

การพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมहररा

Development of Reading Skills in Basic Thai Word of Grade 2 Students Using Games

¹สุนิสา ศรีโคต Sunisa Srikote

²รัชดาภรณ์ ตันติกุล Rachadaporn Tantikul

^{1,2}คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

^{1,2}Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

²Corresponding author, e-mail: trachadaporn@aru.ac.th

Received February 7, 2025; Revised February 9, 2025; Accepted: April 30, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาเกมहरराสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้เกมहरराที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมาลาอิสสระเคราะห์ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมहररा 2) แผนการจัดการเรียนรู้ 3) แบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมโดยใช้สูตร E_1/E_2 ค่าเฉลี่ย และการหาค่าร้อยละความก้าวหน้า ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเกมहरराที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.45/86 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) ทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.08 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.88 คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 29 ซึ่งเกณฑ์ที่น่าพอใจคือตั้งแต่ร้อยละ 25 แสดงว่า เกมहरराสามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้สูงขึ้นได้

คำสำคัญ: เกม; คำพื้นฐาน; ทักษะการอ่าน



Abstract

The purposes of this study were: 1) to develop an educational game for Grade 2 students with an effectiveness criterion of 80/80, and 2) to investigate the effect of the game on the development of basic word reading skills. This study employed a quasi-experimental research methodology. The target group consisted of 25 Grade 2 students from Mala-eesangkhn School, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) the developed educational game, 2) lesson plans, and 3) a basic word reading skills assessment. The statistical methods used in the study were the calculation of the innovation's effectiveness using the E_1/E_2 formula, mean (M), standard deviation (SD), and the percentage of progress. The research findings revealed that: 1) The effectiveness of the developed educational game was 81.45/86, which met the 80/80 criterion, and 2) The basic word reading skill of the students before the lessons had a mean score of 10.08, and after the lessons, the mean score increased to 15.88, with the progress percentage of 29, which meets the satisfactory criterion of 25%. This indicates that the educational game effectively enhanced the basic word reading skills of Grade 2 students.

Keywords: Game; Basic Words; Reading Skills

บทนำ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม และเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระการงานและดำรงชีวิตร่วมกันได้อย่างสันติสุข และยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาไทยเป็นภาษาที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทักษะหนึ่งที่เป็นทักษะพื้นฐานของภาษาไทยซึ่งนับได้ว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการอ่าน เพราะทักษะการอ่านจะทำให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดการเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ ได้ และไม่ว่าจะเรียนรู้เนื้อหาความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ใดๆ ก็ตาม จำเป็นต้องอาศัยการอ่านเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ทั้งสิ้น ทักษะการอ่านจึงเป็นทักษะสำคัญในการรับสารซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาหาความรู้ การอ่านทำให้ทราบเหตุการณ์ ความรู้สึนึกคิดทั้งอดีตและปัจจุบัน การอ่านทำให้ทราบปัญหา

เพิ่มพูนสติปัญญา และทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องฝึกฝนจนเกิดทักษะจะทำให้เข้าใจข้อความที่อ่านได้เป็นอย่างดี (วุฒินันท์ชัยศรี, 2565)

จากผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน (RT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ของสถานศึกษาพบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนอยู่ที่ 74.66 โดยการอ่านออกเสียงมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 79.92 และการอ่านรู้เรื่องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 69.40 (สำนักตรวจราชการและติดตามประเมินผล, 2566) ซึ่งถึงแม้ว่าจะมีผลการประเมินอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจในระดับหนึ่งแล้ว แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความสามารถในการอ่านที่สูงขึ้น เพราะการอ่านเป็นประตูสู่การเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ แต่จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังเห็นความสำคัญและให้ความสนใจกับการอ่านค่อนข้างน้อย เพราะเบื่อหน่ายกับการเรียนและมีสิ่งอื่นที่ดึงดูดใจมากกว่าการเรียน

เกมเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่ นักเรียน ลดความเบื่อหน่ายในการเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเอาใจใส่ต่อการเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่าย นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาสติปัญญาและทักษะด้านๆ ของนักเรียนอีกด้วย (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์, 2553) จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาเกมหรืรชาที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจให้นักเรียนหันมาเห็นคุณค่าและความสำคัญของการอ่าน รวมทั้งมีทักษะการอ่านคำพื้นฐานที่สูงขึ้นหลังจากเรียนโดยใช้เกมหรืรชา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเกมหรืรชาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมหรืรชาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมหรืรชา การวิจัยใช้วิธีดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยคือ คำพื้นฐานวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนมาลาอัสเกราะห์ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา



2567 โดยจัดการเรียนการสอนจำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาในการทดสอบ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมहरรรษา 2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน และ 3) แบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน จำนวน 20 ข้อ โดยมีวิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1) เกมहरรรษา ได้แก่ (1) นำเกมहरรรษาที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความถูกต้องเหมาะสมและความตรงตามเนื้อหา (IOC) (2) คัดเลือกเกมहरรรษาที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ส่วนที่มีค่าไม่ถึง 0.67 นำไปปรับปรุงแก้ไข (3) นำเกมहरรรษาที่แก้ไขและปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาอีกครั้ง ปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผ่านการเรียนในเรื่องนี้มาแล้ว จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ (4) นำเกมहरรรษามาทดสอบประสิทธิภาพ E_1/E_2

2) แผนการจัดการเรียนรู้ (1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความถูกต้องเหมาะสมและความตรงตามเนื้อหา (IOC) (2) คัดเลือกแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์ (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ส่วนแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่าไม่ถึง 0.67 นำไปปรับปรุงแก้ไข (3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขและปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาอีกครั้ง ปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผ่านการเรียนในเรื่องนี้มาแล้ว จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

3) แบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ได้แก่ (1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (2) ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน (3) กำหนดจุดมุ่งหมายการวัด สร้างผังข้อสอบ และรูปแบบการเขียนแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ตัวคำถาม ตัวคำตอบ และวิธีการตรวจให้คะแนน (4) ร่างแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานตามผังข้อสอบที่กำหนดไว้ (5) สร้างแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน จำนวน 40 ข้อ และส่งไปยังอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม (6) นำแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความถูกต้องเหมาะสมและตรวจสอบคุณภาพความตรงตามเนื้อหา (IOC) โดยพิจารณาความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด (IOC) (7) คัดเลือกแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อและจุดประสงค์ (IOC) ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ส่วนข้อที่มีค่าไม่ถึง 0.67 นำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ (8) นำแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานที่แก้ไขและปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจพิจารณาอีกครั้ง ปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผ่านการเรียนในเรื่องนี้มาแล้ว และนำมาตรวจให้คะแนน (9) นำผลคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์ค่า

ความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เพื่อหาคุณภาพรายข้อ (10) คัดเลือกข้อที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.2-0.8 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไปมาใช้ โดยคัดเลือกจำนวน 20 ข้อ (11) นำแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานที่แก้ไขและปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผ่านการเรียนในเรื่องนี้มาแล้วอีกครั้งหนึ่ง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 จากนั้นจึงนำแบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการโดยมีรายละเอียดดังนี้ (1) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (pretest) โดยใช้แบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน และบันทึกคะแนนไว้ (2) ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน โดยใช้เกมหรรษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง (3) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (posttest) โดยใช้แบบวัดทักษะการอ่านคำพื้นฐาน ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้ (1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมหรรษา ด้วยการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม โดยใช้สูตร E_1/E_2 (2) วิเคราะห์ผลการใช้เกมหรรษาที่มีต่อทักษะการอ่านคำพื้นฐาน โดยใช้การหาค่าร้อยละความก้าวหน้า

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ประสิทธิภาพของเกมหรรษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แสดงได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของเกมหรรษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	เกณฑ์มาตรฐาน	E_1/E_2
คะแนนการทดสอบระหว่างเรียน	80	1,629	65.16	80	81.45
คะแนนการทดสอบหลังเรียน	10	215	8.60	80	86

จากตารางที่ 1 พบว่าเกมหรรษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.45/86 แสดงว่าเกมหรรษามีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการใช้เกมหรรษาที่มีต่อทักษะการอ่านคำพื้นฐาน แสดงได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการใช้เกมหรรษาที่มีต่อทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



นักเรียนคนที่	ผลคะแนนสอบ		คะแนนความก้าวหน้า
	ก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	หลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	
1	10	16	+6
2	7	13	+6
3	12	16	+4
4	9	16	+7
5	14	18	+4
6	8	15	+7
7	11	17	+6
8	13	18	+5
9	9	14	+5
10	10	16	+6
11	12	17	+5
12	6	14	+8
13	8	16	+8
14	15	17	+2
15	11	18	+7
16	8	15	+7
17	5	12	+7
18	10	17	+7
19	12	17	+5
20	6	11	+5
21	9	15	+6
22	14	19	+5
23	7	15	+8
24	12	16	+4
25	14	19	+5
คะแนนรวม	252	397	

นักเรียนคนที่	ผลคะแนนสอบ		คะแนนความก้าวหน้า
	ก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	หลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	
คะแนนเฉลี่ย	10.08	15.88	
คิดเป็นร้อยละ	50.4	79.4	
ร้อยละ ความก้าวหน้า	29		

จากตารางที่ 2 พบว่าทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.08 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.88 คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 29 ซึ่งเกณฑ์ที่น่าพอใจคือตั้งแต่ร้อยละ 25 แสดงว่า เกมหรรษาสามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้สูงขึ้นได้

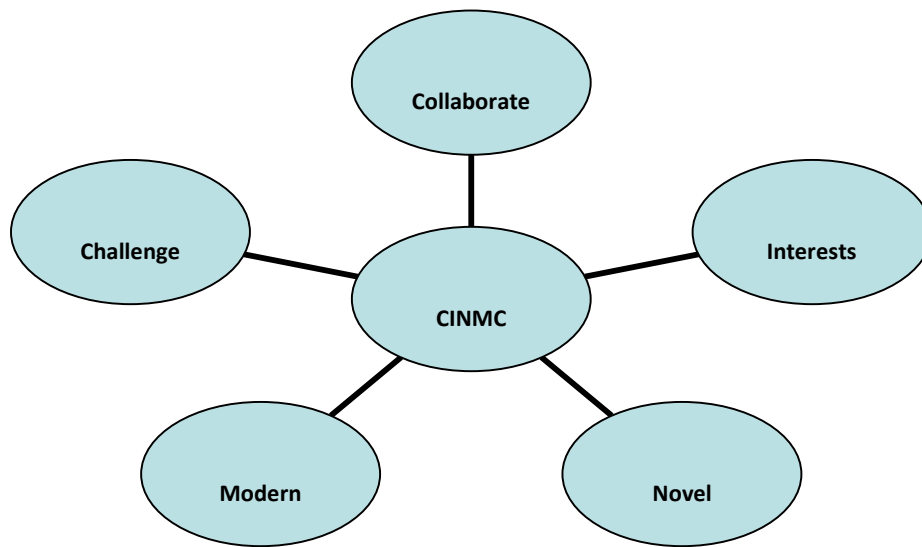
อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า เกมหรรษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.45/86 แสดงว่าเกมหรรษามีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้ เพราะเกมหรรษาถูกพัฒนาขึ้นมาจากข้อมูลที่ผ่านการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมาแล้ว ทำให้เกมหรรษาที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้ เพราะการตรวจสอบคุณภาพทำให้เครื่องมือมีความน่าเชื่อถือ (Tavakol & Dennick, 2011) ช่วยลดข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นจากการตีความที่ผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่าง ช่วยลดอคติ เพิ่มคุณภาพของข้อมูลที่เก็บได้ ปรับปรุงคุณภาพ และทำให้เครื่องมือมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของสุกัญญา ธรรมธีระศิษฐ์ และคณะ ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า แอปพลิเคชันเกมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ 82.96/85.00 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ (สุกัญญา ธรรมธีระศิษฐ์ และคณะ, 2565) และสอดคล้องกับงานวิจัยของประภัสสร สมสถาน ได้ศึกษาการหาประสิทธิภาพและผลการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง คำราชาศัพท์สำหรับพระมหากษัตริย์ หมวดย่างกาย วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนานาชาติยูนิตี้คอนคอร์ด จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปมีค่าเท่ากับ 92.00/83.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (ประภัสสร สมสถาน, 2564)

2. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.08 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.88 คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับ 29 ซึ่งเกณฑ์ที่น่าพอใจคือตั้งแต่ร้อยละ 25 แสดงว่า เกมहरषाสามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้เนื่องมาจากเกมहरषाที่สร้างขึ้นถูกออกแบบและผ่านกระบวนการหาคุณภาพมาเป็นอย่างดี เกมที่ได้จึงเป็นเกมที่เหมาะสมดึงดูดความสนใจ ทำให้นักเรียนสนุกสนาน ตื่นเต้น และอยู่กับบทเรียนได้นาน รวมถึงเกิดแรงจูงใจในการเรียน และเพิ่มความคงทนในการเรียนอีกด้วย ดังที่สุคนธ์ สินธพานนท์ ได้กล่าวว่า เกมเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจที่จะศึกษาในบทเรียนนั้นๆ เพราะช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย เป็นเครื่องจูงใจให้เกิดความต้องการเรียนรู้ในสิ่งนั้นๆ ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง รวมทั้งสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียนด้วย (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) และสอดคล้องงานวิจัยของวุฒิชัย คำภีระยศ ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 (วุฒิชัย คำภีระยศ, 2565)

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถนำเสนอรูปแบบของเกมहरषาเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้ว่า เกมहरषาที่พัฒนาขึ้นควรมีลักษณะดังนี้ 1) เกมต้องส่งเสริมความร่วมมือ (Collaborate) 2) เกมต้องสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน (Interests) 3) เกมต้องแปลกใหม่แตกต่างจากเกมแบบเดิม (Novel) 4) เกมต้องทันสมัย (Modern) และ 5) เกมต้องท้าทายความสามารถของนักเรียน (Challenge) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบของเกมहररा

บทสรุป

นักเรียนในระดับประถมศึกษาเป็นนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยที่มีความสนใจระยะสั้น ชอบทำกิจกรรมที่สนุกสนาน ตื่นเต้น แปลกใหม่และท้าทาย ดังนั้น เกมจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่นักเรียนชื่นชอบ และให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เพราะเกมสามารถตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ และระดับพัฒนาการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี การนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ โดยเฉพาะเกมที่ครูพัฒนาขึ้นด้วยตนเอง ทั้งนี้เพราะเกมที่เกิดจากการพัฒนาโดยครูที่รับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนนั้นๆ โดยตรง จะเป็นเกมที่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนได้มากที่สุด นอกจากนี้การพัฒนาเกมโดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการหาคุณภาพอย่างเป็นระบบ จะทำให้เกมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ผู้บริหารควรนำแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไปวางแผนและออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษา

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ในระหว่างการดำเนินการจัดกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ช้า หรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ หรืออธิบายให้เข้าใจชัดเจนอีกครั้ง



2. การนำเกมไปใช้ในการสอน ผู้สอนควรอธิบายวิธีการเล่นให้ชัดเจนและสร้างความเข้าใจที่ตรงกันในเรื่องของกฎกติกาการเล่น เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ประภัสสร สมสถาน. (2564). การหาประสิทธิภาพและผลการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องคำราชาศัพท์ สำหรับพระมหากษัตริย์ หมวดย่างกาย วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนานาชาติยูนิคัลคอนคอร์ด จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ*, 31(1): 1-14.
- วุฒิชัย คำภีระยศ. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านออกเสียงคำและการเขียนสะกดคำ เรื่อง “คำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด” ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วุฒินันท์ ชัยศรี. (2565). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการอ่านและการเขียนเพื่อชีวิต*. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- สำนักตรวจราชการและติดตามประเมินผล. (2566). *ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566*. https://sp.moe.go.th/web_sp_67/sp_information/?module=school_detail&id_school=101310298.
- สุกัญญา ธรรมธีระศิษฐ์ และคณะ. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(1): 194-202.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2: 53-55.

