



การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี*

DEVELOPMENT OF READING AND WRITING SKILLS FOR WORDS WITH THE TONE
MARKS BY USING EDUCATIONAL GAMES OF PRATHOMSUKSA 1 STUDENTS AT
ANUBAN NONTABURI SCHOOL

¹นางนุช อุปลี Nongnuch Upalee, ²นพวรรณ ฉิมรอยลาภ Nopphawan Chimroylarp,

³สิทธิกร สุมาลี Sitthikorn Sumalee

^{1,2,3}มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ Kasetsart University, Thailand

Corresponding Author E-mail: nongnuch.u@ku.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี 2) เพื่อประเมินทักษะการอ่านและการเขียน คำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี หลังการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี จำนวน 17 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา จำนวน 12 แผน และแบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ จำนวน 1 ชุด วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์โดยใช้เกมศึกษา ของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนภาพรวม 16.44 คิดเป็นร้อยละ 82.23 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.35 คิดเป็นร้อยละ 81.77 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.54 คิดเป็นร้อยละ 82.68 นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าระหว่างเรียนคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 0.21 2) ผลประเมินจากการทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยภาพรวม 16.65 คิดเป็นร้อยละ 83.23 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.06 คิดเป็นร้อยละ 80.29 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 17.24 คิดเป็นร้อยละ 86.18

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, ทักษะการเขียน, คำที่มีวรรณยุกต์, เกมการศึกษา



Abstract

The objectives of this research were 1) to improve the reading and writing skills on tonal words through educational games of the students in Primary 1 at Anuban Nonthaburi School. 2) to evaluate reading and writing skills on tonal words of the students in Primary 1 at Anuban Nonthaburi School after the activities to promote learning skills of reading and writing on tonal words with educational games. The sample group used in this research was 17 students who were studying in Primary 1/2 in the second semester of Academic Year 2020 at Anuban Nonthaburi School. This sample group was selected by purposive sampling. The research tools consisted of 12 lesson plans to improve reading and writing skills on tonal words with 12 educational games and a set of reading and writing skill test on tonal words. Data was analyzed by using basic statistics, mean, and percentage. The results of the research were as follows: 1) The students' development during the course of reading and writing skills on tonal words by using educational games had an average score of 16.44 or 82.23 percent. Their reading skills had an average score of 16.35 or 81.77 percent while writing skills had an average score of 16.54 or 82.68 percent. Students had a higher score after the course at an average score of 0.21. 2) The assessment results from the reading and writing skill test of the students after the course had an overall average score of 16.65 or 83.2 percent, passing the specified criteria of 75 percent. The average score of their reading skills was 16.06 or 80.29 percent while their writing skills had an average score of 17.24, accounted for 86.18 percent.

Keywords: Reading Skills, Writing Skills, Words With The Tone Marks, Educational Games

บทนำ

ภาษาไทยถือเป็นสมบัติและเอกลักษณ์ของชาติที่ก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและแสดงให้เห็นถึงบุคลิกภาพที่สะท้อนถึงความเป็นไทยอย่างแท้จริง อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันช่วยให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ด้วยเหตุนี้ ภาษาไทยจึงเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญเพื่อนำไปใช้ในการชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะทักษะการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนซึ่งถือเป็นทักษะเบื้องต้นที่มีความจำเป็นและสำคัญต่อการติดต่อสื่อสารและการศึกษาเรียนรู้ในแขนงวิชาต่างๆ เป็นอย่างมาก

กระทรวงศึกษาธิการกำหนดนโยบายขับเคลื่อนการพัฒนาการศึกษาที่เน้นให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาอ่านออกเขียนได้ โดยประกาศ “ปี 2558 เป็นปี



ปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้” และ “นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้และมีมาตรการประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม” สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงได้กำหนดให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ดำเนินการประเมินความสามารถพื้นฐาน ด้านการอ่าน การเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 เป็นระยะ โดยใช้เครื่องมือที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาจัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาของนักเรียนให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคลและ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะทำการประเมินสรุปผลโดยใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจัดทำขึ้น (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานนทบุรี เขต 1, 2558) นั้นยิ่งเน้นย้ำให้เห็นว่า ทักษะการอ่านการเขียนเป็นทักษะที่สำคัญที่ต้องเร่งพัฒนาอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจากการที่ผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ทำการทดสอบความรู้ของนักเรียนด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยใน 1 ภาคการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นวัยเพิ่งเริ่มต้นฝึกเขียน ฝึกอ่านนั้น มักประสบปัญหาเกี่ยวกับการเขียนและการอ่านหลายประการ เช่น การจำสระหรือพยัญชนะ การอ่านสะกดคำ และการเขียนสะกดคำไม่ได้ โดยเฉพาะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ การเขียนวรรณยุกต์ผิด เป็นต้นซึ่งเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

หลังจากประเมินการอ่านและการเขียนของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 189 คน โดยใช้เครื่องมือประเมินการอ่านและเขียนของสำนักทดสอบทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในภาคเรียนต้นปีการศึกษา 2558 แล้วพบว่า ยังมีนักเรียนที่มีคะแนนการอ่านและการเขียนอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุงอยู่ เมื่อผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสอบถามครูผู้สอนเกี่ยวกับผลการประเมินคำที่นักเรียนอ่านผิดและเขียนผิดแล้วพบว่า นักเรียนมีปัญหาเรื่องการอ่านคำและเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ผิดเหมือนกันทุก ห่องคิด เป็นร้อยละ 32.80 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นนทบุรี เขต 1, 2558) จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น

ด้วยเหตุที่ว่า คำที่มีวรรณยุกต์นั้นเป็นกลุ่มคำที่มีอยู่ในภาษาไทยเป็นจำนวนมาก เพราะคำที่มีวรรณยุกต์กำกับนั้นเป็นเรื่องที่ยากที่สุดในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งหากนักเรียนอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ผิด หรือเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ผิดก็ย่อมทำให้ความหมายของคำคำนั้นเปลี่ยนแปลงไป เพราะคำในภาษาไทยนั้นเมื่อวรรณยุกต์เปลี่ยนไป ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เช่น คำว่า ข้า ฆ่า คำ หรือซ่อม ส้อม หรือถ้า ทำ เป็นต้น คำเหล่านี้ออกเสียงเหมือนกันแต่เขียนต่างกัน ความหมายก็ต่างไปด้วย หากนักเรียนอ่านและเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ผิดนั้นย่อมหมายถึงนักเรียนจะสื่อสารไปยังผู้รับสารผิด ทำให้การสื่อสารในชีวิตประจำวันไม่สัมฤทธิ์ผลตามต้องการ หรือผิดจากความต้องการของผู้ส่งสารไป นอกจากนั้น ปัญหาที่เกิดจากการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ผิดยังส่งผลให้นักเรียนสามารถรับสารจากทั้งการอ่านและการฟังผิดไปจากเจตนาของผู้ส่งสารได้ด้วยอันจะอาจส่งผลให้เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่นต่อไป

อีกประการด้วยธรรมชาติตามวัยของผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชอบการเคลื่อนไหวไม่ชอบอยู่นิ่งๆ ดังนั้น ครูจึงมักประสบปัญหาอยู่เสมอว่า นักเรียนมักจะอยู่ไม่สุขอยู่ไม่สุข เช่น คว่ำสิ่งนี้ จับสิ่งนั้น หรือเล่นสิ่งของต่างๆ ที่อยู่บนโต๊ะเรียนหรือสิ่งที่อยู่ใกล้มีมาเล่นขณะที่ฟังครูผู้สอน เมื่อเป็นเช่นนี้ครูจึงควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้มีการเคลื่อนไหวบ้าง (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2552, หน้า 66)

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาพบว่า มีเทคนิค หรือวิธีที่สามารถแก้ไขปัญหาด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนได้หลากหลายวิธี เช่น การพัฒนาความสามารถ



ในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอว์ร่วมกับเกมการศึกษา (จุฑามาศ กันต๊ิบ, 2554) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐาน (จิตรดา ภูถาวร, 2555) การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้หนังสือประกอบบทเรียน (สลิลรัตน์ คนเพียร, 2556) การพัฒนาการเขียนสะกดคำโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน (เกษร สีหา, 2558) เป็นต้น

ดังนั้น ผู้วิจัยสนใจเกี่ยวกับเกมการศึกษาซึ่งเป็นกิจกรรมที่จะฝึกความพร้อมทางภาษาและฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการปฏิบัติตามกติกาต่างๆ เป็นการพัฒนาคูณลักษณะของการเป็นผู้นำและผู้ตามรวมทั้งการฝึกกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล (อัจฉรา ชิวพันธ์, 2552, หน้า 62) การนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนอาจจะผสมผสานเข้าไปกับบทเรียนที่นำเสนอเนื้อหาใหม่ก็ได้เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน เกมที่ดีควรมีลักษณะที่ท้าทายผู้เล่น สร้างความรู้สึกให้กับผู้เล่นว่ามีความสามารถควบคุมสถานการณ์ได้ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2552, หน้า 64) วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกานำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบายเพื่อสรุปการเรียนรู้เป็นการสอนที่มีวัตถุประสงค์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา แคมมณี, 2556, หน้า 365) และ Dvorkovaya and Kurenkova (2015) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับคนอื่น ๆ เช่น เพื่อนและครูผู้สอน และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ใหม่ผ่านการสำรวจความรู้ด้วยตนเอง

จากหลักการและแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมศึกษามาพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี โดยสำรวจและคัดเลือกคำที่มีวรรณยุกต์จากบัญชีคำพื้นฐานในระดับประถมศึกษาตอนต้นของกระทรวงศึกษาธิการ ทั้งที่มีตัวสะกดและไม่มีตัวสะกดมาใช้ร่วมกับเกมการศึกษาในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์สำหรับนักเรียนให้ถูกต้อง อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญและนำไปสู่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี
2. เพื่อประเมินทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สำรวจปัญหาการวิจัย

ในขณะจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ทดสอบ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีปัญหาเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์อยู่เสมอและนักเรียนส่วนใหญ่มักเขียนคำศัพท์ผิดโดยการใส่วรรณยุกต์ผิดตำแหน่งของคำ อ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ผิด อ่านสะกดคำหรือ



ผ่านเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ไม่ได้ อ่านและเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ซึ่งเรียนไปแล้วไม่ได้เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้จัดทำงานวิจัยนี้ขึ้นเพื่อหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว

2. รวบรวมข้อมูลพื้นฐาน

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานโดยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง อาทิ จำนวนคำพื้นฐานที่มีวรรณยุกต์ทั้งหมดที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องเรียน ทำการทดสอบการอ่านการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องซึ่งละความสามารถ และรวบรวมคำที่มีรูปวรรณยุกต์ที่นักเรียนอ่านและเขียนไม่ได้ มาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา และได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสอนอ่านสอนเขียนคำในภาษาไทย ศึกษาเกี่ยวกับการนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. การดำเนินการวิจัย

3.1 สมมุติฐานของการวิจัย 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี มีทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาเพิ่มขึ้น 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี มีผลการประเมินทักษะการอ่านและการเขียน คำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75

3.2 ประชากรและตัวอย่าง 1) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 140 คน 2) ตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 กลุ่ม 2 ที่เรียนวิชาภาษาไทย (ท 11101) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี จำนวน 17 คน ซึ่งเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากเป็นห้องที่ผู้วิจัยได้ร่วม PLC แก้ไขปัญหาด้านการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทยกับครูประจำชั้นห้องดังกล่าวตั้งแต่ต้นปีการศึกษา 2563 ที่ผ่านมา

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้ง 12 ชั่วโมง นำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาที่ปรับปรุงเนื้อหาตามคำชี้แนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ของเนื้อหาต่อบริการแล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ นำผลการประเมินมาหาค่า IOC ได้เท่ากับ 0.67-1.00 สามารถนำไปใช้ได้

2) แบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ชุด เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง โดยแบ่งเป็นแบบทดสอบการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ จำนวน 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ จำนวน 1 ชุด จำนวน 20 ข้อ

3) นำแบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งค่า IOC ได้เท่ากับ 0.67 – 1.00 สามารถนำไปใช้ได้

4) จากนั้นไปทดลองใช้ (tryout) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 กลุ่ม 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา



ประถมศึกษาตอนต้น เขต 1 จำนวน 17 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความยากง่าย (P) เท่ากับ 0.298 – 0.799 ค่าอำนาจแจก (r) เท่ากับ 0.29 ขึ้นไป ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ผู้วิจัยได้ชี้แจงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบ หลังจากนั้นได้จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาให้กับกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งสิ้น 12 แผน แผนละ 60 นาที ซึ่งใช้เวลา เป็นเวลา 12 ชั่วโมง ทุกแผนผู้วิจัยใช้เกมในการดำเนินการเรียนการสอน และในท้ายของชั่วโมงนักเรียนทำแบบทดสอบย่อยจำนวน 12 ชุด เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเพื่อเก็บคะแนน และนำมาประมวลผลการพัฒนาทั้งการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์

2) หลังจัดการเรียนรู้ครบทั้ง 12 แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ จากนั้นจึงนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน นำคะแนน ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและแปลผล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีขั้นตอนดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยดังนี้ 1) ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบทักษะด้านการอ่านและเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ ด้วยเกมการศึกษา โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าร้อยละ (percentage) 2) นำผลที่ได้ มาแปลความหมายของข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี

ผลคะแนนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยการอ่านมากที่สุด 3 ลำดับแรก คือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การอ่านคำอักษรสูงที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมเก็บคำลงประจำตารางวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 19.35 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การอ่านคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมเก็บคำลงประจำตารางวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 19.06 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 การอ่านคำอักษรต่ำที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมเก็บคำลงประจำตารางวรรณยุกต์ มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 18.76 ส่วนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านที่นักเรียนได้คะแนนน้อยที่สุดคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 การอ่านคำอักษรต่ำที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้กิจกรรมเกมกันทำทำอ่านมีคะแนนเฉลี่ยที่ 11.41 แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลคะแนนจากแบบทดสอบการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน นักเรียนจำนวน 17 คน

ลำดับ ที่	คะแนนแบบทดสอบจากแผนการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ครั้ง ครั้งละ 20 คะแนน						คะแนน รวม	คะแนน เฉลี่ย	คิดเป็น ร้อยละ
	1	2	5	6	9	10	120	20	100
1	10	18	16	20	4	20	88	14.67	73.35
2	14	19	14	18	10	18	93	15.5	77.5



3	20	20	20	18	12	20	110	18.33	91.65
4	20	20	18	20	16	20	114	19	95
5	18	20	16	19	10	20	103	17.17	85.85
6	18	18	14	20	12	20	102	17	85
7	20	20	20	20	14	19	113	18.83	94.15
8	14	20	18	20	10	20	102	17	85
9	10	19	12	20	20	19	100	16.67	83.35
10	6	19	18	20	10	10	83	13.83	69.15
11	8	20	16	19	14	20	97	16.17	80.85
12	10	20	14	19	14	18	95	15.83	79.15
13	10	20	20	20	10	20	100	16.67	83.35
14	20	19	16	18	6	19	98	16.33	81.65
15	14	16	18	18	8	17	91	15.17	75.85
16	6	16	14	20	12	20	88	14.67	73.35
17	6	20	14	20	12	19	91	15.17	75.85
เฉลี่ย	13.18	19.06	16.35	19.35	11.41	18.76	98.11	16.35	81.77

ผลคะแนนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคะแนนเฉลี่ยการเขียนมากที่สุด 3 ลำดับแรกคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การเขียนคำอักษรกลางที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมทำประลองความจำนำไปเขียน มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 17.47 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การเขียนคำอักษรสูงที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมกันทำทำเขียน มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 17.29 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การเขียนคำอักษรสูงที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมเขียนครบจบเกม มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 17.18 ส่วนแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนที่นักเรียนได้คะแนนน้อยที่สุดคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 การเขียนคำอักษรต่ำที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมชนะแน่แน่ไม่ซ้ำนั้น มีคะแนนเฉลี่ยรวมที่ 14.88 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลคะแนนจากแบบทดสอบการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน ของนักเรียนจำนวน 17 คน

ลำดับ ที่	คะแนนแบบทดสอบจากแผนการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ครั้ง ครั้งละ 20 คะแนน						คะแนน รวม	คะแนน เฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ
	3	4	7	8	11	12	120	20	100
1	6	12	9	9	13	11	60	10	50
2	14	13	18	20	17	16	98	16.33	81.65
3	20	20	19	20	19	18	116	19.33	96.65
4	20	17	18	18	18	18	109	18.16	90.80
5	20	18	18	13	15	16	100	16.66	83.30
6	18	20	18	20	18	14	108	18	90



7	20	20	20	20	20	20	120	20	100
8	19	20	18	20	19	19	115	19.16	95.80
9	14	17	13	16	5	3	68	11.33	56.65
10	9	12	11	10	8	4	54	9	45
11	20	19	19	19	19	20	116	19.33	96.65
12	20	20	17	20	16	18	111	18.5	92.5
13	19	19	19	19	13	14	103	17.16	85.80
14	19	20	19	16	19	17	110	18.33	91.65
15	19	17	19	13	15	11	94	15.66	78.30
16	16	15	19	19	11	16	96	16	80
17	14	18	20	20	19	18	109	18.16	90.80
เฉลี่ย	16.88	17.47	17.29	17.18	15.53	14.88	99.24	16.54	82.68

2. เพื่อประเมินทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี

ผลประเมินจากการทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยภาพรวม 16.65 คิดเป็นร้อยละ 83.23 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.06 คิดเป็นร้อยละ 80.29 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 17.24 คิดเป็นร้อยละ 86.18 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลคะแนนทักษะการอ่านและการเขียนหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา ของนักเรียนจำนวน 17 คน

คนที่	การอ่าน		การเขียน		รวมคะแนนการ	คะแนนเฉลี่ยการ	คิดเป็นร้อยละ
	คำที่มีวรรณยุกต์		คำที่มีวรรณยุกต์		อ่านและการเขียน	อ่านและการเขียน	
	20	คิดเป็น	20	คิดเป็น	40	20	
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	คะแนน	
1	15	75	12	60	27	13.5	66.65
2	14	70	16	80	30	15	75
3	16	80	20	100	36	18	90
4	18	90	19	95	37	18.5	92.50
5	17	85	19	95	36	18	90
6	14	70	18	90	32	16	80
7	18	90	20	100	38	19	95
8	17	85	20	100	37	18.5	92.50
9	18	90	16	80	34	17	85
10	10	50	10	50	20	10	50
11	17	85	19	95	36	18	90



12	17	85	19	95	36	18	90
13	15	75	15	75	30	15	75
14	18	90	18	90	36	18	90
15	16	80	16	80	32	16	80
16	18	90	17	85	35	17.5	87.50
17	15	75	19	95	34	17	87.50
เฉลี่ย	16.06	80.29	17.24	86.18	33.29	16.65	83.23

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบผลการวิจัยที่สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

โดยสรุปจากการวิเคราะห์ผลการทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยการอ่าน คำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนคือ 16.35 คิดเป็นค่าเฉลี่ยรวมร้อยละ 81.77 ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคะแนนการอ่านสูงสุด 3 ลำดับแรกคือ แผนจัดการจัดการเรียนรู้ที่ 6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 ซึ่งทั้งหมดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาการอ่านโดยใช้เกมเก็บคำลงประจำตารางวรรณยุกต์ ซึ่งเป็นเกมที่เน้นให้นักเรียนสามารถบอกได้ว่ารูปคำกับเสียงวรรณยุกต์นั้นตรงกันหรือไม่ เพื่อเป็นพื้นฐานในการอ่านคำให้ถูกต้องได้ต่อไป ซึ่งจากผลคะแนนที่แสดงนั้นทำให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถบอกได้ว่าคำที่มีรูปวรรณยุกต์ใดเป็นเสียงวรรณยุกต์ใดทั้งสามกลุ่มอักษร และแสดงให้เห็นว่า เกมเก็บคำลงประจำตารางวรรณยุกต์สามารถช่วยให้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เข้าใจเรื่องคำกับเสียงวรรณยุกต์ได้จึงสามารถใส่คำให้ตรงกับเสียงวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง ดังปรากฏตามค่าคะแนนเฉลี่ยที่แสดงออกมา ส่วนแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการอ่านที่นักเรียนได้คะแนนระหว่างการทำกิจกรรมได้น้อยที่สุดคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 การอ่านคำอักษรต่ำที่มีรูปวรรณยุกต์ โดยใช้เกมกันทำทำอ่าน ซึ่งสาเหตุที่นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยในแผนนี้น้อยนั้นอาจเป็นเพราะแผนนี้เกี่ยวกับการอ่านคำอักษรต่ำซึ่งเป็นอักษรกลุ่มที่คำที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกัน ซึ่งถือว่าเป็นเนื้อหาที่นักเรียนสามารถเข้าใจได้ยากประกอบกับแบบทดสอบท้ายแผนนี้เป็นแบบปรนัยแบบให้เลือกตอบซึ่งอาจทำให้นักเรียนบางคนสับสนกับคำตอบที่เป็นตัวเลือกได้ จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยโดยรวมออกมาน้อยกว่าการทำแบบทดสอบในแผนการจัดการเรียนรู้อื่นๆ และเนื่องจากนักเรียนบางคนต้องการเวลาในการทำแบบทดสอบมากกว่านักเรียนส่วนใหญ่เพราะใช้เวลาในการอ่านแบบทดสอบนานกว่านักเรียนคนอื่น และเมื่อต้องรีบทำแบบทดสอบให้ทันก่อนหมดเวลาจึงทำให้เกิดความผิดพลาดในการเลือกคำตอบที่ถูกต้องได้ แต่เมื่อพิจารณาจากผลคะแนนทักษะการอ่านหลังเรียน พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่านที่ 16.06 คิดเป็นร้อยละ 80.29 จะเห็นว่า คะแนนทดสอบทักษะการอ่านของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างน้อยกว่าคะแนนพัฒนาการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.29 คิดเป็นร้อยละ 1.47 ซึ่งเมื่อได้สอบถามจากนักเรียนบางคนแล้วพบว่า สาเหตุบางส่วนอาจมาจากในวันนี้นักเรียนได้ทำการทดสอบทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์นั้น นักเรียนเกิดความเหนื่อยล้าจากการทำข้อสอบวิชาอื่นๆ ด้วยอีกหลายวิชา จึงทำให้เกิดความเหนื่อยล้า นักเรียนจึงไม่มีสมาธิในการทำแบบทดสอบมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอรุณี ศุทธิชัย, อรัญญา ตัญคำภีร์, จุฑาทิพย์ วิวัฒนาพันธุ์วงศ์ และพจ ธรรมพิร (2563) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องความเหนื่อยล้าทางจิตใจในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการเรียนว่าความเหนื่อยล้าจากการทำการบ้านหรือการทำงานที่ใช้ความคิดหรือใช้สมอง



ต่อเนื่องเป็นเวลานานสามารถทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพลดน้อยลงและสามารถทำผิดพลาดได้มากขึ้นและด้วยข้อสอบเป็นแบบให้นักเรียนเลือกตอบ ซึ่งจำเป็นต้องใช้สมาธิในการคิดวิเคราะห์จากตัวข้อสอบด้วย

แต่เมื่อพิจารณาจากการทำแบบทดสอบเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ พบว่า นักเรียนมีผลคะแนนการเขียน เฉลี่ยรวมเท่ากับ 16.54 คิดเป็นร้อยละ 82.68 แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ซึ่งทั้งหมดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการเขียนวรรณยุกต์โดยใช้เกมที่แตกต่างกัน เพราะมุ่งเน้นต้องการให้นักเรียนได้ฝึกเขียนผ่านเกมที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีแรงจูงใจในการเขียน และถึงแม้จะเป็นการเล่นเกมที่คัดลอกคำของนักเรียนที่ได้คะแนนมากเป็นหลักแต่เนื้อหาของกิจกรรมก็ได้เน้นให้นักเรียนได้ฝึกเขียนทุกคน จึงทำให้นักเรียนทุกคนรู้สึกมีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มคะแนนให้กับกลุ่มของตนเอง จึงมีความตั้งใจที่จะเขียนให้ได้และถูกต้อง และขณะที่นักเรียนแต่ละคนได้ออกมาเขียนนักเรียนคนอื่นๆ ที่นั่งรอเขียนก็จะเป็นผู้ตรวจสอบช่วยครูอีกทางหนึ่งว่าผู้ที่ออกมาเขียนตามคำบอกทั้งของกลุ่มตนและกลุ่มฝ่ายตรงข้ามนั้นเขียนถูกต้องหรือไม่ จึงทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการเขียนและจดจำการเขียนคำต่างๆ อย่างถูกต้องไปด้วย หลังจากการทำกิจกรรมจึงสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดังคะแนนที่ปรากฏ การพัฒนาทักษะการเขียนที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดคือแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12 ซึ่งการที่นักเรียนมีผลคะแนนเฉลี่ยน้อยนั้น อาจเป็นเพราะเกี่ยวกับการเขียนอักษรต่ำ ซึ่งเป็นอักษรกลุ่มที่คำที่มีรูปวรรณยุกต์กับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกัน ถือว่าเป็นเรื่องที่นักเรียนสามารถเข้าใจได้ยากดังที่เคยกล่าวมาแล้วในการอ่านและประกอบกับขณะทดสอบเขียนนั้น นักเรียนบางคนไม่ตั้งใจฟังคำที่บอกให้เขียน จึงทำให้นักเรียนบางคนเขียนคำผิดไปจากคำที่บอกโดยเขียนผิดเป็นคำอื่นไป ที่มีเสียงคล้ายกับคำที่บอกให้เขียน และมีนักเรียนบางคนเขียนได้ช้ากว่านักเรียนคนอื่นๆ จึงทำให้เกิดปัญหาการเขียนไม่ทันบ้าง จากการสังเกตในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมฝึกเขียนนั้น นักเรียนบางคนสามารถเขียนคำที่บอกให้เขียนได้ถูกต้อง แต่เมื่อหลังจากเล่นเกมจบและมาเขียนในแบบทดสอบท้ายบทเรียนปรากฏว่ามีนักเรียนบางคนเขียนคำนั้นผิด ซึ่งในกรณีเช่นนี้ อาจอธิบายความหมายของคำนั้นประกอบด้วย เพื่อช่วยให้นักเรียนเขียนคำได้ถูกต้องตามความหมาย เป็นต้น แต่เมื่อพิจารณาจากการทดสอบหลังเรียนแล้วนักเรียนมีคะแนนการเขียนจากแบบทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 17.24 คิดเป็นร้อยละ 86.20 ซึ่งจะเห็นว่ามีคะแนนสูงขึ้นคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.7 คิดเป็นร้อยละ 3.52 เมื่อพิจารณาจากค่าคะแนนที่เพิ่มขึ้น นั้นอาจเป็นเพราะนักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ ในวันที่มีการสอบเพียงวิชาเดียว และข้อสอบเป็นแบบอัตนัยที่ให้นักเรียนเขียนตามคำบอกเท่านั้น นักเรียนไม่จำเป็นต้องคิดวิเคราะห์ ถ้านักเรียนจำคำและวิธีเขียนคำนั้นได้ นักเรียนก็สามารถเขียนคำเหล่านั้นได้ถูกต้อง ดังนั้นจึงทำให้คะแนนการเขียนของนักเรียนมีคะแนนสูงกว่าคะแนนทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์

เมื่อพิจารณาจากผลรวมคะแนนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนด้วยเกมการศึกษาทั้งหมดเปรียบเทียบกับคะแนนแบบทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ พบว่า ผลการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์โดยใช้เกมการศึกษา นักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวม 16.44 คิดเป็นร้อยละ 82.23 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.35 คิดเป็นร้อยละ 81.77 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 16.54 คิดเป็นร้อยละ 82.68 ผลประเมินจากการทดสอบทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยภาพรวม 16.65 คิดเป็นร้อยละ 83.23 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75 ทักษะการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย 16.06 คิดเป็นร้อยละ 80.29 ทักษะการเขียนมีคะแนนเฉลี่ย 17.24 คิดเป็นร้อยละ 86.18 ซึ่งจากการ



วิเคราะห์ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังเป็นการฝึกให้นักเรียนได้กล้าแสดงออก และได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนา โพธิ์ลักษณ์ (2554) ได้แสดงความคิดเห็นว่า การใช้เกมมาเสริมทักษะด้านการอ่านคำที่มีตัวสะกดนั้นเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่ง เพราะการใช้เกมเสริมเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียน ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียน เอาใจใส่ต่อการเรียน เรียนด้วยความสนุกสนาน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในวิชาภาษาไทยในด้านการอ่านสูงขึ้น และสอดคล้องกับประไพ สุวรรณสารคุณ (2553) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษามีประโยชน์และความสำคัญ เพราะพัฒนาความรู้ช่วยให้จดจำความรู้ได้อย่างแม่นยำ ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความคิดสร้างสรรค์ มีปฏิภาณไหวพริบ ได้พัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม คุณธรรม ทำให้มีความสุข รอบคอบ และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานอีกด้วย และสอดคล้องกับที่เกษร สีหา (2558) ได้กล่าวว่า เกมช่วยพัฒนาความรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ สามารถจดจำความรู้ได้อย่างแม่นยำ ส่งเสริมให้เกิดปฏิภาณไหวพริบและช่วยให้พัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทางด้านร่างกาย เพราะได้ฝึกการเคลื่อนไหวจากการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทางด้านอารมณ์ สังคมและคุณธรรม ฝึกการทำงานอย่างสุขุมรอบคอบและเรียนรู้อย่างสนุกสนาน (Anderson-Cooper, 2020) และสอดคล้องกับที่ เหมยณิธิ ธิ ญูอ อี (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่องการ ใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม พบว่า เกมช่วยสร้างความสามัคคี และช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น เกมทำให้นักศึกษาสนุกสนานกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจเรียนภาษาไทยมากขึ้นและจดจำคำศัพท์ได้นาน

อย่างไรก็ตามในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 นั้นเพื่อให้การจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีคุณภาพผลจากการวิจัยทำให้ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมการศึกษาดังกล่าวต้องคำนึงถึงรายละเอียดต่างๆหลายประการ เช่น 1) การเลือกชนิดของเกมหรือการสร้างเกมต้องสอดคล้องกับวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ 2) เกมและอุปกรณ์การเล่นจะต้องไม่อันตรายต่อผู้เล่นเกม 3) เนื้อหาที่นำมาเล่นเกมต้องเหมาะสมกับวัยของผู้เล่นเกม 4) ควรมีการแจ้งกติกาการเล่นและสาธิตการเล่นก่อนการเล่นทุกครั้ง 5) ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่ให้นักเรียนทุกคนโดยให้นักเรียนได้เล่นเกมอย่างทั่วถึงและตัดสินใจตามกติกาอย่างยุติธรรม

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้อง ช่วยให้ครูผู้สอนภาษาไทยสามารถนำแนวทางการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมการศึกษานี้ไปใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นได้ และช่วยให้ครูมีแนวทางและตัวอย่างการ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ในรายวิชาภาษาไทย และรายวิชาอื่นๆ สรุปเป็นภาพองค์ความรู้การวิจัย ดังในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษา

จากภาพที่ 1 อธิบายได้ดังนี้

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยเกมการศึกษามี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกเกมหรือสร้างเกมการศึกษา ขั้นนี้เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนเลือกเกมหรือสร้างเกมขึ้นมาใช้เอง ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนและเนื้อหาที่ต้องการจะสอน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมต่ออายุของผู้เรียนและความปลอดภัยของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ชี้แจงการเล่นและกติกา เมื่อเลือกเกมที่จะสอนได้แล้ว ผู้สอนต้องทำการชี้แจงการเล่นและกติกาการเล่นเกมการศึกษาให้ผู้เรียนทราบ และพร้อมกับสาธิตวิธีการเล่นให้ผู้เรียนเข้าใจหรือทดลองให้ผู้เรียนได้เล่นเกมดูก่อนเพื่อทดสอบว่าผู้เรียนสามารถเล่นเกมได้ถูกต้องตามกติกาการเล่นและวิธีการเล่นได้ถูกต้อง

3. เล่นเกม ขั้นตอนนี้คือขั้นที่ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนได้เล่นเกมตามกติกาโดยผู้สอนต้องเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ไว้ให้เรียบร้อยแล้ว ผู้สอนทำหน้าที่สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาของนักเรียนและบันทึกผลการเรียนรู้

4. อภิปรายและสรุปผล ขั้นตอนนี้คือขั้นที่ครูและนักเรียนต้องมาอภิปรายสรุปผลร่วมกัน ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดเพราะขั้นตอนนี้ครูจะสามารถตรวจสอบได้ว่านักเรียนได้รับความรู้จากกระบวนการเล่นเกมการศึกษาที่ผ่านมาหรือไม่ ผ่านทางการตอบคำถามของผู้เรียนว่าผู้เรียนได้รับความรู้จากการเล่นเกมการศึกษาที่ผ่านมานักเรียนบ้าง

5. ประเมินผล ซึ่งครูผู้สอนจะประเมินผลว่าผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านการเล่นเกมการศึกษาที่ผ่านมามากน้อยเพียงใด บรรลุตามจุดประสงค์ของการเล่นเกมหรือไม่ โดยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังจากการเล่นเกมและนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ ประเมินผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้เกมการศึกษานั้น การชี้แจงกติกาในการเล่น และการให้นักเรียนลองฝึกเล่นเกมให้ถูกต้องตามกติกา ก่อนเล่นเกมจริงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างมาก

1.2 ครูควรวางแผนจัดเวลาให้เหมาะสมกับการทำแบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ให้เพียงพอหลังการจัดกิจกรรมการสอนด้วยเกมการศึกษา เพราะหากมีเวลาไม่เพียงพออาจทำให้ไม่สามารถวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

1.3 ในขณะที่เล่นเกมการศึกษาหรือระหว่างการทำแบบทดสอบครูควรดูแลเอาใจใส่การตอบคำถามของนักเรียนทุกคนในแบบทดสอบ เพื่อสังเกตการตอบแบบทดสอบได้ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือเพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนทำแบบทดสอบไม่ครบตามข้อคำถาม

1.4 ในหัวข้อสาระการเรียนรู้เดียวกันควรมีการเรียงลำดับเกมที่มีเนื้อหาง่ายไปสู่เกมที่มีเนื้อหา ยาก หรือควมเรียงลำดับเกมที่มีเนื้อหาปูพื้นฐานให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาง่ายไปสู่การเล่นเกมที่ มีเนื้อหาที่ยากขึ้นได้

1.5 ในการทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนควรมีการจัดทำแบบทดสอบที่แตกต่างและหลากหลายวิธีการ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการวิจัยเรื่องพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วย เกม การศึกษากับนักเรียน ในระดับชั้นต่างๆ เพิ่มเติม

2.2 ควรมีการทำวิจัยเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ด้วย เกมการศึกษา กับ การสอนในแบบต่างๆ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย.

กาญจนา โพธิ์ลักษณ์. (2554). **การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เกษร สีหา. (2558). **การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเรียน การสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหา สารคาม.

จิตรดา ภูถาวร. (2555). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาการอ่านคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.



- จุฑามาศ กันตืบ. (2554). การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเขียนสะกดคำโดยใช้เทคนิคจิกซอร์ร่วมกับเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา แคมมณี. (2556). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 17. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประไพ สุวรรณสารคุณ. (2553). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สลิลรัตน์ คนเพียร. (2556). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านออกเสียงคำพื้นฐานภาษาไทยโดยใช้หนังสืออ่านประกอบบทเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 1. (2558). คำสั่งสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาที่ 204/2558 เรื่องแต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายปี 2558 เป็นปีปลอดนักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต้องอ่านออกเขียนได้ และมีมาตรการประเมินผลเป็นรูปธรรม. แหล่งที่มา <https://sites.google.com/a/kaned3.go.th/ngantidtam/kar-phathnakar-xan-kar-kheiyin> สืบค้นเมื่อ 20 ก.ค. 2558.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2552). 20 วิธีจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมการเรียนรู้ด้วยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- เหียงน ถิ หนือ อี. (2556). การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ นครโฮจิมินห์ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรุณี ศุทธิชัย, อรัญญา ตัญคำภีร์, จุฑาทิพย์ วิวัฒนาพันธุ์วงศ์ และพจ ธรรมพิร. (2563). ความเหนื่อยล้าทางจิตใจในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการเรียน. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*. 2(4). 27-40.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2552). ภาษาพาสอนเรื่องน่ารู้สำหรับครูภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Anderson-Cooper, A. (2020). Using games as a tool to teach vocabulary to English language learners (Order No. 27956866) Available from ProQuest Dissertations and Theses Global. From <https://www-proquest-com.portal.lib.ku.ac.th/dissertations-theses/using-games-as-tool-teach-vocabulary-english/docview/2469344175/se-2?accountid=48250> Retrieved November 29, 1999.
- Dvorkovaya, M.V. and E.A. Kurenkova. (2015). The Significance of an Educational Game Teaching Politology. *International Education Studies*. 28(8). 5-6.