

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม
เรื่อง การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
The Effect of Using the Learning Management Plan Through the Game
on Word-Spelled Writing of Grade Three Students

สุนิษฐา บุญศรี¹ อัสภา พลอยโสภณ^{1*} และรัชณี อิมอก²

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

² โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

Sunisa Boonsri¹ , Asada Ploysophon¹ and Ratchanee Im-ok²

¹Faculty of Education, Suandusit University

²Srinakharinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary)

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียน สะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการเขียนสะกด คำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถม ศึกษปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดย พิจารณาจากคะแนนจากแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนที่มีคะแนน ต่ำกว่า 20 คะแนน จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก 2) แบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียน สะกดคำ จำนวน 3 แผน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การ ทดสอบสมมติฐานด้วยสอบค่าที่ ผลการวิจัย พบว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.22/88

2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ มีคะแนนเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้, เกม, การเขียนสะกดคำ

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop a lesson plan using the game about word-spelled writing to meet the criterion of written-spelling efficiency at 85/85 2) to compare word-spelled writing scores through lesson plan using the games. The target group used in this research was 10 students Prathom Suksa 3 students in the 2nd semester of the academic year 2020. Based on the scores on the word-spelled writing assessment of students with scores below 20. The instruments used this research were 1) Achievement test on word-spelled writing 2) Word-spelled writing tests on each lesson plan 3) 3 lesson plan through a game of word-spelled writing. The research data were analyzed using descriptive statistics, percentage, mean, standard deviation and t-test. The results finding were as follows: 1) A learning management plan through the game about word-spelled writing with matching qualifications 90.22 /88 2) Grade three students learning by using game learning management plan about word-spelled writing have word-spelled writing skills were higher than before learning at the statistical significance level of .05

Keywords: Lesson plan, Games, word-spelled writing

บทนำ

ภาษาไทย เป็นเครื่องมือที่คนไทยใช้ในการติดต่อสื่อสาร ที่เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิด ความชำนาญ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อันประกอบด้วยทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การพัฒนาทักษะภาษาไทยให้กับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพ อีกทั้ง ภาษาไทยยังเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญต่อการเรียนในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งจะต้องเป็นการถ่ายทอด พัฒนาคำคิด สติปัญญา และสามารถที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบันการรับ-ส่ง ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากการถ่ายทอดข้อมูลเป็น ข่าวสารออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างกว้างขวาง และสามารถที่จะนำไป เก็บเป็นหลักฐานอ้างอิง เป็นแหล่งหาความรู้ ข้อมูลต่าง ๆ ได้ การเขียนที่สมบูรณ์แบบเพราะเขียนคำผิดหรือ ข้อความผิด ย่อมทำให้ขาดประสิทธิภาพ ทั้งยังก่อให้เกิดผลเสียอย่างร้ายแรงได้ เช่น กรณีเขียนหนังสือ สัญญาต่าง ๆ ไม่ถูกต้อง (เสงี่ยม เวียงคำ, 2550) อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ได้กำหนด คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้านทักษะทางภาษาไทยเรื่องการเขียนไว้ว่าผู้เรียนจะต้องมีทักษะ ในการเขียนร่ดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่อง

เกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการ และมีมารยาทในการเขียนสะท้อนให้เห็นว่าทักษะการเขียนภาษาไทย มีความสำคัญต่อผู้เรียนทั้งเพื่อการเรียนรู้และการใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้อมูลสถิติ กระทรวงศึกษาธิการ ได้สำรวจการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ โดยสำรวจ ครั้งที่ 1 ในเดือนมิถุนายน 2558 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีเด็กอ่านไม่ออก คิดเป็นร้อยละ 5.0 และเขียนไม่ได้คิดเป็นร้อยละ 7.6 และครั้งที่ 2 กรกฎาคม 2558 พบว่า นักเรียนอ่านไม่ออก คิดเป็นร้อยละ 2.8 และเขียนไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 5.3 (ไทยรัฐออนไลน์, 2559) แสดงให้เห็นว่าปัญหาทักษะการอ่านและ การเขียนของเด็กไทย จัดได้ว่าเป็นปัญหาที่สำคัญเพราะการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้นี้จะส่งผลถึงความสามารถและทักษะของเด็กเมื่อเติบโตขึ้น อาทิ ความสามารถในการเรียนรู้ ความฉลาด/ความรอบรู้ทางสุขภาพ (Health literacy) (สำนักข่าวอิศรา, 2560)

ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการเขียนเป็นทักษะที่มีความสำคัญและเด็กไทยส่วนใหญ่ควรที่ได้รับการพัฒนา อีกทั้งภาษาไทยยังเป็นภาษาที่มีความซับซ้อน จึงทำให้เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากเพราะการเขียนเป็นเรื่องของการสื่อสารที่มีขั้นตอนหลายอย่าง ผู้เขียนจำเป็นต้องมีความรู้ในด้านคำศัพท์มาก ต้องรู้จัก การสังเคราะห์ เรียงร้อยถ้อยคำให้ถูกต้องเหมาะสม และสื่อความหมายได้ชัดเจน อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะทางภาษาไทย มีการฝึกเขียนสะกดคำ เขียนตามคำบอก และการเขียนคำศัพท์จากคำอ่านเป็นจำนวนมาก ทำให้เห็นปัญหาที่นักเรียนมักเขียนสะกดคำผิด และมีการสะกดผิดซ้ำในคำเดิมบ่อยครั้ง เนื่องจากไม่รู้จักคำศัพท์ เขียนผิดเพราะไม่รู้หลักเกณฑ์ เขียนตามเสียงที่อ่าน ขาดความระมัดระวังในการเขียน แม้จะเป็นคำศัพท์ในบทเรียน และการที่นักเรียนมีปัญหาในด้านทักษะการเขียนจะส่งผลต่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ การเรียนการสอนเป็นไปไม่ได้

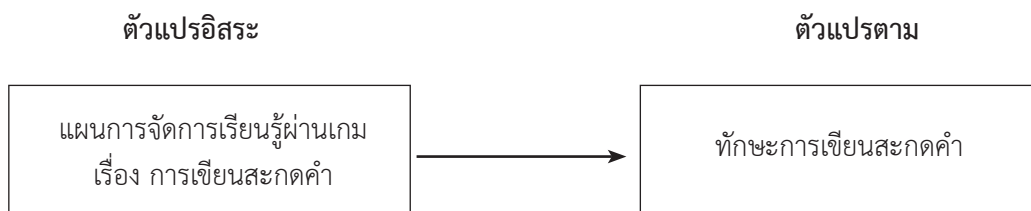
วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Games- Based Learning: GBL) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทาย ความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิตนา แคมมณี, 2557) โดยโคเซป เอเม อัลลูเอ (2550) ได้อธิบายถึงจุดประสงค์ในการใช้เกมเพื่อสอนภาษาว่า เป็นกิจกรรมที่พัฒนาร่างกาย ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างความตื่นตัว มีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ ช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียนทางภาษาและเกมที่เล่นในห้องเรียน นักเรียนอาจจะนำไปเล่นนอกห้องเรียนได้อีกด้วย เป็นเทคนิคการสอนไวการณระบบเสียงภาษาได้ดี

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ และศึกษาเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ ให้มีประสิทธิภาพ 85/85
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนหลัง (One-Group: Pretest Posttest Design)

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ได้มาโดยการเลือกเจาะจง (Purposive Sampling) นักเรียนที่มีคะแนนแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก ก่อนเรียน (Pretest) ต่ำกว่า 20 คะแนน จำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ จำนวน 3 แผน แผนละ 1 คาบ ต่อสัปดาห์ รวม 3 ชั่วโมง โดยแผนการจัดการเรียนรู้สร้างจากการศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551 ศึกษาคู่มือ เอกสารเกี่ยวกับการสอนเขียนสะกดคำ และการสอนโดยใช้เกม เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวิเคราะห์เนื้อหาโดยรวบรวมคำศัพท์ยาก และคำศัพท์ที่ผู้เรียนมักจะเขียนผิดจากหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เกมตะลุยดินแดนคำศัพท์ ประกอบด้วยชุดคำศัพท์ ได้แก่ กิ๊กลักษณะ จมูก ชื่นฉ่ำ จะละเมิด ประจันหน้า รังสรรค์ ประปา ชนชนะเนาะ สับปลับ ขาดดุล คำนวน ทนทายาด คทา เจตจำนง เจตนารมณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เกมบิงโก ประกอบด้วยชุดคำศัพท์ ได้แก่ อ่าง กระเพาะ มัคคุเทศก์ เบญจเพส เจียรไน แกงบวด วังเปี้ยว รสชาติ หุต จลาจล นานัปการ กะเพรา ประณาม สังสรรค์ กงสุล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เกมบันไดประกอบด้วยชุดคำศัพท์ ได้แก่ พงศ์พันธุ์ ภิรมย์ รังสรรค์ สีสัน สรรหา สรรค์สร้าง สิ่งหล โทษา ประณต อำมรงค์ ปราบก ฤทธิ เขลา บุราณ อุดลุด แผนการจัด การเรียนรู้ทั้ง 3 แผน ได้ผ่านการตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทั้งด้านเนื้อหา และจุดประสงค์ ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่า IOC (Item-Objective Congruence Index) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.90 - 0.95 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.10 - 0.16

2. แบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก ก่อนเรียน - หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบเติมคำลงในช่องว่างที่เว้นไว้ จำนวน 10 ข้อ ตอนที่ 2 แบบปรนัย จำนวน 10 ข้อ

และตอนที่ 3 แบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ แบบทดสอบดังกล่าวผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.90 - 0.95 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.10 - 0.16

3. แบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ก่อนเรียน - หลังเรียน ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ แผนละ 15 ข้อ รวม 45 ข้อ เป็นแบบทดสอบอัตนัยแบบทดสอบดังกล่าวผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.90 - 0.95 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อยู่ระหว่าง 0.10 - 0.16

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการ ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนทดลอง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทดสอบ โดยผู้วิจัยพิจารณานักเรียนที่มีคะแนนก่อนเรียน ต่ำกว่า 20 คะแนน เป็นกลุ่มเป้าหมาย
2. ขั้นตอนทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียน สะกดคำ กับกลุ่มเป้าหมาย โดยดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ ในแต่ละแผนการเรียนรู้ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบเขียนสะกดคำก่อนเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.2 ดำเนินจัดการเรียนรู้ตาม แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ
 - 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบเขียนสะกดคำหลังเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้
3. ขั้นตอนหลังทดลอง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เรื่องการเขียนสะกดคำยาก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทดสอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลจากการทดสอบของแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก ก่อนเรียน - หลังเรียน หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่าที่ (t-test) แบบ Dependent
2. นำคะแนนจากแบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบเรื่องการเขียนสะกดคำยาก เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ

ผลการวิจัย

1. ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ ตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ของนักเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ

หน่วยการจัดการเรียนรู้	คะแนนแบบทดสอบย่อย	คะแนนที่ได้ (N = 10)			
		คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
แผนที่ 1 เกมตะลุยดินแดนคำศัพท์	15	128	12.8	1.98	85.33
แผนที่ 2 เกมบิงโกคำศัพท์	15	136	13.6	1.89	90.67
แผนที่ 3 เกมบันไดคำศัพท์	15	142	14.2	0.91	94.57
รวม	45	406	40.6	4.78	90.22

ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย = 90.22

ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) = 90.22

จากตารางที่ 2 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ แผนที่ 3 เกมบันไดคำศัพท์ มีประสิทธิภาพสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 94.57 รองลงมา แผนที่ 2 เกมบิงโกคำศัพท์ มีประสิทธิภาพ คิดเป็นร้อยละ 90.67 และแผนที่ 1 เกมตะลุยดินแดนคำศัพท์ ประสิทธิภาพ คิดเป็นร้อยละ 85.33 โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) = 90.22

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_2) ของนักเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ

คนที่ (N = 10)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (B = 30)
1	28
2	27
3	29
4	26
5	22
6	29
7	24
8	24
9	27
10	28
รวม (ΣF)	264

คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.4

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.24

ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย = 88

ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) = 88

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำ หลังเรียนเท่ากับ 26.4 คะแนน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ มีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 88

ตารางที่ 4 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ

ผลการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ค่าประสิทธิภาพ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	45	40.6	4.78	90.22
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	30	26.4	2.24	88

จากตารางที่ 4 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 90.22 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 88 ดังนั้น ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ จึงมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 90.22/88

2. เปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลัง

กลุ่ม	N	$\bar{X}$	S.D.	df	t	p
หลังเรียน	10	26.40	2.36	9	18.39	.00
ก่อนเรียน		13.60	2.83			

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนแบบทดสอบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 13.60 คะแนน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 26.40 คะแนน และผลเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำ ก่อนและหลัง การใช้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ นักเรียนมีคะแนนแบบทดสอบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถนำประเด็นสำคัญมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85 ทั้งนี้ เนื่องจากแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบและมีวิธีที่เหมาะสม ตลอดจนได้ผ่านการพิจารณาถ่วงถ่วง ตรวจสอบ และแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้องออกมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ไปพร้อม ๆ กับการได้เรียนรู้ เรื่องการเขียนสะกด

คำศัพท์ วาพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และตัวการ์นต์ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมด เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนทุกคนได้ลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของเนื้อหานั้นผ่านการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจและได้ฝึกปฏิบัติผ่านกิจกรรมเกมสอดคล้องกับ งานวิจัยของ Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016) พบว่า เกมในการสอนให้มีประสิทธิภาพควรออกแบบเป็นเกมที่ท้าทายและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในเกมมีผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และการออกแบบเกมผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าความท้าทาย ของเกมควรจะสามารถตอบสนองความต้องการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนและการเรียนรู้เพื่อรับรองการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเกม เช่นเดียวกับงานวิจัยของ วิลาวลัย อินทร์ขำณู (2561) ได้ศึกษา เรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน พบว่า ในการเพิ่มทักษะเพื่อการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านสื่อโดยใช้เกม เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน คือ ขณะที่กำลังเรียนรู้ทราบว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ มีความมั่นใจในสมรรถนะตนเอง มีการใช้สัญลักษณ์ และมีสระในการตัดสินใจจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น เช่นเดียวกับ ขนาพร ยอดทองเลิศ (2562) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน ผลจากการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 94.63/96.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 90/90 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.18 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. คะแนนคะแนนการเขียนสะกดคำโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เป็นไปตามสมมติฐานเนื่องจากนักเรียนที่ได้เรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเกม เรื่อง การเขียนสะกดคำ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย และอยู่คงทน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภิญญา จันทะมัน (2557) ได้ศึกษา ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ล (Scrabble) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เช่นเดียวกับ กัลยา จันเลน (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการฟัง และการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 13.85 คะแนนเฉลี่ยทักษะการพูด ภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 11.70 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยการใช้เกม มีความ เชื่อมั่นและกล้าแสดงออก ในการใช้ภาษาอังกฤษ มีความรับผิดชอบต่อนตนเองและผู้อื่น และมีทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น

References

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- กัลยา จัน เณ. (2558). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม. วารสารบัณฑิตศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 8(18).
- โคเชป เอเม อัลลูเอ. (2550). เกมแสนสนุกรอบโลก. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ชนาพร ยอดทองเลิศ. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน. วารสารศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 21(3),
- ทิศนา ขัมมณี. (2557). ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2559). เจาะปมร้อนรับวันเด็ก อะไรทำเอาคนไทยอ่านไม่ออก. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2563, จาก <https://www.thairath.co.th/content/560044>
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบ และข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สำนักข่าวอิสรา. (2560). อีฟบ ป.1 อ่านไม่ออก 5.71 % เขียนไม่ได้ 7.63 % นักวิชาการห่วงส่งผลต่อทักษะเด็กเมื่อโตขึ้น. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2563, จาก <https://www.isranews.org>.
- สุภิญญา จันทะมัน. (2557). ผลของการใช้กิจกรรมเสริมทักษะเกมสแครบเบิ้ลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลองค์กรักษ์ (ผดุง องค์กรักษ์ ประชา) จังหวัดนครนายก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- เสงี่ยม เวียงคำ. (2550). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Collier, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in human behavior*, 54, 170-179.