



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ
CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

อามีเราะห์ การ์¹ โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช^{2*} และ พัชยากรณ์ พูลเกตุ³

^{1, 2, 3} คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

*ผู้ประสานงาน: sophon.ch.skru.ac.th

วันรับบทความ: 2 มกราคม 2569 วันแก้ไขบทความ: 27 มิถุนายน 2569 วันตอบรับบทความ: 28 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 6 คน การวิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก จำนวน 5 แผน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 10 ชั่วโมง และการทดสอบก่อนและหลังเรียนรวม 2 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก



The Development of Academic Achievement on Adverbs Using the CIPPA Model Combined with a Bingo Game for Grade 6 Students with Hearing Impairments at Songkhla School for the Deaf

Ameeroh Karee¹, Sophon Chaiwatthanakunwanich^{2*} and Patchayakorn Poonkate³

^{1, 2, 3} Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University

*Corresponding author: sophon.ch.skru.ac.th

Received: 2 January 2026

Revised: 27 June 2026

Accepted: 28 June 2026

Abstract

This study aimed to: (1) examine the academic achievement in Thai adverbs of students with hearing impairments after receiving instruction through the CIPPA Model combined with a bingo game; (2) compare their academic achievement before and after the intervention; and (3) investigate their satisfaction with the instructional approach. The target group consisted of six Grade 6 students with hearing impairments enrolled at Songkhla School for the Deaf during the first semester of the 2025 academic year. The study employed a one-group pretest–posttest design. The research instruments comprised: (1) five lesson plans on Thai adverbs based on the CIPPA Model combined with a bingo game, including 10 hours of instruction and 2 hours for pretesting and posttesting; (2) a 20-item, four-option multiple-choice academic achievement test; and (3) a 15-item satisfaction questionnaire using a five-point rating scale. The data were analyzed using the mean and standard deviation. The findings revealed that: (1) the students' posttest academic achievement was at a very good level, with a mean score of 15.83 and a standard deviation of 0.98; (2) their posttest academic achievement was significantly higher than their pretest achievement at the 0.05 level; and (3) their overall satisfaction with the CIPPA Model combined with a bingo game was at the highest level, with a mean score of 4.62 and a standard deviation of 0.49.

Keywords: Academic Achievement, Children with Hearing Impairment, Integration of the CIPPA Model with the Bingo Game



บทนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการพัฒนากระบวนการคิด การจัดการเรียนรู้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงมุ่งพัฒนาสมรรถนะทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับบริบท ทั้งนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติและหลักภาษา ตระหนักถึงพลังและการเปลี่ยนแปลงของภาษา ตลอดจนใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเนื้อหาจะครอบคลุมตั้งแต่ชนิดและหน้าที่ของคำ การสร้างคำ โครงสร้างประโยค ไปจนถึงระดับภาษา ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงมีไม่มุ่งเน้นเพียงการจดจำกฎเกณฑ์ทางภาษา แต่ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ จำแนก และประยุกต์ใช้หลักภาษาในการอ่าน การเขียน และการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

อย่างไรก็ตาม เนื้อหาในสาระที่ 4 มีลักษณะเป็นนามธรรมและประกอบด้วยกฎเกณฑ์ทางภาษาหลายประการ โดยเฉพาะเรื่องชนิดและหน้าที่ของคำซึ่งคำคำเดียวกันอาจทำหน้าที่แตกต่างกันตามตำแหน่งและบริบทของประโยค ผู้เรียนจึงต้องอาศัยทักษะการสังเกต การจำแนก การวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงความหมายร่วมกัน ปัญหาที่มักเกิดขึ้นคือ ผู้เรียนสามารถจดจำคำจำกัดความได้ แต่ไม่สามารถระบุหน้าที่ของคำหรือเลือกใช้คำให้เหมาะสมกับบริบทได้ ส่งผลให้การใช้ภาษาในการอ่าน การเขียน และการสื่อสารยังไม่ถูกต้องตามหลักภาษา

เนื้อหาสำคัญประการหนึ่งในสาระที่ 4 คือ “คำวิเศษณ์” ซึ่งเป็นคำที่ทำหน้าที่ขยายคำนาม คำสรรพนาม คำกริยา หรือคำวิเศษณ์ด้วยกัน เพื่อให้เข้าใจข้อความหรือประโยคมีรายละเอียดและสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์จึงต้องอาศัยความเข้าใจทั้งด้านความหมาย ชนิด หน้าที่ ตำแหน่งของคำ และบริบทของประโยค หากผู้เรียนพิจารณาคำโดยแยกออกจากบริบท อาจทำให้จำแนกชนิดของคำหรืออธิบายหน้าที่ของคำคลาดเคลื่อนได้

สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การเรียนรู้หลักภาษาไทยมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนมีข้อจำกัดในการรับรู้ภาษาผ่านการได้ยินและมีประสบการณ์ทางภาษาพูดน้อยกว่านักเรียนทั่วไป การเรียนรู้จึงต้องอาศัยภาษามือ การอ่านริมฝีปาก สื่อภาพ ข้อความที่ชัดเจน และประสบการณ์ตรงควบคู่กัน นักเรียนบางส่วนอาจมีข้อจำกัดด้านคำศัพท์ การเข้าใจโครงสร้างประโยค การจำแนกชนิดของคำ และการเลือกใช้คำให้สอดคล้องกับบริบท โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นนามธรรมและต้องพิจารณาความสัมพันธ์ของคำภายในประโยค

จากการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา พบว่า นักเรียนยังมีข้อจำกัดในการจำแนกคำวิเศษณ์ การระบุหน้าที่ของคำวิเศษณ์ในประโยค และการเลือกใช้



คำวิเศษณ์ให้เหมาะสมกับความหมายและบริบท ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่คาดหวัง นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการอธิบายหลักเกณฑ์ การจดจำ และการทำแบบฝึกหัดเป็นหลัก อาจทำให้นักเรียนขาดความสนใจ มีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่เต็มที่ และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางหลักภาษากับการใช้ภาษาในสถานการณ์จริงได้ จึงจำเป็นต้องนำวิธีการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มองเห็น ลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และฝึกใช้ความรู้ซ้ำในบรรยากาศที่เหมาะสมมาใช้

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักภาษาและทักษะการใช้ภาษาไทย พบว่ามีการประยุกต์ใช้นวัตกรรมและแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา (CIPPA Model) ผสานเทคนิคการคิด การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำโดยใช้เกมทางภาษา การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กับเกมการแข่งขันสะกดคำ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก ซึ่งนวัตกรรมเหล่านี้มีลักษณะร่วมสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัว มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ ได้ฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง และได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในระหว่างกระบวนการอย่างมีประสิทธิภาพ

นฤเบศร์ เจริญศรี และสมทรง สิทธิ (2564) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สอดคล้องกับการศึกษาของภานุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาง (2564) ที่ใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นว่า เกมทางภาษาสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนทักษะทางภาษาได้อย่างต่อเนื่อง

สอดคล้องกับการศึกษาของพิรภา ลบช้าง และน้ำทิพย์ งามอจาวณิช (2565) ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมการแข่งขันสะกดคำ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นการผสมผสานสื่อดิจิทัลเข้ากับกิจกรรมเชิงเกม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเขียนผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และการศึกษาของสุพรรณา เข้มทอง และกฤษฎาภานุรักษ์ โตพิทักษ์ (2568) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเรื่องชนิดของคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้ ตลอดจนนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม สามารถส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนหลักภาษาไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ ปริยานนท์ คุณแสน และคณะ (2568) ได้นำเกมบิงโกมาใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนเกิดความคงทนในการเรียนรู้ ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า เกมบิงโกสามารถประยุกต์เป็นกิจกรรมฝึกทักษะทางภาษาที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสังเกต การเชื่อมโยง และทบทวนความรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาและหลักภาษาไทยให้ประสบความสำเร็จ ควรใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ควบคู่กับการใช้นวัตกรรมที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและเปิดโอกาสให้ฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model มีความเหมาะสมอย่างยิ่งในฐานะกระบวนการที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปบทเรียน และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในขณะเล่นเกมบิงโกสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อทัศนภาพและกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) ที่ช่วยให้ผู้เรียนจำแนกคำ ทบทวนเนื้อหา และตรวจสอบความเข้าใจได้ในทันที

เมื่อนำ CIPPA Model มาบูรณาการร่วมกับเกมบิงโก ผู้เรียนจะได้ทบทวนความรู้เดิม แสวงหา และทำความเข้าใจความรู้ใหม่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สรุปและจัดระเบียบความรู้ ก่อนนำความรู้เรื่องคำวิเศษณ์ไปใช้ผ่านกิจกรรมเกมบิงโก โดยผู้เรียนต้องสังเกต วิเคราะห์ และเลือกคำตอบให้สอดคล้องกับความหมาย ชนิด และหน้าที่ของคำในประโยค กระบวนการดังกล่าวช่วยเปลี่ยนเนื้อหาทางหลักภาษาที่เป็นนามธรรมให้เป็นกิจกรรมที่มองเห็นและลงมือปฏิบัติได้ อีกทั้งยังช่วยสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และลดความเบื่อหน่ายในการเรียน

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา ยังพบการศึกษาที่นำ CIPPA Model มาบูรณาการร่วมกับเกมบิงโกเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินค่อนข้างจำกัด ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำวิเศษณ์สามารถจำแนกชนิด ระบุหน้าที่ และเลือกใช้คำวิเศษณ์ได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนมีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน เรื่องคำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) หลักสูตรและสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2) การเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน 3) การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model และ 4) การใช้เกมบิงโกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษา เพื่อนำมาใช้เป็นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

หลักสูตรและการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 4.1 ให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงและพลังของภาษา ตลอดจนสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เนื้อหาในสาระดังกล่าวครอบคลุมชนิดและหน้าที่ของคำ การสร้างคำ โครงสร้างประโยค และการใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ การเรียนรู้จึงต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ จำแนก และนำหลักภาษาไปใช้จริง มิใช่เพียงจดจำคำจำกัดความหรือกฎเกณฑ์ทางภาษาเท่านั้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

คำวิเศษณ์เป็นเนื้อหาสำคัญในสาระหลักการใช้ภาษาไทย เนื่องจากทำหน้าที่ขยายคำชนิดอื่นและช่วยให้ข้อความหรือประโยคมีรายละเอียดชัดเจนขึ้น การเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์จึงต้องอาศัยความเข้าใจทั้งความหมาย ชนิด หน้าที่ ตำแหน่งของคำ และบริบทของประโยค โดยเฉพาะคำที่สามารถทำหน้าที่แตกต่างกันเมื่อปรากฏในบริบทที่ต่างกัน

การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีข้อจำกัดในการรับรู้ภาษาผ่านเสียง จึงต้องอาศัยการเรียนรู้ผ่านภาษามือ สื่อภาพ ข้อความ การสังเกต และการลงมือปฏิบัติร่วมกัน เนื้อหาทางหลักภาษาที่มีลักษณะเป็น



นามธรรม เช่น ชนิดและหน้าที่ของคำ อาจทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนได้ง่าย หากการจัดการเรียนรู้เน้นการบรรยายหรือการท่องจำเพียงอย่างเดียว ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ควรใช้สื่อทัศนภาพ กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และสถานการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำกับความหมายและบริบทได้อย่างเป็นรูปธรรม

การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model

CIPPA Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้น ได้แก่ 1) การทบทวนความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 3) การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ 5) การสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) การปฏิบัติและแสดงผลงาน และ 7) การประยุกต์ใช้ความรู้ กระบวนการดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ผลการวิจัยของนฤเบศร์ เจริญศรี และสมทรง สิทธิ (2564) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สามารถพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยของนักเรียนให้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมตามขั้นตอนของ CIPPA Model ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้เกมบิงโกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษา

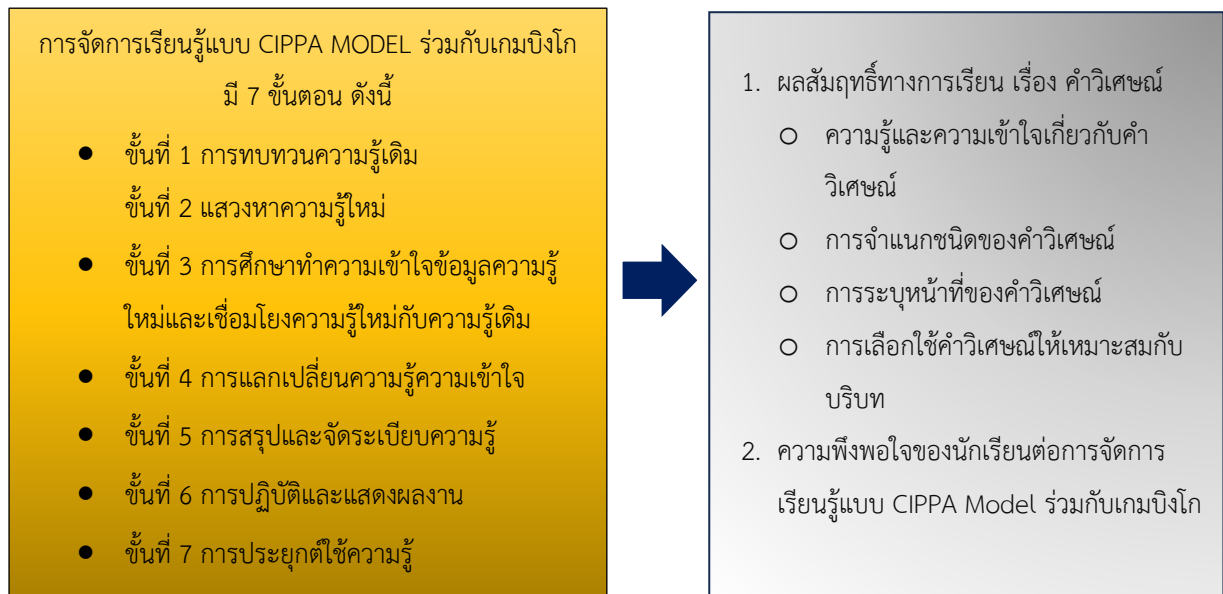
เกมบิงโกเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องสังเกต วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลกับคำตอบที่ปรากฏบนตารางเกม จึงสามารถประยุกต์ใช้ในการฝึกจำแนกคำ ทบทวนความรู้ และตรวจสอบความเข้าใจได้อย่างเป็นรูปธรรม เกมบิงโกยังช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะซ้ำและได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที ปรียานนท์ คุณแสน และคณะ (2568) ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ความสามารถในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่าเกมบิงโกสามารถใช้เป็นกิจกรรมฝึกทักษะทางภาษาและช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง (2564) พบว่า การใช้เกมทางภาษาร่วมกับการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน คำศัพท์พื้นฐานของนักเรียน และทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ผลการศึกษาดังกล่าวสนับสนุนว่าการใช้เกมร่วมกับกิจกรรมทางภาษาสามารถเพิ่มแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะได้อย่างต่อเนื่อง

จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยกำหนดให้ CIPPA Model เป็นกระบวนการหลักในการจัดการเรียนรู้ และบูรณาการเกมบิงโกไว้ในขั้นที่ 6 การปฏิบัติและแสดงผลงาน โดยให้นักเรียนใช้ความรู้เรื่องคำวิเศษณ์ในการวิเคราะห์คำ เลือกคำตอบ และทำเครื่องหมายลงในตารางบิงโก จากนั้นในขั้นที่ 7



การประยุกต์ใช้ความรู้ นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้รับไปจำแนกและเลือกใช้คำวิเศษณ์ในประโยคหรือสถานการณ์ใหม่ กระบวนการดังกล่าวคาดว่าจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 6 คน เนื่องจากประชากรมีจำนวนจำกัด ผู้วิจัยจึงกำหนดให้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกม빙โก

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์



3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง โดยรวมเวลาทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 12 ชั่วโมง

3.2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์

แบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ จำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีเกณฑ์ให้คะแนน คือ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน

3.3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

โดยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 15 รายการ ประกอบด้วยประเด็นการสอบถามเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ

4. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยทั้งหมดเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้อง และความเหมาะสม จากนั้นจึงนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือก่อนนำไปจัดเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีผลการตรวจสอบคุณภาพดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำวิเศษณ์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก มีผลการประเมินความเหมาะสมตามเกณฑ์ที่กำหนด

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ ซึ่งผ่านเกณฑ์ความเที่ยงตรงที่กำหนดไว้

3) แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อ ซึ่งผ่านเกณฑ์ความเที่ยงตรงที่กำหนดไว้เช่นเดียวกัน

จากผลการตรวจสอบดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าเครื่องมือวิจัยทุกฉบับมีความเหมาะสมและมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยยึดแบบแผนการวิจัยเชิงทดลองแบบ One-Group Pretest Posttest Design ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้



5.1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ เป็นแบบทดสอบจำนวน 1 ฉบับ ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

5.2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจัดการเรียนการสอน เรื่อง คำวิเศษณ์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก จำนวน 5 แผน รวม 12 ชั่วโมง

5.3. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำวิเศษณ์ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโกของนักเรียน หลังผ่านการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับก่อนเรียน

5.4. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

5.5. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

5.6. รวบรวมคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบและแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติพรรณนา โดยใช้ค่าสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้ในการวิเคราะห์คะแนนจากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ที่จัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก



ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่ามัธยฐานและค่าพิสัยควอไทล์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

นักเรียน คนที่	ก่อนทดลอง (คะแนนเต็ม 20)	ระดับ ความสามารถ	หลังการทดลอง (คะแนนเต็ม 20)	ระดับ ความสามารถ
1	5	พอใช้	15	ดีมาก
2	6	พอใช้	17	ดีมาก
3	8	พอใช้	16	ดีมาก
4	10	พอใช้	17	ดีมาก
5	8	พอใช้	15	ดีมาก
6	7	พอใช้	15	ดีมาก
<i>Mdn</i>	7.50	พอใช้	15.50	ดีมาก
<i>IQR</i>	2.00		2.00	

จากตารางที่ 1 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา พบว่า ก่อนการทดลอง นักเรียนมีคะแนนอยู่ระหว่าง 5–10 คะแนน โดยมีค่ามัธยฐาน (*Mdn*) เท่ากับ 7.50 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (*IQR*) เท่ากับ 2.00 ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับพอใช้ และหลังการทดลอง นักเรียนมีคะแนนเพิ่มสูงขึ้นอยู่ระหว่าง 15–17 คะแนน โดยมีค่ามัธยฐาน (*Mdn*) เท่ากับ 15.50 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (*IQR*) เท่ากับ 2.00 โดยนักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาขึ้นอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้	N	คะแนนเต็ม	<i>M</i>	<i>S.D.</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนเรียน	6	20	7.33	1.75	5	12.67	.000*
หลังเรียน	6	20	15.83	0.98			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก มีคะแนนเฉลี่ย (M) เท่ากับ 15.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 0.98 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ย (M) เท่ากับ 7.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) เท่ากับ 1.75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจต่อการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

ข้อ	รายการประเมิน	M	$S.D.$	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดการเรียนรู้				
1.	ครูใช้เทคนิคที่เร้าความสนใจนำเข้าสู่บทเรียน	4.67	0.52	มากที่สุด
2.	ครูมีสื่อประกอบการเรียนการสอนที่ชัดเจน	4.50	0.55	มาก
3.	ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน	4.17	0.75	มาก
4.	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน	4.83	0.41	มากที่สุด
5.	นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นกลุ่ม	4.33	0.82	มาก
ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน				
6.	ครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร	4.83	0.41	มากที่สุด
7.	ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และร่วมกันอภิปราย	4.50	0.55	มาก
8.	นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้มีความสุข	4.33	0.52	มาก
9.	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้	4.83	0.41	มากที่สุด
10.	บรรยากาศในการนำเสนองานไม่ตึงเครียด	4.83	0.41	มากที่สุด



ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจต่อทางการเรียน เรื่อง คำวิเศษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับเกมบิงโก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
11.	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง คำวิเศษณ์	4.83	0.41	มากที่สุด
12.	นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำวิเศษณ์ที่ดี	4.50	0.55	มาก
13.	นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
14.	นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลและเผยแพร่ความรู้	4.50	0.55	มาก
15.	นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง	4.67	0.52	มากที่สุด
รวม		4.62	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.62$, $S.D. = 0.49$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น เมื่อได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียน ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ครูพูดด้วยความสุภาพและใช้น้ำเสียงในการสอนอย่างเป็นมิตร นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนได้ บรรยากาศในการนำเสนองานไม่ตึงเครียด และนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องคำวิเศษณ์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($M = 4.83$, $S.D. = 0.41$) อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ครูอธิบายได้ชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน ($M = 4.17$, $S.D. = 0.75$) อยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินทุกข้อ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสอนนี้มีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย



องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

องค์ความรู้สำคัญที่ค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ คือ ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยมีความแปลกใหม่และความโดดเด่นในการสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ควบคู่ไปกับการสร้างความพึงพอใจในระดับมากที่สุดให้แก่ผู้เรียนไปพร้อมกัน ซึ่งพิสูจน์ได้จากผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนที่สูงถึง 15.83 และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในภาพรวมที่ 4.62

จุดเด่นขององค์ความรู้นี้อยู่ที่ความสามารถในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีความสุข และช่วยลดข้อจำกัดในการเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นนามธรรมของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งถือเป็นการเชื่อมโยงและต่อยอดจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยนำมาจัดระบบให้เป็นขั้นตอนที่ชัดเจนผ่าน CIPPA Model เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะเฉพาะบุคคลของผู้เรียนในบริบทนี้ ทำให้เกิดแรงจูงใจภายในที่ช่วยสนับสนุนให้ผลการเรียนรู้พัฒนาขึ้นอย่างก้าวกระโดด

สำหรับประโยชน์และผลกระทบขององค์ความรู้ใหม่นี้ จะช่วยให้ผู้สอนการศึกษาพิเศษสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปประยุกต์ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสอนหลักภาษาไทย ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูให้มีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคนิคที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะส่งผลกระทบในวงกว้างต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษา และการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเฉพาะกลุ่มในระดับประเทศต่อไป

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายตามประเด็นข้อค้นพบสำคัญได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์หลังเรียนอยู่ในระดับดีมากจากการที่พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำวิเศษณ์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกอยู่ในระดับดีมากนั้น อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการทบทวนความรู้เดิม การศึกษาความรู้ใหม่ การเชื่อมโยงความรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสรุปความรู้ และการฝึกปฏิบัติจริง กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนมีได้จดจำเพียงความหมายของคำวิเศษณ์ แต่ได้ฝึกจำแนกชนิด วิเคราะห์หน้าที่ และพิจารณาการใช้คำจากบริบทของประโยค

นอกจากนี้ การใช้บัตรคำ ตัวอย่างประโยค สื่อทัศนภาพ และเกมบิงโกมีความสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งต้องอาศัยการรับรู้ผ่านการมองเห็นและการลงมือปฏิบัติเป็นสำคัญ เกมบิงโกช่วยทำให้เนื้อหาหลักภาษาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมกลายเป็นกิจกรรมที่



ผู้เรียนสามารถมองเห็น วิเคราะห์ และเลือกคำตอบได้อย่างเป็นรูปธรรม ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับสาระสำคัญของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งชี้ให้เห็นร่วมกันว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ใช้กระบวนการคิด และฝึกปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ สามารถส่งเสริมความเข้าใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่าการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายหรือการจดจำเพียงอย่างเดียว (นฤเบศร์ เจริญศรี และ สมทรง สิทธิ, 2564; ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง, 2564)

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าการบูรณาการ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโก ช่วยพัฒนาความรู้และความเข้าใจของนักเรียนได้ กระบวนการของ CIPPA Model ทำให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ แลกเปลี่ยนความเข้าใจกับเพื่อน ตลอดจนสรุปมโนทัศน์ได้ด้วยตนเองก่อนที่จะนำความรู้เหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมเกมบิงโก การจัดลำดับขั้นตอนดังกล่าวจึงส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากความเข้าใจเชิงลึก มิใช่การท่องจำกฎเกณฑ์เพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ เกมบิงโกยังมีบทบาทสำคัญในขั้นการปฏิบัติและการแสดงผลงาน เนื่องจากผู้เรียนต้องอ่านและพิจารณาโจทย์ พร้อมทั้งวิเคราะห์ความหมาย ชนิด หรือหน้าที่ของคำวิเศษณ์ ก่อนที่จะเลือกคำตอบลงในตารางเกม กระบวนการเชิงรุกนี้ทำให้นักเรียนเกิดการฝึกฝนทักษะซ้ำ ๆ ได้ทบทวนและตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง รวมถึงได้รับข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) ในทันทีระหว่างทำกิจกรรม ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและช่วยลดความสับสนเกี่ยวกับชนิดหรือหน้าที่ของคำ ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวโน้มของงานวิจัยด้านการพัฒนาทักษะภาษาไทยของ ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง (2564) และ ปรียานนท์ คุณแสน และคณะ (2568) ที่ระบุร่วมกันว่า การผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกเข้ากับนวัตกรรมเกม ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะซ้ำอย่างมีความหมายและสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ได้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยที่เกิดขึ้นควรพิจารณาภายใต้บริบทเฉพาะของการศึกษารั้งนี้ เนื่องจากเป็นการศึกษาในกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนจำกัดและใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลองรูปแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) จึงสามารถอธิบายได้เพียงว่า คะแนนของนักเรียนกลุ่มนี้มีพัฒนาการที่เพิ่มสูงขึ้นหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ แต่ยังไม่สามารถสรุปเชิงสาเหตุหรืออ้างอิง (Generalize) ผลการวิจัยไปสู่กลุ่มเรียนกลุ่มอื่นในวงกว้างได้ โดยปราศจากการศึกษาเพิ่มเติมในอนาคต

3. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า กิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงรุก ได้ร่วมมือและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตลอดจนได้เรียนรู้ผ่านนวัตกรรมเกมที่มีเป้าหมาย และกติกาชัดเจน โดยลักษณะเฉพาะของเกมบิงโกช่วย



สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากเนื้อหาหลักภาษาไทย และกระตุ้นให้ผู้เรียนติดตามโจทย์เพื่อตอบสนองต่อกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ ความพึงพอใจดังกล่าวมิได้เกิดจากความสนุกสนานของเกมเพียงประการเดียว แต่สัมพันธ์กับการที่นักเรียนสามารถมองเห็นความก้าวหน้าของตนเอง ได้รับข้อมูลย้อนกลับ และมีโอกาสแสดงความรู้ผ่านการเลือกคำตอบและการอธิบายเหตุผล ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับสาระสำคัญของงานวิจัยที่ใช้เกมทางภาษาและเกมบิงโก ซึ่งสะท้อนร่วมกันว่า กิจกรรมเกมที่สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้สามารถสร้างแรงจูงใจ เพิ่มการมีส่วนร่วม และช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะทางภาษาโดยไม่รู้สึกลำบากหน่าย (ภาณุวัฒน์ จารุณย์ และแสงเดือน คงนาวัง, 2564; ปรียานนท์ คุณแสน และคณะ, 2568)

ดังนั้น ข้อค้นพบสำคัญจากการวิจัยครั้งนี้ คือ ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้มิได้เกิดจากกระบวนการ CIPPA Model หรือเกมบิงโกแยกออกจากกัน หากแต่เกิดจากการบูรณาการทั้งสองส่วนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยใช้ CIPPA Model เป็นแกนหลักในกระบวนการสร้างและจัดระเบียบองค์ความรู้ และใช้เกมบิงโกเป็นกิจกรรมเชิงประยุกต์ในการฝึกปฏิบัติ การตรวจสอบความเข้าใจ และการทบทวนเนื้อหา การจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการนี้จึงสามารถส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกไปใช้โดยจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นอย่างชัดเจน ตั้งแต่การทบทวนความรู้เดิม การสร้างความรู้ใหม่ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสรุปความรู้ การฝึกปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเรื่องคำวิเศษณ์อย่างเป็นระบบ มิใช่ใช้เกมเป็นเพียงกิจกรรมเสริมความสนุกสนาน

2. การใช้เกมบิงโกควรบูรณาการในชั้นปฏิบัติและแสดงผลงาน โดยออกแบบโจทย์ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความหมาย ชนิด และหน้าที่ของคำวิเศษณ์ก่อนเลือกคำตอบ พร้อมทั้งใช้บัตรคำ ภาพ ตัวอย่างประโยค และภาษามือประกอบ เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านการมองเห็นของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

3. ครูควรปรับระดับความยาก จำนวนคำ ขนาดตารางบิงโก ระยะเวลา และรูปแบบการประเมินให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม พร้อมให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีและตรวจสอบความเข้าใจเป็นรายบุคคล ไม่ควรประเมินจากผลการชนะหรือแพ้ในเกมเพียงอย่างเดียว



ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกกับเนื้อหาหลักภาษาไทยเรื่องอื่น เช่น ชนิดของคำ การสร้างคำ หรือโครงสร้างประโยค รวมทั้งทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและขอบเขตการนำไปใช้ให้กว้างขึ้น
2. ควรออกแบบการวิจัยให้มีกลุ่มเปรียบเทียบหรือเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้สามารถอธิบายผลของการจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA Model ร่วมกับเกมบิงโกได้ชัดเจนและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น
3. ควรเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติม เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์นักเรียน และบันทึกหลังการสอน รวมทั้งศึกษาความคงทนในการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าขั้นตอนใดของ CIPPA Model และองค์ประกอบใดของเกมบิงโกช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้มากที่สุด

รายการอ้างอิง

- นฤเบศร์ เจริญศรี และสมทรง สิทธิ. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA Model) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(6), 169–188. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/249305>
- ปริญานนท์ คุณแสน ณิชากาท์ กันขุนทด และนัตยา หกพันนา. (2568). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสระในภาษาไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 4(2), 9–21. <https://doi.org/10.14456/hsi.2025.20>
- พิรภา ลบช้าง และน้ำทิพย์ ่องอาจวาณิชย์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 19(85), 61–68. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/SNGSJ/article/view/249501>
- ภาณุวัฒน์ จารุณัย และแสงเดือน คงนาวัง. (2564). การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา: กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7), 130–141. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/249355>
- สุพรรณษา เข้มทอง และกฤตยากาญจน์ โตพิทักษ์. (2568). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน. *วารสารมติเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 8(3), 869–881. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/7436>



วารสารวิทยาการเรีเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

ปีที่ 5 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2569, หน้า 33 - 50

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.