

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ  
เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**The Development of Grade 4 students' Reading Aloud and Spelling  
Abilities on the Misspelled Words based on Sections through Game  
Based Learning Management with Graphical Charts techniques**

วุฒิชัย คำภีระยศ และ ทรงภพ ขุนมธุรส

มหาวิทยาลัยนเรศวร

**Wutthichai Khamphirayot and Songphop Khunmathurot**

Naresuan University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: wutthichaik@nu.ac.th

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและมีประสิทธิภาพนั้น วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะด้านทักษะการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ โดยเฉพาะคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และสำหรับนักเรียนหรือแม้แต่ประชาชนทั่วไปยังพบว่ามักเขียนสะกดคำผิด เนื่องจากความเคยชินในการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องตามหลัก และไม่ได้ใส่ใจสำหรับการเขียนสะกดคำมากพอ ส่งผลทำให้การเขียนงานผิดพลาด และสื่อความหมายผิดประเด็น รวมทั้งเขียนตัวสะกดผิดในคำนั้น ๆ ทักษะด้านการอ่านและเขียนสะกดคำจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนยุคปัจจุบัน จากการศึกษาในประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยพบว่าเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนได้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เนื่องจากเกมเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนสำหรับครูระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากทำให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนสนุกสนาน และผังกราฟิกจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สรุปองค์ความรู้เรื่องการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดได้ การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้

\* วันที่รับบทความ : 24 มีนาคม 2566; วันแก้ไขบทความ 11 เมษายน 2566; วันตอบรับบทความ : 18 เมษายน 2566

Received: March 24 2023; Revised: April 11 2023; Accepted: April 18 2023

โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร 2 ห้องเรียน จำนวน 51 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน โดยวิธีการเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยวิธีจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก 2) แบบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบ t-test dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด 2) ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกอยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ; เกม; ผังกราฟิก

## Abstracts

Currently, teaching and learning management provides students with knowledge, ability, and efficiency. Thai language is a very important subject. Especially in the skills of reading, pronunciation, and spelling. Especially the words that are spelled out according to the spelling section And for students or even the general public, it is often written Spelling is due to familiarity with spelling writing incorrectly. And didn't pay enough attention to spelling writing Resulting in writing a mistake And misrepresent the point Including writing the misspellings in that word. Reading and writing skills are necessary. Especially for modern students From a study on these issues, the researchers found that tools that helped develop the ability to read, pronounce, and write spelling. Words that cannot be spelled according to the spelling section of students are management, learning using games. And techniques for using graphic maps Because the game is suitable Accumulated in managing classes, This study aimed to 1) develop the learning plan through games with graphical charts in order to enhance the abilities to read aloud and spell the words that are section misspelled; 2) compare the abilities of reading aloud and writing of those words between before and after the game-based learning management with graphical charts; and 3) discover the level of satisfactions of the students on the certain kind of learning. The participants of the study were 51 students from Grade 4, Semester 2/2022, Naresuan University Demonstration School. The sample groups included 25 students from Grade 4/1, Semester 2/2022, Naresuan University Demonstration School. Simple

Random Sampling was employed for the sample selection, through lottery picking. The tools of the study included 1) the learning plan through games with graphical charts in order to enhance the abilities to read aloud and spell the words that were section misspelled; 2) the evaluation of reading aloud and writing abilities about the words that were section misspelled; and 3) the satisfactory evaluation form on the learning management. The statistical data applied in the study were mean, percentage, standard deviation, and t-test dependent.

The results of the study revealed that 1) the level of appropriateness of learning plan through games with graphical charts in order to enhance the abilities to read aloud and spell the words that were section misspelled was the highest 2) the students' ability to read aloud and write the words that were section misspelled after the learning was significantly higher than before the learning management .05 and 3) the students' satisfaction on the learning management through games with graphical charts was high excellent level of satisfaction.

**Keywords:** Reading Aloud and Word Spelling Abilities; Game; Graphical Charts

## บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงได้กำหนดในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนประการหนึ่งด้านความสามารถในการสื่อสารอันเป็นความสามารถในการรับและส่งสารฉะนั้นจึงได้จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรทุกระดับชั้น จากสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน การเรียนการสอนภาษาไทยจึงมีความสำคัญ ดังที่ วรณีย์ โสมประยูร (2534 : 28) ได้กล่าวไว้ว่า ในแง่ที่มนุษย์ได้ใช้ทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและสร้างเสริมคุณภาพชีวิตในด้านอื่น ๆ

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถและมีประสิทธิภาพนั้น วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับคนไทยที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการสืบค้นหาความรู้เพื่อนำมาพัฒนาตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านทักษะการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ สำหรับโลกปัจจุบันที่มีสื่อต่าง ๆ และมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น รวมถึงครอบครัวในยุคปัจจุบันใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากขึ้นส่งผลให้การอ่านออกเสียงคำเกิดการอ่านผิดเพี้ยน ออกเสียงไม่ถูกต้อง และการเขียนสะกดคำผิดรูปพยัญชนะต้นและตัวสะกด โดยเฉพาะคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และสำหรับนักเรียนหรือแม้แต่ประชาชนทั่วไปยังพบว่ามักเขียนสะกดคำผิด เนื่องมาจากความเคยชินในการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องตามหลัก และไม่ได้ใส่ใจสำหรับการเขียนสะกดคำมากพอ ส่งผลทำให้การเขียนงานผิดพลาดและสื่อความหมายผิดประเด็น รวมทั้งเขียนตัวสะกดผิดในคำนั้น ๆ ทักษะด้านการอ่านและเขียนสะกดคำจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนยุคปัจจุบัน

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและนวัตกรรมที่ช่วยพัฒนาการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ สามารถส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทน จากการศึกษาพบว่าเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนได้ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจการเรียนมากขึ้น เพราะเกมจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ที่ได้นอกจากได้รับจากครูผู้สอนแล้วนั้น ได้รับการเรียนรู้จากตนเองและเพื่อนอีกด้วย เกมจึงเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนสำหรับครูระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากทำให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อมทำให้บรรยากาศการเรียนการสอนสนุกสนาน ไม่เครียด เกมจึงจัดเป็นสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ วรรณภา พุทธสอน (2558 : 3 อ้างอิงใน กัญจรี เพ็ชรทวีพรเดช และคณะ, 2550 : 161) กล่าวถึง วิธีสอนโดยใช้เกมว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้เกมเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนาน นำเรียนน่าสนใจ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประสบการณ์เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการกำหนดเนื้อหาของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อหาข้อสรุปการเรียนรู้ และอีกหนึ่งวิธีการสอนที่อาจจะทำให้นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง คือ เทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งเป็นเครื่องมือช่วยสร้างกระบวนการคิดไว้ว่า เครื่องมือที่สะท้อนความคิดให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การใช้ผังกราฟิก (Graphic organizers) เป็นเทคนิคที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากการจัดโครงสร้างความคิดล่วงหน้าตามทฤษฎีการเรียนรู้ของออสเจอร์ (meaningful learning theory) ของเดวิด ออซูเบล (David P. Ausubel) นักจิตวิทยาอเมริกัน ที่เสนอการจัดโครงสร้างความคิด หรือโครงสร้างภาพรวมล่วงหน้า (presenting first) เพื่อใช้สำหรับอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหา ผังกราฟิกจึงเป็นเครื่องมือที่ได้จากการนำข้อมูลมาทำการจัดกระทำข้อมูลและนำเสนอข้อมูล โดยอาศัยทักษะการคิดต่าง ๆ ในการจัดกระทำข้อมูล ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสังเกต เปรียบเทียบ จัดเรียงลำดับ จัดประเภท และการใช้ตัวเลข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาจนสามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหรือสาระเนื้อหาของกลุ่มสาขาวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมากมาย จนกลายเป็นความเข้าใจในเรื่องที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ได้ง่ายยิ่งขึ้นนั่นเอง นอกจากนี้ ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนคิดซ้าลง สามารถเกิดการจดจำ เก็บร่องรอยของขั้นตอนต่าง ๆ ข้อมูลที่เรียนได้อย่างดีสามารถนำไปใช้ได้สำหรับคิดคนเดียว คิดเป็นกลุ่ม หรือการสอนคิดทั้งห้องเรียนให้ผู้เรียนมีความริเริ่มคิดสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงความคิดกับข้อมูลที่ได้รับแสดงออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม เช่น แสดงออกเป็นภาพ หรือข้อความ ใช้เป็นโปสเตอร์ในห้องเรียนเพื่อแสดง “แม่แบบของการคิด” และสามารถใช้เป็นเครื่องมือส่วนหนึ่งสำหรับการประเมินงานเขียน (สุทธิมาศ อภิรักษ์ วัฒนชัย, 2560 : ออนไลน์ อ้างอิงใน ธีรนนท์ ไกรเลิศ, 2565 : ออนไลน์) ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของนุช นาด พรหมนาเวช (2555 : 1) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

วัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ 2) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.12/83.50 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ผลการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จากปัญหาการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่องคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะในการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ ในระดับสูงต่อไป และครูผู้สอนสามารถนำผลการวิจัยไปปรับปรุงในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพและนำไปต่อยอดในการใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันในระดับที่สูงขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

## ระเบียบวิธีวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องละ 25 คนรวมจำนวนทั้งสิ้น 50 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งสิ้น 25 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีจับสลาก (Lottery)

### 2. เครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน รวม 10 ชั่วโมง

2.2 แบบทดสอบ เพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 ข้อ และการเขียนสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

#### เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

##### 1.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

1.1.1 วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้กำหนดการจัดการเรียนรู้ตามขอบข่ายตัวชี้วัดเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แล้วคัดเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาจากที่กำหนด

1.1.2 ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อนำมาออกแบบขั้นตอนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้

## 1.2 ชั้นออกแบบ

1.2.1 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่ กก จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่ กน จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่ กบ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่ กด จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปความรู้มาตราตัวสะกด จำนวน 1 ชั่วโมง

1.2.2 ออกแบบกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้

1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ 2) เวลา 3) มาตรฐานตัวชี้วัด 4) สาระสำคัญ 5) จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ 6) การจัดการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ดังนี้ 1. ชั้นเลือกเกม คือ ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เช่น เกมแข่งขันเขียนคำ เกมคำปริศนา

2. ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา 3. ชั้นเล่นเกม 4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก คือ หลังจากการเล่น เกม ครูผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และนักเรียนได้สรุปความรู้จากเรื่องมาตราตัวสะกด คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตรา 7) สื่อการสอน 8) การวัดและประเมินผล 9) บันทึกหลังการสอน

## 1.3 ชั้นการพัฒนา

1.3.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบรูปแบบมาตรฐานตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์การพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนการจัดการจัดการเรียนการสอน สื่อ และการวัดผลประเมินผล แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแบบประเมินคุณภาพของแผน โดยประเมินความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC)

1.3.3 นำผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย แล้วนำค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

1.3.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้

## 2. แบบทดสอบ เพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 ข้อ และการเขียนสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

### 2.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

ศึกษาเอกสารและทฤษฎีการวัดประเมินผลการศึกษาและการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ ก่อนเรียน – หลังเรียน จากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.2 ชั้นออกแบบ

สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยนำคำศัพท์มาจากบัญชีคำพื้นฐานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ และคำศัพท์จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที - วรรณคดีลำน่าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 70 ข้อ แบ่งเป็นความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 35 ข้อ และความสามารถด้านการเขียน จำนวน 35 ข้อ

### 2.3 ชั้นพัฒนา

นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องและทำการแก้ไข จากนั้นนำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence : IOC) ปกรณ์ ประจันบาน, 2552 : 164) ระหว่างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่มีค่า 0.5-1.00

### 2.4 ชั้นทดลอง

2.4.1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด มาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประภมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2.4.2 นำผลการตรวจคะแนนมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นดัชนีประจำข้อสอบแต่ละข้อที่ใช้แสดงถึงคุณภาพของข้อสอบ ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบแบบปรนัยที่มีการตรวจให้คะแนนแบบทำถูกได้ 1 คะแนน และทำผิดได้ 0 คะแนน เพื่อคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 – 0.80 หมายความว่า ข้อสอบมีความยาก-ง่าย และปานกลาง และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ถือว่ายอมรับได้ (ปกรณ์ ประจันบาน, 2552 : 170) จำนวน

60 ข้อ โดยแบ่งเป็นความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 ข้อ และความสามารถด้านการเขียนจำนวน 30 ข้อ ซึ่งแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำที่ผ่านเกณฑ์มีค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.44 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23 - 0.61

2.4.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด จำนวน 60 ข้อ ที่คัดเลือกมาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงหรือค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรของโลเวท (ปรกรณ์ ประจันบาน, 2552 : 173 อ้างอิงใน Lovett, 1978) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้โปรแกรม ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าแบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.8515 จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา

2.4.4 นำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกด จำนวน 60 ข้อ ที่ผ่านเกณฑ์ตรวจสอบคุณภาพแล้ว จัดพิมพ์และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร

**3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้**

### 3.1 ชั้นศึกษาเอกสาร

3.1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจและวิธีสร้างแบบประเมินเพื่อกำหนดกรอบ แนวคิด โครงสร้างแบบประเมิน

3.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ต้องประเมินและกำหนดขอบข่ายของข้อความคำถามที่จะสร้างแบบประเมินให้ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการประเมิน

### 3.2 ชั้นออกแบบ

3.2.1 ออกแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมศึกษาธมมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ที่มีต่อการเรียนเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 20 ข้อ โดยกำหนดคะแนนเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert's Five Scale) ดังนี้ ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.2 นำค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดเกณฑ์ ดังนี้  
ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก  
ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย  
ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.3 ร่างแบบประเมินความพึงพอใจตามรูปแบบที่กำหนด โดยให้ครอบคลุมตามจุดประสงค์และขอบข่ายของเนื้อหา หลังจากนั้นนำร่างแบบประเมินเสนอ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องและทำการแก้ไข

### 3.3 ขั้นพัฒนา

นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC) ของเคอร์ลิงเจอร์ (Kerlinger, 2000 : 667 อ้างอิงในธีรศักดิ์ อุ่่นอารมณฺ์เลิศ, 2549 : 65) ของแบบประเมินความพึงพอใจโดยมีเกณฑ์ในการประเมินหาค่าความสอดคล้องดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้  
คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้  
คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบประเมินนั้นวัดไม่ได้ตามผลการเรียนรู้ที่ระบุไว้  
โดยคัดเลือกข้อประเมินที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00 โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

### 3.4 ขั้นทดลอง

นำแบบประเมิน 20 ข้อ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

### 3.5 ขั้นประเมินผล

นำแบบประเมินที่แก้ไขปรับปรุงเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอความเห็นชอบในการจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 25 คน โรงเรียนอนุบาลและประถมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ต่อไป

## 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง (The onegroup pretest-posttest design) เพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง

แบบทดสอบก่อนเรียน	การจัดกระทำ	ทดสอบหลังเรียน
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

เมื่อ	T <sub>1</sub>	หมายถึง	การทำแบบทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก
	T <sub>2</sub>	หมายถึง	การทำแบบทดสอบหลังเรียน

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ภายในระยะเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 10 ชั่วโมง ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยดำเนินการขั้นตอนดังนี้

1. ปฐมนิเทศนักเรียนที่จะทำการทดลองเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อดำเนินการวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 ข้อ และการเขียนสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จากนั้นตรวจให้คะแนนและบันทึกเก็บไว้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยทำการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก จำนวน 6 แผน รวม 10 ชั่วโมง

4. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ จำนวน 30 ข้อ และการเขียนสะกดคำ จำนวน 30 ข้อ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จากนั้นตรวจให้คะแนนและบันทึกเก็บไว้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน

5. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการเรียนเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก

6. นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมุติฐาน สรุป และอภิปรายผล

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

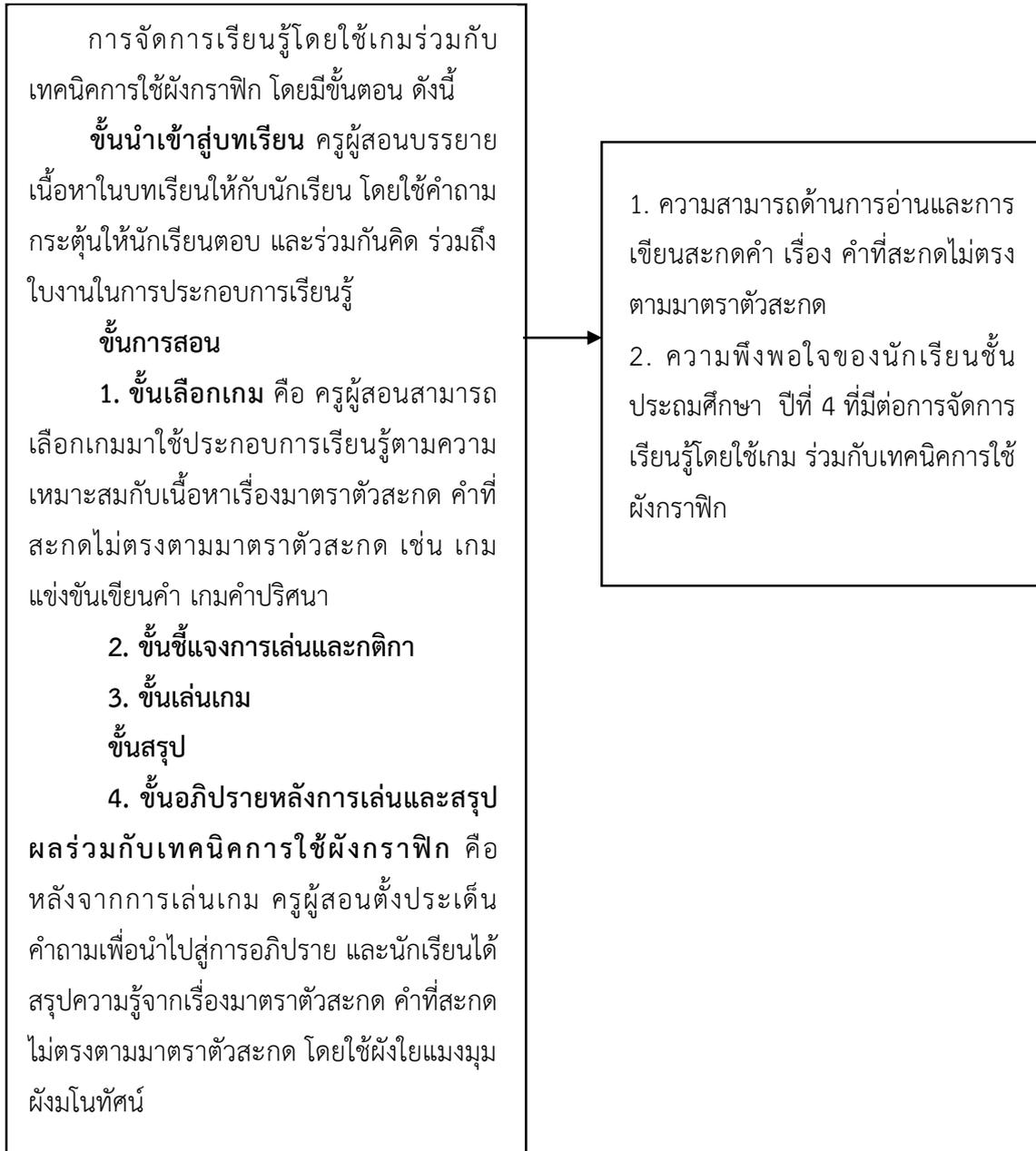
4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากนั้นนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดค่าเฉลี่ยไว้ 5 ระดับ และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์

4.2 เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยนำคะแนนของนักเรียนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent

4.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก โดยนำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก มาตรวจให้คะแนน 5 ระดับ และนำผลการให้คะแนนมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยนี้

**ตารางที่ 2** แสดงผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผนการจัดการเรียนรู้	( $\bar{X}$ )	S.D.	ระดับความเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด	4.43	0.69	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดแม่ กก	4.51	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดแม่ กน	4.50	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มาตราตัวสะกดแม่ กบ	4.51	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มาตราตัวสะกดแม่ กด	4.51	0.68	มากที่สุด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปความรู้มาตราตัวสะกด	4.51	0.68	มากที่สุด
<b>ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม</b>	<b>4.50</b>	<b>0.67</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.67)

**ตารางที่ 3** แสดงการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การทดลอง	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. <sub>D</sub>	t	Sig.(2-tailed)
ก่อนเรียน อ่านออกเสียงคำ	25	30	23.12	3.37	2.68	1.18	11.35*	0.0000
หลังเรียน อ่านออกเสียงคำ	25	30	25.80	2.81				
ก่อนเรียน เขียนสะกดคำ	25	30	17.04	7.01	6.72	4.28	7.86*	0.0000
หลังเรียน เขียนสะกดคำ	25	30	23.76	5.64				

\*มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า การทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยในด้านการอ่านออกเสียงคำ เท่ากับ 23.12 คะแนน และ 25.80 คะแนน ตามลำดับ และด้านการเขียนสะกดคำ เท่ากับ 17.04 คะแนน และ 23.76 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 4** แสดงความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.52	0.74	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก	4.81	0.38	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	4.32	0.96	มาก
ผลรวมการพิจารณาความเหมาะสม	4.55	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ , S.D. = 0.63) ด้านที่มีค่าความเหมาะสมระดับมากที่สุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ( $\bar{X} = 4.81$ , S.D. = 0.38) รองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D. = 0.74) ระดับความเหมาะสมระดับมากที่สุดและสำหรับด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.32$ , S.D. = 0.96) ความเหมาะสมระดับมาก

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. การพิจารณาความเหมาะสมในองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีผลรวมการพิจารณาความเหมาะสมระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.67) ทั้งนี้เพราะแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ ความรู้พื้นฐานมาตราตัวสะกด มาตราตัวสะกดแม่ กก แม่ กน แม่ กบ แม่ กด และสรุปความรู้มาตราตัวสะกด ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ สารระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และกระบวนการวัดประเมินผลที่ดี น่าสนใจ และยังมีวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกที่พัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ และด้านการเขียนสะกดคำ ในเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะพงษ์ จันทลาโสม (2564 : ออนไลน์) งานวิจัยฉบับนี้มีเป้าหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม โดยใช้เป็นสื่อเสริมบทเรียนที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยที่ 1 ผลวิจัยพบว่า หลังจากเล่นบอร์ดเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับมาก

2. ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและด้านการเขียนสะกดคำ จากเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและนักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรม

ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน รวมถึงนักเรียนได้นำความรู้จากเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สรุปลงคความรู้นี้ในรูปแบบของผังกราฟิก เช่น ผังมโนทัศน์ ผังใยแมงมุม จึงทำให้ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำ และด้านการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของทักษิณ คุณพิภาค (2562 : 63) การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 2) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดหลังเรียนอยู่ในระดับมากขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกัน หลังได้รับการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนเรื่อง การอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วยด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สามารถทำให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนที่หลากหลาย ไม่น่าเบื่อ และทำให้การเรียนการสอนภาษาไทยในเรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เรียนรู้ได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้นร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน อีกทั้งผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนแยกตัวสะกดที่ไม่ตรงตามมาตราในแต่ละมาตราได้อย่างเข้าใจ ส่งให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำและการอ่านออกเสียงคำได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับงานวิจัยของสิริวรรณ ชัยชนะพีระกุล (2564 : ออนไลน์) การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทย โดยใช้วิธีการสอนแบบพานoramาร่วมกับหนังสือ

วรรณกรรมเยาวชน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลวิจัยพบว่า การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกและเนื้อหาของบทเรียนที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทของสถานศึกษา
2. ครูผู้สอนควรจัดสถานที่และบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และสามารถอำนวยความสะดวกในการศึกษาค้นคว้าให้กับผู้เรียนในขณะทำกิจกรรมได้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก มาทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น เช่น บอร์ดเกม, เกมฟิเคชัน (Gamification) เป็นต้น

## เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทักษิณ คุณพิภาค. (2562). *พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิด ที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ความพึงพอใจต่อการเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ธีรศักดิ์ อุ่่นอารมย์เลิศ. (2549). *เครื่องมือวิจัยทางการศึกษา: การสร้างและการพัฒนา*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธีรนนท์ ไกรเลิศ. (ม.ป.ป). *ผังกราฟิก (Graphic Organizers) กับการพัฒนาความสามารถด้านการคิดออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2565. แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/0GtZT>.

- นุชนาถ พรหมนาเวช. (2555). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมการแข่งขันสะกดคำวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- วรรณิ โสมประยูร. (2539). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร. ไทยวัฒนาพานิช.
- วรรณภา พุททสอน. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับการใช้เกมเรื่อง แม่เหล็กและไฟฟ้า เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ปกรณ์ ประจันบาน. (2552). สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (*Advanced Statistics for Research and Evaluation*). (พิมพ์ครั้งที่ 4). พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.
- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิริวรรณ ชัยชนะพีระกุล. (2564). การพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทยโดยใช้วิธีการสอนแบบพานอรามาาร่วมกับหนังสือวรรณกรรมเยาวชนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.