

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย
เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

THE DEVELOPMENT OF PLAY WAY LEARNING MANAGEMENT WITH
MULTIMEDIA INTEGRATION TO ENHANCE THAI LANGUAGE READING
SKILLS FOR GRADE 1 STUDENTS



¹มันทนา สุวะไกร และ ²กัญญาวดี แสงงาม

¹Muntana Suwakrai and ²Kanyawadee Saeng-ngam

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, ประเทศไทย

Roi Et Rajabhat University, Thailand

¹Gapaen1995@gmail.com

Received: July 07, 2023; **Revised:** July 21, 2023; **Accepted:** August 18, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่าน ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 คน โรงเรียนบ้านแก่งนาคำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ยโสธร เขต 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน 2) แบบประเมินความสามารถด้านการอ่าน จำนวน 3 ตอน ซึ่งประกอบด้วย การอ่านสะกดคำจำนวน 20 คำ การอ่านออกเสียงคำ จำนวน 20 คำ รวม 40 คำ และการอ่านข้อความจากเรื่องจำนวน 1 เรื่อง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) การหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) และการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิตินอนพาราเมตริกด้วยวิธีวิลคอกซัน (Wilcoxon)

¹ นิสิต หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

² อาจารย์ ดร., หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.08/92.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย มีความสามารถในการอ่านภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การพัฒนา, การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย, ความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย

Abstract

This research aimed to develop a play way learning management approach using multimedia to enhance Thai reading ability among grade 1 students. The study focused on comparing the mean scores of pre-learning and post-learning reading abilities among eight participants at Ban Kaeng Na Kham School, affiliated with Yasothon Primary Educational Service Area Office 2. The research instruments included nine learning management plans and three sections of the reading ability assessment form: spelling reading, reading aloud, and text reading. Data analysis involved the use of statistical measures such as percentage, mean, standard deviation and hypothesis testing using the Wilcoxon Signed Rank Test. The study's findings indicated that the learning management approach, which combined play way learning with the use of multimedia to develop Thai reading ability, achieved a high level of efficiency, with a rating of 77.08/92.92, surpassing the predefined criteria of 75/75. Additionally, Grade 1 students who participated in the play way learning with the use of multimedia showed a significant improvement in their Thai reading ability compared to their abilities prior to the study. This result was statistically significant at the 0.05 level.

Keywords: Development, Play way learning management, Multimedia, Reading Thai language ability.

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงานและดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์

จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษค่านิยมวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551:1)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ธรรมชาติของภาษาไทยเป็นเรื่องทักษะ จะแยกเนื้อหาสาระของทักษะแต่ละชั้นปี โดยเด็ดขาดไม่ได้ จำเป็นจะต้องมีกระบวนการฝึกทักษะต่าง ๆ ให้ต่อเนื่องกันไป เนื้อหา เช่น การอ่านและการเขียนสะกดคำ การอ่านจับใจความ การเลือกใช้คำให้ตรงตามความหมาย การเขียนแสดงความรู้สึกความคิดประสบการณ์ ความต้องการ จินตนาการ การนำความรู้จากการอ่านไปใช้ในการตัดสินใจ การแก้ปัญหาและการดำเนินชีวิต จำเป็นต้องสอนทุกชั้นในเรื่องของทักษะภาษา และแต่ละชั้นจะมีเนื้อหาในการฝึกทักษะที่เพิ่มความซับซ้อนและยากมากขึ้น เช่น จำนวนคำเพิ่มมากขึ้น ประโยคที่ใช้ยาวและซับซ้อนขึ้น เรื่องที่นำมาอ่านยาวขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ 2551 : 37) โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หลักในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้เรียนต้องเรียนตลอดหลักสูตร 12 ปี การศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับภาษาไทยอย่างกว้างขวาง และลึกซึ้งเพื่อเป็นพื้นฐานและแนวทางในการ รู้จักวิธีการนำเสนอความคิดด้วยภาษาที่เหมาะสม มีความสามารถในการใช้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ได้อย่างดี และมีประสิทธิภาพ และศึกษาเกี่ยวกับลักษณะสำคัญ และวิวัฒนาการของภาษา วรรณกรรมไทย ตลอดจนศิลปะการใช้ทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน อย่างมีวิจรรณญาณ รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นเด็กไทยทุกคนควรเรียนรู้และใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้องทุกโอกาส ซึ่งการเรียนการสอนภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านและการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราวความรู้ ประสบการณ์ ส่วนการพูดและการเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้และประสบการณ์ การเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสาร ให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างพินิจพิเคราะห์ สามารถนำความรู้ ความคิดมาเลือกใช้เรียบเรียงคำมาใช้ตามหลักภาษาได้ถูกต้องตรงตามความหมาย ถูกต้องตามกาลเทศะและใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการจัดการเรียนการสอนการอ่านคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นวัยเริ่มต้นที่ควรได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านคำ เพราะอ่านคำมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนการสอน จะช่วยให้เด็กเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนทั้งยังสามารถนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้ของนักเรียนเองด้วย ดังที่ กาญจนา โพธิ์ลักษณะ (2554 : 38) กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดใน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ประมาณร้อยละ 80 -90 ของการอ่านเป็นสิ่ง ที่ควรปลูกฝังตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก่งนาคำ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถอ่านคำที่ประสมกับสระอำ สระเอา สระเอะ สระแอะ สระโอะ สระอัว สระเอียะ สระเอี้ย สระเออ และวรรณยุกต์ ซึ่งเป็นสาเหตุให้ นักเรียนไม่กล้าพูด ไม่กล้าแสดงออก และขาดความมั่นใจ เวลาให้นักเรียนอ่านคำนักเรียนจะรู้สึกว่าเป็นตัวตลกให้เพื่อนหัวเราะ เวลาพูดผิดหรือออกเสียงผิด ก็จะทำให้เกิดความลังเลไม่มั่นใจ แล้วหลบหน้า ครูทันที ทำให้การเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ ส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการ รายงานข้อมูลการประเมินความสามารถด้านการอ่านออกเขียนได้ของผู้เรียน (Reading Test : RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก่งนาคำ ปีการศึกษา 2562- 2564 ในด้านการอ่านภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 58.98 และ 59.42 ตามลำดับ (โรงเรียนบ้านแก่งนาคำ : 2564) และจากการรายงาน ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านออก ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านแก่งนาคำ นักเรียน ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขในเรื่องของการอ่าน

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางในการพัฒนาความสามารถ การอ่าน พบว่ามีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นในการจัดการเรียนการสอนด้านการอ่าน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดแทรกการเล่นไว้ในบทเรียน เช่น เพลง สื่อ เกม ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่ เหมือนกับการเล่นในขณะที่เรียน ทำให้ได้รับ เนื้อหา ความรู้พร้อมกับเกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน มีความกระตือรือร้น สนใจในการเรียน เหมาะสมกับพัฒนาการทางสมองของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ครูเลือก กิจกรรมการเล่นให้กับนักเรียนเพื่อให้ตรงกับ จุดประสงค์ที่ต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ มีการ แบ่งกลุ่มเพื่อปฏิบัติกิจกรรมการเล่นและสรุปผลที่ได้ จากการเล่น เป็นการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียน ระดับประถมศึกษา และสอดคล้องกับหลักการ จัดการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ วัฒนา ปุณณฤทธิ (2552 : 1) ได้กล่าวถึงแนวคิดของ Froebel บิดาแห่งการศึกษา ปฐมวัย อธิบายว่าการเล่นเปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่เป็นพื้นฐานแห่งความเจริญงอกงามแห่ง การเรียนรู้ใน ระยะเวลาต่อมา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Montessori แพทย์หญิงนักการศึกษา ปฐมวัยผู้มีชื่อเสียง ชาวอิตาลีที่ให้ความเห็นว่าการเล่นเป็นงานของเด็ก ทำให้เด็กได้แสดง ความรู้สึกความเป็นตัวตนก่อ เกิดเป็นบุคลิกภาพโดยรวม

การศึกษารูปแบบของมัลติมีเดียที่เป็นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ถ่ายทอดหรือนำเสนอ เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผสมผสานสื่อหลากหลายรูปแบบเข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ ข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงวีดิทัศน์ โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพด้านการอ่านคำภาษาไทยต่อผู้เรียน อีกทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดความ สนใจมากขึ้น ได้เรียนจากสื่อใหม่ ๆ ที่ไม่เคยได้เรียนเป็นการกระตุ้นผู้เรียนจากสื่อเทคโนโลยีในการ จัดการเรียนการสอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำเอาสื่อมัลติมีเดียมาเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนเรื่องการ อ่านคำภาษาไทย เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนมาก

ขึ้น สามารถแก้ปัญหาด้านการอ่านคำภาษาไทย ตลอดจนการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านที่ค่อนข้างต่ำ อีกทั้งการเรียนด้วยมัลติมีเดียทำให้เกิดผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน เศรษฐาณ ผกุงส์ตยวงษ์ (2553 : 2) ข้อดีของมัลติมีเดีย คือสามารถช่วยออกแบบบทเรียน ที่ใช้เทคนิคการนำเสนอที่หลากหลาย สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ทำผู้เรียนตื่นเต้น และมีความพึงพอใจที่จะติดตามบทเรียนไปเรื่อย ๆ นอกจากนั้นสื่อมัลติมีเดียยังเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน ดังนั้นหากนักเรียนได้รับการแก้ไขโดยใช้รูปแบบมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพด้านการอ่านออกเสียงคำ ของนักเรียนได้ดีขึ้น ปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากทั้งในด้านความคิด พฤติกรรม และด้านการศึกษา โดยเฉพาะสื่อมัลติมีเดียช่วยสอน เพราะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาวิชาที่ยากให้ง่ายขึ้น ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ทักษะ ให้กับผู้เรียน มีความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเรียน ช่วยเสริมแรงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น

จากเหตุที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแก้งนาคำ ปีการศึกษา 2565 เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สอนที่สนใจจะพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. หาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนในสังกัดกลุ่มเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษาภูคดเชียงหมี่-สามัคคีอำเภอเลิงนกทา จังหวัดยโสธร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายโสธร เขต 2 ประกอบด้วยโรงเรียนจำนวน 9 ห้อง จำนวน 106 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านแก้งนาคำ อำเภอเลิงนกทา จังหวัดยโสธร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษาประถมศึกษาโศธร เขต 2 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 9 คน โดยการได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

สาระ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ผู้วิจัยใช้ในแผนการสอนการอ่านภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน 2) แบบประเมินความสามารถด้านการอ่าน จำนวน 3 ตอน ซึ่งประกอบด้วย การอ่านสะกดคำจำนวน 20 คำ การอ่านออกเสียงคำ จำนวน 20 คำ รวม 40 คำ และการอ่านข้อความจากเรื่องจำนวน 1 เรื่อง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) การหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) และการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิตินอนพาราเมตริกด้วยวิธีวิลคอกซัน (Wilcoxon)

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) มีค่าเท่ากับ 77.08/92.92 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 75/75 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับใช้มัลติมีเดีย และประสิทธิภาพของผลลัพธ์จากการประเมินความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย

คะแนน	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	8	228	175.75	9.85	77.08
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	8	60	55.75	2.71	92.92
ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ร่วมกับใช้มัลติมีเดีย (E1/E2) = 77.08/92.92					

2. ความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย และหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนด ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ร่วมกับใช้มัลติมีเดีย และหลังการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ร่วมกับใช้มัลติมีเดีย

การวัด	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ผลการทดสอบโดยใช้ Wilcoxon Signed Ranks test				
					Post-Pre	n	Mean Rank	Z	Sig
ก่อนเรียน	8	60	43.75	3.15	Negative Ranks	0	.00	2.55*	.00
หลังเรียน	8	60	55.75	2.71	Positive Ranks	8	4.50		

อภิปรายผล

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยอภิปรายผลดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า จัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.08/92.92 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 75/75 หมายความว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเรียน คือ การทำใบงาน ทำกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 77.08 และคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 92.92 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแผนการเรียนรู้ แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 พุดเพราะ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 75/75 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย ส่งเสริมต่อการทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนได้รับการฝึกปฏิบัติการอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียง และอ่านข้อความอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องและได้รับการปรับปรุงแก้ไขทุกครั้งเมื่อมีการอ่านบทพร้อม จึงทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพิ่มขึ้น อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียเป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียน ได้เรียนรู้เนื้อหาสาระควบคู่ไปกับกิจกรรมที่ใช้มัลติมีเดียมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความ

สนุกสนาน ตื่นเต้นที่จะเรียนรู้ เช่น บทร้องเล่น ภาพประกอบจากการอ่านคำ เกมปริศนาคำทาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะหรือหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้ เรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 3 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และได้รับความรู้ก่อนให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ครูเป็นผู้กระตุ้นและแนะนำแนวทางให้กับผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ พิมพ์พร ครอบครอง (2559 : 36) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นมีลำดับ ดังนี้ขั้นเตรียม ขั้นสอน และขั้นสรุปโดยจะมีการนำการเล่นมาใช้ในขั้นกิจกรรมการสอน ซึ่งได้แก่ การปฏิบัติจริงการร้องเล่น การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติสถานการณ์จำลอง หรือการจัดกิจกรรมอื่นที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมร่วมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เองและสร้างองค์ความรู้ผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ นอกจากนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่น ร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย พบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระผ่านมัลติมีเดีย ได้แก่ power point youtube ซึ่งประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ ญัฐกร สงคราม (2554) ได้กล่าว มัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนเป็นออกแบบเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยผู้ออกแบบบูรณาการเอาข้อมูลรูปแบบต่างๆ เข้าไปเป็นองค์ประกอบเพื่อการสื่อสาร เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวเสียง วิดีทัศน์ และข้อความและการให้ประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้าง แผนการจัดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการเลือกและเรียบเรียงหน่วยการเรียนรู้ การศึกษาเอกสารหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คู่มือการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เอกสารต่าง ๆ วิเคราะห์ หลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหา ผลการเรียนรู้ ศึกษาองค์ประกอบในการเขียนแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านภาษาไทย สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเรียนปนเล่น นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านการใช้ภาษาและความเหมาะสมของเนื้อหา และเสนอแผนการจัดการ เรียนรู้ ต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

2. ความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนการจัดกิจกรรมการเรียนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับที่ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับสื่อมัลติมีเดียซึ่งผ่านกระบวนการสร้างและหาคุณภาพอย่างเป็นระบบนักเรียนได้รับการปฏิบัติและฝึกฝนในการอ่านอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องจึงทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในด้านการอ่านภาษาไทยเพิ่มมากขึ้นอีกทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ประสมประสานควบคู่กับการเล่นด้วย การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียสอนทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน ตื่นเต้นที่จะเรียนรู้ เช่น บทร้องเล่น ภาพประกอบจาก

การอ่านคำ เกมปริศนาคำทาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้ เรียนไปด้วยและสนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับวิจัยของ ประกอบ พักขำ (2550) ทำการศึกษาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ ของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านด้วยวิธีการสอนแบบ เล่นปนเรียน โดย กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านมีระดับ สติปัญญาปกติ พบว่านักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน ที่ได้รับการสอนแบบ เล่นปนเรียน มีความสามารถด้านการอ่านอยู่ในระดับดี และมีความสามารถด้านการอ่านหลังการสอนด้วยแบบ เล่นปนเรียนสูงกว่าก่อนการสอนด้วยแบบ เล่นปนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ รัตนา ภรณ์ ไชยทน (2556 : 5) ได้เปรียบเทียบทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธี สอนแบบ เล่นปนเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และ เพื่อศึกษาความสนใจต่อการเรียนการสอน โดยใช้วิธี สอนแบบ เล่นปนเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สมุทรปราการ เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2556 ผลการเปรียบเทียบการสอนอ่านสะกดคำ โดยวิธีสอน แบบ เล่นปนเรียน นักเรียนความสามารถทักษะการอ่านสะกดคำ คะแนนเฉลี่ยการอ่านสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 การทดสอบ คะแนนของผู้เรียนมีคะแนนก่อนเรียน เฉลี่ย เท่ากับ 17.35 คะแนน และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 27.09 คะแนน เมื่อ 2489 HMP2-6 เปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสองครั้งหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 17.88 / \text{Sig } 0.00$) ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้าน การอ่านภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น ด้วยเกม เพลง สื่อ อุปกรณ์ต่างๆ นอกจากนี้ยังมีการใช้มัลติมีเดีย มาเป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญ ในทุกวงการ โดยเฉพาะในด้านการศึกษาเป็นการรวมหรือ ประยุกต์เอาความสามารถของ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมาใช้ซึ่งเป็นการเพิ่มศักยภาพให้กับ บทเรียน ในด้านการเรียนรู้ประกอบด้วย การพัฒนาระบบช่วยสร้างบทเรียนขึ้น ทำให้การพัฒนาบทเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ระบบมัลติมีเดียมี ความสะดวกสบายและง่ายยิ่ง ขึ้นล้วนแต่ให้ประโยชน์ แก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นด้านผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนนำไปปรับใช้ในการพัฒนาร่วมกับการใช้มัลติมีเดีย ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องและรูปแบบที่ช่วยให้ ผู้เรียนมีความรอบรู้และเรียนอย่างมีความสุข ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมกับ ได้รับเนื้อหาความรู้ในบทเรียนไปด้วยเป็นวิธีสอนที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่เป็นวัยที่ ชอบเล่นสนุกสนานส่งเสริมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและส่งเสริมสร้างความเพราะพึงพอใจและ เจคติที่ดีต่อการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กาญจนา โพธิ์ลักษณ์. (2554). *การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีบังเมือง.บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*
- ณัฐกร สงคราม. (2553). *การออกแบบและพัฒนาวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประกอบ พิทักษ์. (2550). *ผลของการสอนแบบเล่นปนเรียนที่มีต่อความสามารถในการอ่านออกเสียงคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พิมพ์พร ครอบครอง. (2559). *ผลการใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและการลบจำนวน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รัตนารณณ์ ไชยทน (2556). *การพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำ โดยใช้วิธีสอนแบบเล่นปนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2*. บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- โรงเรียนบ้านแก่งนาคำ. (2564) สืบค้นจาก <http://35103670.thaischool.in.th/>
- วัฒนา ปุญญฤทธิ์. (2552) *เทคโนโลยีสื่อสารกับเด็กปฐมวัย*. สืบค้นจาก <http://www.poonyarit.com/?p=343>
- เศกญาน ผดุงสัตยวงศ์. (2553). *การพัฒนารูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักเรียนนอกทิสติกที่มีความสามารถสูง*. บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.