

การปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4

The Development of Consonant Cluster Reading Skill through Games
and Participatory Learning for Prathom Suksa 5 Students of
Mahathat Educational Efficiency Promotion Group,
Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area 4

สร้อยลักษณ์ ศิริมา¹ และธีรภูมิ เอกะกุล²

บทคัดย่อ

การวิจัยและพัฒนาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนหลังปฏิบัติการสอนกับเกณฑ์ปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม และ 4) เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 10 คน แยกเป็นกลุ่มทดลองนักเรียนโรงเรียนบ้านบัววัด จำนวน 5 คน และกลุ่มควบคุมนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดเจตคติ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยสถิติ แมนวิทนี ยู

ผลการวิจัยพบว่า

1. การศึกษาผลการปฏิบัติการอ่านคำควบกล้ำ ครั้งนี้ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
2. การศึกษาผลการปฏิบัติการเมื่อเทียบกับเกณฑ์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยทั้ง 3 วงจร คิดเป็นร้อยละ 80.70 และมีนักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 100
3. การเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ พบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลองมีทักษะการอ่านคำควบกล้ำสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ผลการวัดเจตคติ พบว่า เจตคติของนักเรียนอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

คำสำคัญ การวิจัยปฏิบัติการ ทักษะการอ่านคำควบกล้ำ เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

¹ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

42 หมู่ที่ 5 ตำบลแสนสุข อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี 34190 Email : sirima999@windowstive.com

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี : อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Abstract

The purposes of this study were to develop students' consonant cluster reading skill by using games and participatory learning, to compare the result of the consonant cluster reading skill after the operation with the normal criteria, to compare the consonant cluster reading skill of the students between the experimental group and the control group, and to study the attitude towards the learning through games and participatory learning of the students in the experimental group. The subjects in the experimental group were 5 Prathom suksa 5 students from Ban Buawat School, and the subjects in the control group were 10 Prathom suksa 5 students from Ban Nonsonghong School. The students were selected by means of the purposive sampling. The research instruments were lesson plans, the achievement test and the attitude scale. The statistical procedures employed included percentage, arithmetic mean, standard deviation, and the Mann-Whitney-U for research hypotheses testing.

The research findings were as follows:

1. Games and participatory learning activities were used in the teaching process.
2. It found that the students' average score after they finished was 80.70 percent and that all the students in the experimental group passed the 70 percent criteria.
3. The achievement of the students in the experimental group were higher than that of those in the controlled group at the significant level of .05.
4. The students in the experimental group had good attitude with the average mean score of 4.43.

Keywords Action Research, Thai Consonant Cluster, Game and Participatory Learning

บทนำ

ภาษาไทยถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญทางวัฒนธรรมของชาติและยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนไทยทุกคน นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อใช้ในการพัฒนาตนเอง และพัฒนาความรู้ความคิดให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความเจริญก้าวหน้าของศาสตร์ต่างๆ ของสังคมโลกปัจจุบัน

แต่ปัญหาที่พบในปัจจุบัน คือ เด็กไทยในระดับประถมศึกษาจำนวนไม่น้อยที่ยังมีปัญหาด้านการอ่านการเขียนภาษาไทย ซึ่งมีทั้งที่อ่านไม่คล่อง เขียนไม่คล่อง และอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ เชื่อว่าทุกคนมีความตระหนักและเห็นความสำคัญของการอ่านการเขียนภาษาไทย เพราะถือเป็นพื้นฐานที่จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาอื่นๆ ด้วย ถ้าหากนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ก็จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาอื่นๆ ตกต่ำตามไปด้วย

จากข้อมูลการสำรวจเพื่อคัดกรองนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่านักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 445,000 คน อยู่ในข่ายที่ต้องปรับปรุงประมาณ 127,800 คน แยกเป็นนักเรียนที่อ่านไม่ได้เลย จำนวน 27,000 คน หรือ 6.27% นักเรียนที่อ่านได้แต่อยู่ใน

ระดับปรับปรุง จำนวน 23,700 คน หรือ 5.32% อ่านได้แต่ไม่เข้าใจ จำนวน 14,600 คน หรือ 3.2% อ่านได้เข้าใจบ้าง จำนวน 62,000 คน หรือ 14% ส่วนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากจำนวน 444,000 คน อยู่ในข่ายที่ต้องปรับปรุง ประมาณ 73,290 คน แยกเป็นนักเรียนที่อ่านไม่ได้เลยจำนวน 7,880 คน หรือ 1.77% นักเรียนที่อ่านได้แต่อยู่ในระดับปรับปรุง จำนวน 6,750 คน หรือ 1.52% อ่านได้แต่ไม่เข้าใจ จำนวน 7,080 คน หรือ 1.59% อ่านได้เข้าใจบ้าง จำนวน 51,580 คน หรือ 11.6% (กระทรวงศึกษาธิการ 2552 : 28)

จากตัวเลขข้างต้นเป็นการสะท้อนปัญหากระบวนการศึกษาไทยพอสมควรซึ่งพบว่า มีนักเรียนต้องปรับปรุงเรื่องการอ่านออก-เขียนได้อีกมาก ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญในชีวิตประจำวัน ผู้มีทักษะในการอ่านย่อมแสวงหาความรู้และศึกษาเล่าเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการพูดและการเขียนได้เป็นอย่างดี ทักษะการอ่านออกเสียงเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้พูดพูดได้ถูกต้องชัดเจน จากสภาพปัจจุบันของนักเรียนไทยยังมีปัญหาเกี่ยวกับการอ่านอยู่มาก โดยเฉพาะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งอ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง ไม่ชัดเจน ทำให้การสื่อความหมายผิดและเขียนผิดตามไปด้วย

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะครูสอนวิชาภาษาไทย ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว จึงได้หาแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการเพราะเป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนาปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไขปัญหของผู้เรียนตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จนสำเร็จและเกิดผลดีเป็นที่พอใจแล้วสามารถนำผลที่ได้ ไปวางแผนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เกิดผลดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการมาพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาแก้ไขข้อบกพร่องในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษา มีความแม่นยำในการใช้ภาษาและการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว ได้ถูกต้อง เป็นผู้อ่านที่ดี สามารถใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารในการดำรงชีวิตประจำวันได้ดี ช่วยรักษาเอกภาพของภาษาไทยและนักเรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนหลังปฏิบัติการสอนกับเกณฑ์ปกติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4
3. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้การสอนแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4
4. เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร และตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 ในกลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ ปีการศึกษา 2557 จำนวน 9 โรงเรียน รวม 125 คน

1.2 ตัวอย่าง

1.2.1 กลุ่มทดลองที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบัววัด จำนวน 5 คน ในกลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

1.2.2 กลุ่มควบคุมที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง จำนวน 10 คน ในกลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- ทักษะการอ่านคำควบกล้ำ
- เจตคติที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

3. เนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาเรื่องคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง คำควบกล้ำแสนสนุก เนื้อหาประกอบไปด้วย 1) คำควบแท้ 2) คำควบไม่แท้

4. ระยะเวลาในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ทำการปฏิบัติการในวันที่ 13 มกราคม 2558 - 3 กุมภาพันธ์ 2558 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 10 ชั่วโมง (ไม่รวมเวลาในการทดสอบและการสอนซ่อมเสริม)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิจัยปฏิบัติการ ดำเนินการทั้งหมด 3 วงจร แต่ละวงจร ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นวางแผน 2) ขั้นปฏิบัติการ 3) การสังเกต และ 4) ขั้นสะท้อนผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 7 แผน ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.97) 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความยากอยู่ในระดับค่อนข้างยาก-ค่อนข้างง่าย (0.33-0.78) มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในระดับจำแนกได้พอใช้-จำแนกได้ดีมาก (0.21-1.00) และค่าความเชื่อถือได้ทั้งฉบับอยู่ในระดับเชื่อถือได้สูง (0.88) (2) แบบทดสอบท้ายวงจร วงจรที่ 1 มีค่าความยากอยู่ในระดับค่อนข้างยาก-

ค่อนข้างง่าย (0.32-0.78) มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในระดับจำแนกได้พอใช้-จำแนกได้ดีมาก (0.35-0.80) ค่าความเชื่อถือได้ อยู่ในระดับเชื่อถือได้สูง (0.88) วงจรที่ 2 มีค่าความยากอยู่ในระดับค่อนข้างยาก-ค่อนข้างง่าย (0.30-0.80) มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในระดับจำแนกได้พอใช้-จำแนกได้ดีมาก (0.21-0.90) ค่าความเชื่อถือได้อยู่ในระดับเชื่อถือได้สูง (0.91) วงจรที่ 3 มีค่าความยากอยู่ในระดับค่อนข้างยาก-ค่อนข้างง่าย (0.30-0.73) มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในระดับจำแนกได้พอใช้-จำแนกได้ดี (0.20-0.64) ค่าความเชื่อถือได้อยู่ในระดับเชื่อถือได้สูง (0.86) (3) แบบวัดเจตคติมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ด้านที่ 1 เนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .7621 ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .7149 ด้านที่ 3 การนำไปประยุกต์ใช้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .6764 และผลคะแนนรวมของแบบวัดเจตคติทั้งฉบับ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ .8636 (4) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู (5) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน (6) แบบประเมินทักษะการอ่านคำควบกล้ำ (7) แบบประเมินพฤติกรรมและผลงานระหว่างเรียนรู้นักเรียน (8) แบบบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้โดยมีผู้ช่วยวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำควบกล้ำ ของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังปฏิบัติการ ในแต่ละวงจร คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังกระบวนการวิจัย โดยหาค่าเฉลี่ยและความก้าวหน้าของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พิจารณาที่จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มโดยใช้เกณฑ์ของกลุ่มส่งเสริมประสิทธิภาพการศึกษามหาธาตุ และวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของแบบวัดเจตคติรายข้อและคะแนนรวมแต่ละด้าน

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ข้อมูลจากการที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู ข้อมูลจากการประเมินทักษะการอ่านคำควบกล้ำ ข้อมูลจากการประเมินพฤติกรรมและผลงานระหว่างเรียน และข้อมูลจากการบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย นำมาวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหา สรุปเป็นความเรียง

สรุปผลการวิจัย

1. การปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ 7 แผน รวม 10 ชั่วโมง วงจรปฏิบัติการ 3 วงจร ประกอบด้วย วงจรที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำควบกล้ำ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำควบแท้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำควบไม่แท้ วงจรที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำควบกล้ำ ร แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง คำควบกล้ำ ล แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง คำควบกล้ำ ว และวงจรที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง สรุปคำควบกล้ำ การปฏิบัติการครั้งนี้ใช้วิธีสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่งผลให้นักเรียนทุกคนมีความสนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดให้ จากข้อมูลการสังเกต พบว่า กิจกรรมที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบ คือ การเล่นเกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นักเรียนได้แข่งขันกัน การร้องเพลง และการได้ฝึกปฏิบัติการอ่านเขียนคำควบกล้ำ การใช้สื่อการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน มีความสนใจ กระตือรือร้น ในการเรียนรู้ คำควบกล้ำซึ่งเป็นเนื้อหาที่ยาก นักเรียนเกิดทักษะในการอ่านคำควบกล้ำ และเรียนรู้วิชาภาษาไทยอย่างมีความสุข

2. การศึกษาผลการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้วิธีสอนแบบใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ เมื่อเทียบกับเกณฑ์ เฉลี่ยตั้งแต่ ร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด ผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลังการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เรื่องการอ่านคำควบกล้ำ หลังการปฏิบัติการ พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยทั้ง 3 วงจร คิดเป็นร้อยละ 80.70 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด

3. การเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนโดยการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีทักษะการอ่านคำควบกล้ำสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หลังจากทีนักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ พบว่า นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยผลการวัดเจตคติ พบว่า เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง การอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.43)

อภิปรายผลการวิจัย

1. การปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการที่มีลักษณะเป็นบันไดเวียน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นวางแผน ผู้วิจัยได้สำรวจสภาพปัญหาการเรียนการสอนคำควบกล้ำ สร้างเครื่องมือและวางแผนการจัดการเรียนรู้ ปฐมนิเทศ ผู้ช่วยวิจัยและนักเรียน 2) ขั้นปฏิบัติการตามแผน ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และแผนการสอนแบบปกติ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ 3) ขั้นสังเกตการณ์ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การตรวจใบงาน การทำแบบทดสอบ การจดบันทึก โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบท้ายวงจร แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดเจตคติ 4) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นปฏิบัติการและขั้นสังเกตการณ์ มาวิเคราะห์ อภิปราย สรุปผลการปฏิบัติการและหาแนวทางแก้ไขปัญหที่พบทั้งบทบาทของผู้วิจัยและบทบาทของนักเรียนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงจรถัดไป

จากผลการปฏิบัติการในวงจรที่ 1 พบว่านักเรียน จำนวน 2 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ครูจึงสอนซ่อมเสริมให้กับนักเรียนดังกล่าวโดยใช้เวลาในช่วงชั่วโมงซ่อมเสริม ผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้เดิม โดยปรับเวลาในกิจกรรมขั้นขยายความรู้ เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ให้นักเรียนได้ฝึกมากขึ้น ให้นักเรียนทุกคนได้ฝึก และมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้กับนักเรียนอย่างละเอียด เพื่อไม่ให้นักเรียนคัดลอกงานมาส่ง เนื่องจากจะทำให้นักเรียนไม่ได้คะแนน หลังจากการสอนซ่อมเสริมนักเรียนทุกคนสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสะท้อนผลในวงจรที่ 1 วางแผนปรับปรุงและนำไปปฏิบัติการในวงจรที่ 2 ผลการปฏิบัติการพบว่า นักเรียน จำนวน 1 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ผู้วิจัยจึงสอนซ่อมเสริมให้กับนักเรียนดังกล่าวโดยใช้เวลาในช่วงชั่วโมงซ่อมเสริม โดยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้เดิมมาปรับกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยทำกิจกรรมเป็นกลุ่มก่อน ให้นักเรียนมีความมั่นใจ และได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แล้วจึงให้นักเรียนทำกิจกรรมเดี่ยวได้ หลังจากการสอนซ่อมเสริมนักเรียนสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสะท้อนผลในวงจรที่ 2 วางแผนปรับปรุงและนำไปปฏิบัติการในวงจรที่ 3

ผลการปฏิบัติการพบว่านักเรียน จำนวน 1 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ผู้วิจัยจึงสอนซ่อมเสริมให้กับนักเรียนดังกล่าวโดยใช้เวลาในช่วงโมงซ่อมเสริม โดยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้เดิมมาปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น ทำกิจกรรมให้ช้าลง หลังจากการสอนซ่อมเสริมนักเรียนสอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เสรียม เวียงคา (2550 : 90) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม พบว่า เกมที่นำมาใช้ประกอบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละเกมได้ศึกษาจากเอกสารเกี่ยวกับเกมประกอบการสอนในวิชาภาษาไทยและวิชาต่าง ๆ แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสอดคล้องกับเนื้อหา มีการกำหนดกติกาและวิธีเล่นที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ทั้งในลักษณะกลุ่มและรายบุคคล และเกมนั้นสามารถยืดหยุ่นได้ กิจกรรมในแต่ละเกมจะฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ ให้นักเรียนมีความจำคำที่ได้เรียน เข้าใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากเล่นเกม ซึ่งเป็นการเล่นปนเรียนโดยผู้เรียนไม่รู้สึกละเลินเล่อในการเรียน จนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง

นอกจากนี้การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีมีความสนใจ สนุกสนานและเข้าใจในบทเรียนได้ดี จนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีบุญญา ผาแก้ว (2551 : 88-89) ที่ได้ทำการวิจัยการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2550 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนชุมชนบัวบานสามัคคี จำนวน 45 คน โดยมีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องวัสดุและสมบัติของวัสดุ แบบประเมินคุณภาพเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมแบบทดสอบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และทดสอบสมมติฐานคือ t-test สำหรับ Dependent Sample และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยมีดังนี้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 เกม ที่มีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อและเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับดีมาก นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง ปานกลางและต่ำหลังจากเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม มีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ หลังการทดลองใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องวัสดุและสมบัติของวัสดุมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนมีคะแนนรวมเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 90.00 โดยมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวนร้อยละ 100 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนทุกคนได้ร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทั้งหมดจำนวน 7 แผนการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กาญจนา โพธิ์ลักษณ์ (2554 : ค) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง การวิจัยพบว่า หลังจากใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกด

นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.26 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80 % และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. จากการปฏิบัติการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้วิจัยปฏิบัติการ ซึ่งเป็นวิจัยที่มีกระบวนการและขั้นตอนที่เหมาะสมกับการปฏิบัติการสอน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งด้านบวกและด้านลบ ทั้งที่เป็นข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ นำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่กำลังทำการวิจัย ทำให้แก้ปัญหาพฤติกรรมนักเรียนได้ถูกจุดและทันทั่วถึง และสามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น ผลการทดสอบทักษะการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีคะแนนสูงขึ้นเป็นลำดับจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองหลังปฏิบัติการมีทักษะการอ่านคำควบกล้ำสูงกว่าก่อนปฏิบัติการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศัชรินทร์ พิภูลาม (2549 : ค) ที่ได้ศึกษาเรื่องการใช้เพลงเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงคำที่มีพยัญชนะ ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนชาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงของนักเรียนก่อนและหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เพลงประกอบการอ่านออกเสียงคำที่มีพยัญชนะ ร ล ว ควบกล้ำปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษณา กิตติเสรีบุตร (2553 : ค) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้หนังสือส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียง ผลการวิจัยพบว่า หนังสือส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน 0.7005 หรือคิดเป็นร้อยละ 70.05 ทักษะการอ่านคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนหลังเรียนด้วยหนังสือส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังจากที่ใช้วิจัยได้ใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ แล้ว นักเรียนมีเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษณา กิตติเสรีบุตร (2553 : ค) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยหนังสือส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันค่อนข้างสูง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภาวี ไชยะวงษ์ (2550 : 85) ที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษานักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อประเมินประสิทธิภาพสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ พบว่า มีความพึงพอใจในสื่อประสมอยู่ในระดับดี และหลังจากการใช้สื่อประสมรณรงค์เพื่อการเล่นอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มประชากรมีความตระหนักเรื่องผลกระทบมากขึ้น และเปลี่ยนแปลงทัศนคติไปในทางที่ดีขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนกกานต์ อยู่สุข (2553 : ค) ที่ได้ทำการศึกษาชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญาอยู่ในระดับปานกลางถึงมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพ ไชยข้อฟ้า (2554 : ค) ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมการฝึกชุดเพื่อการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า นักเรียนชั้นอนุบาล 1/3 โรงเรียนศรีโกสุมมิตรภาพที่ 209 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการฝึกชุดเพื่อการสื่อสาร

สำหรับเด็กปฐมวัยในระดับมากที่สุดค่าเฉลี่ย 2.60 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สรัสวดี ภูกร (2555 : ค) ได้ศึกษาเรื่องการใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ระบบโครงกระดูกและกล้ามเนื้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร โดยพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีแรงจูงใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.80 และสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Tuzun and others (2009 : 68-77) ที่ได้ทำการวิจัยผลกระทบคอมพิวเตอร์เกมในโรงเรียนประถมนักเรียนที่มีความสามารถและการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ที่กระตุ้นการเรียนรู้ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาคอมพิวเตอร์เกมการศึกษาให้มี 3 มิติ นักเรียน 24 คน นักเรียนเกรด 4 และเกรด 5 ของโรงเรียน ในเอกสารว่าสรุปพบว่า พวกเขามีข้อจำกัดลดลงเกี่ยวกับเกรดและพวกเขาเป็นอิสระมาก ขณะที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมพื้นฐาน ผลกระทบด้านบวกการเรียนรู้เหล่านี้และการกระตุ้นเจตคติของนักเรียนด้านบวกและครูเสนอแนะการใช้เกมคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจในรูปแบบ ขั้นตอน และกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยละเอียด เพื่อให้สามารถปฏิบัติตามรูปแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการได้ถูกต้อง
2. ครูควรเตรียมการสอนเป็นอย่างดี มีการทดลองการใช้สื่อก่อนการสอนจริง เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ และเกิดปัญหาน้อยที่สุด
3. ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ควรเก็บข้อมูลทุกครั้งและทันที เพื่อให้สามารถนำผลการเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ และนำข้อมูลมาปรับปรุงในวงจรต่อไป
4. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรมีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนและไม่เกิดความเบื่อหน่าย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการไปใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และระดับชั้นอื่นๆ
2. ควรพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในสาระการเรียนรู้อื่น และระดับชั้นอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

- กนกกานต์ อยู่สุข. การพัฒนาชุดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2553.
- กฤษณา กิตติเสรีบุตร. การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ ร ล ว ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือส่งเสริมทักษะการอ่านออกเสียง. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2553.
- กาญจนา โพธิ์ลักษณ์. การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2554.
- คัชรินทร์ พิภูลาม. การใช้เพลงเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงคำที่มีพยัญชนะ ร ล ว ควบกล้ำ ของนักเรียน ขาวเขาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2549.
- วิภาวี ไชยะวัง. การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษานักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.
- ศรัญญา ผาเป้า. ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน. ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561). กรุงเทพฯ: สำนักงาน เลขาธิการสภาการศึกษา, 2552.
- สร้อยดี ภู่อ. การใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ระบบโครงกระดูกและกล้ามเนื้อ. ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2555.
- สุภาพ ไชยข้อฟ้า. การใช้เกมฝึกการชุดเพื่อการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2554.
- เสงี่ยม เวียงคา. การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคยาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.
- Tuzun, HaKan and others. "The Effects of Computer Games on Primary School Students' Achievement and Motivation in Geography Learning," *Computer & Education*. 52,1 (January 2009): 68-77.