

การพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด
โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

The Development of Reading Ability Words by using Game-based
learning for Prathomsuksa 3 students

พัชรียา เชื้อบัณฑิต,¹ สรียกานต์ ยี่แก้งเอี่ยม² และปิยาภรณ์ พิชญาภิรัตน์³

Patchariya Chueabandit,¹ Sariyakan Yikengiam² and Piyaporn Pitchayapirat³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา แม่ กด ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ ศึกษาความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาดีตอนจาน จังหวัดยโสธร จำนวน 14 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการอ่านสะกดคำ จำนวน 7 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราแม่ กด เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย แผนการสอนการอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบวัดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบลำดับ พิสัยวิลคอกซอล

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.64 คะแนน และ 24.43 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ พบว่า สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้
2. ผลประเมินระดับความพึงพอใจในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 2.87 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .29 พบว่ามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

คำสำคัญ: การอ่านสะกดคำ แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำ การใช้เกมเป็นฐาน

¹ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

² รองศาสตราจารย์, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

*ผู้ติดต่อ พัชรียา เชื้อบัณฑิต อีเมล: patchariya.cg64@uobru.ac.th

รับเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2566 แก้ไข 19 พฤศจิกายน 2566 ตอบรับเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2566

Abstract

The purpose of this research was to compare the development of reading Ability words before and after learning by using game-based learning for prathomsuksa 3 students and to study the satisfaction of prathomsuksa 3 students with development for reading Ability words by using game-based learning for Prathomsuksa 3 students The research samples were 14 students in Grade 3 students from Nadeedonjan School in Yasothon Province. The selection of the sample was Cluster sampling the research instruments consisted of seven learning management plans, a test to measure reading Ability words, a test to measure reading Ability words, 4 options, 30 items; and a three-rating scale questionnaire used to evaluate the satisfaction of the students towards learning by using the reading activity packages for reading ability words with the statistics used to analyze data were mean, 10 items; standard deviation, and a Wilcoxon signed rank test.

The research findings were as follows:

1. The results of comparing the reading ability words of grade 3 students using game-based learning for prathomsuksa 3 students showed the that that the mean score before the intervention was 13.64 points, while after the intervention, the mean score was 24.43 points. The results also indicated that the mean score after the intervention was statistically higher than the mean score before the intervention at the .05 level of significance which met the hypothesis regulated.
2. The results of satisfied level reading ability words by using game-based learning for Prathomsuksa 3 students with the average score of 2.84 and with the standard deviation score of 0.31 in the overall at a high level.

Keywords: Reading Spelling Words, Spelling Reading Achievement Test, Game-Based Learning

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาที่คนไทยใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน จัดได้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการศึกษาค้นคว้าความรู้ การแสดงความคิด ประสบการณ์ และวัฒนธรรมของภาษา นับได้ว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์นั่นก็คือ ทักษะในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อให้สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ มนุษย์จึงต้องฝึกฝนทักษะทางภาษาเหล่านี้ให้เกิดความชำนาญ (สถาบันภาษาไทย 2559, น. 1)

ทักษะการใช้ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ 2551, น. 37) ซึ่งทักษะที่จำเป็นต่อสังคมในปัจจุบัน คือ ทักษะการอ่าน เนื่องจากการอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องแสวงหาความรู้ และติดตามข่าวสารที่ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ การอ่านช่วยให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้มาก การอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญของการเรียนรู้โดยเฉพาะนักเรียน การส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านจะต้องมีการปลูกฝังตั้งแต่ระดับประถมศึกษา (บรรจง พลไชย 2556, น. 46) โดยพื้นฐานการอ่านในระดับชั้นประถมศึกษา

นักเรียนจะต้องเริ่มจากการอ่านสะกดคำ และการสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ นักเรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะการอ่าน และการสะกดคำให้ถูกต้อง เพื่อให้นักเรียนจะได้นำไปใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ และสามารถหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ หรือสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาในทักษะการอ่าน และการสะกดคำให้กับนักเรียนอย่างถูกต้อง

การอ่านสะกดคำเป็นการสอนอ่านที่เน้นการฟังเสียง ของพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ที่นำมาประสมกันเป็นคำ เมื่อฝึกฝนบ่อย ๆ จนชินหูก็จะอ่านได้ถูกต้องแม่นยำ ซึ่งต้องให้นักเรียนสังเกตรูปคำพร้อมกับการอ่าน การเขียน เมื่อสะกดคำจนจำคำอ่านได้แล้ว ต่อไปก็ต้องใช้วิธีการสะกดคำนั้น ให้อ่านเป็นคำได้เลยการสะกดคำเป็นพื้นฐานในการศึกษาหาความรู้ ซึ่งนักเรียนในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะการอ่าน และการอ่านสะกดคำให้ถูกต้อง เพื่อที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ด้วย ซึ่งจากสถิติผลการประเมินคุณภาพความสามารถด้านภาษาไทยของผู้เรียน (National Test: NT) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ปีการศึกษา 2564 ค่าสถิติแยกตามมาตรฐานการเรียนรู้ในระดับประเทศ พบว่า คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 56.14 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ 20.17 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2564, น. 1) จะเห็นได้ว่าคะแนนเฉลี่ยความสามารถด้านภาษาไทยอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ ซึ่งทักษะที่สำคัญทางด้านวิชาภาษาไทยของผู้เรียนประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทักษะที่เป็นพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คือ ทักษะการอ่าน จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในเครือข่ายเจ้าเสด็จ จำนวน 12 โรงเรียนให้ความคิดเห็นว่าคะแนนด้านการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราแม่ กด ของนักเรียนค่อนข้างต่ำ เพราะนักเรียนไม่สามารถจำแนกตัวสะกดได้ จึงส่งผลให้นักเรียนอ่านคำได้ไม่ถูกต้อง ทำให้ความหมายผิด ซึ่งที่พบมากที่สุดคือปัญหาการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด และมาตราตัวสะกดที่มีปัญหามากที่สุดคือ มาตราแม่ กด ที่สะกดด้วยตัวอักษร จ ช ต ท ศ และ ษ จากการสอนและทดสอบนักเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 และพบว่า นักเรียนมีปัญหาการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กด คำที่สะกดด้วยพยัญชนะ จ ช ต ท ศ และ ษ สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีปัญหาทางการอ่านวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นจุดอ่อนและควรพัฒนาการอ่านของนักเรียนเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

ผู้วิจัยได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นเทคนิคการสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับบริบทของนักเรียน ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกทักษะ การสอนด้วยเกมผู้สอนสามารถเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เกมที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น เกมในรูปแบบกระดาน (บัตรคำ) เกมภูมิปัญญาของท้องถิ่น โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน (กฤดาภรณ์ สีหารี และภวิกา เลหาไพฑูรย์ 2561, น. 1) นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานยังสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี ให้ความรู้สึกล

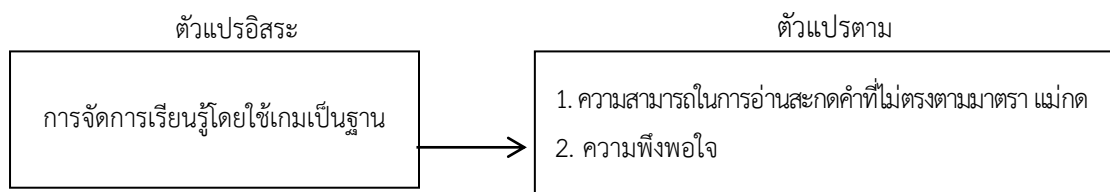
ทางบวกมากกว่าทางลบ สามารถช่วยลดความเครียดขณะเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและนักเรียน มีความพึงพอใจต่อการเรียนในระดับมากที่สุด

จากความสำเร็จและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะแก้ไขปัญหาในเรื่องการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากทักษะการอ่านเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะการอ่านสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด คำที่สะกดด้วยพยัญชนะ จ ช ต ท ศ และ ข เพื่อแก้ไขปัญหาในการอ่านของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำแม่ กด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเป็นการฝึกทักษะในการอ่านสะกดคำและนักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ และส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์ต่อนักเรียนในระดับสูงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตรา แม่ กด ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราโดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้เรียนเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยใช้เกมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในเครือข่ายเจ้าเสด็จ อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 12 โรงเรียน คือ 1) โรงเรียนบ้านนาสินโนโนนสะอาด จำนวน 7 คน 2) โรงเรียนบ้านกุดระหว้าจำนวน 5 คน 3) โรงเรียนบ้านหนองแสงจำนวน 4 คน 4) โรงเรียนบ้านหนองเรือ จำนวน 10 คน 5) โรงเรียนบ้านนาสะไมย์จำนวน 14 คน 6) โรงเรียนบ้านสิงห์จำนวน 11 คน 7) โรงเรียนบ้านดอน

กลองหนองไฮจำนวน 6 คน 8) โรงเรียนบ้านชาดศาลาจำนวน 5 คน 9) โรงเรียนบ้านผือฮินาลานาจำนวน 5 คน 10) โรงเรียนบ้านนาดีตอนจานจำนวน 14 คน 11) โรงเรียนบ้านหนองไร่จันทร์เกษมจำนวน 4 คน และ 12) โรงเรียนบ้านหนองขอนโพนสีจำนวน 5 คน ห้องเรียนจำนวน 12 ห้อง รวมทั้งหมด 90 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาดีตอนจาน อำเภอเมืองยโสธร จังหวัดยโสธร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 14 คน โดยใช้การเลือกสุ่มแบบกลุ่ม ด้วยวิธีการจับสลาก โดยใช้โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 7 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 2 ชั่วโมง เป็นจำนวน 14 ชั่วโมง

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนในการอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 30 ข้อ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

2.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นแบบวัดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ (อุเทน ปัญญา 2553, น. 17) ดังนี้

1 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจน้อย

2 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจปานกลาง

3 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจมาก

การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยใช้เกณฑ์การแปลความหมายแบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.34 – 3.00 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.68 – 2.33 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.67 หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจน้อย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยได้ชี้แจงรายละเอียดทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่างถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ และจุดประสงค์ของการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างปฏิบัติตัวในการเก็บข้อมูลได้ถูกต้อง

3.2 ทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวัดทักษะการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กด ก่อนเรียนแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ

3.3 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้แผนการจัดการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ การอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กด จากชุดที่ 1 - 14 จำนวน 14 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง

3.4 ทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยวัดทักษะการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กด ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ

3.5 นำผลการทดสอบไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนในการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากค่าการทดสอบลำดับพหัยโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test

4.2 วิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการพัฒนาทักษะในการอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กค โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนในการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากค่าการทดสอบลำดับพหัยโดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test

ตารางที่ 1 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนกับหลังเรียน ในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากค่าการทดสอบลำดับพหัย โดยใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S	t	Sig.
ก่อนเรียน	14	30	13.64	1.50	20.92	.000**
หลังเรียน	14	30	24.43	2.82		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนเรียนกับหลังเรียนในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.64 คะแนน และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.50 และ หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 24.43 คะแนน และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.82 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน การจัดการเรียนรู้ พบว่า สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้

2. วิเคราะห์หาระดับความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการพัฒนาทักษะในการอ่านสะกดคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กค โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตารางที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S	แปลผล
1. ด้านกิจกรรม	2.89	.24	มาก
2 ด้านเนื้อหา	2.86	.32	มาก
3. ด้านการประเมินผล	2.83	.35	มาก
รวมเฉลี่ย	2.87	.29	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กค โดยใช้เกมเป็นฐาน ในภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 2.87 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .29 ซึ่งอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด 3 ด้าน เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ย คือ 1) ด้าน

ที่ 1 ด้านกิจกรรม ($\bar{X}=2.89$, $S=.24$) มีระดับความพึงพอใจมาก 2) ด้านที่ 2 ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=2.86$, $S=.32$) มีระดับความพึงพอใจมาก และ 3) ด้านที่ 3 ด้านการประเมินผล ($\bar{X}=2.83$, $S=.35$) มีระดับความพึงพอใจมาก ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียนวิชาภาษาไทยในการพัฒนาทักษะในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลสรุปมีค่าเฉลี่ย ก่อนเรียนเท่ากับ 13.64 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.50 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 24.43 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.82 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้เนื่องจากการสร้างแผนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีขั้นตอนที่ชัดเจนให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ ดังต่อไปนี้ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนการเตรียมตัวนักเรียนก่อนที่จะเริ่มทำการเรียนการสอน โดยมีกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ได้แก่ ร้องเพลง อ่านบทร้อยกรอง และอ่านนิทาน เพื่อกระตุ้นความสนใจแล้วเชื่อมโยงไปสู่บทเรียน 2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ผู้สอนเป็นผู้จัดกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมีการคละสมากภายในกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมโดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐานร่วมกัน จากนั้นนักเรียนสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรมโดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐานและฝึกอ่านคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด และ 3) ขั้นประเมินผล นักเรียนทดสอบความรู้โดยทำใบกิจกรรมเป็นคู่ และเป็นกลุ่ม ครูเป็นผู้ประเมินคะแนนในการทำใบกิจกรรมร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน ซึ่งปัจจัยที่ทำให้การจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด แม่ กด มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจากการใช้กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยดีขึ้น อีกทั้งนักเรียนยังเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพราะเป็นเทคนิคที่กระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน โดยเกมจะช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการทำงานเป็นคู่ และการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้เล่นเกมแข่งขันร้องเพลงควบคู่ไปกับการเรียน อีกทั้งยังเป็นสื่อที่น่าสนใจที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ สร้างความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไม่น่าเบื่อ และมีความสุขกับการเรียน ก่อให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยใช้เกมเป็นฐาน มีเทคนิคและขั้นตอนให้นักเรียนเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้กิจกรรมการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และจากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลการวิจัยว่า ความสามารถในการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องมาจากคำที่นำมาใช้เป็นคำที่ใกล้ตัว และนักเรียนในช่วงระดับประถมศึกษาชื่นชอบการเล่น และความสนุกสนาน ไม่เครียด อีกทั้งนักเรียนยังได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ จึงช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่าย นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จึงมีพัฒนาผลการเรียนรู้และความสามารถในการอ่านสะกดคำได้ดีกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาบิเดฮ์ คสลิหะ (2562, น.183) ได้ศึกษาเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .01 และ 3) เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนโดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับ เกมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประณัฐ มูเนาวะระห์ (2565, น.31) ได้ทำศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานด้วยเกม กระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบเกมเป็นฐานด้วยเกม กระดานมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, $S = .15$) 2) การจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการ เรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน มีค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 89.17/88.83 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตาม เกณฑ์ 80/80 ที่ได้กำหนดไว้ และ 3) ความสามารถในการอ่านของกลุ่มนักเรียน ที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ด้วยเกมกระดาน สูงกว่ากลุ่ม นักเรียนที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ทักษะในการนำการอ่านสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่ กด โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ดังนั้นครูภาษาไทยสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม เป็นฐาน โดยใช้กิจกรรมไปเป็นแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนรู้อีกเพื่อพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ให้สูงขึ้น
2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม อยู่ในระดับมาก สามารถพัฒนาทักษะในการเรียนให้สูงขึ้น ดังนั้น สถานศึกษาควรสนับสนุนให้มีการนำกิจกรรม ไปบูรณาการใช้ในกลุ่มสาระอื่น ๆ
3. ผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้เหมาะสมกับวัย กิจกรรมเป็นไปตามขั้นตอน ที่กำหนด และควรมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมก่อนทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้ง 8 กลุ่มสาระ และในระดับชั้นอื่น ๆ
2. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการเรียนรู้การอ่านและการเขียน ที่เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับวิธีการสอนแบบอื่นในกลุ่ม สาระการเรียนรู้เดียวกัน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ สรียกานต์ ยี่เก็งเอี่ยม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยาภรณ์ พิษณุภักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ให้ความกรุณาคำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบ ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิศานาญ โสภภาพ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ ในการปรับปรุง แก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- บรรจง พลไชย. (2556). หลักการใช้ภาษาไทย. *วารสารห้องสมุด*. 57(1), 35-46.
- ปริญญ์ มูเนาวาเราะห์. (2565). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านโดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานด้วยเกมกระดาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, กรุงเทพฯ.
- สถาบันการสอนภาษาไทย. (2559). *คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ*. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *รายงานผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT) ปีการศึกษา 2564*. สืบค้น 25 กรกฎาคม 2565, จาก [http://180.180.244.48/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx? ReturnUrl=%2fNT%2fExamWeb](http://180.180.244.48/NT/ExamWeb/FrLogin.aspx?ReturnUrl=%2fNT%2fExamWeb)
- อาปีตะห์ คงสีห์. (2562). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมที่มีต่อความสามารถในการอ่านและเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, สงขลา.
- อุเทน ปัญโญ. (2553). *ระเบียบวิธีวิจัย*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่.
- Ellen Howell. (2022). *USING GAMIFICATION AND GAME-BASED LEARNING TO INCREASE STUDENT ENGAGEMENT*. (Master's Thesis Department of Arts in Education). California State University.
- Jacob Miceli. (2022). *COMPARING GAME-BASED ASSESSMENT TO TRADITIONAL ASSESSMENT ON READING COMPREHENSION*. (Master's Thesis Department of Science Psychology). California State University.