



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
หน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒
โดยใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์

นางสาวปราณี นิตยะ
ตำแหน่งครู คศ.๑
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑
โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๒๒

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
หน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒
โดยใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์

เสนอต่อโรงเรียนปิยะมหาราชาลัย วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. ๒๕๖๒

(นางสาวปราณี นิตยะ)
ผู้วิจัย

(นางสาวรัศมี เจริญรัตน์)
กรรมการที่ปรึกษา

(นางไพรวลัย ทูลธรรม)
กรรมการที่ปรึกษา

(นายศิริชัย ไตรยราช)
ประธานกรรมการที่ปรึกษา

ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑
โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๒๒

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้
เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้
เกมบิงโกคำราชาศัพท์

ผู้วิจัย นางสาวปราณี นิตยะ

ตำแหน่ง ครู คศ.๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ประธานกรรมการที่ปรึกษา นายศิริชัย ไตรยราช

กรรมการที่ปรึกษา นางไพรวลัย ทูลธรรม

นางสาวรัศมี เจริญรัตน์

๑. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การใช้คำราชาศัพท์เป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษาที่สำคัญของไทย ผู้ใช้ภาษาจะต้องเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับลำดับชั้นต่างๆ ของบุคคล ทั้งด้านชาติด้วย วิทยุและคุณวุฒิ การใช้คำราชาศัพท์แบ่งเป็นราชาศัพท์สำหรับพระมหากษัตริย์ พระบรมราชินี พระบรมวงศานุวงศ์ ข้าราชการ พระสงฆ์ และสุภาพชน โดยคำราชาศัพท์เป็นวัฒนธรรมการใช้ภาษาของไทยที่ใช้แตกต่างกันไปตามลำดับชั้นของบุคคลในสังคมไทย ราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ แสดงความรู้สึกเคารพเทิดทูนและความจงรักภักดีที่มีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ การศึกษาคำราชาศัพท์จึงนับเป็นการศึกษาวัฒนธรรมการใช้ภาษาที่ทุกคนต้องเรียนรู้และใช้ให้ถูกต้อง

การเรียนการสอนเรื่องคำราชาศัพท์จะต้องศึกษาในเรื่องความหมายของคำราชาศัพท์ให้เข้าใจเสียก่อน ตลอดจนหลักการใช้คำราชาศัพท์ในระดับต่างๆ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ถึงอย่างไรการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ก็ยังถือเป็นเรื่องที่ยากสำหรับผู้เรียนในระดับนี้ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายเพราะคิดว่าเป็นเรื่องที่ยากเกินไป เนื่องจากไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสอนเรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย ทำให้ทราบถึงปัญหาในการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ อันได้แก่ นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำราชาศัพท์ นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำราชาศัพท์ นักเรียนไม่สามารถแยกแยะคำราชาศัพท์ในหมวดหมู่ต่างๆ ได้ นักเรียนยกตัวอย่างคำราชาศัพท์ไม่ได้ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่ชอบการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ นักเรียนไม่ชอบวิธีการสอนแบบเดิมๆ ของครูผู้สอน

จากปัญหาดังกล่าวส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ครูผู้สอนคาดหวังไว้ ผู้วิจัยจึงต้องการปรับเปลี่ยนวิธีการสอน เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน โดยใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมเพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำคำราชาศัพท์ได้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

คำราชาศัพท์ จึงจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ไขปัญหา เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์

๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๒.๑ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย ให้สูงขึ้น

๓. สมมติฐานการวิจัย

๓.๑ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๓.๒ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ หลังเรียนมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ ๘๐

๔. ขอบเขตการวิจัย

๔.๑ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๖ ห้องเรียน ได้แก่ ห้องเรียนที่ ๑ , ๒ , ๓ , ๔ , ๕ และ ๑๑ รวม ๒๐๕ คน

๔.๒ ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

๔.๓ เนื้อหา คือ สารที่ ๔ มาตรฐานที่ ๔.๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ เรื่อง คำราชาศัพท์

๕. ตัวแปรที่ศึกษา

๕.๑ ตัวแปรต้น คือ เกมบิงโกคำราชาศัพท์

๕.๒ ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๖. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๖.๑ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์สูงขึ้น

๖.๒ ได้แนวทาง กิจกรรมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำราชาศัพท์

๗. วิธีดำเนินการ

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบ One group group Pretest Posttest design (วารุ เฟิงส์วัตต์, ๒๕๕๗) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับขั้นดังนี้

๑) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง คำราชาศัพท์ รายวิชาภาษาไทย ท ๒๒๑๐๒ และทำการตรวจบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

๒) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด

๓) หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง คำราชาศัพท์ รายวิชาภาษาไทย ท ๒๒๑๐๒ และทำการตรวจบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

๔) เปรียบเทียบผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดูผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์

๔. ผลการวิจัย

จากการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์ สามารถแสดงข้อมูลได้ดังตารางต่อไปนี้

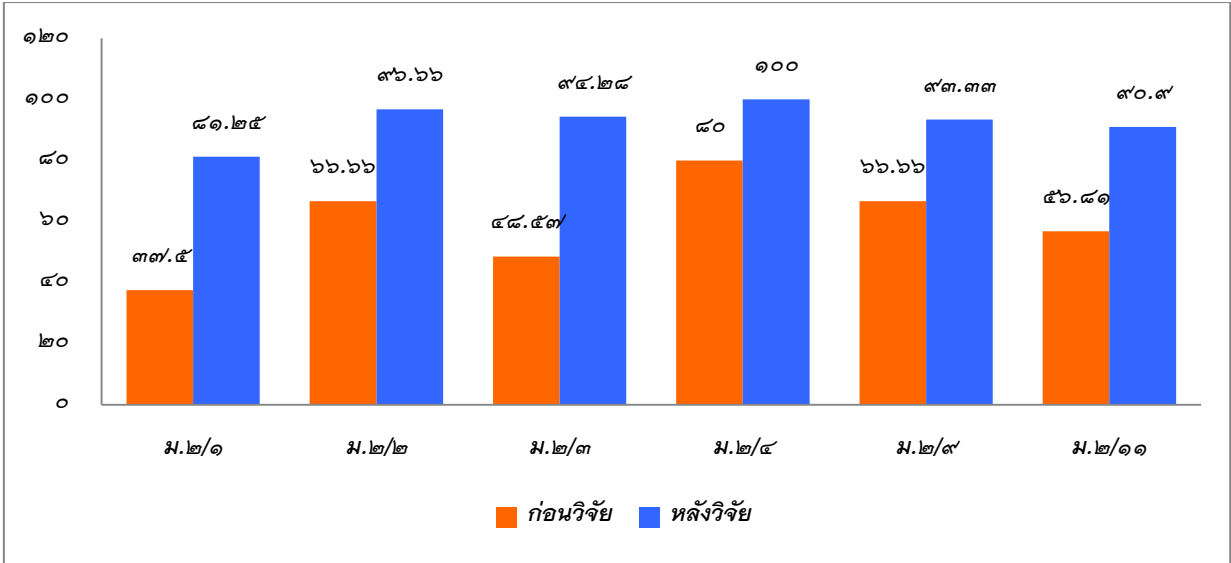
ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนทดสอบก่อนเรียน				คะแนนทดสอบหลังเรียน			
			จำนวนผ่าน / คน	คิดเป็นร้อยละ	จำนวนไม่ผ่าน / คน	คิดเป็นร้อยละ	จำนวนผ่าน / คน	คิดเป็นร้อยละ	จำนวนไม่ผ่าน / คน	คิดเป็นร้อยละ
ม.๒/๑	๑๖	๓๐	๖	๓๗.๕๐	๑๐	๖๒.๕	๑๓	๘๑.๒๕	๓	๑๘.๗๕
ม.๒/๒	๓๐		๒๐	๖๖.๖๖	๑๐	๓๓.๓๓	๒๙	๙๖.๖๖	๑	๓.๓๓
ม.๒/๓	๓๕		๑๓	๔๘.๕๗	๑๘	๕๑.๔๒	๓๓	๙๔.๒๘	๒	๕.๗๑
ม.๒/๔	๓๕		๒๘	๘๐.๐๐	๗	๒๐.๐๐	๓๕	๑๐๐	-	๐
ม.๒/๕	๔๕		๓๐	๖๖.๖๖	๑๕	๓๓.๓๓	๔๒	๙๓.๓๓	๓	๖.๖๖
ม.๒/๑๑	๔๔		๒๕	๕๖.๘๑	๑๙	๔๓.๑๘	๔๐	๙๐.๙๐	๔	๙.๐๙
รวม	๒๐๕	๓๐	๑๒๖	๖๑.๕๖	๗๙	๓๘.๔๓	๑๙๒	๙๓.๖๕	๑๓	๖.๓๕

จากตารางคะแนนข้างต้นพบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบก่อนเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ ๖๑.๕๖ มีคะแนนทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็น ๙๓.๖๕ และคะแนนหลังเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๐

๕. สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุปผล

จากการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์ เพื่อให้สามารถเห็นข้อเปรียบเทียบได้ชัดเจนจึงขอสรุปผลเป็นแผนภูมิดังต่อไปนี้



แผนภูมิแสดงการเปรียบเทียบค่าร้อยละจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ก่อนและหลังการทำวิจัย แยกตามห้องเรียน

๙.๒ อภิปรายผล

จากการดำเนินการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์ อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

จากการดำเนินการวิจัยนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ ๘๐ ทั้งนี้เนื่องจากเกมบิงโกคำราชาศัพท์เป็นเกมที่ให้นักเรียนได้นำความรู้มาใช้ในการเล่นเกมที่สนุกสนาน มีการจัดหมวดหมู่คำราชาศัพท์เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ขนาดของสื่อมีความเหมาะสมสีสันสวยงาม ดึงดูดเร้าความสนใจของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนจดจำคำราชาศัพท์ได้และนำไปใช้ได้ถูกต้อง เพราะหากนักเรียนได้มีการพัฒนาสมองทั้งสองด้านไปพร้อมกันย่อมส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า “การใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยี การใช้คำถามกระตุ้นให้คิด การเล่นเกม การดูวีดิทัศน์ เป็นต้น เพราะหากสื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เร้าความสนใจแล้วนั้น ความต้องการหรือความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นตามมา การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากสื่อที่น่าสนใจ” (ญาณี ไชยวงศา , ๒๕๕๓ : ๑๑๔) “ความสนใจของสมองจะทำหน้าที่เลือกเฉพาะสิ่งที่น่าสนใจเข้าสู่การรับรู้ สมองจะสามารถเรียนรู้ได้ดีมากเมื่อตัดสินใจว่าจะเรียนรู้” (พรพิไล เลิศวิชา , ๒๕๕๔ : ๖๘) และสังเกตพบว่านักเรียนมีความสุขในการเรียนซึ่งแสดงออกผ่านทางรอยยิ้ม เสียงหัวเราะ และมีความกระตือรือร้นแข่งขันกันในการทำกิจกรรมซึ่งส่งผลดีต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้บิงโกคำราชาศัพท์มีส่วนช่วยให้นักเรียนกลุ่มอ่อนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น นักเรียนมีความกล้า ความมั่นใจในความรู้ของตนเองสามารถจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น ต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเดิมที่ให้นักเรียนเรียนเสร็จแล้วทำใบงานทำแบบทดสอบ ซึ่งนักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนมาไม่ได้ทำให้มีผล

คะแนนต่ำกว่าที่กำหนด อีกทั้งการใช้เกมบิงโกคำราชาศัพท์ทำให้บรรยากาศของการเรียนรู้มีความผ่อนคลายนักเรียนไม่มีความรู้สึกกดดันในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Doubts & Certainties ,1994: ออนไลน์ กล่าวไว้ว่า ถ้านักเรียนได้รับสิ่งไม่พึงพอใจจากการคุมคามทางความรู้สึก ความเครียด และความวิตกกังวล ก็จะทำให้สมองไม่เกิดการเรียนรู้ ดังนั้นจึงควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และหลีกเลี่ยงการกดดันผู้เรียนในรูปแบบต่างๆ

๙.๓ ข้อเสนอแนะ

-

๑๐. เอกสารอ้างอิง

ญาณี ไชยวงศา. การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้
สมองเป็นฐานและแนวคิดการช่วยเหลือเด็กในการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา.
วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย
ราชภัฏสกลนคร, ๒๕๕๗.

พรพิไล เลิศวิชา. สมองเรียนรู้อย่างไร. กรุงเทพฯ ; ศาเลาแดง, ๒๕๕๐.

_____. สอนภาษาไทยตามแนวคิด Brain – based Learning. กรุงเทพฯ ; สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๘.

วาโร เฟิงสวัสดิ์. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑๑ มกราคม-มิถุนายน ,
๒๕๕๗.

NEA's Doubts & Certainties.12 Principles for Brain-based Learning. <<http://www.nea.org/teachexperience>> Septembe 1, 2017.

ภาคผนวก

ภาพบรรยากาศการเรียนรูู้



ภาพบรรยากาศการเรียนรู้



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องคำราชาศัพท์
รายวิชาภาษาไทย ท ๒๒๑๐๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๓๐ ข้อ รวม ๓๐ คะแนน
ครูผู้สอน นางสาวปราณี นิตยะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนปิยะมหาราชาลัย

ชื่อ-สกุล _____ ชั้น ม.๒/ _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุด

๑. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของคำราชาศัพท์ถูกต้อง
- ก. คำศัพท์ที่ใช้เฉพาะพระมหากษัตริย์เท่านั้น
ข. คำสุภาพที่สามารถใช้ได้กับบุคคลทุกระดับ
ค. คำที่ใช้ในการกราบทูลพระเจ้าแผ่นดินหรือพระบรมวงศานุวงศ์
ง. คำที่ใช้เฉพาะพระเจ้าแผ่นดิน เจ้านาย ภิภุ ข้าราชการ และสุภาพชน
๒. คำสรรพนามบุรุษที่ ๒ คำใดที่สามัญชนใช้แก่สมเด็จพระรัตนราชสุตาฯ สยามบรมราชกุมารี
- ก. ฝ่าพระบาท
ข. ใต้ฝ่าพระบาท
ค. ใต้ฝ่าละอองพระบาท
ง. ใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาท
๓. คำใดใช้ ไม่ถูกต้อง
- ก. ทรงเรือ
ข. ทรงโปรดปราน
ค. ทรงพระอักษร
ง. ทรงตรัส
๔. คำใด ไม่ใช่คำกริยาราชศัพท์
- ก. พระดำรัสปฏิสันถาร
ข. ทรงพระนิพนธ์
ค. ทอดพระเนตร
ง. โดยเสด็จ
๕. ข้อใดใช้คำราชาศัพท์ที่พระเจ้าแผ่นดิน เขียนจดหมายได้ถูกต้อง
- ก. พระนิพนธ์
ข. พระราชนิพนธ์
ค. ทรงพระอักษร
ง. ทรงพระราชหัตถเลขา
๖. ระดับของคำราชาศัพท์ใดที่ใช้กับบุคคลทั่วไป
- ก. โปรดกล่าว โปรดกระหม่อม
ข. ทรงพระเกศา
ค. รับประทาน
ง. อาพาธ
๗. ข้อใดใช้ ทรง ไม่ถูกต้อง
- ก. ทรงข้าง
ข. ทรงพระอักษร
ค. ทรงดนตรี
ง. ทรงโปรด
๘. ข้อใดเป็นราชาศัพท์ของคำว่า "เดิน"
- ก. ทรงเดิน
ข. ทรงพระราชดำเนิน
ค. ทรงพระดำเนิน
ง. เสด็จพระดำเนิน

