4.2 ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)
  - 4.3 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)
  - 4.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)
  - 4.5 บทบาทของครูและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)

- 4.6 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL)
- 4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL)
- 5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
  - 5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)
- 6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
  - 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
  - 6.2 การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจ
  - 6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

### หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

- 1. สาระการเรียนรู้ภาษาไทย
  - สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553, หน้า 44-55)
- หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 5 สาระ และ 5 มาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้
  - สาระที่ 1 การอ่าน
    - มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน
  - สาระที่ 2 การเขียน
    - มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ
  - สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด
    - มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์
  - สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย
    - มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ
  - สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

เนื้อหาสาระเกี่ยวกับ “การสร้างคำในภาษาไทย” ปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย

- 1) คำมูล
- 2) คำประสม
- 3) คำซ้อน
- 4) คำซ้ำ

## 2. คุณภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

กระทรวงศึกษาธิการ (2553, หน้า 36) กล่าวถึงคุณภาพของผู้เรียน เมื่อจบการศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไว้ดังนี้

2.1 อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้องและเข้าใจดี ความ แปลความ และขยายความ เรื่องที่อ่านได้ วิเคราะห์วิจารณ์เรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็นโต้แย้งและเสนอความคิดใหม่จากการอ่านอย่างมีเหตุผล คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความ และเขียนรายงานจากสิ่งที่อ่าน สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้ความคิดจากการอ่านมาพัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพ และนำความรู้ความคิดไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต มีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน

2.2 เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ภาษาได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์ ย่อความจากสื่อที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลาย เรียงความแสดงแนวคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้โวหารต่าง ๆ เขียนบันทึก รายงานการศึกษา ค้นคว้าตามหลักการเขียนทางวิชาการ ใช้ข้อมูลสารสนเทศในการอ้างอิง ผลงานของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งสารคดีและบันเทิงคดี รวมทั้งประเมินงานเขียนของผู้อื่นและนำมาพัฒนางานเขียนของตนเอง

2.3 ตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู มีวิจรรณญาณในการเลือกรื่องที่ฟังและดู วิเคราะห์วัตถุประสงค์ แนวคิด การใช้ภาษา ความน่าเชื่อถือของเรื่องที่ฟังและดู ประเมินสิ่งที่ฟังและดูแล้วนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต มีทักษะการพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการโดยใช้ภาษาที่ถูกต้อง พูดแสดงทรรศนะโต้แย้ง โน้มน้าว และเสนอแนวคิดใหม่อย่างมีเหตุผล รวมทั้งมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

2.4 เข้าใจธรรมชาติของภาษา อิทธิพลของภาษา และลักษณะของภาษาไทย ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ แต่งคำประพันธ์ประเภท กาพย์ โคลง ร่ายและฉันท

ใช้ภาษาได้เหมาะสมกับกาลเทศะและใช้คำราชาศัพท์และคำสุภาพได้อย่างถูกต้อง วิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย อิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทยและภาษาถิ่น วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

5) วิเคราะห์วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้น รู้และเข้าใจลักษณะเด่นของวรรณคดี ภูมิปัญญาทางภาษาและวรรณกรรมพื้นบ้าน เชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวิถีไทย ประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ และนำข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### 3. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2553, หน้า 55-56) ได้กล่าวถึงสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. อธิบายธรรมชาติของภาษา พลังของภาษา และลักษณะของภาษา	1.1 ธรรมชาติของภาษา 1.2 พลังของภาษา 1.3 ลักษณะของภาษา 1.3.1 เสียงในภาษา 1.3.2 ส่วนประกอบของภาษา 1.3.3 องค์ประกอบของพยางค์และคำ
	2. ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคตรงตามวัตถุประสงค์	2.1 การใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยค 2.1.1 คำและสำนวน 2.1.2 การร้อยเรียงประโยค 2.1.3 การเพิ่มคำ 2.1.4 การใช้คำ 2.1.5 การเขียนสะกดคำ

## ตาราง 3 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	3. ใช้ภาษาเหมาะสมแก่โอกาส กาลเทศะ และบุคคล รวมทั้งคำราชาศัพท์อย่างเหมาะสม	3.1 ระดับของภาษา 3.2 คำราชาศัพท์
	4. แต่งบทร้อยกรอง	4.1 กาพย์ โคลง ร่าย และฉันท์
	5. วิเคราะห์อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น	5.1 อิทธิพลของภาษาต่างประเทศและภาษาถิ่น
	6. อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย	6.1 หลักการสร้างคำในภาษาไทย
	7. วิเคราะห์และประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์	7.1 การประเมินการใช้ภาษาจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

โดยงานวิจัยนี้ได้ใช้ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย มาจัดทำและออกแบบเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่จะใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

อมรลักษณ์ สามใจ (2558, หน้า 44) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการที่จะพยายามเข้าถึงความรู้ หรือปริมาณความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน อาจพิจารณาจากคะแนนวัดความสามารถของผู้เรียนด้านความรู้ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์

นิตานาล รัตนพันธุ์ (2560, หน้า 39) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม วัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามลักษณะของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้ หรือคะแนนที่ได้จากงานที่ได้รับมอบหมายให้ หรือใช้ทั้งสองอย่าง

ทศนา แคมมณี (2563, หน้า 125) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้ การพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ อาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้ คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้ หรือใช้ทั้งสองอย่าง

จากการศึกษาความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ผลสำเร็จที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับจากผู้สอน โดยพิจารณาระดับความสำเร็จจากการรวบรวมคะแนนสอบ หรือคะแนนที่ได้จากการมอบหมายภาระงาน/ชิ้นงานของผู้เรียนจากครูผู้สอน

2. ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

นิศานาถ รัตนพันธุ์ (2560, หน้า 45) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ เครื่องมือสำหรับครูผู้สอนที่ใช้ในการตรวจสอบพฤติกรรม หรือวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ หรือมีความสำเร็จอยู่ในระดับใด ครูผู้สอนสามารถนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาการสอนให้มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สมนึก ภัททิยธนี (2565, หน้า 69) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่วัดสมรรถภาพของสมองด้านต่าง ๆ ที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านมาแล้ว

อนุวัติ คุณแก้ว (2565, หน้า 65) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ และทักษะในเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้ว หลังจากที่มีการจัดการเรียนการสอนว่าผู้เรียนมีความรู้ และทักษะเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเพียงใด

จากการศึกษาความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือของผู้สอนที่ใช้วัดผลสำเร็จที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับจากผู้สอน เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ หรือมีความสำเร็จมากน้อยเพียงใด เพื่อให้ผู้สอนนำข้อมูลที่ได้จากการวัดผลไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนของตนให้ดีขึ้น

3. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

สมนึก ภัททิยธนี (2565, หน้า 69-94) และอนุวัติ คุณแก้ว (2565, หน้า 72-85) ได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้อย่างสอดคล้องกันว่า แบบทดสอบ (tests) เป็นเครื่องมือสำคัญในการวิจัยและใช้กันมากที่สุดในการวิจัยทางด้านหลักสูตรและการสอน แบบทดสอบ หมายถึง ชุดของสิ่งเร้า หรือข้อคำถามที่สร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้สอบตอบ และมีการกำหนดคะแนนให้ ซึ่งคะแนนดังกล่าวจะบ่งชี้ถึงความสามารถของผู้สอบตามคุณลักษณะที่วัดแบบทดสอบแบ่งออกเป็นหลายชนิดขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง โดยทั่วไปนิยมใช้อยู่ 2 ชนิด คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement tests) และแบบทดสอบวัดความถนัด (aptitude tests) มีรายละเอียดดังนี้

3.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ และทักษะในเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้วหลังจากที่มีการจัดการเรียนการสอนว่าผู้เรียนมีความรู้และทักษะเพิ่มขึ้นมากน้อยเพียงใด มีหลายลักษณะ คือ ข้อสอบแบบถูก-ผิด ข้อสอบแบบจับคู่ ข้อสอบแบบเลือกตอบ ข้อสอบแบบเติมคำ ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ และข้อสอบแบบอัตนัย ดังนี้

1) ข้อสอบแบบถูก - ผิด เป็นข้อสอบที่ประกอบไปด้วยข้อความหรือประโยคและให้ผู้สอบเลือกว่าถูกหรือผิด จริงหรือไม่จริง ใช่หรือไม่ใช่ ข้อสอบแบบถูก - ผิดเป็นข้อสอบที่ใช้ในการวัดข้อเท็จจริง นิยาม คำจำกัดความ หลักการต่าง ๆ รวมถึงยังใช้ในการวัดข้อความ หรือประโยคที่แสดงความสัมพันธ์ในเชิงเหตุและผล เพื่อให้ผู้สอบพิจารณาถึงความสัมพันธ์ว่าจริงหรือไม่จริง

2) ข้อสอบแบบจับคู่ เป็นข้อสอบที่ประกอบด้วย 2 คอลัมน์ คอลัมน์หนึ่งจะประกอบด้วยข้อความตัวเลข หรือสัญลักษณ์เพื่อจับคู่กับอีกคอลัมน์หนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยคำ ประโยค หรือวลี ข้อความในคอลัมน์หนึ่งจะเป็นคำถาม ส่วนอีกคอลัมน์หนึ่งจะเลือกมาตอบ เรียกว่า ตัวเลือก วิธีการจับคู่จะต้องอธิบายในคำชี้แจงให้ชัดเจนว่า จะให้จับคู่อย่างไรและตัวเลือกที่เลือกมาจับคู่กับคำถามนั้นเลือกได้ครั้งเดียว หรือเลือกได้มากกว่า 1 ครั้ง

3) ข้อสอบแบบเลือกตอบ เป็นข้อสอบที่มีข้อความให้ผู้ตอบเลือกจากตัวเลือกหลาย ๆ ตัว ในการเลือกตอบต้องพิจารณาถึงข้อความในแต่ละข้อว่า ตัวเลือกใดเป็นตัวเลือกที่ถูกต้องที่สุด ลักษณะของข้อสอบแบบเลือกตอบประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นคำถามจะอยู่ในรูปข้อความที่ไม่สมบูรณ์หรือข้อความคำถาม และส่วนที่เป็นตัวเลือกจะมีตัวเลือกหนึ่งเป็นตัวเลือกที่ถูกที่สุดหรือดีที่สุด และตัวเลือกอื่น ๆ จะเป็นตัวเลือกที่ไม่ถูกต้อง หรือตัวลวง

4) ข้อสอบแบบเติมคำ เป็นข้อสอบที่ให้ผู้สอบเขียนคำสำคัญ วลี หรือตัวเลขลงในช่องว่างที่เว้นไว้ให้ในประโยค และประโยคที่ให้เติมข้อความไม่ควรเว้นให้เติมคำตอบหลายแห่ง ข้อความที่เว้นให้เติมควรอยู่ท้ายประโยค

5) ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ เป็นข้อสอบที่ผู้สอบจะต้องหาคำตอบมาตอบเองและคำตอบที่กำหนดให้ตอบจะต้องสั้น และเฉพาะเจาะจง การเขียนคำถามไม่ควรคัดลอกข้อความจากในหนังสือ จะทำให้ผู้สอบที่ตอบได้เป็นเพราะจำข้อความจากหนังสือมาตอบ ดังนั้น ในการเขียนข้อความควรเขียนคำถามใหม่ เพื่อให้ผู้ตอบใช้ความเข้าใจในการตอบ

6) ข้อสอบแบบอัตนัย หรือข้อสอบแบบความเรียงเป็นข้อสอบที่ให้เขียนคำตอบเองจากคำถามที่ถามข้อสอบแบบนี้จะใช้วัดผลการเรียนรู้ที่ไม่สามารถวัดได้โดยใช้ข้อสอบแบบปรนัยได้ เช่น วัดความสามารถในการอธิบาย การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน

3.2 แบบทดสอบวัดความถนัด เป็นแบบทดสอบที่แตกต่างจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กล่าวคือ แบบทดสอบวัดความถนัดเป็นแบบทดสอบที่ใช้ในการวัดความสามารถที่



ซ่อนเร้นอยู่ภายใน ขณะที่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ และทักษะในเนื้อหาที่เรียนในรายวิชาต่าง ๆ แบบทดสอบวัดความถนัด เป็นแบบทดสอบที่ใช้ในการทำนายความสำเร็จในอนาคต เพราะฉะนั้นในการวัดความถนัดจึงมีข้อตกลงว่า ความถนัดเป็นคุณลักษณะที่ไม่เปลี่ยนแปลงและความถนัดเป็นผลมาจากการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อม แบ่งออกเป็นแบบทดสอบวัดความถนัดทั่วไป และแบบทดสอบวัดความถนัดเฉพาะ ดังนี้

1) แบบทดสอบวัดความถนัดทั่วไป เป็นแบบทดสอบที่วัดเกี่ยวกับเหตุผลเชิงนามธรรม การแก้ปัญหา และความคล่องแคล่วในการใช้ถ้อยคำซึ่งมีทั้งแบบทดสอบที่เป็นกลุ่ม คือ แบบทดสอบที่ใช้ในการดำเนินการสอบได้สะดวก ประหยัดเวลาในการสอบและสอบเป็นรายบุคคล คือ แบบทดสอบที่ให้ผู้สอบสอบทีละคน ทำให้ใช้เวลาในการดำเนินการสอบมาก

2) แบบทดสอบวัดความถนัดเฉพาะ เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทำนายความสามารถของแต่ละบุคคลในอนาคตที่ได้จากการเรียนรู้หรือการฝึกฝนในเนื้อหาเฉพาะ ส่วนใหญ่จะใช้ในการวิจัยทางการศึกษาที่ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการใช้วิธีสอน 2 วิธีที่แตกต่างกัน และถ้าผู้วิจัยคาดว่าความถนัดของผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่มอาจจะแตกต่างกัน ผู้วิจัยอาจจะวัดความสามารถของผู้เรียนทั้งสองกลุ่มโดยใช้แบบทดสอบวัดความถนัด

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสรุปได้ว่า การศึกษาลักษณะของแบบทดสอบ ผู้สอนต้องทำความเข้าใจความหมาย ความสำคัญ ชนิด และรูปแบบของแบบทดสอบ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และเนื้อหาสาระที่เรียนในรายวิชานั้น ๆ

4. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

เครือวัลย์ ดวงพร (2555, หน้า 78) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นควรสร้างตามลำดับขั้นตอนดังนี้ วิเคราะห์จุดประสงค์ กำหนดพฤติกรรมย่อยที่จะออกข้อสอบ กำหนดรูปแบบของข้อคำถาม ศึกษาวิธีเขียนข้อสอบ เขียนข้อสอบ ตรวจสอบข้อสอบให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเที่ยงตรง พิมพ์แบบทดสอบฉบับทดลอง ทดลองใช้ วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุง พิมพ์แบบทดสอบฉบับจริงและต้องคำนึงถึงหลักในการสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบ

ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์ (2558, หน้า 64) กล่าวว่า การสร้างแบบทดสอบมีขั้นตอนและกระบวนการคล้ายกับการสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลประเภทอื่น ๆ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การกำหนดวัตถุประสงค์ของการสร้างแบบทดสอบ
- 2) การกำหนดสิ่งที่ต้องการวัด

- 3) การจัดทำแบบทดสอบฉบับร่าง
- 4) การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ
- 5) การปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ
- 6) การจัดพิมพ์แบบทดสอบ

อนุวัติ คุณแก้ว (2565, หน้า 68-70) ได้อธิบายถึงกระบวนการสร้างผังการสร้างแบบทดสอบโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) วิเคราะห์คุณลักษณะที่ต้องการวัด เป็นการพิจารณาว่าคุณลักษณะที่ต้องการวัดคืออะไร โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การวิจัยหรือสมมติฐานการวิจัยว่าตัวแปรที่ต้องการวัดคืออะไร กล่าวคือ เป็นความสามารถทางด้านความคิด ความรู้สึก หรืออารมณ์หรือความสามารถในการปฏิบัติ

2) กำหนดความหมายหรือนิยามคุณลักษณะ เมื่อทราบถึงคุณลักษณะหรือตัวแปรที่ต้องการวัดแล้วจะต้องกำหนดความหมาย หรือให้นิยามว่าคืออะไร หรือหมายความว่าอะไร และถ้าจะวัดคุณลักษณะนั้นจะมีเนื้อหาครอบคลุมอะไรบ้าง เช่น คุณลักษณะหรือตัวแปรที่เกี่ยวกับความสามารถทางด้านการคิด ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พิจารณาจากจุดประสงค์และเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ว่ามุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถทางด้านใด (เช่น ความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ การวิเคราะห์ การประเมิน การสร้างสรรค์) โดยการสร้างแผนผังการสร้างข้อสอบหรือตารางการสร้างข้อสอบ

3) เลือกวิธีการและชนิดของเครื่องมือวิจัย เมื่อได้นิยามหรือคุณลักษณะที่ต้องการวัดแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ เลือกวิธีการและชนิดของเครื่องมือวิจัยที่จะสามารถวัดคุณลักษณะนั้น ๆ ได้เหมาะสม เช่น ต้องการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิธีการที่เหมาะสม คือ การทดสอบ และเครื่องมือวิจัยที่เหมาะสมคือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4) สร้างเครื่องมือ/เขียนข้อคำถาม ก่อนจะสร้างเครื่องมือ/เขียนข้อคำถามจะต้องทำการกำหนดลักษณะของเครื่องมือว่าเป็นเครื่องมือประเภทใด

5) พิจารณาบทวนข้อคำถาม ต้องพิจารณาว่าข้อคำถามที่สร้างขึ้นได้ ครอบคลุมเนื้อหาที่นิยามหรือให้ความหมายไว้หรือไม่

6) จัดทำต้นฉบับเครื่องมือวิจัย เมื่อพิจารณาบทวนข้อคำถามแล้วและแน่ใจว่าเขียนข้อคำถามได้ครบถ้วนแล้วจึงนำข้อคำถามทั้งหมดมาจัดเป็นฉบับเพื่อนำไปตรวจสอบคุณภาพต่อไป

7) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ก่อนนำไปทดลองใช้ ซึ่งผู้วิจัยหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้เป็นผู้พิจารณาความถูกต้อง ความสอดคล้องของข้อคำถามกับคุณลักษณะตัวแปรที่ต้องการวัดหรือตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยการไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการวิจัยในขั้นตอนนี้จะนำผลที่ได้จากการตอบไปตรวจให้คะแนนแล้วนำมาหาคุณภาพของเครื่องมือต่อไป

8) ทำคู่มือการใช้เครื่องมือวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายของการสร้างเครื่องมือ วิธีการใช้เครื่องมือและเกณฑ์การตรวจให้คะแนนเพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้ได้

จากการศึกษาขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น ครูผู้สอนต้องวางแผนสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามขั้นตอนดังนี้ กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอบ พัฒนาผังการสร้างแบบทดสอบเลือกประเภทของข้อคำถาม เขียนข้อคำถาม แล้วดำเนินการควบคุมไปกับกระบวนการสร้างเครื่องมือวิจัย โดยทั่วไปซึ่งมีขั้นตอนและรายละเอียดมากกว่า เริ่มจากวิเคราะห์คุณลักษณะที่ต้องการวัด กำหนดความหมายหรือนิยามคุณลักษณะ เลือกวิธีการและชนิดของเครื่องมือวิจัย สร้างเครื่องมือ/เขียนข้อคำถาม พิจารณาทบทวนข้อคำถาม จัดทำต้นฉบับ เครื่องมือวิจัย ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยและทำคู่มือการใช้เครื่องมือวิจัย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้มีผู้วิจัยหลายท่านได้ศึกษาเอาไว้ในช่วงปี 2550 – ปัจจุบัน พบจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

มัลลิกา แก่งคำ (2553) ได้พัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 93.65/92.85 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา เรื่องคำราชาศัพท์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่องคำราชาศัพท์มีการคิดวิเคราะห์ คิดเป็นร้อยละ 87.14

อิสริย์ น้อยมิ่ง (2557) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนการสอน เรื่อง การสร้างคำในภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้เทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียก่อนและหลังเรียน และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 40 คน ของโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ กาญจนบุรีในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง

การสร้างคำในภาษาไทย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความเห็นต่อการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

สุพัตรา ไพบูลย์วัฒนกิจ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การสร้าง คำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก และศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย นครปฐม (พระตำหนักสวนกุหลาบมัธยม) อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9 ที่กำลัง ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย แบบฝึกเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย และแบบสอบถามความคิดเห็นของ นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกันโดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึกโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปได้ว่า การที่ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนจะสูง หรือเพิ่มขึ้นได้นั้นต้องอาศัยเครื่องมือ คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่มีคุณภาพ และต้องมีลักษณะของแบบทดสอบที่ดีด้วย ได้แก่ ความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเป็นปรนัย รวมถึงต้องวัดให้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (KPA) ซึ่งต้องอาศัยรูปแบบ/เทคนิควิธีการสอนที่ดี ควบคู่กับการใช้สื่อ การสอนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดผลที่ติดต่อผู้เรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทดสอบความรู้ในเนื้อหาสาระของผู้เรียน จึงสร้างและ พัฒนาเครื่องมือ คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำไปใช้ทดสอบก่อนเรียน หลังเรียนกับนักเรียน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเพื่อนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย

### 1. ความรู้เกี่ยวกับคำมูล

1.1 ความหมายของคำมูล ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้  
จงจิต นิมมานนรเทพ (2551, หน้า 87) และวิเชียร เกษประทุม (2558, หน้า 57)

กล่าวถึงความหมายของคำมูลว่า คำมูล หมายถึง คำที่มีมาตั้งแต่ดั้งเดิมในภาษามีความหมายในตัวเอง อาจเป็นคำไทยแท้ หรือคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ คำมูลพยางค์เดียว คือ คำที่มีความหมายชัดเจนในตัวเอง เช่น ปลา ไคร่ น้ำ ไฟ สัตว์ และคำมูลหลายพยางค์ มีข้อสังเกตคือ ต้องไม่สามารถแยกคำออกจากกันได้ หรือแยกคำแล้วความหมายของคำที่แยกกันนั้นจะไม่ใกล้เคียง หรือเกี่ยวข้องกับคำที่รวมหรือคำอาจไม่มีความหมายเลย เช่น กระบะ สมุด กว๊านเดี่ยว เย็นตาโฟ อาจารย์

1.2 ประเภทของคำมูล ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้  
นิทัศน์ ยศธสาร (2564, หน้า 33) กล่าวว่า คำมูล แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.2.1 คำมูลพยางค์เดียว ได้แก่ แมว ม้า ช้าง ครู หุ่น ต้น กราฟ เป็นต้น

1.2.2 คำมูลหลายพยางค์ แบ่งออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้

1) คำมูล 2 พยางค์ ได้แก่ กระทะ ไสว เฉพาะ กระปุก เกลิง บันได

2) คำมูล 3 พยางค์ ได้แก่ มะละกอ จระเข้ จ้าละห้วน สุคติ นาฬิกา

คอมพิวเตอร์

3) คำมูล 4 พยางค์ ได้แก่ โกรโโกโส คะยั้นคะยอ ลูกลี้ลูกลอน

4) คำมูล 5 พยางค์ ได้แก่ สำมะเลเทเมา รัตนโกสินทร์ ประจวบคีรีขันธ์

จากการศึกษาคำมูลข้างต้น สรุปได้ว่า คำมูลเป็นคำพื้นฐานของการสร้างคำประเภทอื่น ๆ ในภาษาไทย มีความหมายในตนเอง และไม่สามารถแยกคำออกจากกันได้ แบ่งออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ คำมูลพยางค์เดียว และคำมูลหลายพยางค์

### 2. ความรู้เกี่ยวกับคำประสม

2.1 ความหมายของคำประสม ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้  
ดังนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (2556, หน้า 259) กล่าวว่า คำประสม น. คำที่เกิดจากการนำคำมูลที่เกิดอิสระได้ตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาประสมกัน แล้วกลายเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขึ้นมาอีกคำหนึ่ง เช่น ลูกน้ำ ลูกเสือ ไฟฟ้า

สมาคมครุภาษาไทยแห่งประเทศไทย (2558, หน้า 83) และวิเชียร เกษประทุม (2558, หน้า 57) กล่าวว่า คำประสม หมายถึง การนำคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไป มารวมเป็นคำเดียวกันแล้วเกิดความหมายใหม่ โดยยังมีเค้าความหมายเดิมอยู่ เช่น พ่อค้า แม่ครัว แวนกันแดด รถไฟฟ้าใต้ดิน

นอกจากนี้ วิเชียร เกษประทุม (2558, หน้า 57) ยังกล่าวถึงคำประสมว่า อาจเป็นคำไทยกับคำไทย หรือคำไทยกับคำภาษาต่างประเทศ หรือคำภาษาต่างประเทศกับภาษาต่างประเทศก็ได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. คำไทย + คำไทย เช่น ไฟฟ้า พ่อตา แม่น้ำ เตารีด ยากันยุง เครื่องดูดฝุ่น ผ้ากันเปื้อน
2. คำไทย + คำภาษาบาลี-สันสกฤต เช่น ราช (บาลี)+วัง (ไทย)= ราชวัง
3. คำไทย + คำภาษาเขมร เช่น ม้า (ไทย) + ทรง (เขมร) = ม้าทรง
4. คำไทย + คำภาษาอังกฤษ เช่น เสื้อ (ไทย) + เช็ต (อังกฤษ) = เสื้อเช็ต
5. คำไทย + คำภาษาจีน เช่น ก๋วยเตี๋ยว (จีน) + ผัด (ไทย) = ก๋วยเตี๋ยวผัด
6. คำเขมร + คำภาษาสันสกฤต เช่น เสวย (เขมร) + ราชย์ (สันสกฤต) = เสวยราชย์

วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 31-32) ได้กล่าวถึงความหมายของคำประสมว่า คำประสม หมายถึง คำที่เกิดจากการนำหน่วยคำอิสระที่มีความหมายต่างกันอย่างน้อย 2 หน่วยมารวมกัน เกิดเป็นคำใหม่คำหนึ่งมีความหมายใหม่

2.2 ประเภทของคำประสม ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้  
ฐะปะนีย์ นาครทรรพ และคณะ (2550, หน้า 26) ได้แบ่งชนิดของคำประสมไว้ ดังนี้

2.2.1 คำประสมที่เกิดความหมายใหม่ มีเค้าความหมายเดิม เช่น

เตา + ถ่าน = เตาถ่าน หมายถึง เตาที่ใช้ถ่านเป็นเชื้อเพลิง

เตา + รีด = เตารีด หมายถึง เตาที่ใช้รีดผ้า

รถ + ไฟ = รถไฟ หมายถึง รถที่ใช้ไฟเป็นพลังงานขับเคลื่อน

2.2.2 คำประสมที่เกิดความหมายใหม่เปลี่ยนไปจากเดิม เช่น

ชาย + หน้า - ชายหน้า หมายถึง รूसีกอ้อบาย

ราด + หน้า = ราดหน้า หมายถึง อาหารประเภทก๋วยเตี๋ยวมี่น้ำปรุงซัน ๆ

หัก + ใจ = หักใจ หมายถึง ตัดใจไม่ให้เกิดถึงเหตุต่าง ๆ

2.2.3 คำประสมที่เกิดจากการย่อคำให้กะทัดรัดขึ้น มักขึ้นด้วย การ ความ ของ เครื่อง ชาว นัก ตู๋ ช่าง ฯลฯ เช่น การค้า ความคิด ของหวาน เครื่องเขียน ชาวสวน ผู้ชาย ช่างภาพ ฯลฯ

#### 2.2.4 คำประสมที่เกิดจากการประสมคำไทยกับคำไทย เช่น ทางเสื่อ กล้วยไม้

ยางลบ

#### 2.2.5 คำประสมที่เกิดจากการประสมคำไทยกับคำยืม เช่น

- 1) คำไทย + คำยืมภาษาจีน เช่น เก่งจีน บะหมี่แห้ง โต๊ะหนังสือ
- 2) คำไทย + คำยืมภาษามาลายู เช่น ผลไม้ ตักบาตร พระพุทธเจ้า
- 3) คำไทย + คำยืมภาษาอังกฤษ เช่น เต่าไมโครเวฟ รถเมล์ เรียงเบอร์
- 4) คำไทย + คำยืมภาษาเขมร เช่น เดินทางไกล วันเพ็ญ ป้อมตำรวจ

#### 2.2.6 คำประสมที่เกิดจากคำยืมภาษาต่างประเทศประสมกัน เช่น ดำรงศักดิ์

พระศก พระโอรน ฯลฯ

สุนันท์ อัญชลินกุล (2556, หน้า 52-56) ได้จำแนกความหมายของคำประสมออกเป็น 4 ลักษณะ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. คำประสมชนิดมีเค้าความหมายเดิมน้อย เช่น ลูกน้ำ มดลูก ทอดมัน แม่มด พ่อมด
2. คำประสมชนิดคงความหมายเดิมมาก เช่น ข้าวสาร ข้าวเหนียว กล้วยตาก กล้วยเชื่อม ขนมหกล้วย นาเกลือ บ่อน้ำ แวนชยาย
3. คำประสมที่เป็นสำนวน เช่น กระเชอกันรั้ว หน้าม้า ลูกช้าง ดินกา ลอดช่อง
4. คำประสมที่มีความหมายสัมพันธ์กับคำลักษณะนาม เกิดจากการนำเอาคำนามสองคำที่ต่างก็มีลักษณะนามคนละคำกันประสมกัน ถ้าใช้คำลักษณะนามของคำนามตัวหน้า คำนามทั้งสองจะเป็น คำประสม แต่ถ้าใช้คำลักษณะนามของคำนามตัวหลัง คำนามทั้งสองจะเป็นคำเรียงหรือกลุ่มคำ เช่น กุญแจตู้ดอกนี้ไขไม่ออก (กุญแจตู้ คือ คำประสม), กุญแจตู้ใบนี้หล่นอยู่บนพื้น (กุญแจตู้ คือ กลุ่มคำ)

วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 39-41) ได้แบ่งความหมายของคำประสมออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1. มีความหมายเปรียบเทียบ เช่น ไข่แดง ดินแมว หมาวัด ดอกฟ้า มือลิง ดินกา
2. มีความหมายเฉพาะ ซึ่งแตกต่างกับความหมายของหน่วยคำเดิม เช่น หน้าอ่อน ห่อหมก ยาบ้า เบาใจ ข้าวต้มมัด
3. มีความหมายใกล้เคียงกับหน่วยคำเดิมที่มาประกอบกัน เช่น กุพิช ยาสีฟัน เข็มฉีดยา ผงซักฟอก ยางลบ

2.3 วิธีการสังเกตคำประสม คำประสมมีลักษณะแตกต่างจากกลุ่มคำหรือวลีซึ่ง วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 33) กล่าวถึงเกณฑ์ที่ใช้แยกคำประสมออกจากคำประเภทอื่น กลุ่มคำ และประโยค สามารถสรุปได้ว่า คำที่นำมาประสมกันต้องเป็นคำที่มีความหมายใหม่ แตกต่างจากความหมายที่เป็นผลรวม โดยยังมีเค้าความหมายเดิมอยู่ ไม่สามารถแทรกคาลงระหว่างคำที่นำมา

ประสมกันได้ ไม่สามารถย้ายที่หรือสลับที่ของคำได้เพราะคำประสมเป็นคำคำเดียวกัน อ่านออกเสียงคำต่อเนื่องโดยไม่หยุด หรือเว้นจังหวะระหว่างหน่วยคำที่เป็นส่วนประกอบ และไม่มีความสัมพันธ์ทางวากยสัมพันธ์ คือ ไม่อยู่ในรูปของประธาน + กริยา หรือ กริยา + กรรม

จากการศึกษาคำประสมข้างต้น สรุปได้ว่า คำที่สร้างขึ้นด้วยหน่วยคำที่มีความหมายแตกต่างกัน เรียกว่า คำประสม อาจมีเค้าความหมายเดิม ความหมายใหม่ หรือความหมายเชิงเปรียบเทียบ เกิดจากคำไทย หรือคำภาษาต่างประเทศก็ได้ มีข้อสังเกตคือ ไม่สามารถแทรกคำลงระหว่างคำที่นำมาประสมกันได้ ไม่สามารถย้ายที่หรือสลับที่ของคำได้

### 3. ความรู้เกี่ยวกับคำซ้อน

3.1 ความหมายของคำซ้อน ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

รสริน ดิษฐบรรจง (2555, หน้า 32) กล่าวว่า คำซ้อนเป็นคำประสมชนิดหนึ่ง ซึ่งเอาคำที่มีความหมายเหมือนกัน หรือคล้ายกันมาซ้อนกัน เพื่อให้ความหมายของคำนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น หรือนำคำที่เสียงใกล้เคียงกันมาซ้อนกันเพื่อให้ออกเสียงได้สะดวก มีความไพเราะ

วิเชียร เกษประทุม (2558, หน้า 58) สมาคมครูภาษาไทยแห่งประเทศไทย (2558, หน้า 80) และวัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 57) ให้ความหมายของคำซ้อนเหมือนกันว่า คำซ้อน หมายถึง การนำคำตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน โดยคำที่นำมาเรียงนั้นอาจมีความหมายเหมือนกัน คล้ายคลึงกัน หรือตรงข้ามกัน เพื่อบรรยายความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3.2 ประเภทของคำซ้อน ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

รสริน ดิษฐบรรจง (2555, หน้า 32) และหนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร (2561, หน้า 40) ได้แบ่งประเภทของคำซ้อนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คำซ้อนเพื่อความหมายและคำซ้อนเพื่อเสียง ดังนี้

#### 1) คำซ้อนเพื่อความหมาย

คำซ้อนเพื่อความหมาย หมายถึง การนำคำที่มีความหมายเหมือนกัน คล้ายกัน หรือตรงข้ามกัน อาจเป็นคำไทยหรือคำต่างประเทศก็ได้มาซ้อนกันแล้วเกิดความหมายใหม่โดยมีเค้าความหมายเดิม และมุ่งเน้นที่ความหมายเป็นสำคัญ (รสริน ดิษฐบรรจง, 2555, หน้า 32 และหนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร, 2561, หน้า 40)

#### 2) ลักษณะคำซ้อนเพื่อความหมาย

คำซ้อนเพื่อความหมายมีจุดประสงค์ของการซ้อนคือ เพื่อให้ได้ความหมายที่ชัดเจน ซึ่งวัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 58) กล่าวถึง ลักษณะความหมายของคำซ้อน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ความหมายเหมือนกัน หมายถึง คำที่นำมาซ้อนกันนั้นหมายถึงสิ่งเดียวกัน เช่น เร็วไว ทรัพย์สิน ใหญ่โต สูญหาย



2. ความหมายคล้ายกัน หมายถึง คำที่นำมาซ้อนกันนั้นมีความหมายใกล้เคียงกันหรือเป็นไปในทำนองเดียวกัน เช่น อ่อนนุ่ม ใจคอ เล็กน้อย ไร่นา หน้าตา

3. ความหมายตรงกันข้าม หมายถึง คำที่นำมาซ้อนกันนั้นมีความหมายเป็นคนละลักษณะหรือคนละฝ่ายกัน เช่น ไกลไกล สูงต่ำ ดำขาว ผิดถูก ตัดเป็นตัดตาย ชั่วดี เหตุผล ตื้นลึกหนาบาง

### 3) คำซ้อนเพื่อเสียง

คำซ้อนเพื่อเสียง หมายถึง การเอาคำมาซ้อนกันเพื่อประโยชน์ทางการออกเสียงคำที่นำมาซ้อนกันนั้นจะเป็นคำที่มีความหมายหรือไม่มีก็ได้ เป็นคำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน ส่วนเสียงตัวสะกดและเสียงสระนั้นอาจเหมือนหรือต่างกันได้ ความหมายของคำซ้อนชนิดนี้อาจอยู่ที่พยางค์ใดพยางค์หนึ่งหรืออยู่ที่ทุกพยางค์รวมกัน และคำซ้อนเพื่อเสียงมักมีจำนวนพยางค์เป็นจำนวนคู่ (วิเชียร เกษประทุม, 2558, หน้า 58 และสุนันท์ อัญชลินุกูล, 2556, หน้า 38)

### 4) ลักษณะของคำซ้อนเพื่อเสียง

คำซ้อนเพื่อเสียงเป็นการนำคำที่มีเสียงใกล้เคียงกันมาซ้อนกันเพื่อให้ออกเสียงได้สะดวกมุ่งเน้นที่เสียงมากกว่าความหมายซึ่ง สุนันท์ อัญชลินุกูล (2556, หน้า 38-43) ได้กล่าวถึงลักษณะของคำซ้อนเพื่อเสียงสามารถสรุปได้ดังนี้

1. คำซ้อนเพื่อเสียงชนิดเล่นเสียงสระ คือ พยางค์ที่มีเสียงสระต่างกัน แต่มีเสียงพยัญชนะต้นเสียงเดียวกัน และเสียงตัวสะกดอาจเหมือนหรือต่างกันมาซ้อนกัน เช่น ดุกดิก โอนเอน งอแง จ้วเจีย เกะกะ ชิงชัง ตู๊ต๊ะ โพงพาง หมองหมาง รุงรัง

2. คำซ้อนเพื่อเสียงชนิดเล่นเสียงตัวสะกด คือ พยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหมือนกันเสียงสระเหมือนหรือต่างกัน และมีเสียงตัวสะกดต่างกันมาซ้อนกัน เช่น ฉาดฉาน ทาบทาม ซอกซอน วาบหวาม ชุกชุน ลูกกลน ยกเยื้อง งุนง รอนแรม ลวนลาม

3. คำซ้อนที่มีสัมผัสกลางคำ คือ คำซ้อนสี่พยางค์ที่มีพยางค์ที่ 2 สัมผัสกับพยางค์ที่ 3 เช่น อิลู่ญญแฉก อีรุงตุงนัง อีโรงโตงเตง สัพเพเหระ

4. คำซ้อนสลับเสียง คือ คำซ้อนสี่พยางค์ที่มีพยางค์ที่ 1 กับพยางค์ที่ 3 เป็นคำเดียวกันและพยางค์ที่ 2 กับพยางค์ที่ 4 มีเสียงพยัญชนะต้นเสียงเดียวกัน เช่น อิหลักอิเหลื่อ ฆะมุขฆอมม พระรุงพะรัง สะลิมสะลือ สะบักสะบอม

จากการศึกษาคำซ้อนข้างต้น สรุปได้ว่า คำที่สร้างขึ้นด้วยหน่วยคำที่มีความหมายเหมือนกันใกล้เคียงกันหรือตรงกันข้ามกันเรียกว่า คำซ้อน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คำซ้อนเพื่อความหมาย คือ นำคำที่มีความหมายเหมือนกัน ใกล้เคียงกันหรือตรงกันข้ามกันได้มาซ้อนกันแล้วเกิดความหมายใหม่โดยมีเค้าความหมายเดิม และมุ่งเน้นที่ความหมายเป็นสำคัญ และคำซ้อนเพื่อเสียง คือ นำคำที่มี

เสียงพยัญชนะต้นเหมือนกัน ส่วนเสียงตัวสะกดและเสียงสระนั้นอาจเหมือนหรือต่างกันได้ โดยความหมายอาจอยู่ที่พยางค์ใดพยางค์หนึ่งหรืออยู่ที่ทุกพยางค์รวมกัน

#### 4. ความรู้เกี่ยวกับคำซ้ำ

4.1 ความหมายของคำซ้ำ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้ พองจันทร์ สุขยิ่ง และคณะ (2552, หน้า 113) กล่าวว่า คำซ้ำ เป็นการสร้างคำเพื่อให้เกิดความหมายใหม่วิธีหนึ่งโดยการนำคำเดิมมากล่าวซ้ำ

กิจมาโนชญ์ โรจนทรัพย์ (2555, หน้า 142-143) สมาคมครุภาษาไทยแห่งประเทศไทย (2558, หน้า 82) และหนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร (2561, หน้า 39) กล่าวถึง ความหมายของคำซ้ำว่า คำซ้ำ หมายถึง การนำคำที่เหมือนกันทั้งเสียง รูปคำ ความหมาย และหน้าที่ของคำมาเรียงกันโดยใช้ไม้ยมก แทนคำหลัง เช่น เด็ก ๆ แม่ ๆ คุณ ๆ หนู่ม ๆ แก่ ๆ สวย ๆ ยกเว้นในกรณีที่ซ้ำแล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านเสียงของคำ เช่น แก่แก่ ดีดี ฯลฯ

วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 62) กล่าวถึง ความหมายของคำซ้ำว่า คำซ้ำ หมายถึง คำที่ประกอบด้วยหน่วยคำ 2 หน่วย ซึ่งเหมือนกันทุกประการ เช่น สาว ๆ หนู่ม ๆ ดำ ๆ สวย ๆ ดี ๆ โดยจะใช้เครื่องหมายไม้ยมกแทนคำที่ซ้ำ

4.2 ประเภทของคำซ้ำ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้ นาวิณี หล้าประเสริฐ และคณะ (2558, หน้า 23) กล่าวว่า การแบ่งประเภทของคำซ้ำใช้เกณฑ์การออกเสียง กล่าวคือ คำซ้ำที่ออกเสียงซ้ำในระดับปกติ เรียกว่า คำซ้ำไม่เปลี่ยนเสียง แต่หากคำซ้ำที่เน้นเสียงวรรณยุกต์พยางค์แรกเป็นพิเศษหรือเปลี่ยนเสียงสระในพยางค์ เรียกว่า คำซ้ำเปลี่ยนแปลงเสียง ดังตาราง 4

#### ตาราง 4 แสดงประเภทของคำซ้ำ

ประเภทของคำซ้ำ	
คำซ้ำไม่เปลี่ยนเสียง	คำซ้ำเปลี่ยนเสียง
พี่ ๆ น้อง ๆ สาว ๆ หนู่ม ๆ เด็ก ๆ เกือบ ๆ	ดีดี ซ้อบซ้อบ เปรี้ยวเปรี้ยว อืมอืม พ่อมพอม

วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 62) ได้แบ่งประเภทของคำซ้ำออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. คำซ้ำประเภทไม่เปลี่ยนเสียง คือ ถ้าคำเดิมเป็นคำพยางค์เดียวจะลงเสียงหนักที่พยางค์หลังเหมือนคำสองพยางค์ เช่น หลาน ๆ แดง ๆ ถ้าคำเดิมเป็นคำสองพยางค์หรือคำหลายพยางค์ เมื่อเป็นคำซ้ำจะออกเสียงเหมือนคำเดิมเพิ่มอีกครั้งหนึ่ง เช่น พอดี ๆ ระบบ ๆ

2. คำซ้ำประเภทเปลี่ยนเสียง คือ คำซ้ำที่ต้องการเน้นความหมายหรือเพิ่มความหมายขึ้น จะเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ของพยางค์หน้าเป็นวรรณยุกต์เน้นพิเศษ มีทั้งคำภาษาไทยและคำภาษาอื่น และจะซ้ำคำโดยไม่ใช้ไม้ยมก เช่น คนอะไรไม่รู้ต๊าดต๊าด วันนี้ฉันเปลือยเปล่า

4.3 ความหมายของคำซ้ำ คำที่นำมาซ้ำกันจะมีลักษณะความหมายที่แตกต่างไปจากคำประสมและคำซ้อนอยู่มาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความหมายและบริบทของคำซึ่ง รสริน ดิษฐบรรจง (2555, หน้า 31-32) วิเชียร เกษประทุม (2558, หน้า 61) และวัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ (2564, หน้า 62) กล่าวถึง ความหมายของคำซ้ำ สามารถสรุปได้ดังนี้

1) บอกความหมายเป็นพหูพจน์ เช่น คุณยายอยู่กับหลาน ๆ สาว ๆ แต่งตัวกันเสร็จหรือยัง ช่างมาเป็นโหลง ๆ

2) ลดความหมายของคำเดิม เช่น เขาสวมเสื้อสีแดง ๆ คุณแม่ยังโกรธ ๆ เขาอยู่คนชอบ ๆ กัน ไม่น่ามาโง่กันได้

3) เน้นความหมายของคำเดิม เช่น แม่ครัวใช้หมูเนื้อ ๆ ทำอาหาร อาหารบ้านนี้มีแต่ผัก ๆ ทั้งนั้น เร็ว ๆ เข้าเดี๋ยวไปไม่ทัน

4) บอกความหมายโดยประมาณไม่เจาะจงที่เกี่ยวกับเวลาหรือสถานที่ เช่น เขาตื่นเช้า ๆ เสมอ น้ำค้างจะลงหนักเวลาตึก ๆ อยู่ซ่อมรถอยู่ข้าง ๆ วัด เขากลับถึงบ้านราว ๆ 3 ทุ่ม

5) บอกความหมายแยกเป็นส่วน ๆ เช่น เขาล้างขามให้สะอาดเป็นใบ ๆ พี่อ่านหนังสือเป็นเรื่อง ๆ ตำรวจสอบสวนเป็นคดี ๆ ไป กินขนมให้หมดเป็นจาน ๆ ไป แล้วค่อยไปตัดใหม่

6) บอกความหมายว่าทำต่อเนื่องกันหลายครั้ง มักเป็นคำกริยา เช่น ฉันคิด ๆ ดูแล้วก็อยากไปเที่ยวชายทะเลสักครั้ง เขาได้แต่พูด ๆ แล้วไม่เห็นทำ เรื่องนี้ฟัง ๆ ดูแล้วก็น่าสนใจดี

7) ความหมายเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่น เรื่องกล้วย ๆ แค่นี้เธอทำไม่ได้เชียวนะ หรือ อยู่ดี ๆ เขาก็เป็นลมไป เขาทำงานวิจัยมาตั้งนาน แล้วกลับเลิกทำเอาดี ๆ

จากการศึกษาคำซ้ำข้างต้น สรุปได้ว่า คำที่สร้างขึ้นด้วยหน่วยคำซ้ำกันเรียกว่า คำซ้ำ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ คำซ้ำไม่เปลี่ยนเสียง คือ คำซ้ำที่ออกเสียงในระดับปกติ และคำซ้ำเปลี่ยนเสียง คือ คำซ้ำที่เน้นเสียงวรรณยุกต์พยางค์แรกเป็นพิเศษหรือเปลี่ยนเสียงสระในพยางค์ โดยจะมีลักษณะความหมายที่แตกต่างไป ขึ้นอยู่กับความหมายและบริบทของคำ

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างคำในภาษาไทยข้างต้น สรุปได้ว่า คำในภาษาไทยมีทั้งคำพยางค์เดียว และคำหลายพยางค์ คำพยางค์เดียวส่วนมากจะเป็นคำมูลหรือคำพื้นฐานที่ใช้มากในชีวิตประจำวัน เมื่อสังคมเจริญขึ้นคำมูลหรือคำพื้นฐานเท่าที่ใช้อยู่จะไม่เพียงพอ ประกอบกับ

ภาษาไทยเป็นภาษาที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำเพื่อทำให้เกิดคำใหม่ จึงต้องมีระบบการสร้างคำใหม่ ๆ ขึ้นใช้ การศึกษาเรื่อง คำมูล จึงเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรก เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องการสร้างคำชนิดอื่น ๆ ต่อไป โดยแบ่งวิธีการสร้างคำในภาษาไทยออกเป็น 3 ประเภท คือ คำประสม คำซ้ำ และคำซ้อน ซึ่งคำแต่ละประเภทต่างก็มีวิธีการสร้างคำที่แตกต่างกันออกไป จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยต้องศึกษารายละเอียดของคำแต่ละประเภท เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน และนำเนื้อหาสาระไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย ได้มีผู้วิจัยหลายท่านได้ศึกษาเอาไว้ในช่วงปี 2550 – ปัจจุบัน พบจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

อัญชสา ยัมถนอม (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา พุทธมณฑล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 46 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม พบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ  $91.34/88.47$  สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด  $80/80$  2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปสูงกว่าก่อนการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปอยู่ในระดับมาก

อารินธร ตลับทอง (2553) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างคำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองปึกหลัก สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนคลองปึกหลัก สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 1 ห้องเรียน พบว่า 1) บทเรียนสำเร็จรูปเรื่อง การสร้างคำ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองปึกหลักสำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร มีประสิทธิภาพ  $80.06/85.50$  และ 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เสาวณีย์ โพธิ์เต็ง (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย โดยจัดการเรียนรู้แบบอุปนัยร่วมกับแบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนเทศบาล 3 (เทศบาลสงเคราะห์) สังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี ที่เรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการสร้างคำในภาษาไทย โดยจัดการเรียนรู้แบบอุปนัยร่วมกับแบบฝึกทักษะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบอุปนัยร่วมกับแบบฝึกทักษะในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างคำในภาษาไทย สรุปได้ว่า ถ้าจะให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยที่สูงขึ้น ครูผู้สอนควรศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างคำในภาษาไทยให้ละเอียด และเข้าใจอย่างถ่องแท้ ประกอบกับควรใช้นวัตกรรมการสอน เช่น แบบฝึก คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือบทเรียนสำเร็จรูป หรือวิธีการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน อีกทั้งยังสามารถนำมาใช้พัฒนาครูผู้สอนให้มีทักษะกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL)

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, หน้า 112) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบชิปปาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการคิด กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา ฯลฯ จนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561, หน้า 127) ได้ให้ความหมายว่า โมเดลชิปปา (CIPPA Model) เป็นแนวคิดของทศนา แชมมณีที่สามารถนำไปเป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดทางการศึกษาของ John Dewey ซึ่งเป็นผู้คิดเรื่องการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by doing) ให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ รู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างกัน ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการควบคู่ไปกับการปฏิบัติ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยเปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้สอน เป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ตามแบบชิปปานั้น ผู้สอนจะต้องรู้จักการออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ทศนา แชมมณี (2563, หน้า 282) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา คือ รูปแบบการประสาน 5 แนวคิด รูปแบบนี้เกิดจากผู้เรียนได้นำแนวคิด 5 แนวคิดมาประสานกัน เกิดเป็นแบบ

แผนชั้นแนวคิดดังกล่าวได้แก่ 1) แนวคิดสร้างความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการและ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้

จากการศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบซิปปา เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม จนสามารถสร้างความรู้และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยการประสานแนวคิด 5 แนวคิด คือ การสร้างความรู้ กระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ความพร้อมในการเรียนรู้ กระบวนการและการถ่ายโอนความรู้ จนสามารถสร้างความรู้ได้

2. ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561, หน้า 128) และทีศนา แชมมณี (2563, หน้า 90-91) ได้อธิบายหลักการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ไว้อย่างสอดคล้องกันว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการได้แก่

1. การสร้างความรู้ (Constructing of Knowledge) หมายถึงการสร้างความรู้ตามแนวคิดของการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructive) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควร เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

2. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึงการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคล และแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

3. การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) หมายถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทางกายคือ ผู้เรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกายโดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับวัย และความสนใจของผู้เรียน

4. การเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) หมายถึงการเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่มกระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้ทางด้านกระบวนการช่วยให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

5. การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึงการนำความรู้ไปใช้ในหลายลักษณะซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมเรื่อย ๆ เป็นการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ

ทิสนา แชมมณี (2563, หน้า 85-86) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ขึ้น จากประสบการณ์ที่ได้ใช้แนวคิดทางการศึกษาต่าง ๆ ในการสอนมาเป็นเวลาประมาณ 30 ปี และพบว่าแนวคิดจำนวนหนึ่งสามารถใช้ได้ผลดีตลอดมา แนวคิดเหล่านั้นเมื่อนำมาประสานกัน ทำให้เกิดเป็นแบบแผนขึ้น แนวคิดดังกล่าว ได้แก่ (1) แนวคิดการสร้างความรู้ (2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ (5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ แนวคิดทั้ง 5 เป็นที่มาของแนวคิด

"CIPPA" ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุด โดยการให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (C = Construction of Knowledge) และมีการปฏิสัมพันธ์ (I = Interaction) กับเพื่อนบุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวหลายด้านโดยใช้ทักษะกระบวนการ (P = Process skill) ต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะกระบวนการ และเรียนรู้ในแงุ่มที่กว้างขึ้น ซึ่งจะเกิดขึ้นได้หากผู้เรียนอยู่ในสภาพความพร้อมในการรับรู้และการเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา และสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือการให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวทางกาย (P = Physical participation) อย่างเหมาะสม กิจกรรมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนตื่นตัวอยู่เสมอ จึงสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไว้ดี แต่เรียนรู้นั้นจะมีความหมายต่อตนเองและความรู้ความเข้าใจ จะมีความลึกซึ้งและอยู่คงคนมากเพียงใดนั้นต้องอาศัยการถ่ายโอนการเรียนรู้ หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ (A = Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลายความรู้นั้นก็จะเป็นประโยชน์และมีความหมายมากขึ้น ด้วยแนวคิดดังกล่าว จึงเกิดแบบแผน "CIPPA" ขึ้น ซึ่งผู้สอนสามารถนำแนวคิดทั้ง 5 ดังกล่าวไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มีคุณภาพได้

หลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนชิปปา

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561, หน้า 128) และทิสนา แชมมณี (2563, หน้า 282) ได้สรุปหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาจากแนวคิดสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้อย่างสอดคล้องกัน จึงได้สรุปที่มาของชื่อ "CIPPA" ดังนี้

C มาจากคำว่า Construct ซึ่งหมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของ Constructivism กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเองซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเองการที่ผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา

I มาจากคำว่า Interaction ซึ่งหมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคล และแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

P มาจากคำว่า Physical Participation ซึ่งหมายถึง ให้ผู้เรียนมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย โดยทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางกาย

P มาจากคำว่า Process Learning หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้กระบวนการเป็นสิ่งที่สำคัญ เช่นเดียวกับการเรียนรู้ เนื้อหาสาระต่าง ๆ การเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางด้านสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

A มาจากคำว่า Application หมายถึง คำนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียน และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ

จากการศึกษาทฤษฎี หลักการ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่า โมเดลชิปปาเกิดจากแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเรื่องกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ ครูสามารถนำหลัก CIPPA ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยการให้นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (C = Construction of Knowledge) มีการปฏิสัมพันธ์ (I = Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม โดยใช้ทักษะกระบวนการ (P = Process Skills) ต่าง ๆ ให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวทางกายอย่างเหมาะสม (P = Physical Participation) และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (A = Application)

3. วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2563, หน้า 282) ได้กล่าวว่า รูปแบบการสอนแบบโมเดลชิปปาได้มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นต้น

จากการศึกษาวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนโดยการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม

4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้



ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561, หน้า 129) และทศนา แคมมณี (2563, หน้า 283) ได้กล่าวกัน อย่างสอดคล้องว่า “ซีปปา” เป็นหลักการซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนตามหลัก “CIPPA” นี้สามารถใช้วิธีการและ กระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจะเป็นแผนได้หลายรูปแบบรูปแบบหนึ่งซึ่งผู้เขียนได้นำเสนอไว้และ ได้นำไปทดลองแล้วได้ผลดี ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ในขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้ วิธีการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ในขั้นนี้เป็นการแสวงหาความรู้ใหม่ของผู้เรียนจาก แหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้ผู้เรียนหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับ แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาก็คได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ในขั้นนี้ขั้นนี้ขั้นที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ ผู้เรียนจะต้องสร้าง ความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์การใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้ กระบวนการคิด และกระบวนการกลุ่มในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่ง จำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงจากความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความเข้าใจกับกลุ่ม ในขั้นนี้ขั้นที่ผู้เรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือ ในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะ ช่วยให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กัน

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ในขั้นนี้ขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่ เรียนรู้ได้ง่าย

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน หากข้อความรู้ที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็น การช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อยอด หรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิด สร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ในขั้นนี้ขั้นของการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำ ความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำเป็นในเรื่องนั้น ๆ

หลังจากประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงานจากการประยุกต์อีกครั้งก็ได้ หรือไม่มี การนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมาแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้เช่นกัน

ขั้นตอนตั้งแต่ 1-6 เป็นกระบวนการของการสร้างสรรค์ความรู้ ซึ่งครูสามารถจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์และเปลี่ยนเรียนรู้กัน (Interaction) และฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขั้นตอนแต่ละขั้นตอนช่วยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมหลากหลายที่มีลักษณะให้ ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคมอย่างเหมาะสม อันช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัว (Active) สามารถรับรู้และเรียนรู้ได้อย่างดี จึงกล่าวได้ว่าขั้นตอนทั้ง 6 มี คุณสมบัติตามหลักการ CIPPA ส่วนขั้นตอนที่ 7 เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ จึงทำให้ รูปแบบนี้มีคุณสมบัติครบตามหลัก CIPPA

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ของโมเดลซิปปามี 7 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 การทบทวน ความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และ เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ขั้นที่ 6 การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

5. บทบาทของครูและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2553, หน้า 94-95) ได้สรุปบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอน แบบ CIPPA ดังนี้

บทบาทของครู

#### 1. เตรียมการสอน

1.1 ศึกษาหาความรู้จากหลายแหล่ง และวิเคราะห์เรื่องที่จะสอน

1.2 วางแผนการสอนโดยกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน เลือกเนื้อหาออกแบบกิจกรรม

ตามแบบ CIPPA และกำหนดวิธีประเมินผลการเรียนรู้

1.3 จัดเตรียมสื่อการเรียนการสอนเอกสารหนังสือ หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับ ผู้เรียน เครื่องมือประเมินผล และจัดห้องเรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรม

#### 2. การสอน

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี และกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจร่วมทำกิจกรรม

2.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้

2.3 ดูแลให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ แนะนำ หรือแก้ปัญหาตามความจำเป็น

2.4 สังเกตและบันทึกพฤติกรรม และกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

## 2.5 ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมข้อมูล และให้ข้อมูลย้อนกลับผู้เรียน

### 3. การประเมินผล

#### 3.1 เก็บรวบรวมผลงาน และประเมินผลงาน

#### 3.2 ประเมินผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอนบทบาทของผู้เรียน

1) ทบทวนความรู้เดิม และมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูลข้อเท็จจริงความคิดเห็น หรือประสบการณ์ต่าง ๆ จากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย

2) ศึกษาหรือลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจใช้ความคิดในการกลั่นกรองแยกแยะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และสร้างความหมายให้แก่ตนเอง

3) สรุปและจัดระเบียบความรู้ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดความคงทนและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้สะดวก

4) นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตการประยุกต์ใช้ช่วยต่อยอดความเข้าใจและสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน และยังช่วยก่อให้เกิดการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมอีกด้วย การดำเนินการตามบทบาททั้งสิ้นผู้เรียนต้องแสดงพฤติกรรมในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ดังนี้

1. เข้าร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น
2. ให้ความร่วมมือ และรับผิดชอบในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแสวงหาข้อมูล การศึกษาข้อมูล และการสรุป เป็นต้น
3. รับฟังพิจารณา และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
4. ใช้ความคิดอย่างเต็มที่ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบคัดค้านสนับสนุนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้สึกร่วมกับผู้อื่น

5. แสวงหาความสามารถของตน และยอมรับความสามารถคนอื่น

6. ตัดสินใจ และแก้ปัญหาต่าง ๆ

7. เรียนรู้จากกลุ่ม และช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้

พรพินธุ์ คนคิด (2554, หน้า 32-34) ได้กล่าวถึงบทบาทของครูและผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนตามแบบซิปปาโมเดล ดังนี้

#### 1. การเตรียมการสอน

1.1 ศึกษาและวิเคราะห์เรื่องที่จะสอนให้เข้าใจ

1.2 ศึกษาแหล่งความรู้ที่หลากหลาย

1.3 วางแผนการสอน

1.3.1 กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน

1.3.2 วิเคราะห์เนื้อหาและความคิดรวบยอด และกำหนดรายละเอียดให้ชัดเจน

1.3.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางตามหลักชิปปาหรือ  
อื่น ๆ

1.3.4 กำหนดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้

1.4 จัดเตรียม

1.4.1 สื่อ วัสดุ การเรียนการสอนให้เพียงพอสำหรับผู้เรียน

1.4.2 เอกสาร หนังสือ หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน

1.4.3 ติดต่อแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเป็นบุคคล สถานที่ หรือไอทีสน์ วัสดุ  
ต่าง ๆ และศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม

1.4.4 เครื่องมือการประเมินผลการเรียนรู้

1.4.5 ห้องเรียนหรือสถานที่เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น อาจจำเป็นต้อง  
จัดโต๊ะ เก้าอี้ในลักษณะใหม่

2. การสอน

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี

2.2 กระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในการร่วมกิจกรรม

2.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ได้เตรียมไว้ อาจมีการปรับแผนการจัดการเรียนรู้  
ให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสถานการณ์ที่เป็นจริง

2.3.1 ดูแลให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ แก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

2.3.2 อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

2.3.3 กระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่

2.3.4 สังเกตและบันทึกพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้ง  
เหตุการณ์ที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรม

2.3.5 ให้คำแนะนำ และข้อมูลต่าง ๆ แก่ผู้เรียนตามความจำเป็นเพื่อการปรับปรุง  
กิจกรรมให้ดีขึ้น

2.3.6 บันทึกปัญหา และข้อขัดข้องต่าง ๆ ในการดำเนินกิจกรรม

2.3.7 ให้การเสริมแรงผู้เรียนตามความเหมาะสม

2.3.8 ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการเรียนรู้ของผู้เรียน และอาจให้ข้อมูล  
เนื้อหาความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้เรียนตามความเหมาะสม

2.3.9 ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับพฤติกรรม และกระบวนการเรียนรู้ของ  
ผู้เรียนและให้ข้อเสนอแนะตามความเหมาะสม

3. การประเมินผล มีดังนี้

3.1 เก็บรวบรวมผลงาน และประเมินผลงานของผู้เรียน

### 3.2 ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด

บทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอนแบบการสอนชิปปาโมเดล

- 1) การมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือประสบการณ์
- 2) การศึกษาหรือลงมือกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจ ใช้ความคิดในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความรู้สึกหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่หามาได้และสร้างความหมายด้วยตนเอง
- 3) การจัดระบบระเบียบความรู้ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดความคงทน และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้สะดวกขึ้น
- 4) การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดประโยชน์ต่อชีวิต

ในการดำเนินการดังกล่าว ผู้เรียนจำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่จำเป็นในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ดังนี้

1. เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่างกระตือรือร้น
2. ให้ความร่วมมือและรับผิดชอบในการดำเนินงาน การทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับกลุ่ม เช่น การแสวงหาข้อมูล การศึกษาข้อมูล และการสรุป เป็นต้น
3. รับฟังพิจารณาและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
4. ใช้ความคิดอย่างเต็มที่ มีปฏิสัมพันธ์ โต้ตอบ คัดค้าน สนับสนุน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกของตนกับผู้อื่น
5. แสดงความสามารถของตน และยอมรับความสามารถของผู้อื่น
6. ตัดสินและแก้ปัญหาต่าง ๆ
7. เรียนรู้จากกลุ่ม และช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้

จากการศึกษาบทบาทของครูและผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่าบทบาทของผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล คือ ผู้สอนต้องมีการเตรียมการทั้งในส่วนตัวแหล่งข้อมูล กิจกรรมการเรียนรู้ สื่ออุปกรณ์ การวัดและประเมินผล บทบาทที่เหมาะสมในการดำเนินการเรียนการสอน การวัดผลด้วยการเก็บรวบรวมผลงาน และการวัดผลตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ตามแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนบทบาทของผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาโมเดล คือ มีบทบาทการมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูลข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือประสบการณ์ต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้

6. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

พรพินธุ์ คนคิด (2554, หน้า 32-34) ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนที่เรียนรู้โดย การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปาไว้ว่า ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถ อธิบายชี้แจง ตอบคำถามได้ดีนอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วยจะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนโดยใช้ชิปปา โมเดลนั้น นอกจากจะเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาได้อย่างเต็มตาม ศักยภาพแล้วยังสามารถนำไปใช้เป็นตัวชี้วัด หรือเป็นเครื่องตรวจสอบการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนได้ว่า กิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือไม่ โดยนำเอากิจกรรมใน แผนการจัดการเรียนรู้มาตรวจสอบตามหลักการของ CIPPA

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ (2554, หน้า 250) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียน การสอนแบบ CIPPA MODEL ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริงจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ และสามารถ เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้
2. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดที่หลากหลาย เป็นประสบการณ์ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน
3. ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

ทิตินา แชมมณี (2563, หน้า 284) ได้กล่าวไว้ว่า ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้ โมเดลชิปปา คือ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย

จากการศึกษาประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปาช่วยให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ร่วมกันในรูปแบบต่าง ๆ ให้สามารถนำความรู้จากประสบการณ์เดิมมาบูรณาการกับความรู้ ใหม่ ที่จะส่งผลให้นักเรียนเกิดเรียนรู้ที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ได้มี ผู้วิจัยหลายท่านได้ศึกษาเอาไว้ในช่วงปี 2550 – ปัจจุบัน พบจำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

รัสรินทร์ แพร่งสุวรรณ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาโมเดล (CIPPA Model) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนละหานทรายรัชดาภิเษก อำเภอละหานทราย จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา บุรีรัมย์ เขต 32 จำนวน 40 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบ

การสอนชิปปาโมเดล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 87.50/87.05  
 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน เรื่องทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้  
 ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาโมเดล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนสูงกว่า  
 ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ดัชนีประสิทธิผลของการเรียน เรื่องทักษะ  
 การสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาโมเดล สำหรับนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เท่ากับ 0.6746 คิดเป็นร้อยละ 67.46 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้า  
 ทางการเรียนเพิ่มขึ้น 0.6746 คิดเป็นร้อยละ 67.46 และ 4) ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่องทักษะ  
 การสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาโมเดล สำหรับนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก

ผกามาศ เยาวเรศ (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนธงธานี ตำบลธงธานี อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2  
 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม  
 ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการพัฒนาการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนแบบชิปปามีประสิทธิภาพ 89.05/81.54 เป็นไปตาม  
 เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของ  
 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการสอนแบบชิปปามีค่าเท่ากับ 0.6051 หรือคิดเป็นร้อยละ  
 60.51 และ 3) นักเรียนที่เรียนด้วยการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
 โดยใช้วิธีการสอนแบบชิปปามีคะแนนความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่า  
 ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชนนิกานต์ ฉ่ำเมืองปักษ์ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบชิปปาที่  
 ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม ของ  
 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
 โรงเรียนตุมใหญ่วิทยา อำเภอคูเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา  
 2561 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียน  
 เป็นหน่วยในการสุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งมีการจัดห้องเรียนแบบคละความสามารถ ผลการวิจัย  
 พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบชิปปา เรื่อง ลำดับและอนุกรม  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.78/76.25 เป็นไปตามที่กำหนดไว้คือ  
 75/75 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนแบบชิปปา เรื่อง ลำดับและ  
 อนุกรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เท่ากับ 0.6933 ซึ่งมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 69.33  
 3) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบชิปปา จำนวนไม่น้อยกว่า

ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด มีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปา จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อาปีตะ คงสิหะ (2562) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปิ่นจอร์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 29 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปานั้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านทักษะต่าง ๆ เช่น การเขียน การอ่าน และช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติ หรือความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่ดีขึ้น ครูและนักเรียนมีความสุขจากการทำกิจกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยใช้ขั้นตอน 7 ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา และนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาร่วมด้วยในขั้นที่ 4 คือ การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

1. ความหมายของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกมที่โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ



จุฬามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกมมีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริงเพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พิชญะ โชคพล (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

จากความหมายของเกมมิฟิเคชันดังกล่าว สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิดและรูปแบบของการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ความสนุกสนานและความน่าตื่นเต้นของเกมมาใช้เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เราต้องการ เช่น ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อุปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ชั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเล่นเกม “แยกฉันให้ออกซิ” ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปรึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อจำแนกคำมูลให้ถูกต้อง โดยกลุ่มที่สามารถหาคำมูลได้ครบและถูกต้องทั้ง 10 คำก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ชนะเลิศจะได้รับการดดาว 1 ใบ จากนั้นอภิปรายผลหลังการเล่นเกม

2. หลักการของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 2 หลักการดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แด้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด ความท้าทายรางวัลเหรียญ รางวัลการประสบความสำเร็จ สินค้าเสมือน

2. หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดัน โดยการเล่นเกมหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงความเป็นน้ำใจ การแสดงออกของความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน

จากการศึกษาหลักการของเกมมิฟิเคชันข้างต้น สรุปได้ว่า หลักการของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมมาปรับใช้อันจะนำมาซึ่งความสนุกสนานของผู้เล่นเอง รวมถึง

การขับเคลื่อนของเกมซึ่งกลไกและกฎเกณฑ์ของเกมนั้นสามารถจูงใจให้ผู้ใช้เกิดความต้องการหลาย ๆ ด้าน เช่น ความต้องการได้รับสิ่งตอบแทนความต้องการทางสังคมการแข่งขัน รวมถึงต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตนเอง

3. องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่าประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
3. ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
4. รางวัลจูงใจ
5. หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

พิชัญ โขคพล (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบระบบเกมมิฟิเคชันที่สมบูรณ์ มีดังนี้

1. ระบบการให้รางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนหรือผู้เล่นมีระบบเครือข่ายหรือสังคมให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
2. ระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจ
3. มีระบบการรายงานความก้าวหน้าของผู้ใช้งานให้ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อยและปัญหาของตนเอง

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563, หน้า 4-11) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 8 ประการ คือ

1) เป้าหมาย เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทาย (Challenges) และเป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมต้องการที่จะบรรลุเป้าหมาย ก่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะต้องกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน สามารถแตกต่างกันได้ในแต่ละเกม ยกตัวอย่าง การเอาชนะ แก้ไขปริศนา แก้ปัญหาได้ตามเกณฑ์ของผู้ออกแบบ เป็นต้น

2) กฎ คือ ข้อบังคับที่ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องปฏิบัติตาม ยกตัวอย่าง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน การจบเกม การได้รางวัล และเงื่อนไข เป็นต้น

3) ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ คือ การสร้างความขัดแย้งเพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมต้องการจะเอาชนะ เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเอง

4) เวลา เป็นข้อจำกัดที่สร้างแรงผลักดันในการทำกิจกรรม อาจจะทำให้เกิด ความเครียด และความกดดันแต่เวลาถือว่าเป็นการฝึกฝนให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำงานให้สัมพันธ์กับเวลา

5) รางวัล เป็นหัวใจหรือแก่นสำคัญของการออกแบบเกม รางวัลเป็นตัวชี้วัดระดับความสำเร็จ เมื่อผู้ร่วมกิจกรรมประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย โดยรางวัลควรมีตารางอันดับคะแนน

6) ผลป้อนกลับ เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมรู้การกระทำที่ถูกต้องและผิดพลาด เพื่อเป็นแนวทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม ผลป้อนกลับอาจจะปรากฏในรูปแบบของภาพกราฟิก การแสดงตัวเลขว่าอยู่ระดับใด

7) ระดับ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายอย่างต่อเนื่อง สร้างระดับความยากง่ายของเกม เพื่อให้สัมพันธ์กับผู้ร่วมกิจกรรม อีกนัยหนึ่งคือการทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดเป้าหมายใหม่และแรงผลักดันมากขึ้น

8) ตารางอันดับคะแนน เป็นตารางเลื่อนลำดับความสามารถทำให้เกิดการ เปรียบเทียบ แข่งขัน ต้องการที่จะเอาชนะ กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการขยับตำแหน่ง

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564, หน้า 49-61) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ว่าไม่ใช่เพียงการตอบสนองและจูงใจผู้เล่นเพียงอย่างเดียว หากศึกษาโดยละเอียดจะพบองค์ประกอบ 3 ประการคือ 1) แต้ม (Point) คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้อยู่ในรูปที่จับต้องได้ 2) เหรียญตรา (Badge) คือสิ่งที่เน้นให้ผู้เล่นเห็นว่าอะไรสำคัญ และ 3) ตารางอันดับใช้บอกว่าผู้เล่นทำได้ดีเพียงใดเมื่อเทียบกับคนอื่น

จากองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบ คือ 1) แนวคิดและกลไกของเกม 2) ผู้เล่นเกม 3) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เล่นเกม 4) รางวัลตอบแทน และ 5) การประเมินผล

4. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

Deese (2014) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด
2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้
2. ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจแก่บุคคล
4. ส่งเสริม ปรับปรุงและการพัฒนาพฤติกรรม
5. ส่งเสริมพฤติกรรมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
6. ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

พิชัญชะ โชคพล (2558) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. กระบวนการคิดแก้ปัญหา
3. สร้างแรงจูงใจ
4. ส่งเสริมทักษะทางสังคม

จากประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์คือ

1) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ 2) ส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3) พัฒนาการกระบวนการคิดแก้ปัญหา และ 4) สร้างแรงจูงใจในการเรียน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้มีผู้วิจัยหลายท่านได้ศึกษาเอาไว้ในช่วงปี 2550 – ปัจจุบัน พบจำนวน 4 เรื่อง ดังนี้

สุชัยญา เอื้องกลาง และคณะ (2560) ได้ศึกษาองค์ประกอบและผลการใช้ระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ระบบการเรียนการสอนที่พัฒนา มี 5 องค์ประกอบ คือ 1) ปัจจัยนำเข้า 2) กระบวนการ 3) การควบคุม 4) ผลลัพธ์ 5) ข้อมูลป้อนกลับ การจัดการกระบวนการเรียนการสอน แบ่งออก 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการเตรียมก่อนการเรียนการสอน และขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมี 6 ขั้น ได้แก่ ขั้น นำเสนอสถานการณ์ปัญหา ขั้นสอน มี 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) ค้นหาปัญหา 2) วางแผน 3) ดำเนินการแก้ปัญหา 4) การนำเสนอผล และตรวจสอบ การแก้ปัญหา ขั้นสรุปความคิดรวบยอด ขั้นฝึกทักษะ ขั้นประยุกต์ใช้ และขั้นประเมินผล กระบวนการเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 1) แต้้มสะสม 2) เหรียญตราสัญลักษณ์ 3) ลำดับชั้น 4) ตารางอันดับ 5) ความท้าทาย และ 2) ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อระบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก

ฐากร บุษยสาร (2560) ศึกษาการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลป์ยานวัตร ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม เมื่อเทียบกับเกณฑ์ดังนี้ วงจรปฏิบัติการที่ 1 อยู่ในระดับนาน ๆ ครั้ง ( $\bar{X} = 2.14$ , S.D. = 0.87) วงจรการปฏิบัติที่ 2 อยู่ในระดับที่ค่อนข้างสม่ำเสมอ ( $\bar{X} = 2.57$ , S.D. = 0.56) วงจรปฏิบัติการที่ 3 อยู่ในระดับที่ค่อนข้างสม่ำเสมอ ( $\bar{X} = 2.96$ , S.D. = 0.70) และวงจรการปฏิบัติที่ 4

อยู่ในระดับสม่ำเสมอ ( $\bar{X} = 3.51, S.D. = 0.53$ ) ซึ่งพบว่ามี การเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังเรียนวิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการเปรียบเทียบลักษณะการทำงานเป็นทีม พบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังการจัดการเรียนการสอนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยเทคนิคเกมมิฟิเคชันมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.76$ ) ซึ่งพิจารณาทางด้าน พบว่า ด้านเครื่องมือและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.72, S.D. = 0.61$ ) และด้านกระบวนการเรียนการสอนในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59, S.D. = 0.68$ )

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยทฤษฎีความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X} = 3.65, S.D. = 0.24$ )

รัตนา กลิ่นจ้อย และชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ (2564) ได้ศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน ของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย และสาขาเทคโนโลยีการประกอบอาหารและการบริการที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตน จำนวน 37 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยมีค่าคะแนนก่อนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 3.50 คิดเป็นร้อยละ 70 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 4.08 คิดเป็นร้อยละ 81.6 อยู่ในระดับมาก 2) ด้านผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีผลลัพธ์ทางการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 13.76 และหลังเรียน เท่ากับ 30.43 และ 3) ด้านความพึงพอใจโดยภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.32 คิดเป็นร้อยละ 86.4 อยู่ในระดับมาก

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถสรุปได้ว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน สนใจใคร่รู้ ได้ลงมือฝึกปฏิบัติ ค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง นักเรียนและครูร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน ผู้วิจัยเห็นความสำคัญและประโยชน์ของเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จึงได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

น้ำลิน เทียมแก้ว (2556, หน้า 7) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดี เมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

สมนึก ภัททิยธนี (2565, หน้า 32) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า “ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกชอบ พอใจ หรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อการทำงาน หรือปฏิบัติกิจกรรม หรือการเรียนการสอน ความพึงพอใจทำให้บุคคลเกิดความสบายใจ เกิดความสุข เป็นผลดีต่อการปฏิบัติงาน”

จากความหมายของความพึงพอใจข้างต้น สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกความคิดเห็น หรือทัศนคติของบุคคลที่เป็นผู้รับบริการและได้รับการตอบสนองที่ตรงกับความคาดหวังหรือดีเกินกว่าความคาดหวังของบุคคล

2. การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจ ได้มีนักการศึกษาและนักวิชาการได้กล่าวรายละเอียดไว้ดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2556, หน้า 222) ได้กล่าวถึงวิธีสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจมีดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายของความพึงพอใจคืออะไร มีโครงสร้างลักษณะใด ซึ่งควรกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจนเป็นเรื่อง ๆ ลงไปว่าจะประเมิน ความพึงพอใจด้านใดบ้าง จากนั้นให้ความหมายของความพึงพอใจว่าหมายถึงอะไรบ้าง ต่อไปจึงกำหนดโครงสร้างของความพึงพอใจว่าประกอบด้วยด้านใดบ้าง แต่ละด้านจะประกอบด้วยตัวแปรอะไรบ้าง ซึ่งอาจกำหนดประเด็นกว้าง ๆ เป็นข้อ ๆ

2. รวบรวมข้อคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อเป้าหมาย หลีกเลียงข้อความกำกวม ไม่น้อยกว่า 20 ข้อ โดยกำหนดข้อคำถามจากโครงสร้างความพึงพอใจที่ได้กำหนดไว้แล้วแบ่งเป็นด้าน ๆ แล้วสร้างและรวบรวมข้อคำถาม แต่ละด้านตามประเด็นที่กำหนดไว้

3. นำข้อคำถามที่สร้างแล้วไปทดลองใช้เพื่อ ตรวจสอบความชัดเจนของข้อคำถามว่า ตรงตามโครงสร้างของการประเมินความพึงพอใจตามที่กำหนดไว้แล้วในแต่ละด้าน และในแต่ละ ประเด็นย่อยหรือไม่ หากมีความคลุมเครือหรือไม่ชัดเจนจะได้แก้ไขก่อนสร้างเป็นแบบสอบถาม จากนั้นทดลองใช้กับผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 10 เท่าของจำนวนข้อในพื้นที่ที่คล้ายคลึงกัน หรือ ใกล้เคียงกับพื้นที่ในการเก็บข้อมูลจริง

4. กำหนดน้ำหนักในการตอบแต่ละตัวเลือก โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น 5, 4, 3, 2, 1 จากการศึกษาลักษณะขั้นตอนการสร้างเครื่องมือความพึงพอใจ จะพบว่าเครื่องมือและวิธี ที่เหมาะสม สำหรับการดำเนินงานในการประเมินระดับ ความพึงพอใจ คือวิธีการประเมินด้วยเก็บ ข้อมูล ด้วยการสอบถาม จากแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า ซึ่งสามารถประเมินความพึงพอใจ ได้ ตรงตามวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการนำไปใช้

สมนึก ภัททิยธนี (2565, หน้า 37-43) กล่าวถึง การสร้างแบบวัดความพึงพอใจมีดังนี้

1. คำชี้แจง ระบุถึงจุดประสงค์และวิธีการตอบแบบสอบถาม พร้อมตัวอย่าง
2. ข้อคำถามส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น ชื่อ-สกุล เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ ฯลฯ
3. ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และความคิดเห็น เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้ รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพสูง

จากขั้นตอนของการสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจดังกล่าว สรุปได้ว่า การสร้างแบบวัด ความพึงพอใจมีขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดเนื้อหาในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ 2) เลือกประเด็นใน การวัดและกำหนดวิธีที่จะใช้ในการวัด 3) สร้างแบบวัดความพึงพอใจ 4) นำแบบสอบถามวัด ความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ 6) นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจไปใช้จริงและ แปลผล

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ได้มีผู้วิจัยหลายท่านได้ศึกษาเอาไว้ในช่วงปี 2550 – ปัจจุบัน พบจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

รัชณีย์ ดวงประทุม (2548) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ความคงทนความพึงพอใจ และทักษะชีวิตกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เรื่องน้ำ ไฟา และดวงดาวชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD พบว่า นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนแบบร่วมมือ STAD มีความพึงพอใจในการเรียนเรื่องน้ำ และดวงดาว โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์โดยรวมในระดับมาก

พิสมัย วีรยาพร (2550) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถใน การคิดแก้ปัญหาและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ประยุกต์ 1 เรื่องสมการและการแปร ผันชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เรียนแบบร่วมมือ LT กับการเรียนแบบปกติพบว่า

1) นักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือ LT มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ประยุกต์ 1 โดยรวมเท่ากับ 28.51 29.71 และ 78.06 ตามลำดับและนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือ LT มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ 1 เท่ากับ 24.47, 24.38 และ 69.56 ตามลำดับ 2) นักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือ LT มีค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และ 3) นักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือ LT มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ประยุกต์ 1 สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

สุพัฒนา คำขจร (2550) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนด้วย CIPPA และ TAI ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความพึงพอใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีศรีสะเกษ จำนวน 48 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่จัดกลุ่มแบบ TAI มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบ CIPPA อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความพึงพอใจในการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจดังกล่าว สรุปได้ว่า ความพึงพอใจนั้นมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนอีกด้วย นักเรียนจะสามารถเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ได้ดีนั้น ส่วนหนึ่งมาจากนักเรียนมีความรู้สึกชอบและพอใจในการเรียน ดังนั้นความพึงพอใจก็เปรียบเสมือนการเพิ่มความรู้สึกที่ดีต่อการเรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนวิชานั้น ๆ ได้





### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 105 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 23 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, หน้า 144) ซึ่งมีรูปแบบการทดลอง ดังนี้

#### ตาราง 5 แบบแผนการวิจัย

สอบก่อน (Pretest)	ทดลอง	สอบหลัง (Posttest)
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

ความหมายของสัญลักษณ์

T<sub>1</sub> หมายถึง การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

T<sub>2</sub> หมายถึง การสอบหลังเรียน (Posttest)

### เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ 3 ประเภท ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

1.3 กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 หัวข้อ จำนวน 12 ชั่วโมง ดังนี้

- |            |                 |
|------------|-----------------|
| 1) คำมูล   | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 2) คำประสม | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 3) คำซ้อน  | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 4) คำซ้ำ   | จำนวน 3 ชั่วโมง |

1.4 สังเคราะห์รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้

ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ชั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ ชั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน และชั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1.5 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ใช้เวลาในการเรียน 12 ชั่วโมง ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ เพื่อขอคำแนะนำในส่วนที่ยังบกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแบบประเมินความเหมาะสม ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 161) ดังนี้

5 หมายถึง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีคุณภาพและเหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีคุณภาพและเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีคุณภาพและเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีคุณภาพและเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีคุณภาพและเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1.8 กำหนดเกณฑ์การตัดสิน ประเมินค่าแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ตามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 162) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพและเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพและเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพและเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพและเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.50 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพและเหมาะสมน้อยที่สุด

ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ (ภาคผนวก ข หน้า 89-100)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คำมูล มีค่าเฉลี่ย 4.88, S.D เท่ากับ 0.28 และมีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คำประสม มีค่าเฉลี่ย 4.91, S.D เท่ากับ 0.26 และมีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คำซ้อน มีค่าเฉลี่ย 4.89, S.D เท่ากับ 0.26 และมีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำซ้ำ มีค่าเฉลี่ย 4.91, S.D เท่ากับ 0.15 และมีความเหมาะสมมากที่สุด

1.9 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในส่วนที่บกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 23 คน แล้วหาข้อบกพร่องเกี่ยวกับเวลาที่

ใช้ในกิจกรรม การใช้สื่อการสอน และการวัดผลประเมินผล นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง

1.10 ปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่องของผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และจัดพิมพ์เป็นเอกสารฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) มีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนกองโกราชวิทยากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ วิธีการสร้างเครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีสาระเกี่ยวกับการสร้างคำในภาษาไทย

2.4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบตามแนวคิดของ Bloom ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า ดังตาราง 6

ตาราง 6 แสดงจำนวนข้อสอบตามพฤติกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

พฤติกรรมการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า	รวม
1. นักเรียนอธิบายความหมาย ลักษณะและประเภทของคำมูลได้ถูกต้อง	1	4	-	3	-	-	8
2. นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะและหลักการสร้างคำประสมได้ถูกต้อง	1	6	-	5	-	-	12

ตาราง 6 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้ \n พฤติกรรมการเรียนรู้	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมินค่า	รวม
3. นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะและประเภทของคำซ้อนได้ถูกต้อง	2	5	-	5	-	-	12
4. นักเรียนอธิบายความหมาย ลักษณะ และ ประเภทของคำซ้ำได้ถูกต้อง	1	4	-	3	-	-	8
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>-</b>	<b>16</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>40</b>

2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งหมด 1 ฉบับ

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย และตารางวิเคราะห์ข้อสอบ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา เพื่อปรับปรุงและแก้ไข โดยปรับปรุงข้อคำถามที่ไม่เหมาะสม มีความกำกวม และไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิควิีสอน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและประเมินผล ตรวจสอบความถูกต้องและความตรงของเนื้อหาและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.0 เป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยแต่ละข้อคำถามผ่านเกณฑ์ 0.50 ที่ตั้งไว้ (ภาคผนวก ง หน้า 172-173)

2.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนงิ้วกราดวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างคำในภาษาไทยแล้ว

2.9 นำผลการทดสอบเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย มาวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 1.00 จำนวน 30 ข้อ จาก 40 ข้อ ได้ค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.40 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.40 - 0.75 และนำผลการสอบเฉพาะข้อที่คิดว่ามีความเหมาะสมมาวิเคราะห์คำนวณหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งฉบับ โดยให้คะแนนข้อที่ถูกเป็น 1 และข้อที่ผิดหรือไม่ตอบเป็น 0 โดยใช้สูตรคำนวณของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson Method) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72 (ภาคผนวก จ หน้า 175-178)

2.10 ตรวจสอบอีกครั้ง แล้วจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยฉบับจริง จำนวน 30 ข้อที่วิเคราะห์คุณภาพและตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เรียบร้อยแล้วเพื่อนำไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนงิ้วกราดวิทยา อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 23 คน

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ทั้งรูปแบบ วิธีการและขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.2 กำหนดประเด็นเนื้อหาที่ต้องการประเมินความพึงพอใจ

3.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนา



ผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ตามวิธีของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 161) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

5 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การให้ความหมายค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม กำหนดตามเกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2560, หน้า 162) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.50 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับน้อยที่สุด

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระเพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำ

3.5 ปรับปรุงแบบประเมินความพึงพอใจตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ภาษาที่ใช้และการประเมินที่ถูกต้อง จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินความพึงพอใจมีความสอดคล้อง
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบประเมินความพึงพอใจมีความสอดคล้อง
- 1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินความพึงพอใจไม่มีความสอดคล้อง

นำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจแต่ละข้อผ่านเกณฑ์ 0.50 ที่ตั้งไว้ (ภาคผนวก ฅ หน้า 193-194)

3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 23 คน ซึ่งได้ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบความเข้าใจทางภาษา แล้วนำกลับมาแก้ไขปรับปรุงอีกครั้งหนึ่ง

3.7 นำแบบประเมินความพึงพอใจจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 และเก็บรวบรวมข้อมูล

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ
2. ให้ความรู้พื้นฐานเรื่อง การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้ปฐมนิเทศเพื่อให้ความรู้พื้นฐานจำนวน 1 แผน เวลา 1 ชั่วโมง
3. จัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้แผนจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จำนวน 4 แผน โดยแบ่งเป็น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ แผนละ 3 ชั่วโมง
4. เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทั้ง 4 แผน แล้วทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยหลังเรียนโดยใช้ข้อสอบฉบับเดียวกันกับก่อนเรียน
5. นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผล
6. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ แล้วนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ และสรุปผล

### วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent)

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบกลุ่มเดียว (t-test one sample)

3. การหาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ย ใช้สูตรดังนี้ (สุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2557, หน้า 158)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$n$  แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตรดังนี้ (สุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2557, หน้า 165)

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

เมื่อ S. D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$  แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$  แทน กำลังสองของคะแนนผลรวม

$n$  แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

## 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้สูตรดังนี้ (ณัฐภรณ์ หลาวทอง, 2559, หน้า 95)

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

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม

$\sum R$  แทน ผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อคำถาม

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้สูตร KR-20 ดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2565, หน้า 110)

$$r_{KR-20} = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

เมื่อ  $r_{KR-20}$  แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

K แทน จำนวนข้อมูล

p แทน สัดส่วนของผู้ทำถูกในข้อหนึ่งๆ เท่ากับจำนวนคนทำถูกหารด้วยจำนวนคนสอบทั้งหมด

q แทน สัดส่วนของผู้ทำผิดในข้อหนึ่งๆ เท่ากับจำนวนคนทำผิดหารด้วยจำนวนคนสอบทั้งหมด

$s^2$  แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบ

หาได้จากสูตร

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

2.3 การหาค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้สูตรดังนี้ (ณัฐภรณ์ หลาวทอง, 2559, หน้า 83-84)

$$P = \frac{H+L}{N_H + N_L}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากง่ายของคำถาม

H แทน จำนวนคนกลุ่มสูงที่ตอบถูก

L แทน จำนวนคนกลุ่มต่ำที่ตอบถูก

$N_H$  แทน จำนวนผู้รับการทดสอบที่จัดอยู่ในกลุ่มสูง

$N_L$  แทน จำนวนผู้รับการทดสอบที่จัดอยู่ในกลุ่มต่ำ

2.4 การหาค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้สูตรดังนี้ (ณัฐภรณ์ หลาวทอง, 2559, หน้า 88)

$$r = \frac{L}{N_L} - \frac{H}{N_H}$$

เมื่อ	$r$	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของคำถาม
	$H$	แทน	จำนวนคนกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	$L$	แทน	จำนวนคนกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	$N_H$	แทน	จำนวนผู้รับการทดสอบที่จัดอยู่ในกลุ่มสูง
	$N_L$	แทน	จำนวนผู้รับการทดสอบที่จัดอยู่ในกลุ่มต่ำ

### 3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยสถิติทดสอบที่แบบอิสระ (t-test dependent) ใช้สูตรดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2552, หน้า 126)

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

เมื่อ	$t$	แทน	ค่าสถิติที
	$D$	แทน	ผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่
	$\sum D^2$	แทน	กำลังสองของผลต่างระหว่างข้อมูลแต่ละคู่
	$n$	แทน	จำนวนคู่ของข้อมูล (หรือจำนวนคน)
	$df$	แทน	องศาหรือชั้นความเป็นอิสระ

3.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการทดสอบนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบที่แบบกลุ่มเดียว (t-test one sample) ใช้สูตร ดังนี้ (ปกรณ์ ประจัญบาน, 2552, หน้า 238)

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S_x}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ	$t$	แทน	ค่าสถิติที
	$\mu$	แทน	เกณฑ์ที่กำหนด
	$S_x$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนกลุ่มทดลอง
	$n$	แทน	ขนาดของกลุ่มทดลอง

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การค้นคว้าอิสระเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอนตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ปรากฏผล ดังตาราง 7

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

การทดสอบ	จำนวน (N)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	df	Sig (1-tailed)
ก่อนเรียน	23	30	12.18	2.51	22.05*	21.00	0.00
หลังเรียน	23	30	24.64	1.41			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 พบว่า คะแนนสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 12.18 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.51 และคะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 24.64 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.41 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการทดสอบค่าที (t-test one sample) ปรากฏผล ดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	คะแนน เต็ม	คะแนนเกณฑ์ ร้อยละ 70	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	23	30	21	24.64	1.41	12.83*	0.00

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยถึงเกณฑ์ร้อยละ 70 เทียบเท่ากับ 21 คะแนน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 24.64 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.41 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)**

ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศในการเรียน ด้านกิจกรรม และด้านประโยชน์ที่ได้รับ สรุปได้ดังตาราง 9



ตาราง 9 แสดงผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านบรรยากาศในการเรียน</b>			
1.1 นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.09	0.51	มาก
1.2 กิจกรรมท้าทายความสามารถของนักเรียน	3.48	0.73	ปานกลาง
1.3 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น	4.39	0.78	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.99</b>	<b>0.67</b>	<b>มาก</b>
<b>2. ด้านกิจกรรม</b>			
2.1 กิจกรรมมีความสนุกสนาน และน่าสนใจ	4.43	0.66	มาก
2.2 นักเรียนเข้าใจรูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL)	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดได้	4.61	0.50	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดและค้นพบคำตอบด้วยตัวเอง	4.48	0.67	มาก
2.5 นักเรียนมีส่วนร่วมในการในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ในการทำกิจกรรม	4.78	0.42	มากที่สุด
2.6 กิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ ได้	4.74	0.62	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.67</b>	<b>0.48</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>			
3.1 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนจำเนื้อหาได้ดี	4.70	0.56	มากที่สุด
3.2 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น	4.91	0.29	มากที่สุด
3.4 กิจกรรมช่วยกระตุ้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน	4.87	0.46	มากที่สุด
3.5 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้	4.87	0.34	มากที่สุด
3.6 กิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษาไทยอย่างรอบด้าน	4.83	0.39	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.86</b>	<b>0.34</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.61</b>	<b>0.47</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 9 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.47) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มีนักเรียนพึงพอใจสูงสุดคือด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{X} = 4.86$ , S.D. = 0.34) รายการพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D. = 0.00) ส่วนรายการพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ กิจกรรมช่วยให้นักเรียนจำเนื้อหาได้ดี ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.56) สำหรับด้านที่มีนักเรียนพึงพอใจรองลงมาคือ ด้านกิจกรรม ( $\bar{X} = 4.67$ , S.D. = 0.48) รายการพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนเข้าใจรูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ( $\bar{X} = 5.00$ , S.D. = 0.00) ส่วนรายการพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ กิจกรรมมีความสนุกสนาน และน่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D. = 0.66) สำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจโดยภาพรวมรายด้านน้อยที่สุด คือ ด้านบรรยากาศ ( $\bar{X} = 3.99$ , S.D. = 0.67) แต่เมื่อพิจารณารายการประเมินพบว่ารายการพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในด้านนี้ คือ กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ( $\bar{X} = 4.39$ , S.D. = 0.78) ซึ่งอยู่ในระดับมาก ส่วนรายการพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ กิจกรรมทำลายความสามารถของนักเรียน ( $\bar{X} = 3.48$ , S.D. = 0.73) อยู่ในระดับปานกลาง

## บทที่ 5

### บทสรุป

การค้นคว้าอิสระเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 12.18 คะแนน และ 24.64 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 เทียบเท่ากับ 21 คะแนน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.64 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับ คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.47)

#### อภิปรายผล

จากผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบ

การสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) เท่ากับ 12.18 คะแนน และ 24.64 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2558, หน้า 282) ได้กล่าวไว้ว่า โมเดลซิปปามุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและ กระบวนการแสวงหาความรู้ ซึ่งนอกจากรูปแบบการสอนแบบซิปปาแล้ว การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ความจำ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ได้รับความสนใจของนักเรียน เกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น ดังที่ วรณธิดา ยลวิลาศ (2562) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชันช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนและสร้างแรงจูงใจด้วยคะแนน เหรียญตราสัญลักษณ์ หรือรางวัล เป็นการผลักดันให้นักเรียนพยายามเพื่อประสบความสำเร็จ และช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือเรียนรู้ และพิชญา โชคพล (2558) ที่สนับสนุนการใช้เกมมิฟิเคชันว่า ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นอกจากนั้นการแข่งขันและทำตามเงื่อนไข เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจที่ดี และส่งผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม และมีความมั่นใจในการเรียนรู้มากขึ้น เพื่อให้การเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ในเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ตามลำดับขั้นตอนของรูปแบบการสอนแบบซิปปาทั้ง 7 ชั้น โดยเริ่มจากชั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม เป็นการดึงความรู้ของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนเอง ด้วยการพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับประเภทของการสร้างคำในภาษาไทย และทำแบบทดสอบ

ก่อนเรียน ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ เป็นการแสวงหาข้อมูล ความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ครูจัดเตรียมให้ ด้วยศึกษาประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เป็นการศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูลที่หามาได้ แล้วสร้างความหมายของข้อมูล โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการทำกิจกรรมตามที่กำหนดในใบงาน ให้นักเรียนได้แยกแยะประเภทของการสร้างคำในภาษาไทย ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นขั้นที่นักเรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยของตน รวมทั้งขยายความรู้ ความเข้าใจของตนเองแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กันโดยใช้เกมมิฟิเคชันต่าง ๆ เช่น เหรียญรางวัล บัตรสะสมคะแนน เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนั้น ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ เป็นการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมดทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้มีระบบระเบียบ ด้วยการนำประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยมาสรุปในรูปแบบแผนภาพ เพื่อช่วยให้จดจำสิ่งที่เรียนรู้อย่างง่ายขึ้น ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน เป็นการให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานเรื่อง ประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยที่เป็นแผนภาพไปติดที่ผนังห้องเรียน สลับกันวิจารณ์ผลงานของเพื่อนแต่ละกลุ่ม เป็นการช่วยต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนเองและช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ และขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยไปใช้ในการทำงานที่ได้รับมอบหมายต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญ และความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

โดยผู้วิจัยได้นำกลไกของเกมมิฟิเคชันที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยแต่ละเนื้อหาจะใช้รูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยากเรียนรู้เนื้อหาโดยไม่เบื่อหน่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของอาบิดะฮ์ คงสิเหร่ (2562) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับฐากูร บุญสาร (2560) ศึกษาการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน วิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกัลป์ยานวัตร ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม วิชา การเขียนโปรแกรม 1 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอ 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังเรียนวิชาการเขียนโปรแกรม 1 ของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการเปรียบเทียบลักษณะการทำงานเป็นทีม พบว่า ทักษะการทำงานเป็นทีมภายหลังการจัดการเรียนการสอนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 เทียบเท่ากับ 21 คะแนน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.64 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ มีลำดับขั้นตอน คือ 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นการแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน 5) ขั้นการสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) ขั้นการปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน และ 7) ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน มีกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการทำงานกลุ่ม ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ต่อยอดองค์ความรู้ มีใบงานและกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เกิดความชำนาญในเนื้อหา และมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมาลี คำสว่าง (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาร่วมกับรูปแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาร่วมกับรูปแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนนิกันต์ ฉ่ำเมืองปักข์ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา มีความสามารถในการแก้ปัญหาและ

มีความสามารถในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย มีเนื้อหาที่ยากและมีความซับซ้อน บางประเภทของการสร้างคำมีความคล้ายคลึงกัน ผู้เรียนอาจไม่สามารถแยกได้ว่า คำใดจัดเป็นประเภทของการสร้างคำในภาษาไทยชนิดใด อีกทั้งบริบทสภาพแวดล้อมของผู้เรียนที่ไม่ได้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ทำให้ความพร้อมในการเรียนรู้มีขีดจำกัด ผลการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 11.96 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 39.87 การตั้งเกณฑ์ร้อยละ 75 จึงเป็นเกณฑ์ที่สูงเกินไป ประกอบกับสถานศึกษาได้กำหนดเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ร้อยละ 70 หลังจากพิจารณาเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้เกณฑ์ร้อยละ 70 ในการวิจัย

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ , S.D. = 0.47) และมีข้อคำถามที่นักเรียนเห็นด้วยในระดับมากที่สุด 3 ข้อ คือ นักเรียนเข้าใจรูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และกิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสรินทร์ แพร่งสุวรรณ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนซิปปา โมเดล (CIPPA Model) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง ทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนซิปปาโมเดล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก นอกจากนี้งานวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการให้คะแนนที่จูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) และเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ทั้งของผู้วิจัยและงานวิจัยต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกัน คือ มีความเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้ในระดับมากขึ้นไป นอกจากนี้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย คือ 1) บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ทำให้ผู้เรียนเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมถึงเห็นความสำคัญของเพื่อนเพิ่มขึ้น และ 3) การจัดการเรียนรู้ควรจัดเป็น 3 ชั่วโมงต่อกันเพื่อความต่อเนื่อง

ดังนั้น จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) นอกจากจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้ว ยังส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากที่สุด

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรศึกษาข้อมูลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยละเอียด และก่อนนำมาใช้ครูผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ก่อนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียน
2. ครูผู้สอนควรจัดห้องเรียนให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ตามกลุ่มของนักเรียน รวมถึงใบความรู้ ใบงาน คำถาม รวมถึงสื่อการเรียนรู้ให้ครบถ้วนก่อนการจัดการเรียนรู้
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีทั้งหมด 7 ชั้น จึงควรจัดเวลาเรียนเป็น 3 ชั่วโมงติดกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกชั้น
4. ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูผู้สอนควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกลุ่มด้วยความจริงใจ

#### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาความสามารถหรือทักษะด้านอื่น ๆ ในรายวิชาภาษาไทย เช่น การอ่าน การเขียน เป็นต้น
2. ควรมีการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิค หรือวิธีสอนอื่น ๆ เช่น STAD, KWL, 4MAT, SQ4R เป็นต้น เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของผู้เรียนให้เพิ่มขึ้น



3. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยครูผู้สอนสามารถบูรณาการทักษะทางภาษาเข้ามาร่วมด้วย



# บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กิจมาโนชญ์ โรจนทรัพย์. (2555). *แบบเรียนภาษาไทย จากใจครูลิลลี่*. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- เครือวัลย์ ดวงพร. (2555). *ผลการใช้เพลงไทยลูกทุ่งที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 1 วิทยานิพนธ์ปริญญาโท*. สุรินทร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- จงจิต นิมมานนรเทพ. (2551). *คู่มือหลักและการใช้ภาษาไทย (ฉบับสมบูรณ์)*. กรุงเทพฯ: เดอะบุคส์.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชนนิกานต์ ฉ่ำเมืองปักข์ . (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาที่ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาและการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ลำดับและอนุกรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). นนทบุรี: พีบาลานซ์ดีไซด์แอนด์ปริ้นติ้ง.
- ฐะปะนีย์ นาครทรรพและคณะ. (2550). *หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. ภาษาไทย ม.1 ช่วงชั้นที่ 3*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ฐากร บุญสาร. (2560). *โปรแกรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชัน สำหรับห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนกล้วยยาฉัตร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐภรณ์ หลาวทอง. (2559). *การสร้างเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน*. กรุงเทพฯ: Salt Publishing.
- ทิตนา แฉมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทิตนา แฉมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้ เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นาวิณี หล้าประเสริฐ. (2558). *หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- น้ำลิน เทียมแก้ว. (2556). *ความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2555*. มหาสารคาม: สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- นิทัศน์ ยศธสาร. (2564). *Short Note ภาษาไทย ดิวให้ได้ดี*. กรุงเทพฯ: เอ็มไอเอส.
- นิตานถ รัตนพันธ์. (2560). *ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส เรื่อง งานจิตรกรรมที่มีต่อทักษะการทำงานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 3 จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evaluation)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ผกามาศ เยาวเรศ. (2561). *การพัฒนาการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พรพิษฐ์ คนคิด. (2554). *การวิจัยพัฒนากระบวนการเรียนการสอนโดยใช้ซิปปาโมเดล เรื่อง พื้นที่ผิว และปริมาตร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- พระมหาคชา ประณีตพลกรัง. (2561). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ชนิดของคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดดาวคะนองระหว่างวิธีสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) กับวิธีสอนแบบปกติ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*, 5(2), 99-112.
- พิชฎะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน ผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พิศมัย วีรยาพร. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และความพึงพอใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ประยุกต์ 1 เรื่องสมการและการแปรผัน ชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 ที่เรียนแบบร่วมมือ LT กับเรียนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไพบุรณ์ คะเชนทรพรรค. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของ เยาวชนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2565, จาก <https://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>
- พงษ์จันทร์ สุขยิ่งและคณะ. (2552). *หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทยหลักภาษาและการใช้ ภาษา ม.1* (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: บริษัท อักษรเจริญทัศน์ อจท. จำกัด.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2556). *การจัดการการศึกษานอกระบบ*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มัลลิกา แก้วคำ. (2553). ผลการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบซิปปา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รสริน ดิษฐบรรจง. (2555). *หลักการอ่านการเขียนคำไทย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ระพินทร์ โพธิ์ศรี. (2549). *การสร้างและคุณภาพเครื่องมือการวิจัย*. อุตรดิตถ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- รัตนา กลิ่นจ้อย และชวนพบ เอี้ยวसानุรักษ์. (2564). ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตนของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(3), 254-269.
- รัสรินทร์ แพร่งสุวรรณ. (2559). การพัฒนาทักษะการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาโมเดล (CIPPA Model) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- โรงเรียนงโกรลาศวิทยา. (2564). *แผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2564*. สุโขทัย: โรงเรียนงโกรลาศวิทยา.
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). *การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562 “นวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อความยั่งยืน”*. วันที่ 15-16 กรกฎาคม 2562. กาฬสินธุ์: มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.
- วัลยา ช่างขวัญยืน และคณะ. (2564). *บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 2*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สกสค ลาดพร้าว.
- วิเชียร เกษประทุม. (2558). *หลักภาษาไทย (ฉบับสมบูรณ์)*. กรุงเทพฯ: เพิ่มทรัพย์การพิมพ์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2553). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2563). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน (รายงานผลการวิจัย)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2565). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สมาคมครุภาษาไทยแห่งประเทศไทย. (2558). *หลักภาษาไทย: เรื่องที่ครูภาษาไทยต้องรู้*. กรุงเทพฯ: สกสค ลาดพร้าว.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุคนธ์ สิ้นพานนท์ และคณะ. (2554). *วิธีสอนตามแนวปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชน*. กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุชัยัญญา เยื้องกลาง และคณะ. (2560). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา. *วารสารราชพฤกษ์*, 17(1), 66-75.
- สุนันท์ อัญชลีสกุล. (2556). *ระบบคำภาษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพัตรา ไพบูลย์วัฒนกิจ. (2561). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยใช้เทคนิค TGT ร่วมกับแบบฝึก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุพิณญา คำขจร. (2550). *การเปรียบเทียบผลการเรียนด้วย CIPPA กับ CIPP ที่จัดกลุ่มแบบ TAI ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความพึงพอใจของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุมาลี คำสว่าง. (2561). *การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบซิปปาร่วมกับรูปแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภูมิศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2557). *ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันรัชต์ภาคย์.
- เสาวณีย์ โพธิ์เต็ง. (2558). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยโดยจัดการเรียนรู้แบบอุปนัยร่วมกับแบบฝึกทักษะ*. *วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 8(2), 701-713.
- หนึ่งฤทัย ชวนะลิขิกร. (2561). *ลักษณะภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์เรชั่น.
- อมรลักษณ์ สามใจ. (2558). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพระบายสีด้วยดินสอสี โดยใช้รูปแบบการฝึกทักษะการปฏิบัติตามแนวคิดของเดวิส สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. บุรีรัมย์: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2565). *การทดสอบ การวัดผลและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่*. เพชรบูรณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- อนิรุต ทองชีว. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้แบบโครงงาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร  
มหาบัณฑิต. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัญชสา ยี่มถนอม. (2553). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร.
- อาปีตะย์ คงสิเหร่. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร์ร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถใน  
การอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- อารินทร์ ตลับทอง. (2553). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างคำ สำหรับนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคลองปึกหลัก สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์  
ปริญญามหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อิสริย์ น้อยมิ่ง. (2557). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์  
มัลติมีเดีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Ashley Deese, (2014). 5 BENEFITS OF GAMIFICATION. Re-trrieved 26 June 2014, from  
<http://www.ssec.si.edu/blog/gamification#.VEZGA50UeQc>





### ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ สุขเจริญ  
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. นางสาวณีย์ อรุณแจ่ม  
ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย
3. นางภัสดีทิพา ยนต์นิยม  
ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสุโขทัยวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุโขทัย





## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๒๗

ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๐๖

วันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ สุขเจริญ

ด้วย นายธรรมกิริติ บวบมี รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๕๗๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แบนศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาคุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๐๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณเสาวณีย์ อรุณแจ้ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายธรรมกิริติ บวบมี รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๕๗๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิต แบนศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายธรรมกิริติ บวบมี

โทร. ๐๘-๒๓๙๓-๓๒๙๐



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๗๐๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณภัลลิตีฬา ยนต์นิยม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายธรรมกิริติ บวบมี รหัสประจำตัว ๖๔๐๙๐๕๗๑ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบจิปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดูตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจรจิต แป้นศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการค้นคว้าอิสระเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)  
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๗

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายธรรมกิริติ บวบมี

โทร. ๐๘-๒๓๙๓-๓๒๙๐

ภาคผนวก ข การพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับ  
เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
จำนวน 4 แผน



แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอน  
แบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนา  
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

### คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความ  
เหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA  
MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา  
ภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โปรดพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษา ความถูกต้องของเนื้อหา  
ตามหลักวิชาการ เสนอความคิดเห็น และประเมินว่ามีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้  
หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		1	2	3	4	5	
1	<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>						
	1.1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน						
	1.2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย						
	1.3 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย						
	1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้						
	1.5 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนวัดได้						
	1.6 สารสำคัญมีความถูกต้องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้						
	1.7 สื่อและแหล่งการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้สามารถช่วยและสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้						
	1.8 กิจกรรมการเรียนรู้ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)						



ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		1	2	3	4	5	
2	<b>การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)</b>						
	2.1 กิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ						
	2.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดและค้นพบคำตอบของผู้เรียน						
	2.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้						
	2.4 นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดสนุกสนานจากการทำกิจกรรม						
	2.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน						
	2.6 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม						
	2.7 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน						
3	<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
	3.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
	3.2 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้						
	3.3 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้						

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน					ข้อเสนอแนะ
		1	2	3	4	5	
3	ด้านการวัดและประเมินผล (ต่อ)						
	3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถ ปฏิบัติได้						

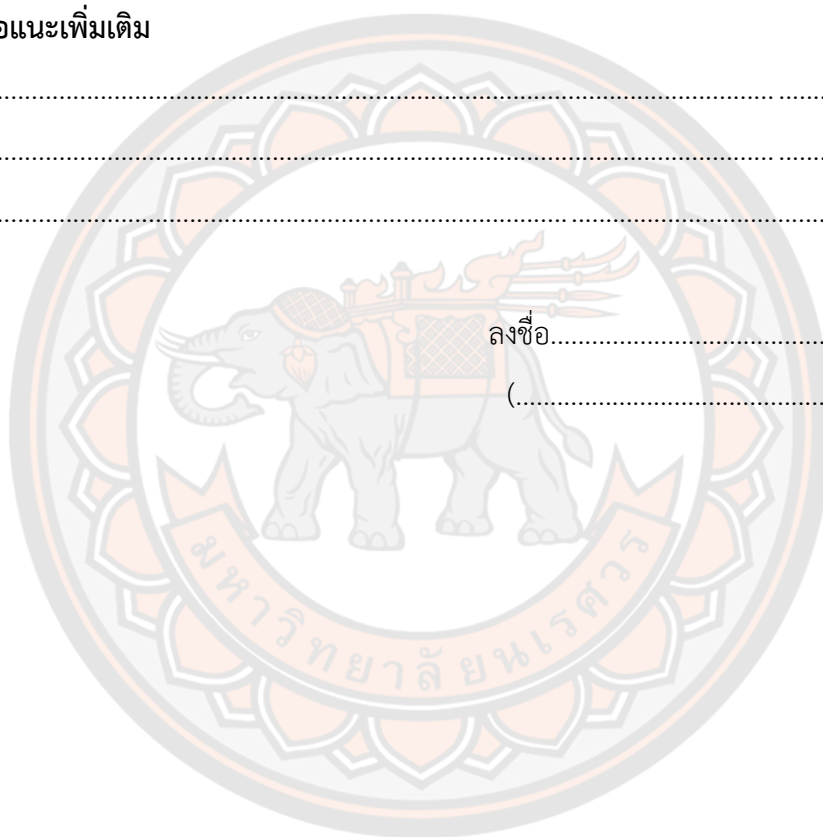
## ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ  
(.....)



ตาราง 10 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>						
1.1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน วัดได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 สาระสำคัญมีความถูกต้องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.7 สื่อและแหล่งการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้สามารถช่วยและสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.8 กิจกรรมการเรียนรู้ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
	<b>การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)</b>					
2.1 กิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดและค้นพบคำตอบของผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดสนุกสนานจากการทำกิจกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.7 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
3.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
3.3 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถ ปฏิบัติได้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>				<b>4.88</b>	<b>0.28</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 11 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>						
1.1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน วัดได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 สารสำคัญมีความถูกต้องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.7 สื่อและแหล่งการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้สามารถช่วยและสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.8 กิจกรรมการเรียนรู้ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
	<b>การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)</b>					
2.1 กิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดและค้นพบคำตอบของผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดสนุกสนานจากการทำกิจกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.7 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
3.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
3.3 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถ ปฏิบัติได้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>				<b>4.91</b>	<b>0.26</b>	<b>มากที่สุด</b>



ตาราง 12 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
	<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>					
1.1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	4	4.33	0.58	มาก
1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน วัดได้	5	5	4	4.67	0.58	มากที่สุด
1.6 สาระสำคัญมีความถูกต้องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.7 สื่อและแหล่งการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้สามารถช่วยและสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.8 กิจกรรมการเรียนรู้ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
<b>การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)</b>						
2.1 กิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดและค้นพบคำตอบของผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดสนุกสนานจากการทำกิจกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.7 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
3.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
	<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>					
3.3 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถ ปฏิบัติได้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>				<b>4.89</b>	<b>0.26</b>	<b>มากที่สุด</b>

ตาราง 13 ผลการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
<b>แผนการจัดการเรียนรู้</b>						
1.1 แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 การเรียงลำดับองค์ประกอบมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.3 การเรียบเรียงและการใช้ภาษาในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
1.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน วัดได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 สาระสำคัญมีความถูกต้องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.7 สื่อและแหล่งการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้สามารถช่วยและสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.8 กิจกรรมการเรียนรู้ใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 13 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
<b>การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)</b>						
2.1 กิจกรรมมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิดและค้นพบคำตอบของผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 นักเรียนได้รับความรู้ และเกิดสนุกสนานจากการทำกิจกรรม	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอนครบถ้วน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 จำนวนชั่วโมงในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.7 กิจกรรมและภาระงานเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>						
3.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 13 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนนของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	1	2	3			
	<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>					
3.3 เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.4 เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล การเรียนรู้มีความชัดเจนและสามารถ ปฏิบัติได้	4	5	5	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>เฉลี่ย</b>				<b>4.91</b>	<b>0.15</b>	<b>มากที่สุด</b>

ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้  
รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

### ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

รหัสวิชา ท33102 วิชา ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำมูล

ชื่อผู้สอน นายธรรมกิติ บวบมี

โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา จ.สุโขทัย

#### 1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

#### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

คำมูล คือ คำพื้นฐานที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง เป็นคำที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะ อาจเป็นคำไทยแท้ หรือเป็นคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ และจะเป็นคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

นักเรียนอธิบายความหมาย ลักษณะและประเภทของคำมูลได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนจำแนกคำมูลได้ถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะ (A)

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

#### 4. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำมูล



## สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### 6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6.4 รักความเป็นไทย

### 7. หลักฐานการเรียนรู้ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- 7.1 ใบงานที่ 1 เรื่อง คำมูล
- 7.2 เกม “แยกฉันทให้ออกซิ”

### 8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง คำมูล
3. ครูสนทนากับนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับคำมูล โดยใช้คำถามดังนี้
  - 3.1 คำมูลคืออะไร มีลักษณะอย่างไร
  - 3.2 คำมูลมีกี่ประเภท อะไรบ้าง
  - 3.3 ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำมูล ประเภทละ 5 คำ

#### ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนคละกัน
2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่องคำมูลจากใบความรู้

3. ให้นักเรียนศึกษาคำจากบัตรคำ เช่น 1) ดำเนิน 2) นารี 3) บะหมี่ 4) มะละกอ 5) ขนม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอธิบายความหมายของคำแต่ละคำ จากนั้นลองสังเกตความหมายของแต่ละพยางค์เพื่อเปรียบเทียบกับความหมายของคำว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนคำจากบัตรคำที่กำหนดให้ พร้อมความหมาย ลงในกระดาษที่ครูแจกให้

### ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 1 คำมูล จากนั้นครูให้นักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบบนกระดานหน้าชั้นเรียน

### ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนเล่นเกม “แยกฉันทิ้งออกซิ” ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปรึกษา แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อจำแนกคำมูลให้ถูกต้อง โดยกลุ่มที่สามารถหาคำมูลได้ครบและถูกต้อง ทั้ง 10 คำก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ชนะเลิศจะได้รับการดิว 1 ใบ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

### ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง คำมูล ลงในกระดาษนำเสนองานในรูปแบบแผนภาพ ตกแต่งให้สวยงาม

### ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานเรื่อง คำมูลที่เป็นแผนภาพไปติดที่ผนังห้องเรียน สลับกันวิจารณ์ผลงาน ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

### ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1. ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำมูลที่มาจากภาษาต่าง ๆ แล้วนำเสนอเป็นวิดีโอสั้นบนแอปพลิเคชัน TikTok ความยาวไม่เกิน 2 นาที แล้วอัปโหลดลงในแอปพลิเคชัน Padlet เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้

2. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง คำมูล

## 9. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง คำมูล
2. ใบงานที่ 1 เรื่อง คำมูล

3. บัตรคำ
4. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเรื่อง คำมูล
5. เกม “แยกฉันทให้ออกซิ”

#### แหล่งเรียนรู้

1. พยางค์และคำ (ที่มา : <https://sites.google.com/site/naneerun/phyangkh-laea-kha>)
2. คำมูล (ที่มา : <https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/22626>)

#### 10. การวัดและประเมินผล

ประเด็น	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้าน K	นักเรียนอธิบายความหมายลักษณะและประเภทของคำมูลได้ถูกต้อง	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง คำมูล	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน P	นักเรียนจำแนกคำมูลได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 1 เรื่อง คำมูล เกม “แยกฉันทให้ออกซิ”	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน A	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล/รายกลุ่ม	ระดับ 2 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

#### 11. กิจกรรมเสนอแนะ

-

## บันทึกหลังการสอน

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำมูล

## 1. ผลการจัดการเรียนการสอน

## 1.1 ด้านความรู้ (K)

.....

.....

## 1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

## 1.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

## 2. ปัญหาการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

## 3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

ลงชื่อ

(นายธรรมเกียรติ บวบมี)

ครูผู้สอน

ชั้น ม.6/.....
----------------

## แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายบุคคล

ที่	ชื่อ - สกุล	กลุ่ม	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม	ระดับคุณภาพ
			ความสนใจ (3)	การแสดงความคิดเห็น (3)	การยอมรับฟังผู้อื่น (3)	การตอบคำถาม(3)	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย (3)		

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมกীরติ บวบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

## แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายกลุ่ม

ชั้น ม.6/... กลุ่มที่...

ที่	ชื่อ - สกุล (สมาชิกในกลุ่ม)	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม
		ความร่วมมือภายในกลุ่ม (3)	การเข้าร่วมกิจกรรม (3)	ความรับผิดชอบในหน้าที่ (3)	การช่วยเหลือกันในกลุ่ม (3)	การแข่งขันตอบคำถาม (3)	
1							
2							
3							
4							
5							
คะแนนรวม/5							
ระดับคุณภาพ							

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมเกียรติ บวบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

**ใบความรู้ เรื่อง คำมูล**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

### การสร้างคำในภาษาไทย

คำที่ใช้ในภาษาไทยดั้งเดิม ส่วนมากจะเป็นคำพยางค์เดียว เช่น ดำ แดง พ่อ แม่ พี่ น้อง กิน นอน เมื่อมีการสื่อสารที่มากขึ้นภาษาไทยก็ต้องพัฒนาทั้งรูปคำและการเพิ่มจำนวนคำ เพื่อให้คำเพียงพอต่อการสื่อสาร คำไทยที่ใช้อยู่ปัจจุบันมีทั้งคำที่เป็นคำไทยดั้งเดิม คำที่มาจากภาษาต่างประเทศ คำศัพท์เฉพาะทางวิชาการคำที่ใช้เฉพาะในภาษาพูด คำชนิดต่าง ๆ เหล่านี้มีชื่อเรียกตามลักษณะและแบบสร้างของคำ โดยรูปแบบของการสร้างคำนั้น เช่น คำมูล คำประสม คำซ้ำ คำซ้อน คำพ้อง เป็นต้น

### คำมูล

คำมูล คือ คำพื้นฐานที่มีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง เป็นคำที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะ อาจเป็นคำไทยแท้ หรือเป็นคำที่มาจากภาษาอื่นก็ได้ และจะเป็นคำพยางค์เดียวหรือหลายพยางค์ก็ได้

#### 1. ชนิดของคำมูล

1.1 คำมูลพยางค์เดียว คือ คำพยางค์เดียวที่มีความหมายชัดเจนในตัว จะเป็นคำที่มาจากภาษาใดก็ได้ และเป็นคำชนิดใดก็ได้

##### ตัวอย่างคำมูลพยางค์เดียวที่มาจากภาษาต่าง ๆ

ภาษาไทย เช่น พ่อ แม่ นก แดง แก้ว

ภาษาอังกฤษ เช่น บาส บอล ฟรี น็อค ชัวร์

ภาษาจีน เช่น เกี้ยว โต๊ะ เก่ง อ้ว ป้า

ภาษาเขมร เช่น อวย ตรวจ ผลาญ เพลิง เพ็ญ

1.2 คำมูลหลายพยางค์ เป็นคำหลายพยางค์ เมื่อแยกแต่ละพยางค์แล้ว อาจมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ แต่ความหมายของแต่ละพยางค์ไม่เกี่ยวข้องกับความหมายของคำมูลนั้นเลย เช่น กระดาษ ศิลปะ กำมะลอ หรือกล่าวได้ว่า คำมูล คือคำที่มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนี้

(1) ประกอบด้วยพยางค์ที่ไม่มีความหมาย เช่น “ขนม”

ชะ ⇨ ไม่มีความหมาย

หนม ⇨ ไม่มีความหมาย

ขนม ⇨ ของกินที่ไม่ใช่กับข้าว มักปรุงด้วยแป้งหรือข้าวกับกะทิหรือน้ำตาล ของหวาน

(2) ประกอบด้วยพยางค์ที่มีความหมายเพียงบางพยางค์ เช่น “นาฬิกา”

นา ⇨ พื้นที่ลักษณะคล้ายนาสำหรับการเกษตรอื่น ๆ

ฬิ ⇨ ไม่มีความหมาย

กา ⇨ นกชนิดหนึ่ง , ภาชนะสำหรับใส่น้ำหรือต้มน้ำ

นาฬิกา ⇨ เครื่องบอกเวลา

(3) ประกอบด้วยพยางค์ที่มีความหมาย แต่ความหมายของคำนั้นไม่มีเค้าความหมายของแต่

ละพยางค์เหลืออยู่เลย เช่น นารี

นา ⇨ พื้นที่ลักษณะคล้ายนาสำหรับการเกษตรอื่น ๆ

รี ⇨ ลักษณะเรียว , ไม่กลม

นารี ⇨ นารี

**ตัวอย่างคำมูลหลายพยางค์ที่มาจากภาษาต่าง ๆ**

ภาษาไทย ⇨ กระต๊อช ประตู่ มะละกอ กระตุม มะม่วง

ภาษาอังกฤษ ⇨ โปรแกรม เทคนิค คอมพิวเตอร์ เอเย่น ออฟฟิศ

ภาษาจีน ⇨ เกาเหลา ก๋วยเตี๋ยว บะจ่าง แซ่ฉัด บะหมี่

ภาษาเขมร ⇨ เจริญ กระบือ กบาล เส่ฉัด ถวาย

**หลักสังเกตคำมูลหลายพยางค์**

⇨ เปล่งเสียงหลายครั้ง

⇨ มีความหมาย

⇨ เมื่อแยกพยางค์แล้วจะมีบางพยางค์ที่ไม่มีมีความหมาย หรือทุกพยางค์ไม่มีมีความหมาย



**ใบงานที่ 1 เรื่อง คำมูล**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาเลือกคำมูลใส่ในตารางให้ถูกต้อง

ทราย ผอบ ปรากฏ สารท เหง  
 วุฒิ ขนม สลัก อับ ตลาด  
 ตักแตน จิ่งหรีด จวก มะละกอ วิทยาลัย  
 ผลไม้ แกร่ง มังกร นักเรียน เกะกะ  
 แม่ค้า แต่งแดง โง่งงา ปากหวาน พ่อค้า  
 แก้ม บ้านเรือน ชีซ่า วุ่นวาย

คำมูลพยางค์เดียว	คำมูลหลายพยางค์
1. ....	1. ....
2. ....	2. ....
3. ....	3. ....
4. ....	4. ....
5. ....	5. ....
6. ....	6. ....
7. ....	7. ....
8. ....	8. ....
9. ....	9. ....
10. ....	10. ....

## เกม “แยกฉันทให้ออกซิ”

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนจำแนกคำมูลได้ถูกต้อง

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม และช่วยกันหาคำมูล จำนวน 10 คำ จากคำที่กำหนดให้ต่อไปนี้ โดยกลุ่มที่สามารถหาคำมูลได้ครบและถูกต้องทั้ง 10 คำก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคะแนน 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ชนะเลิศจะได้รับการดดาว 1 ใบ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

โปรด เปิดไก่ หวังดี ทะเล ช่วยสวย นาฬิกา แดงแดง ทูเรียน เบี้ยล่าง เบิกบาน ฟัน ๆ จิตใจ  
ทอดสะพาน จระเข้ ทอดทิ้ง ของสูง สนุกสนาน ประชุม คุณค่า ใจลอย ขมื่น ขายหน้า เสื่อสาด หัว  
เรือใหญ่ เจ้าบ่าว ร่อแร่ วิทย์ ตูบตูปอง ช่างตัดเสื้อ คอตก ไอศกรีม รูปภาพ มะละกอ

คำมูล
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

รวม ...../10 คะแนน

แบบทดสอบ เรื่อง คำมูล  
 หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล  
 รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดกล่าวถึงการสร้างคำมูลไม่ถูกต้อง
  - ก. มีพยางค์เดียวเท่านั้น
  - ข. แยกพยางค์ออกจากกันได้
  - ค. เกิดจากการรวมคำ
  - ง. คิดขึ้นมาเพื่อแทนความหมาย
2. คำมูลหลายพยางค์มีลักษณะการเกิดขึ้นตามข้อใด
  - ก. แยกพยางค์แล้วมีความหมายทุกพยางค์
  - ข. มีค่าความหมายของพยางค์เต็มปรากฏ
  - ค. จำนวนพยางค์ขึ้นอยู่กับลักษณะของภาษา
  - ง. ต้องมีความหมายทุกพยางค์
3. ข้อใดไม่ใช่คำมูล
  - ก. มะละกอ
  - ข. ช่างไฟฟ้า
  - ค. โหระพา
  - ง. จะละเมียด
4. ข้อใดกล่าวถึงคำมูลไม่ถูกต้อง
  - ก. มีความหมายใช้ในภาษา
  - ข. ถ้าแยกพยางค์จะยังมีความหมาย
  - ค. อาจเป็นคำไทยแท้หรือเป็นคำจากภาษาอื่น
  - ง. บางคำถ้าแยกพยางค์จะไม่มี ความหมายถ้ารวมกันถึงจะมีความหมาย
5. ข้อใดเป็นคำมูลที่มีพยางค์แตกต่างจากพวก
  - ก. ปกติ วิทยา
  - ข. เขมร เทนนิส
  - ค. น้อง ซินแส
  - ง. เสวย กระทั่ง

6. ข้อใดเป็นคำมูลทุกคำ

- ก. สามัคคี กะทัดรัด
- ข. รุ่งกินน้ำ นักร้อง
- ค. กระจก น้ำใจ
- ง. แม่บ้าน สี่รูง

7. คำมูลในข้อใดไม่ใช่คำไทยแท้

- ก. มด ดาบ
- ข. ลม ช้อน
- ค. ไฟ ดាំ
- ง. กัง เพ็ญ

8. คำมูลในข้อใดที่มาจากภาษาเดียวกัน

- ก. เกาเหลา จรวด
- ข. ตำรวจ เสด็จ
- ค. กุหลาบ กัง
- ง. บอล เกี้ยว

9. ข้อใดเป็นคำมูลที่จำนวนพยางค์ต่างจากข้ออื่น

- ก. ปรกติ
- ข. เขมร
- ค. เสวย
- ง. กระทบ

10. “เขาใส่เสื้อผ้าสีแดงและสวมนาฬิกา” ประโยคนี้มีคำมูลกี่คำ

- ก. 6 คำ
  - ข. 7 คำ
  - ค. 8 คำ
  - ง. 9 คำ
-

**(เฉลย) ใบงานที่ 1 เรื่อง คำมูล**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

ตราด ผอบ ปราชญ์ สารท เหงา  
 วุฒิ ขนม สลัก อับ ตลาด  
 ตึกแตน จิ้งหรีด จวั๊ก มะละกอ วิทยาลัย  
 ผลไม้ แกร่ง มังกร นักเรียน เกะกะ  
 แม่ค้า แต่งแดง โง่งง่า ปากหวาน พ่อค้า  
 แก้ม บ้านเรือน ชีซ่า วุ่นวาย

คำมูลพยางค์เดียว	คำมูลหลายพยางค์
1. ปราชญ์	1. ผอบ
2. สารท	2. ขนม
3. เหงา	3. สลัก
4. วุฒิ	4. ตลาด
5. อับ	5. ตึกแตน
6. แกร่ง	6. จิ้งหรีด
7. บาส	7. จวั๊ก
8. ลุ้น	8. มะละกอ
9. แก้ม	9. วิทยาลัย
10. ตราด	10. มังกร

### (เฉลย) เกม “แยกฉันทิ้งออกซิ”

โปรด เป็ดไก่ หวังดี ทะเล ช่วยสวย นาฬิกา แต่งแดง ทูเรียน เบี้ยล่าง เบิกบาน ฟั่น ๆ จิตใจ  
 ทอดสะพาน จระเข้ ทอดทิ้ง ของสูง สนุกสนาน ประชุม คุณค่า ใจลอย ขมื่น ขายหน้า เสื่อสาด หัว  
 เรือใหญ่ เจ้าบ่าว ร่อแร่ วิทย์ ตูปัดตูปอง ช่างตัดเสื้อ คอตก ไอศกรีม รูปภาพ มะละกอ

คำมูล
1. โปรด
2. ทะเล
3. นาฬิกา
4. ทูเรียน
5. จระเข้
6. ประชุม
7. ขมื่น
8. วิทย์
9. ไอศกรีม
10. มะละกอ

**(เฉลย) แบบทดสอบ เรื่อง คำมูล**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำมูล**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

ข้อ	คำตอบที่ถูกต้อง	คำอธิบาย
1.	ก.	คำมูล ไม่จำเป็นต้องมีพยางค์เดียวเท่านั้น มีหลายพยางค์ก็ได้
2.	ค.	จำนวนพยางค์ขึ้นอยู่กับลักษณะของภาษา
3.	ข.	ช่างไฟฟ้า เป็นคำประสม
4.	ข.	ถ้าแยกพยางค์จะยังมีความหมาย ซึ่งบางพยางค์อาจไม่มีความหมายก็ได้
5.	ค.	น้อง เป็นคำมูลพยางค์เดียว
6.	ก.	สามัคคี กะทัดรัด เป็นคำมูลหลายพยางค์
7.	ง.	ก่ง เป็นคำมูลที่มาจากภาษาจีน เพ็ญ เป็นคำมูลที่มาจากภาษาเขมร
8.	ข.	ตำรวจ เสด็จ เป็นคำมูลที่มาจากภาษาเขมรเหมือนกัน
9.	ก.	ปรกติ เป็นคำมูลหลายพยางค์ (3 พยางค์) ส่วนตัวเลือกเป็นคำมูลหลายพยางค์ (2 พยางค์)
10.	ง.	มี 9 คำ ได้แก่ 1) เขา 2) ไร่ 3) เสื่อ 4) ผ้า 5) สี 6) แดง 7) และ 8) สวม และ 9) นาฬิกา

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

### ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

รหัสวิชา ท33102 วิชา ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำประสม

ชื่อผู้สอน นายธรรมกิติ บวบมี

โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา จ.สุโขทัย

#### 1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

**ตัวชี้วัด** ท 2.1 ม.4-6/1 เขียนสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้ภาษาเรียบเรียงถูกต้อง มีข้อมูล และสาระสำคัญชัดเจน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

**ตัวชี้วัด** ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

#### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

คำประสมเป็นคำที่เกิดจากการสร้างคำในภาษาไทยโดยการนำเอาคำมูลที่มีความหมายต่างกันตั้งแต่สองคำมารวมกันแล้วเกิดความหมายใหม่ โดยอาจมีเค้าความเดิมหรือมีความหมายเปลี่ยนไปก็ได้ การเรียนเรื่องคำประสมจะช่วยให้รู้จักการประสมคำเพื่อนำมาใช้ในภาษาไทยสามารถนำคำประสมไปใช้ประโยชน์เพื่อการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

**ด้านความรู้ (K)**

นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะและหลักการสร้างคำประสมได้ถูกต้อง

**ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)**

นักเรียนจำแนกคำประสม และนำไปเขียนเรื่องราวได้ถูกต้อง



## ด้านคุณลักษณะ (A)

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

### 4. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง

คำประสม

สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

### 6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

6.1 มีวินัย

6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6.4 รักความเป็นไทย

### 7. หลักฐานการเรียนรู้ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

7.1 ใบงานที่ 2 เรื่อง คำประสม

7.2 ใบงานที่ 3 เรียงร้อยถ้อยความ

7.3 เกม “ปริศนาคำประสม”

### 8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

#### ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง คำประสม
3. ครูสนทนากับนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับคำประสม โดยใช้คำถามดังนี้

- 3.1 คำประสมคืออะไร มีลักษณะอย่างไร
- 3.2 คำประสมมีกี่ประเภท อะไรบ้าง
- 3.3 หลักการสร้างคำประสมมีอะไรบ้าง
- 3.4 ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำประสมมาอย่างละ 3 คำ

## ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนคละกัน
2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง คำประสม จากใบความรู้
3. ให้นักเรียนอ่านคำจากบัตรคำ เช่น 1) มือถือ 2) หัวใจ 3) กันชน 4) รถไฟฟ้า 5) เปรี้ยวปาก ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอธิบายความหมายของคำแต่ละคำ จากนั้นลองสังเกตความหมายของแต่ละพยางค์เพื่อเปรียบเทียบกับความหมายของคำว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนคำจากบัตรคำที่กำหนดให้ พร้อมความหมาย ลงในกระดาษที่ครูแจกให้

## ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 2 คำประสม

## ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนเล่นเกม “ปริศนาคำประสม” ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปริศนา แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อเรียนรู้คำประสมให้ถูกต้อง โดยกลุ่มที่สามารถบอกคำประสมจากปริศนาคำทายได้ครบและถูกต้องทั้ง 10 คำก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ได้ชนะเลิศจะได้รับการตัดดาวเพื่อรับรางวัลพิเศษ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

## ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง คำประสม ลงในกระดาษนำเสนอในรูปแบบแผนภาพ ตกแต่งให้สวยงาม

## ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานเรื่อง คำประสมที่เป็นแผนภาพไปติดที่ผนังห้องเรียน สลับกันวิจารณ์ผลงาน ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

## ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

1. นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 3 เรียงร้อยถ้อยความ โดยนำคำประสมที่กำหนดให้มาเขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ ให้มีความยาว 12-15 บรรทัด พร้อมทั้งตั้งชื่อเรื่องแล้วเล่าให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน

2. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง คำประสม

## 9. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง คำประสม
2. ใบงานที่ 2 เรื่อง คำประสม
3. ใบงานที่ 3 เรียงร้อยถ้อยความ
4. บัตรคำ
5. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเรื่อง คำประสม
6. เกม “ปริศนาคำประสม”

### แหล่งเรียนรู้

1. พยางค์และคำ (ที่มา : <https://sites.google.com/site/naneerun/phyangkh-aeakha>)
2. คำแบบไหนคือ “คำประสม” สังเกตได้จาก 6 ลักษณะ (ที่มา : <https://www.altv.tv/content/altv-news/60a601566cd6a48222c7a79f>)

## 10. การวัดและประเมินผล

ประเด็น	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้าน K	นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะและหลักการสร้างคำประสมได้ถูกต้อง	แบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน เรื่อง คำประสม	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน P	นักเรียนจำแนกคำประสม และนำไปเขียนเรื่องราวได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 2 เรื่อง คำประสม ใบงานที่ 3 เรื่อง เรียงร้อยถ้อยความ	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน A	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล/รายกลุ่ม	ระดับ 2 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

## การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
1. การตั้งชื่อเรื่อง 1.1 ชื่อเรื่องมีคำ ที่สื่อความหมาย ที่ตรงหรือ สอดคล้องกับ ประเด็นที่กำหนด 1.2 ใช้คำ วลี ประโยค หรือ ข้อความถูกต้อง ตามหลักการใช้ ภาษา			ตั้งชื่อเรื่องได้ตาม เกณฑ์ครบ 2 ข้อ	ตั้งชื่อเรื่องได้ ตามเกณฑ์ครบ 1 ข้อ
2. สาระสำคัญของเรื่อง 2.1 ลำดับ ความคิดอย่าง ต่อเนื่อง 2.2 นำเสนอ เนื้อหาตรงตาม ประเด็นที่กำหนด 2.3 เนื้อหามี ความสัมพันธ์กับ ประเด็นที่กำหนด 2.4 มีความเป็น เหตุเป็นผล	เขียนเรื่องได้ สาระสำคัญตาม เกณฑ์ครบ 4 ข้อ	เขียนเรื่องได้ สาระสำคัญตาม เกณฑ์ครบ 3 ข้อ	เขียนเรื่องได้ สาระสำคัญตาม เกณฑ์ครบ 2 ข้อ	เขียนเรื่องได้ สาระสำคัญตาม เกณฑ์ครบ 1 ข้อ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
3. การใช้ภาษา 3.1 เลือกใช้คำได้ถูกต้องและสละสลวย 3.2 ใช้ประโยคสื่อความหมายได้ 3.3 เขียนเว้นวรรคได้ถูกต้องและไม่เขียนฉีกคำ		ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ครบ 2 ข้อ	ใช้ภาษาได้ตามเกณฑ์ครบ 1 ข้อ
4. การเขียนสะกดคำ (เขียนผิดซ้ำให้นับเป็น 1 คำ)		เขียนถูกต้องทุกคำ	เขียนผิด 1-2 คำ	เขียนผิด 3 คำขึ้นไป
5. ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและถูกต้องตามคำชี้แจง 5.1 เขียนตัวอักษรอ่านง่าย 5.2 สะอาดเรียบร้อย 5.3 เขียนได้ตามจำนวนบรรทัดที่กำหนด		เขียนได้ตามเกณฑ์ครบ 3 ข้อ	เขียนได้ตามเกณฑ์ครบ 2 ข้อ	เขียนได้ตามเกณฑ์ครบ 1 ข้อ

## 11. กิจกรรมเสนอแนะ

-

## บันทึกหลังการสอน

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำประสม

## 1. ผลการจัดการเรียนการสอน

## 1.1 ด้านความรู้ (K)

.....

.....

## 1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

## 1.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

## 2. ปัญหาการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

## 3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

ลงชื่อ

(นายธรรมเกียรติ บวบมี)

ครูผู้สอน

แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายบุคคล

ชั้น ม.6/.....

ที่	ชื่อ - สกุล	กลุ่ม	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม	ระดับคุณภาพ
			ความสนใจ (3)	การแสดงความคิดเห็น (3)	การยอมรับฟังผู้อื่น (3)	การตอบคำถาม(3)	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย (3)		

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมเกียรติ บวบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

## แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายกลุ่ม

ชั้น ม.6/... กลุ่มที่...

ที่	ชื่อ - สกุล (สมาชิกในกลุ่ม)	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม
		ความรวมมือภายในกลุ่ม (3)	การเข้าร่วมกิจกรรม (3)	ความรับผิดชอบในหน้าที่ (3)	การช่วยเหลือกันในกลุ่ม (3)	การแข่งขันตอบคำถาม (3)	
1							
2							
3							
4							
คะแนนรวม/5							
ระดับคุณภาพ							

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมเกียรติ บวบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

	เกณฑ์การให้คะแนน	เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*



**ใบความรู้ เรื่อง คำประสม**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

คำประสม เป็นคำที่สร้างขึ้นใหม่จากการนำคำมูล 2 คำขึ้นไปมารวมกัน เกิดเป็นคำใหม่มีความหมายใหม่ ทำให้มีคำใช้ในภาษาไทยมากขึ้น

**ลักษณะของคำประสม**

1. คำประสมเกิดจากคำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไปมาประสมกัน แล้วเกิดความหมายใหม่ แต่ยังมีเค้าความหมายเดิมอยู่ เช่น

พ่อ หมายถึง สามีของแม่

ตา หมายถึง พ่อของแม่

พ่อตา หมายถึง พ่อของภรรยา

2. คำประสมสามารถแยกเป็นคำ ๆ ได้ และคำที่แยกได้แต่ละคำมีความหมายต่างกัน เมื่อนำมารวมกันความหมายต่างจากคำเดิม เช่น

ปาก หมายถึง อวัยวะของคนและสัตว์สำหรับกินอาหาร และใช้ออกเสียง.

กา หมายถึง นกชนิดหนึ่ง หรือภาชนะสำหรับใส่น้ำหรือตม่น้ำ

ปากกา หมายถึง เครื่องสำหรับขีดเขียน

3. คำที่มาประสมกันจะเป็นคำมูลในภาษาใดก็ได้ เช่น

เซมทิศ (ไทย + สันสกฤต)

รถเก๋ง (บาลี + จีน)

ตู้โชว์ (จีน + อังกฤษ)

4. คำประสมที่เกิดจากคำมูล ซึ่งมีลักษณะเป็นการย่อคำหลาย ๆ คำ ส่วนมากมักจะขึ้นต้นด้วย คำว่า **นัก ขาว ช่าง หมอ การ ความ ผู้ ของ เครื่อง ที่** เช่น

**นัก** ⇨ นักร้อง นักเขียน นักเรียน นักสู้

**ขาว** ⇨ ชาวบ้าน ชาวเมือง ชาวนา ชาววัง

**ช่าง** ⇨ ช่างไม้ ช่างเสริมสวย ช่างไฟฟ้า

**หมอ** ⇨ หมอดู หมอความ หมอผี หมอนวด

**การ** ⇨ การบ้าน การเมือง การไฟฟ้า การคลัง

**ความ** ⇨ ความดี ความชั่ว ความสุข ความทุกข์

**ผู้** ⇨ ผู้ใหญ่ ผู้ดี ผู้อำนวยการ ผู้น้อย ผู้ร้าย

**ของ** ⇨ ของใช้ ของไหว้ ของเล่น ของชำร่วย

เครื่อง ⇨ เครื่องหมาย เครื่องบิน เครื่องมือ  
 ที่ ⇨ ที่นอน ที่ดิน ที่เขี้ยวบุรี ที่เที่ยว ที่พัก  
 5. คำประสม เป็นคำชนิดใดประสมกันก็ได้ เช่น  
 นาม + นาม เช่น แม่น้ำ พ่อบ้าน แปรงสีฟัน  
 นาม + กริยา เช่น แบบเรียน เข้มกั๊ด ยาดม  
 กริยา + นาม เช่น กินใจ เล่นตัว เข้าใจ ได้  
 นาม + วิเศษณ์ เช่น น้ำแข็ง ถั่วเขียว หัวหอม  
 กริยา + กริยา เช่น ต้มยำ พิมพ์ดีด จดจำ  
 บุพพท + นาม เช่น ช้างถนน นอกคอก ต่อหน้า  
 วิเศษณ์ + วิเศษณ์ เช่น อ่อนหวาน หวานเย็น  
 วิเศษณ์ + คำนาม เช่น อ่อนข้อ สองหัว

#### หลักการสังเกตคำประสม

คำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไปรวมกัน เกิดคำใหม่ มีความหมายใหม่ เป็นคำประสม  
 พัดลม หมายถึง เครื่องพัดให้เย็นด้วยแรงไฟฟ้า  
 มือแข็ง หมายถึง ไม่ค่อยไหวคองง่าย ๆ  
 เสือกล้ำ หมายถึง เสือชั้นในชาย  
 ลูกน้อง หมายถึง ผู้ที่คอยติดสอยห้อยตาม  
 คำมูลตั้งแต่สองคำขึ้นไปรวมกัน ไม่เกิดความหมายใหม่ ไม่ใช่คำประสม  
 ลมพัด หมายถึง ลมโชนมา  
 มือขาด หมายถึง มือถูกสิ่งใดสิ่งหนึ่งตัดขาด  
 คอเจ็บ หมายถึง คออักเสบ  
 เสือเปื้อน หมายถึง เสือติดสิ่งทำให้เกิดความสกปรก

**ใบงานที่ 2 เรื่อง คำประสม**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดให้ต่อไปนี้มาสร้างเป็นคำประสม

ของ	.....	.....	.....
ชาว	.....	.....	.....
ผู้	.....	.....	.....
แม่	.....	.....	.....
การ	.....	.....	.....
หัว	.....	.....	.....



## เกม “ปริศนาคำประสม”

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำประสม รู้ถึงลักษณะ และหลักการสร้างคำประสม

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นครูแจกการ์ดปริศนาคำทาย กลุ่มละ 10 ใบ โดยกลุ่มที่สามารถบอกคำประสมจากปริศนาคำทายได้ครบและถูกต้องทั้ง 10 คำก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ได้ชนะเลิศจะได้รับการ์ดดาวเพื่อรับรางวัลพิเศษ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

<p><b>ปริศนาข้อที่ 1</b></p> <p>แสดงอาการ โกรธเกรี้ยวเคี้ยวฟัน ใช้มองคนนั้น สกัดกันไม่ยอม</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 2</b></p> <p>แถวนี่พี้คุม ชุมนุมคนเก่ง พรรคพวกอวดแบ่ง สั่งสอนอยู่หมัด</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 3</b></p> <p>เชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์ ลิจิตชะตา ผู้คนนำมา กราบไหว้ให้โชค</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 4</b></p> <p>ผู้หญิงคนนี้ พุดจาพาทิ ชักนำหนุ่มสาว ให้แต่งงานกัน</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 5</b></p> <p>ธรรมดาสามัญ ฉันทไม่ร่ำรวย ไม่เล่นหรือกหยอ แต่รวยน้ำใจ</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 6</b></p> <p>เมืองจีนจากมา คำขายแข็งขัน กำไรเก็บปล้น ร่ำรวยทันตา</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 7</b></p> <p>ชอบว่าผู้คน บ่นไปเรื่อยเปื่อย วาจาฟุ่มเฟือย กล่าวซ้ากล่าวซาก</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 8</b></p> <p>ใช้เรียกผู้ร้าย อันตรายมากมี ย่องเบาเร็วรี่ ไม่ได้ยินเสียง</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 9</b></p> <p>เธอเป็นผู้หญิง มือไม้ระวิง ไม่ชอบบอญ่่ง ปัดกวาดเช็ดถู</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 10</b></p> <p>คำนี้ใช้เรียก หญิงสาวสูงศักดิ์ หนุ่มเงินน้อยนั้ก มักชอบหมายปอง</p> <p>คำตอบ คือ .....</p>

แบบทดสอบ เรื่อง คำประสม  
 หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม  
 รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดให้ความหมายคำประสมได้ถูกต้อง
  - ก. เกิดจากนำคำมูล 2 คำมารวมกัน
  - ข. คำที่เกิดขึ้นจะมีความหมายใหม่
  - ค. เกิดจากคำที่มีความหมายคล้ายกันมารวมกัน
  - ง. คำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลีสันสกฤตมารวมกัน
2. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดไม่เป็นคำประสม
  - ก. แม่แจ่มพูดมากจนคออักเสบ
  - ข. ป้าน้อยชอบสวมเสื้อคอกระเช้า
  - ค. พวกคอทองแดงกินเหล้าเก่ง
  - ง. เกียงไม่ขึ้นทำเป็นคอแข็ง
3. ข้อใดเป็นคำประสมทุกคำ
  - ก. คนครีว คนรถ คนเดิน
  - ข. ตาปลา ตาน้ำ ตาขี้
  - ค. รถราง รถขยะ รถเมล์
  - ง. เรือพ่วง เรือหางยาว เรือฝู
4. ข้อใดไม่มีคำประสม
  - ก. อันอ้อยตาลหวานลิ้นแล้วสิ้นซาก แต่ลมปากหวานหูไม่รู้หาย
  - ข. แม่รักลูกลูกก็รู้ยู่ว่ารัก คนอื่นสักหมิ่นแสนไม่แมนเหมือน
  - ค. ลูกผู้ชายลายมือนั้นคือยศ เจ้าจงอุตส่าห์ทำสม่าเสมียน
  - ง. เทียนดอกไม้ไขวามะพร้าวพร้อม น้ำมันหอมแบ่งปรุงฟุ้งทั่วห้อง
5. ข้อใดมีคำประสมมากที่สุด
  - ก. ผุ่จนางนวลบินว่อนร้อนเวหา
  - ข. คาดเข็มขัดนิรภัยปลอดภัยจริงหรือ
  - ค. ดาวเทียมช่วยในการสื่อสารได้มาก
  - ง. ภาพเขียนภาพนี้ทำให้ชื่อเสียงเขากระฉ่อน

6. คำประสมในข้อใดเกิดจากคำไทยประสมกับคำภาษาอื่น

- ก. เสื่อกันฝน
- ข. ยากันยุง
- ค. ยาสีฟัน
- ง. รมชูชีพ

7. คำประสมในข้อใดแสดงความหมายในทางไม่ดี

- ก. ตาไว
- ข. หูไว
- ค. มือไว
- ง. ปัญญาไว

8. คำในข้อใดเป็นคำประสมชนิดคำนามทุกคำ

- ก. ห่อหมก กันสาด
- ข. ที่นอน กินที่
- ค. หวานเย็น บกพร่อง
- ง. บาดตา ขวัญหาย

9. คำในข้อใดไม่เป็นคำประสม

- ก. เครื่องใน เครื่องเรือน
- ข. เครื่องปรุง เครื่องเล่น
- ค. เครื่องครัว เครื่องดื่ม
- ง. เครื่องเคียง เครื่องพัง

10. คำในข้อใดสลับที่กันแล้วไม่เป็นคำประสมทั้งสองคำ

- ก. ใจเย็น เย็นใจ
  - ข. ใจหาย หายใจ
  - ค. ใจดี ดีใจ
  - ง. ผ้าห่ม ห่มผ้า
-

**(เฉลย) ใบงานที่ 2 เรื่อง คำประสม**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดให้ต่อไปนี้มาสร้างเป็นคำประสม

ของ	.....	.....	.....
ชาว	.....	.....	.....
ผู้	.....	.....	.....
แม่	.....	.....	.....
การ	.....	.....	.....
หัว	.....	.....	.....

**\*\* (ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน) \*\***



(เฉลย) ใบงานที่ 3 เรื่อง เรียงร้อยถ้อยความ  
 หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม  
 รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำประสมที่กำหนดให้ต่อไปนี้ เขียนเรื่องตามจินตนาการ ด้วยตัวบรรจงครึ่งบรรทัด ความยาว 12 – 15 บรรทัด และตั้งชื่อเรื่องให้เหมาะสม

ดอกไม้ มดตะนอย ชาวบ้าน พุงนา  
 ตลาดนัด ผู้ใหญ่บ้าน ต้นไม้

ชื่อเรื่อง .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**\*\* (ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน) \*\***

(เฉลย) เกม “ปริศนาคำประสม”

<p><b>ปริศนาข้อที่ 1</b> แสดงอาการ โกรธเกรี้ยวเคี้ยวฟัน ใช้มองคนนั้น สกัดกันไม่ยอม</p> <p><b>คำตอบ คือ ตาขวาง</b></p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 2</b> แถวนี่พีคัม ชุมนุ่มคนเก่ง พรรคพวกอวดเบ่ง สั่งสอนอยู่หมัด</p> <p><b>คำตอบ คือ เจ้าถิ่น</b></p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 3</b> เชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์ ลิขิตชะตา ผู้คนนำมา กราบไหว้ให้โชค</p> <p><b>คำตอบ คือ ของขลัง/เครื่องราง</b></p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 4</b> ผู้หญิงคนนี้ พุดจาพาทิ ชักนำหนุ่มสาว ให้แต่งงานกัน</p> <p><b>คำตอบ คือ แม่สื่อ</b></p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 5</b> ธรรมดาสามัญ ฉ้นไม่ร่ำรวย ไม่เล่นหรือกหวาย แต่รายน้ำใจ</p> <p><b>คำตอบ คือ ทิดดิน</b></p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 6</b> เมืองเงินจากมา ค้าขายแข็งขัน กำไรเก็บพลัน ร่ำรวยทันตา</p> <p><b>คำตอบ คือ เจ้าสัว</b></p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 7</b> ชอบว่าผู้คน บ่นไปเรื่อยเปื่อย วาจาฟุ่มเฟือย กล่าวซ้ำกล่าวซาก</p> <p><b>คำตอบ คือ ปากมาก</b></p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 8</b> ใช้เรียกผู้ร้าย อันตรายมากมี ย่องเบาเร็วรี ไม่ไต่ยินเสียง</p> <p><b>คำตอบ คือ ตีนแมว</b></p>
<p><b>ปริศนาข้อที่ 9</b> เธอเป็นผู้หญิง มือไม้ระวิง ไม่ชอบบอญ่หนึ่ง ปัดกวาดเช็ดถู</p> <p><b>คำตอบ คือ แม่บ้าน</b></p>	<p><b>ปริศนาข้อที่ 10</b> คำนี้ใช้เรียก หญิงสาวสูงศักดิ์ หนุ่มเงินน้อยนัย มักชอบหมายปอง</p> <p><b>คำตอบ คือ ดอกฟ้า</b></p>

**(เฉลย) แบบทดสอบ เรื่อง คำประสม**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำประสม**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

ข้อ	คำตอบที่ถูกต้อง	คำอธิบาย
1.	ข.	คำประสม หมายถึง คำที่เกิดขึ้นจะมีความหมายใหม่ อาจมีเค้าความหมายของคำเดิมอยู่ หรือความหมายเชิงเปรียบ
2.	ก.	คอกอีกเสบ ไม่เป็นคำประสม เนื่องจากไม่ได้เกิดความหมายใหม่แต่อย่างใด บอกรากการของคอกซึ่งเป็นอวัยวะ ส่วนคอกกระเช้า คอกทองแดง และคอกแข็ง เป็นคำประสม เนื่องจากเกิดความหมายใหม่
3.	ง.	เรือฟาง เรือหางยาว เรือฝู เป็นคำประสม
4.	ก.	ข. คำประสม ได้แก่ คนอื่น ค. คำประสม ได้แก่ ผู้ชาย ลายมือ ง. คำประสม ได้แก่ ดอกไม้ น้ำมันหอม
5.	ค.	คำประสมมี 2 คำ ได้แก่ ดาวเทียม การสื่อสาร
6.	ง.	รุ่ม (ไทย) + ชู (ไทย) + ซัพ (ภาษาบาลี/สันสกฤต)
7.	ค.	มือไว หมายถึง ชีพโมย ทักษะของผู้อื่นฉับไว
8.	ก.	ห่อหมก กันสาด เป็นคำประสมชนิดคำนาม
9.	ง.	เครื่องฟัง ไม่เป็นคำประสม เพราะไม่เกิดความหมายใหม่
10.	ง.	ผ้าห่ม เป็นคำประสม ส่วนห่มผ้า ไม่เป็นคำประสม

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

### ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

รหัสวิชา ท33102 วิชา ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำซ้อน

ชื่อผู้สอน นายธรรมกิติ บวบมี

โรงเรียนกงไกรลาศวิทยา จ.สุโขทัย

#### 1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

#### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

คำซ้อน เป็นการสร้างคำชนิดหนึ่งในภาษาไทย โดยการนำคำมูลตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปที่มีรูปไม่เหมือนกันมารวมกัน ซึ่งคำที่นำมารวมกันนั้นจะต้องเป็น 2 คำที่มีความหมายเหมือนกัน คล้ายคลึงกันไปในการทำงานเดียวกัน หรือคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน การศึกษาเกี่ยวกับ ความหมายของคำซ้อน ประเภทของคำซ้อน ลักษณะของคำซ้อน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสามารถนำคำซ้อนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

#### 3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะและประเภทของคำซ้อนได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

นักเรียนจำแนกลักษณะและประเภทของคำซ้อนได้ถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะ (A)

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

#### 4. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง

คำซ้อน

สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### 6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6.4 รักความเป็นไทย

#### 7. หลักฐานการเรียนรู้ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- 7.1 ใบงานที่ 4 เรื่อง คำซ้อน
- 7.2 เกม “เนื้อคู่อยู่ที่ไหน”

#### 8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

##### ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง คำซ้อน
3. ครูสนทนากับนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับคำซ้อน โดยใช้คำถามดังนี้
  - 3.1 คำซ้อนคืออะไร มีลักษณะอย่างไร
  - 3.2 คำซ้อนมีกี่ประเภท อะไรบ้าง
  - 3.3 ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำซ้อน ประเภทละ 3 คำ

## ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนคละกัน
2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่องคำซ้อน จากใบความรู้
3. ให้นักเรียนอ่านคำจากบัตรคำ เช่น 1) เกะกะ 2) ยักษ์มาร 3) สูงต่ำ 4) ทรัพย์สิน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสังเกตลักษณะของคำว่ามีลักษณะเหมือนกัน หรือแตกต่างกันอย่างไร
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนคำจากบัตรคำที่กำหนดให้ พร้อมบอกลักษณะ และความหมายของคำลงในกระดาษที่ครูแจกให้

## ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 4 คำซ้อน

## ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนเล่นเกม “เนื้อคู่อยู่ที่ไหน” ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปริक्षा แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อจำแนกคำซ้อนให้ถูกต้อง โดยกลุ่มที่สามารถบอกคำซ้อนได้ครบและถูกต้องก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคะแนน 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ นักเรียนที่ตอบถูกทุกข้อจะได้รับการดลุ่ม 1 ใบ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

## ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง คำซ้อน ลงในกระดาษนำเสนอในรูปแบบแผนภาพ ตกแต่งให้สวยงาม

## ขั้นที่ 6 การปฏิบัติหรือการแสดงผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานเรื่อง คำซ้อนที่เป็นแผนภาพไปติดที่ผนังห้องเรียน สลับกัน วิจารณ์ผลงาน ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

## ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง คำซ้อน

## 9. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง คำซ้อน
2. ใบงานที่ 4 เรื่อง คำซ้อน
3. บัตรคำ
4. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง คำซ้อน

## 5. เกม “เนื้อคู่อยู่ที่ไหน”

## แหล่งเรียนรู้

1. พยางค์และคำ (ที่มา : <https://sites.google.com/site/naneerun/phyangkh-aeakha>)

2. คำซ้อน (ที่มา :

[http://www.digitalschool.club/digitalschool/m1/th1\\_1/lesson1/content3/more/page6.php](http://www.digitalschool.club/digitalschool/m1/th1_1/lesson1/content3/more/page6.php))

## 10. การวัดและประเมินผล

ประเด็น	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้าน K	นักเรียนอธิบายเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ และประเภทของคำซ้อนได้ถูกต้อง	แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง คำซ้อน	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน P	นักเรียนจำแนกลักษณะและประเภทของคำซ้อนได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 4 เรื่อง คำซ้อน	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน A	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล/รายกลุ่ม	ระดับ 2 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

## 11. กิจกรรมเสนอแนะ

-

## บันทึกหลังการสอน

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำซ้อน

## 1. ผลการจัดการเรียนการสอน

## 1.1 ด้านความรู้ (K)

.....

.....

.....

## 1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

## 1.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

.....

## 2. ปัญหาการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

## 3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายธรรมเกียรติ บาบมี)

ครูผู้สอน



ชั้น ม.6/.....

## แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายบุคคล

ที่	ชื่อ - สกุล	กลุ่ม	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม	ระดับคุณภาพ
			ความสนใจ (3)	การแสดงความคิดเห็น (3)	การยอมรับฟังผู้อื่น (3)	การตอบคำถาม(3)	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย (3)		

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมกิริติ บวรมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

## แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายกลุ่ม

ชั้น ม.6/... กลุ่มที่...

ที่	ชื่อ - สกุล (สมาชิกในกลุ่ม)	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม
		ความร่วมมือภายในกลุ่ม (3)	การเข้าร่วมกิจกรรม (3)	ความรับผิดชอบในหน้าที่ (3)	การช่วยเหลือกันในกลุ่ม (3)	การแข่งขันตอบคำถาม (3)	
1							
2							
3							
4							
5							
คะแนนรวม/5							
ระดับคุณภาพ							

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมกীরติ บวบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

ใบความรู้ เรื่อง คำซ้อน  
หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน  
รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำซ้อน เป็นการสร้างคำขึ้นใหม่จากคำมูล โดยการนำคำมูลที่มีความหมายเหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน หรือตรงข้ามกันมารวมกัน แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ คำซ้อนเพื่อความหมาย และคำซ้อนเพื่อเสียง

**ลักษณะของความหมายที่เกิดจากคำซ้อน**

1. ความหมายคงเดิม ความหมายก็ยังคงไม่เปลี่ยนแปลง เช่น ซากศพ อ้วนพี โต้งแย่ง  
สูญหาย
2. ความหมายกว้างออก ความหมายจะกว้างกว่าความหมายในคำเดิม  
ขนมมนมเนย หมายถึง ขนมหลายอย่าง  
หมูเห็ดเป็ดไก่ หมายถึง อาหารหลายชนิด  
ถ้วยโถโอชาม หมายถึง ภาชนะที่ใช้ในครัว
3. ความหมายย้ายที่ คือ ความหมายจะเป็นอย่างอื่นซึ่งไม่ตรงกับความหมายของคำเดิม  
เหลียวแล หมายถึง การเอาใจใส่เป็นธุระ  
เยือกเย็น หมายถึง หนักแน่น สุขุม  
เบิกบาน หมายถึง ความรู้สึกร่าเริงแจ่มใส
4. ความหมายอยู่ที่คำหน้า โดยที่คำหลังจะซ้อนเพื่อเสริมความเท่านั้น  
เป็นลมเป็นแล้ง      อายุอานาม  
ความคิดความอ่าน    นิสัยใจคอ
5. ความหมายอยู่ที่คำหลัง โดยที่คำหน้าจะซ้อนเพื่อเสริมความเท่านั้น  
เสียอกเสียใจ              ดีอกดีใจ  
ว่านอนสอนง่าย      เครื่องมือเครื่องมือ
6. ความหมายอยู่ที่คำต้นและคำท้าย โดยทำที่อยู่ตรงกลางจะซ้อนเพื่อเสริมความเท่านั้น  
ผลหมากรากไม้      อดตาหลับขับตานอน  
ติดสอยห้อยตาม      ชอบมาพากล
7. ได้ความหมายทั้งสองคำ โดยทำทุกคำที่นำมาซ้อนกันจะสื่อความหมายได้  
ดินฟ้าอากาศ      เหวบางร่างน้อย  
ป่วย่าตายาย      เอื้อเพื่อเผื่อแผ่

8. ความหมายของคำคู่หน้ากับคู่หลังตรงกันข้าม เช่น

หน้าไหว้หลังหลอก ปากหวานกันเปรี้ยว

หน้าเนื้อใจเสือ หน้าขึ้นอกตรม

### จำนวนคำในคำซ้อน

1. คำซ้อน 2 คำ คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำ 2 คำ เช่น ช้างม้า บ้านเมือง คุกตะราง บ้านเรือน

2. คำซ้อน 4 คำ คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำ 4 คำ เช่น เข้าอกเข้าใจ บ้านช่องห้องหอ เย็บปักถักร้อย เสือสิงห์กระทิงแรด

3. คำซ้อน 6 คำ คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำ 6 คำ เช่น คดในข้องอในกระดูก เลือกที่รักมักที่ชัง จับไม่ได้ไล่ไม่ทัน กำแพงมีหูประตูมีช่อง

### ชนิดของคำซ้อน

1. คำซ้อนเพื่อความหมาย เกิดจากคำมูลที่มีความหมายอย่างเดียวกัน ต่างกันเล็กน้อยหรือไปในทำนองเดียวกัน หรือต่างกันโดยลักษณะตรงข้าม เมื่อประกอบเป็นคำซ้อนจะมีความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

1) ความหมายเหมือนกัน คำที่นำมาซ้อนกันนั้นหมายถึงสิ่งเดียวกันหรือเป็นอย่างเดียวกัน เช่น เร็วไว ทรัพย์สิน ใหญ่โต สูญหาย ดูแล หยาบช้ำ นุ่มนึ่ม เลือกสรร

2) ความหมายคล้ายกัน คำที่นำมาซ้อนกันนั้นมีความหมายใกล้เคียงกันหรือเป็นไปในทำนองเดียวกัน พอที่จะจัดเข้ากลุ่มเดียวกันได้ เช่น ยักษ์มาร ไร่นา ถ้วยโถโอชาม

3) ความหมายตรงกันข้าม คำที่นำมาซ้อนกันนั้นมีความหมายเป็นคนละลักษณะหรือคนละฝ่ายกัน เช่น ไกลไกล สูงต่ำดำขาว ผิดถูก ชั่วดี ที่หน้าทีหลัง

2. คำซ้อนเพื่อเสียง เป็นการนำคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกันมาซ้อนกัน เพื่อให้ออกเสียงง่ายขึ้น และมีเสียงคล้องจองกัน ทำให้เกิดความไพเราะขึ้น คำซ้อนเพื่อเสียงนี้บางที่เรียกว่าคำคู่ หรือ คำควบคู่

1) นำคำที่มีพยัญชนะต้นเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่เสียงสระ นำมาซ้อนหรือควบคู่กัน เช่น เรอระ เซอซ่า อ้อแอ้ จู๊จู้ เงอะงะ จอแจ ร่อแร่ จริงจ้ง ทึกทัก ตังตัง

2) นำคำแรกที่มีความหมายมาซ้อนกับคำหลัง ซึ่งไม่มีความหมาย เพื่อให้คล้องจองและออกเสียงได้สะดวก เช่น กวาดกวาด มองเมิง ดีแต่ ไปเปย เดินแดน บ้าบอ หัวเหอ

3) นำคำที่มีเสียงสระเดียวกันมาซ้อนกันหรือควบคู่กัน เช่น เบ้อเร่อ อ่างว่างแร้นแค้น จ้มลิ้ม ออมหอม เรื่อยเจื่อย ราบคาบ



## เกม “เนื้อคู่อยู่ที่ไหน”

### จุดประสงค์

เพื่อให้นักเรียนจำแนกลักษณะและประเภทของคำซ้อนได้ถูกต้อง

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นครูเปิด PowerPoint นักเรียนช่วยกันดูคำจำนวน 20 คำซึ่งเป็นคำที่มีความหมายเหมือนกัน คล้ายกัน ตรงข้ามกัน หรือมีความเกี่ยวข้องกัน ให้นักเรียนตามหาเนื้อคู่ของคำเหล่านั้น โดยเขียนคำที่เพิ่มขึ้นมาจากกระดาษที่ครูแจกให้ โดยกลุ่มที่สามารถบอกคำซ้อนได้ครบและถูกต้องก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ นักเรียนที่ตอบถูกทุกข้อจะได้รับการดุษฎี 1 ใบ อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

หน้าไหว้	ขวัญหนี	ดีฝ่อ	สาร
แก่น	ข้าวยาก	นาวา	มาย
เกะกะ	ท่ามา	กาไก่	หมากแพง
เหนื่อย	ช้วนา	ห้องหอ	เรียบ
ผู้หลัก	ข้าเก่า	ตั้ง	รามไห
ตั้ง	หมูหมา	พกลม	ค้าขาย
ราบ	เรือแพ	ตาปี	หน่าย
รู้จัก	เคราะห์หาม	เต่าเลี้ยง	ผู้ใหญ่
ถ้ายขาม	บ้านช่อง	ระราน	ยามร้าย
โกหก	มาก	มักคูน	หลังหลอก

**แบบทดสอบ เรื่อง คำซ้อน**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. คำซ้อนมีความหมายว่าอย่างไร
  - ก. คำที่เกิดจากการนำคำมูลตั้งแต่ 2 คำขึ้นไปมารวมกัน เกิดเป็นคำใหม่มีความหมายใหม่ขึ้น
  - ข. คำที่เกิดจากการสร้างคำโดยนำคำที่มีความหมายเหมือนกัน คล้ายกัน หรือตรงข้ามกัน
  - ค. การนำคำประเภทเดียวกัน ชนิดเดียวกันมาซ้ำ ๆ กัน
  - ง. ไม่มีข้อถูก
2. ข้อใดเป็นคำซ้อนทุกคำ
  - ก. ชั่วดี ถิ่นห่าง ทางลัด
  - ข. มิตรชิด ติดตั้ง สั่งเสีย
  - ค. ตกอับ ทรัพย์สิน กินนอน
  - ง. แปรเปื้อน เข้มงวด กวดขัน
3. คำซ้อนในข้อใดที่เป็นคำไทยกับคำภาษาอื่นทุกคำ
  - ก. รูปถ่าย รูปวาด
  - ข. เสื่อสาด บอบซ้ำ
  - ค. ซีดเขียน มัวหมอง
  - ง. แบบแปลน เขียวขจี
4. ข้อใดไม่ใช่คำซ้อน
  - ก. ขำขัน คำจูน เสื้อผ้า
  - ข. ปัดกวาด เช็ดถู อบรม
  - ค. รูปร่าง แก้วไข ทรัพย์สิน
  - ง. คอหอย หมอดู บ้านพัก

5. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใดไม่ใช่คำซ้อนทุกคำ

- ก. มีเรื่องหนักหนาอะไรก็ขอให้หนักแน่น
- ข. พ่อก้าวกายเรื่องการเรียนทำให้ลูกก้าวร้าว
- ค. จะถูกผิดอย่างไร ก็ต้องตัดสินใจให้ถูกต้อง
- ง. เขาติดต่อมาว่ายังติดขัดเรื่องการเงินอยู่มาก

6. ข้อความต่อไปนี้มีคำซ้อนกี่คำ

“การระเบิดของภูเขาไฟทำให้หินร้อนจากใต้พิภพดันตัวขึ้นมาเหนือผิวโลก ก่อให้เกิดคลื่นยักษ์ถาโถมเข้าทำลายบ้านเรือนและชีวิต ท้องทะเลปั่นป่วน ท้องฟ้ามีดมืด ทำให้ผู้คนหวาดกลัวคิดว่าโลกจะแตก”

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

7. ข้อใดไม่มีคำซ้อน

- ก. กินข้าวเสร็จแล้วต้องช่วยกันเก็บถ้วยชามให้เรียบร้อย
- ข. ประชาชนกำลังยึดแย้งกันซื้อเสื้อเหลืองที่เมืองทองธานี
- ค. เด็กวัยรุ่นทุกวันนี้ชอบกินเหล้าเมายาประพุดิตนเหลวแหลก
- ง. รัฐบาลยอมให้ราคาน้ำมันลอยตัวได้จึงทำให้น้ำมันมีราคาแพง

8. ข้อใดเป็นคำซ้อนทุกคำ

- ก. ซ้ำซ้อน ซ้อนรูป ซักฟอก
- ข. ถ่องแท้ ถี่ถ้วน ถากถาง
- ค. ปีบคั้น เบียดเบียน เบาความ
- ง. แปรผัน เป่าหู โปรงปราย

9. คำซ้อนในข้อใดมีความหมายอยู่ที่คำต้นและคำท้าย

- ก. จมูกจปาก สะกิดสะเกา
- ข. ขโมยขโจร ถ้วยชามรามไห
- ค. เกะกะระราน ว่านอนสอนง่าย
- ง. ผลหมากรากไม้ ถูกขังยามยามตี



10. คำซ้อนในข้อใดมีความหมายกว้างขึ้น

- ก. โอ้เอ้ ครุบา โดงเตง
- ข. ข้าวปลา ฟัน้อง เสื้อผ้า
- ค. เดียวดาย วอแวน ฝรั่ง
- ง. กัดกัน สอดแนม สึกหรอ



**(เฉลย) ใบงานที่ 4 เรื่อง คำซ้อน**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

ข่มเหง ตีนลิกหนาบง จุกจิก ทิ้งขว้าง เท็จจริง รุ่งรัง เอะอะ สดใส คลอนแคลน หักห้าม ดูแล  
 อีลุ่ยฉุยแฉก วุ้ยว้าย เปะปะ บาปบุญ ปกครอง โคลงเคลง เสื่อสาด อ้วนผอม จริงจัง ผูกพัน ชัดแย้ง  
 จู้จี้ ยากง่าย ใช้จ่าย สูงต่ำ ถูกแพง เฮฮา ชูซ่า หัวเหอ ชั่วดีถี่ห่าง เลือกสรร เร็วช้า อบอ้าว ลูกหลาน  
 แจกแจง จับจอง

คำซ้อนเพื่อความหมาย		คำซ้อนเพื่อเสียง
คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำที่มี ความหมายทำนองเดียวกัน	คำซ้อนที่ประกอบด้วยคำที่มี ความหมายตรงข้ามกัน	
ข่มเหง ทิ้งขว้าง สดใส ดูแล ปกครอง เสื่อสาด ผูกพัน ชัดแย้ง ใช้จ่าย เลือกสรร อบอ้าว ลูกหลาน แจก แจง จับจอง	ตีนลิกหนาบง เท็จจริง บาปบุญ อ้วนผอม ยากง่าย สูงต่ำ ถูกแพง ชั่วดีถี่ห่าง เร็วช้า	จุกจิก รุ่งรัง เอะอะ คลอนแคลน หักห้าม อีลุ่ยฉุยแฉก วุ้ยว้าย เปะปะ โคลงเคลง จริงจัง จู้จี้ เฮฮา ชูซ่า หัวเหอ

(เฉลย) เกม “เนื้อคู่อยู่ที่ไหน”

หน้าไหว้ <u>หลังหลอก</u>
แก่น <u>สาร</u>
เกะกะ <u>ระราน</u>
เหน้อย <u>หน่าย</u>
ผู้ <u>หลัก</u> ผู้ใหญ่
ตั้ง <u>ตั้ง</u>
ราบ <u>เรียบ</u>
รู้จัก <u>มักคุ้น</u>
ถั่ว <u>ขาม</u> รามไห
โก <u>หก</u> พกลม
ขวัญ <u>หนี</u> ดีฝ่อ
ข้าว <u>ยาก</u> หมากแพง
ทำ <u>มา</u> หากิน
ช้วน <u>า</u> ตาปี
ข้า <u>เก่า</u> เต่าเลี้ยง
หมู <u>หมาก</u> ไก่
เรือ <u>แพ</u> นาวา
เคราะห์ <u>หามา</u> มร้าย
บ้าน <u>ช่อง</u> ห้องหอ
มาก <u>มาย</u>

**(เฉลย) แบบทดสอบ เรื่อง คำซ้อน**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้อน**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

ข้อ	คำตอบที่ถูกต้อง	คำอธิบาย
1.	ข.	คำซ้อน หมายถึง คำที่เกิดจากการสร้างคำโดยนำคำที่มีความหมายเหมือนกัน คล้ายกัน หรือตรงข้ามกัน
2.	ง.	แปดเปื้อน เข้มงวด กวดขัน เป็นคำซ้อนเพื่อความหมายทุกคำ
3.	ง.	แบบ (ไทย) + แพลน (อังกฤษ) , เขียว (ไทย) + ขจี (เขมร)
4.	ง.	คอหอย หมอดู บ้านพัก เป็นคำประสม
5.	ข.	ก้าวก่ายเป็นคำซ้อนเพื่อเสียง ส่วนก้าวร้าวเป็นคำประสม
6.	ค.	มี 6 คำ ได้แก่ ภาโถม บ้านเรือน ปั่นป่วน มีดมืด ผู้คน และหวาดกลัว
7.	ง.	ก. คำซ้อน ได้แก่ ถ้วยชาม ข. คำซ้อน ได้แก่ ย้อยแย่ง ค. คำซ้อน ได้แก่ เหลวแหวก ส่วน ง. มีคำประสม 2 คำ ได้แก่ น้ำมัน และลอยตัว
8.	ข.	ถ่องแท้ ถึถ้วน ถากถาง เป็นคำซ้อนเพื่อความหมายและเพื่อเสียง
9.	ง.	ผลหมากรากไม้ ⇨ ผลไม้ ฤกษ์งามยามดี ⇨ ฤกษ์ดี
10.	ข.	ข้าวปลา ไม่ได้หมายถึงเฉพาะข้าวกับปลา แต่รวมถึงอาหารทั่วไป พี่น้อง ไม่ได้หมายถึงเฉพาะพี่กับน้อง แต่รวมถึงญาติทั้งหมด เสื้อผ้า ไม่ได้หมายถึงเฉพาะเสื้อกับผ้า แต่รวมถึงเครื่องนุ่งห่ม

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 4**  
**ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา**

รหัสวิชา ท33102	วิชา ภาษาไทย	กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	ภาคเรียนที่ 2	เวลา 3 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำซ้ำ		
ชื่อผู้สอน นายธรรมกิริติ บวบมี		โรงเรียนกมลไกรลาศวิทยา จ.สุโขทัย

---

**1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด**

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ท 4.1 ม.4-6/6 อธิบายและวิเคราะห์หลักการสร้างคำในภาษาไทย

**2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด**

คำซ้ำ เป็นการสร้างคำชนิดหนึ่งของไทย โดยการนำคำมูลที่เป็นคำเดียวกันมากล่าวซ้ำโดยมีเครื่องหมายไม่ยมก (๓) กำกับไว้ท้ายคำนั้น หรืออาจมีการเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์เพื่อเล่นคำ การศึกษาเกี่ยวกับความหมายของคำซ้ำ ประเภทของคำซ้ำ ลักษณะของคำซ้ำ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำคำซ้ำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

**3. จุดประสงค์การเรียนรู้**

**ด้านความรู้ (K)**

นักเรียนอธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของคำซ้ำได้ถูกต้อง

**ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)**

นักเรียนจำแนกคำซ้ำแต่ละประเภทได้ถูกต้อง

**ด้านคุณลักษณะ (A)**

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

#### 4. สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้แกนกลาง

คำซ้ำ

สารการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### 6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 6.1 มีวินัย
- 6.2 ใฝ่เรียนรู้
- 6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 6.4 รักความเป็นไทย

#### 7. หลักฐานการเรียนรู้ (ภาระงาน/ชิ้นงาน)

- 7.1 ใบงานที่ 5 เรื่อง คำซ้ำ
- 7.2 เกม “ชุดคำถามเกี่ยวกับคำซ้ำ”

#### 8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)

##### ขั้นที่ 1 ทบทวนความรู้เดิม

1. ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียน รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง คำซ้ำ
3. ครูสนทนากับนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับคำซ้ำ โดยใช้คำถามดังนี้
  - 3.1 คำซ้ำคืออะไร มีลักษณะอย่างไร
  - 3.2 คำซ้ำมีกี่ประเภท อะไรบ้าง
  - 3.3 ให้นักเรียนยกตัวอย่างคำซ้ำ ประเภทละ 3 คำ

## ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อนคละกัน
2. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเรื่องคำซ้ำ จากใบความรู้
3. ให้นักเรียนอ่านคำจากบัตรคำ เช่น 1) เปรี้ยวเปรี้ยว 2) ซ้ำ ๆ 3) นานา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสังเกตคำแต่ละคำว่ามีลักษณะเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันเขียนคำจากบัตรคำที่กำหนดให้ว่าคำใดบ้างที่เป็นคำซ้ำลงในกระดาษที่ครูแจกให้

## ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

นักเรียนทำกิจกรรมในใบงานที่ 5 คำซ้ำ

## ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับกลุ่มโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

นักเรียนเล่นเกม “ชุดคำถามเกี่ยวกับคำซ้ำ” ครูชี้แจงวิธีการเล่นเกม เกณฑ์การตัดสิน การให้รางวัล โดยนักเรียนจะต้องปรึกษา แลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจกับสมาชิกในกลุ่ม ช่วยกันหาคำตอบ ปฏิบัติตามวิธีการเล่นเกมเพื่อเรียนรู้คำซ้ำ โดยกลุ่มที่สามารถตอบได้ครบ รวดเร็วและถูกต้องก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ตอบถูกมากกว่า 7 ข้อขึ้นไปจะได้รับการดลุ่ม อภิปรายผลหลังการเล่นเกม

## ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง คำซ้ำ ลงในกระดาษนำเสนอในรูปแบบแผนภาพ ตกแต่งให้สวยงาม

## ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและหรือการแสดงผลงาน

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานเรื่อง คำซ้ำ ที่เป็นแผนภาพไปติดที่ผนังห้องเรียน สลับกันวิจารณ์ผลงาน ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

## ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง คำซ้ำ

## 9. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง คำซ้ำ
2. ใบงานที่ 5 เรื่อง คำซ้ำ
3. แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง คำซ้ำ

## 4. เกม “ชุดคำถามเกี่ยวกับคำซ้ำ”

## แหล่งเรียนรู้

1. พยางค์และคำ (ที่มา : <https://sites.google.com/site/naneerun/phyangkh-aeakha>)

2. คำซ้ำ (ที่มา : <https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/1734>)

## 10. การวัดและประเมินผล

ประเด็น	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้าน K	นักเรียนอธิบายความหมายและประเภทของคำซ้ำได้ถูกต้อง	แบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน เรื่อง คำซ้ำ	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน P	นักเรียนจำแนกคำซ้ำแต่ละประเภทได้ถูกต้อง	ใบงานที่ 5 เรื่อง คำซ้ำ	70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน
ด้าน A	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล/รายกลุ่ม	ระดับ 2 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

## 11. กิจกรรมเสนอแนะ

-



## บันทึกหลังการสอน

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อหน่วย เรียนรู้หลัก ประจักษ์ภาษา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ คำซ้ำ

## 1. ผลการจัดการเรียนการสอน

## 1.1 ด้านความรู้ (K)

.....

.....

.....

## 1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

## 1.3 ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

.....

## 2. ปัญหาการจัดการเรียนการสอน

.....

.....

.....

## 3. แนวทางแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายธรรมเกียรติ บาบมี)

ครูผู้สอน

ชั้น ม.6/.....

## แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายบุคคล

ที่	ชื่อ - สกุล	กลุ่ม	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม	ระดับคุณภาพ
			ความสนใจ (3)	การแสดงความคิดเห็น (3)	การยอมรับฟังผู้อื่น (3)	การตอบคำถาม(3)	ทำงานที่ได้รับมอบหมาย (3)		

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมเกียรติ บวบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

## แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมรายกลุ่ม

ชั้น ม.6/... กลุ่มที่....

ที่	ชื่อ - สกุล (สมาชิกในกลุ่ม)	พฤติกรรมในชั้นเรียน					รวม
		ความร่วมมือภายในกลุ่ม (3)	การเข้าร่วมกิจกรรม (3)	ความรับผิดชอบในหน้าที่ (3)	การช่วยเหลือกันในกลุ่ม (3)	การแข่งขันตอบคำถาม (3)	
1							
2							
3							
4							
5							
คะแนนรวม/5							
ระดับคุณภาพ							

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายธรรมเกียรติ บาบมี)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. ....

เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน		เกณฑ์การประเมิน	
		ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
3	หมายถึง ดี (แสดงพฤติกรรมมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไป)	ดี	ได้คะแนนรวม 12 – 15 คะแนน
2	พอใช้ (แสดงพฤติกรรม 2-3 ครั้ง)	พอใช้	ได้คะแนนรวม 8 – 11 คะแนน
1	ปรับปรุง (แสดงพฤติกรรม 1 ครั้ง)	ปรับปรุง	ได้คะแนนรวม 5 – 7 คะแนน

\*\*หมายเหตุ : ต้องได้ระดับคุณภาพพอใช้ขึ้นไปจึงจะผ่านเกณฑ์\*\*

## ใบความรู้ เรื่อง คำซ้ำ

### หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

คำซ้ำ เป็นการสร้างคำขึ้นใหม่จากคำมูล โดยการนำคำมูลคำเดียวกันมากล่าวซ้ำ ความหมายของคำซ้ำอาจเหมือนคำมูลเดิม หรืออาจมีน้ำหนักมากขึ้นหรือเบาลง หรือแสดงความเป็นพหูพจน์

#### ลักษณะของคำซ้ำ

1. นำคำมากล่าวซ้ำกัน โดยใช้เครื่องหมาย ไม้ยมก (ฯ) เช่น

ฉันมีเพื่อน ๆ เป็นคนต่างจังหวัด

ฉันเห็นเธอพูด ๆ อยู่那儿แหละ

2. นำคำซ้ำกัน โดยเปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ เพื่อเน้นความหมาย เช่น ช่วยสวย ดีดี

เจ็บใจเจ็บใจ

คุณแม่ของฉันใจดีใจดี

อยู่ ๆ ก็โดนเทเจ็บใจเจ็บใจ

#### ชนิดของคำซ้ำ

คำนาม เช่น สาว ๆ หลาน ๆ เด็ก ๆ เพื่อน ๆ

คำสรรพนาม เช่น เรา ๆ ท่าน ๆ เขา ๆ เธอ ๆ

คำกริยา เช่น นั่ง ๆ นอน ๆ เดิน ๆ ดู ๆ

คำวิเศษณ์ เช่น แดง ๆ สูง ๆ หล่อ ๆ หวาน ๆ

คำบุพบท เช่น ใต้ ๆ กลาง ๆ บน ๆ ข้าง ๆ

คำสันธาน เช่น ทั้ง ๆ ที่ ราว ๆ กับ เหมือน ๆ อย่างไร ๆ

คำอุทาน เช่น โถ่ ๆ เฮ้ย ๆ โฮ่ ๆ โอ๊ะ ๆ

#### ความหมายของคำซ้ำ

1. บอกความหมายเป็นพหูพจน์ แสดงถึงจำนวนมากกว่าหนึ่ง เช่น

เด็ก ๆ ไปโรงเรียน

หนุ่ม ๆ กำลังเล่นฟุตบอล

2. บอกความหมายแยกจำนวน แยกเป็นส่วน เช่น

ทำให้เสร็จเป็นอย่าง ๆ ไป

ครูตรวจการบ้านนักเรียนเป็นคน ๆ

3. บอกความหมายเน้น เช่น

ผ้าดี ๆ อย่างนี้หาซื้อไม่ได้

ไข่เจียวจานนี้รสชาติเค็มเค็ม

4. บอกความหมายเบาลง เช่น

ฉันไม่ได้ตั้งใจมอง รู้แต่ว่าเขาหน้าตาคล้าย ๆ ดารา

เขายังโกรธ ๆ ฉันอยู่กับเรื่องเมื่อวานนี้

5. บอกความหมายไม่แน่นอน เช่น

เธอมาหาฉันแต่เช้า ๆ หน่อย

เขาเดินอยู่แถว ๆ โรงเรียน

6. คำคำทำให้เกิดความหมายใหม่ เช่น

อยู่ ๆ ก็ลุกขึ้นกระโดด (ไม่มีสาเหตุ)

ของพื้น ๆ อย่างนี้ใครก็ทำได้ (ของธรรมดา)

### ข้อยกเว้น

คำที่มีเสียงซ้ำกันบางคำก็ไม่ใช่คำซ้ำ เช่น นานา จะจะ เวลาเขียนจะใช้ไม่ย่ยมกซ้ำไม่ได้

➤ เรื่องแบบนี้ต่างคนต่างคิดมันนานาจิตตัง

➤ ฉันเห็นจะจะว่าเธอกำลังขโมยของ



## เกม “ชุดคำถามเกี่ยวกับคำซ้ำ”

### จุดประสงค์

1. อธิบายความหมาย ลักษณะ และประเภทของคำซ้ำได้ถูกต้อง
2. จำแนกคำซ้ำแต่ละประเภทได้ถูกต้อง

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน จากนั้นครูเปิด PowerPoint ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับคำซ้ำต่อไปนี้จำนวน 10 ข้อ โดยกลุ่มที่สามารถตอบได้ครบ รวดเร็วและถูกต้องก่อนจะเป็นกลุ่มที่ชนะเลิศ สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2 3 และ 4 จะได้รับคะแนน 8 6 และ 4 คะแนนตามลำดับ และกลุ่มที่ตอบถูกมากกว่า 7 ข้อขึ้นไปจะได้รับการดลุ่ม อภิปรายผลหลังการเล่นเกมน

1) “คำที่มีไม้ยมกกำกับท้ายคำเท่านั้นจึงจะเรียกว่าคำซ้ำ” เป็นคำกล่าวที่ถูกหรือผิด

2) ประเภทของคำซ้ำมีกี่ประเภท ได้แก่อะไรบ้าง

3) คำซ้ำประเภทเปลี่ยนเสียงนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงเสียงใด

4) จงเขียนประโยคที่ว่า “ฉันเห็นจะจระเข้ทำผิดต่างต่างนานา อีกทั้งยังทำอะไร ลวกลวกแบบส่งส่งอีกด้วย” ให้ถูกต้อง และรวดเร็วที่สุด

5) จากประโยคต่อไปนี้มีคำซ้ำทั้งหมดกี่คำ คำว่าอะไรบ้าง “ฉันเห็นรถชนกันจะจะไม่ มีอารมณ์อยากเดินห้างแล้วทั้งที่ของก็ช่วยสวยแถมสตูดิโอตั้งคึกคักยิ่งพอมิ”

6) จงยกตัวอย่างคำซ้ำแบบเปลี่ยนเสียงมาจำนวน 5 คำให้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด

7) จากประโยค “ข้อสอบวิชาภาษาไทยหุ้ หุ้ มาก” คำว่า “หุ้ หุ้” หมายถึงอะไร

8) จงแต่งประโยคจากคำว่า “เหน้อยเหน้อย” จำนวน 1 ประโยค

9) จงยกตัวอย่างคำซ้ำประเภทเปลี่ยนเสียง 1 คำพร้อมแต่งประโยค 1 ประโยค

10) ประโยคที่ว่า “เขาจะไปดูที่ที่นนทบุรี” มีคำซ้ำหรือไม่ เพราะเหตุใด

แบบทดสอบ เรื่อง คำซ้ำ  
 หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ  
 รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดไม่ใช่คำซ้ำ

- ก. งู ๆ นานา
- ข. เร็ว ๆ เบา ๆ
- ค. อยู่ ๆ พलग ๆ
- ง. ดีดี ค้าวขาว

2. ข้อใดไม่มีคำซ้ำ

- ก. หลานหลานคุณยายน่ารักทุกคน
- ข. คนรวยคือคนที่รู้จักพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่
- ค. ผมเธอดำดำใช้อะไรบำรุงผม
- ง. เนื้อวัวย่างทุบทุบสักหน่อยทำให้ทานง่าย

3. คำซ้ำข้อใดไม่เป็นพหูพจน์

- ก. เดินมากับญาติ ๆ
- ข. เป็นห่วงลูก ๆ จึงต้องมา
- ค. เขาชอบนั่งกับพี่ ๆ
- ง. ถึงจะโต ๆ กันแล้วก็อดห่วงไม่ได้

4. คำซ้ำในข้อใดที่มีความหมายเบาหรืออ่อนลง

- ก. ไปพอให้เขาเห็น ๆ หน้า
- ข. นอนเล่นไปพलग ๆ ก่อน
- ค. เขาให้ฉันแต่ของพื้น ๆ
- ง. เขาทำได้ไล่ ๆ กับเพื่อน

5. คำที่ขีดเส้นใต้ข้อใดไม่ควรใช้ไม้ยมกแทนคำเพื่อให้เป็นคำซ้ำ

- ก. คนใช้หนาวจนตัวสั่นริกริก
- ข. ทุกทุกคนก็ชอบความสวยงาม
- ค. คนคนนี้ไว้ใจไม่ได้
- ง. เขาควรจะพูดกันซึ่งซึ่งหน้า



6. ข้อใดใช้ไม้ยมกไม่ถูกต้อง

- ก. ฉันพบเขาตอนมีด ๆ เลยไม่เห็นจะ ๆ
- ข. เธอนี้ความรู้กึ่ง ๆ ปลา ๆ ทำอะไรก็ลวก ๆ ไป
- ค. นางงามปีนีสาว ๆ สวย ๆ ทั้งนั้นเลย
- ง. วัน ๆ เธอไม่ทำอะไรเอาแต่นั่ง ๆ นอน ๆ

7. คำซ้ำข้อใดมีการเปลี่ยนความหมายใหม่โดยไม่มีเค้าของความหมายเดิม

- ก. ดำ ๆ
- ข. จด ๆ จ้อง ๆ
- ค. ฟั่น ๆ
- ง. อด ๆ อยาก ๆ

8. คำซ้ำข้อใดมีความหมายเป็นพหูพจน์

- ก. น่าเสียดายคนดี ๆ อย่างคุณ
- ข. สิ้นค้าราคาถูก ๆ คนชอบซื้อ
- ค. ไม่น่าคบคนบ้า ๆ อย่างนั้นเลย
- ง. เพื่อน ๆ ชอบวิชาภาษาไทยกันทั้งนั้น

9. คำซ้ำข้อใดแสดงอาการต่อเนื่อง

- ก. ฉันรู้เรื่องนี้พอเลา ๆ
- ข. เธอทำงานลวก ๆ พอให้เสร็จ
- ค. อาจารย์สอน ๆ ไปก็ให้นักเรียนทำการบ้าน
- ง. นักเรียนจะรู้แคง ๆ ปลา ๆ ไม่ได้นะ

10. คำซ้ำในข้อใดมีความหมายเปลี่ยนไปจากเดิมสิ้นเชิง

- ก. คุณแม่ชอบตีม้าเย็น ๆ
- ข. ตอนเช้า ๆ อากาศเย็นสบาย
- ค. ห้องมันแคบนั่งชิด ๆ กันหน่อย
- ง. พ่อสัญญาว่าจะให้รางวัล ไป ๆ ก็ลืม

(เฉลย) ใบงานที่ 5 เรื่อง คำซ้ำ

หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ

รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

พี่ ๆ น้อง ๆ ดีดี สาว ๆ บ้านบ้าน หนุ่ม ๆ อิ่มอิ่ม เด็ก ๆ เร็วเร็ว เกือบ ๆ เปรี้ยวเปรี้ยว เปื้อเปื้อ  
ราว ๆ ซ้อบซอบ กล้วย ๆ ฮิ้วฮิว ไหน ๆ พอดี ๆ พ่อมพอม ดีใจดีใจ

คำซ้ำไม่เปลี่ยนเสียง	คำซ้ำเปลี่ยนเสียง
พี่ ๆ	ดีดี
น้อง ๆ	บ้านบ้าน
สาว ๆ	อิ่มอิ่ม
หนุ่ม ๆ	เร็วเร็ว
เด็ก ๆ	เปรี้ยวเปรี้ยว
เกือบ ๆ	เปื้อเปื้อ
ราว ๆ	ซ้อบซอบ
กล้วย ๆ	ฮิ้วฮิว
ไหน ๆ	พ่อมพอม
พอดี ๆ	ดีใจดีใจ

**(เฉลย) เกม “ชุดคำถามเกี่ยวกับคำซ้ำ”**

คำถาม	คำตอบ
1. “คำที่มีไม้ยมกกำกับท้ายคำเท่านั้นจึงจะเรียกว่าคำซ้ำ” เป็นคำกล่าวที่ถูกหรือผิด	<u>ตอบ</u> ผิด เพราะคำซ้ำมีหลายประเภทที่ไม่จำเป็นต้องมีไม้ยมกกำกับท้ายคำก็ได้
2. ประเภทของคำซ้ำมีกี่ประเภท ได้แก่อะไรบ้าง	<u>ตอบ</u> 2 ประเภท คือ 1) คำซ้ำไม่เปลี่ยนเสียง 2) คำซ้ำเปลี่ยนเสียง
3. คำซ้ำประเภทเปลี่ยนเสียงนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงเสียงใด	<u>ตอบ</u> เปลี่ยนเสียงวรรณยุกต์ให้คำใดคำหนึ่งเสียงสูงขึ้น
4. จงเขียนประโยคที่ว่า “ฉันเห็นจะจจะว่าเขาทำผิดต่างต่างนานา อีกทั้งยังทำอะไรลวกลวกแบบส่งส่งอีกด้วย” ให้ถูกต้อง และรวดเร็วที่สุด	<u>ตอบ</u> เขียนได้เป็น “ฉันเห็นจะจจะว่าเขาทำผิดต่าง ๆ นานา อีกทั้งยังทำอะไรลวก ๆ แบบส่ง ๆ อีกด้วย”
5. จากประโยคต่อไปนี้มีคำซ้ำทั้งหมดกี่คำ คำว่าอะไรบ้าง “ฉันเห็นรถชนกันจะจะ ไม่มีอารมณ์อยากเดินห้างแล้วทั้งที่ของก็ช่วยสวยแถมสตูดังสตูดังก็ยังมี”	<u>ตอบ</u> 3 คำ ได้แก่คำว่า 1) จะจะ 2) ช่วยสวย 3) สตูดัง
6. จงยกตัวอย่างคำซ้ำแบบเปลี่ยนเสียงมาจำนวน 5 คำให้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด	<u>ตอบ</u> ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน ให้กลุ่มที่ตอบถูกต้องและเร็วที่สุด
7. จากประโยค “ข้อสอบวิชาภาษาไทยหฺมู ๆ มาก” คำว่า “หฺมู ๆ” หมายถึงอะไร	<u>ตอบ</u> ง่าย สะดวก
8. จงแต่งประโยคจากคำว่า “เหนื่อยเหนื่อย” จำนวน 1 ประโยค	<u>ตอบ</u> ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน ให้กลุ่มที่ตอบถูกต้องและเร็วที่สุด
9. จงยกตัวอย่างคำซ้ำประเภทเปลี่ยนเสียง 1 คำ พร้อมแต่งประโยค 1 ประโยค	<u>ตอบ</u> ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน ให้กลุ่มที่ตอบถูกต้องและเร็วที่สุด
10. ประโยคที่ว่า “เขาจะไปดูที่ที่นนทบุรี” มีคำซ้ำหรือไม่ เพราะเหตุใด	<u>ตอบ</u> ไม่ถือเป็นคำซ้ำ เพราะที่ตัวแรกเป็นที่ดิน ที่ตัวที่สองเป็นคำประพันธ์สรรพนาม

**(เฉลย) แบบทดสอบ เรื่อง คำซ้ำ**  
**หน่วยที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำซ้ำ**  
**รายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท33102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

ข้อ	คำตอบที่ถูกต้อง	คำอธิบาย
1.	ก.	งู ๆ เป็นคำซ้ำที่ไม่มีเค้าความหมายเดิม ส่วน นานา เป็นคำมูล
2.	ข.	คนรวยคือคนที่รู้จักพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ ไม่มีคำซ้ำ
3.	ง.	ถึงจะโต ๆ กันแล้วก็อดห่วงไม่ได้ เป็นความหมายไม่จำกัดแน่นอน
4.	ข.	นอนเล่นไปพลาง ๆ ก่อน (พลาง ๆ แปลว่า ในระยะเวลาเดียวกัน)
5.	ง.	เขาควรจะพูดกันซึ่งซึ่งหน้า ซึ่งซึ่ง เป็นคำที่ไม่ควรเขียนไ้มย้มก
6.	ก.	ฉันพบเขาตอนมืด ๆ เลยไม่เห็นจะ ๆ แก๊ไขเป็น ฉันพบเขาตอนมืด ๆ เลยไม่เห็นจะจะ
7.	ค.	พื้น ๆ หมายถึง ธรรมดา, เรียบ ๆ, ไม่ฉูดฉาด ส่วน พื้น หมายถึง ส่วนราบ ด้านหน้า ด้านนอก หรือด้านบนของสิ่งที่เป็นผืน หรือแผ่น
8.	ง.	เพื่อน ๆ ชอบวิชาภาษาไทยกันทั้งนั้น (เพื่อน ๆ = เพื่อนหลายคน)
9.	ค.	อาจารย์สอน ๆ ไปก็ให้นักเรียนทำการบ้าน (สอนมานานแล้ว ตอนนี้ก็ยังสอนอยู่)
10.	ง.	พ่อสัญญาว่าจะให้รางวัล ไป ๆ ก็ลืม (ไป ๆ หมายถึง ในที่สุด ผลสุดท้าย มักใช้คู่กับ มา ๆ เป็น ไป ๆ มา ๆ)

ภาคผนวก ง ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์  
ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน



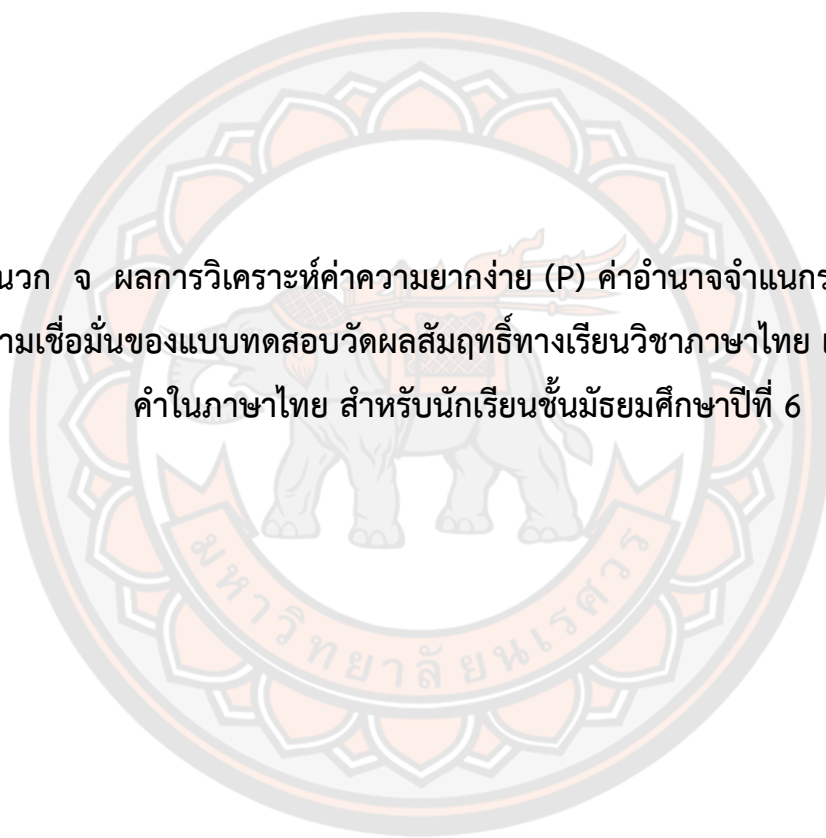
ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

แบบทดสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 14 (ต่อ)

แบบทดสอบข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
24	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ย IOC				1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และ  
ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้าง  
คำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6





ตาราง 15 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 ข้อ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบที่
1	0.80	0.20	ตัดทิ้ง	-
2	0.70	0.15	ตัดทิ้ง	-
3	0.60	0.40	ใช้ได้	ข้อที่ 1
4	0.70	0.15	ตัดทิ้ง	-
5	0.80	0.40	ใช้ได้	ข้อที่ 2
6	0.60	-0.05	ตัดทิ้ง	-
7	0.70	0.05	ใช้ได้	ข้อที่ 3
8	0.60	0.30	ใช้ได้	ข้อที่ 4
9	0.70	0.15	ตัดทิ้ง	-
10	0.80	0.30	ตัดทิ้ง	-
11	0.50	0.45	ใช้ได้	ข้อที่ 5
12	0.60	0.60	ใช้ได้	ข้อที่ 6
13	0.50	0.40	ใช้ได้	ข้อที่ 7
14	0.50	0.70	ใช้ได้	ข้อที่ 8
15	0.70	0.35	ใช้ได้	ข้อที่ 9
16	0.70	0.30	ใช้ได้	ข้อที่ 10
17	0.80	-0.05	ตัดทิ้ง	-
18	0.60	0.50	ใช้ได้	ข้อที่ 11
19	0.40	0.75	ใช้ได้	ข้อที่ 12
20	0.50	0.25	ใช้ได้	ข้อที่ 13
21	0.80	0.30	ตัดทิ้ง	-
22	0.60	0.55	ใช้ได้	ข้อที่ 14
23	0.60	0.15	ตัดทิ้ง	-
24	0.60	0.70	ใช้ได้	ข้อที่ 15

ตาราง 15 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ	ใช้เป็นข้อสอบที่
25	0.40	0.75	ใช้ได้	ข้อที่ 16
26	0.60	0.40	ใช้ได้	ข้อที่ 17
27	0.80	0.25	ใช้ได้	ข้อที่ 18
28	0.80	0.20	ตัดทิ้ง	-
29	0.60	0.50	ใช้ได้	ข้อที่ 19
30	0.60	0.50	ใช้ได้	ข้อที่ 20
31	0.70	0.45	ใช้ได้	ข้อที่ 21
32	0.80	0.30	ใช้ได้	ข้อที่ 22
33	0.64	0.43	ใช้ได้	ข้อที่ 23
34	0.62	0.51	ใช้ได้	ข้อที่ 24
35	0.62	0.75	ใช้ได้	ข้อที่ 25
36	0.52	0.43	ใช้ได้	ข้อที่ 26
37	0.60	0.50	ใช้ได้	ข้อที่ 27
38	0.50	0.65	ใช้ได้	ข้อที่ 28
39	0.59	0.48	ใช้ได้	ข้อที่ 29
40	0.40	0.55	ใช้ได้	ข้อที่ 30

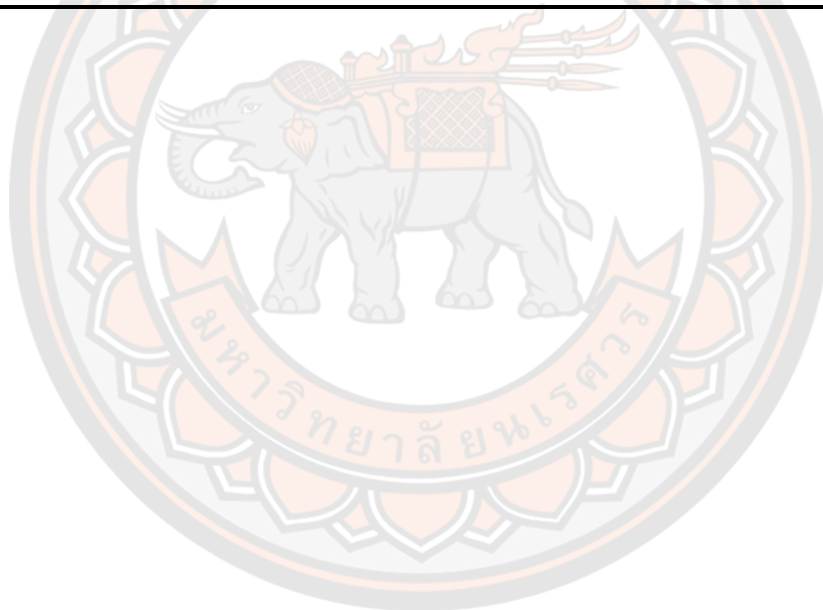
ตาราง 16 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ
1	0.60	0.40	ใช้ได้
2	0.80	0.40	ใช้ได้
3	0.70	0.05	ใช้ได้
4	0.60	0.30	ใช้ได้
5	0.50	0.45	ใช้ได้
6	0.60	0.60	ใช้ได้
7	0.50	0.40	ใช้ได้
8	0.50	0.70	ใช้ได้
9	0.70	0.35	ใช้ได้
10	0.70	0.30	ใช้ได้
11	0.60	0.50	ใช้ได้
12	0.40	0.75	ใช้ได้
13	0.50	0.25	ใช้ได้
14	0.60	0.55	ใช้ได้
15	0.60	0.70	ใช้ได้
16	0.40	0.75	ใช้ได้
17	0.60	0.40	ใช้ได้
18	0.80	0.25	ใช้ได้
19	0.60	0.50	ใช้ได้
20	0.60	0.50	ใช้ได้
21	0.70	0.45	ใช้ได้
22	0.80	0.30	ใช้ได้
23	0.64	0.43	ใช้ได้
24	0.62	0.51	ใช้ได้

ตาราง 16 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผลคุณภาพ
25	0.62	0.75	ใช้ได้
26	0.52	0.43	ใช้ได้
27	0.60	0.50	ใช้ได้
28	0.50	0.65	ใช้ได้
29	0.59	0.48	ใช้ได้
30	0.40	0.55	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย  
เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยทั้งฉบับ เท่ากับ 0.72



ภาคผนวก ฉ ผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา  
(CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

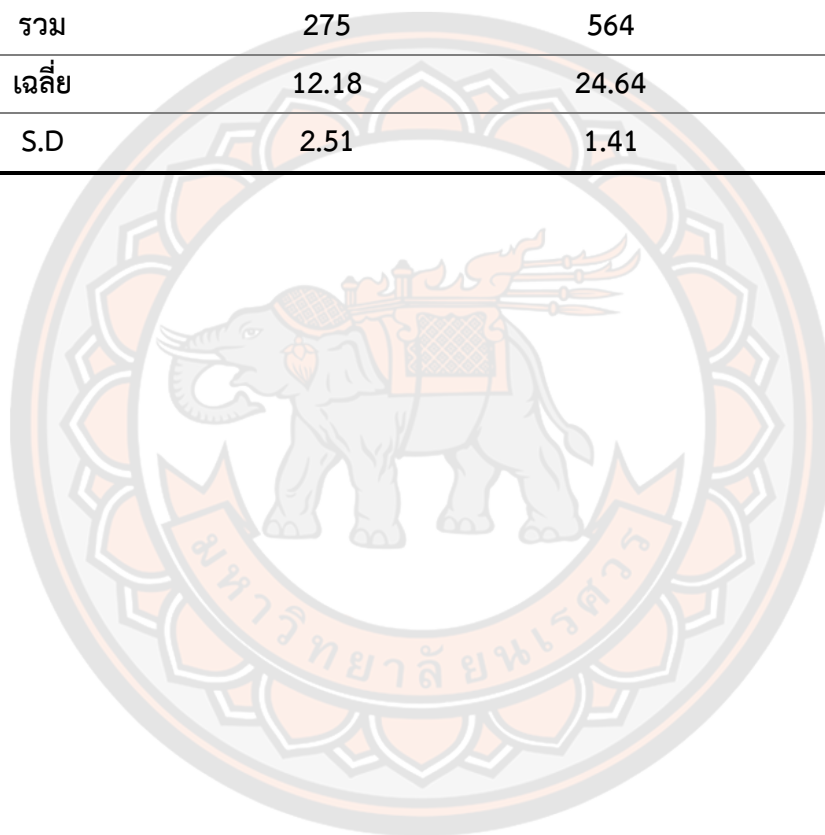


ตาราง 17 แสดงผลคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

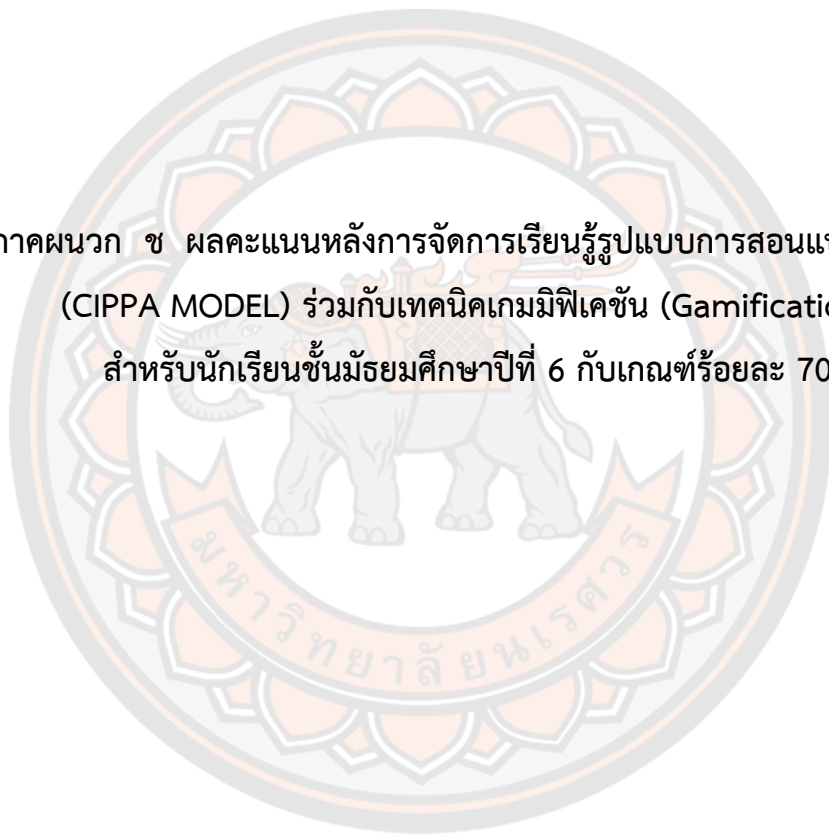
นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	7	22	15
2	15	25	10
3	13	23	10
4	8	26	18
5	12	25	13
6	14	26	12
7	9	26	17
8	11	24	13
9	14	28	14
10	16	25	9
11	10	24	14
12	9	24	15
13	12	25	13
14	14	24	10
15	15	23	8
16	13	25	12
17	12	24	12
18	9	25	16
19	10	22	12
20	14	26	12

ตาราง 17 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน		คะแนนผลต่าง
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	
21	12	25	13
22	11	24	13
23	15	23	8
รวม	275	564	289
เฉลี่ย	12.18	24.64	12.57
S.D	2.51	1.41	2.48



ภาคผนวก ข ผลคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา  
(CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification)  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70



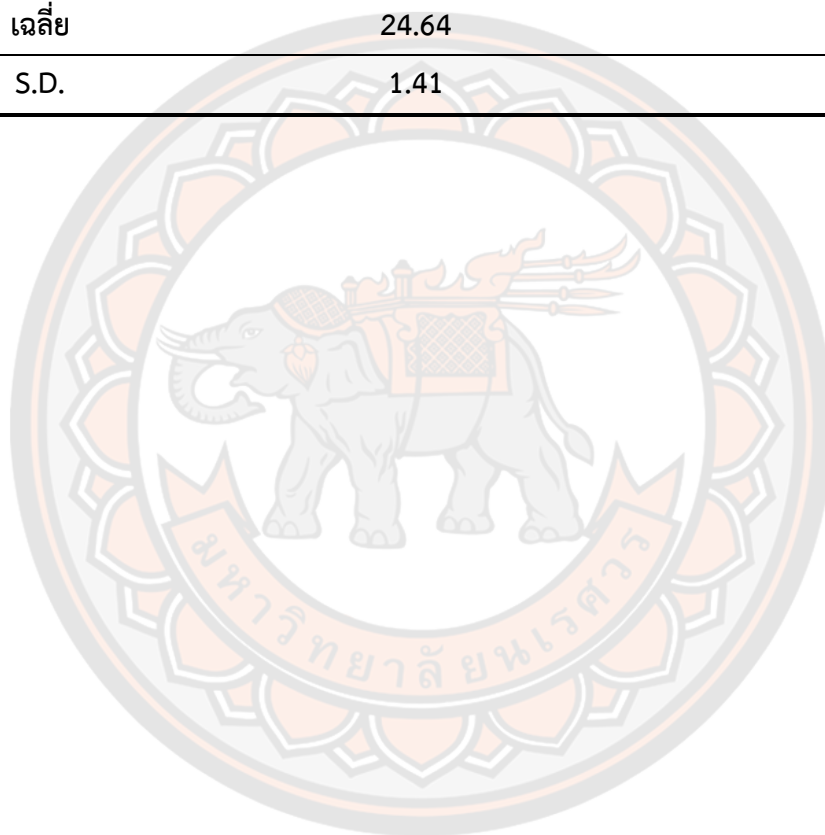


ตาราง 18 แสดงผลคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน (หลังเรียน)	เกณฑ์ร้อยละ 70 (21 คะแนน)
1	22	1
2	25	4
3	23	2
4	26	5
5	25	4
6	26	5
7	26	5
8	24	3
9	28	7
10	25	4
11	24	3
12	24	3
13	25	4
14	24	3
15	23	2
16	25	4
17	24	3
18	25	4
19	22	1
20	26	5

ตาราง 18 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม 30 คะแนน (หลังเรียน)	เกณฑ์ร้อยละ 70 (21 คะแนน)
21	25	4
22	24	3
23	23	2
รวม	564	-
เฉลี่ย	24.64	-
S.D.	1.41	



ภาคผนวก ช แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย  
เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ



**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมายกากบาท (x) ทับข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงใน  
กระดาษคำตอบ

1. ข้อใดมีคำที่ไม่ใช่คำมูลปนอยู่
  - ก. เขาทำแจกันของคุณแม่แตกแตก
  - ข. พ่อลงสมัครเป็นนักการเมือง
  - ค. เก้าอี้ตัวนี้ราคาแพงมาก
  - ง. ชบาซื้อกล้วยเดี่ยวไปให้ลูที่ป่วย
2. คำในข้อใดต่อไปนี้เป็นไม่ใช่คำมูลทั้งหมด
  - ก. ตะกร้า มะม่วง นารี
  - ข. ลูกหลาน ลูกเล่น ลูกไก่
  - ค. แม่น้ำ นักเลง ผู้ดี
  - ง. มะพร้าว สดใส ดวงจันทร์
3. คำมูลในข้อใดไม่ใช่คำไทยแท้
  - ก. มด ดาบ ขยะ
  - ข. ลม ช้อน บ้าน
  - ค. ปาก ตา มะยม
  - ง. โต้ะ มอญ วนิดา
4. ข้อใดเป็นคำมูลทุกคำ
  - ก. เกาเหลา แข่งจี้ เทนนิส
  - ข. หมึกแดง นาฬิกา โขมด
  - ค. ศิลปะ ข้าวแดง กระจับปี่
  - ง. กัลปังหา อักษร หญ้าแห้ง
5. คำประสมทุกคำในข้อใดมีส่วนประกอบเหมือนคำว่า “คนพิมพ์ดีด”
  - ก. ห้องนั่งเล่น ผ้ากันเปื้อน
  - ข. คนเก็บขยะ นักการเมือง
  - ค. เครื่องซักผ้า รถลอยฟ้า
  - ง. ผู้ใจบุญ บ้านผีสิง

6. คำในข้อใดเป็นคำประสมทุกคำ

- ก. ไก่ทอด ส้มตำ ร่างกาย จิตใจ
- ข. น้ำดื่ม ต้มยำ แม่ศรีเรือน เปรมปรีดิ์
- ค. มะยม มิตรสหาย งูพิษ เสือหมอบ
- ง. ภูเขาไฟ น้ำแข็งใส กล้วยเชื่อม สะพานลอย

7. ข้อใดมีคำประสมที่มีความหมายเชิงอุปมา

- ก. สูดท้ายคนที่เคยเป็นคนโปรดก็ต้องตกกระป๋อง
- ข. ฉลามบางชนิด วาฬและโลมาเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม
- ค. การรักษาศีลเป็นเรื่องที่คนส่วนมากปฏิบัติได้ยาก
- ง. ขาวนาถูกงูพิษกัดจึงต้องรีบไปโรงพยาบาล

8. คำประสมในข้อใดแสดงความหมายในทางไม่ดี

- ก. ตาไว
- ข. หูไว
- ค. มือไว
- ง. ปัญญาไว

9. ข้อใดเป็นได้ทั้งกลุ่มคำและคำประสม

- ก. ร้อยดอกไม้
- ข. ทอดสะพาน
- ค. ตั้งใจเรียน
- ง. เก็บอารมณ์

10. ข้อใดเป็นคำประสมที่ประกอบด้วยคำไทยกับคำยืมทุกคำ

- ก. โรงพัก ตู้โชว์
- ข. ชาวโลก น้ำพุ
- ค. กินเจ ข้าวสาร
- ง. ผุงชน ลำแข้ง

11. “นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากโรงเรียนกลับไปทำเป็นการบ้าน” ข้อความนี้มีคำประสมทั้งหมดกี่คำ

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

12. ประโยคใดต่อไปนี้มีจำนวนคำประสมมากที่สุด
- ฉันอยากกินหมูกระทะไปกินเถอะ
  - รองเท้าคู่นี้เป็นของขวัญที่เราชอบมากเลย
  - การทำงานในวันนี้มีอุปสรรคและปัญหามาให้แก้ไขตลอด
  - หมอดูแม่นยำมากทำเอาฉันตกใจและแตกตื่นคุมสติไม่ได้เลย
13. คำในข้อใดไม่เป็นคำประเภทเดียวกับคำว่า “พ่อสื่อ”
- พ่อเรา
  - พ่อค้า
  - พ่อบ้าน
  - พ่อม่าย
14. ประโยคใดต่อไปนี้มีคำประสมที่มีความหมายเปรียบเทียบมากที่สุด
- คริสเหมือนกับดอกฟ้าที่ไม่มีทางที่หมาวัดจะเอื้อมถึง
  - ชั้นเป็นพวกตีนผีใครนั่งรถเขาต้องไม่ลืมรัดเข็มขัดนิรภัย
  - โหมนี้वादลวดลายในการเดินไม้ให้เสียชื่อนักเดินเท้าไฟดาวรุ่งเลย
  - ประเสริฐถูกมองเป็นคนขี้เหนียวเพราะเขารัดเข็มขัดโดยงดจ่ายโบนัสพนักงาน
15. ข้อใดมีคำประสมที่เกิดจากคำนามประสมกับคำกริยา
- หัวหน้าต้องขยันมาก ๆ
  - ดอกหน้าวัวปักในแจกัน
  - อ้อยชอบรับประทานกล้วยไข่
  - สมบัติยืนคอดกเพราะถูกจับได้ว่าทำผิด
16. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของคำซ้อน
- คำซ้อนเป็นคำประสมชนิดหนึ่ง
  - เราซ้อนคำเพื่อให้เกิดความหมายใหม่
  - คำซ้อนทำหน้าที่เป็นคำชนิดต่าง ๆ ได้
  - คำที่นำมาซ้อนจะต้องเป็นคำไทยซ้อนกับคำไทยเท่านั้น
17. คำซ้อนในข้อใดเกิดจากการนำคำมาจากภาษาไทยร่วมกับบาลีสันสกฤต
- ชื่อสัตย์ ข้าทาส
  - แบบฟอร์ม แผนการ
  - เรือแพ รูปภาพ
  - เสด็จประพาส รัฐประหาร

18. คำชุดใดเป็นคำซ้อนเพื่อเสียงทุกคำ

- ก. ชัดขึ้น จุกจิก
- ข. มากน้อย ชุ่มช่ำ
- ค. วอกแวก เหลาะแหละ
- ง. ระราน ฉลาดปราดเปรื่อง

19. คำในข้อใดจัดเป็นคำซ้อนที่มีความหมายคล้ายกันทั้งหมด

- ก. เสื้อผ้า ปากคอ
- ข. หน้าตา เสื่อสาด
- ค. จิตใจ เนื้อตัว
- ง. ไกลใกล้ ครุฑ

20. คำในข้อใดเป็นคำซ้อนทุกคำ

- ก. ตัดรอน ตัดขาด ตัดสิน
- ข. ชัดขึ้น ชัดช่อง ชัดคอ
- ค. กักกัน กักขัง กักตุน
- ง. ล้มเลิก ล้มลุก ล้มละลาย

21. ข้อใดเป็นคำซ้อนที่เกิดจากคำไทยซ้อนคำภาษาต่างประเทศทุกคำ

- ก. ถ้วยชาม ทบทวน บุกรุก
- ข. เจ็บปวด เชิดชู ต้อติง
- ค. โง่เขลา ข้าทาส เขียวขจี
- ง. รูปภาพ ฤทธิ์เดช เสปียงอาหาร

22. ข้อความส่วนใดมีคำซ้อนมากที่สุด

“1) ชาวบ้านแถวนี้มีจิตใจอ่อนโยนจนเป็นประจักษ์แก่ผู้ที่ผ่านมาพบเห็น 2) นอกจากนี้ยังขยันทำงานเพราะยังดำรงชีวิตด้วยวิถีเกษตรกรรม 3) หม่อมสาวทำไร่นากันแทบทุกบ้านเรือน 4) เป็นชีวิตที่ไม่ต้องเร่งรีบแข่งขันกันแบบเมืองหลวง”

- ก. ส่วนที่ 1
- ข. ส่วนที่ 2
- ค. ส่วนที่ 3
- ง. ส่วนที่ 4

23. คำที่ขีดเส้นใต้ในข้อใด **ไม่ใช่** คำซ้อน
- น้องปีปลูกบ้านหลังใหญ่โตที่ท้ายสวน
  - น้องโบว์ชอบไปบ้านเรือนไทยของคุณตา
  - น้องบুমมีจิตใจดีชอบช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยากเสมอ
  - น้องบาสเป็นคนบอบบางตากแดดนิดหน่อยก็ไม่สบาย
24. คำซ้ำในข้อใดต้องใช้เป็นคำซ้ำเสมอ
- ฉันมัววุ่น ๆ ทำกับข้าว เลยไม่ได้รับโทรศัพท์
  - เปิดเครื่องปรับอากาศค่อย ๆ เตียวจะไม่สบาย
  - เธอก็เห็น ๆ กันอยู่ว่าเขาประพาศิตัวอย่างไร
  - พูดให้ดัง ๆ กว่านี้ คนอื่นจะได้ได้ยินด้วย
25. ประโยคใดมีทั้งคำซ้ำที่เป็นสำนวนและคำซ้ำที่เพิ่มน้ำหนักคำประกอบอยู่
- ดูหนังก็ต้องนั่งกลางๆ สีจะได้ดูเห็นชัด ๆ ใจรีบไปซื้อตั๋วเถอะ
  - ถ้าเธอยังทำตัวอืด ๆ อีก เราจะทิ้งให้อยู่แถว ๆ นี้คนเดียวนะ
  - เธอมาโรงเรียนเช้า ๆ อย่างนี้ไม่กลัวเรื่องผี ๆ สาง ๆ เหรอ
  - น้องชอบบอกว่าวิชาคณิตศาสตร์มันหมู ๆ จริง ๆ
26. ประโยคที่ว่า “บ้านของเธอนี้สะอาดสะอาดนะ” คำที่ขีดเส้นใต้ตรงกับคำซ้ำลักษณะใด
- เกิดความหมายไม่แน่นอน
  - แยกความหมายเป็นส่วน ๆ
  - ลดน้ำหนักความหมายของคำ
  - เพิ่มน้ำหนักความหมายของคำ
27. คำซ้ำในข้อใดที่มีความหมายเบาหรืออ่อนลง
- ไปพอให้เขาเห็น ๆ หน้า
  - เขาทำได้ไล่ ๆ กับเพื่อน
  - เขาให้ฉันแต่ของพื้น ๆ
  - นอนเล่นไปพลาจ ๆ ก่อน
28. คำซ้ำข้อใดเป็นพหูพจน์
- สินค้าราคาถูก ๆ คนชอบซื้อ
  - ไม่ว่าคบคนบ้า ๆ อย่างนั้นเลย
  - น่าเสียดายคนดี ๆ อย่างคุณ
  - เพื่อน ๆ ชอบวิชาภาษาไทยกันทั้งนั้น

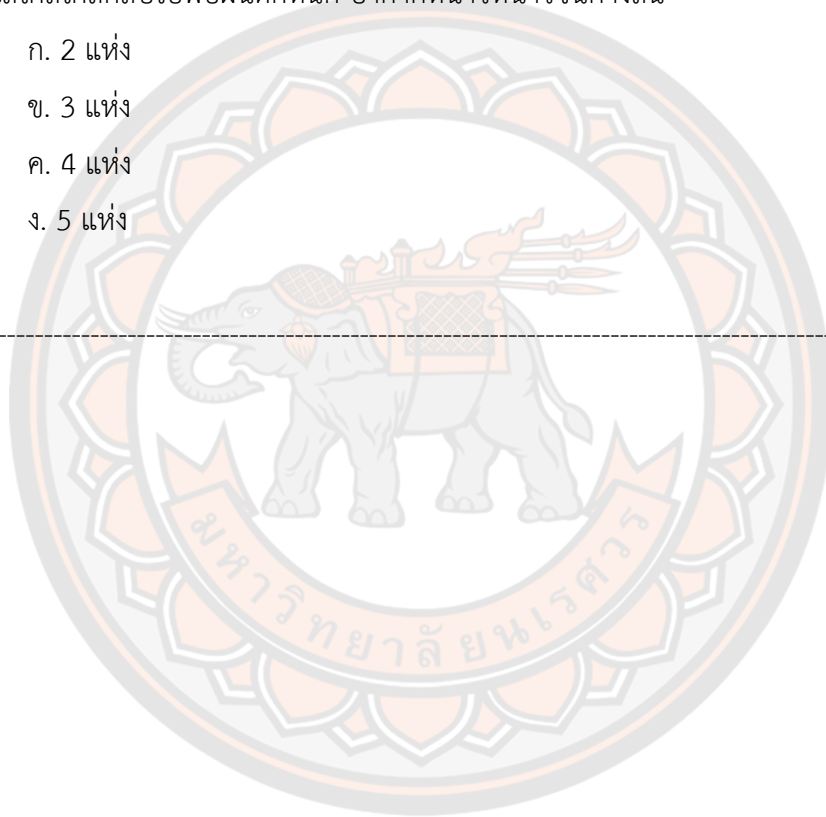


29. ข้อใดต่อไปนี้ไม่มีคำซ้ำปรากฏอยู่

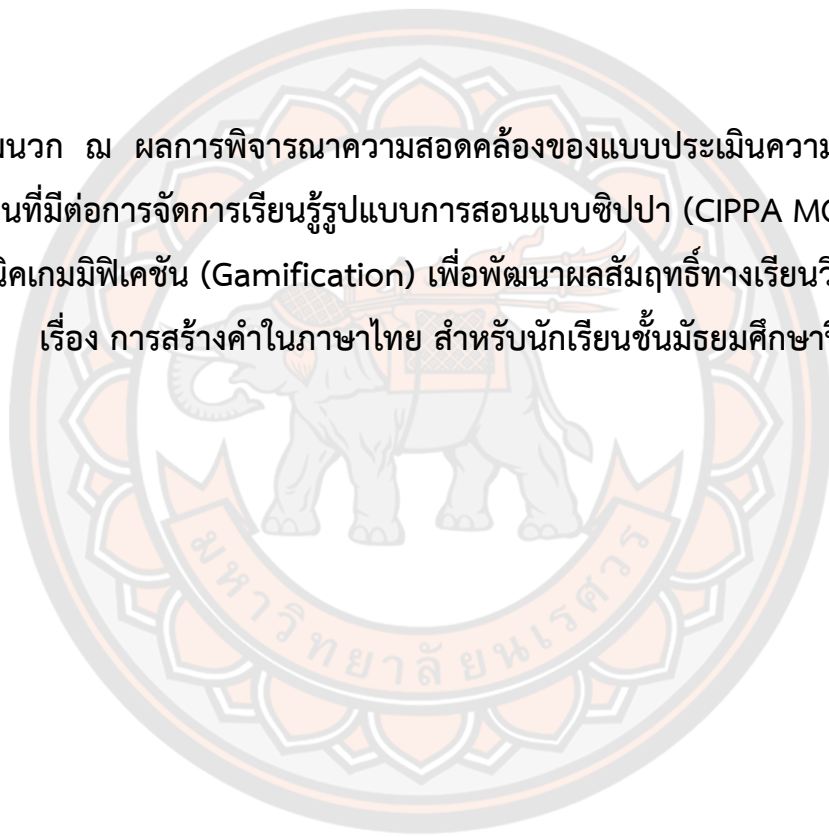
- ก. มีความเหงาเยียบเย็นเป็นที่อยู่ วันวันรับรู้การไหลผ่าน
- ข. เยี่ยมเยียมมองมองแล้วร้องว่า อะไรนี่บนบ้านาหนวกหู
- ค. สงสารใจใจเจ้าเอ๋ยไม่เคยว่าง ทุกก้าวย่างหยุดใจไม่ได้หนอ
- ง. ปูน้อยน้อยวิ่งร่อยตามริมหาด ทั้งสองมาดหมายตะครุบปูเปิดหาย

30. ข้อความต่อไปนี้สามารถเขียนไ้มย้มกแทนที่คำซ้ำได้กี่แห่ง “อากาศร้อนร้อนชวนน่องน่องไปเที่ยวชายทะเลไกลไกลกลับไปพบฝนตกหนัก อากาศหนาวหนาวจนค้างสั้น”

- ก. 2 แห่ง
- ข. 3 แห่ง
- ค. 4 แห่ง
- ง. 5 แห่ง



ภาคผนวก ฅ ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของ  
นักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับ  
เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย  
เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



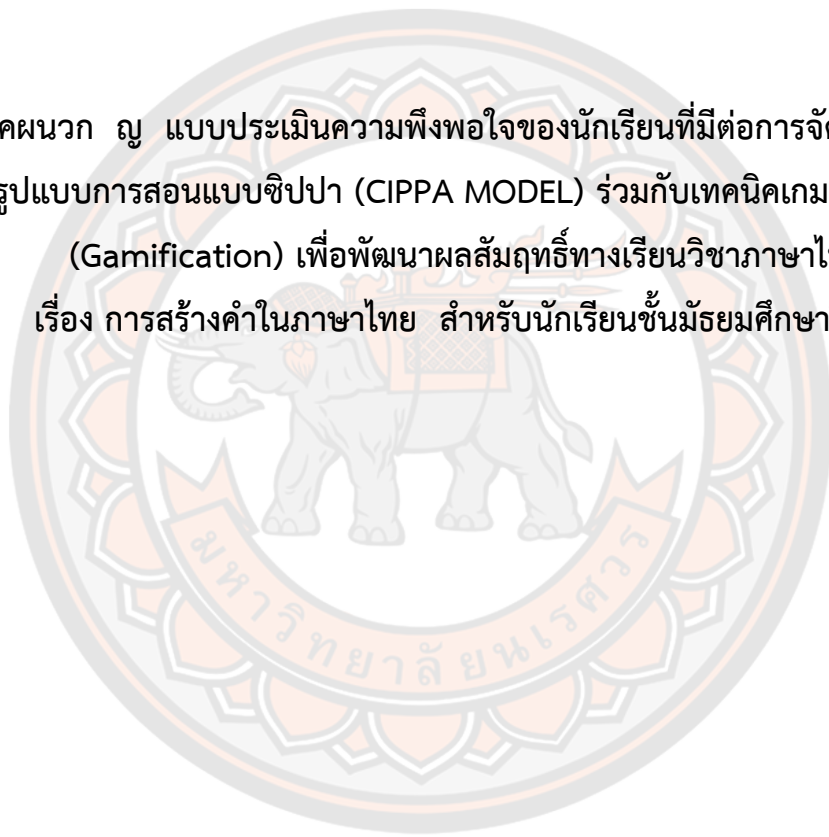
ตาราง 19 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียน</b>					
1. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. กิจกรรมท้าทายความสามารถของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านกิจกรรม</b>					
4. กิจกรรมมีความสนุกสนาน และน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. นักเรียนเข้าใจรูปแบบการสอนแบบชิปปา (CIPPA MODEL)	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดได้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
7. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดและค้นพบคำตอบด้วยตัวเอง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8. นักเรียนมีส่วนร่วมในการในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9. กิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ ได้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
<b>ประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
10. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนจำเนื้อหาได้ดี	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
11. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 19 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
<b>ประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
12. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ดีขึ้น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13. กิจกรรมช่วยกระตุ้นและส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเองได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะ ทางภาษาไทยอย่างรอบด้าน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ญ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้  
รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
(Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนวิชาภาษาไทย  
เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย**

**คำชี้แจง** แบบประเมินฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย ในการตอบแบบประเมินของนักเรียนไม่มีถูกหรือผิด ไม่มีผลต่อการสอบได้หรือตก ดังนั้นจึงขอความร่วมมือในการตอบตามสภาพความเป็นจริง โดยการเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเอง เพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

กิจกรรม	ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านบรรยากาศในการเรียน</b>					
1. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการทำกิจกรรม					
2. กิจกรรมท้าทายความสามารถของนักเรียน					
3. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น					
<b>ด้านกิจกรรม</b>					
4. กิจกรรมมีความสนุกสนาน และน่าสนใจ					
5. นักเรียนเข้าใจรูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL)					
6. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดได้					
7. กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดและค้นพบคำตอบด้วยตัวเอง					
8. นักเรียนมีส่วนร่วมในการในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น และนำเสนอความรู้ในการทำกิจกรรม					
9. กิจกรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ ได้					

กิจกรรม	ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>ประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
10. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนจำเนื้อหาได้ดี					
11. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น					
12. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น					
13. กิจกรรมช่วยกระตุ้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียน					
14. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้					
15. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษาไทยอย่างรอบด้าน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)